

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS

*Šiame numeryje:*

NAUJIENOS

## RPG – kas tai?

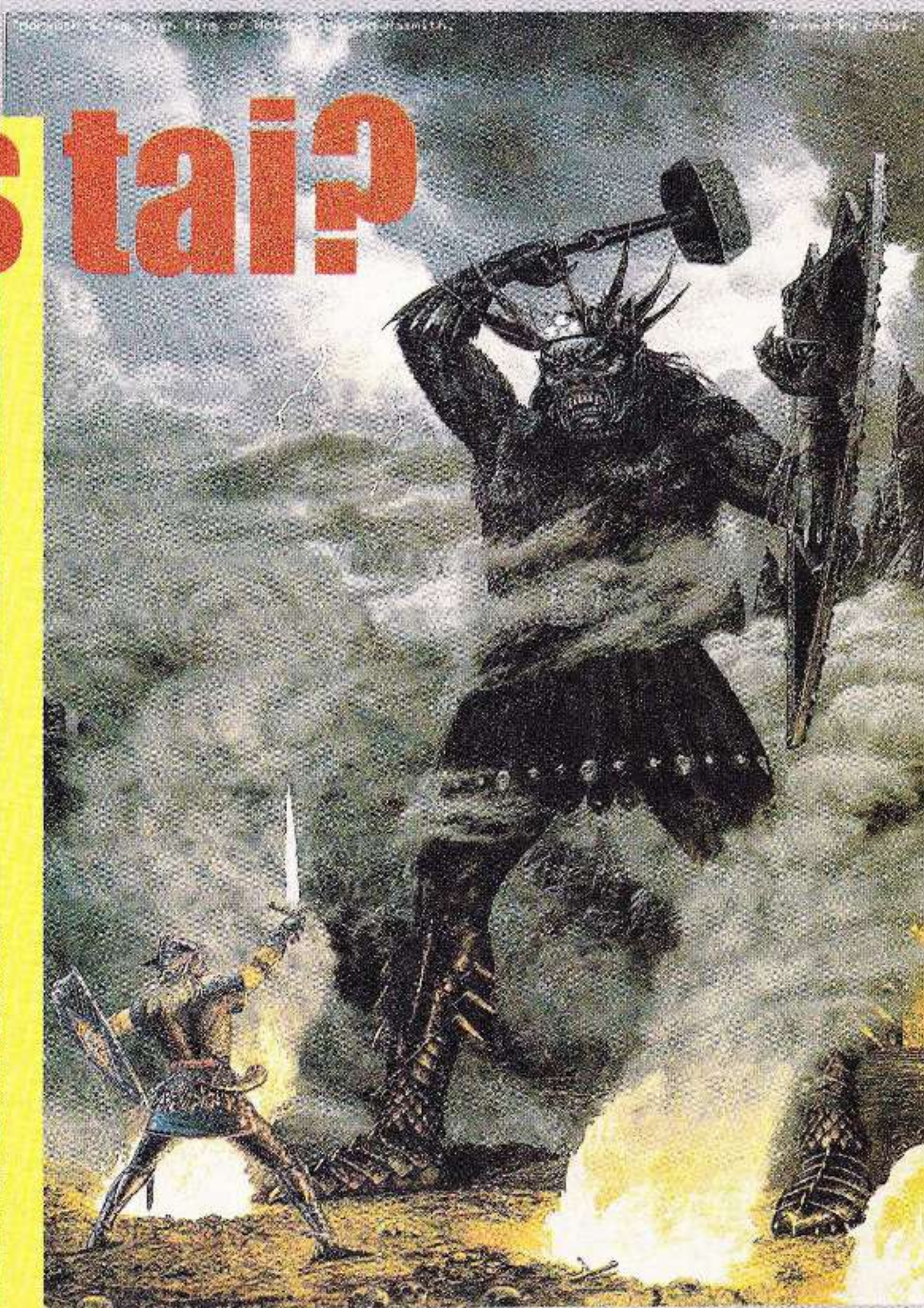
PAGALBOS TARNYBA

ĮDOMYBĖS

X-COM 3: APOCALYPSE

PHANTASMAGORIA 2:  
A PUZZLE OF FLESH

KONKURSAI



# CARMAGEDDON

Tokių žaidimų lauki. Jie tampa įvairiu. Juos keikia paskutiniai žodžiai. Asociacijos, kurias galima būtų pavadinti: „Nenaudėliai, pagaliau paskambinkite tėvams“, tokiems žaidimams kuria įvairiausių etikečių. Tokie žaidimai išrauna žmogų iš šiuolaikinio pasaulio ir atima jo sielą. Po CARMAGEDDON'o pavojinga sėsti už vairo. Žaidimas sukels sąmyšį, didesnį