

Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

# KIBERZONA

<http://www.kiberzona.lt>

KAINA 5,5 Lt

3/99



**BLOOD 2**  
**DARK VENGEANCE**  
**STAR WARS: ROGUE SQUADRON**  
**SEPTERRA CORE**  
**PRINCE OF PERSIA 3D**  
**ODIUM**  
**SHOGUN**  
**SIM CITY 3000**

ISSN 1392-4915



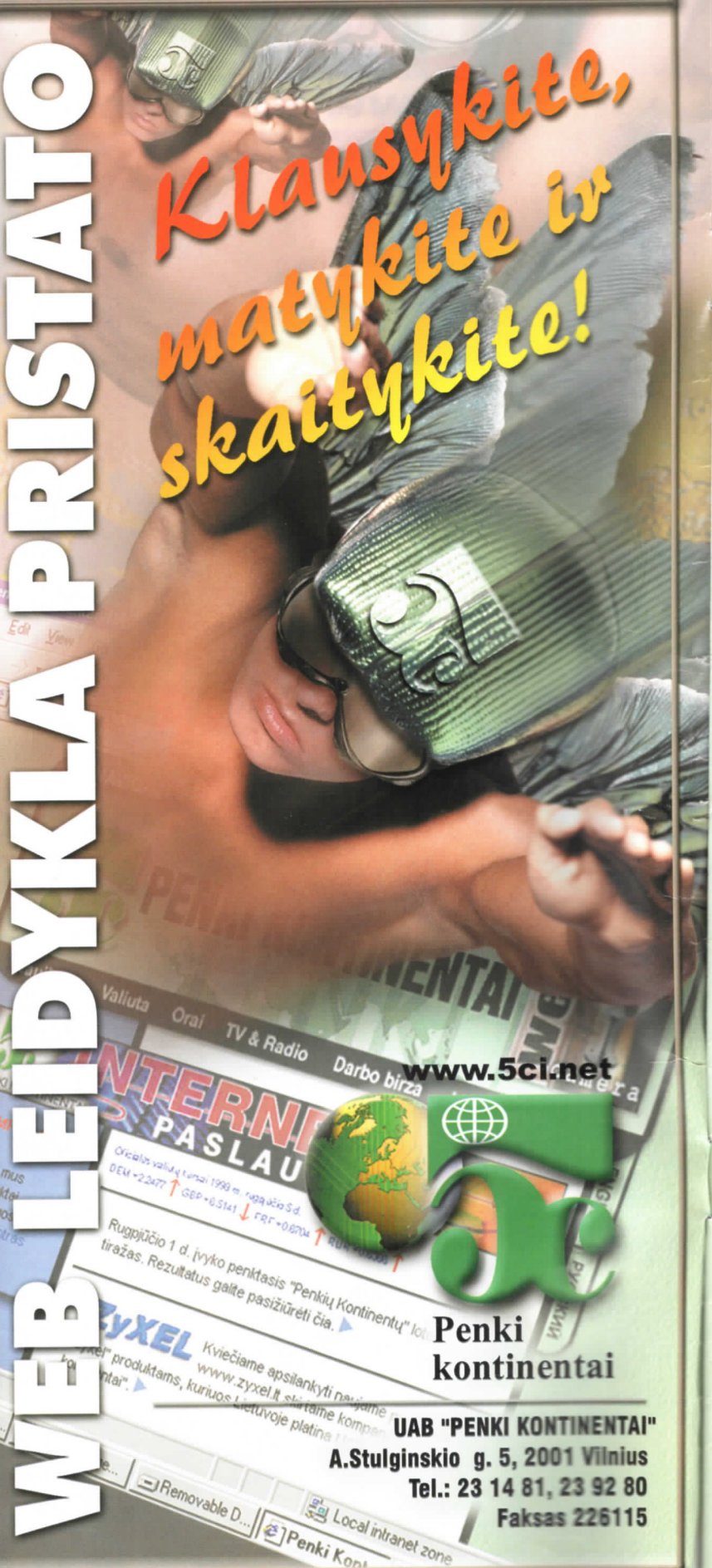
9 771392 491004

Paieškos sistema	<a href="http://www.search.lt">http://www.search.lt</a>
Naujienų tarnyba	<a href="http://www.news.lt">http://www.news.lt</a>
Reklama internete	<a href="http://www.banner.lt">http://www.banner.lt</a>
Interneto tinklo parduotuvė	<a href="http://www.5ci.net/komercija">http://www.5ci.net/komercija</a>
Spaudos pasaulis	<a href="http://www.press.lt">http://www.press.lt</a>
Darbo birža	<a href="http://www.5ci.net/jobforum">http://www.5ci.net/jobforum</a>
Interneto loto	<a href="http://www.5ci.net/loto">http://www.5ci.net/loto</a>
Interneto paslaugų statistika	<a href="http://www.5ci.net/ping">http://www.5ci.net/ping</a>
Kriminalinė kronika	<a href="http://www.5ci.net/criminal">http://www.5ci.net/criminal</a>
Pažinčių klubas	<a href="http://www.5ci.net/acqclub">http://www.5ci.net/acqclub</a>
Reklamos statistika	<a href="http://www.5ci.net/reklama">http://www.5ci.net/reklama</a>
Elektroninis žurnalas "SOCIUMAS"	<a href="http://www.sociumas.lt">http://www.sociumas.lt</a>
Šachmatų pasaulis	<a href="http://www.chess.lt">http://www.chess.lt</a>
Faksimilinių pranešimų siuntimas internetu	<a href="http://www.5ci.net/bestfax">http://www.5ci.net/bestfax</a>
Faksų siuntimas, naudojantis "INTERFAX"	<a href="http://www.5ci.net/interfax">http://www.5ci.net/interfax</a>
Faksų siuntimas el. paštu	<a href="http://www.5ci.net/faxaway">http://www.5ci.net/faxaway</a>
Jūsų ženklas	<a href="http://www.5ci.net/horoscope">http://www.5ci.net/horoscope</a>
IRC serveris	<a href="http://www.irc.lt">http://www.irc.lt</a>
Valiutų kursų analizė	<a href="http://www.5ci.net/currates">http://www.5ci.net/currates</a>
Pažink save	<a href="http://www.5ci.net/tests">http://www.5ci.net/tests</a>
Paauglių pasaulis	<a href="http://www.coolzone.lt">http://www.coolzone.lt</a>
Nemokamas programinės įrangos serveris	<a href="http://www.labdara.lt">http://www.labdara.lt</a>
Kas yra kas Lietuvoje	<a href="http://www.5ci.net/whoiswho">http://www.5ci.net/whoiswho</a>
IP kamera žiūri į pasaulį	<a href="http://camera.5ci.lt">http://camera.5ci.lt</a>
Knygų pasaulis	<a href="http://www.books.lt">http://www.books.lt</a>
Reportažai	<a href="http://www.5ci.net/reporting">http://www.5ci.net/reporting</a>
Partijų ir politikų reitingai	<a href="http://www.5ci.net/ratings">http://www.5ci.net/ratings</a>
Gyvūnų pasaulis	<a href="http://www.5ci.net/dogs">http://www.5ci.net/dogs</a>
Mokymo centras	<a href="http://training.5ci.lt">http://training.5ci.lt</a>
Mūsų produktai	<a href="http://www.5ci.net/products">http://www.5ci.net/products</a>
Puslapis moterims, bet sudomins ir vyrus	<a href="http://www.beauty.lt">http://www.beauty.lt</a>
ISDN - greičiausias komutuojamas ryšys	
Išskirtinis optinis ryšys	

**Mūsų paslaugos:**  
 Grafinis dizainas  
 Duomenų bazių programavimas internete  
 Interneto puslapių kūrimas

# WEB LEIDYKLA PRISTATO

*Klausykite,  
 matykite ir  
 skaitykite!*



[www.5ci.net](http://www.5ci.net)



**Penki kontinentai**

**UAB "PENKI KONTINENTAI"**  
 A.Stulginskio g. 5, 2001 Vilnius  
 Tel.: 23 14 81, 23 92 80  
 Faksas 226115

## Šiame numeryje skaitykite:

### Kas naujesnio?

Kompiuterių pasaulio ir  
žaidimų naujienos

### Žvilgsnis į priekį

ODIUM  
SHOGUN  
SYSTEM SHOCK 2  
QUAKE 3  
CLOSE COMBAT III: THE RUSSIAN  
FRONT  
STAR WARS: ROQUE SQUADRON 30  
PRO PINBALL: BIG RACE USA  
FORCE COMMANDER  
FIRE TEAM

### Žaidimų aprašymai:

SETTLERS III  
QUAKE 2 MISSION PACK #1 "THE  
RECKONING"  
PRINCE OF PERSIA 3D  
DIABLO 2  
BALDUR'S GATE  
BLOOD II  
RAILROAD TYCOON II  
HALF-LIFE  
ARMY MEN II  
BROLIAI PILOTAI 2: SERIJINIO  
MANIAKOBYLA

### "Internetas"

O, IRC!!!

### Pagalbos tarnyba

PC ir video žaidimų kodai

### Skelbimai

### Idomybės

2000-tieji jūsų namuose

### Piratai, piratai...

Vagis iš vagies...

### Iš žaidimo žanro istorijos

Liūdna nuotykių žanro istorija

Kompiuteriniai  
žaidimai,  
enciklopedijos,  
užsienio kalbų  
ir kitos  
mokomosios  
programos.

Vilnius,  
Vivulskio 18-22.  
Tel: 262841  
Faks: 262849  
E-mail:  
Virtualk@EUnet.lt  
http://www.virtualk.lt



CD ROM įrašymas

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

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

Leidžia firma "Pusė".

Direktorius — Rimantas Serva,  
tel. (25) 44 39 44, mob. tel. 8-299 54 080

Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas

Autoriai:

Tomas Paplauskas, Robertas Jakštas, Gediminas Grigas, Dima  
Petrauskas, Audrius Lučinskas, Šarūnas Jurelė, Tadas Kazlauskas

Maketavo: Inesa Jakštienė, Kristina Paliokaitė

Stilistė: Vita Baltrušaitytė

Mums rašykite:

Vilnius 2600,  
KIBERZONA,  
Švitrigailos g. 8/14, IV a., tel. (8-22) 333 294,  
e-mail: kiberzona@post.5ci.lt

ISSN 1392 - 4915

Rankraščiai nerecenzuojami ir negražinami.

Už reklamos turinį redakcija neatsako.

Leidiny pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.

Indeksas 5189.

Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.

Užs. Nr.

Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija",

Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas — 8 000 egz.

### Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje — "Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125;  
knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;

Kaune — knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17;

Panevėžyje — Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5; UAB "Biznio  
kontaktai", Smėlynės g. 18-3;

Klaipėdoje — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;

Šiauliuose — "Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,

TOMB RAIDER I ir II kūrėjų komanda pradėjo dirbti prie naujo projekto. Priminsime, kad jie nedalyvavo kuriant TOMB RIDER III (užtat ir kaltinti jų dėl TRIII skurdumo negalima). Visos smulkmenos apie naują projektą kol kas slepiamos. Greičiausiai tai nebus TOMB RAIDER tęsinys. Autorių teigimu, jį kurs visai kita komanda.

Paskelbta apie dar vieną žaidimą — METAL FATIGUE, — kuriama anime stiliumi, kur labiausiai akcentuojama ištikimybė ir išdavystė, didvyriškumas ir bailumas. Ar tai bus trimatis RTS? Žaidimo autorė — daugeliui žinoma kompanija „Psygnosis“, kuri, beje, ką tik susitarė su „Activision“, jog pastaroji artimiausius dvejus metus bus jos žaidimų distributorė Šiaurės Amerikoje.

Sausio 21 dieną „Eidos“ ketina pristatyti WARZONE 2100 *multiplayer* režimą. Vienam žaidėjui skirtas žaidimas buvo ganėtinai įdomus. Pažiūrėsime, ar tokį pat išpuolį paliks ir šis.

„Psygnosis“ uždaro savo studiją San Franciske. 20 žmonių dėl to neteko darbo vietų. Kompanija teigia, kad šis žingsnis nesutrukdytų toliau kurti žaidimą DRAKAN.

Šiuo metu „Monolith“ verda darbas: kuriamas BLOOD 2 pataisų paketas, kad būtų kuo greičiau pataisytos šio žaidimo klaidos. Tai dar ne viskas: autoriai ketina išleisti papildomų lygių ir netgi svarsto apie trečiąją seriale dalį.

Praktiškai baigtas naujo trimatčio nuotykių žaidimo GALLEON lygių dizainas. Jį kuria kompanija „Counfounding Factos“. Išleidimo data kol kas nepaskelbta.

„Mitsubishi“ paskelbė apie 64 bei 128 bitų DRAM čipų pavyzdžius — šis kūrinys vertas išdidžiai vadintis PC133 SDRAM. Šiuo metu apie naujosios atminties panaudojimą ateityje paskelbė tokios firmos kaip „Sis“, „VIA“, „Ali“, „OPTi“, — žodžiu, visos, išskyrus „Intel“. Masinė gamyba

bus pradėta jau šiame ketvirtyje. Ne be pagrindo tikimasi, kad šio tipo atmintis susilauks plataus pripažinimo.

Kompanija „Buka“ ir firma „3DO“ pasirašė sutartį dėl visiškos žaidimo HEROES OF MIGHT & MAGIC II lokalizacijos ir išleidimo Rusijoje. Planuojama išleisti 2 žaidimo variantus: *jewel* bei standartinėje dėžutėje.

Pasirodė pirmosios žinutės apie žaidimą MIGHT & MAGIC: FOR BLOOD AND HONOR. Ko gero, jau esate girdėję, kad tai — didžiulės kompanijos „New World Computing“ kuriamos serijos RPG. Palyginus su ankstesniaja, 6-ąja, dalimi, didelių pokyčių jame nebus. Varikliukas liks tas pats, tik reikės 3D greitintuvo. Atsirast daugiau naujų rasių, be to, dar 3 nauji herojai: monkas, reindžeris bei vagis. Supaprastėjo navigacija miestuose...

Kompanija „Codemasters“ paskelbė, kad numato išleisti naują motociklų imitatorių NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING. Šio žaidimo kūrėjai — švedai, save vadinantys UDS, — beje, tai ir garsiojo IGNITION autoriai. Naujajame žaidime norima tiksliai pademonstruoti, kaip iš tiesų sudėtinga valdyti motociklą. Teks važiuoti ypač sunkiais keliais ir įveikti sudėtingas kliūtis. Motociklų vairuotojai kuriami naudojantis griaučių animacija bei inversine kinematika. Painūs autotrekai — tai tikros 11 pasaulio šalių esančios trasos. Žaidimą planuojama išleisti gegužės 20 d.

Kovo 24 dieną kompanijai SONEXCO buvo įteikti ISO 9001 sertifikatai. Tai pirmas tokio tipo sertifikatas Lietuvoje. SONEXCO kompiuteris „VECTOR“ buvo pripažintas 1998 metų verslo kompiuteriu, be to, kaip tik SONEXCO pirmieji integravo Pentium-III 500 Mhz procesorius į savo gamybos kompiuterius, todėl visai nenuostabu, kad ši kompanija pelnė tokį aukštą įvertinimą ir gavo pasaulinio lygio sertifikatus.

Daugelis iš jūsų, skaitydami žaidimams skirtas konferencijas, greičiausiai ne kartą yra radę pagalbos šūksnių, prašančių atsiųsti žaidimų kodą bei nuorodą, kaip įveikti vieną ar kitą sunkesnę vietą. O ir šiaip, patys žaisdami kokią žaidimą ir beviltiškai įstrigę, ko gero, pasvajodavote apie ką nors tokio, kas galėtų jums padėti. Taigi nepakenktų konkrečiau sužinoti, kokios pagalbos laukėsi tie žmonės, arba ko patys turėtumėt prašyti draugų, jei norite sėkmingai užbaigti žaidimą. Trumpiau tariant, reikia žinoti, kas yra kas.

Pasistengsime kuo aiškiau suklasifikuoti dalykėlius, kurie padės jums aplošti kompiuterį.

**Cheat** — tai anglų kalbos žodis, reiškiantis „apgaulė“. Taip paprasčiausiai vadinamos gudrybės, padėsiančios „apgauti kompiuterį“, t.y. įveikti sunkesnes žaidimo vietas.

**Cheat codes** — tai kodai, kuriuos sukūrė ir pateikė vartotojams patys žaidimo autoriai. Jie lengvai gali padaryti jus nemirtingus, duoti daug ginklų (tai ypač aktualu žaidžiant veiksmo žanro žaidimus) ir pan.

Dažniausiai juos reikia surinkti žaidimo metu, tam naudojami klavišai *Enter*, *Backspace*, *Anykey*.

**Easter egg** (pažodžiui — „Velykų kiaušinis“). Jie tiek skiriasi nuo **cheat codes**. „Velykų kiaušinius“ kuria taip pat žaidimo autoriai. Jiems aktyvuoti reikia surinkti tam tikrą kodą arba atlikti tam tikrus nuoseklius veiksmus. Dažniausiai konkrečios pagalbos jie neteikia, tačiau pakelia žaidėjui ūpą. Pavyzdžiui, galima pamatyti juokingą žaidimo kūrėjų sąrašą arba pačiame žaidime atsiranda kokių nors pokštų (tarkim, paskutinėje LARRY serijoje moteris labiau apsinuogina).

**Easter eggs** pasitaiko ir iš tiesų rimtose programose (*Word*, *Access*).

**Solution / Walkthrough** — tai smulkūs žaidimo aprašai. Šis pavadinimas kilęs iš angliško žodžio *solve* — „sprendimas, minklė“.

**Solution** bei **Walkthrough** nurodyti visi veiksmai, kuriuos herojus privalo atlikti nuo pat žaidimo (dažniausiai nuotykių žanro, o kartais ir RPG) pradžios iki pabaigos. **Solution** — tai tiesiog itin tikslus žaidimo aprašas, o **walkthrough** — tai ištiesi traktatai, kuriuos autorius papildo begale įvairiausių savo minčių bei pašmaikštavimų. Paprastai jie yra kelis kartus ilgesni nei **solutions**.

**Trainer** — tai atskira programėlė (*.com* arba *.exe*), kuri taip pat palengvina žaidėjo užduotis, tik ji sukurta nebe pačių žaidimo autorių, o šiaip kokių nors savanorių geradarių. (Beje, tai kartu ir priekaištas žaidimų kūrėjams: jei jie nori, kad niekas nelandžiotų į pačio žaidimo kodus, turėtų patys pasirūpinti **cheat codes**).

**Traineris** leis gauti daugiau gyvybių, pinigų ir pan. Paprasčiausiai atmintyje reikės pakeisti vienas reikšmes kitomis. Kai jį įsijungsite, jis pats žinos, kur ir ką daryti.

**FAQ (Frequently Asked Questions)** — angliškai tai reiškia „dažniausiai užduodami klausimai“. Mat daugelyje žaidimų apstu įvairiausių sunkiai įveikiamų galvosūkių ir šiaip įdomybių, apie kurias žaidėjas gali ne nenuotaikti.

**FAQ** kaip tik ir yra tokių žaidėjų aktualiausių klausimų ir atsakymų rinkinys. Pavyzdžiui: „Kaip patekti į tam tikrą nuotykių žaidimo vietą?“, „Ar galiu pagrindiniam herojui užmaiti kelnės, apvilkti odinę striukę ir nuskusti jį plikai?“, „Ar galima pirma pastatyti viešnamį, o tik paskui — fermą?“ ir pan.

**Editor** — angliškai reiškia „redaktorius“. Tai nebūtinai turi būti tekstinis redaktorius. Dažniausiai tokios programos suteikia galimybę redaguoti jau išsaugotus lygius (*savegames*). Šis redaktorius leidžia keisti resursų, sąrašų kieki ir pan. Tik atminti: būtinai pasidarykite papildomą žaidimo kopiją, prieš pasileisdami tokią programą! Antraip daugelio valandų darbas gali nueiti šuniui ant uodegos — apie tai jums praneš paprasčiausias užrašas ekrane: „Error reading savegame“. Yra ir kitokių redaktorių, kurie redaguoja patį žaidimą — keičia tam tikrus esminius jo parametrus. Pavyzdžiui, žaidimo KKND redaktorius keičia jūnų charakteristikas. Prieš keisdami kurį nors failą taip pat būtinai išsaugokite žaidimą.

**HEX** redaktoriai — jie gerokai sudėtingesni. Neturintis patirties žmogus ne iškart susigaudys, kaip jie veikia. Paprastai su tokiais redaktoriais keičiamas žaidimo kodas (arba išsaugoto žaidimo turinys). Deja, kelių sakinių nepakaks, norint išsamiai paaiškinti, kaip dirbti su **HEX** redaktoriais. Tačiau jei jūs turite **HEX** redaktorių ir nuotukiate, ką su juo daryti, galite eksperimentuoti.

# Liūdna nuotykių žanro istorija

Didžiulėje šiuolaikinių žaidimų rinkoje milžinišką dalį užima nuotykių žanro kūriniai. Jie vertinami labai skirtingai. Vieni žaidėjai dėl jų kraustosi iš proto, laukia ir išsižioję gauda kiekvieną su jais susijusią naujieną, — o nusipirkę išties dienas bei naktis prasėdi stebeilydamiesi į kompiuterio ekraną ir vėliau karštai aptarinėja su savo bendraminčiais, kaip geriau įveikti vieną ar kitą sunkesnę galvosūkių, siužeto vingių. Kiti į nuotykių žaidimus žiūri abejingai arba netgi su panieka. Šiame straipsnyje nebus nei ginama, nei peikiama nė viena iš šių nuomonių.

Šiaip jau visiškai suprantamas entuziazmas žmogaus, pasirengusio leistis į naują nuotykių — „adventūrą“ (žaidėjų žargonas). Visų pirma, tokie žaidimai apskritai būna labai unikalūs. Be to, kaip jokio kito žanro kūrinuose, čia ypač ryškiai juntamas pergalės skonis. Kai žaidimas patrauklus, kai jo siužetas puikus, o užduotys — logiškos ir ne pernelyg lengvos, — sėkmingai įminus kiekvieną paslaptį, apima nepakartojamas džiaugsmas ir pasididžiavimas. Užtat nuotykių žanro žaidimams negali prilygti nei gera knyga, nei įstabus filmas. Taip buvo anksčiau. Tačiau dabar kažkas nutiko. Kuriami vis nauji nuotykių žanro žaidimai, tačiau vartotojus apnioko jausmas, kad jie žaidžia vieną ir tą patį. Maža to — visuose žaidimuose prisivo dirbtinių, apskritai su siužetu nesusijusių galvosūkių, dešimtis kartų reikia atlikinėti nesuprantamus veiksmus, kartais visiškai absurdiškus (pavyzdžiui, šakute užmušti muses, paskui iškepti jas mikrobangų krosnelėje ir galop įsidėti į kišenę — o gal prirėks žaidimo pabaigoje?). Juk tikrovėje niekas niekada nieko panašaus nedaro, nebent koks nors pamišėlis galėtų taip išsidirbinėti. Ir tokių pavyzdžių, deja, — begalės. Žaidimų autoriai nuolatos verčia jus atlikinėti įvairias nesąmones, be to, kiekvieną kartą vis kvailėsnės. Jiems visiškai nesvarbi logika (turima omeny žmogiškoji logika), siejanti skirtingus dalykus, — jie prikuria tokių absurdu, kad žaidėjui telieka tartum aklam badyti pele po visą ekraną, nė nenučiuoiant, ko reikia ieškoti.

O iki minimumo ribotas komandų skaičius? Žinoma, realiame gyvenime mes kasdien atliekame šimtus įvairiausių veiksmų, kurių nė mažos dalies neįmanoma perkelti į žaidimą. Tačiau vėlesniuose žaidimuose veiksmų teliko du (BLADE RUNNER, DOSCROWD 2): komanda „pažiūrėti“ į daiktą ir paskui „įsikišti“ jį į savo iš tiesų budgę

kišenę (*Inventory*). Ankstesnių žaidimų herojai sugebėdavo kur kas daugiau. Štai LARRY 1—7 autoriai sugalvojo gudrų būdą, kaip padidinti veiksmų skaičių, naudojantis klaviatūra. Kiekvienas klavišas reiškė atskirą veiksmą: pasakoti apie daiktą, jo paskirti, ką nors atidaryti, uždaryti, stumtelėti, truktelėti, panaudoti kelis daiktus ir t.t. Tačiau vėliau komandos ėmė paslaptinai dingti. Iš pradžių nustojome stumti bei traukti, o paskui ir atlikinėti visus kitus veiksmus. Galop išdygo ta klaidioji komanda USE, kuri reiškia absoliučiai viską: atidaryti duris — USE, pažiūrėti į daiktą — USE, įkišti raktą į spyną — USE, ką nors įjungti ar išjungti — taip pat USE.

Apie personažų dialogus (kaip kūrėjams nešovė galvon ir juos panaikinti) ir įvairius siužetų vingius apskritai nėra ko kalbėti. Daugumoje šiuolaikinių nuotykių žaidimų, išskyrus vos keletą (pavyzdžiui, vis tą patį BLADE RUNNER), visiškai nesvarbu, ką pasirinksite menu lange, — tai neturės lemiamos įtakos žaidimo eigai, o ypač — jo pabaigai, kuri bet kuriuo atveju bus tokia pat. Žaidimai tapo tokie nuobodūs, kad apie bandymą juos žaisti antrą ar trečią kartą niekam nė mintis nekyla. Taigi kokia prasmė taupyti pinigus ir pirkti tokį kūrinį? Kam reikalingas nuotykių žaidimas su vos pora komandų, blankiu siužetu, nelogiškais galvosūkiškais, pokalbiais, kurie nė trupučio ne-

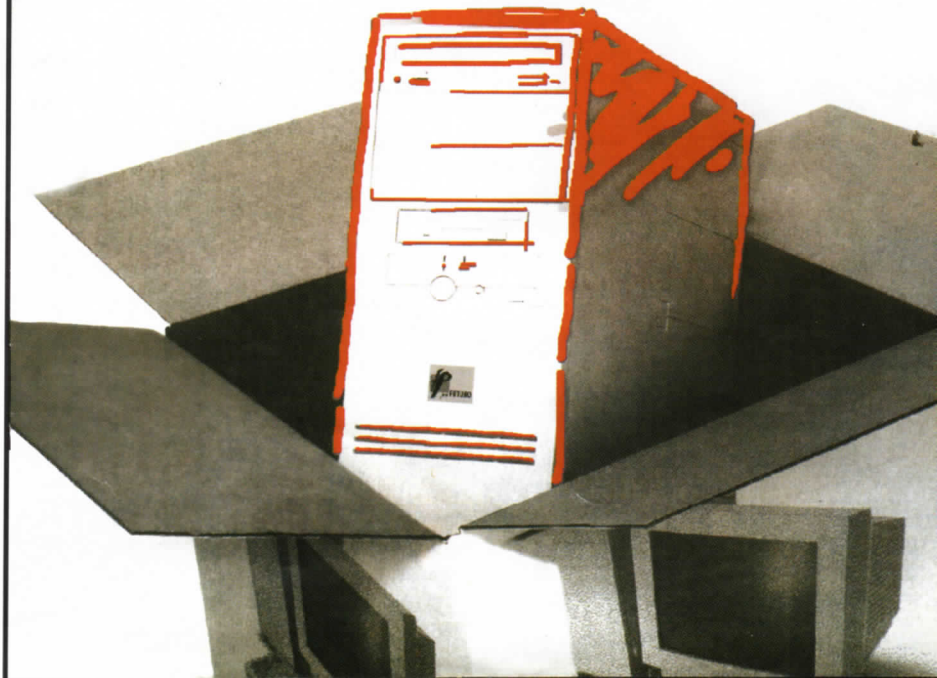


pro **FUTURO**

"Pro FUTURO"  
KOMPIUTERIŲ SALONAS  
Algirdo g.5,  
2009 Vilnius,  
tel. 23 29 54, 23 29 56,  
faksas 22 29 55.  
Dirbame ir šeštadieniais.

**TAVO NAUJASIS DRAUGAS**

Tai aš!



## Iš žaidimo žanro istorijos

padeda, bet netgi trukdo (užtat įgarsinti profesionalių aktorių), ir užimantis net 4 CD? Kad jį nusipirkęs turėtum landžioti po žaidimų saitus su viltimi, jog kuriame nors iš jų rasi pažįstamą pavadinimą ir žaidimo aprašymą? Kito kelio jį įveikti paprasčiausiai nėra, nes NIEKADA jokiam NORMALIAM žmogui nė prisisapnuoti negalėtų tokios nesąmonės. Taigi galop padėtum naująjį žaidimą ant lentynos ir pamirštum. O apmaudžiausia būtų ne dėl išmestų pinigų, bet dėl patirto nusivylimo.

Tad kas gi nutiko? Kodėl nuotykių žanras po truputį miršta, kodėl taip laužomos jau nusistovėjusios jo tradicijos bei dėsniai? Dėl kokios priežasties vis daugiau žmonių, anksčiau neįsivaizdavusių savo laisvalaikio be kompiuterinių nuotykių, dabar nususuka nuo jų ir pirmenybę teikia, pavyzdžiui, veiksmo žaidimams? Norint rasti atsakymus į šiuos klausimus, ko gero, neprošal būtų peržvelgti visą nuotykių žaidimų istoriją nuo pat jų atsiradimo — galbūt klaida įsivėlė dar anuomet?

Štai kaip visa tai prasidėjo...

O prasidėjo viskas, kad ir kaip būtų keista, nuo Mamutų olos (ir kas galėjo pagalvoti...). Ši nuostabi gamtos kūrinį 1790 metais JAV atrado medžiotojas Džonas Haučinas. Požemiuose karalivaio tūkstančiai šikšnosparnių ir, žinoma, ten stūksojo kalnai (hm...) jų išmatų. Pasirodo, šiose išmatose yra tam tikros medžiagos, kuri būdavo naudojama parakai gaminti. Taigi Napoleono karo metu Mamutų ola tapo šio parako komponento kasykla. Tačiau paskui stoji taika, visame pasaulyje parako paklausa labai sumažėjo, ir ola buvo palikta ramybėje. Užtat pamažu ji pradėjo garsėti kaip gamtos sukurta įdomybė. Mamutų ola tyrinėta menkai, buvo apžiūrėta tik nedidelė jos dalis. 1838-aisiais Stefeno Bišopo šeimininkas nusipirko šią olą. Stefenas, kaip kad dažnai pasitaikydavo, buvo labiau išsilavinęs už savo šeimininką: jis mokėjo lotynų, graikų kalbas, buvo apskritai talentingas žmogus ir dėl to galop paskirtas olos valdytoju. Visą savo laisvalaikį jis tyrinėjo požeminius praėjimus, aprašinėjo ir žymėjosi žemėlapyje naujas atrastas sales. Vaikštinėdamas po olą jis nuolatos užtikdavo įdomių ledynmečio laikotarpio radinių, senovinių gyvūnų liekanų. Šie radiniai bei tyrimai pakišo Bišopo šeimininkui mintį Mamutų olą paversti turistų lankoma vieta. Jis taip ir padarė. Ir greitai apie olą pasklido gandas kaip apie dar vieną pasaulio stebuklą. Tačiau tuoj po to kaimynystėje buvo rasta dar viena ola, ir tarp abiejų

olų šeimininkų įsiliepsnojo tikras karas. Kiekvienas stengėsi savo konkurentui iškrėsti kuo daugiau kiauulyščių: nutraukdavo ekskursijas, padėgdavo kassas, kol galop olų lankymas ėmė grėsti pačių lankytojų gyvybei. Nežinia, kuo visa tai būtų pasibaigę, jeigu nebūtų įsikišusi JAV vyriausybė, kuri užgesino ginčą ir visą aplinkinę teritoriją paskelbė Nacionaliniu parku. Tiesa, nuo anų laikų turistų srautas gerokai sumažėjo. Užtat paskui juos užgriuvo speleologų minia. Tarp jų sklandė legenda, neva šios dvi olos iš tiesų yra vieno begaliniai didelio požemio dalys. Dešimtmečiais truko nesėkmingos jas jungiančios landos paieškos. Ir štai pagaliau 1972 metais praėjimas buvo rastas. Jį užtiko smulkutė moteris, vardu Patricija Krauter. Jai pavyko pralįsti pro pernelyg siaurą visiems kitiems ieškotojams plyšį, už kurio prasidėjo koridorius su skysto purvo grindimis. Patricijos vyras Vilis Krauteris buvo kompiuterių programuotojas. Po savo žmonos atradimo jis sukūrė "Fortrano" programą — Mamutų olos imitatorių. Programoje, kaip ir tikrovėje, buvo keli aukštai, be to, mirgėte mirgėjo begalė geologinių skaičiavimų bei įvairių parametrų skaitmenų. Savo kūrinį Krauteris pavadino COLOSSAL CAVE. Ten jis pirmą kartą pavartojo terminą *room* (kambarys) — juo dabartiniuose nuotykių žaidimuose žymima lokacija. Ši programa galop būtų paskendus užmaršty, jeigu ne autorius draugas Donas Vudsas, didelis *fantasy* (pasakos ir fantastikos derinys) žanro gerbėjas. Įkvėptas fantasto Dž.R.R.Tolkino knygų "Hobitas" bei "Žiedų valdovas", jis ėmėsi darbo: olos kambariuose apgyvendino nykštukus ir drakonus, paslėpė daugybę lobių, vienoje vietoje net veikiantį ugnikalnį įtaisė. Taip grynai mokslinė informacinė

programa COLOSSAL CAVE virto žaidimu. Atsirado tikslas — visus lobius sunešti į vieną vietą — nedidelį namelį greta landos. Savo darbo vaisių Vudsas pavadino ADVENT (sutrumpintas žodis *Adventure* — t.y. "nuotykis"). Po truputį žaidimas išpopuliarėjo visoje Amerikoje. Atsirado panašių jį. Taip buvo padėtas pagrindas nuotykių žaidimams, kurie vėliau buvo pavadinti *Adventure*. Netrukus tokie kompiuteriniai nuotykių išplito visame pasaulyje. Įvairiose šalyse ėmė steigtis firmos, kurios kūrė žaidimus, panašius į pirmąjį ADVENT. Devintojo dešimtmečio viduryje jų buvo išleista keletas tūkstančių.

Dabar porą žodžių tarsime apie pačių žaidimų kūrimo techniką. Apie grafiką nėra ko kalbėti — jos anuomet išvis nebuvo. Ar jums kada nors teko matyti tekstinius vaidmenų žaidimus? Pirmieji nuotykių žaidimai atrodė panašiai. Juodas tekstinis ekranas ir komandų eilutė, kurioje žymimos klaviatūra herojui duodamos komandos. Firmos "Infocom", anų laikų tokių žaidimų gamybos lyderės, lozungas buvo maždaug toks: "Mes nekuriame grafikos. Geriausias grafikos kūrėjas — jūsų vaizduotė, ir ji visada su jumis". Iš tiesų galima pagalvoti, jog visa tai — baisiai nuobodus dalykas, tačiau taip nėra. Daugelis tuometinių tekstinių nuotykių žaidimų (dabar šis žanras vadinamas *Interactive Fiction* — IF) buvo kur kas įdomesni ir intelektualėsniai už savo vėlesnius trimatčius palikuonis, užimančius šimtus megabaitų. Po tekstinių nuotykių žaidimų kartos išėjo dar keturios grafinių žaidimų kartos, kurių lygis, deja, vis prastėjo.

Sunku pasakyti, kuris žaidimas vėl atkreipė akis į jau, regis, visiškai pamirštus tekstinius nuotykių žaidimus. Ta-

(nukelta 122psl.)

**NINTENDO<sup>64</sup> Panasonic SUPER NINTENDO SEGA SATURN**

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ  
SALONAS, NUOMA, KEITIMAS,  
PARDAVIMAS, REMONTAS  
DIDELIS PC "JOYSTICK"  
PASIRINKIMAS**



Pateikus šį kuponą  
50% - nuolaida žaidžiant  
5% - nuolaida visiems pirkiniams  
Galioja iki Kiberzonos Nr. 3 išleidimo

**Kaunas, Savanorių pr. 375, tel. (8\*286) 3 88 89  
(Kalničių prekybos centras Ia.)  
Vytauto pr. 71, tel. 29 32 70  
(Baltijos viešbutis 2a.-210 kab.)**

# STAR FORCE COMMANDER WARS

**T**ikriausiai nedaug atsirastų besido minčių žaidimais žmonių, kurie nieko nežino apie Luko įkurtas kompanijas. Ir, ko gero, nesutiktume nė vieno žaidėjo, kuris nebūtų girdėjęs "Lucasarts" kompanijos pavadinimo. Ji išgarsėjo kurdama nuotykių žanro žaidimus ir ilgainiui tapo šio žanro lydere. Taip puikiai įsivertinusi, "Lucasarts" kompanija praplėtė savo veiklą — ėmė kurti 3D veiksmo žaidimus (DARK FORCES, JEDI KNIGHT ir kt.), kurie sėkmingai konku-

dabar pažiūrėkime, ką gi ji žada...

Šį sykį kūrėjai nusileido iš beorio kosmoso ir pradėjo kurti realaus laiko strateginį žaidimą, kur visi mūšiai vyks keliose planetose. "Žvaigždžių karų" mėgėjai tenenusimena, nes jis vis tiek priklauso "Žvaigždžių karų" serijai. Čia Jūs galėsite vadovauti arba Sukilėlių Aljansui, arba Galaktikos Imperijai (kaip ir žaidime REBELLION). Naujajį žaidimą sudarys kelios dalys. Kiekvienos dalies veiksmas vyks vis kitoje planetoje, jose bus vidutiniškai po tris misijas. Misijos apims žvaigždžių karų trilogiją: "Naujoji viltis" (viskas prasidės kaip tik prieš Alderano sunaikinimą), "Imperija kontraatakuoja" (ypač akcentuojami strateginiai mūšiai dėl Hoth planetos, kur buvo įsikūrę sukilėliai po Mirties žvaigždės sunaikinimo) ir "Džedajų sugrįžimas". Taigi žadama vientisa, jau pažįstama ir labai intriguojanti siužetinė linija (beje, kaip tik tai dažnai būna silpnoji žaidimų vieta). Turint omeny tai, kad "Lucasarts" darbuotojai

ją. Žaidėjas vadovaus ne vien mūšiams — jis bus atsakingas ir už resursų gavybą, reguliuos gamybą ir valdys kovinius vienetus: pėstininkus (pradedant Imperijos šturmo grupėmis bei Aljanso kareiviais ir baigiant įvairių klasių druidais), transporto priemones (tarp jų — lig šiol nematytus tankus, raketų bei pėstininkų transportą). Be to, rasite ir jau matytų transporto priemonių: AT-AT ir AT-ST ėjikų, Y-wing'ų ir TIE bombonešių.

Susirėmimai vyks įvairiausiose, labai skirtingose "Žvaigždžių karų" vietovėse — tankiuose Yavin 4 pasaulio miškuose, Tatooino dykumose, žolėtose Korelijos lygumose, turtinguose Kesselio laukuose ir Coruscanto poliarinio klimato zonoje.

Tačiau aktualiausias klausimas — ar sulauksime ko nors ypatingo, kas skirtų FC nuo kitų to pat žanro žaidimų? Pasirodo, pagrindinis koziris, kuriuo "Lucasarts" ketina pritraukti žaidėjus, tai visiškai trimatė grafika. Tomas Byronas teigia: „FC bus panaudotos naujausios trimačio greitimo technologijos, ir kaip tik dėlto vaizdas bus toks tikroviškas, kokio niekam lig šiol nepavyko sukurti“. Slanki kamera galės žaidėjui pateikti vaizdą iš įvairių taškų. Žinoma, dėl to šiam žaidimui bus būtinas 3D greitintuvas. Tikriausiai tai pirmas strateginis žaidimas, kuriam keliamas toks reikalavimas (irgi naujiena).

## Bendra charakteristika:

### Pranašumai:

- \* visiška trimatė grafika;
- \* įdomi siužetinė linija, geri įžanginiai filmai;
- \* *single/multiplayer* žaidimo režimai;
- \* didelė viso ko įvairovė.

Trūkumų kol kas negalime nurodyti jokių, gal tik paminėtume tą faktą, jog būtinas 3D greitintuvas, nes ne kiekvienas gali jį įpirkti (kita vertus, tai galima laikyti ir pranašumu); be to, neaišku, ko dar gali prisigalvoti FC autoriai.



ruoja su šio žanro lyderės kompanijos "Id" produktais. Tačiau ir tuomet "Lucasarts" nenurimo — ji paskelbė norinti užpildyti rinkos spragą — t.y. ji susidomėjusi ir strateginiais žaidimais. Tai buvo džiugį žinia vartotojams — juk visi žino, kad "Lucasarts" kuria tik aukštos kokybės žaidimus.

Galop lauktasis REBELLION — toks "Lucasarts" pirmojo strateginio žaidimo pavadinimas — buvo išleistas. Ir... paaiškėjo, jog šis blynas gerokai prisvilęs. Nenagrinėsime priežasčių, kodėl taip atsitiko, tačiau REBELLION tikrai nerasime populiariausių žaidimų sąrašuose. Žinodama, kokiai daugybei žmonių patinka strateginiai žaidimai, "Lucasarts" kompanija nenuleido rankų, o ėmėsi kurti naują šio žanro žaidimą FORCE COMMANDER (toliau FC). Savaime suprantama, jei nori sulaukti tikro pasisekimo, reikia labai pasistengti, kad produktas būtų ir įdomus, ir gražus, ir... naujoviškas. Ar pavyks "Lucasarts" įgyvendinti šį uždavinį, tikriausiai sužinosime dar šiais metais; o

visada daug dėmesio skiria žaidimo apipavidalinimui (pvz., JEDI KNIGHT), o jiems talkina "Industrial Light and Magic" kompanija, galime tikėtis puikių, prilygstančių tikriems filmams, įvadinčių filmukų.

FORCE COMMANDER misijų tikslai: bazės įkūrimas, strateginių pastatų ir kovinių vienetų (junitų) užgrobimas ir visiškas priešo pajėgų sunaikinimas. Papildomose misijose dar gali tekti sunaikinti kokį nors konkretų taikinį arba kuo ilgiau atsilaikyti ginantis nuo atakuojančio priešo, kad spėtų atsitraukti pagrindinės jūsų pajėgos, — panašios taktikos buvo laikomasi mūšyje dėl Hotho ("Sukilėlių Aljansas").

Tikimasi, kad FC bus daugiau nei 100 "Žvaigždžių karų" personažų, transporto priemonių ir pastatų, kurių prireiks kovojant prieš Aljansą ar Imperi-



# Broliai Pilotai 2: serijinio maniako byla

1C/Games



Nieko nesuprantu, — gūžtelėjo pečias Kolega. “Hmmm... — numykė ir Šefas, stipriai sukandęs dantyse nepažinomą tikro seklio atributą — pypkę. Garsusis katinas Myšjakas dingo be pėdsakų. Ko gi dabar mums griebtis? Ką daryti? Yra vienintelė išeitis — imtis naujos bylos, kuri vadinsis “Maniako pėdomis”.

Greitai susiruošę mūsų bičiuliai vyksta į Sumo restoraną, kad išžvalgytų ten padėtį. Įdomus dalykas: restorane tiekiami patiekalai iš pelių. Iš kur jų atsiranda ir kas gi jas gaudo? Na, bet tiek to. Pradėsimė nuo apžiūros. Sūris — puiku. Būtų galima pasigardžiuoti, tik peilis kažkoks nešvarus. Geriau pasilikime sūrio gabalėlį atminimui. O štai ir kiaurasamtis. Senas žurnalas — gal paskaitinėti? Kokie paveikslėliai: lėktuvas, katė, sveikinimas pelėms (Valentino dienos proga). Taip, žurnaliukas nestoras. Laikas judėti toliau. Nors... ar nevertėtų iš pradžių pasigauti kokią pe-

lytę — gal ji ką nors įdomaus papasakotų, — juoba kad viską turime sudėtingiems pelėkautams pasidaryti. Be to, ir pats Sumo atrodo kažkoks įtartinas, — dievaži, jis nekelia pasitikėjimo...

“1C” ir “Games” sukėlė tikrą sprogią, išleidę žaidimą kodiniu pavadinimu BROLIAI PILOTAI. DRYŽUOTOJO DRAMBLIO PĖDOMIS. Rusakalbiai žaidėjai buvo tiesiog priblokšti. Nuostabi grafika, kurta pagal animacinius filmukus “Tyrimą atlieka Kolobkai” (“Sledstviye vedut Kolobki”), iš tos pat serijos pasiskolintas ir siužetas, profesionalus įgarsinimas bei muzika — visa tai sudarė puikų kompiuterinio žaidimo pagrindą. Aistroms aprimus sumanyta kurti tokio sėkmingo hito tęsinį. Ir štai visiems Brolių gerbėjams pristatome naują žaidimą: BROLIAI PILOTAI: MANIAKO PĖDOMIS.

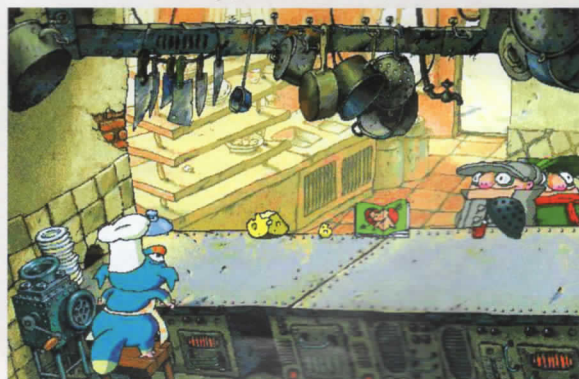
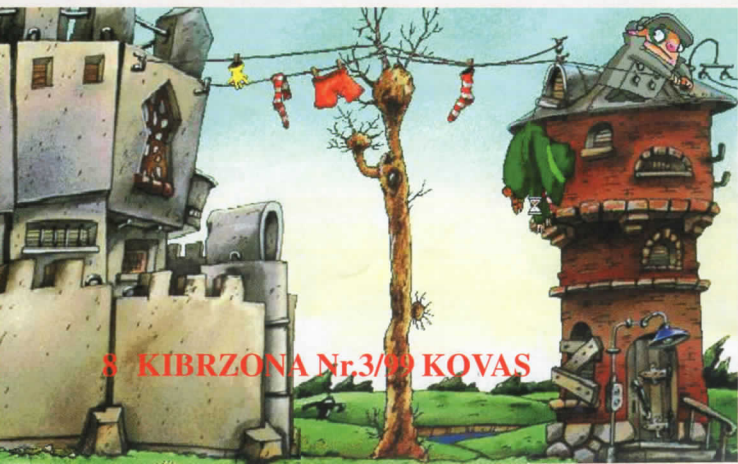
Visi žino, ko verta licencijuotos programinės įrangos kūrėja ir leidėja gigantė kompanija “1C”. Užtat tiek daug tikėtasi ir iš antrosios BROLIŲ PILOTŲ žaidimo dalies. Reikia pasakyti, kad “1C” išties puikiai pasi-

darbavo, tačiau atsirado ir šiokių tokių problemėlių. Tačiau apie viską — iš eilės.

Kaip ir pirmieji PILOTAI, žaidimas kurtas animacijos stiliumi. Juk kitaip nebūti negalėjo. Autoriai teisingai pasielgė palikę tuos pačius pagrindinius herojus: amžinai nieko nesuprantantį Kolegą bei mąslųjį Šefą, — tik dabar jų paveikslai dar gyvesni.

Žavi žaidimo humoras, su kuriuo pavažduotas kiekvienas herojus, kiekvienas jų judesys, kiekvienas ekrano kvadratėlis. Įdomūs ne tik pagrindiniai personažai Šefas bei Kolega — lygiai tokį pat neišdildomą įspūdį palieka ir, tarkim, alubario padavėja. Teatleidžia mums Larisa Dolina ir Irina Otijeva, bet ši alaus pilstytoja tokia panaši į jas, kad net kvapą gniaužia. O jau balselis...

Be abejo, puiki grafika iškart maloniai nuteikia žaidėją, tačiau sutikite, kad





## Žaidimų aprašymai /nuotykių ir galvosūkių žaidimas/

be gero siužeto nuotykių žanro žaidimas būtų nieko vertas. BROLIAI PILOTAI ne vieną nustebins gyvu veiksmu, puikiu humoro bei daugybe galvosūkių. Piktadarys Sumo kaip įmanydamas stengiasi nusišalti savo nusikaltimus ir katino pagrobimą, tačiau nieko jam neišdegs. Sumanieji draugužiai įveiks visas kliūtis ir išspręs visas mįsles. Apgaudinėdami, papirkinėdami, skvarbaus Šefo proto vedami, naudodamiesi mitriomis Kolegos rankomis, jūs turėsite pavyti nusikaltėlių, nubausti jį ir išlaisvinti katina.

Iš tiesų žaidimo autoriai pamėgino suderinti du žanrus — nuotykių bei arkadų — ir rezultatas išėjo be galo įdomus. Pavyzdžiui, grynai nuotykių žanrui būdingą užduotį — sukurti įtariamąjo fotorobotą — dar apunkina Kolegos pastangos padėti. Tačiau jis toks žioplus, kad vis įjungia ne tą mygtuką, kurį reikia. O štai kitai užduočiai įvykdyti turėsite pasitelkti matematinius gabumus: naudodamiesi trijų litrų talpos buteliu ir penkių litrų talpos kanistru turėsite atseikėti lygiai keturis litrus alaus. Vis dėlto daugiausia bus loginių užduočių. Ir niekada sprendami jas nepamirškite humoro jausmo! Jeigu pernelyg rimtai žiūrėsite į žaidimą, praleisite daugybę pačių įdomiausių sprendimų, o svarbiausia — nepatirsite visiško malonumo. Taigi žaidimas nuostabus, be to, didesnę išpūdį jis paliks, jei bus žaidžiamas išties, o ne dalimis.

Palyginus su pirmąja žaidimo dalimi, galima sakyti, jog grafika nedaug tepasikeitė. Čia veikia tie patys, tokiu pat stiliumi piešti, tos pačios studijos "Pilot" kurti personažai. Tai pats sėkmingiausias iš visų įmanomų variantas. Pirmą, garsusis filmukas iki šiol linkmina žiūrovus. Antra, dar ne visiškai atvėso pirmosios žaidimo dalies sukeltos aistros. Tačiau vis dėlto studija "1C" turi labai pasistengti, nes vis populiaresti tampa Broliai, kurie dalyvauja televizijos šou. Jie visiškai kitaip atrodo.

Beje, visada itin įdėmiai apžiūrėkite kiekvieną ekrano lopinėlių. Galbūt ne

viskas, kas ten nupiešta, padės jūsų tyrimui, bet pasijuoksite iš širdies.

Žaidimo valdymas toks nesudėtingas, kad instrukcijoje apie tai nė nešnekama. Iš tiesų, kas gali būti paprasčiau: apačioje matome Kolegos ir Šefo nuotraukas — pelės spustelėjimu pasirinksite reikiamą herojų. Keturiose kišenėse (abu herojai turi po dvi) sudėti daiktai, kuriuos galite naudoti pagal jų tiesioginę (arba ne) paskirtį. Bylos aplankas skirtas kontroliuoti kitus dalykus, prisiminti jau praėjusius lygius.

Dabar pakalbėsime apie trūkumus. Kai kuriuos daiktus gali paimti tik kuris nors vienas komandos narys. Tai suprantama, jei šis daiktas herojui reikalingas dabar pat, bet jei jis kiša jį į kišenę, tada tai atrodo kiek nenatūraliai. Tačiau pats didžiausias trūkumas — nėra galimybių reguliuoti muzikos ir garso lygį. Galite juos tik įjungti arba išjungti, tačiau reguliuoti įmanoma tik standartiniu "Windows" terpės būdu.

Jau ganėtinai daug apie tai rašėme. Dabar paminėsime tik pagrindinius dalykus ir padarysime išvadą. Žaidime gausu įvairiausių galvosūkių, kuriuos turėsite išspręsti, kol galop pričiupsite maniaką Sumo. Jie tokie įvairūs, kad neįmanoma jų čia aprašyti. Be to, užduotys tokios originalios, kad kartais sunku suvokti, kaip jas įminti, todėl pasirenkite ilgokai pasukti galvas. Užtat kai galų gale rasite sprendimą, ko gero, skaniai pasijuoksite patys iš savęs: stebėsitės, kaip iškart jums tai neatėjo į galvą.

Reikia įvertinti ir subtilų autorių humoro jausmą. Šiame žaidime pavaizduota mus supanti tikrovė, tik tarsi kreivame veidrodyje. Pasaulis toks tikroviškas ir kartu toks juokingas, kad vargu, ar atsispirsite pagundai pažaisti šį žaidimą dar kartą. Pavyzdžiui, kaip jums patinka kad ir toks sakinytis: "sąžinės kalinys katinas Myšjakas skelbia bado streiką..."

Puikus. Nuostabioji frazė "Niekas nesupranta" skamba tarsi leitmotyvas nuo pat žaidimo pradžios iki pabaigos. Profesionalūs aktoriai, garsinę šį žaidimą, pasiekė tokio efekto, kad neretai reikės laikyti už pilvą, klausantis herojų komentarų. Kartais mes net susizgribdavome, kad kartojame kokį nors veiksmą vien tam, kad dar kartą paklausytume veikėjo žodžių. Šiuo požiūriu BROLIAI PILOTAI — vienas iš "rusišiausių" gerąja prasme žaidimų.



Ji taip pat parinkta gerai. Yra tik vienas "bet"... Teatleidžia mums autoriai, tačiau iš tikrųjų nemaloniai nustebome neišgirdę melodijos, skambėjusios ir pirmuosiuose PILOTUOSE, ir animaciniame filmuke, ir net televizijos šou bei tapusios kone vizitine BROLIŲ PILOTŲ kortele.

Jau esame minėję, kad antrojoje BROLIŲ dalyje radome dar daugiau įvairenybių. Arkados elementai pareikalavus akimirksniu priimti svarbius sprendimus ir taip pat staigiai pele valdyti herojus. O sprendami galvosūkius turėsite progos įvertinti ne tik savo intelektą, bet ir humoro jausmą: mat be jo daugybė užduočių pasirodys tiesiog neišsprendžiamos. Tiesa, kai kurios jos ne visiškai suprantamos. Pavyzdžiui, neaišku, kodėl pelė taip išsigando Sumo fotoroboto, o surasti skėtį vagono lange beveik neįmanoma.

Žaidimas vykęs — su įdomiu siužetu, stilinga grafika, nuostabių garsų ir puikia muzika. Nepaisant minėtų trūkumų, "Games" ir "1C" dar kartą įrodė, kad yra ne iš kelmo spirtos. Žaidime buvo panaudoti visi pirmosios dalies pranašumai, tačiau pakartoti ir trūkumai. Beje, vienas iš jų — tai, kad, mūsų nuomone, pernelyg greitai sulaukiame finalinio žaidimo filmuko.



**Žvilgsnis į priekį**

## Multitude Incorporated

**P166, 32 MB RAM, SVGA su 1MB vaizdo atminties, garso korta, Win'95/98.**



Tik nepamanykit, jog šio žaidimo herojai bus šiaip jau taikūs kovotojai su ugnies stichija, t.y. gaisrininkai. Jokių būdų! Žodžiai FIRE TEAM greičiau reiškia veržlią, ugingą ir dėl to labai pavojingą komandą. Užtat vargas tam, kuris stos jiems skersai kelio. Žodžiu, renkitės kautynėms! O dar įdomiau bus dėl to, kad žaidėjo laukia ne vienas herojus, bet visa jų komanda, kurios nariai gali pasigirti unikaliais sugebėjimais.

FIRE TEAM esmė labai paprasta. Jūsų keturių karių komanda įnirtingai kovoja su dviem kitomis komandomis. Tai realiojo laiko žaidimas. Aplinka čia nors ir dvimatė, tačiau labai patraukliai sukurta.

O dabar susipažinkite su savo komandos nariais — įtikinsite, kad tai iš tiesų nepralenkami pagalbininkai.

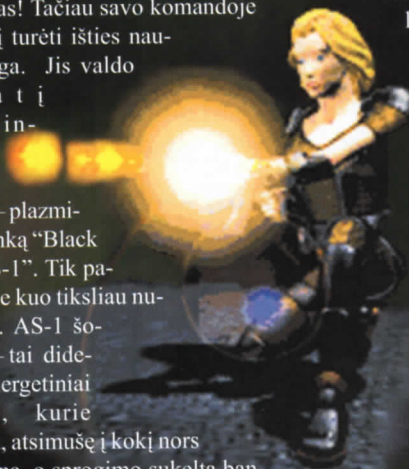


taip pat kai priešų yra daug, nes jis labai greitai šaudo.

Ir, be abejo, pagrindinė Matos Hari užduotis — žvalgyti aplinką.

### Pėstininkas

O, tai labai pavojingas žudikas! Tačiau savo komandoje tokį turėti išties naudinga. Jis valdo p a t i galin-



### Žvalgė

Mata Hari — toks šios, galima sakyti, vienos iš pavojingiausių ir tuo pat metu pažeidžiamiausių herojų vardas. Ji turi ypatingų pranašumų: be galo greitai juda (beveik kaip „Zaparožec“ su Ty-144 varikliu), jos puikus regėjimas, be to, ji nešiojasi siūstuvą, kuris leidžia kitiems komandos nariams matyti viską, ką mato pati Mata. Tačiau žvalgė nėra itin gyvybinga ir dėl to labai lengvai sužeidžiama. Mata Hari ginkluota automatu „Talon LR-3“, kuris šaudo plazma. Šis ginklas veiksmingas tik tuomet, kai priešas yra netoliese,

giausią ginklą — plazminę patranką „Black Lion AS-1“. Tik pasistenkite kuo tiksliau nusiųskite. AS-1 šoviniai — tai dideli žali energetiniai rutuliai, kurie sprogtas, atsimušę į kokią nors kietą kūną, o sprogo sukelta banga siekia itin toli. Tiesa, dėl šio ginklo bei šarvų, kurių galėtų pavydėti ir tankas T-74, svorio pėstininkas juda ne ką greičiau už vėžlį. Be to, jo regėjimo laukas yra daug siauresnis už žvalgės.

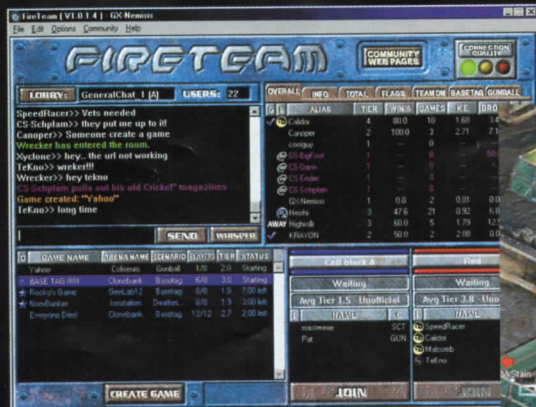
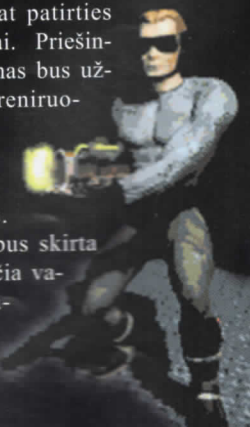
### Komandos

Kietas vaikinukas. Jis nei labai greitas, nei labai lėtas, turi vidutinio galingumo plazminį šautuvą „Howler GA-7“ — šiaip puikų ginklą, tačiau kur kas silpnesnį už „Black Lion AS-1“. Jo regėjimo laukas nėra siauras, tačiau nė iš tolo negali prilygti žvalgės. Dar Komando šarvai gan patikimi. Apskritai tai geras karys, tam tikrais atvejais galintis konkuruoti su žvalge, o esant reikalui — pabėgti nuo egresyvių pėstininkų ugnies.

FIRETEAM žaidėjui pateikta nemažai įdomių misijų. Pavyzdžiui, „The Gunball“, kur su savo komanda turėsite paimti tą *gunballą* ir įridinti jį į priešų vartus. Be abejo, bus ir klasikinis *deathmatch* režimas — laimės tas, kuris nukaus daugiausia priešų. Sukurtas ir „vėliavų“ žaidimas, kur reikia užkariauti priešų bokštelių ir vėliavas. Na, visko čia neišvardysi...

### Žaidimo eiga

Susikauti galės tik panašaus lygio, maždaug tiek pat patirties turintys kovotojai. Priešingu atveju žaidimas bus užskaitytas kaip treniruotė. Žaidėjo reitingą daugiausia lems jo nukautų priešų skaičius. Daug dėmesio bus skirta klanams, kurie čia vadinami „kompanijomis“.







# CLOSE COMBAT III: THE RUSSION FRONT

Microsoft / Atomic Games

**P133, 32 Mb RAM, WIN'95/98**

Paskutiniojo CLOSE COMBAT serijos žaidimo CLOSE COMBAT III: THE RUSSION FRONT, kurį kuria „Atomic“, o leidžia „Microsoft“, veiksmas prasideda fašistinės Vokietijos įsiveržimu į Sovietų Sąjungą 1941 metais, o baigiasi Berlyno šturmu 1945-aisiais. CC3 smarkiai skiriasi nuo savo pirmtakų, tačiau apie tai papasakosime kiek vėliau. Jums suteikta galimybė žaisti vienos ar kitos šalies pusėje ir galbūt pasistengti pakeisti istorijos eigą. Žaidimas be galo įdomus dėl to, kad jo veiksmas aprėpia labai didelę teritoriją, be to, čia 5 milijonai vokiečių kareivių susiduria su daugiau nei 30 milijonų tarybinių karių.

Šį daugkartinį žaidimą galima žaisti visais standartiniais būdais, t.y. ir per vietinį tinklą, TSP/IP bei „Internetė“, naudojantis „Microsoft Zone“. Įvairius kelius į pergalę galima išbandyti

ir žaidžiant vieno žaidėjo režimu. Žaidėjas gali pasirinkti atskirą misiją arba kompaniją, siejančią daugybę operacijų. Yra ir Didžioji kompanija, aprėpianti visus ketverius Vokietijos ir Rusijos karo metus. Žaidžiant kompaniją neužtenka pasiekti pergalės viename atskirame mūšyje. Gerokai tenka galvą pasukti sprendžiant, ką siūsti į kovą — veteranus ar „žalius“ pulkus. Kautynių patirtis žaidime labai svarbi. Taip pat reikšmingas karių nuovargis. Taigi būkite itin atsargūs ir stenkitės viską gerai apgalvoti bei tinkamai įvertinti.

Galima apginkluoti būrius šiuolaikiškesniais ginklais. Priklausomai nuo įvykių eigos ir lydinčios sėkmės, abi pusės gauna naujesnės, pažangesnės technikos ir tobulina savo ginkluotę. Dar įtakos turi oro sąlygos. Pavyzdžiui, nuožmūs 1941-ųjų žiemos šalčiai labai nualino karius tiek fiziškai, tiek dvasiškai.

Klampūs keliai gali sutrikdyti mašinų eismą.

Šiame žaidime karius ne tik rengiate kovai, bet ir valdote mūšio metu. Tokiu būdu galite smarkiai pakeisti jo eigą. CC3 atsirado naujas personažas — pulko vadas. Tai ypač palengvina įsakymų davimo procesą. Kariai klauso savo vadų ir sužino iš jų apie esamą padėtį. Už pasiektas pergales gaunate komandavimo sistemos taškų, už kuriuos galite įsigyti pranašesnių įrengimų bei naujų pulkų, pagausinti armiją. Žemesniuose lygiuose žaidėjas artimiau bendrauja su kariais, turi nuolatos rūpintis, kad jie nepultų į paniką ar pabūgę nepradėtų atsitraukti. Aukštesniuose lygiuose apie tai galima pamiršti.

CC3 kovos vyksta įvairiose vietovėse — pradedant miestais, ant upių krantų ir baigiant apsnigtais kaimais. Žemėlapiai labai dideli. Be to, čia yra ir istorinių, ir tikrų žemėlapių, nupieštų pagal oro nuotraukas.

Žaidimo grafika 16 bitų, kraštovaizdis trimatis. Minimali rezoliucija — 800x600. Galima keisti karių uniformas atsižvelgiant į oro sąlygas. Garsas lygiai toks pat įdomus kaip ir visa kita. Aimanos

bei riksmi aiđi originaliomis kalbomis — vokiečių bei rusų. Tiesa, galima perjungti, kad viskas būtų įgarsinta angliškai, bet anglų kalba skambantys riksmi šiek tiek pakeičia bendrą nuotaiką. Kur kas įdomiau klausytis tikrų pokalbių nei jų vertimo.

Pulkų tipai bei jų skaičius išliko beveik tokie pat kaip ankstesniuose CC serijos žaidimuose. CC3 yra daugiau kaip 300 įvairių pulkų, 100 ginklų ir 60 karių rūšių, taip pat 80 mašinų ir prieštankinių įrengimų rūšių. Kaip jau buvo minėta, priklausomai nuo įvykių eigos, pasiektų pergalių, bus galima gauti tobulesnės technikos. Įrengimus rinktis galės tik pasiekęs tam tikrą rangą žaidėjas. Aukštesnis rangas — daugiau galimybių. Visus karinius vienetus galima suskirstyti į 4 grupes: karininkai, pėstininkai, broniruota technika ir žvalgyba. Galingesni įrengimai atitinkamai brangiau kainuoja.

CC3 valdymo principas liko toks pat kaip ir ankstesniuose CC žaidimuose. Galite judinti būrius, atakuoti, sėlinti, laukti pasaloje ir t.t. Visa kita taip pat nedaug tepakito. Truputį praplėstas interfeisas. Žaidimo metu galite jungti pulkus į grupes ir duoti įsakymus ištisai grupei.

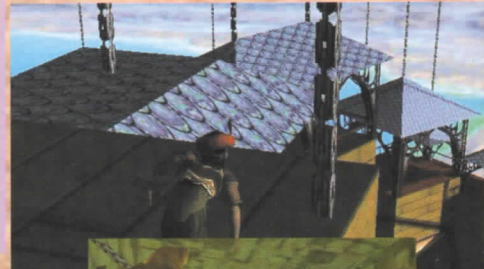
Žaidimą įdomesnį daro keletas dalykų. Visų pirma, nauji būriai, mašinos bei ginklai turi daugiau galimybių. Be to, žaisti galima įvairiais būdais, priklausomai nuo to, kurią šalį pasirinksite. Iš istorijos žinome, kad sovietų karių ginklai buvo prastesni, užtat pati armija buvo daug gausesnė. Vokiečiai nebuvo pasirengę tokioms šaltoms žiemoms. Šie faktai turės įtakos ir žaidžiant CC3.