nei DOOM'as. Jis užims garbingą vietą tarp geriausių 1997 metų kūrinių ir visai tikėtina, kad jo populiarumas neišblės iki pat XXI amžiaus.



SCI („Sales Curve Interactive“) – tai kompanija iš itin gerbiamo miesto Londono (įsikūrusi kažkur Big Beno rajone), kurianti beprotišką galybę žaidimų. Pasitaiko ir visiško šlamšto. Būna tiesiog gerų žaidimų. Ir štai atsirado CARMAGEDDON – per pastaruosius porą metų tai pats įdomiausias dalykas su keturiais ratais. Žaidime pasibaistinau daug visiškai nemotyvuotos, lyg iš piršto laužtos prievartos.

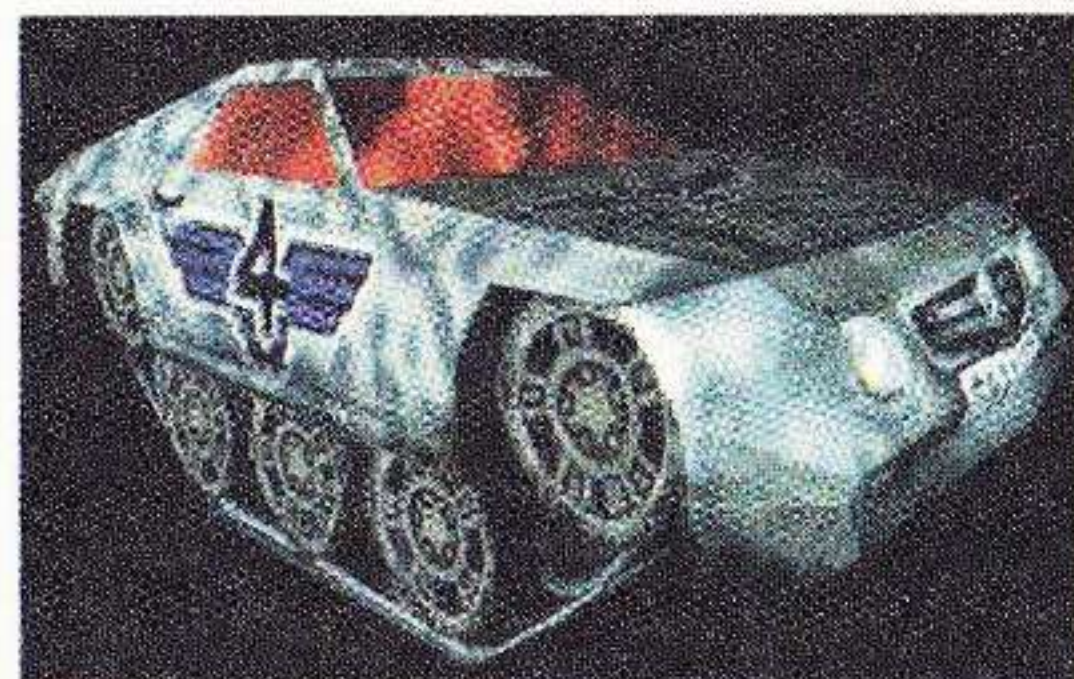
Ką gi, eikime prie smulkmenų.