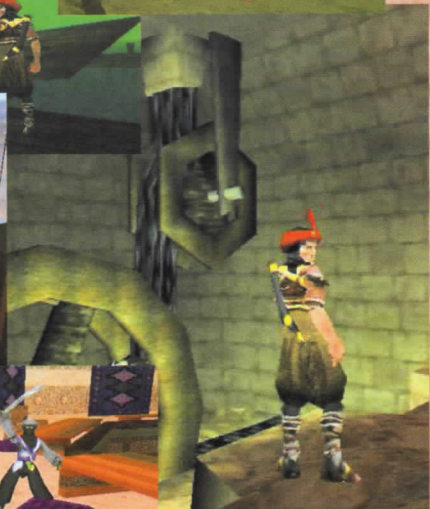
# Prince of Persia 3D



Jau labai seniai pirmasis PERSIJOS PRINCAS pakerėjo milijonus žaidėjų ir įkvėpė rašytoją Viktorą Peleviną sukurti patrauklų kūrinį COSPLANO PRINCAS GRĮŽTA. Beje, tas sugrįžimas bus atliktas puikia trimate grafika. Savo kompiuteriuose regėsite stebuklingą Persijos pasaulį.



PRINCE OF PERSIA 3D sukurtas pagal Džordano Mišnerio sykvėlą "Prince of Persia", kuris kadaise be jokio kraujo praliejimo pavergė ištisus miestus ir kaimus. PRINCE OF PERSIA 3D regėsite visa tai, dėl ko buvo taip pamėgtas jo pirmtakas: ir tikrovišką animaciją, ir painius spąstus, ir labai patogų interfeisą, leidžiantį bėgioti, šokinėti, ropštis sienomis ir kovoti kardais. Patį vaizdą matysite iš šalies. Kuriant PRINCE OF PERSIA 3D siužetą prisidėjo ir pats Džordanas Mišneris. Žaidimas jus pavidins į įspūdingą arabų pasakų pasaulį. Keliausite per dykumas, apsisistosite oazėse, lankysitės senoviniuose egzotiškuose Persijos miestuose. Pasigėrėjimą kels ištaigingi sultonų rūmai, baugins piktų pabaisų niūrūs požemiai, kvapą gniauš buvusių didingų šventovių griuvėsiai ir dar daugybė kitokių dalykų. Žodžiu, kiekvienas PRINCE OF PERSIA centimetras spinduliuos turtingą Artimųjų Rytų kultūros dvasią.



## Istorija

Karalius Assanas (jaunesnysis sultono brolis, be to, be galo pavydus ir gobšus) labai įtūžta, sužinojęs, kad princesė, kurią jis norėjo ištekinti už savo kreivo šleivo, dvokiančio sūnaus Rygnoro, pabėgo ir ištekėjo už princo (jūsų herojaus). Užtat Assanas įvilioja laiminguosius jaunavedžius į kruvinus spąstus. Prinčą įmeta į tamsius požemius, o princesę išsiveža į savo aukštai kalnuose įrengtą tvirtovę. Štai nuo čia ir prasideda žaidimo veiksmas. Jūs turite prasikinti kelią į laisvę, po ilgų klajonių po svečias šalis išlaisvinti mylimąją ir susidoroti su skriaudikais.

## Žaidimo ypatumai

- 15 egzotiškų Persijos rajonų;
- kvapą gniaužiantis siužetas;
- tūkstančiai įvairiausių spąstų ir galvosūkių;
- kovos kardais;

- labai paprastas ir aiškus valdymas;
- tikroviškai atrodantis ir pasulis, ir herojai, ir kovos;

- įdomios dvikovos, kurių stilius priklausys nuo pasirinkto ginklo;
- daugiau nei 20 priešų (ir žmonių, ir pabaisų);

- skraidantis kilimas, galintis nunešti ten, kur neįmanoma nukeliauti pėsčiomis;

- lankas ir strėlės leis pasijusti tikru narsuoliu;

- galimybė žaisti per "Interneta" ir vietinį tinklą.



Žvilgsnis į priekį /pinball imitatorius/

# PRO PINBALL: BIG RACE USA

*Empire Interactive*

**P90, 16 MB RAM, MS-DOS, Win'95/98, NT**

**P**rieš kelerius metus Londono firma "Empire Interactive" padarė pinbolo žaidimų žanro perversmą. Ji išleido žaidimą PRO PINBALL: THE WEB. Svarbiausia, kad jame kamuoliai atrodė ir judėjo taip tiksliai kaip jokiame kitame iki tol leistame pinbolo žaidime. O pernai pasirodė PRO PINBALL serijos tęsinys TIMES SHOCK! Kūrėjams pavyko dar tikroviškiau pavaizduoti kamuolius, be to, labai pagražėjo visa žaidimo grafika, geresnis tapo ir garsas.

Šiuo metu kompanija "Empire Interactive" pinbolo mėgėjams rengia dar vieną dovanėlę — PRO PINBALL: BIG RACE USA.

Be abejo, šis žaidimas bus labai panašus į ankstesnius, tik žadama dar labiau jį patobulinti. Visų pirma, nebus vieno PRO PINBALL: TIMES SHOCK!

žaidime buvusio nepaprastai nervinusio dalyko: atidaryti komandų meniu žaidėjai galėjo tik surinkę tam tikrą taškų kiekį.

Laimė, naujajame žaidime šios idėjos buvo atsisakyta, todėl visas įmanoma jau pradiniam etape. Valdymas labai patogus. Komandų bus daugybė, todėl neteks būgštauti, kad prarasite kamuolį.

Beje, naujajame žaidime rasime išties sužetonių linijų rinkinį. Žaidėjui pateikiami penki sunkumo lygiai, taigi lengva išsirinkti tinkamiausią.

Šiaip PRO PINBALL: BIG RACE USA siužetas kur kas paprastesnis ir

mažiau painus, nei buvo žaidime PINBALL: TIMES SHOCK! Tačiau PRO PINBALL: BIG RACE USA netrūksta ekscentriškumo, dinamiškumo bei išraiškingumo. O garsas vertas susižavėjimo šūksnių — jis neįtikėtina grynas.

PRO PINBALL: BIG RACE USA bus ir daugiau techninių patobulinimų, kurie atsirado, nuo tinkamai panaudotas grafikas PINBALL: TIMES SHOCK! varikliukas. Kaip tik dėl to taip puikiai sukurtas kamuoliuko sukimasis ir slydimas. Žaidime yra daugialbis displėjus. Skirtingai nei ankstesnius žaidimus, naująją PRO PINBALL versiją galima žaisti su džiostiku, vairalazde arba klaviatūra. Tačiau didžiausias PRO PINBALL: BIG RACE USA pranašumas — galimybė žaisti "Internete" arba per tinklą. Taigi turite proą susiremti su gyvais priešininkais: tam yra sukurtas konkurencinis žaidimo režimas.

Visos PINBALL žaidimų serijos skiriamasis bruožas — šiuose žaidimuose yra tik vienas stalas, tuo tarpu kituose jų skaičius svyruoja nuo 3 iki 7. Žaidimas su vienu stalu turi savų pranašumų: tokiu atveju labai patobulinamos papildomos charakteristikos, pavyzdžiui, atsirado galimybė žaidimo eigą stebėti iš 8 skirtingų taškų. Be to, kai žaidime yra daug stalų, paprastai skiriasi tik tuos stalus supantis peizažas, o visos kitos charakteristikos būna vienodos. Tai labai liūdina.

PRO PINBALL — vienintelis žaidimas, kuriam reikia ne tik grafinio greitintuvo, bet ir 4 MB grafinės kortos. Kad žaidimas nestrigtų, kompiuteryje turėtų būti 8 MB vaizdo atminties. Visa tai leis padidinti rezoliuciją iki 1600x1200 su 32 bitų spalvomis. O tada jau galite tikėtis apdovanojimo: ryškaus ir labai spalvingo žaidimo stalo.

Pagrindinė žaidimo tema — lenktynės. Tačiau

tai nėra paprasčiausias lenktynės, kokios numatomos būsimame kompanijos "Sierra" žaidime 3D ULTRA NASCAR PINBALL. BIG RACE USA jūs išvysite JAV žemėlapi ir savo mašina turėsite nuvažiuoti nuo vieno iki kito vandenyno bei grįžti atgal. Žaidėjas vairuos taksi. Kelyje sutiksite kliūčių. Jums trukdys siaubingas sunkvežimis, mažytis va-



balėlis, hot rod ir sportinė mašina. Iš Niujorko keliausite į San-Franciską — tai turas per 14 miestų, — o po to grįšite į Niujorką. Kelyje jūsų lauks begalės dvikovų su priešininkais ir susidūrimai su policija. Galima teigti, kad šis žaidimas daugiau primena kelionę nei lenktynes.

PRO PINBALL: BIG RACE USA tikrai gali tapti vienu iš geriausių jūsų kolekcijos žaidimų. Net kompanijos "Microsoft" sukurtas PINBALL ARCADE su daugybe istorinių stalų nesugebės nurungti PRO PINBALL: BIG RACE USA.

## Ypatumai:

- labai detali grafika;
- kamuoliukai juda be galo tikroviškai;
- vienu metu ant stalo gali būti net 10 kamuoliukų;
- galimybė žaisti per tinklą ir "Internete";
- išspūdinga siužetinė linija;
- kelionės per 14 miestų ir susidūrimai su 4 priešininkais;
- nuostabi muzika ir puikus garsas.



# QUAKE 3

Activision/idSoftware

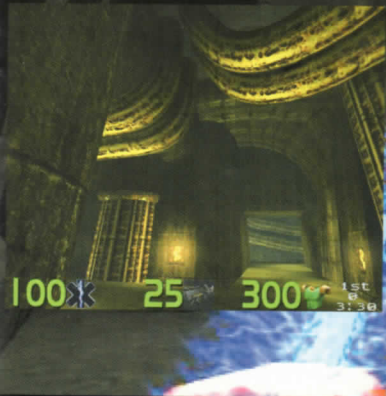
**Q**UAKE3 kuriamas su nauju grafiniu varikliu, kuris pritaikytas pačioms šiuolaikiškiausioms technologijoms. Žaidimas bus visiškai trimatis, jo siužetas glaudžiai susijęs su pirmųjų dviejų QUAKE dalių siužetais.

„Jau senokai išleistas QUAKE2 iki šiol yra labai gerai vertinamas, jis vis dar priskiriamas prie pačių populiariausių kompiuterinių žaidimų, — sako kompanijos „Activision“ atsakingasis direktorius Robertas Kotikas. — O QUAKE3 pasieks dar didesnių aukštumų — naujos patobulintų kompiuterinių platformų (PC) galimybės leis sukurti kitokio lygio žaidimą, nustatyti naujus kompiuterinių žaidimų standartus, ir galop šių žaidimų pasaulyje sukelti tikrą sproginimą.“ Be abejo, QUAKE serijos sėkmė nėra atsitiktinė — kompanijos „id Sof-

ware“ ir „Activision“ labai pasistengė suburti tokią pajėgią komandą, kuri sugebėjo QUAKE 2 paversti vienu iš pačių geriausių pasaulio kompiuterinių žaidimų. Ir, malonu pabrėžti, kad šio

puikaus gaminio autoriai neužsnūdo ant laurų. „Žaidėjai gali tikėtis, kad QUAKE3 taip pat bus nepaprastas, — teigia kompanijos „id Software“ reikalų vykdytojas Todas Holleshidas. — Naujojo varik-

liuko galimybės daug didesnės, taigi ir žaidimas bus dar tikroviškesnis ir apskritai puikesnis. Jis turėtų patikti net patiems priekabiausiems žaidėjams.“





# Quake 2 Mission Pack #1 „The Reckoning“

*Xatrix Entertainment / Id Software*

**P90, 16 MB RAM**  
**rekomenduojama: P200, 64 MB RAM,**  
**3Dfx**

Nagi, pamastykime. Ko mes visada laukiame iš 3D veiksmo žaidimų papildomų misijų? Žinoma, naujų lygių, ginklų, monstrų, o svarbiausia — nuotykių. Žaidimas turi tęstis. Taip? Taip. O dabar — šiek tiek istorijos.

JEDI KNIGHT praturtėjo MYSTERIES OF THE SITH. Puikiai išėjo. HEXEN II papildė nuostabus misijų paketas PORTAL OF PRAEVUS. Tai buvo tiesiog puikūs šių žaidimų tęsiniai.

O štai QUAKE 2 nepasisėkė. „Id Software“ nusprendė pagrindines jėgas skirti QUAKE 3, o misijas paliko kurti antraeilėms, ne tokioms profesionalioms kompanijoms. Vėliau prie gaminio tiesiog priklijuodavo „Id“ etiketę ir atiduodavo platinti kompanijai „Activision“. Pirmoji kurti misijų paketų netikėtai pasisiūlė firma „Xatrix Entertainment“. Toji pati, kuri sumeistravo vulgarią sągą apie prizines kiaules ir fermerių išsidirbinėjimus. Tikriausiai atspėjote, jog kalba eina apie REDNECK RAMPAGE. Tai štai. Užtat nenuostabu, kad žaidėjų visuomenė buvo tiesiog priblokšta, kai šioji nevykėlė anonsavo QUAKE 2 misijų paketą. Bet ji pasistengė nuraminti vartotojus, apipylusi juos visokiausiais pažadais. Atseit, QUAKE 2 taps kur kas geresnis. Čia bus ir daugybė naujų monstrų, ir galingų gin-

klų, ir galvosūkių, ir lig šiol nematytų finalo bosų. Dar kūrėjai užtikrino, jog kai kuriuose lygiuose jus rems ištiesi kosminio desanto daliniai. Visa tai vertė tikėtis, jog RECKONING įkvėps QUAKE 2 antrą gyvybę. Tačiau tikrovė, švelniai tariant, nuvylė.

Na, bet apie viską iš eilės. RECKONING turi savitą siužetą. Trumpoje išangoje pasakojama jaudinanti kosminio desantininko Džokerio istorija. Veiksmas vyksta ten pat ir tuo pat laikotarpiu kaip ir pirmojoje dalyje. Nevykėlio kapsulė, patekusi į Strogosų atmosferą, trenkėsi į asteroidą. Atsiduriate visiškai naujame Strogosų rajone, nuošaly nuo karštų įvykių. Jus supa laukinė gamta (beje, uolos čia visiškai tokios pat, kokias matėme UNREAL). Tiesa, vėliau veiksmas vis tiek persikels į ankštus koridorius ir kanalizacijos vamzdynus. Originalu.

Pradėsime nuo lygių. Jų yra 18 (keturi epizodai). Jūsų tikslas — rasti ir sunaikinti Strogosų kosminį laivyną (RECKONING reiškia kautynių žvalgybą). Tačiau kol jį pasieksite, teks atlikti ne vieną užduotį. Iš pradžių reikės rasti diską su duomenimis, tada jį iššifruoti, vėliau patekti į perdirbimo fabriką, iš ten konteineriu pasiekti transporto laivą ir t.t.

Beje, RECKONING lygius kūrė „Xatrix“ kompanija ir, reikia pasakyti,



ji savo darbą atliko gerai. Daug dėmesio skirta akį džiuginančioms smulkmėnoms: šviestuvai, platformos ir pan. — viskas savo vietoje. Daugybė naujų tekstūrų. Atskirai verta paminėti ir atviras erdves — uolėtus kalnus, urvus, ežerus. Žodžiu, nors tekstūros gana originalios, bendras QUAKE 2 stilius išlaikytas.

Ginklai. Deja, čia reikalai prasčiau — mat visi jie labai jau netikroviški. *Ionripper* šaudo kažkokiais atsimušančiais nuo kliūčių bumerangais, be to, gan lėtai, o jo griaunamoji jėga tokia pat kaip hyperblasterio. *Phalanx Particle Cannon* iššauna iškart 2 gniužtes nematomos energijos, bet apskritai jis mažai kuo skiriasi nuo raketsvaizdžio. Tiesa, spąstai *Trap* — gan įdomus daikčiukas, tik gaila, kad nelabai naudingas. Tačiau ne tai svarbiausia. Bėda ta, kad ir ginklai, ir desantininko rankos, laikančios ginklą, turėtų būti sukurti kur kas profesionaliau. Čia tai jau autoriai tikrai patinęjo! Na, o šaudant iš *Phalanx* atrodo, kad šoviniai lekia tiesiai iš jūsų pilvuko! Labai komiška.

Dabar — apie monstrus. „Xatrix“ — tikri gudročiai! Jie nė nesistengė kurti naujų priešų modelių, o papras-



čiausiai perdarė senas tekstūras ir įbruko „naujai“ sukurtiems monstrams kitus ginklus. Tikra gėda! Toks elgesys atleistinas nebent mėgėjams, kurie nemokamai platina pačių perdarytas žaidimų versijas. Tačiau ŠITO sulaukti iš solidžios kompanijos... Negana to, šis neapgalvotas žingsnis sutrikdė visą žaidimo balansą. Spręskite patys. Kažkam šovė galvon idiotiška idėja lengvųjų pėstininkų ginklus pakeisti lazeriais. Tokiais raudonais, paprastai naudojamais spąstams ir kitokioms kliūtims daryti. O dabar su jais šaudoma, ir ne serijomis, bet nenutrūkstamu spinduliu. Ši idėja jiems taip patiko, jog lazeriais apginklavo dar ir monstrą *Brainą*. Tai tik erzina žaidėją. Kodėl — suprasite patys, pamatę, kad nuo šių mirtinų spindulių nėra jokios galimybės išsisukti.

Tęsiame pasakojimą. Mielosios damos *Iron Maiden* apginkluotos užsivedančiomis raketomis. *Enforcer* pleškina iš kulkosvaidžio, vos tik jus pamato. Tankai ir gladiatoriai dėl energetinių skydų tapo triskart stipresni. O gladiatoriai gavo *Phalanx* patranką. Suprantate? „Xatrix“ nusprendė padaryti žaidimą įdomesnį pačiu elementariausiu būdu. Tiesiog viską paėmė ir ap sunkino. Jei jiems pritrūko fantazijos arba jie paprasčiausiai patingėjo, argi galima tokiu atveju lupti pinigų iš vartotojų?

Na, vis dėlto negalima teigti, kad viskas taip jau blogai. Pavyzdžiui, yra iš tikrųjų naujų monstrų. Tai Gekai. Tiesa, ir su jais būta nesusipratimų: „Xatrix“ dievagojos, kad tai bus patys pavojingiausi, kokius tik kada nors esate matę, siaubūnai. Esą jie ir gudrūs, ir stiprūs, ir klastingi. Visiška nesąmonė! Įsivaizduokite gigantiškas, tačiau kvailas varles, spjaudančias rūgštimi — tai ir yra Gekai! Įdomūs nebent jų vokaliniai gabumai. Kol Ge-



kai jūsų nemato, jie choru laido gerkles: vienas, išpūtęs akis ir išskėtęs galūnes, sodriu baritonu užtraukia natą „do“, kitas iš paskos — „re“. Tokiu būdu, jei susirenka 5 Gekų kompanija, galima išgirsti komišką gamą.

Mįslės. O, jos tai privers pašokinėti po lygius. Tarkim, radote raktą, tada grįžtate į ankstesnį lygį ieškoti durų, kurios nuves į dar kitą lygį, iš ten į trečią ir t.t. Kokia nuobodybė! Durys ir jas žymintys mygtukai išmėtyti po tokias platybes, kad kartais net lūpa atvimpą. Be to, neretai teks šokinėti per dėžes ir platformas — tiesiog kaip Lara Kroft. Kam veiksmo žaidimui prireikė gimnastikos elementų — neaišku. Galbūt, „Xatrix“ akimis, tai ir yra pats „įdomumas“?

Tiesa, žinote, kas toks bosas? Ogi Makronas. Gyvas ir sveikas. Gal tai klonas? Be to, jokių žadėtų pagalbininkų desantininkų — nė kvapo. Tiksliau, galėsite pasidžiaugti jų lavonais.

Taigi RECKONING palieka pačius prieštaringiausias išpūdžius. Pir-

masis epizodas džiugina. Bet kai tik pasirodo „naujieji“ monstrai, atsisleidžia autorių neprofesionalumas. Vos išengiate į kokią nors patalpą, nespėjate nė susivokti, kaip iš visų pusių jūsų katon švysteli lazerinių ginklų spinduliai. Žaidimas tampa našta: „išsisaugojau, pasikrovčiau“. O pasitenkinimo jausmas garuoja proporcingai įveiktiems lygiams.

Tai gi ar galima teigti, kad „Xatrix“ persistengė? Ko gero, ne. Lygiai puikūs. Nepamirštas ir *multiplayer* režimas. Tačiau žaisdami RECKONING tokio malonumo, kokį patyrėte žaidami *QUAKE 2*, nepatirsite. Arba nuobodu, arba pernelyg sunku — priklausomai nuo lygio. Taip pat nėra tokiems žaidimams būdingos bendros nuotaikos. Jei „Xatrix“ nebūtų prikišę savo nevykusių naujovių, o griežtai laikęsi *QUAKE 2* tradicijų, misijų paketas, ko gero, būtų išėjęs visai neblogas...

*Shambler*





# SYSTEMA SHOCK 2™

*Looking Glass, Irrational Games*

**J**au penkeri metai praėjo, kai buvo išleistas pirmasis SYSTEM SHOCK žaidimas. Jis sulaukė kelių kompiuterinės spaudos apdovanojimų, tačiau buvo perkamas ne itin entuziastingai. Nepaisant to, šis kultinis klasikinis žaidimas turi savo ištikimų gerbėjų būrį, kurie tik ir laukia, kada gi pasirodys SYSTEM SHOCK tęsinys. Regis, jų maldos buvo išgirstos, nes SYSTEM SHOCK2 greitai atsiras parduotuvių lentynose.

Šį pirmojo asmens mokslinį fantastinį vaidmenų žaidimą (RPG) kuria "Irrational Games" ir "Looking Glass" — žaidimui panaudotas pastarosios kompanijos variklius DARK ENGINE. Beje, su šiuo varikliu kurtas ir THIEF: THEDARK PROJECT. Naujajame žaidime, kaip ir THIEF, reikės mokėti likti nepastebėtam — taip sėlinti tamsiais koridoriais, kad išvengtum apsaugos kamerų, nepakliūtum į akis monstrams bei robotams. SYSTEM SHOCK2 autorių komandoje buvo ir keletas žmonių, kūrusių pirmąją žaidimo dalį. Jie puikiai pažįsta SYSTEM SHOCK pasaulį ir žada išlaikyti originalo dvasią.

SYSTEM SHOCK gerbėjus galime nudžiuginti: Shodanas liko gyvas, tad turėsime progos vėl jį pamatyti šiame tęsinyje. Tačiau kol kas žaidimo kūrėjai nenori atskleisti paslapties, kaip jam pavyko išgy-

venti, — teks laukti žaidimo pasirodymo.

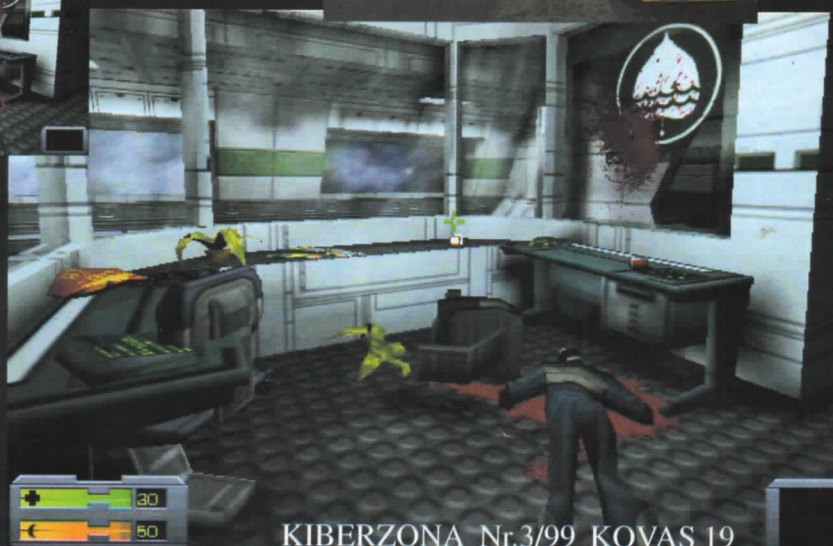
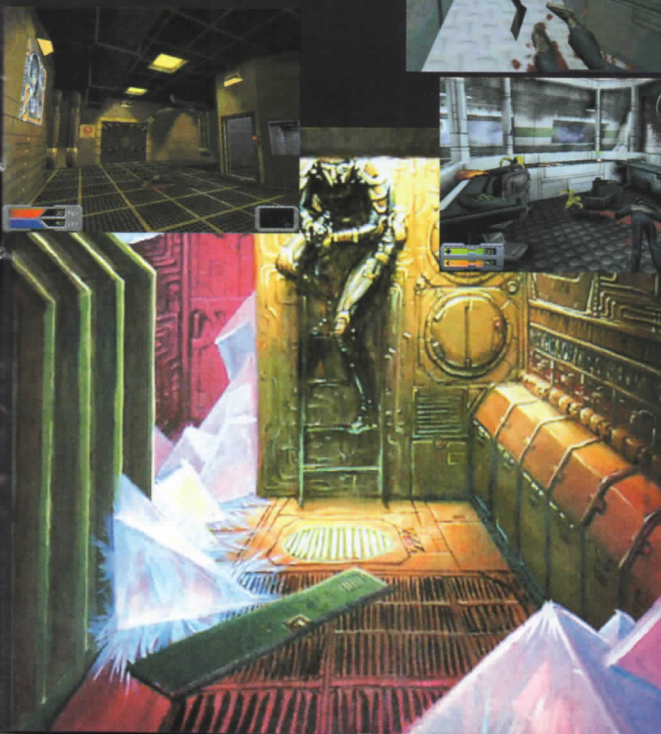
Akivaizdu, kad SYSTEM SHOCK2 bus daug kuo panašus į savo pirmtaką, nors autoriai žada, kad čia bus daugiau tradicinio RPG elementų. "Mes prisiminėme ULTIMA UNDERWORLD, aptarėme svarbiausius RPG bruožus ir visa tai pritaikėme čia. Norėjome, kad žaidėjas matytų, kaip tobulėja jo herojus", — pasakoja "Irrational Games" prezidentas Kenas Levine'as. Ir nors SYSTEM SHOCK2 jūsų herojus neturės patyrimo taškų, žaidime bus galima rasti įvairiausių tobulinimosi stočių, kur jis galės stiprinti savo kiber-sugebėjimus.

Skirtingai nei kituose RPG, kur žaidėjas gali kurti savo herojų dar prieš prasidedant pačiam veiksmui, SYSTEM SHOCK2 herojaus generavimo sistema pradės veikti tik žaidimo metu. Čia, pa-

našiai kaip ir stalo RPG TRAVELLER, žaidėjas tam tikram laikui galės rinktis vieną iš karinių specialybių. Nuo to priklausys, kurie herojaus sugebėjimai bus tobulinami. "Jūs susipažįstate su savo herojumi dar prieš pradėdami žaisti, — aiškina Kenas. — Šis procesas visai nepanašus į paprasčiausią herojaus generavimą. Jūs žinosite, kodėl ir kokių būdu jūsų herojus įgyja vienokias ar kitokias savybes." Įgūdžiai bus trijų rūšių: psichiniai (tam tikros protu valdomos galios), kibertechniniai (galėsite išlaužti į sudėtingas kompiuterių sistemas, taisyti techninę įrangą, tirti naujas technologijas) ir susiję su ginklais (galėsite modifikuoti ir taisyti ginklus). Jei norite, galite tapti kurios nors vienos srities superspecialistu, o galite po truputį įgyti visų sričių įgūdžių.

Kaip ir pirmojoje dalyje, SYSTEM SHOCK2 siužetui pasakoti bus naudojami laiškai (el. paštas), logai bei animaciniai intarpai. Dar kūrėjai žada, kad kartais jūsų herojus susidurs su keistomis į vaiduoklius panašiomis būtybėmis. Jų negalima pavadinti tikrais vaiduokliais — greičiau tai kadaise čia vykusių įvykių dalyviai, o šiuos vaidinius sukelia jūsų herojus, patekęs į tam tikras vietas.

SYSTEM SHOCK2 turėtų būti mažiau- siai 14 skirtingų rūšių ginklų.



# Shogun

**S**ukurti istorinį karinį strateginį žaidimą — nėra lengvas uždavinys. Labai svarbu išlaikyti tam tikrą balansą: jeigu autoriai pernelyg daug dėmesio skirs istoriniams faktams bei taktikos dalykams, jie, žinoma, įtiks užkietėjusiems šių gan specifinių dalykų mėgėjams. Tačiau šitoks vienpusiškas žaidimas paprastiems mirtingiesiems gali pasirodyti nuobodokas. Kita vertus, jeigu bus akcentuojamas tik veiksmas (*action*), žaidimo nebegalima bus vadinti istoriniu. Tai kodėl gi “Elektronic Arts”,



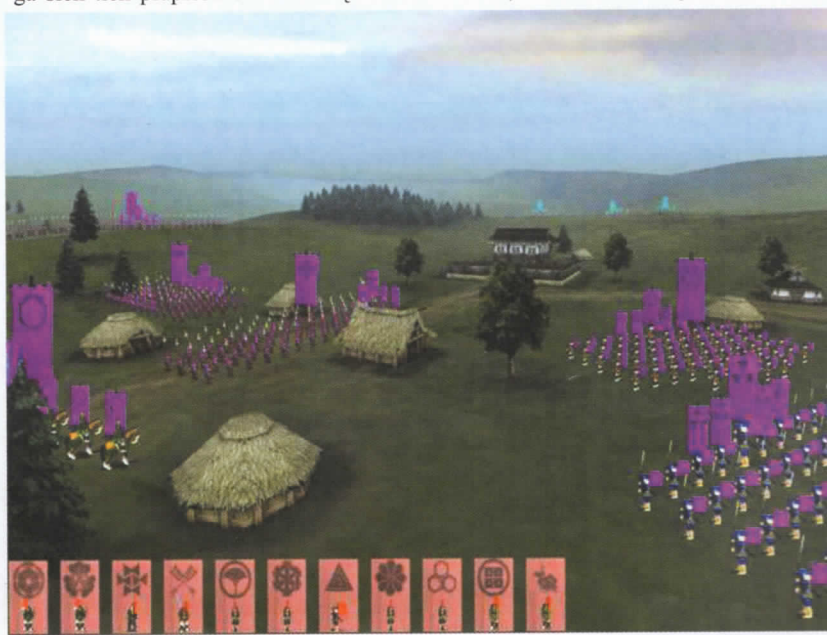
kompanija, kurianti iš esmės tik masinei rinkai skirtus žaidimus, sugalvojo leisti žaidimą, kuriame su istoriniu tikslumu bus atkurti viduramžių Japonijos karai?

Visų pirma, reikia pabrėžti, kad “Elektronic Arts” pasirinko istorinius įvykius, kurie labai skiriasi nuo įprastų, daugelyje kitų istorinių žaidimų vaizduojamų, ir užtat jau spėjusių pabosti. Žaidimo veiksmas aprėpia Japonijos istorijos periodą, vadinamą Sengoku Ji-

dai. Ką tik iširo paskutinis Šoganas (*Shogunate*), o jūs esate vienas iš aštuonių galingų Japonijos karvedžių *Daimyo*. Galutinis jūsų tikslas — užvaldyti visą Japoniją. Kai tai pavyks, Japonijos Imperatorius taps marionete jūsų rankose. Žaidimo veiksmas prasideda 1530 metais, o kada baigsis — priklausys nuo jūsų sugebėjimų (galima tikėtis, kad tai įvyks apie 1600 metus). Žaidimo siužetui kurti buvo panaudota daugybė tikrų istorinių įvykių. Pavyzdžiui, įdomus faktas: 1542-aisiais prie Japonijos krantų sudužo portugalų laivas — taip į Japoniją pateko pirmieji šaunamieji ginklai bei krikščionių misionieriai. Beje, norėdami, kad žaidimas būtų kuo tikroviškesnis, jo autoriai net pasamdė konsultantą — vieną garsiausių feodalinės Japonijos žinovų pasaulyje Stepheną Tumbellą. Taigi rezultatas neturėtų nuvilti istorijos mėgėjų, o kitiems tai bus puiki proga šiek tiek praplėsti savo akiratį.



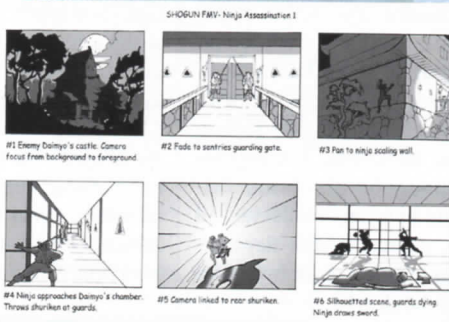
Iš esmės SHOGUN labai panašus į kitus strateginius žaidimus, kur pagrindinis tikslas — užkariauti naujas žemes. Visų pirma išsirenkate savo pradinę valdas. Kiekviena teritorija turi savo pranašumų ir trūkumų, nuo to priklausys ir tolesnė žaidimo eiga. Tarkim, vienu yra daug išteklių, užtat didesnė ir priešų grėsmė, kitur turėsite galingesnes specialias pajėgas (pavyzdžiui, daugiau nindzių), trečiu bus labai patogi strateginė padėtis. Per kiekvieną ėjimą tarsitės su savo patarėjais (ekonomikos, karo ir politikos), rinksite kariuomenę, skirsite generolus, vesite diplomatinės derybas su kitomis karalystėmis, o kai būsite pasirėngę — užpulsite jas. Kai statysite naujus pastatus, pavyzdžiui, Nindzių namus (*Nynja Houses*), Lankų gamintojų (*Bow Makers*) statinius ir kt., gausite tam spe-



cialių pajėgų, kurios turės tam tikrų gali- mybių. Jūs galite griebtis įvairios takti- kos: tarkim, įsigyti kuo bei šnipinėdami silpnins priešą, galite suburti ištisą armi- ją ir su ja bandyti sutriuškinti priešin- kus, be to, galite bandyti pasieškoti są- jungininkų, jei manote, kad vienam prie- šą įveikti bus pernelyg sunku.

Nepaisant to, kokį veiksmo planą pasirinksite, anksčiau ar vėliau jums teks stoti kovon. Tai — pati puikiausia žaidi- mo dalis. Jūs galite vadovauti įvairioms karių rūšims, tarp jų ir garsiesiems sa- murajams (kurie šiuo istorijos periodu Japonijoje tapo elitiniais kariais), taip pat valstiečiams ietininkams (*Yari Ashi- garu*; jie sudarys jūsų kariuomenės pa- grindą), vienuoliams kariais (*Warrior Monks*; tai tikri fanatikai, kuriems reli- gija ir kovos menas — neatskiriami da- lykai), arkebūzomis (tam tikrais senovi- niais šaunamaisiais ginklais) ginkluo- tiems kariais (*Teppu Ashigaru*; jie gali pakloti priešą iš labai didelio atstumo). Jums teks greitai išsiaiškinti, kur kurios pajėgos bus efektyviausios.

Visi čia išvardyti kariai nėra vien au- torių pramanas — kaip tik tokioms ar- mijoms vadovaudavo viduramžių Jan- ponijos generolai. Visi jie labai svar- būs ir šiame žaidime. Skirtingai nei daugelyje kovinių žaidimų, SHOGUN valdymo sistema tokia puiki ir aiški, su tokiu stulbinamai realistišku dirbtiniu intelektu, kad net ir pradantys žai- dėjai galės sėkmingai manevruoti mū- šio lauke. SHOGUN žaidimo produi- seris Michaelas DePlateras teigia: “Kiekvienas, mokantis dirbti “Win-



SHOGUN FMV: Ninja Assassination I

#1 Enemy Daimyo's castle. Camera focus from background to foreground.  
 #2 Fade to sentries guarding gate.  
 #3 Pan to ninjas scaling wall.  
 #4 Ninja approaches Daimyo's chamber. Throws shuriken at guards.  
 #5 Camera linked to rear shuriken.  
 #6 Silhouetted scene, guards dying. Ninja draws sword.



ke.

“Elektronics Arts” puikiai pa- vyko kariavimą paversti pramoga visų pirma dėl to, kad ypatingą dėmesį jie skyrė žaidimo grafikai. Labai vykusiai parinktas atstumas, iš kurio stebite mūšio lauką. Ta-

čiau visai natūralu, kad negalite matyti visiškai visko, — tarkim, nežinote, ką veikia priešas. Todėl į jo terito- riją turite siųsti žvalgus. Net SHOGUN alfa versi- jos grafika atrodo išpū- dingai. Mūšio metu regi- te, kaip krenta atskiri ka- reiviai, o pasibaigus kovi- žemę nukloja žuvusiųjų kūnai.

Šiais laikais nė vienas žaidimas negali apsieiti be

multiplayer režimo. Galimybė žaisti per tinklą — būtina, taigi ir EA deda visas pastangas, kad nenuviltų žaidėjų lūkes- čių. Regis, jų laukia tikrai ypatingi susi- rėmimai — kovos, galėsiančios trukti ištisą mėnesį.

Dar per anksti spręsti, ar EA pa- vyks taip puikiai įgyvendinti šį ambicin- gą projektą, kaip jie norėtų. Tačiau kol kas atrodo, jog rezultatas bus neblo- gas.



dows” terpėje, galės be vargo vadovau- ti mūšiams”. Kai tik jūs parinksite ka- rius ir nurodysite, kaip jiems išsidėsty- ti, žaidimo DI perims vadovavimą. Visi SHOGUN esantys kariniai vienetai turi savo DI. Jeigu būrio kelyje pasitaiko kliūtis, pavyzdžiui, nuvirtęs medis, ka- riai apeis medį ir išsidėstys taip, kaip buvote jiems nurodę. Kareivių veiks- mai labai tikroviški: matote, kaip vieni iš jų atsilieka, o paskui skuba pasivyti draugus ir užimti savo vietą kovos lau-

KNYGOŠ

...ŽALIEMS®

IDG BOOKS

Leškokite **knygynuose** kompiuterijos knygų ...ŽALIEMS®:

WORD 97  
 OFFICE 97  
 INTERNETAS  
 ACCESS 97  
 CORELDRAW 8  
 AUTOCAD 14  
 WINDOWS NT  
 WINDOWS 98

Geriau nežinoti negu žinoti per mažai

<http://www1.omnitel.net/smaltija/> el. paštas: [smaltija@kaunas.omnitel.net](mailto:smaltija@kaunas.omnitel.net)

# Liūdna nuotykių žanro istorija

(atkelta iš 6 psl.)

čiau "Internetu" nusirito susidomėjimo banga, atsirado IF skirtų žurnalų, ir, be abejo, paklausa privertė sukurti ir kūrėjus. Žinoma, niekas nė nesitikėjo komercinio bumo. Juk žaidėjai pasipiktins: kas gi čia dabar? o kur mano GRAFIKA? Nėra grafikos, vadinasi, nėra ko laukti, kad žaidimas taptų populiarus — bent jau tiek, kad jis nebūtų nuostolingas, ir jį sukūrusi firma nežlugtų (tai ir yra pagrindinė priežastis, dėl kurios dabar neleidžiami tekstiniai nuotykių žaidimai). Tačiau "senukai" su džiaugsmu priėmė savo jaunystės žaidimus. Pirmąją kregždę, pranešusia apie žanro atgimimą, tapo Gremo Nelsono CURSES (1993—1995). Kaip tik jis pramušė ledus kitiems kitų firmų gaminiams. Jo sėkmė lėmė panašių žaidimų atgimimą. Dabar visus juos galima rasti "Interne-". Taigi jeigu kam nors nusibos skaitmeniniai plepalai, ir jis panorės ko nors iš tikrųjų intelektualaus, lengvai galės rasti tai kaip ir senais gerais laikais. Et... Žinoma, kai kuriems pati mintis, kad tekstiniai nuotykių geresni už grafinius, gali pasirodyti kone šventvagiška. Tai nuobodybė, laiko švaistymas, nesamone, eretikų išsigalvojimas ir galop pasityčiojimas iš žaidėjų — štai kokia beveik visų dabartinių vartotojų nuomonė apie tekstinius nuotykius. Taigi įrodyti jiems, jog šie žaidimai pranašesni už grafinius, tikriausiai vis tiek nepavyks (tai neįmanoma ir teoriškai, kadangi daugelis šių žmonių, ypač tie, kurie perka licencinius gaminius, net švaraus dosinio lango savo gyvenime nėra matę. Nagi, išlįskite pagaliau iš savo kampų ir žvilgtelkite į šią sieną. Juk įdomu, ar ne?).

Bet, kad ir kaip ten būtų, čia vis dėlto pateiksime argumentų, liudijančių tekstinių žaidimų naudai. Kiekvieno nuotykių žanro žaidimo kiek-

viename kambaryje yra fonas, objektai ir daiktai. Objektas — tai, ko su savimi paimiti negali, tačiau su juo gali atlikti kokius nors veiksmus vietoje, pavyzdžiui: atidaryti, uždaryti, įjungti ir t.t. O daiktai — visa tai, ką mes taip mėgstame grūstis į kišenes ir ko mes nuolatos ieškome (konkrečiai nežinodami, ko...), atidžiai naršydami peilyte po visą ekraną. Tai va. Grafiniuose žaidimuose atskirti viena nuo kito ganėtinai sunku. Dar reikia nepamiršti, jog kai kurie kūrėjai specialiai užmaskuoja daiktą, kad jį būtų sunkiau rasti, — atseit, tai be galo įdomu. Deja, tai kvaila. Juk paprastai daugybė problemų žaidžiant kyla kaip tik dėl to, kad mes paprasčiausiai nepastebėjome kokio nors menknie-

kio, be kurio neįmanoma žygiuoti toliau. Nedaug tepadedu ir kursoriaus pasikeitimas arba užrašo atsiradimas, jei tas daiktas yra vos pusantro pikselio dydžio. Tuo tarpu tekstiniuose žaidimuose viskas kur kas paprasčiau. Duodate komandą, ir jums parodomi visi daiktai, kuriuos galite paimti, o pasikui su ta pačia komanda juos susirenkate nieko nepraleisdami. Tai taip paprasta ir patogu. O dar yra komanda *Take All* (komentarų nereikia), kuri kartais pasirodo labai naudinga ir

sutaupo marias laiko. Na, štai ir įrodyta. Tai nenuginčijamas argumentas. Pagaliau priėjome prie svarbiausio dalyko — grafikos. Jau geriau ji išvis nebūtų atsiradusi... Reikalas tas, kad tai ji kalta dėl šiuolaikinio nuotykių žanro degradacijos. Priežastis: iš esmės pasikeitė vertybės. Ir žaidėjų ir, visų pirma, kūrėjų. Dabar žaidimo kokybę lemia ne jo turinys ar intelektualumas, ne jo filosofija, pagaliau net ne tai, kiek jis atspindi realų pasaulį, atitinka tikrovę, bet — jo regimasis grožis, personalinio kompiuterio reikalavimai, CD kiekis, vaizdas ir garsas. Be abejo, visa tai būtų puiku, tiesiog nuostabu, jeigu tik nebūtų viso to idiotizmo, kuriuo perpildyti dabartiniai nuotykių žaidimai. Ir tol, kol

nenuspręsimė, kas svarbiausia — žaidimo grožis ar jo turinys, — nuotykių žanro reitingas ir toliau kris, kol galbūt apskritai tokie žaidimai IŠNYKS. Tai faktas: žmonių po truputį pamiršti klasikiniai nuotykių žaidimai galop nugrims į praeitį. Tai viskas. Kol kas nuotykių žanro, jeigu tik suprasime jo esmę, likimas yra mūsų rankose, ir reikia tikėtis, kad pamatysime jo atgimimą. Kad vėl su nekantrumu lauksime kiekvieno naujo žaidimo pasirodymo, ausis ištempę, akis išplėtę gaudysime kiekvieną žinutę apie rengiamas išleisti naujienas. Pagaliau pinigai pakloti, kompaktas mūsų rankose, greičiau greičiau, rankos dreba ir... ŽAIDIMAS PRASIDEDA.

The advertisement features a collage of several internet browser windows. At the top left is a window for OMNITEL, showing a website with various services. To its right is a window titled "Internet KOMPIUTERIŲ TINKLAI" with a globe icon. Below these are windows for GameSpot and a game preview for "Total Annihilation: Kingdoms". The GameSpot window shows a game titled "PEACE, LOVE & UNDERSTANDING? Yeah, Right. CHAOS GATE". The Kingdoms window describes it as a fantasy world game. At the bottom of the collage, there are four blue banners with white and yellow text:

- OMNITEL tinkle Jūsų laukia:
- Prisijungimo centrai 44 Lietuvos miestuose
- Daugiausia sujungimų su kitais tinklais
- Daugiau nei 17000 WWW tinklalapių
- Teminės sritys, skelbimų lentos



# Vagis iš vagies...

(Veiksmo vieta — Rusija)

**N**a, ką ir šnekėti. Piratavimas — reiškinyš geras, o ypač — kompiuterinis piratavimas. Duok dieve jums sveikatos, piratai (IMHO). Bet aš nusprendžiau parašyti apie vieną įdomią piratavimo šaką. Ją galima pavadinti nauja vagystės rūšimi, nes tai yra vogtų diskų vagystė. Kai piratai rašė apie savo pilną ir vadinamuosius nuostolius, jie pamiršo paminėti dar vieną nedidelį nuostolius didinantį procentą. Jiems tenka ne tik aukoti lėšas policijai, vietiniam reketui, įrašymo įrangai bei medžiagoms, bet ir padengti nuostolius už tuos diskus, kurie yra pavagiami. Deja, vagiama visur — transportuojant, rūšiuojant prekes ir net tiesiogiai pardavinėjant klientams. Visa esmė yra ta, kad kompaktų vagies sučiupti už rankos praktiškai neįmanoma, nes toje rankoje jis laikys pinigų, atseit skirtus susimokėti už kompaktinį diską, o nustebusi fizionomija jūs naiviai paklaus: „Kodėl? Juk aš nusipirkti noriu...“

Taigi perskaičius piratų dejonas, mane aplankė mūza. O prasidėjo viskas natūraliai ir nekaltai. Jokių finansinių sunkumų aš neturėjau, kasdien eidavau į turgų ir pirkdavau naujus piratinius kompaktinius diskus su ne mažiau naujais žaidimais. Ir štai vieną kartą išsirinkęs žaidimą ilgai, pavyzdinčiai ir sąžiningai laukiau, kol iš manęs paims pinigų, tačiau taip ir nesulaukęs pardavėjo-žaidėjo dėmesio, kuris buvo įnikęs į aršias diskusijas su eliniu pirkėju, paprasčiausiai pasikišau kompaktą sau po skvernu ir neskubėdamas nuėjau toliau. Ir žinote ką? Žinote... Taip, taip — man tai patiko. Kam mokėti pinigų už kompaktinius diskus, kai gali juos tiesiog pasiimti, taip sakant, „už dyką“? Taigi aš ir nustojau tuos savo kruvinus pinigėlius švaistyti.

Susigalvojau net keletą metodų — viskas priklausė nuo pardavėjo tipo, oro sąlygų, aprangos stiliaus ir t.t. Taip pat nuo to, ar pardavėjo plėšimas buvo vykdomas „solo“, ar su grupe. Suprantama, įtakos turėjo ir tuo metu

besišlaistančių prekyvientėje pirkėjų skaičius. Be abejo, ne visada viskas klostydavosi kaip sviestu patepta — kartais pardavėjui kildavo įtarimas, bet, kaip jau minėjau, gerai pasikausčiusio CD vagies sučiupti neįmanoma. Pavyzdžiui, jei aš, didybės manijos apimtas arba atsipalaidavęs, atidžiai nežiūrėdavau, kur link krypsta pardavėjo žvilgsnis, kartais jam pavykdavo pamatyti, kokiū būdu jo prekė atsiduria mano kišenėje (taip pat rankovėje ar tuščioje CD dėžutėje). Tuomet jis nutraukdavo procedūrą išėjimu šūksniu arba gerai ištreniuotu rankos judesiu. Tačiau jis nieko nepešdavo, išskyrus šypsena, o mano bukas žvilgsnis kuo nuoširdžiausiai sakė: „Aš tiesiog rinkausi prekę ir laukiu nesulaukiau, kada galėsiu už ją sumokėti“. Kitą variantą, tokiais atvejais aš paprasčiausiai nusipirkdavau diską kaip ir visi kiti piratinės programinės įrangos pirkėjai. Po keturių sėkmingų vogimo įgūdžių lavinimo mėnesių aš subūriau nedidelę bendraminčių kompaniją, kuriuos atradau besitrankydamas po piratinių kompaktinių diskų prekyvietes. Dabar ėmiau sudarinėti grafikus savo „kolegoms“ — t.y. kas, kur, kada ir kiek nušvilps kompaktų. Tai buvo reikalinga tam, kad mūsų neįsidedėtų pardavėjai. Be to, rūpinausi, kad per vieną dieną nedingtų itin didelis diskų kiekis ir dėl to nekiltų sąmyšis. Taigi šiaip jau reikalai ėjo geryn ir visai neatrodė, kad kas nors galėtų sužlugdyti mano veiklą. Savaime suprantama, maždaug kartą per mėnesį aš pats leisdavais su pardavėjais į ilgiausias diskusijas, ginčydavais dėl vieno ar kito žaidimo nuanso, o paskui jį sąžiningai nusipirkdavau. Taip elgtis privalėjo visi mūsų grupės nariai. Dabar aš nesigėdiju mūsų grupės pavadinti vagių gildija, nors joje tebuvo 8 žmonės. Mano nuomone, šitiek visiškai pakanka. Mūsų veikla neatėmė daug laiko, netrukė kitiems reikalams ir buvo tiesiog linksma. Tačiau juk VISKAS ilgainiui ima atsibosti. Reikia pasakyti, kad turėjome galimybę toliau plėstis, susidėti su tikrais mies-

to banditais, tačiau tokiu atveju jau galėtų kilti realus pavojus gyvybei.

Visa šita košė tęsėsi pusę metų. O po pusmečio sumaniau kitokiū būdu palengvinti sau gyvenimą. Kadangi jau seniai buvau pažįstamas su pagrindiniais piratinių CD platintojais, pasikviečiau keturis iš jų ir išdaviau porą vaikinių — mat vienas buvo pasitraukęs iš mūsų grupuotės, o kitas nenorėjo prie mūsų prisijungti (labai jau išdidus buvo). Pasakęs laiką ir pagrindinius jų darbo metodus, aš daviau tiek pinigų, kiek kainuoja du kompaktai, ir pasiūliau tokias sąlygas: jei viskas bus taip, kaip aš pasakiau, vaikinukams bus leista netrukdomiems pasišalinti su mano iš anksto apmokėtais kompaktais, o mes pratęsimė pokalbį. Jei mano žodžiai nepasitvirtins, vadinasi, toliau nebebus apie ką šnekėtis. Suprantama, CD magnatai nė velnio nesuprato, tačiau vienas iš jų paėmė pinigų ir sutiko patikrinti, ar kalbu tiesą. Man ir vėl pasisekė: mano išduoti vagišiai tą dieną, kaip ir visada, apėjo įprastus prekybos taškus, pradėjo trintis aplinkui ir maždaug po dviejų minučių padarė taip, kaip buvau numatęs. Tačiau susitarimas yra susitarimas, tad vagišių niekas nelietė. Tą patį vakarą gretimoje užėjoje aš tiems patiem tiekėjams pasiūliau tokį sandorį: jie man kas savaitę padovanoja po vieną kompaktinį diską, o aš už tai penktadienio vakarais trankausi po turgų ir saugau juos nuo vagių. Ir ką jūs manote — neilgai pasvarstę jie sutiko. Tik jie nesusiprotėjo, kad aš — ne vienas. Ir štai po mėnesio visi keturi mūsų gildijos nariai (įskaitant ir mane) vaikštinėjo po teatr... oi, atsiprašau, turgaus platybes atitinkamai trečiadieniais, penktadieniais, šeštadieniais bei sekmadieniais ir kiekvienas už tai gaudavo po diską. Štai taip mes susitvarkėm savo buitį. Tik supraskite mane teisingai... hmm. Aš tikrai neketinu propaguoti vagysčių. Atvirščiai — aš su jomis sėkmingai kovoju.)

## SPEED BUSTERS

kodai

**choperview:** gaunate geresnį žemėlapi.  
**fulofit:** turėsite neribotą kiekį degalų.  
**tagkiller:** jeigu žaidėjas iš nugaros palies varžovą, jis/ji automatiškai grįš prie starto linijos.  
**notimelim:** išjungs visus laiko apribojimus "arcade mode" režime.

## Wargasm

Išsirinkite žemėlapi. Išsirinkite bet kurį scenarijų. Išsirinkite kurią norite kariuomenės rūšį. Iškvieskite pasirinktą žaidimą. Kai nuspręsite, kurioje žemėlapio vietoje didinti jėgą, įrašykite kodą **40hourweeks** ir spauskite **Enter**. Pagrindiniame meniu įsijunkite **options**, tada paspauskite **Detail**. Turėtumėte pamatyti apgaulių įjungimo mygtuką su raudonu **X**. Paspauskite jį, kad jis pasidarytų žalias. Eikite ir žudykite su juo!

## TANGRAM

Lygių kodai:

2. 03797, 3. 58829, 4. 73159,  
5. 88530, 6. 22585, 7. 64383,  
8. 50037, 9. 85164, 10. 07274,  
11. 37322, 12. 25105, 13. 70473,  
14. 83524, 15. 85720, 16. 71990,  
17. 15683, 18. 24759, 19. 10439,  
20. 14278, 21. 95912, 22. 58819,  
23. 58890, 24. 85239, 25. 72851,  
26. 47530, 27. 46574, 28. 81152,  
29. 72493, 30. 81093, 31. 51522,  
32. 58875, 33. 59092, 34. 74665,  
35. 36388, 36. 39793, 37. 43456,  
38. 51499, 39. 63588, 40. 47672,  
41. 54796, 42. 96296, 43. 50897,  
44. 71231, 45. 98488, 46. 40965,  
47. 70834, 48. 46121, 49. 31089,  
50. 27277, 51. 08439, 52. 38599.

## BALDUR'S GATE

Savo **BALDUR'S GATE** direktorijoje atidarykite failą **Baldur.ini**. Eilutės [**Game Options**] apačioje įrašykite **Cheats=1**. Išsaugokite failą ir paleiskite žaidimą. Žaidimo metu paspauskite **Ctrl-Tab**, kad atsirastų lentelė, kurioje rašysite kodus. Ją panaikinti galėsite taip pat su **Ctrl-Tab**. Įrašykite kodus ir spauskite **Enter**.  
**TheGreatGonzo()** — iškvies 10 žudikų, kurie jus gins.  
**FirstAid()** — gausite 5 gydymo ir 5 nuodų neutralizavimo dozes.  
**Midas()** — gausite 500 aukso vienetų.  
**DrizztAttacks()** — atsiras priešiškas herojus **Drizztas**.  
**DrizztDefends()** — atsiras draugiškas herojus **Drizztas**.  
**Hans()** — jūsų veikėją perkels į laisvą gretimą zoną.

Žaidimo kodai:

**CreateItem("xxx") xxx** — tai daiktas, matomas sąraše.  
**CreateCreature("Ray")** — atsiras **Gibberlingas**.  
**CreateCreature("Khalid")** — atsiras **Khalidas**.

*SetCurrentXP("8900")*

*Daiktų sąrašas:*

**AMUL01** — svaidomų ginklų vėrinys,  
**AMUL02** — vėrinys,  
**AMUL06** — Agni Mani vėrinys,  
**AMUL09** — sidabrinis vėrinys,  
**AMUL10** — auksinis vėrinys,  
**AMUL11** — perlų vėrinys,  
**AMUL13** — amuletas,  
**AMUL14** — saugantis amuletas,  
**AMUL15** — saugantis amuletas,  
**AROW01** — strėlė,  
**AROW02** — strėlė +1,  
**AROW05** — aštri strėlė,  
**AROW06** — sprogstanti strėlė,  
**AROW08** — ugninė strėlė,  
**AROW09** — ledinė strėlė,  
**AROW11** — strėlė +2,  
**AX1H01** — kovos kirvis,  
**AX1H02** — kovos kirvis +1,  
**AX1H03** — kovos kirvis +2,  
**AX1H04** — mėtomasis kirvis,  
**AX1H05** — mėtomasis kirvis +2,  
**BELT01** — diržas,  
**BELT02** — auksinis diržas,  
**BLUN02** — spragilas,  
**BLUN03** — spragilas +1,  
**BLUN04** — kuoka,  
**BLUN05** — kuoka +1,  
**BOLT01** — strėlė,  
**BOLT02** — strėlė +1,  
**BOLT03** — šviečianti strėlė,  
**BOLT04** — aštri strėlė,  
**BOLT06** — strėlė +2,  
**BOOK01** — burtų knyga,  
**BOOK02** — burtų knyga,  
**BOOK09** — paprasta knyga,  
**BOOT01** — greitaigiai batai,  
**BOW03** — didelis lankas,  
**BOW04** — didelis lankas +1,  
**BOW05** — mažas lankas,  
**BOW06** — mažas lankas +1,  
**BOW07** — didelis snaiperio lankas,  
**BOW08** — erelio lankas,  
**BULL01** — kulka,  
**BULL02** — kulka +1,  
**BULL03** — kulka +2,  
**CLCK01** — apsauginis apsiaustas +1,  
**CLCK02** — apsauginis apsiaustas +2,  
**CLCK04** — vilko apsiaustas,  
**CLCK06** — nematomasis apsiaustas,  
**DAGG01** — durklas,  
**DAGG02** — durklas +1,  
**DAGG03** — durklas +2,  
**DAGG04** — durklas +2,  
**DAGG05** — mėtomasis durklas,  
**HAMM01** — kovos kūjis,  
**HAMM02** — kovos kūjis +1,  
**HAMM03** — kovos kūjis +2,  
**HELM01** — šalmas,  
**LEAT01** — odiniai šarvai,  
**LEAT02** — odiniai šarvai +1,  
**LEAT03** — odiniai šarvai +2,  
**MISC07** — aukso gabalas,  
**MISC22** — Andar brangakmenis,  
**MISC23** — brangakmenis jaspis,  
**MISC24** — Tchazar brangakmenis,  
**MISC25** — brangakmenis cirkonis,  
**MISC29** — Ziose brangakmenis,  
**MISC36** — perlas,  
**MISC38** — juodasis opalas,  
**MISC42** — deimantas,  
**MISC43** — smaragdus,  
**MISC48** — stabas,  
**MISC50** — kaukolė,  
**MISC54** — kūdikių kūnas.

**MISC56** — sugadintas ginklas,  
**MISC57** — sugadintas skydas,  
**MISC58** — sugadinti šarvai,  
**POTN02** — vaistai nuo ugnies,  
**POTN08** — vaistai,  
**POTN10** — vaistai nematomumui,  
**POTN11** — vaistai nesužeidžiamumui,  
**RING01** — žiedas,  
**RING02** — nuo ugnies gelbstintis žiedas,  
**RING03** — žiedas gyvūnų draugiškumui,  
**RING05** — žiedas nematomumui,  
**RING10** — auksinis žiedas,  
**RING11** — sidabrinis žiedas,  
**SCRL03** — apsauga nuo rūgšties,  
**SCRL04** — apsauga nuo šalčio,  
**SCRL06** — apsauga nuo ugnies,  
**SCRL07** — apsauga nuo burtų,  
**SCRL08** — apsauga nuo nuodų,  
**SLNG01** — laidyklė,  
**SLNG02** — laidyklė +1,  
**SPER01** — ietis,  
**SPER02** — ietis +1,  
**SPER03** — ietis +3,  
**SW1H04** — ilgas kardas,  
**SW1H05** — ilgas kardas +1,  
**SW1H06** — ilgas kardas +2,  
**SW1H07** — trumpas kardas,  
**SW1H08** — trumpas kardas +1,  
**SW1H09** — trumpas kardas +2,  
**SW2H01** — kardas dviem rankoms,  
**XBOW01** — sunkus arbaletas,  
**XBOW02** — sunkus arbaletas +1.

## SONY PLAYSTATION

### Ultimate Battle 22

Specialūs veikėjai

Pagrindiniame lange spauskite: *aukštyn*,  
*R1*, *žemyn*, *R2 kairėn*, *L1*, *dešinėn*, *L2*.

### Tomb Raider 3: The Adventures of Lara Croft

[veskite šiuos kodus žaidimo metu.

Visi ginklai:

*L2 R2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2  
R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2*

Pasigirs Laros klyksmas, patvirtinantis,  
kad kodas veikia.

Lygio peršokimas:

*L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2  
L2 R2 L2 R2 R2 R2 L2*

Lara pasakys: "No". — vadinasi, kodas  
teisingas.

Visos paslaptys:

*L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2  
L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2*

Lara pasakys: "No". — vadinasi, kodas  
teisingas.

Energijos ir sveikatos padidinimas:

*R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2  
L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2*

Race Key Laros namuose:

*R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2  
L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2*



## Apocalypse

### Visi ginklai:

žaidimo metu įjunkite *paузę* ir spausdami *L1* surinkite: *stačiakampis, apskritimas, aukštyn, žemyn, x, stačiakampis.*

### Lygio pasirinkimas:

žaidimo metu įjunkite *paузę* ir spausdami *L1* surinkite: *trikampis, aukštyn, x, žemyn.*  
Tada atsidarykite lygio pasirinkimo langą.

### Debug režimas:

žaidimo metu įjunkite *paузę* ir spausdami *L1* surinkite: *žemyn, žemyn, trikampis.*

### Nenugalimumas:

žaidimo metu įjunkite *paузę* ir spausdami *L1* surinkite: *žemyn, aukštyn, kairėn, kairėn, trikampis, aukštyn, dešinėn, žemyn.*

### Nepažeidžiamos gyvybės:

žaidimo metu įjunkite *paузę* ir spausdami *L1* surinkite: *trikampis, apskritimas, X, stačiakampis.*

### Atgauti sveikatą:

žaidimo metu įjunkite *paузę* ir spausdami *L1* surinkite: *stačiakampis, X, trikampis, apskritimas.*

## NHL 99

Jei norite, kad jūsų herojai padidėtų, slaptažodžio lange parašykite: **BIGBIG.**

Jei norite žaisti greitesnį žaidimą, slaptažodžio lange parašykite: **SPEEDY.**

Jei norite, kad jūsų veikėjų būtų didelės galvos, slaptažodžio lange parašykite: **BRAINY.**

## Twisted Metal 3

### Sweet Tooth — spauskite:

*kairėn, kairėn, kairėn, dešinėn, dešinėn.*

Atsidarykite *vehicle selection* langą. Dabar galėsite pasirinkti *Sweet Tooth.*

### Minion — spauskite:

*dešinėn, dešinėn, dešinėn, kairėn, kairėn.*  
Atsidarykite *vehicle selection* langą. Dabar galėsite pasirinkti *Minion.*

**Paskutinis lygis** — spauskite: *kairėn, X, L1, aukštyn, start.*

### Judėjimas

**Sušaldyti raketą** — žaidimo metu spauskite: *kairėn, dešinėn, aukštyn.*

**Aukštas šuolis** — žaidimo metu spauskite: *aukštyn, aukštyn, kairėn.*

**Ugnis užnugaryje** — žaidimo metu spauskite: *kairėn, dešinėn, žemyn.*

**3 sekundes trunkantis nemirtingumas** — žaidimo metu spauskite: *aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn.*

**Slaptojo Warehouse lygio kodas** — spauskite: *aukštyn, aukštyn, aukštyn, kairėn, kairėn.*

Nustatykite *Deathmatch* žaidimo režimą, pasirinkite kurį norite lygį ir automobilis kiekvienam žaidėjui.

**Nenugalimumas:** *L1, L1, R1, R1, R1.*

Grįžkite į pagrindinį langą. Dabar pradėkite žaidimą ir žūkite. Kai atgysite, turėsite neribotą specialiųjų ginklų skaičių.

### Žaisti su Minion tiktai turnyre:

*aukštyn, start, žemyn, L1, stačiakampis.*  
**Žaisti su Sweettooth tiktai turnyre:** *O, O, L1, L1, start.*

### Neribotas amunicijos kiekis:

*trikampis, apskritimas, aukštyn, dešinėn, žemyn.*

**Didelė jėga:** *trikampis, apskritimas, žemyn, kairėn, aukštyn.*

**Guodūs persekiotojai:** *trikampis, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn.*

**Stingdančios raketos:** *trikampis, aukštyn, apskritimas, dešinėn, start.*

**Didesnė galia:** *žemyn, L1, žemyn, start, trikampis.*

**Lediniai lygiai:** *aukštyn, aukštyn, X, X, aukštyn.*

**Warehouse lygis:** *stačiakampis, stačiakampis, stačiakampis, kairėn, kairėn.*  
Nustatykite *Deathmatch* žaidimo režimą.

**Club Kid's House lygis:** *kairėn, kairėn, kairėn, stačiakampis, stačiakampis.*  
Nustatykite *Deathmatch* žaidimo režimą.

### Lygių kodai:

Slaptažodžio lange įrašykite: *Cream Puff* sunkumo lygis.