Turinys: tai lyg ir lenktynės, lyg ir skerdynės. Jų yra įvairiausių – kaip ir pačių mašinų. Jums siūloma itin platus įvairiausių važiuojančių siaubų su forsuotais varikliais ir neleistina apsauga (nes teks ne tik lenkti, bet ir susitrenkti) pasirinkimas (nuo buldozerių iki gigantiškų limuzinų). Begalinė autorių fantazija į sąvoką „miesto lenktynės“ įtraukė ir šokinėjimą nuo tramplinų bei laktymą namų stogais. Todėl net lenktyninė žaidimo dalis yra visiškai nereali, kelia isteriją ir priimama kaip pasityčiojimas iš visų autosimuliatorių.

Matyt, nerimtas požiūris į simulatorių žanrą SCI autoriams pakišo mintį sukurti visų žaidimų ant ratų parodiją. Ir ji tikrai užgoš originalus. Tai galima garantuoti.

Kodėl? Visų pirma, dėl puikios grafikos. Jei partrenkiate pėstijį, jis negulės kojomis į priekį. Iš jo teliks raudoni pėdsakai ant asfalto.

Visi pastatai ir objektai – iki nepadorumo kokybiškas 3D. Tas pat pasakytina apie automobilius, be to, puiki detalizacija – smalsieji gali tyrinėti sankabą ir jos veikimo principą net ekstremaliose



situacijose. Džiugina tekstūros. Be abejo, automobilių pomėgis kristi nuo stogų neleis šiam žaidimui patekti į geriausių metų simulatorių sąrašą, užtat galimybė nužudyti priešininką nuolatos taranuojant auksinėmis raidėmis įrašys jį į geriausių arkadų sąrašą.

Nors ginklus turi tik policija, tačiau apstu kitų linksmybių, kurios suteiks žaidimui patrauklumo: buldozerių kaušai, pjūklai mašinų šonuose ir kt.

Automuštynės griežtai ribojamos laiko: lengvame lygyje papildomos minutės duodamos už **checkpoint** (tam tikri taškai trasoje, kuriuos būtina pravažiuoti), sunkesniuose lygiuose – už tuos pačius būtinus pravažiuoti taškus, taip pat už numuštus praeivius, sudaužytus konkurentus arba tiesiog už agresyvius susidūrimus, kūliavirsčius ir vairavimo artistišumą... Prizinius taškus siūloma eikvoti geram reikalui – remontui (schemoje yra smulkus apgadinimų sąrašas), kurį galima atlikti tuojau pat, arba visišką atstatymą po nesėkmingo kritimo, kai mašina visiškai nebevažiuoja. Toks atnaujinimo lankstumas – kiekvieno žaidimo trūkumas, tačiau neatsakingoje arkadoje jis tikrai reikalingas.

Ar daug reikia? Vieni juokai: tik dinamikos ir adrenalino kraujyje. Kad

mašiną užneštų posūkiuose, kad urgtų variklis, kad žviegtų stabdžiai ir priešininkas su trenksmu sprogtų. Viso to čia per akis: nori – atvažiuok pirmas, nori – vienintelis, labai nori – „išvalyk“ gatves nuo praeivių. Ir viena, ir kita, ir trečia pelnys pergalę. Praeivių – keli šimtai (tiksliau – 373), konkurentų – penki, **checkpoint** – maždaug tiek pat. Rinkitės, tik atsargiau.

Be standartinių misijų yra dar **pinball mode** ir penki (!!!) **multiplayer** režimai.

Nedaugiažodžiaudami paminėsime kelis svarbius faktus: žaidimas įdomus, tačiau autorių greičiausiai laukia problemos su „Greenpeace“ organizacija bei kitais žudynių priešininkais...

Mašinų skrydžiai, susidūrimai ir pačios lenktynės registruojamos ir vėliau jas galima su visomis smulkmenomis pamatyti.

Žaidimą garsino grupė „Fear Factory“.



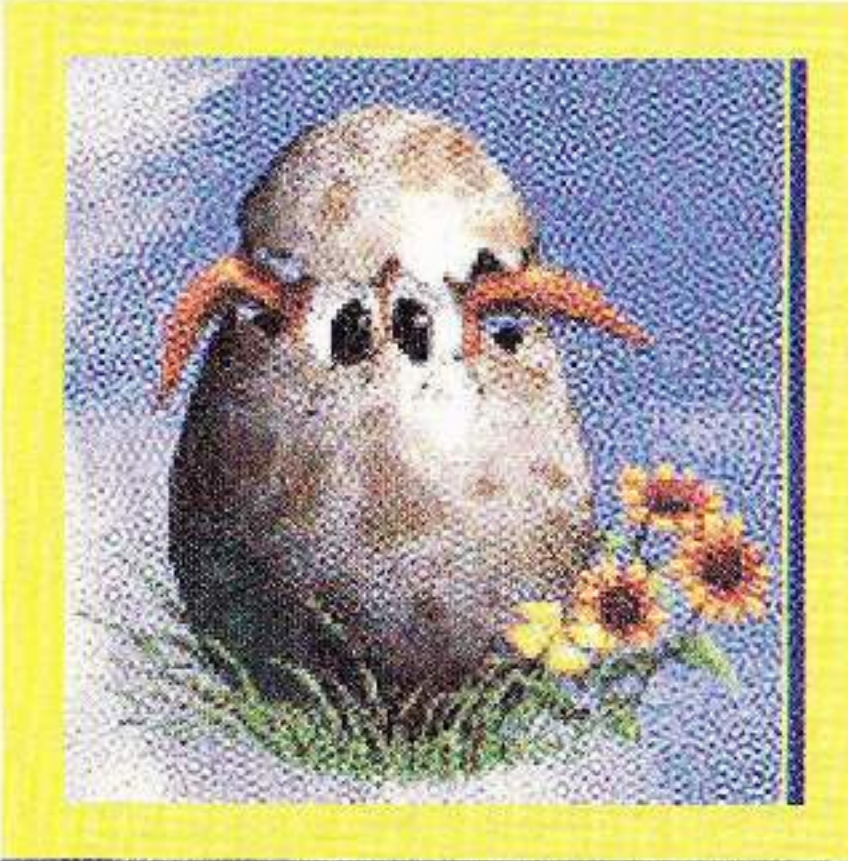
# KAIP UŽSIAUGINTI NORNĄ?

...Kiekvieną dieną po darbo aš skubu pas Jį. Jis visuomet džiaugiasi mane išvydęs. Aš pakutenu jam ausytę, o Jis linksmai juokiasi. Jis toks šaunus! Nors dar visai mažiukas, tačiau labai sumanus! Vakar Jis ištarė pirmąjį žodį, o šiandien nusivijo kamuolį, pargriuvo ir pravirko. Reikia atidžiau Jį prižiūrėti – vis dėlto dar vaikas. Kai paūgės, surasiu Jam draugą – tegul vaikštinėja sau po parką.

Tik štai bėda – normai labai Neilgai gyvena. Tik 15 valandų. Tai neteisinga. Jo gyvenimas toks trumpas, o pasaulis toks didžiulis, ir man tiek daug reikia Jam papasakoti!

Kiekvieną dieną po darbo aš skubu namo. Įsijungiu kompiuterį, ir Jo pasaulis atgyja. Ne, aš neišprotėjau. Aš tik žaidžiu CREATURES, ir mano kompiuteryje apsigyveno pati tikriausia gyva būtybė.

Petr Davidou (GAME.EXE)



Jums įdomu? Jūs norite sužinoti, kas yra CREATURES? Jei kalbėsime itin trumpai ir sausai, tai šio žaidimo tikslas yra gyvūnų, vadinamų nornais, išvedimas ir užauginimas. Tačiau kalbėti apie CREATURES tik kaip apie paprasčiausią žaidimą būtų neteisinga. Šiaip jau jo pagrindas yra A-LIFE (Artificial Life) matematinis modulis, kurį sukūrė visiškai ne žaidimui.