### Auger

*D.C.: X, start, kairėn, kairėn, L2.*

**Hangar 18:** *aukštyn, žemyn, trikampis, L1, R1.*

**North Pole:** *kairėn, X, dešinėn, X, stačiakampis.*

**London:** *L1, dešinėn, X, start, kairėn.*

**Tokyo:** *apskritimas, apskritimas, kairėn, dešinėn, kairėn.*

**Egypt:** *Select, dešinėn, L2, L1, L1.*

**Blimp:** *apskritimas, L1, trikampis, X, žemyn.*

### Axel

*D.C.: L2, trikampis, trikampis, stačiakampis, start.*

**Hangar 18:** *R1, aukštyn, žemyn, žemyn, L1.*

**North Pole:** *X, trikampis, stačiakampis, R2, X.*

**London:** *aukštyn, L2, apskritimas, stačiakampis, L1.*

**Tokyo:** *aukštyn, trikampis, select, dešinėn, aukštyn.*

**Egypt:** *kairėn, aukštyn, L1, aukštyn, R2.*

**Blimp:** *L1, R1, aukštyn, kairėn, apskritimas.*

### Club Kid

*D.C.: select, R1, žemyn, X, dešinėn.*

**Hangar 18:** *start, start, stačiakampis, R2, X.*

**North Pole:** *dešinėn, R1, L2, dešinėn, trikampis.*

**London:** *L2, R2, Select, L2, L1.*

**Tokyo:** *R1, L1, R1, trikampis, aukštyn.*

**Egypt:** *X, aukštyn, Select, L2, L1.*

**Blimp:** *L1, apskritimas, start, trikampis, kairėn.*

### Firestarter

**D.C.:** *kairėn, R2, stačiakampis, L1, aukštyn.*

**Hangar 18:** *L1, R2, X, kairėn, žemyn.*

**North Pole:** *apskritimas, R2, R1, R1, R2.*

**London:** *select, R1, dešinėn, stačiakampis, select.*

**Tokyo:** *start, R2, kairėn, L2, start.*

**Egypt:** *žemyn, Select, X, trikampis, kairėn.*

**Blimp:** *L2, L2, kairėn, stačiakampis, R1.*

### Flower Power

**D.C.:** *X, L2, R2, žemyn, R2.*

**Hangar 18:** *select, start, L1, žemyn, X.*

**North Pole:** *aukštyn, L2, trikampis, O, L1.*

**London:** *kairėn, stačiakampis, dešinėn, X, L2.*

**Tokyo:** *L1, kairėn, X, aukštyn, apskritimas.*

**Egypt:** *apskritimas, stačiakampis, kairėn, L2, žemyn.*

**Blimp:** *select, kairėn, R1, R2, kairėn.*

### Hammerhead

**D.C.:** *apskritimas, dešinėn, apskritimas, X, select.*

**Hangar 18:** *select, apskritimas, žemyn, aukštyn, stačiakampis.*

**North Pole:** *start, aukštyn, stačiakampis, dešinėn, L2.*

**London:** *žemyn, trikampis, L2, R2, R1.*

**Tokyo:** *R2, aukštyn, trikampis, stačiakampis, X.*

**Egypt:** *trikampis, trikampis, R1, select, start.*

**Blimp:** *stačiakampis, aukštyn, aukštyn, Start, kairėn.*

### Minion

**D.C.:** *aukštyn, start, žemyn, L1, stačiakampis.*

**Hangar 18:** *kairėn, R1, select, apskritimas, kairėn.*

**North Pole:** *L1, start, R2, žemyn, trikampis.*

**London:** *apskritimas, R1, aukštyn, L1, R2.*

**Tokyo:** *select, start, R1, L2, X.*

**Egypt:** *start, L1, dešinėn, R1, R1.*

**Blimp:** *žemyn, X, stačiakampis, žemyn, select.*

### Mr. Grimm

**D.C.:** *žemyn, žemyn, start, R2, O.*

**Hangar 18:** *R2, X, trikampis, žemyn, dešinėn.*

**North Pole:** *trikampis, žemyn, dešinėn, R2, R2.*

**London:** *X, X, stačiakampis, apskritimas, apskritimas.*

## Žaidimų kodai/SPS/

**Blimp:** *start, aukštyn, stačiakampis, L2.*

### Thumper

**D.C:** *R2, trikampis, kairėn, žemyn, L2.*

**Hangar 18:** *stačiakampis, R1, R2, apskritimas.*

**North Pole:** *select, stačiakampis, R1, R2, apskritimas, stačiakampis.*

**Tokyo:** *start, start, select, aukštyn, L1.*

**Egypt:** *L2, start, dešinėn, kairėn, trikampis.*

**Blimp:** *R1, R1, X, L1, Select.*

### Warthog

**D.C:** *select, L1, kairėn, start, kairėn.*

**Hangar 18:** *start, L1, dešinėn, R1, L2.*

**North Pole:** *žemyn, L1, start, L2, stačiakampis.*

**London:** *R2, trikampis, trikampis, start, kairėn.*

**Tokyo:** *trikampis, R2, dešinėn, kairėn.*

**Egypt:** *stačiakampis, stačiakampis, start, L1, trikampis.*

**Blimp:** *R2, L2, žemyn, X, kairėn.*

## The Unholy War

### Žemėlapiai:

Pasirinkite **Mayhem Mode** režimą ir pažymėkite **Accept Teams**. Spauskite **apskritimas+stačiakampis**.

Paskui spauskite:

*select, select, select, select, start, start, start, stačiakampis, stačiakampis, apskritimas, apskritimas+stačiakampis.*

## Downrising X

**Visi ginklai** — įrašykite kodą: *kairėn, apskritimas, dešinėn, stačiakampis, žemyn, trikampis, žemyn, X.*

## Actua Soccer 3

Atidarykite **Team Creation** langą ir įrašykite kodus:

**slaptos komandos** — *PREM CLUBS;*

**ramios komandos** — *SEXY FOOTBALL.*

## Advanced Variable Geo 2

**Zaisti Material** — baikite žaidimą **story mode** režimu.

**Zaisti Miranda** — baikite žaidimą **normal mode** režimu.

## Asuka 120%

### Slapti veikėjai

Kol skamba žodžiai "**Suta Ato, Oshite ne**", greitai 3 kartus įrašykite kodus: *aukštyn, aukštyn, žemyn, žemyn, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, X, apskritimas.*

Kai aidis trenksmas, atsidarykite veikėjo pasirinkimo langą (tik ne **story mode** režime) ir spauskite **R1**.

## Aryton Senna Kart Duel 2

### Ypatingi automobiliai

Laimėkite lenktynes **EXTRA CLASSIC** trasoje. Gausite ypatingą automobilį. Su juo laimėkite du **championship mode** režimo raundus, ir gausite dar vieną ypatingą automobilį.

### Ypatinga trasa

Įrašykite **SENNA 1** vardą, ir galėsite lenktyniauti **EXTRA CLASSIC** trasoje.

## Auto Destruct

**Cheat mode režimas** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn, žemyn, dešinėn, L1, R1(2)*. Taip įjungsite **Cheat mode** režimą.

**Blood mode režimas** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, žemyn, R1, kairėn, L1, dešinėn, R1.*

**Nemirtingumas** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *kairėn, R1, aukštyn, L1, aukštyn, dešinėn, R1, žemyn, L1.*

**Angelai** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *aukštyn, R1, žemyn, L1, aukštyn, kairėn, R1, dešinėn, L1.*

**Dvigubas lazeris** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *R1, L1, R1, L1, aukštyn, žemyn, aukštyn, kairėn, dešinėn.*

**Automobilio pasirinkimas** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *kairėn, R1, dešinėn, R1, kairėn, R1, dešinėn, R1.*

**Pasirinkti misiją** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *aukštyn, žemyn, apskritimas, L1, R1, L1, apskritimas, žemyn, aukštyn.*

**Kita misija** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *stačiakampis, apskritimas, R1, L1, apskritimas, žemyn, L1, aukštyn.*

**Visi pinigai** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, R1, aukštyn, apskritimas, žemyn, stačiakampis, dešinėn, R1, L1.*

**Pridėti 1 minutę** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *žemyn, L1(2), apskritimas, apskritimas, R1, aukštyn, stačiakampis, L1.*

**Nepažeidžiamumas** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, L1, L1, L1, kairėn, apskritimas, apskritimas, stačiakampis, L1.*

**Neribotas degalų kiekis** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, apskritimas, kairėn, L1, apskritimas, R1, L1, aukštyn, R1, žemyn.*

## Skelbimai

**Siūlau apsilankyti** NSO svetainėje "Interne-te". Čia galėsite rasti daug informacijos apie NSO: nuotraukų galerija, begalę faktų bei straipsnių apie skraidančius neatpažintus objektus. Taip pat galėsite parsisiųsti didelių NSO ir įvairių planetų paveikslų.

<http://www.geocities.com/Area51/Nova/4601/>

\*\*\*\*\*

**Parduodu** arba keičiu PC CD:

DIABLO — 20 Lt,

FIFA 98: RTWC ir NHL 98 (1 CD) — 20 Lt,

SEVEN YEARS WAR — 20 Lt,

TORIN'S PASSAGE — 10 Lt,

REDNECK RAMPAGE: SUCKIN' GRITS — 20 Lt,

skraidymo imitatorių CD — 10 Lt,

40 žaidimų rinkinį — 18 Lt.

Tadas, tel. (8-25) 467656 arba e-mail: [tadasup@pub.osf.lt](mailto:tadasup@pub.osf.lt)

\*\*\*\*\*

**Ieškau** panevėžiečių, norinčių keistis CD bei žaidimo patirtimi.

E-mail: [tadasup@pub.osf.lt](mailto:tadasup@pub.osf.lt)

\*\*\*\*\*

Kas galėtų **patarti**, kokia taktika veiksmingiausia žaidžiant CONAN: THE CIMMERIAN? Tadas, e-mail: [tadasup@pub.osf.lt](mailto:tadasup@pub.osf.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** PC CD (galima derėtis):

MEN IN BLACK — 15 Lt,

FALLOUT — 15 Lt,

kosminius imitatorius — 15 Lt,

GADGET — 15 Lt,

RED ALERT (2 CD) — 30 Lt.

Andrius, tel. (8-22) 72 17 56.

\*\*\*\*\*

13 metų vaikinai nori **susirašinėti** el. paštu su 13—15 metų merginomis bei visais, kurie domisi kompiuteriais.

Vytautas, e-mail: [serys@aiva.lt](mailto:serys@aiva.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** PC CD su žaidimais po 16 Lt (galiu atsiųsti sąrašą).

Tel.: 72 26 49, Kaunas; e-mail: [glauryna@takas.lt](mailto:glauryna@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu:**

POOL: SHARK (biliardas),

F-16 AGGRESSOR,

FALCON 4.0,

BEAVIS & BUTT-HEAD,

CREATURES 2 (auginti gyvūnėli),

MORTAL KOMBAT 4,

NASCAR CRAFTSMAN: TRUCK SERIES (sunkvežimiai)

DRIVER'S EDUCATION 99 (mokytiis vairuoti),

SHOGO: MOBIL ADMIRAL DIVISION

HALF LIFE

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

RESIDENT EVIL 2 (2 CD)

RALLY: COLIN MCRAE ir kitus.

\*\*\*\*\*

**Pirkčiau** programą, su kuria būtų galima kurti WEB puslapius.

Aismantas, mob. tel. 8-298 50078, e-mail: [juditaz@eunet.lt](mailto:juditaz@eunet.lt), ICQ numeris 22954775.

\*\*\*\*\*

**Apsilankykite** pramoginiame puslapyje <http://expage.com/page/aismantas> — rasite sąrašą žmonių, kurie nori susirašinėti el. paštu (dabar jame yra 50 vardų), taip pat www adresu, kur galite rasti nemokamų CD ir kitų gėrybių.

\*\*\*\*\*

**Pirkčiau** maždaug už 150 Lt procesorių **Pentium-133 Mhz, 166—200 Mhz.**

Jurga, tel.: (8-22) 22-01-89, e-mail: [bjurgis@takas.lt](mailto:bjurgis@takas.lt)

\*\*\*\*\*

# Pašto dėžutė

**Štai pagaliau sulaukėme išsvajotojo pavasario, o su juo — ir taip išsiilgtos šilumos. Dar kartą pasitvirtina sena tiesa apie „oro atšilimą bei noro pakilimą“. Sprendžiant iš krūvos laiškų, okupavusių apie trečdalį mano darbo stalo, noro rašyti jums tikrai nestinga. Beje, žinokite, kad mums įdomu viskas, apie ką jūs rašote, — tai gali būti bet kokia jums į galvą šovusi mintis: ar kritika, ar patarimai, ar klausimai, o gal įdomus pasakojimas apie tai, kaip įsigijote kompiuterį, žaidimų sistemą, žaidimą... Įdomiausių laiškų autoriai bus apdovanoti skatinamaisiais prizais.**

**Trumpai apie konkursus. Kadangi per pastarąjį mėnesį sulaukėme nemažai jūsų siunčiamų kryžiažodžių (dar visai neseniai buvusi kukli jų krūvelė nuolat pasipildo naujais bei dar originalnesniais darbais), tad nutarėme neilgam atidėti nugalėtojo paskelbimą. „Šūkio“ konkursas dar, matyt, bus tęsiamas. Tiesa, ko gero, pats puikiausias būtų Aušros Vurbliauskaitės šūkis „Let the Game Begin!“ Priešingai nei daugumos siunčiami banalūs „šūkiei“ (kažkas panašaus į „KiberZona — tai jėga, kas jos neskaito blah blah blah...“), šis mane pakerėjo savo paprastumu bei tikslumu. Tik visa bėda, jog jis... ne lietuviškas. Užtat vis dar laukiame Jūsų laiškų. Sėkmės visiems!**

*Aš esu didelė TOMB RAIDER gerbėja. Savo gimtadieniui paprasčiau brolio nupirkti man TOMB RAIDER III kompaktą. Jis mano prašymą išpildė, tačiau aš labai nusivyliau pradėjusi žaisti ir neradusi pusės Jūsų aprašytų dalykų. Gal tai kokia nebaigta versija? Dar labiau nustebau, kai KIBERZONOS 1/99 numeryje Jūs teigėt, kad TUOJAU bus išleistas naujas TR III žaidimas. Prašau paaiškinti, ką visa tai reiškia!!!*

*Aušra, Kaunas*

Pradėkim nuo pradžių. Apie visus žaidime numatomus „dalykus“ perskaitėte skyrelyje „Žvilgsnis į priekį“. Jame mes spausdiname gamintojų pateiktą informaciją apie dar kuriamus žaidimus. Patikrinti šiuos duomenis galime tik žaidimui pasirodžius rinkoje. Dažnai atsitinka taip, kad kūrėjai, norėdami pritraukti daugiau pirkėjų, švelniai tariant, persistengia anonsuodami naują produktą (t.y. privaloja nebūtų dalykų). Matyt, taip ir atsitiko su TR III.

Dabar apie tą „tuojau“. Kadangi tai Jūs perskaitėt mano straipsnyje (apie CARMAGEDDON II), manau, būtinai viską paaiškinti. Reikalas tas, kad straipsnį rašiau dar

tuomet, kai TR III nebuvo išleistas. Deja, numeris vėlavo (dėl to mes labai atsiprašome), ir spaudos kioskuose pasirodė tada, kai TR III jau senai puoše parduotuvių (ir visų kitų prekyviečių:) lentynas. Tad aš atsiprašau visų, kuriuos suklaidinau.

*...[piliėtis nestokoja liaupsų savo kryžiažodžiui; štai ką jis rašo] žodžių čia nemažai — 84 (galite suskaičiuoti), tad, manau, neapsiriksime, jei sugalvosite padovanoti man CD.*

1) Tik niekaip nesuprantu, kaip sumąstėte dovanoti kompiuterį, skirtus SPS? Juk Lietuvoje SPS visiškai nepopuliarus, o personalinių kompiuterių yra kur kas daugiau.

2) Sakot, jums šūkis reikalingas? Ką jūs su juo veiksite? Prizus tik veltui dalijate.

*Domas, Vilnius*

*Dievinu kukliuosius (!) laiškų autorius:). Štai, kad ir Domas — tiesiog kuklumo išikūnijimas: ir prizą jam duok, ir „šūkio“ konkursą panaikink, ir SPS savininkams špygą parodyk, ir t.t., ir pan... Norų tiek, kad nors vežimu vežk. Bet ką darysi — juk pavasaris... ech (oi, ir aš užsisvajojau)...*

1) Teigdamas, kad SPS savininkų Lietuvoje yra kur kas mažiau, manau, esi visiškai teisus. Aš pats esu laimingas (t.y. patenkintas) PC savininkas, kuris niekada nepakeistų jo į jokią kitą žaidimų sistemą. Tačiau nemanau, jog SPS savininkus reikia ignoruoti vien dėl to, kad jų yra mažiau. Nesijaudink, Domai, PC šeimininkai taip pat nuskriausti neliks.

2) Gauname daugybę laiškų su pageidavimais skelbti žurnale kuo daugiau konkursų. Gauname daugybę laiškų su atsakymais į įvairių konkursų klausimus. Gauname daugybę laiškų su pageidavimais steigti daugiau prizų... Ir štai... sulaukėme. Maža to, kad gerbiamasis ponas Domas pats nenori dalyvauti „šūkio“ konkurse, — jam nepatinka ir tai, kad nugalėtojas (t.y. žmogus, kuris, atriprašant, nemalė š\*\*\*, o galvojo žurnalui šūkį) bus apdovanotas prizų. Na, ką aš galiu pasakyti? Nebent, kad tu, Domai, veltui prizo tikrai negausi:).

*Jūsų žurnale perskaičiau staipsnį apie stalo RPG. Jie (RPG) mane labai suintrigavo. Tačiau kilo daug klausimų. Gal parašytumėt, kur rasti daugiau informacijos apie šį žanrą bei kur ieškoti žmonių, su kuriais galėčiau pažaisti tokio tipo žaidimus. Edgaras*

Neseniai susipažinau su būriu vaikų, kuriuos galėčiau pavadinti RPG žanro specialistais (bent jau aš susidariau apie juos tokią nuomonę). Jie save vadina „Legionu“. Savo laiškus su klausimais bei pageidavimais galite siųsti jiems adresu [legionas@hotmail.com](mailto:legionas@hotmail.com).

*Laiškuose knisosi DimaLT*

# O, IRC!!!

Mes jau ne kartą rašėme apie IRC, IRC susitikimus ir t.t. O šįkart nusprendėme pasiteirauti, ką patys šių svetainių vartotojai mano apie visa tai.

*Štai kokius 12 klausimų pateikėme pašnekovams:*

1. Kiek laiko jau esi IRC vartotojas?

<zigas> nuo 1998 vasario.

<Meshkute> jau metus.

<RomAnas> 1 metus ir 1 mėnesį.

<beatulka> nuo 1998 m. rugpjūčio.

2. Kuo tau patinka IRC?

<zigas> kad galima pabendrauti su žmonėmis, kartais susirandu išties įdomių pašnekovų, o kartais netikėtai susitinku kokį nors seną pažįstamą, tik visiškai pakeitusį savo įvaizdį.

<Meshkute> Puiku taip leisti laisvalaikį.

<RomAnas> IRS puiku praleisti laisvalaikį, nes čia laukia naujos pažintys, draugai, galimybė tobulėti.

<beatulka> Nauji draugai, naujos pažintys, naujos pramogos, be to, kai vakare neturiu ką veikti, atsidarau IRC langą ir lengvai susirandu, ką pasikviesti kartu išgert alaus.

<sticky> Galima nieko nesivaržant bendrauti ir tyčiotis iš kitų, nebijant gauti į liulį:).

3. Ar tai nekliudo tavo darbui (mokslui)?

<zigas> Na, atvirai kalbant, darbui truputį trukdo.

<Meshkute> Netrukdo, netgi padeda, nes tai – puikus būdas gauti daug reikalingos informacijos.

<RomAnas> Apskritai nekliudo, jei tik pats žmogus netingi dirbti ar mokytis.

<RomAnas> Tai priklauso nuo žmogaus.

<beatulka> Darbui (mokslai jau baigti) – taip, šiek tiek trukdo, bet jei truputį valią paugdysi, kai reikės, visas jėgas ir laiką sugebėsi skirti darbui.

<sticky> Hm...ne...nors... gal truputį :).

4. Ar šnekėdamasis su IRC draugais kalbi tik tiesą?

<zigas> Kai nekvailioju, sakau ~90% tiesos, bet kai apima nuotaika pakvailioti – visko galima tikėtis.

<Meshkute> 99 procentai mano kalbų – tiesa, nors kartais tai priklauso nuo nuotaikos.

<RomAnas> Žiūrint apie ką ir su kuo kalbuosi: pavyzdžiui, merginai visada sakau

tik tiesą, nes neturiu ko slėpti. Bet apskritai IRC daug melo, nors kaip tik dėl to ir įdomu.

<beatulka> Tiesos – 95 %.

<sticky> Kalbu tik tiesą<sup>1</sup> (juk sakiau – IRS nereikia varlytis, taigi gali sakyti, ką galvoji, ir dar daugiau).

5. Kokie kanalai tau labiausiai patinka ir kodėl?

<zigas> #setup ir #baras, nes ten renkasi seniausi mano pažįstami.

<Meshkute> #setup – todėl, kad čia renkasi toks žalias jaunimėlis, o kartais tokiomis temomis paplepėti visai faina. #Lietuva – įvairesnės temos, nes renkasi įvairaus amžiaus žmonės... na, ir kartais, įdomumo dėliai, užklystu į kai kuriuos kitus.

<RomAnas> Šiaip nuo pat pradžių pamėgau kanalą #baras. Savas kanalas, žmonės normalūs renkasi, neišpuikę. Dar būnu ir #setup kanale, kuris irgi labai fainas. Apskritai visą laiką būnu įsijungęs maždaug 10 kanalų.

<beatulka> #23+. Ten visi mano draugai, visi savi, ač ten kaip namie.

<sticky> Nuolatos būnu kanale #23+. Turbūt tai pats geriausias kanalas, nes čia renkasi nenuobodūs ir tolerantiški žmogeliai, todėl nereikia bijoti, kad išmes, jeigu leptelsi ką ne taip (suprantate, ką turiu omeny).

6. Ar čia susiradai daug draugų?

<zigas> Pažįstamų – nemažai.

<zigas> Graugų – keletą.

<Meshkute> Visi dabartiniai mano draugai yra iš IRC, o jų išties daug.

<RomAnas> Dabar visi mano draugai yra iš IRC.

<beatulka> Šiuo metu IRC draugai sudaro apie 85 % visų mano bičiulių.

<sticky> Na, gal kokius 3–4 (priešų turbūt daugiau :).

7. Kuo bendravimas IRC kanaluose skiriasi nuo gyvo bendravimo?

<zigas> IRC lengviau pasakyti ką galvoji.

<Meshkute> IRC visi sako ką galvoja.

<Meshkute> Bendraujama be jokių kompleksų.

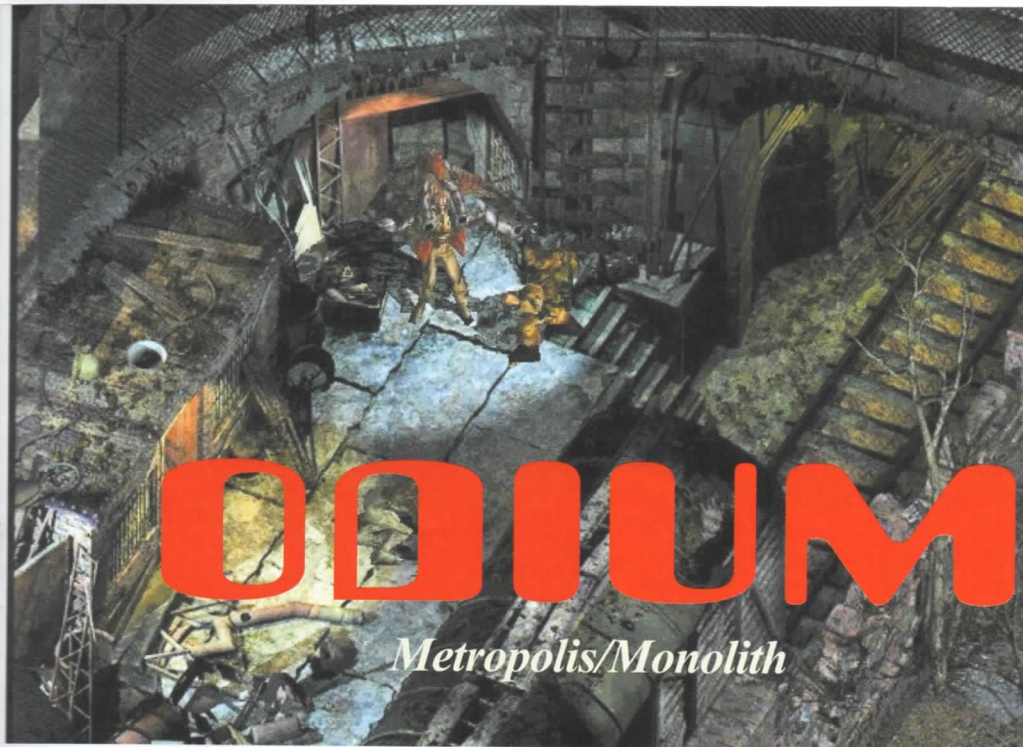
<RomAnas> Žmonės daug atviresni, nesidrovi kalbėti tokių dalykų, kurių negalėtų pasakyti bendraujant akis į akį.

<beatulka> Skiriasi tuo, kad žmonės dažnai būna kitokie, negali nuspręsti, ar jie meluoja, ar ne, nes nematai jų išraiškų.

<beatulka> Nežinai, ar pašnekovai nuoširdūs.

<sticky> Tuo, kad nėra ko varžytis. Kai kam galbūt yra sunku prieiti gatvėje prie merginos ir ją užkalbinti. IRC tokių problemų nekyla, huh-huh...

8. Kuo tavo kuriamas įvaizdis IRC skiriasi nuo tavo įvaizdžio realiame gyvenime?



# ODIUM

*Metropolis/Monolith*

**Tuos žaidėjus, kurie lig šiol su malonumu prisimena puikią taktinę strategiją WARHAMMER: CHAOS GATE bei Ū-COM, tikrai sudomins žaidimas ODIUM, kuris jau greitai turėtų pasirodyti. Kūrėjai žada galybę įvairiausių naujovių. Viena iš jų — tradicinė taktinė strategija bus derinama su vaidmenų žaidimo elementais, be to grafika tikrai bus pritrenkianti (labai primenanti INCUBATION).**

**O**DIUM (Europoje šis žaidimas žinomas GORKY 17 pavadinimu) veiksmas nukelia mus į netolimą ateitį, 2000 metus, kai į dienos šviesą išnyra vienas iš slapčiausių Rusijos projektų. Pasirodo, šaltojo karo metais sovietų šnipai buvo rengiami vienoje iš išslaptintų apmokymų stovyklų, vadinamoje "Odium". Ši stovykla — tipiška Amerikos miesto kopija su visomis smulkmenomis. Čia buvo apmokomi tik geriausi iš geriausių, tačiau Rusijos vadovybei nutarus sunaikinti "Odium", prasideda nenumatyti dalykai.

Į susirūpinusių NATO pareigūnų klausimą Rusijos vadovybė atsako, kad "miestas buvo apleistas, nes kritus geležinei uždangai mes tapome draugais, ir

tokie nepasitikėjimo paminklai jau neberekalingi". Žinoma, tai melas, nes NATO žvalgyba jau seniai žino, kad bazės paskirtis yra daug grėsmingesnė — tai viena pagrindinių vietų, kur Tarybų Sąjunga darė slaptus karinius eksperimentus.

Po metų tarptautinės karinės pajėgos įžengia į sugriautą bazę. Čia jie aptinka slaptą laboratoriją, kurioje juos užpuola siaubingi gyvūnai. Jie šiek tiek panašūs į žmones, tačiau vis dėlto tai keistas gyvulio ir vabzdžio mišinys. Pasaulio visuomenei suserimus, NATO priversti greitai išsiaiškinti "Odium" supančią paslaptį. Surenkama 3 patyrusių specialistų komanda, kuri siunčiama ištirti bazę bei išsiaiškinti, kas čia mėginama nusišlėpti.

Iš "Topware" pateiktos informacijos galima spręsti, kad ODIUM derinti vaidmenų ir galvosūkių žanrų elementai. Turinys primins įtemptą fantastinį siaubo kūrinį. Vaizdas bus matomas trečiojo asmens akimis izometrinėje projekcijoje. Be to, bus galima kontroliuoti

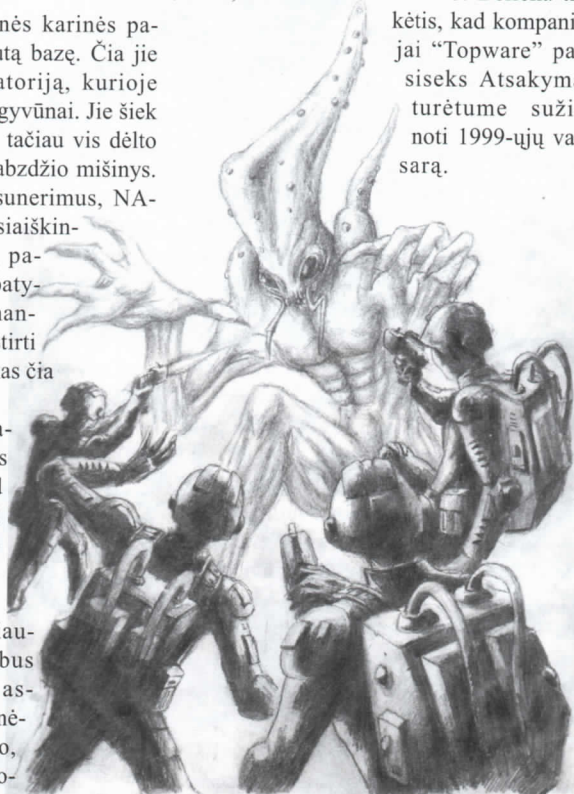
## Žvilgsnis į priekį /RPG/

ti kameros padėti. Kompanija "Topware" taip pat pranešė, kad kai kurie žaidimo grafikos elementai bus "pasiskolinti" iš Japonų žaidimų (pvz., supaprastinti veikėjų statistiniai duomenys bei intuityvesnis žaidėjo valdymas).

Žadama, kad žaidime bus daugybė įvairiausių smulkmenų, kurios dar labiau padės pasinerti į ODIUM pasaulį. Kad žaidimas atrodytų labai įspūdingai, kūrėjai naudoja pačias naujausias technologijas: griaučių animacijos sistema, poligoniniai veikėjai, taip pat renderinti fonai. Turint omeny tai, kad anksčiau visi strateginiai žaidimai atrodė itin varganai (išimtis — INCUBATION), šis faktas labai džiugina. Kūrėjai nori, kad žaidėjo tiriama aplinka būtų kuo tikroviškesnė ir gyvesnė. Dvimačiai fonai animuoti: langai atsidaro, užuolaidos dega, vanduo teka ir net kur ne kur praskrenda vienas kitas paukštis. Beje, labai tikroviškai sumodeliuotos kai kurios oro sąlygos (pvz., vėjo gūšiai gatvėmis gena lapus, lietus lašai krenta įvairiomis kryptimis, o ir tie patys lietūs ne vienodi — nuo liūčių su griaustiniais iki lengvo lašnojimo).

Kadangi žaidime bus nemažai veiksmo elementų, daug pastangų pareikalavo įspūdingi koviniai efektai. Pabaisos liepsnoja, skrisdami lėktuvai palieka pėdsaką, granatos sprogtas — ir visa tai vyksta trimatėje aplinkoje.

Atrodo, ODIUM bus gan keistas, tačiau įdomus X-FILES, INCUBATION ir FALLOUT mišinys. Gal tai ir neįprasta kombinacija. Jei ji pavyks, kaip planuoja žaidimo autoriai, vadinasi, sulauksime tikro hito. Belieka tikėtis, kad kompanijai "Topware" pasiseks Atsakymą turėtume sužinoti 1999-ųjų vasarą.



## Štai ką kompanijos "Topware" atstovas Adrianas Chmielarzas pasakoja apie ODIUM.

*Žaidimui esate sukūrę neįprastų gyvūnų paveikslų (kad ir keistosios lakstančios vonios). Iš kur sėmėtės įkvėpimo?*

Lakstančios vonios — tai dar ne keičiausi padarai. O ką pasakytumėt apie vienuoles auliniais batais ir liepsnojančiomis galvomis?.. Tiesą sakant, visa tai sugalvojo vienas žmogus, mūsų dailininkas Irekas. Mes paprasčiausiai maloniai paprašėme jo sukurti kelias į žmogų panašias pasiūlykštėtinas pabaisas, tarkim, žmogaus, vabzdžio ir dulkių siurblio mišinį. Manau, jis puikiai susidorėjo su užduotimi. Žinoma, vis dėlto ODIUM nebus pernelyg daug tokių juokingų dalykėlių kaip bėgiojančios vonios. Dauguma pabaisų — tarsi nužengusios iš baisiausių jūsų košmarų.

*Gal galėtumėt trumpai papasakoti žaidimo siužeta, apibūdinti jo herojus.*

Nenorėčiau visko atskleisti. Juk tai nebus vien siaubo žaidimas, bet ir istorija apie sąmokslą. Na, tiek to, žaidimo esmė štai kokia: žaidėjas vadovauja nedidelei NATO kareivių grupei, kurios užduotis — išsiaiškinti netikėtą hibridų (primenančių žmogų ir kokią gyvūną, dažniausiai vabzdį) atsiradimą nedideliame Odino miestelyje. Teritoriją apsupa karinės NATO pareigos, iš viso pasaulio priguža žurnalistų, o pirmoji pasiūsta į miestelį grupė dingsta be pėdsakų. Pagrindinis žaidimo veikėjas — 40-metis kareivis Cole Sulliwanas, desantininkų komandos narys, turintis nemažą mokslininko patirtį. Jo komandos užduotis — išsiaiškinti, iš kur atsirado hibridai ir kur dingę pirmosios grupės kariai. Be abejo, tai tik pradžia.