Visų pirma, išsiaiškinkime, kas gi yra A-LIFE. Jei kalbėsime mokslinė kalba, tai kompleksinės biologinės struktūros modelis. Kitais žodžiais – technologija, kuri kompiuteryje atkuria ir apskaičiuoja gyvus organizmus, jų elgesį tam tikroje aplinkoje, santykius su ta aplinka ir kitais gyvais organizmais, priklausomai nuo daugelio faktorių.

Šį darbą prieš 20 metų pradėjo Stivas Grantas. Kam? Toks modelis reikalingas daugelyje mokslų sričių, susijusių su genetika ir naujų gyvūnų rūšių išvedimu. Nuo senų senovės reikiamiems rezultatams gauti būdavo atliekama begalė bandymų ir patiriama gausybė klaidų. Tam reikėdavo ilgų metų. Pasitelkus šią sistemą ir žinant pradinus duomenis, galima ganėtinai tiksliai akimirksniu prognozuoti rezultata.

Tik įsivaizduokite: per kelias valandas galima numatyti būsimą prieauglio visas ypatybes, išsiaiškinti patologijas, iškart atlikti visus reikalingus eksperimentus... Modelis išėjo toks sudėtingas, kad tik 1992 metais skaičiavimo technikos išsivystymo lygis leido įgyvendinti jį kaip programą.

Kaip tik tuomet Styvas Grantas ir firma „Millenium Interactive“ pradėjo įgyvendinti savo projektą. Ilgi kruopštūs darbo metai nenuėjo veltui, ir 1994-aisiais Styvas jau pademonstravo pasauliui savo modelį, kuris galėjo imituoti ir apskaičiuoti gyvų organizmų elgesį. Visų darbų tikslas buvo pasiektas, tačiau „Millenium Interactive“ tuo neapsiribojė. Firma priėjo prie logiškos išvados: o kodėl gi šio modelio nepanaudoti dar kur nors? Sakysime, sukurti visapusišką gyvybinę aplinką, kuri suteiktų galimybę sukurti „gyvus kompiuterinius organizmus“...

Taip gimė Cyber Life filosofija, kibernetinės aplinka, kur gyvi padarėliai gali ne tik gimti, gyventi ir mirti, bet ir vystytis, dauginintis, išsiugdyti naujų savybių.

## CYBER LIFE filosofija

Pastaruoju metu vadinamoji virtualinė realybė jau nebesibeldžia į kiekvienas duris, o atvirksčiai, – mes mėginame rasti duris, pro kurias gėlėtume iš tos realybės išeiti į normalų gyvenimą. Ir tai padaryti ne visuomet labai paprasta... Praplėtus Interneto tinklą, milijonai žmonių gavo galimybę, būdami toli vieni nuo kitų, burtis ir bendrauti. Ypač geras to pavyzdys yra Interneto MUD'ai, kurie gali pakeisti (ir daugeliui pakeičia!) realųjį gyvenimą. Paklauskite jų, kurie nebeįsivaizduoja savo gyvenimo be tinklo, ir bemaž kas penktas atsakys, kad RPG arba MUD'us jie žaidžia ne dėl rezultato – sėkmingai užbaigto žaidimo, –

o dėl to, kad jiems patinka būtent gyventi šioje – kitoje – realybėje, kurią palieka tik kai užsimano valgyti ar miegoti.

Na, ekime toliau. Jei jau daugelis žmonių praktiškai tegyvena kompiuterių pasaulyje, tai kodėl gi ten negalėtų apsigyventi ir kiti gyvi padarai? Iš tiesų, kodėl gi ne?! Kas gi skiria kompiuterinį organizmą nuo gyvo? Prsiminkime kompiuterių virusus... Daugelis jų turi savo nepakartojamą sandarą (panašiai kaip DNR, tiesa?), gyvenimo ciklą, gebėjimą daugintis ir numirti... Kuo ne gyvas organizmas? Žinoma, jie negali maštyti, bet juk ir augalai neturi tokio sugebėjimo... Mus supa begalės nemažančių gyvų organizmų... Tai kodėl gi daugelis taip skeptiškai žiūri į kompiuterinę gyvybę?!