Dar viena ODIUM ypatybė: nors tai yra RPG ir strategijos žaidimo derinys, siužetas čia nepaprastai svarbus. Beje, kaip tik dėl to mus taip žavi japoniški RPG, — norėtume, kad ir ODIUM būtų ne mažiau įdomus. Tiesa, mūsų kūrinyje rimtesnis, be to, ir pats pasakojimas vakarietiškas, bet šiaip jau turime pripažinti, kad esame skolingi japonams už daugelį idėjų.

*Kokiam žanrui jūs pats priskirtumėt*

*ODIUM — nuotykių, veiksmo ar RPG? Ir kaip, jūsų manymu, šis žanras kis per ateinančius penkerius metus?*

Na, vienareikšmiškai atsakyti neįmanoma: ODIUM po lygiai yra visų šių trijų žanrų elementų. Nemanau, kad rinkoje dar rastumėt nors vieną tokį žaidimą. Jis šiek tiek panašus į FVVII, VANDAL HEARTS, FALLOUT ir X-COM. Taigi atsakyčiau taip: kuriasi naujas žanras, ir ateity, manau, išvysime ne vieną tokį hibridą.

Mes bandėme pasielgti taip, kaip DIABLO kūrėjai su veiksmo ir RPG žanrais, — t.y. iš kiekvieno paimti tai, kas geriausia. Iš nuotykių žanro pasiskolinome tyrinėjimus bei veikėjų ir siužeto sąveikos modelį — nuo žaidėjo veiksmų priklausdo tolesni įvykiai. Taip pat pasinaudojome RPG žanro tobulinimo bei informacijos pateikimo sistema: ji labai aiški, žinios yra gyvybiškai svarbios ir lengvai gaunamos bet kuriuo žaidimo momentu. Teks nemažai pasukti galvas ir pasirenkant kovos strategiją — nuo to priklausys, laimėsite ar netek-

site galvos.

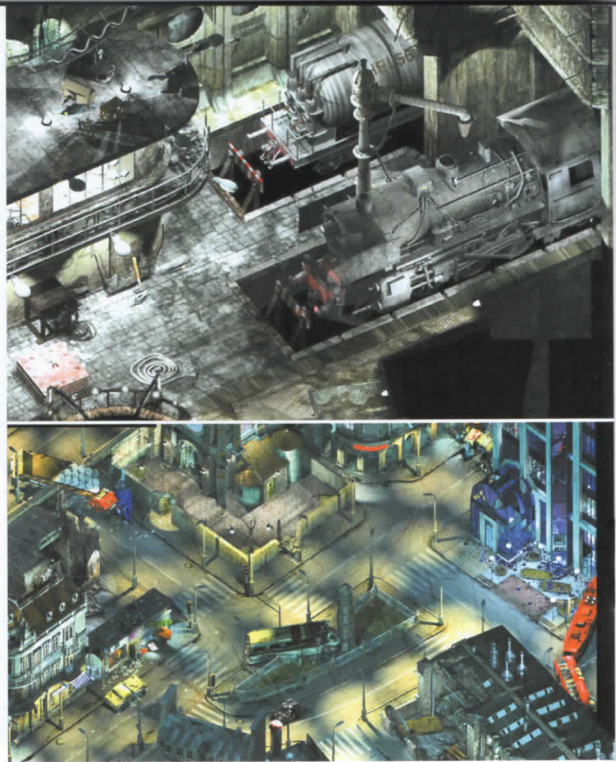
*Ar naudojate savo žaidimo kūrimo technologija, ar licencijuota? Ko gero, turėsite nemažai programavimo problemų? Su kokiais sunkumais susidūrėte ir kaip juos įveikėte?*

Visa technologija yra sukurta mūsų pačių. Nors ir nesame nusistatę prieš kitų sukurtus kodus. Paprasčiausiai mūsų ODIUM netiko nė vienas iš <sup>fang</sup> jauti esančių žaidimų varikliukų. O su visomis problemomis susitvarkėme gan lengvai. Žaidimo kodą kūrė keturi inžinieriai — tikri savo darbo meistrai. Beje, prieš keletą metų ir aš pats dirbau programuotoju, tačiau per šį laikotarpį technologijos taip išstobulėjo, kad dabar ne nesuprantu, apie ką tie vyrukai šneka. Na, o visi tie trimačiai dalykai man apskritai atrodo neįkandamas riešutėlis.

*Ar planuojate pritaikyti ODIUM ir kitoms kompiuterių platformoms? Kaip manote, kokią poveikį kompiuteriniams žaidimams turės naujos kartos kompiuteriai?*

Kol kas nieko panašaus neplanuojame, bet iš kur gali žinoti, kas bus ateity... PC vartotojų — labai daug, taigi ir ODIUM turės būti pakankamai populiarius.

Na, o kokių fantastiškų galimybių



ateity pateiks naujos kartos konsolės, mes, ko gero, dabar neįsivaizduoti negalime. Kol PC nors ir užtikrintai, bet lėtai tobulėja, konsolės gali atverti visiškai naujus pasaulius. Jau dabar dauguma itin originalių žaidimų kuriama kaip tik joms. Pavyzdžiui, ar įsivaizduojate, kaip atrodytų PARAPPA THE RAPPAPC variantas? Niekas nebūtų jo pirkes. Tikiuosi, "Metropolis" sukurs puikių konsolinių žaidimų. Mes irgi turime šiokių tokių sumanymų.

*Turime jus pagirti: ODIUM grafika iš tikrųjų išpūdinga. Kaip ją kūrėte? Kaip pavyko sukurti tokią siaubo atmosferą?*

Kuriant renderintą grafiką didžiausia problema yra ta, kad dažnai vaizdai atrodo tarsi plastikiniai. Mes turime savų būdų, kaip to išvengti. Bet tai dar ne viskas. Svarbiausia — sunkus ir ilgas darbas. Kai aš paklausiau mūsų dailininko: "Kaip, velniai griebtu, tau taip puikiai pavyko?", atsakymas buvo toks: "Esmė — ne talentas, o tiesiog velniškai sunkus darbas". Jie į vieną sceną prikiša gausybę detalių, o paskui ilgiausiai gludina vaizdą, kol viskas ima atrodyti tobulai. Ne veltui ODIUM grafika kuriama beveik ketverius metus...

*Ar žaidimo atmosferą sustiprins atitinkami garso efektai?*

O kaipgi! Juk regimieji dalykai ne visada tokie jau baisūs. Garsas kartais gali daug smarkiau išgašdinti. Įsivaizduokite, kad įžengėte į namą ir žinote, kad čia jūsų tyko maniakas. Jeigu žinote, kur tiksliai jis slepiasi, tada nebus taip jau baisu. Kur kas klaikiau, kai ne nenuotaukiate, už kurio kampo jis tyko. Todėl, savaime suprantama, garsas yra be galo svarbus. Užtat tiek daug dėmesio skyrėme ir muzikai, ir apskritai visiems aplinkos garsams — nuoširdžiai pasistengėme mirtinai išgašdinti žaidėją.

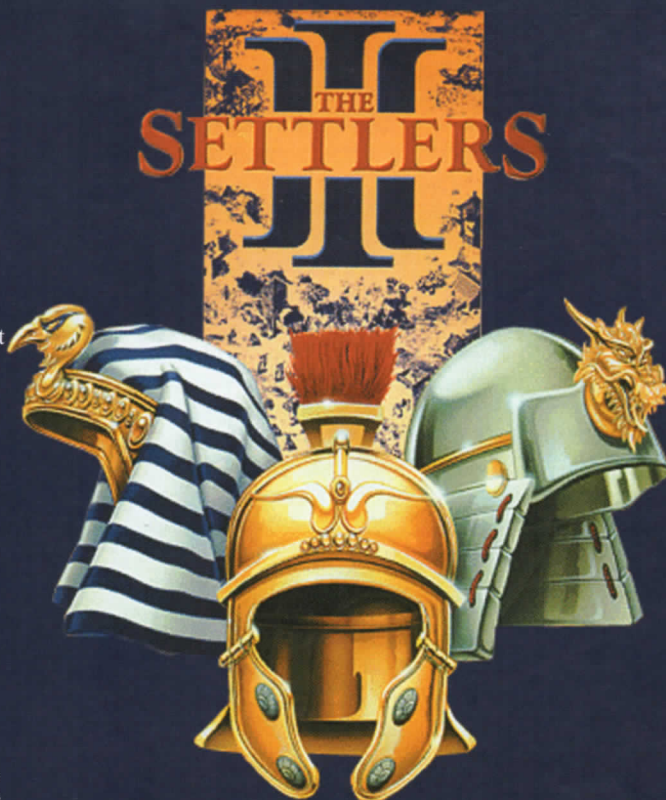
Šiais laikais, kai dauguma kompiuterinių žaidimų tampa vis žiauresni, ypač malonu pranešti, kad visiškai užmarštin dar nenugrimzdo ir šiek tiek ramesnės, kas sekundę krūpčioti neverčiančios serijos. Pavyzdžiui, ekonominiai žaidimai, kuriuose pasaulį reikia tvarkyti neliejant kraujo upių. Ir net kai tenka pakariauti, šios kautynės atrodo kur kas švelniau ir maloniau. Kaip tik tokia turėtų būti kompanijos "Blue Byte" SETTLERS serija: tai tipiški ekonominiai žaidimai, kur naujos teritorijos atimamos iš kitų genčių, tačiau be kraupių smurto scenų. Be to, ypač daug dėmesio reikia skirti kaip tik taikių gyventojų buičiai. Visa tai žaidėjui palieka tyrą ir giedrą išpūdį.

Ir štai neseniai pasirodė naujausia SETTLERS serijos dalis — SETTLERS3. Vos pradėjęs jį žaisti, galėjai tikėtis, kad tai bus velniškai šaunu.

Tačiau... netrukus entuziazmas ima vėsti ir darosi netgi nuobodoka. Maža to, atsiskleidžia visi trūkumai, kurių, pasirodo, čia ne tiek ir mažai. Ką gi, panagrindėkime SETTLERS 3 atidžiau.

Žaidimą pradėdami su būriu kolonizatorių (settlers) ir turėdami šiek tiek neapdirbtų žaliavų. Reikia vadovauti savo kolonijai, — visų pirma, nurodinėti, ką ir kur statyti. Iš viso galite pastatyti 36 pastatus, be to, jie vieni su kitu susiję pagal savo paskirtį. Malonu tai, kad kuo toliau, tuo sudėtingesnis darosi žaidimas.

SETTLERS 2 fanams galima pasakyti, jog naujojoje versijoje yra akivaiz-



**P 133, 32 MB RAM, 250 M HDD,  
x4 CD-ROM, Win'95/98/NT 4.0,  
Direct X 6.0**

džių pakitimų. Dingę informaciniai langai, kurie leido nuolatos matyti kiekvieno kolonizatoriaus veiksmus. Be to, nebereikės patiems tiesti kelių — jie bus nuo pat pradžių. Gaila, bet nebeliko medžiotojų, nes juos stebėti iš tiesų buvo įdomu.

Dabar norėtusi pasidalyti keliomis mintimis apie tai, koks, mūsų manymu, turėtų būti tokio stiliaus žaidimas. O paskui pažiūrėsime, ar SETTLERS3 atitinka šiuos būtiniausius reikalavimus, ir ko gi jam trūksta. Visų pirma būtinas geras pagalbinis vadovėlis. Mat dauguma ekonominių žaidimų yra labai sudėtingi, turi begalę įvairiausių niuansų, kuriuos pačiam žaidėjui perprasti praktiškai neįmanoma. Be tokios pagalbinės priemonės galite jau iš pat

pradžią privelti klaidų ir vėliau niekaip nesuvokssite, kur gi šuo pakastas ir kodėl gi taip nesiseka. Nesupraskite mūsų klaidingai: jokių būdu nesakome, kad reikia nurodinėti konkrečius būdus, kaip greičiau pasiekti pergalę. Mes turime omeny įvairias valdymo subtilybes, informaciją apie tai, kaip susiję vieni herojai su kitais, tarkim, konkrečiai kokios įtakos dvasininkai gali turėti kariams, ir pan.

Antra, turėtų būti

aiškiai išdėstyta dabartinio veiksmo priešistorė. Žaidėjas privalo tai žinoti, kad suvoktų esamą padėtį. Tik tada jis galės teisingai nuspręsti, ką daryti toliau.

Trečia, ypač svarbus yra patogus valdymo meniu. Jis turėtų būti sukurtas nuošaliau, kad neužstotų pagrindinio veiksmo, tačiau taip, kad žaidėjas ekstremalioje situacijoje galėtų lengvai rasti reikiamas komandas.

Galop žaidimas privalo būti pakankamai įvairus. Kiekviename scenarijuje turi būti įdomių naujovių, jie neturi kartotis. Priešingu atveju baigus vieną scenarijų nebebus prasmės žaisti kitų.

Deja, SETTLER3 pagalbinis vadovėlis — tai pirma ir pati didžiausia blygybė. Tiesiog nesuprantama, apie ką, po velnių, "Blue Byte" darbuotojai galvojo, kurdami šį žaidimą. Iš viso vadovėlyje yra 37 puslapiai, tačiau pusėje jų terasite reklaminis paveikslėlius ir informaciją apie SETTLERS 3 kūrėjus. O ir kituose vertingų žinių beveik nėra. Kad užpildytų šią spragą, autoriai prikišo *html* failų, bet iš jų nebus jokios naudos, jeigu nesate prisijungę prie "Interneto". Tačiau tai — ne išeitis, juolab, kad ir *html* failuose informacijos mažoka, atskleisti vos keli žaidimo niuansai. Taigi jie taip pat ne kažin ką tepaaiškina. Dar "Blue Byte" siūlo žaidėjams pagalbą žaidimo metu kviesti





vandens iš vandentiekio sistemos bei grūdų iš grūdų ūkio. Angliakasiai mėgsta duoną, taigi reikia statyti kepyklą ir aprūpinti ją vandeniu iš vandentiekio sistemos bei miltais iš

su *Alt-Tab* klavišais. Bet tai — gryniausias nesusipratimas: kas gi norės stabdyti žaidimą ir spaudinėti kažkokius klavišus, ypač kai dėl atminties trūkumo kompiuteris labai sunkiai atidaro iškart kelis failus. Na, ir galop "Blue Byte" įkišo tą prakeiktą niekam tikusį priedą *Prima Official Strategy Guide!* Dievaži, regis, jie mus laiko visiškais idiotais...

Dabar pakalbėkim apie paprastumą ir sudėtingumą. *SETTLERS3* jų balansas aiškiai neišlaikytas. Tarkim, jūs norite pasigauti žuvį. Nedidelę. Galbūt upėtakį ar karšį. Neskubėkit! Kad galėtumėt tai padaryti, prieš tai turėsite pasistatyti 17 pastatų. Žinoma, reikės žvejo trobelės. Meškere gamins kalvis, kuriam prireiks geležies iš geležies lydyklos. Lydyklai, savo ruožtu, būtinos žaliavos, t.y. geležies rūda ir akmens anglis, taigi jums reikės įvairių kasyklų. Visi šachtininkai nori valgyti. Geležies kasėjai mėgsta kiaušieną — prireiks skerdyklos, kuriai reikės kiaušinių iš fermos, o šiai —

malūno. Malūnas gauna žaliavų iš grūdų ūkio. Tik tiek. Kai su visu tuo susitvarkysite, galėsite pagaliau pasigauti tą prakeiktą žuvį (jei dar nedings ūpas meškerioti!). Kitame tokio stiliaus žaidime žmogus paprasčiausiai išsipjautų lanksčią šaką ir prisirištų virvelę su kabliuku.

Dabar — apie valdymo meniu. Gaila, bet turime pripažinti, jog jis tiesiog bjaurus. Iš tiesų. Jūs negalit vadovauti atskiriems herojams, taigi nuolat aplinkui matysite stoviniuojančius be darbo darbininkus. Norėtusi, kad po to, kai statybininkai baigs statyti pastatus, jie galėtų tapti kariais. Deja. Tas pat ir su kitų profesijų atstovais. Nieko neveikdami šlaistysis baigę tyrimus geologai, tuo tarpu jums labai truks šnipų. Be to, pats valdymo meniu ne padeda, o tik trukdo žaisti. Kai įvyksta kas nors negero, būtina problemą spręsti nedelsiant. Bet čia niekas nieko apie jokiais jus užgriuvusias bėdas nepraneš.

Tarkim, dėl resursų ar maisto trūkumo kasyklos našumas sumažėjo 50%, bet jūs apie tai nė nenučiuoksite. O ir patys valdymo meniu paveikslukai yra labai maži, užtat sunkiai įskaitomi.

Niekur nepaaiškinta, iš kur gauti daugiau kareivių arba kalnakasių. Žaidime nėra jokios laiko kontrolės, nors tai — tikras nusikaltimas. Taip, įmanoma laiką pasukti į priekį viena minute, bet tai velniškai nervina — nuolatos baksnoti F12. Kodėl paprasčiausiai negalima žaidimo 2 ar 4 kartus pagreitinti? Kitų žaidimų kūrėjai seniai išmoko tai daryti. O "Blue Byte" nesugebėjo. Dar vienas trūkumas — neįmanoma žaidimo išsaugoti vidury lygio. Jei įpusėjus lygį jums teks nutraukti žaidimą, kita kartą šitą patį lygį teks ir vėl pradėti iš naujo.

*SETTLERS 3* žaidime yra trys veikėjų grupės — romėnai, kinai ir egiptiečiai. Deja, jų tik išvaizda ne vienoda, o, tarkim, pastatai bei visa kita — visiškai tokie pat. Vienintelis skirtumas: kinai kasa sierą, egiptiečiai — brangakmenius, o romėnai — anglį. Galite rinktis bet kurią rasę, tačiau žaidimas dėl to netaps kitoks (skirsis tik keli nereikšmingi užkeikimai bei kelių pastatų kainos). Dar daugiau — visos misijos, žaidžiant su skirtingomis rasėmis, yra vienodos. Pasistatote koloniją. Kai kada

tenka pakariauti.

Nugalit priešą. Misijos pabaiga. Jokio įvairumo.

Vienintelis skirtumas — tai resursų trūkumas ir priešin-

kų ataklumas bei kaskart mažesnis atstumas iki jų misijos pradžioje. Kaip būtų smagu pažaisti nors vieną



misija, kur, tarkim, turėtumėte savo koloniją, bet nebūtų anglies. Arba geležies. Arba kariškių. Arba reikėtų palydėti ir apsaugoti kokį nors kaimietį.

Na, ko gero, jau ir šitiek įrodymų pakaktų, kad *SETTLERS3* — ne itin patrauklus, ar ne? Bet čia dar ne viskas!

Nepaisant to, kad žaidimas vis dėlto militaristinis, karo dalykai čia labai atmesčiai sukurti.

Kovotojai viso labo trijų tipų: paprasti kareiviai, lankininkai ir ietininkai. Šnipų, kunigų ir hilerių taip pat yra, tačiau jų vaidmuo išvis menkas.

Vėlesniuose žaidimo etapuose įmanoma pasigaminti katapultų, balistų, patrankų, bet jos labai neveiksmingos. Be to, mūsų metu neįmanoma valdyti kariškių, tad ir visos kovos nustoja įdomumo. Kam patiktų tiesiog sėdėti, bukau stebėti, kaip kažkas kažką skerdyčia, ir žinoti, jog nuo tavęs čia niekas nepriklauso? Jei jūsų kariams pasiseks užimti priešo pastatą, vadinasi, jie laimės. Dar bėda ta, kad apskritai sunku išvelgti, kas gi vyksta mūsų metu. Užtat





## Žaidimų aprašymai /ekonominis Dievų stiliaus žaidimas/

taip ir lieki nesupratęs, kodėl vienas tavo kareivis buvo sukaptas į gabalus, tuo tarpu kiti jam nė nesistengė padėti. Gal ką nors darėme netinkamai, bet juk niekur jokios informacijos apie kovas neradome. Dar vienas neprofesionalumo pavyzdys.

Žaidimas turi vienus iš pačių blogiausių animuotų kadru, kuriuos kada nors teko regėti. Be to, visiškai nesuptantama, koks yra religijos vaidmuo šiame žaidime, juolab kad kunigai atlieka viso labo vieną ar du nereikšmingus strateginius veiksmus.

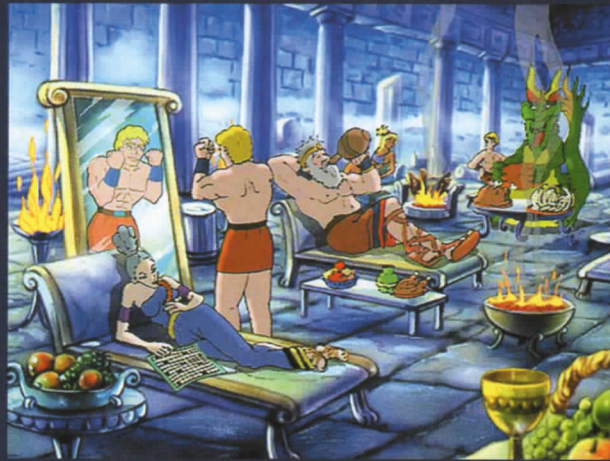
Matyt, norėdami sutaupyti pinigėlių "Blue Byte" atsiskakė bet kokių grafinių varikliukų ir

sukūrė pagalbinį vadovėlį, kuris žaidėjui visiškai nenaudingas ir atsiduoda arogancija bei abejingumu.

Tiesa, grafika kai kur visai nebloga. Medžiai linguoja vėjyje, žuvis šokčioja, žmonės dirba įprastus savo darbus. Tiesiog miela. Jie net kojas pakrato maloniai — vietoj kraujo, žarnų ir klyksmų tiesiog pamatai, kaip atsiskyrusi siela nuplasnoja kažkur dangų. Tačiau tuo gėrėtis įstengi nebent pirmąją valandą, daugiau — siai dvi.

Žaidime yra *multiplayer* režimas, bet mums nepavyko jo išbandyti, nors tai padaryti stengėmės išties savaite.

Ir pagaliau štai dar vienas nepaaiškinamas



dalykas. "Blue Byte" pranešime spaudai sakoma, kad išplatinta jau 500 tūkst. šio žaidimo egzempliorių. Visiškai neįtikėtina. Nebent... Firma minėjo, kad žaidimas buvo išplatintas, tačiau nesakė kam. Ko gero, jie pardavė diskus visiems didmenininkams, kurių dėka žaidimai paprastai pasiekia parduotuves. Tačiau tai nereiškia, kad visus tuos 500 tūkst. įsigijo vartotojai. O ką tai reiškia? Pirma, kad "Blue Byte" Europoje ir Azijoje turi gerą marketingo tinklą. Antra, kad nėra didelės konkurencijos tarp žaidimų Slovėnijoje, Čekijoje ar Lenkijoje — 13 šalių, į kurių kalbą SETTLERS3 buvo išverstas.

Jei Jums jau teko žaisti

SETTLERS 3 ir pamanėte sau: "Hm... visai šaunus žaidimas. Manau, reikia nusipirkti", apsigalvokite, nebent tai būtų vienintelis žaidimas, kurį radote parduotuvėje. Bet net ir tokiu atveju nepatariame jo pirkti — tik pinigus išmesite.

### Žaidimo pranašumai:

- nebloga grafika;
- pakankamai sudėtingas veiksmas.
- Trūkumai:
- itin blogas pagalbos vadovėlis;
- jokio skirtumo žaidžiant skirtingomis rasėmis;
- beveik nėra DI;
- prastas, trukdantis žaisti valdymo meniu;
- po valandos ar dviejų žaidims tampa nepakeliamai nuobodus.



# flictus



Kompiuterinės  
Technikos  
Salonas

# Naujas!



Citizen

SURECOM®

Cardex

CTX

VideoLogic

Ir daug kitų gamintojų produktų...



Ukmergės g. 2 (šalia Planetariumo, pakeliui į Centrinę Universalinę Parduotuvę), telefonas 758773, faksas 721179.



Lucas Arts

P 166, 32 MB RAM, 3D greitintuvas, rekomenduojama: P 200,  
32 MB RAM, 3D greitintuvas

1999 metų gegužės mėnesį turi pasirodyti pirmasis STAR WARS trilogijos epizodas. Jau dabar žinovai šiam žaidimui prašauja didelę sėkmę. Tai nenuostabu, nes dar 1977 metais pirmoji filmo STAR WARS dalis pasaulyje sukėlė tikrą furorą. Neįtikėtino grožio specialieji efektai, nuostabus turinys bei amžinoji šviesos ir tamsos kovos tema pritraukė milijonus žiūrovų į kino teatrus. STAR WARS pelnė Amerikos Kino akademijos apdovanojimų ir visiems laikams įsitvirtino geriausių pasaulio filmų sąrašuose.

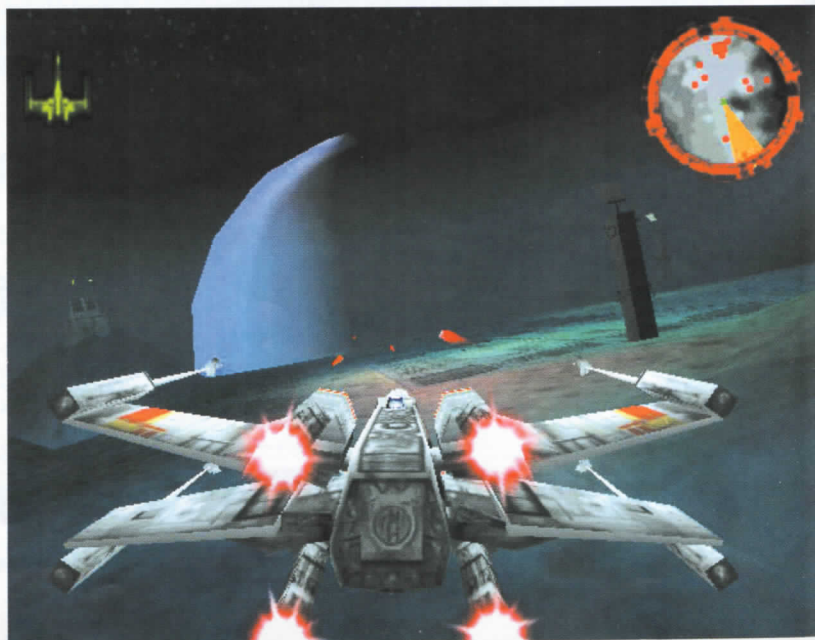
Džordžas Lukasas pasirodė esąs ne tik talentingas scenaristas bei režisierius, bet ir galvotas verslininkas. STAR WARS visatos tema jis sukūrė ištiesą industrijos šaką. Iki šiol labai populiarūs lipdukai, knygos, marškinėliai, televizijos serialai, kompiuteriniai žaidimai garsiosios trilogijos temomis. Kompanija „Lucas Arts“ visada kūrė labai daug įvairiausių žaidimų personaliniam kompiuteriui. Tarp jų — garsieji X-WING, TIE-FIGHTER, DARK FORCES, REBEL ASSAULT, SHADOWS OF THE EMPIRE, JEDI KNIGHT. Čia apžvelgsime naujausią „Lucas Arts“ kūrinį ROQUE SQUADRON 3D. Kaip ir visų pagal STAR WARS kurtų žaidimų, ROQUE SQUADRON 3D turinys labai glaudžiai siejasi su originaliojoje trilogijoje vykstan-

čiais įvykiais. Žaidimo nuotykių prasideda tarp 4 ir 5 filmo epizodų („Naujoji viltis“ ir „Imperija suduoda atsakomąjį smūgį“).

Pagrindinis žaidimo herojus Liukas Skaivo-keris yra „Valkatų eskadrono“ narys, kuris vykdo įvairias pasipriešinimo imperijai misijas. Eskadroną sudaro tik 12 pilotų, tačiau tarp jų yra puikus karys ir vadas Ve-

džas Antilesas — jiedviem su Liuku pavyko sunaikinti pirmąją Mirties žvaigždę... Tokia yra žaidimo ROQUE SQUADRON 3D užuomazga. Nors tai tik paprasta arkada, tačiau jos turinys labai įdomus. Žaidimas suskirstytas į 16 misijų, kurios sudaro 4 skyrius.

Prieš kiekvieną misiją vyksta trumpas brifingas, kurio metu paaiškinama, ką ir kaip kovos metu daryti. Kartais papildomi komentarai ir užduotys pateikiamos jau misijos metu — tai būdinga beveik visiems pagal STAR WARS kurtiems žaidimams. Iš esmės visų STAR WARS žaidimų misijų užduotys labai paprastos ir panašios — t.y. „užmušk





## Žvilgsnis į priekį /kosminė arkada/

čiausiame lygyje *Tie-Fighter*iai gerokai patampo nervus. Jie sugeba dingti iš ugnies ir labai gudriai išsisukti nuo raketų. Patrankos ir kitokia karo technika neturi ir net negali turėti jokio dirbtinio intelekto.

se garsas niekad nebūna prastas. Priešo naikintuvų kaukimas jums už nugaros stingdo kraują. Sprogimai... na, tai tiesiog tikri sproginiai! Tik nepamirškite perskaityti žaidimo aprašymo ir įsijungti *3D Sound*, net jei nėra tinkamos garso kortos. Patikėkite, net jei neturite 4 garso kolonėlių, garsas skamės beveik kaip trimatis.

juos visus“ arba „lydėk transportą“. Tačiau yra ir keletas sudėtingesnių misijų su daugybe įvairių užduočių. At-

ROQUE SQUADRON 3D grafinis varikliukas labai panašus į tą, kuris buvo naudotas kuriant žaidimą SHADOWS OF THE EMPIRE. Gal tik modeliukai tapo kiek tvarkingesni ir daugiau atsirado specialiųjų efektų. Šis varikliukas nėra novatoriškas, tačiau arkadai jis labai tinka. Be to, ir su kadru dažniu kūrėjai puikiai susitvarkė. Svarbiausia, kad žaidimas nestringa. O jei norite pasigrožėti ypatingais sproginiais bei kitokiomis įmantrybėmis, žaiskite FORSAKEN arba INCOMING. Žodžiu, viskas labai miela, be jokių pretenzijų. Tik štai rūko gal kiek per daug, tad galop jis labai pabosta.

Kalbant apie muziką užtenka pasakyti, jog STAR WARS kompozitorius — Džonas Viljamsas. Jis pelnė kelis Oskaro apdovanojimus už filmų muzikinį apipavidalinimą. Kosminiai karo maršai žaidime idealiai tinka ir sukuria specifinę žvaigždžių karų atmosferą. Beje, nepatingėkite žaidimo aprašyme paskaityti apie muzikos kokybę.



likę misiją gaunate aukštesnį laipsnį (iš viso jų yra 16) ir medalį. Beje, panorėje visada galėsite grįžti ir atlikti misiją iš naujo. Taip pakelsite savo reitingą. Misijos metu išsaugoti žaidimo negalima — tai būdinga visoms kompanijos „Lucas Arts“ arkadoms.

Pabaigai...

Žaidimas išties geras. Žinoma, tai ne visuotinis hitas, tačiau arkadų ir STAR WARS gerbėjai liks patenkinti. Visada malonu paskraidyti Liuko naikintuvu ir prisiminti senus laikus, kai pirmąkart teko gėrėtis Džordžo Lukašo šedevrais.

Arkada — labai subtilus žanras. Jį kuriant visada būtina išlaikyti balansą — kad žaidimas nebūtų pernelyg sudėtingas arba paprastas. Reikia pataikyti tiksliai į dešimtuką. Žaisti turi būti malonu ir pakankamai paprasta.

Kartą vienoje konferencijoje, per kurią buvo anonsuojama nauja STAR WARS trilogijos dalis, Džordžas Lukas, vos įjėjęs į salę, pasakė: „Taip, mes žinome, kad kosmose negirdėti jokių garsų“. Pusė žurnalistų klausimų iškart nebeteko prasmės.

Nuoširdžiai siūlome nusipirkti ROQUE SQUADRON 3D — šis žaidimas neleis jums liūdėti ilgais vakarais. Tad iki gegužės! :)

Šiaip žaidimo procesas labai panašus į REBEL ASSAULT bei SHADOW OF THE EMPIRE. Jūs skraidote vienu iš 5 rūšių naikintuvų ir naikinate Imperijos palkikų būrius, vėžlius ATAT bei kitas svetimų planetų technikos rūšis. Deja, jūsų arsenalas ganėtinai skurdus — yra tik dvi ginkluotės rūšys. Pirmoji — lazerinė patranka. Ji gali šaudyti standartiniu būdu ir pagreintu režimu. Antroji — raketos arba bombos, priklausomai nuo laivo tipo. Jų mažai, todėl eikvoti tokius vertingus šaudmenis reikia labai atsargiai. Užtat jūsų kompiuteriniai pagalbininkai iš eskadrilės yra labai naudingi. Šie drąsūs vyrukai ne kartą gelbės jūsų kailį. Kai kuriose misijose galėsite rinktis laivą. Žinoma, universalusis „X-Wing“ labai patogus, tačiau dažnai prireiks kitokio tipo raketų — t.y. galingų „Y-Wing“ bombų, arba „Speeder“ harpūnų. Tiesa, rinktis papildomus laivus galėsite ne nuo pirmosios misijos. O iš pradžių gausite kokį nors „V-Wing“ erdvėlaivį su klasterinėmis raketomis ir... pirmyn į kovą!