Galbūt kaip tik šios filosofijos įkvėpti, žmonės ir sukūrė CREATURES – pirmąjį žaidimą, kurio veiksmas vyksta CYBER LIFE pasaulyje. Beje, kompanija „Millenium Interactive“ teigia, jog CREATURES – tai tik kelio pradžia. Jau artimiausioje ateityje planuojama išleisti visą seriją kitų žaidimų, kurių veiksmas vyks CYBER LIFE, ir kurie bus kur kas įvairesni už CREATURES...

Na, ir pagaliau – kas gi tie sutvėrimai?

## Norno gimimas

Buvo toks žaidimas EL-FISH. Ten, ko gero, pirmą kartą buvo įgyvendinta idėja apie kryptingą gyvų organizmų (žuvyčių) išvedimą. Tiesa, ten buvo reikšminga tik žuvyčių spalva ir nieko daugiau.

Čia viskas kitaip! Čia atsižvelgiama į visus faktorius, reikšmingi visi gyvūnų, kurie gali vystytis ir tapti ne tik gražūs, bet ir protingi, parametrai...

Kaip jau galėjote suprasti iš pavadinimo, šie gyvūnai vadinasi nornai, o pasaulis, kuriame jie gyvena – Albija. Čia apstu įvairiausių žaislų, lysvių su morkomis, medaus avilių, laukų, kuriuose auga naudingos ir žalingos daržovės ir kitokie įdomūs augalai ir dar daug ko kito, be to, be nornų, yra ir kitų gyvūnų. Tačiau apie tai kiek vėliau. Kol kas pakalbėkime apie pačius nornus.

Žaidimo pradžioje Jūs turite tam tikra kiekį kiaušinių, iš kurių inkubatoriuje galima išriniti pirmuosius nornus. 6 kiaušiniai – 3 berniukai ir 3 mergytės. Iš pradžių ne taip svarbu, ką pasirinksite, tačiau vėliau tai įgis didelės reikšmės.

Taigi nornas išsirito. Simpatiškas, ar ne? Mažylis labai panašus į žmogaus kūdikį: jam viskas įdomu. Jis labai atidžiai stebi Jūsų ranką (sukinėja galvą) ir eina paskui Jus. Taip, taip, eina, o ne šliaužia keturiomis kaip visi normalūs kūdikiai. Dabar pats laikas užregistruoti jo gimimą! Būtent užregistruoti. Beje, visai neblogai būtų ir nufotografuoti naujagimį norną. Tam skirtas specialus fotoaparatas, yra ir nuotraukų albumas Jums patikusioms nuotraukoms susidėti. Bus ką vėliau prisiminti!..

## Norno mokymas

Grįžkime prie mažylio. Kaip tik dabar geriausia pradėti mokytį jį kalbėti. Žinoma, nornas gimsta nemokėdamas nė vieno žodžio, ir nieko kito, išskyrus „ba-ba-ba“ arba k nors panašaus, iš jo neišgirsite. Į pagalbą galima pasitelkti kompiuterį, kuris parodys mažyliui mažutį animacinį filmuką, pasibaigiantį koku nors žodžiu. Pavyzdžiui, žmogus su

žiūronu tapatinamas su žodžiu „look“ (žiūrėti). Taip Jūs rasite pagrindinius žodžius, kuriuos visų pirma turi išmokyti protingasis nornas: „paimiti“, „padėti“, „bėgti“, „stovėti“, „stumti“, „paspausiti“, „mesti“, „prieiti“ ir t. t. Jei norite, kad mažylis įsimintų kiekvieną žodį, jį reikia pakartoti kelis kartus. Kuo ilgiau kartosite vieną žodį, tuo geriau nornas jį įsidėmės.

Kai nornas išmoksta pirmuosius žodžius, ateina laikas susipažinti su aplinka. Yra kelios objektų kategorijos, – sakysime, „maistas“ ir „žaislai“. Kad nornas nepainiotų daugybės jam nepažįstamų žodžių, geriau visus vienos kategorijos daiktus vadinti tuo pačiu vardu, pavyzdžiui, kamuolį, vilkiuką ir radiją drąsiai galima vadinti žaislais. Vėliau, kai Jūsų draugužis paūgės, galėsite išmokyti jį konkrečių pavadinimų. Norint išmokyti norną kokio nors naujo žodžio, visų pirma reikia sukongcentruoti jo dėmesį į reikiamą daiktą (jis gali pats juo susidomėti arba galite jo paprašyti pasižiūrėti į tą daiktą). Tada tol kartojate pavadinimą, kol nornas pradeda taisyklingai jį tarti. Beje, yra viena taisyklė: mokydami vieną norną žiūrėkite, kad šalia nebūtų kitų, – tuomet mažylis nesiblaškytų...

## Bendravimas su nornu

Kai nornas jau mokės ganėtinai daug žodžių ir posakių, pagaliau galėsite su juo bendrauti. Pavyzdžiui, paprašyti suvalgyti morką, prieiti arčiau arba išsikviesti liftą ir nuvažiuoti juo aukšty ar žemyn. Tačiau nornas gli ir nepaklusti – pradėti ožiūotis, ypač jei tuomet jis kuo nors susidomėjęs. Ir Jūs... galite jį nubausti! Užtekus vieno pliaukštelėjimo, ir būkute tikri – jis tikrai padarys, ko prašote. Bet kai nornas padaro viską, ko prašote, būtina jį pagirti (paglostyti galvyte) – ir kitą kartą Jūsų prašymus jis pildys dar uoliau.

Taip po truputį nornas suvoks, ką galima, o ko – ne. Beje, nebauskite savo augintinio pernelyg dažnai – tai gali neigiamai paveikti Norno psichiką. Negalima pamiršti, kad galbūt kai kurių dalykų jis tiesiog nesupranta. Ir dar – už prasizengimus reikia bausiti tuoj pat, kitaip prasikaltėlis nesupras už ką jį bausia. Pavyzdžiui, jei nuolatos jį bausite už tai, kad jis valgo, vargšelis gali paprasčiausiai nustoti valgyti ir mirti badu!

## Norno gyvenimas

Kiekvienas Nornas gyvena tik keliolika valandų ir per tą laiką praeina visus amžiaus tarpsnius. Gimus nornui, po 20 minučių jį jau galima vadinti vaiku, po 50 minučių – jau paaugliu. Praėjus 80 minučių, norną galima laikyti suaugusiu gyvūnu, o po 10 valandų nornas padeda senti, ir maždaug po dar dviejų valandų jis miršta. Taip praeina visas jo būties ciklas.

Kiekvieną amžiaus tarpsnį charakterizuoja savi ypatumai.

Mažylis nornas dar visai silpnas, labai lėtai šliaužuoja ir atidžiai stebi jį supančią aplinką. Jam viskas nuostabu. Jis viską nori išmėginti savo kailiu arba paragauti. Šio amžiaus nornai labiausiai mėgsta žaisti su žaislais (kamuolais arba vilkiukais). Na, o jei tai vaikas, – vadinasi, nenuleisk nuo jo akių! Žiūrėk, kad nesuvalgytų, ko nereikia, arba nepapultų grendams į nagus. Augdami Nornai šiek tiek keičiasi, tampa judresni ir padūkę. Šioje stadijoje iš jų galima tikėtis visokių nemalonumų. Vietoj to, kad valgytų morkas ar sūrį, jie gali pamėgti tik medų, o nuo to gali sutrikti jų medžiagų apykaita. Kad jas kur, tas ligas...

Štai Jūsų nornai jau paaugliai.

Dabar jie pradeda dairytis į kitos lyties atstovus. Šiuo metu nuolat gali išgirsti besibučiuojant ir skaldant antausius. Ypač linksma stebėti, kaip jaunuoliai vaikosi paneles, o tos cypdamos sprunka (ir tai ne žaidimai: paprasčiausiai nornai vaikiniai kur kas greičiau subręsta už merginas, todėl pastarosios ir nesupranta, ko gi iš jų nori).

Suaugę nornai, kaip ir visi normalūs tėvai, rūpinasi savo vaikais, moko juos kalbėti, žaisti, rodo jiems gražiausias Albijos vietas.