Tačiau ROQUE SQUADRON 3D retai kada teks išsiveržti už atmosferos ribų, todėl ir garsas čia tapo labai aktualus. Ir, kaip reikėjo tikėtis, jis sukurtas tiesiog nuostabiai. Apie tai galima ir nekalbėti, nes „Lucas Arts“ žaidimuo-



**Su "Kauno piligrimu" po visą pasaulį!**

**KAUNO PILIGRIMAS**

**Kaunas tel.: 207205, 209891;**  
**Vilnius tel.: 611800, 630783;**  
**Klaipėda tel.: 213333, 295409;**  
**Panevėžys tel.: 424363;**  
**Šiauliai tel.: 433995.**

Priešai ganėtinai protingi. Žinoma, ne tobuli, bet pakenčiami. Pačiame sun-

# Railroad Tycoon II



**P 133; 16MB RAM; SVGA video korta,  
rekomenduojama: P 200; 32MB RAM; SVGA 2MB**

**P**raeitų metų pabaigoje strateginių žaidimų rinkoje pasirodė dar vieno, jau klasika tapusio, žaidimo tęsinys: nuspręsta pradžiuginti žaidėjus nauja ekonominio imitatoriaus RAILROAD TYCOON versija. Tiesa, ją leidžia kol kas mažai žinoma kompanija "Pop Top", autorines teises nusipirkusi iš giganto "MicroProse". Pirmąjį TYCOON sukūrė strateginių žaidimų genijus Sidas Meyeris. RAILROAD TYCOON — realiojo laiko ekonominis imitatorius, kur žaidėjas valdė traukinių bendrovę. Kaip ir visi Meyerio kūriniai, RAILROAD TYCOON buvo puikus žaidimas, kokių sukuriama ne tiek ir daug: žiauri konkurencinė kova neleido atsikvėpti, nervus tampė traukinių katastrofos ir gedimai, žaidėjui teko patirti ir pralaimėjimo kartėlį, ir saldų pergalės skonį.

Malonu pasakyti, kad antroji RAILROAD TYCOON dalis nė kiek nenusileidžia pirmajai. Netgi atvirakščiai — RAILROAD TYCOON 2 autoriai iš peties padirbėjo ir labai originaliai patobulino šį ir šiaip puikų žaidimą. Pagirtina, kad jie nesistengė vien vaisyti buvusios šlovės ir nemanė lengvai susižerti pinigėlių iš RAILROAD TYCOON gerbėjų (deja, šiais laikais tai gan įprastas reiškinys). Filas Steinmejeris (vienas iš HEROES OF MIGHT AND MAGIC kūrėjų) sugėbėjo naujajame žaidime palikti nepaliestą originalią seno žaidimo koncepciją bei įdiegti daug dėmesio vertų naujovių.

Pirmas ypač krentantis į akis dalykas — tai gerokai patobulinta grafika. Vaizdo kokybė ne prastesnė nei žaidimų MECHCOMMANDER bei CAESAR 3. Tiesa, RAILROAD TYCOON 2 objektai, skirtingai nei MECHCOMMANDER, yra nekintantys, bet juk skiriasi ir šių žaidimų vaizdo mastelis. Žaidėjas galės kaip panorėjęs sukinėti žemėlapi — tai itin patogus tiesiant geležinkelius ir statant stotis. Gausu puikiai animuotų vaizdų, pavyzdžiui, iš traukinių kaminų virstantys dūmai ar raibuliuojantis vanduo. Nuo medžių krenta labai tikroviškai atrodantys šešėliai. Žodžiu, visa aplinka kelia susižavėjimą.

Kaip ir pirmoje RAILROAD TYCOON serijoje, žaidėjo tikslas yra įkurti kompaniją ir pamėginti paversti ją ekonomine imperija. Scena-

rijuose keliama tikslai yra šiek tiek specifiskesni, — pavyzdžiui, gauti tam tikrą pelną ar pervežti kokią nors krovinį. Žaidžiant *campaign* būdu, kiekvienas tolimesnis scenarijus yra vis sudėtingesnis ir sunkiau įveikiamas.

Žinoma, žaidime yra ir klasikinių — JAV ar Anglijos, — ir ypatingų žemėlapių, — pavyzdžiui, *Mediterranean* (Viduržemio jūros), kur žaisti yra ganėtinai sudėtinga dėl labai nelygaus ir raižyto reljefo. RAILROAD TYCOON 2 turėtų ne tik pritraukti senus šio žaidimo gerbėjus, bet ir sudominti daugybę naujų.

RAILROAD TYCOON 2 sukurtas galingas ekonominis varikliukas. Jis yra kur kas lankstesnis už ankstesnįjį. Žaidėjas gali dalyvauti akcijų biržos veikloje, prekiauti įvairių kompanijų akcijomis. Labai padidėjo pervežamų prekių asortimentas ir kiekis. Vienas iš įdomiausių ekonomikos aspektų — ekonominio modelio evoliucija bėgant laikui. Viskas — gamtos ištekliai, prekės ir net gamyklos — kinta: tarkim, toje vietoje, kur 1830-aisias veikė anglies kasyklos, XX amžiaus pabaigoje



## Žaidimų aprašymai / ekonominė strategija/



gali būti tik nuošliaužos. Ekonominis modelis yra padalintas į finansinį ir pramoninį. Jeigu veikla akcijų biržoje žaidėjo nedomina, galima rinktis supaprastintą žaidimo versiją, kur tereikės vežti prekes ar keleivius. Žaidime taip pat numatyta "smėlio dėžės" versija — galima pasistatyti tikrą virtualųjį geležinkelį ir kaip vaikystėje paprasčiausiai pažaisiti traukinėliais.

Naudingų iškasenų (ir kitų gamtos išteklių) randama skirtingose šalyse. Vienas iš tikslų — gabenti jas arba kitas žaliavas į perdirbimo vietas, pavyzdžiui, grūdus — į kepyklą. Kai kurioms gamykloms reikia keleto rūšių žaliavų, — tarkim, plieno gamyklai būtina anglis ir geležis. Taigi daugeliu atveju žaidėjui teks kurti tiekimo grandines. Sakykim, išlieta plieną reikės transportuoti į automobilių gamyklą, kuriai dar reikia padangų, gaminamų iš gumos, ir t.t.

Scenarijuose, kur veikia keletas valstybių, žaidėjas turės šiek tiek išmanyti ir diplomatijos pagrindus. Pavyzdžiui, jei žaisdami Viduržemio jūros scenarijų, 1850 metais Prancūzijoje įkursite savo kompaniją, tai Vokietija jūsų atžvilgiu bus nusiteikusi priešiška, o štai Italijai tai labai patiks. Tai turės įtakos, kai teks tiesti geležinkelius per šių valstybių teritorijas (Vokietija užsiplėš kur kas didesnes kainas nei Italija).

Žaidimo pradžioje žaidėjas išsirenka savo kompanijos pavadinimą ir fir-

minį ženklą (pateikti tikrai labai dailūs piešinėliai). Iš pat pradžių būtų geriausia įkurti trumpą keleivinę geležinkelio liniją — jai nereikės didelių investicijų ir ji greičiausiai atneš pelno. Nors RAILROAD TYCOON 2 vadinamas RTS (*real-time strategy*) žaidimu, teisingiau jį būtų pavadinti "nenutrūkstamo laiko" žaidimu, nes per kelias minutes žaidėjo akyse prabėga ištisi šio virtualaus pasaulio metai. Be abejo, pagrindinis dalykas — tiesti ir valdyti geležinkelį. Nevertėtų tikėtis labai greitos sėkmės, nes reikės derinti daugelį sunkiai suderinamų dalykų. Iš pradžių dauguma žaidėjo kompa-

nijos akcijų priklausys kažkokiems pašaliniais asmenims, kurie kaip įmanydami stengsis pakelti jų kainas. O žaidėjo pagrindinis tikslas — kuo greičiau ir labiau praturtėti. Užtat reikės ne juokais pasukti galvą manipuliuojant biržoje įvairių geležinkelio kompanijų akcijomis (tiek savomis, tiek konkurentų) ir beieškant pelningų maršrutų. O praturtėjus bus galima perstatyti stotis, įrengti naujas laukimo sales, papildomo pelno nešančius restoranus bei viešbučius. Taip pat bus galima pirkti pelningas gamyklas. Taigi laikui bėgant žaidėjas gali tikėtis surinkti tokią apvalią pinigų sumą, kad galop taptų visiškai savo gyvenimo šeimininku — t.y. susipirktų visas savo kompanijos akcijas. Žaidime gausi visokių ekonomikos pasaulio veiksmų: reikalui esant galima skelbti bankrotą, jungtis su kitomis kompanijomis ar net išleisti kompanijos obligacijų. Žodžiu, reikalų biržoje netrūks. Be to, teks spręsti ir gausybę praktinių užduočių. Tarkim, išstudijuoti įvairių garvežių pranašumus bei trūkumus ir pasirinkti tinkamiausią konkrečiai užduočiai vykdyti. Beje, rinktis yra iš ko: čia pateikti visi garvežiai, kurie iš tikrųjų kada nors riedėjo arba dabar rieda įvairių šalių geležinkeliais. Kai kuriuose scenarijuose galima rasti ir futuristinių traukinių. Nelabai reikšmingoms linijoms pakaks mažesnių, pigesnių ir lėtesnių garvežių, o pelningoms keleivinėms linijoms reikės įsigyti greitų ir brangių.

Laikui bėgant teks galvoti, kaip patobulinti jau funkcionuojančias transporto linijas. Vežant keleivius labai patartina pasistatyti savų viešbučių bei restoranų, o prekes — sandėlių. Telegrafo atsiradimas suteiks galimybę įvesti telefonus. Taip pat prireikus galima keisti vagonų skaičių, jų tipus, traukinių maršrutus. Galima sam-

dyti vadybininkus — šie specialistai irgi padės didinti pelną (beje, vienu metu galima turėti tik vieną dirbantį vadybininką). Reikės planuoti, kur kokio dydžio stotis statyti, — tarkim, prie poros fermų užteks ir visai mažytės, o Paryžiuje tai turės būti ištisas kompleksas. Jei koks mažas miestelis labai išauga, reikia papildinti ir ten esančią stotį. Nuostabi kai kurių stočių architektūra. Jeigu traukinių eismas kuriame nors ruože padažnėja, geležinkelio liniją galima padvigubinti.

Bet vieno dalyko RAILROAD TYCOON 2 tikrai pasigedome — tai traukinių eismo reguliavimo. Čia nėra jokių semaforų ar kokių nors kitų įrenginių, kita vertus neteko matyti ir traukinių katastrofų (o kartais tai labai pavairina žaidimą) — tiesiog patys traukiniai visada tiksliai prasielkia.

RAILROAD TYCOON 2 galima žaisti ir *multiplayer* režimu naudojantis modemu, tiesioginiu jungimu, IPX ar TCP/IP. Ir nors žaidimas vyksta realioju laiku, viskas juda labai greitai ir visiškai nestringa. Nors traukinių negalima apginkluoti įvairiais pabūklais ir sumalti priešininkų bazių į miltus, bet kovos azarto žaidžiant RAILROAD TYCOON 2 tikrai netrūks. Išigijęs pelningą plieno liejyklą priešininko teritorijoje žaidėjas patirs ne mažesnę malonumą, nei sunaikinęs kokį priešą pastatą žaidime WARCRAFT.

Jei nusibosta žaisti standartinės lentelės, galima pasinaudoti lentelių redaktoriumi. Jis ganėtinai lankstus ir paprastas. Jame tai pat įdiegta nauja įdomi funkcija: lentelių redaktorių gali nukopijuoti nespalvotus *bitmap* failus (*gray scale bitmap*). Su skaitmeninių žemėlapių redaktoriumi bet kurią pasaulio dalį galima perkopijuoti į savo virtualųjį pasaulį. Redaktorius sugeneruos jų trimatį vaizdą žaidime. Panorėjęs žaidėjas galės pats kurti naujus žemėlapius.

Žinoma, žaidime yra ir šiokių tokių trūkumų. Pavyzdžiui, mažoka pagalbos (*help*) failų. Yra ir didesnių bėdų. O klaidų taisymų bei patobulinimų ieškokite adresu [www.poptop.com](http://www.poptop.com). Taip pat čia yra tiekimo grandinių žemėlapis, kuriame aiškiai nurodyta, ko reikia norint ką nors pagaminti.



# HALF-LIFE

Valve Software / Sierra

**P133, 24 MB RAM**  
**rekomenduojama: P233, 64**  
**MB RAM; 3Dfx; Win'95/98**

ta nerimą keliančiais ropliais mutan-  
tais. Galop ponas Frymenas vėl  
sugražinamas į savo laboratoriją,  
deja, džiūgauti dėl to netenka: ba-  
zės aliarmo sirenos gaudžia lyg pami-  
šusios. Pasirodo, Gordonas kelionės po  
kitas erdves metu sutikti žalieji pada-  
rai nutarė pratęsti „draugystę“ su žmo-  
nija — t.y. padaryti žemiečiams atsa-  
komą vizitą. Tik mes jų erdvėje užsi-  
buvome vos kelias sekundes, tuo tar-  
pu ateiviams pas mus taip patiko, jog  
jie nutarė pasisvečiuoti ilgiau. Tai dar  
būtų pusė bėdos. Tačiau vyriausybė, ga-  
vusi pavojaus signalą, pasiunčia į Black  
Mesa elitinių karių būrius, kuriems įsa-  
kyta šaudyti į viską, kas juda, — ne-  
svarbu, tai ateiviai ar neatsargūs moks-  
lininkai. Tad dabar jūsų tikslas — ne  
sunaikinti kuo daugiau monstrų (kaip,  
ko gero, tikėjotės), o tiesiog pasistengti  
išnešti sveiką kailį.

Taigi štai kokia susiklosto padėtis:  
konflikte dalyvauja penki dalyviai —  
grėsmingieji komandos daliniai ir snai-  
perės (be galo taiklios bei klastingos  
samdinės), nežemiškos kilmės būtybės,  
neutralūs mokslininkai, komplekso  
apsaugos vyrukai bei mūsų drąsūs  
Gordonas.

Su vyriausybės siūsta komanda vis-  
kas aišku — tai kieti vyrukai, kurie pir-  
ma šauna, o tik tada klausia. Lyginant  
su jais, didžioji dalis monstrų greičiau  
panašūs į beginklius kūdikėlius.

Mokslininkai ir laborantai — tai  
daugiausia NPC (kompiuterio valdomi  
personažai), nekeliantys žaidėjui jokios

Siu-  
ž e t a s .

Viskas prasi-  
dėjo požemi-  
nėje bazėje, ku-  
rijoje anksčiau

buvo laikomos atominės galvutės. Dabar bazė paversta mokslinių tyrimų centru (*Black Mesa Research Facility*). Naujasis tyrimų objektas — erdvinis portalas. Jūsų herojus — Gordonas Frymenas, fizikas, atsakingas už minėtą projektą. Žaidimo pradžia nežada nieko bloga: Gordonas atvyksta į kompleksą, dirba savo darbą, persimeta žodeliu kitu su kolegomis ir galiausiai (prisiminęs, kur šiuo metu turėtų būti) nupėdina tyrimų laboratorijos link. Manau, nujaučiate, kad eksperimentas su portalu nepavyksta. Tiesą sakant, „nepavyksta“ — pernelyg švelnus žodelis. Iš tiesų jis baigiasi tikrų tikriausia katastrofa. Dėl krištolo — svarbiausio bandyme naudoto elemento — bazėje, kur tuo metu yra mūsų herojus, atsiveria portalas. Pasigirsta galingas „Boom!“ — ir portalas įtraukia Gordoną vidun. Neįmanoma aprašyti, kaip fantastiškai visa tai atrodo. Netikėtai atsiduriate vienoje už kitą keistesnę erdvėse. Čia slampinėja neregėti žali padarai, kurie jūsų akyse staiga virs-

**M**anau, žaidimo HALF-LIFE pristatinti nereikia. Ko gero, vienas save gerbian-  
tis žaidėjas

ne kartą yra girdėjęs jo pavadinimą. Dar nespėjęs pasirodyti par-  
duotuvių lentynose, šis jaunos, bet am-  
bingos kompanijos „Valve Software“  
kūdikis susišlavė beveik visus įmano-  
mus apdovanojimus: jis įvertintas ir  
kaip originaliausias, ir kaip perspekty-  
viausias, ir kaip laukiamiausias, žodžiu,  
„pats pats pats“ žaidimas. Jau iš anks-  
to buvo aišku, kad HL lemta tapti su-  
per-duper-hitu. Kur gi tokio populia-  
rumo paslaptis? Tai ir pamėginsime iš-  
siaiškinti...

HL iš visos pilkos masės ypač ryškiai  
išskiria neįtikėtinai dramatiška nuotaika,  
kurią pajunti nuo pat pirmojo įžanginio fil-  
muko (jis mums pasirodė bene originalia-  
usias iš visų lig šiol matytų) kadro. Tai lyg  
aštraus siužeto filmas, kurį žiūri užgniau-  
žęs kvapą, nė sekundę negalėdamas  
atitraukti akių.



tiesų keltų siaubą, rinkitės sudėtingiausią lygį, — patikėkite, nuobodžiauti neteks.

Dvikojų ateivių bei samdinių elgesys sunkiai nuspėjamas: jie nuolat manevruoja, tad niekada nežinai, iš kurios pusės gausi kulčių partiją; griebiasi įvairių triukų (dažnai gan sėkmingų), kad išrūkytų jus iš slėptuvių; veikia ne po vieną, o bent jau poromis, bei įvairiais kitais būdais sunkina ir šiaip



grėsmės. Visi jie — apgailėtini bailiai, kurie puola į paniką, vos išgirdę menkiausią garselį. Kita vertus, jie gali būti ir naudingi. Visų pirma, jie gali suteikti žinių, pavyzdžiui, pasakyti spynų kodus. Išgavę visą informaciją, šiuos kiaušingalvius galite panaudoti kaip masalą monstrams.

Buvę komplekso apsaugo vyrukai, puikiai suprasdami, kad jų padėtis tokia pat beviltiška kaip ir jūsų, bus laimingi, galėdami jums kuo nors padėti.

Ir pagaliau paskutinis vaidinimo dalyvis — pats Gordonas Frymenas (t.y. jūs), — vienintelis iš mokslininkų, kuris nepanoro susitaikyti su likimu ar drebėti pasislėpęs kokiam nors šiukšlių konteineryje (kaip kai kurie buvę jo bendradarbiai), ir stojo į nelygią kovą su įsibrovėliais.

Pagrindinis HL koziris, kūrėjų manymu, — tai priešininkų DI (dirbtinis intelektas). Deja, toli gražu ne visi žaidėjai yra tos pat nuomonės. Na, bet į juos nereikėtų kreipti pernelyg daug dėmesio, — matyt, šių pastabų autoriai mėgino žaisti tik lengviausiąjį HALF-LIFE lygį. Tad jei norite, kad monstrai iš

nelengva mokslininko gyvenimą... Keturkojai gyviai primena tradicinius, nepasižyminčius ypatingais protiniais

sugebėjimais, monstus, regėtus kituose pirmojo asmens šaudyklėse. Užtat jų yra daug.

HL ypatingas dar ir tuo, jog visi priešai turi savitas kovos strategijas, be to, priklausomai nuo susiklosčiusių aplinkybių, gali keisti taktiką. Užtat iš naujo žaisdami tą patį žaidimą galite sulaukti visiškai kitokių jų poelgių, nei tikėjotės.

Grafika taip pat nenuvilia. HL buvo kuriamas su gerokai patobulintu QUAKE varikliuku. Dabar žaidime yra 16 bitų spalvų gama, todėl net be 3D greitintuvo HL atrodo stulbinamai, o paspartinta versija apskritai puiki. Be to, visi personažai modeliuoti naudojantis "skeletų sistema", todėl jie itin tikroviškai juda. Yra dar keletas technologijos naujovių, bet nebekvaršinsim jums galvų. Svarbiausia, kad žaidimas atrodo tiesiog fantastiškai.

HL žavi ir nuostabūs garso efektai. Tačiau jei norite išties nepakartojamų išpūdžių, jums prireiks geros garso kortos (pvz., *SoundBlaster Live!* arba *Montego A3D*) bei nors dviejų galingų kolonėlių. Va tuomet suprasite, kas tai yra tikras HALF-LIFE.

G i n k l ų rinkinys žaidime gan standartinis (pistoletas, automatas, šautuvas, granatsvaidis, raketsvaidis, galybė įvairių granatų, minų — be jų neapsieina nė vienas 3D veiksmo

žaidimas). Tačiau yra ir keletas ypatingų mirtinų žaisliukų: laužtuvas, keli eksperimentiniai ginklai — lazeris bei neišskios kilmės ginklas, spjaudantis tam tikrus energijos plūpsnius ir panašius į dulkių siurbį. Bet labiausiai mane pakerejo arbaletas su optiniu taikikliu — su juo galėsite tylutėliai, niekieno nepastebėtas nudėti net už mylios esantį priešą. Ginklas pakankamai galingas, kad vienintelis šūvis būtų mirtinas. Mirtėtų ginklų teks ieškoti įvairiose dėžėse arba susirinkti nuo lavonų.

Šiuo metu kompiuterinių žaidimų rinkoje itin konkuruoja dviejų žanrų žaidimai — RTS (realaus laiko strategijos) bei 3D veiksmo. Tad išleisti tokį, kuris pelnytų tikrą populiarumą, yra nelengvas darbas, įkandamas toli gražu ne kiekvienai kompanijai. Kol kas šioje srityje, regis, pajėgiausia buvo "Id Software". Bet... štai jums staigmena: "Valve" įrodė, kad net ir pirmas blynas gali būti neprisvilęs. HALF-LIFE visais atžvilgiais nepriekaištingas: geras siužetas (nors paprastai veiksmo žaidimuose jam neskiriama tiek daug dėmesio), nuostabi grafika, puikus garsas, aukštas DI, įdomūs, nenuspėjami personažai,... Žodžiu, jei ieškote šaudyklės, nieko nuostabesnio už HALF-LIFE nerasete!

### Pranašumai:

siužetas, atmosfera, dirbtinis intelektas, garsas, grafika.

### Trūkumai:

kai kurie lygiai yra ganėtinai painoki, todėl juose lengva pasiklysti.



# BLOOD II THE CHOSEN

**P 166, 32 MB RAM, Win'95/98, rekomenduojama: P II 233, 64 MB RAM, Win'95/98, DirectX 6.0 +3D greitintuvas.**

Dar 1997 m. kompanija "Monolith" išleido žaidimą BLOOD. Tuo metu 3D šaudyklių rinkoje karaliavo QUAKE ir DUKE NUKEM 3D. Užtat daugelis manė, kad naujasis "Monolith" kūrinys tarp tokių "senų vilkų" taip ir liks nepastebėtas, tačiau šios pesimistinės prognozės nepasitvirtino. Galop BLOOD irgi tapo kultiniu žaidimu kaip DUKE NUKEM 3D bei QUAKE, be to, pripažinta, jog tai — kone geriausia 3D šaudyklė su BUILD varikliuku. O "Monolith" nesnaudė — išleidusi pirmąjį BLOOD, ji iš karto paskelbė apie būsimąjį tęsinį BLOOD 2. Taigi jis buvo kuriamas išties ilgai, užtat dabar galime įvertinti naujojo žaidimo autorių darbą.

Pirmoje žaidimo dalyje jūs buvote Kalebu, garbinęs senovinę pagonišką dievybę, tačiau po to, kai jūsų Viešpats jus išdavė, nusprendėte jam atkeršyti ir sėkmingai įvykdėte savo ketinimą. Ilgai klajodami po pasaulį įgijote magiškos galios atgaivinti savo buvusius draugus, vadinamus išrinktaisiais (*The Chosen*). Prabėgo daugybės metų, ir dabar turite sunaikinti Kabalą.

BLOOD 2 kompanija "Monolith" kūrė beveik metus. Šiame žaidime įdiegtos visos įmanomos grafikos naujovės. Čia galėsite gerėtis įvairiais šviesos efektais, nepakartojamais atspindžiais, perregimu stiklu, skaidriu vandeniu ir daugybe kitų nau-

jų grožybių. Visur naudojama 16 bitų spalvų gama. Tačiau, kad ir kaip būtų gaila, visu tuo galėsite mėgautis tik su galingu PC bei geru vaizdo greitintuvu. BLOOD2 geriausia žaisti bent jau su 200MMX ir *Voodoo2* arba su *Riva TNT*. Tada pajusite tikrąjį malonumą. Su *Voodoo1* žaidimas strigs, vaizdas nebus tolygus, o išvis be greitintuvo nepatariame net mėginti pradėti žaisti BLOOD2.

BLOOD2, skirtingai nei QUAKE2, nebus vienas iš tų žaidimų, kuriuos maloniausia žaisti per tinklą. Na, bet, mūsų nuomone, jo vienam asmeniui skirtas variantas itin patrauklus. Tik pradėję žaisti BLOOD2, iškart pajusite kraupią jo nuotaką — šis žaidimas dar niūresnis už savo pirmtaką BLOOD. Vien pamačius firmos "GTA Interactive" reklamą, plaukai piestu stojasi.

Visų pirma turėsite pasirinkti herojų, su kuriuo keliausite po lygius. Galite rinktis Kalebą

arba jo draugus — "išrinktuosius" Gabriellą, Ishmaelį ar Ophelią. Kiekvienas personažas turi unikalių teigiamų ir neigiamų savybių. Visą žaidimą sudaro keturios milžiniškos dalys, kiekvienoje iš jų yra po aštuonis lygius. Kiekvienos dalies pabaigoje jūsų laukia susirėmimas su galinguoju Bosu. Ginklų yra pačių įvairiausių — pradedant itin šiuolaikiškais ar net futuristiniais ir baigiant magiškais daiktais.

## Išvados

Mūsų nuomone, tai geras žaidimas. BLOOD2 žaisti per LAN arba "Interneta" taip pat linksma, tačiau šis variantas nepriylgsta QUAKE2, na, o vienam žaidėjui skirtas režimas tiesiog nuostabus. Pamėginkite patys!

DEMON





# DIABLO 2

Vienas iš pastarųjų metų populiariausių žaidimų — DIABLO, sukurtas kompanijos „Blizzard“, — sukėlė tikrą furorą žaidimų pasaulyje. Nors daugelis RPG gerbėjų teigia, kad DIABLO nėra grynas RPG žanro atstovas, šimtai tūkstančių žaidėjų leidžia dienas ir naktis, aršiai kaudamiesi su pragaro išperų armijomis.

O neseniai „Blizzard“ ir vėl apstulbino žaidėjų visuomenę — išleido taip karštai mėgstamo DIABLO tęsinį DIABLO 2. Jis buvo kuriamas su visiškai nauju varikliuku. Tas pats pavadinimas, tačiau žaidimas, regis, bus kur kas įdomesnis, nes naujovių jame išties nestigs.

Vienas iš svarbiausių pokyčių, kurį iškart įvertinsite, — tai labai išplėstas regimasis laukas. Šitai padaryti tapo įmanoma sumažinus ekrano interfeiso dalį, t.y. DIABLO buvusį informacijos skydelį. Dar viena naujovė — dinamiškas, įvairiaspalvis apšvietimas, leidžiantis kurti pritrenkiančius šviesos efektus, ir nauja šešėlių sistema, sušvelninanti objektų kontūrus. Be technikos naujovių, „Blizzard“ sugalvojo ir daugybę dizaino gudrybių, teikiančių DIABLO 2 vaizdams daugiau perspektyvos bei didesnės apimties. Nebėra plokščių kaimo peizažų su statiškais vandens telkiniais — juos pakeitė kur kas gyvesnis kraštovaizdis. Naujajame žaidime labiau detalizuotas ir pats kautynių laukas, ir apskritai visa aplinka. Kaimuose sutinkama daugiau NPC (kompiuterio valdomų veikėjų), labiau animuoti antrojo plano vaizdai. Žaidėjas gali kur kas gyviau, artimiau bendrauti su NPC, dėl to atsirado daugiau ir paties

siužeto vingių, įvairesnių kelių. DIABLO 2 sutiksime senų pažįstamų iš pirmosios žaidimo dalies, tarp jų — ir kaimo gydytoją Dekardą Keiną, galbūt ir apskrujį berniukštį Virtą, prekiaujantį būtiniaisiais daiktais, be to, plėšiantį už juos žvėriškas kainas.

Koks gi pats siužetas? Originaliojoje versijoje žaidėjas — tai didvyris, savo gyvenimą paaukojęs kovai su Šėtonu ir jo valdomu Blogiu. Ištrūkęs Šėtonas planuoja pavergti visą pasaulį. Pabėgęs iš Tristamo, jis užvaldo vis didesnę teritoriją. Šėtonui padeda ištikimieji jo tarnai Baalas ir Mefisto.

Labiausiai DIABLO 2 nuo savo pirmtako skiriasi apimtimi. Žaidimas tapo daugiau nei 4 kartus ilgesnis. Autorių teigimu, jį sudaro 4 dalys — kiekviena iš jų pareikalaus tiek pat žaidėjo laiko, kiek visas pirmasis DIABLO žaidimas.

Pirmosios dalies veiksmas vyksta kalnuotoje vietovėje, kur demonas Andarielis pavergė aplinkinių žemių gyvento-

jus ir klaikiai juos kankindamas stengiasi padaryti išpūdį savo šeimnininkui Šėtonui. Pačiame šio lygio žemėlapyje vėduryje stūkso Visamatančios Akies vienuolynas, kuriame originaliojoje žaidimo versijoje buvo mokomos apgavikės ir sukčiautojos. Kai tik žaidėjas įveiks vyriausiąjį vienuolyno demoną, galės keliauti į kitą lygį.

DIABLO 2 nebebus trijų pirmosios dalies personažų — Kario, Sukčiaus ir Mago, nes, autorių manymu, jie neįstengtų pasipriešinti tokiam galingam Blogiui. Užtat atsiras net penki nauji veikėjai — trys vyrai ir dvi moterys. Deja, „Blizzard“ atsisako konkrečiau juos apibūdinti. Kompanija paskelbė tik dviejų iš jų vardus — Amazonė ir Nekromanseris, — o apie kitus patys sužinosite, kai imsite žaisti. Beje, dar vienas naujas herojus gali būti Paladinas — karys, išmanantis magiją, kuris ir neprastai kaunasi, ir gali pats gydytis. Taip pat turėtume išvysti į Paladiną

panašią moteriškosios giminės atstovę (kita vertus, tai gali būti toji pati Amazonė).

Dar galima manyti, jog DIABLO 2 atsiras kokias nors burtininkė ir barbaras... Na, tiesą sakant, gal ir nevertėtų taip spėlioti, nes vėliau gali pasirodyti, jog buvome visiškai neteisūs....

Amazonė — tai žiauri, nuo nieko nepriklausoma kovotoja, puikiai valdanti lanką bei ietį. Nusviedusi ietį, vėliau ji galės vėl ją pasiimti, be to, svaidyti su labai didele jėga — tada ietis smarkiau žeis, bet užtat gali ir greičiau sulūžti. Specifiniai Amazonės sugebėjimai bus tokie:

**fantas:** tai leis herojei vikriai išsisukinėti nuo priešo smūgių;

**apgaulė:** šis triukas efektyvus tik jei atliekamas kartu sviedžiant ietį; kovinės narsos demonstravimas sustabdo priešininką;

**metimas:** tai sugebėjimas su labai didele jėga sviesti ietį, nors tada ji gali ir sulūžti;

**taiklus šūvis:** Amazonė labai gerai šaudo iš lan-





**mas:** šis mirtinas užkeikimas leidžia Nekromansteriui tarsi prisiliesti prie priešo kūno ir išsiurbti gyvybines jėgas; tuo metu, kai priešas akyse miršta, Nekromansterį užplūsta jo jėga;

**Paladinas** — tai tiesiog neįveikiamas karys ir galingas magas, kuris krauju užlietame mūšio lauke jaučiasi kaip namie. Jis magiškuosius užkeikimus valdo taip pat puikiai kaip ir duriamuosius bei kertamuosius ginklus. Jo specifiniai kovos būdai:

**Viešpaties ranka:** užlieja Paladiną dieviška energija, teikiančia ypatingo vikrumo, greitumo ir jėgos. Tačiau šia magija galima naudotis saikingai, nes ji kenkia Paladino sveikatai;

**šventoji aura:** magija, leidžianti Paladinui sužeisti ir susilpninti gyvus priešininkus;

**smūgis skydu:** kai Paladiną apleidžia sėkmė ir jis atsiduria priešo apsupty, jis gali apsiginti savo skydu; smūgis nusviedžia priešininką tam tikru atstumu, o paladinas gali tuo pasinaudoti ir prasmukti iš apsuptyes;

**tikrieji ašmenys:** Paladinas gali kreiptis į savo Viešpatį ir patį paprasčiausią kardą paversti tikru stebuklingu durklu, turinčiu milžiniškos galios.

Labai padidinus žaidimo pasaulį, suprantama, padaugėjo ir įvairių ginklų, užkeikimų bei daiktų, kuriais gali naudotis žaidėjas. Skirtingose žaidimo vietose bus galima rasti daiktų, kurie turi sudaryti tam tikrą rinkinį. Kas tai yra? Pavyzdžiui, viename lygyje radome Šventojo Keršytojo Karda, o kitame — Šventojo Keršytojo Skydą. Kai daiktai atsirado kartu, jų galia labai išaugo. Kuo daugiau rasite daiktų, priklausančių kokiam nors komplektui, tuo galingesni jie taps.

Visi nauji apdarai matyti ir ekrane. Originaliajame DIABLO žaidėjas galėjo tu-

rėti tik trejopą apsaugą: lengvą, vidutinišką ir sunkią. Antroje dalyje viskas atrodys kitaip: keisis kiekvienas apsaugos elementas. Pavyzdžiui, jei herojus užsimes apsiausta, tie drabužiai, kuriuos jis vilkėjo prieš tai, niekur nedings — juos matysite po apsiaustu. Tai la-

kad visų priešišku padarų išvaizda priblokštų žaidė-



bai

pravers daugkartiniame žaidime, kur kiekvienas žaidėjas turės ypatingą, nepakartojamą išvaizdą.

Nė viename tokio tipo žaidime netrūksta monstrų, taigi ir DIABLO 2 atsirado dešimtys naujų padarų, kuriuos reikės negailestingai daužyti, smaigstyti, kapoti, deginti ir kitais būdais naikinti. Iš pirmosios DIABLO dalies liks tik trijų rūšių pabaisos: puolusieji, zombiai bei skeletonai. Jie buvo palikti tik todėl, kad patiko kūrėjams. Visi kiti priešai — visiškai nauji. Be to, reikėtų paminėti, kad monstrų mirtis atrodys daug įspūdingiau — didžiuliai padarai, besiraitantys agonijoje savo pačių kraujo balose.

„Blizzard“ pasistengė,

nepaisant to, kad teoriškai DIABLO 2 buvo sumanytas kaip RPG žaidimas, nesitikėkite čia išvysti pasakų herojų — tokių kaip drakonai, troliai, orkai ir goblinai. Šio žaidimo veikėjai yra be galo originalūs. Pavyzdžiui, Didžiagalvis — tai milžiniškas monstras humanoidas su neproporcinga gal-



**Vampyro įkandis**



## Žaidimų aprašymai /RPG žaidimas/



va bei galūnėmis. Pirmojoje dalyje vienuolyne knibžda Apgavikės — kadaise buvusios išdidžios lankininkės, o dabar stojusios Blogio tarno Anadrielio pusėn. Žaidėjas net galės sutikti keletą magų bei karių, ėmusių tarnauti Šėtonui... *Battle.net* — tai neatskiriama

DIABLO dalis, turėjusi didelės įtakos žaidimo sėkmei. DIABLO 2 *Battle.net* taip pat bus labai svarbus. Pranešta, kad vienu metu galės žaisti 8 žaidėjai — dukart daugiau nei pirmojoje DIABLO dalyje.

Kūrėjai dabar deda visas pastangas, kad apsaugotų *Battle.net* nuo daugybės įsilaužėlių. Dėl suprantamų

priežasčių „Blizzard“ nesirengia skelbti, ką konkrečiai jie daro, bet aišku viena — kompanija iš tiesų stengiasi, kad žaidėjai galėtų patirti tikrą malonumą žaisdami *Battle.net*.

Originalusis DIABLO buvo vienas iš įdomiausių ir daugiausiai pelno atnešusių žaidimų per visą istoriją. Pasižymintis itin paprastu valdymu ir nuostabią grafiką DIABLO puikiai pademonstravo, kas tai yra arkaadinis RPG žaidimas bei davė impulsą daugybei kitų mažiau originalių ir nepakartojamų šio žanro žaidimų. Tik pasirodęs rinkoje, DIABLO buvo vienintelis tokio tipo žaidimas, bet dabar padėtis pasikeitė. „Interplay“ ir „Bioware“ išleistas BALDUR'S GATE atrodė labai įspūdingai, geras

turėtų būti veiksmo ir RPG žanrų elementų turintis žaidimas REVENANT, kuriamas „Eidos“. Sprendžiant iš viso to, kas čia išdėstyta, galima manyti, kad DIABLO 2 tikrai bus vertas žaidėjų dėmesio. Tačiau k a i rinką nuolat papildodo potencialūs konkurentai, „Blizzard“ negali užmigti ant laurų. Užtat kyla klausimas: ar DIABLO 2 pelnys tokią šlovę, kokia galėjo pasigirti jo pirmtakas? Na, bet turint omeny, jog šį žaidimą sukūrė didžioji „Blizzard“, norisi tikėti, kad DIABLO 2 bus, ko gero, net gerokai įdomesnis už puijį DIABLO.



\*\*\*\*\*

*Nauja vieta  
Jūsų kompiuteriui -  
Kostas - 2!*

Joniškės g. 21,  
LT - 5799 Klaipėda, Lietuva  
tel. +370 6 212381  
faks. +370 6 216745



**KLAIPĖDOS  
BALDAI**  
AKCINĖ BENDROVĖ



**"KLAIPĖDOS  
BALDŲ  
PREKYBA"  
SALONAI:**

**VILNIUS,**  
Pelesas g. 1/2,  
tel./faks. 230864

**KAUNAS,**  
Savanorių pr. 214a,  
tel./faks.: 778390  
**DROBĖS G. 66,**  
tel. 741806  
faks. 740425

**KLAIPĖDA,**  
Joniškės g. 21a,  
tel./faks. 311400

**ŠIAULIAI,**  
Tilžės g. 13,  
tel./faks. 458249

**PANEVŽYS**  
Respublikos g. 71,  
tel. 464743,  
464655  
faks. 465901

**ŠILUTE,**  
Dariaus ir Gireno g. 7,  
tel. 52109,  
faks. 52263

**ALYTUS,**  
Naujoji g. 50,  
tel./faks. 35535  
Smėlio g. 10,  
tel. 51741



# Baldur's Gate™

(Tęsinys. Pradžia KZ Nr. 2)

**T**urėtume perspėti, kad kaip tik magai BALDUR'S GATE žaidime yra itin galingi. Tad ir juokai su jais menki. Net vienas aukšto lygio burtininkas gali sulaikyti visą jūsų komandą. Jums prisitartinus, jis gali teleportuotis į kitą, saugesnę vietą, užsidengti apsaugine sfera arba paprasčiausiai tapti nematomas. Puiku, jei savo gretose turite kitą burtininką, nes tik jis vienintelis, panaudojęs atitinkamą magiją, gali aptikti kenksmingą stebukladarį ir nurodyti jo buvimo vietą, kad galėtumėt jį atakuoti. Bet jei tokio pagalbininko nėra, vargas jums: pasamdytasis burtininkas nieko nelaukdamas panaudos tinklo magiją, kuri neleis pajudėti iš vietos, ir ims svaidys į jus visada tikslą pasiekiančius magiškus kamuolius, o gal griebsis kokių nors dar baisesnių užkeikimų. Pavyzdžiui, galbūt magui kils mintis paralyžiuoti vieną iš jūsų herojų ir, kol šis stovės kaip įbestas, nenaudėlis vienu rankos mostelėjimu sukurs aštuoneta monstrų, kurie užpuls negalintį apsiginti vargšeli, o bendražygiai net nespės pagelbėti. Taip pat sėkmingai priešiškas magas gali pasinaudoti sirenų bei driadų taktika: tada vienam iš jūsų draugų pasimaišys protas, ir jis puls savo draugus. Gaila, bet teks jį užmušti. Galop magas gali priversti jūsų draugus bijoti ir atimti bet kokią norą kovoti: jie paprasčiausiai vaikštinės aplink ir nereaguos į jokiais jūsų pastangas, o ant jų galvų iš giedro dangaus pasipils ugniniai spinduliai ir žaibai. Linksma, ar ne? Tačiau išeičių, kaip išspręsti magų problemą, yra, ir ne viena. Ko gero, geriausia būtų vos išvydus

priešiškai nusiteikusį burtininką kuo skubiau, kol anas nespėjo paleisti kerų, griebti lankus ir šaudyti. Pataikysios į jį strėlės nutrauks kuriamą magiško užkeikimo ritualą. Burtininkas bus priverstas viską pradėti iš naujo, tačiau kadangi jis nepasižymi ypatinga ištverme, kitos jį pasiekusios strėlės gali būti lemtingos. Jeigu mėginsite prie jo priartėti, kad susikautumėte artimame mūšyje, galite ir nespėti. Juk jūs lėtesni už strėles. Ypač tam tinkamų strėlių galėsite rasti tik vienoje vietoje. Jų pagrindą sudaro užkeikimas, nuimantis visokius apsauginius magiškus kerus. Tik kaina jų žvėriška. Kitas būdas: jeigu, tarkim, magui pavyko virsti nematomu, ir jūs negalite jo aptikti, tegul jūsų draugas burtininkas sukuria magiško monstrų grupę. Šie, skirtingai nuo jūsų, turi tarsi šeštąjį pojūtį, todėl gali aptikti nematomą priešą. Dar viena įdomia savybe pasižymi šie magijos pagimdyti padarai: jie besvoriai, todėl gali drąsiai užlipti ant spąstų, kurie jūsų herojams būtų mirtini. Žaidime gausu akimirku, kai magija tėja vienintelis veiksmingas ginklas.

Ne tik magai sugebės kайšioti jums pagalius į ratus. Lankininkai, skirtingai nei kituose žaidimuose, turės dviejų rūšių strėlių — paprastų ir patobulintų, — o artimame

mūšyje išsitrauks kardą ir pradės juo švaistytis ne ką blogiau už jūsų išrinktuosius bendražygius. Net ir vorai, turintys ypač stiprių ir greitai veikiančių nuodų, mokės teleportuotis ir rezgti magiško tinklo analogą. Visko čia ir nepapasakosi — reikia pamatyti savo akimis.

Keletą žodžių tarsime ir apie tai, kaip žaidime prasimanyti pinigų, kurių nuolatos trūksta, o ir tuos pačius nelengva užsidirbti. Jau minėjome vagies sugebėjimus, kurie kiek papildys kišenės. Be to, galima pardavinėti karo trofėjus, net ir nukautų banditų skalpus (įdomu, kuris iš herojų juos nuims...) bei imtis antraeilių misijų, kurios apskritai tolimesnei įvykių raidai jokios reikšmės neturės. Šios misijos naudingos tik dėl to, kad padeda spręsti finansų problemą, be to, papildomai įgytate patirties taškų bei pakeliate savo reputaciją. Ir dar: jums suteikiama visiška laisvė — nebūtina gavus kokią užduotį tuojau pat bėgti ją vykdyti. Tačiau jei matote, kad galite ją atlikti tuoj pat, nepatingėkite tai padaryti.

Vieną iš pirmųjų misijų gavome "Friendly Arm Inn" tavernos miegamajame. Nykštukas papasakojo, kad jo namuose, kurie yra kitame mieste, apsigyveno baisūs padarai, ir jis buvo priverstas viską palikęs nešti kudašį, kol jo paties nesuvalgė desertui. Vargšelis prašė nuvykti į jo namus Bergoste ir sugrąžinti jam tai, ko jis pats negalėjo pasiimti. Nuvykome, radome jo namus ir išvaikėme ten apsisostojusius vorus. Paėmėme viską, ką pavyko rasti skrynioje: ten buvo vyno butelys, kurį taip norėjosi išgerti, bet susilaikėme (nors tokio vėliau net geriausiose užėgose neteko matyti), taip pat batai, kurių, ko gero, irgi veltui





gal tik trejetą gyvių suspėjome nukauti, o kitus, tiesiogine to žodžio prasme, ištaškė į gabalus išprotėjęs senukas. Po mūsų jis priėjo prie mūsų, padėjo ir kažkaip keistai šokinėdamas pasišalino. Už ką padėjo, nelabai supratome — turbūt už tai, kad leidome jam juos visus išžudyti. Keistuolis.

Kartais dar nė neatlikę užduoties gaudavome kyšių arba užmokestis pasirodydavo tikrai per didelis. Štai vienas atmintin įstrigęs nuotykis. Senukas paprasė išgelbėti karvę, kuri buvo vienintelis jo pragyvenimo šaltinis. Už keleto žingsnių aptikome dešimtį Xvart'ų, kurie apspitę ratu įjovė vargšą karvę. Visi skriaudikai atrodė tokie džugiūs ir savimi patenkinti, kad pagaliau susirado už save silpnesnį priešininką. Pagailo mums

tik nepritrūksite kantrybės, užsispyrimo ir noro pasiekti galutinį tikslą. Kartais žaidžiant būtina meluoti, kad išvengtumėt nemalonių. Didelę reikšmę kūrėjai skyrė reputacijai. Jeigu jums kiltų noras be jokio pagrindo pradėti žudyti aplinkinius, iškart kristų jūsų reputacija, o bendražygiai pradėtų priekaištauti, netgi grasinti. Jei vis tiek nesiliautumėte, po kurio laiko jie apskritai atskirtų nuo jūsų.

Norėdama pradžiuginti BALDUR'S GATE gerbėjus, "Interplay" šių metų pavasarį pažadėjo išleisti šio žaidimo tęsinį (*expansion pack*), kuriame bus naujas intriguojantis siužetas, papildomų misijų, truputį pasikeis peizažas. Ten, kur dabar žaliuoja gražus miškas, tęsinyje galite išvysti nusiaubtą žemę, išvartytus medžius, nematytus priešininkus. Naujos tęsinio misijos žada būti sudėtingesnės ir pradedančiajam žaidėjui jos bus beveik neįveikiamos. Todėl neskubėkite panaikinti savo išsisaugojimo vietų. Tęsinys turėtų užimti vieną, daugiausiai du kompaktinius diskus. BALDUR'S GATE 2 turėtų būti išleistas 2000 metų pirmąjį ketvirtį.

Dar norėtusi priminti vieną seną patarlę: geriau vieną kartą pamatyti, negu dešimt kartų išgirsti. Kitame šio žurnalo numeryje spausdinsime išsamų BALDUR'S GATE žaidimo aprašymą, tad jeigu įstrigote kurioje nors vietoje, tikimės padėti jums šį žaidimą pabaigti.

parengė Rolandas Šimkevičius

nepasisavinome, ir gražus akmenėlis — tokio spalvingumo niekur neteko matyti. BALDUR'S GATE šie akmenėliai yra tokie pat vertingi kaip kreditingos kortelės — bet kurioj tavernoj juos galima išsikeisti į grynuosius pinigus. Dar atidžiau apžiūrėję grindis šalia negyvų būtybių aptikome mažytį voriuką — jį irgi verta pasiimti kaip savo žygdarbio įrodymą. Grįžus pas užsakovą teko kalbinti jį daugybę kartų, kol pastarasis už kiekvieną savo daiktą atseikėjo krūvelę pinigų.

Buvo ir keistų užduočių. Įžengus į naują neištirtą plotą, kompiuteris pranešė, kad vyksta susirėmimas: kažkokie lig toli negirdėti priešininkai atakuoja žmogelį, bet jokios žalos šiam negali padaryti. Pagaliau tą vietą suradome. Maždaug penkiolika būtybių stovėjo apspitę ratu kažkokį senuką ir nesėkmingai bandė jį nusmeigti. Pamatęs mus, senukas išsiveržė iš apsupty žiedo ir pasileido bėgti link mūsų. Pribėgęs paprasė padėti susitvarkyti su šiais padarais. Bet vos prasidėjo mūsų, mums atvipo žandikaulis: mes visi

skerdžiamos ir garsiai vaitojančios karvės, tad ėmėme naikinti užpuolikus, tačiau nė vienas iš jų net dėmesio į mus neatkreipė ir nė neketino baigti savo juoda darbėli. Šiek tiek sunerimome — o jei nespėsim išgelbėti karvės? Tačiau spėjome, o senukas atsidėkodamas skyrė gan daug patirties taškų, pinigų ir net dviem laipsniais pakėlė reputaciją. Tokio atlygio nesulaukėme už jokią kitą užduotį.

Ne visos užduotys esti tokios linksmos. Kartą prie krioklio radome verkiančią mergaitę — į vandenį įkrito jos kačiukas, kuri ji labai prašė surasti. Tačiau gyvūnėlį radome jau prigėrusį. Nunešėme jį mergaitėi. Ši paėmė negyvą kačiuką, davė nemažai pinigų ir vėl pradėjo gailiai verkėti. Norėjosi bent grąžinti jai tuos pinigus, tačiau tai žaidime neįmanoma.

Vienoje misijoje nelaimingas tėvas pranešė, kad dingo jo sūnus ir prašė jį surasti. Ir vėl radome tik žuvusio berniuko kūną. Tėvas, pamatęs negyvą sūnų skausmingai pravirko, padėjo mums ir paėmęs sūnų ant rankų raudodamas nuėjo link savo namų. Nors kompiuteris už tai priskaičiavo nemažai patirties taškų ir pinigų, po tokių misijų pasidarydavo liūdna. Kartais atliekant kokią užduotį patys pakliūdavome į pasalą, o tai irgi ne itin džiugina.

Kūrėjų teigimu, BALDUR'S GATE tekstinę dalį sudaro virš 200 tūkst. žodžių, tad, patys suprantate, skaityti teks nemažai. Žaidimas ilgas kaip ir dauguma RPG žanro kūrinių. Jis gali prikaustyti jus prie kompiuterių maždaug 120 valandų, jei



Žaidimų aprašymai /veiksmo arkada/



# ARMY MAN™

## Skiriama alaviniam kareivėliui atminti

Pastaruoju metu pastebėjome įdomų reiškinį: į kompiuterių pasaulį persikraustė jau ir stalo žaidimai, ir televizijos viktorinos, žaidimai kuriami ir knygų bei filmų motyvais. Grynai kompiuterinių žaidimų išleidžiama ne tiek ir daug. Be to, ši tendencija plinta. Konkretus pavyzdys — ARMY MAN 2.

Na, kuris iš jūsų vaikystėje nežaidė su kareivėliais? Nerikiavo ant kambario grindų didžiulių armijų ir nevaidino didžio karvedžio? Tie laikai — jau praeity. „Grįžkime vaikystėn!“ — pasiūlė AM kūrėjai. Ir atgaivino plastmasinius žaisliukus. Toks poelgis, be abejo, sveikintinas. Kita vertus, ar neatsitiks taip, kad greitai šis žaidimas bus pernelyg nuvalkiotas ir visiems nusibos. Bet tai — tik spėlionės. O tikrovė štai kokia.

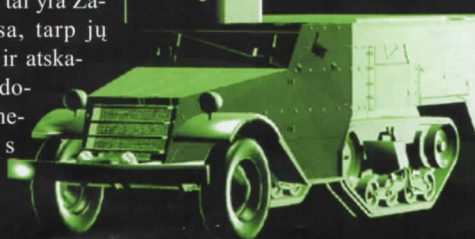
**G**arbės žodis, kaip pabodo visi šie laukiniai kumščiavimaisi, kautynės, po kurių kibirai krauju užlieja mūsų areną (beje, jau seniai išaugusią iki kosmoso platybių). Štai imkime, pavyzdžiui, MYTH 2 su tonomis mėsgalių ir krauju permirkusios žemės (deja, „Blood lock-out“ režimas neišjungė, o žaisti, — oi, kaip magėjo). Po jo akys kategoriškai atsisakė žiūrėti į raudoną spalvą — net teko pasikabinti ant sienos draugo Malevičiaus „Juodąjį kvadratą“ ir ilsėtis priešais jį retomis lais-

valaikio minutėmis. Gydytojai nustatė baisią diagnozę: kompiuterinis daltonizmas su polinkiu atitrūkti nuo tikrovės. Neišgydoma.

Ir vis dėlto atsirado vaistų nuo šios ligos. Jūsų dėmesiui — ARMY MAN 2.

Tiems, kurie akyse neregėjo pirmosios dalies, trumpai papasakosime, kokia jos esmė. Keturios plastmasinių kareivėlių armijos aršiai kaunasi tarpusavyje. Mes esame gerieji — tai yra Žalieji (tiesa, tarp jų pasitaiko ir atskaliūnų), vadovaujami herojaus

Sarge. Blogiukų daugiau — net trys armijos: Mėlynųjų, Pilkųjų bei Smėlinių. Šiaip jau nė viena komanda nėra pranašesnė už kitas. Antroje dalyje viskas bus panašiai. Tik nemanykit, kad veiksmas





vyks vien tik tarp žaisliukų. Magiškieji portalai „nematomojo fronto“ kariams padėjo pranykti ir į mūsų, realųjį, pasaulį. O čia viskas jau kur kas sudėtingiau. Paprasta lėkštė arba žarna sodui laistyti tampa sunkiai įveikiama kliūtimi. Na, ir, žinoma, kautis tada tenka su „tikroviškais“, gyvais priešais. Tarkim, kaip jums patinka galimybė susidurti su tarakonų būriu, ypač kai tie vabalai dukart didesnis už vargšus kareivėlius? Kiekvienas priešas pažeidžiamas, tad čia ypač svarbūs ginklai. Žaidime jų — devynios galybės: galėsite su malonumu lydyti/šaudyti/plėšyti ir t.t.

Pradedant paprastais šautuvais, automatais, granatomis ir baigiant galingais minosvaidžiais, liepsnosvaidžiais ir net priešlėktuviniais pabūklais. Bet ir tai dar ne viskas. Visaverčių batalijų gėrbėjams pateikta įvairiausių technikos: valčių, džipų, tankų. Ir tai jums ne koks nors COMMANDOS, kur visos būrys laisvai telpa į vienut vienutėlį tanką; ARMY MEN kiekvienas komandos narys gali turėti po atskirą technikos priemonę.

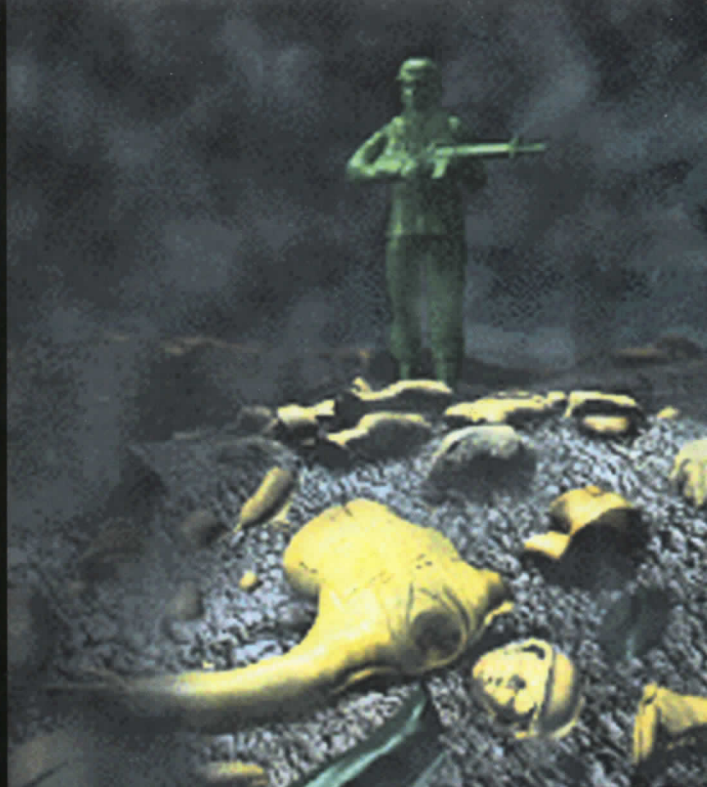
Žinoma, visas čia išvardytas arsenalas — jau įprastas žaidimų pasaulyje. Autoriai tai puikiai suprato ir ginklų rinkinį papildė ypatingais žaisliniais ginklais. Pavyzdžiui, vienas įdomus dalykėlis bet kurį priešą pavėrs dinamito gabalu su jau smilkstančiu dagčiu (kitas klausimas, kur jis sprogs — kad tik tai neįvyktų pernelyg arti jūsų pačių!). Arba štai padidinamasis stiklas — su juo kareivį, kad ir kaip toli nuo jūsų jis stovėtų, galėsite pavėrsti rūkstančios plastmasės krūvele.

Nevertėtų pamiršti liaudies išminties, teigiančios, jog vienas lauke — ne karys. Kaip tik dėl to per visą žaidimo eigą jūsų herojų supa bendraminčiai, o iki finalinės scenos jų prisirinks išties nemenkas būrys. Ir nemanykit, kad visi jie — bejausmiai žudikai su ginklais rankose. Toli gražu! Visų pirma, kiekvienas iš jų turi patirties: ilgainiui žalį naujokėliai virsta tikrais profesionalais — jie

tampa taiklesni. Be to, kiekvienas jūsų pavaldinys turės savo aistrą. Ne, ne alkoholiui, o ginklų rūšiai. Užtat dažniau pasidomėkite jų charakteristikomis, kad lemiamu momentu nepaiškėtų, jog visi jūsų veteranai, — tarkim, tik granatsvaidininkai...

Ką dar būtų galima pasakyti apie ARMY MAN 2? Pati žaidimo idėja ganėtinai originali, ypač turint omeny seniai gerklėje stringančius ateivius iš kitų planetų, fašistus ir kitokius panašius personažus. Bet šis žaidimas galėtų būti ir geriau sukurtas. Tiesą sakant, iš pat pradžių ARMY MAN, švelniai sakant, nesužavėjo. Mat tik pradėję pirmą misiją ir išvydę visas tas lėkštes, puodus, šakutes ir apskritai pačią grafiką... beprotiškai panūdome įjungti greitintuvą. Bet numalšinę susierzinimą tęsėme toliau, kol patys nepastebėjome, kaip įsitraukėme. Nors grafika nekokia, o žaidime vyraujanti žalia spalva labai greitai atsibosta, bet pasistenkime nekreipti į tai pernelyg daug dėmesio (kita vertus, kokie dar turėtų būti kareivėliai — negi ryškiai oranžiniai?). Juk vis dėlto svarbiausia — žaidimo procesas.

Tačiau nemalonios smulkmenos, kurių žaiddami pastebėjome vis daugiau, vis dėlto galop perpildė nepasitenkinimo taure. Autorių išgirtasis *point-and click* iš tiesų pasirodė esąs tikras nesupratimas. Taip, tikra tiesa, kad visą būrį galima įrėminti ir draugiškai pasiūsti į mūšį. Bet jei paskui panorėsite kurį nors karį sustabdyti ir duoti jam kitą užduotį, paskui jį patrauks ir visi kiti! Taigi toji puiki taktika, kuriai pradžia davė C&C ir išstobulino COMMANDOS kūrėjai, ARMY MAN paleidžiama vėjais. Be to, kiekvienas komandos narys — apskritas egoistas. Vienintelis jį dominantis dalykas — kaip pataikyti į priešą. Žinoma, tai puiku, bet juk geram kariui turėtų rūpėti ir būrio draugai! Žodžiu, vargas tam, kuris papuls į kryžminę ugnį ir nesuks rasti priedangos (tiesą sakant, tai, turint omeny nesiliaujančias papliūpas iš visų įmanomų ginklų, yra praktiškai neįmanoma), — nelaimėlis gali žūti net ir saviškių suvarpytas. Trū-



kumus vardyti galėtume dar labai ilgai. Nesunku suprasti, kad dėl to pasukutiniąsias misijas įvykdyti itin sunku...

Taigi koks gi būtų reziუმė? Pradėsime iš toli. Tikriausiai niekam ne paslaptis, jog kai kuriems subjektams su nestabilia psichika kategoriškai draudžiama stebėti smurto scenas. Nesvarbu, ar jos būtų rodomos filme, ar kompiuteriniame žaidime. Kaip tik dėl šios priežasties kai kurių žaidimų autoriai pasirūpino, kad tokias smurto bei nepadorias scenas ir kraujo vaizdus žaidėjas panorėjęs galėtų išjungti. AM2 toks režimas nereikalingas — čia ir šiaip neišvysite nieko panašaus. Žaidėjas iškart žino, jog pagrindiniai veikėjai — tik žaisliukai, vietoj kraujo — tik plastmasė. Tad nors ištiesai vyksta kautynės, psichinių traumų niekas nepatirs.

Galutinė išvada: jeigu jūs sveiki, esate stabilios psichikos ir jau išaugę iš kūdikystės, tada negaiškite laiko vaikiškiems žaidimams. Neverta. Hmm... Keista: pradėjome tarsi nuo pagyrų, o baigėme... Ką gi, tai reiškia viena: kai kurie kūrėjai nesugeba originalios idėjos tinkamai pateikti. O gaila.



## 2000-IEJI JŪSŲ NAMUOSE

ir "Clipper" duomenys. Neformuoti arba nežinomo formato duomenys tikrinami su tekstinės informacijos skeneriu. Tai leidžia rasti ne tik jūsų pačių susikurtų failų 2000-ųjų metų anomalijas, bet atskirais atvejais pastebėti ir pačių programų klaidas.

Štai tokios yra pagrindinės problemos, su kuriomis gali susidurti Jūsų namų kompiuteris pirmąją naujo tūkstantmečio dieną. Priklausomai nuo šių problemų aktualumo, Jūs pasirinksite vieną ar kitą sprendimo būdą ar techninę bei programinę priemonę. Būkite ramūs dėl vieno dalyko — kompiuterio pro langą išmesti tikrai nereikės. Blogiausių atveju išrašykite kelieriais metais senesnę datą ir žaiskite kaip žaidė...

Tačiau netgi jei pavyzdinai susitvarkysite savo kompiuterį ir programas, 2000-ųjų problema jus vis tiek palies, nes ji, deja, yra visuotinė. Nuo to, kaip visuomenė bus pasirengusi šiai problemai, nuo to, kaip šis klausimas bus sprendžiamas valstybiniu lygiu, priklausys ir jūsų ateitis. Nemažai kompiuterių valdo sudėtingus pramonės ir energetikos, transporto ir ryšių, finansų sistemas, kitų strateginių ūkio šakų procesus. Pagalvokite ir apie tai, kad ilgesniam ar trumpesniam laikui galite likti be elektros, telefono, televizijos, maisto produktų ar pinigų, ir suprasite šios problemos svarbą. Ji visiškai reali, tad ją spręsti reikia nedelsiant.

## "UAB PAS BROLIUS"

perkant Sony PlayStation kompiuterį – 5% nuolaida

Galioja iki KIBERZONOS Nr.3 išleidimo

Pateikę šį kuponą  
30 min.  
galėsite žaisti  
nemokamai

UAB "Pas brolius"  
Karnas, V. Krėvės pr. 14b,  
(parduotuvėje "TAUPA")  
galioja iki KIBERZONOS Nr.3 išleidimo

"TAUPA"

Krėvės pr.



## PERSONALINIS KOMPIUTERIS

UŽSISAKĖ NORS VIENĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ, DALYVAUJATĖ LOTERIJOJE, KURIOS PRIZAS - PERSONALINIS KOMPIUTERIS.

KAINA  
45  
LITAI

NORĖDAMI ĮSIGYTI NAUJAUSIĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ, UŽ 45 LITUS, SURASŲKITE SAVO DUOMENIS IR IŠSIŲSKITE KORTELĘ NURODYTU ADRESU.

PRAŠAU IŠSIŲSTI MAN NAUJAUSIĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ SU KOMPAKTINIŲ DISKŲ, UŽ KURĮ SUMOKĖSIU 45 LITUS, ATSIIMDAMAS PAŠTE.

VARDAS ..... PAVARDĖ .....

ADRESAS .....

PAŠTO INDEKSAS ..... TELEFONAS .....

KORTELĘ SIŲSKITE ADRESU:  
UAB "POLIMEDIJA", ŠVITRIGAILOS G. 8/14, 2600 VILNIUS

BŪTINAS TĖVELIŲ SUTIKIMAS!

### PRENUMERATA PRIIMAMA

UAB "POLIMEDIJA", ŠVITRIGAILOS G. 8/14, VILNIUS  
TELEFONAS PASITĖRAVIMUI: (22) 23 52 02

poliMedija

## Kompiuteris

# namams ir biurui

Idealus kainos ir galimybių derinys!

- Celeron 333
- SDRAM 32 MB
- HDD 3,2 GB
- 15" sp. SVGA
- CD-ROM 32x

Tik  
2999 Lt

## Ralinga

- Kompiuteriai
- Periferinė įranga
- „Interneto“ paslaugos



Fylimo g. 80, 8001 Vilnius  
Tel./faks.: 61 80 33, 61 19 66  
<http://www.ralinga.lt>

### Geriausias

ekonomiškų verslo  
kompiuterių grupėje  
"Naujoji Komunikacija"  
Nr. 2 (39)

Neklaidžiok,  
jei žinai,  
kur rasti






STAR CRAFT  
EXPANSION SET  
BROOD WAR



DUKE PUKEM  
FOREVER WORLD

QUAKE II 

Isijunk i žaidimą  
tiesiai iš namų

 **BaltNeta** įves bevielį  
Interneta į Jūsų  
butą



www.balt.net  
info@balt.net  
tel.: (8-27)350544  
(8-26)366484