Sulaukę senatvės nornai tampa ne tokie judrūs ir kur kas mažiau domisi kitos lyties atstovais.

## Albijos augalai

Įprastas nornų maistas – morkos, sūris, medus, citrinos. Bet Albijoje auga daugybė kitų valgomųjų augalų, o yra ir tokių, kurie gali labai pakenkti. Vieni iš jų – nuodingieji grybai. Todėl Jūs turite rūpintis, kad nuo mažų dienų Nornas skirtų naudingus ir kenksmingus augalus. O tai nėra labai paprasta.

Daugumas vaisių ir gėlių vienoje situacijoje gali padėti, o kitose – pakenkti. Beje, viename Albijos užkampyje stovi aparatėlis... gaminti alkoholiui. Apie jį sužinoję paaugliai nornai dažnokai pradeda ten lankytis, ir... žodžiu, žmogiškos ydos ir normoms nesvetimos. Pasitaiko ir alkoholizmo atvejų. O kas gi kaltas? Žinoma, neatidūs žaidėjas.

Kai kurių augalų vartojimas gali sukelti ligas. Ir jei bėda vis dėlto atsitiko, pasirūpinkite ypatinga slauga: svarbiausia geležinė dieta ir vaistiniai augalai.

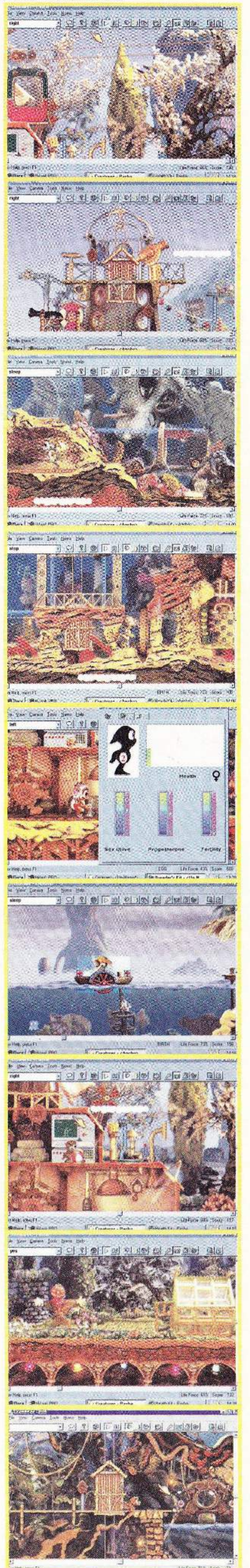
## Nornų sandara

Nornas – tokia pat sudėtinga būtybė kaip ir žmogus. Jo smegenys padalytos į sritis, kurios reguliuoja konkrečias funkcijas (jutimus, analizę, dėmesį ir t. t.). Ypatingi tyrimai leidžia stebėti, kaip vystosi Jūsų globotinio vienos ar kitos smegenų sritys. Kaip ir kiekvienas gyvas padaras, nornas netik mašto, bet ir jaučia. Mes galime tiesiogiai kontroliuoti pagrindinius norno pojūčius – skausmą, badą, nuovargį ir nuobodulį. Juos būtina nuolat stebėti ir jei, pavyzdžiui, nornas užsimanė valgyti, – tuoj pat atneškite jam maisto. Jei jam liūdna – duokite kokį nors žaislą. Suaugusių nornų nuobodulys dažniausiai paaikškinamas viena. Jei jis ilgai jaučiasi esąs prislėgtas, tai taip pat neigiamai veikia psichiką. Todėl psistenkite, kad nornai turėtų su kuo bendrauti.

## Moksliniai tyrimai

Jei turite tikslą užauginti nornus su tam tikrais sugebėjimais, galite tyrinėti savo globotinius. Pagal specialius grafikus galima stebėti, kaip nornai reaguoja į vienus ar kitus preparatus, kaip kinta jų būsenos suvalgius tam tikrų vaisių arba augalų. Kai kurių efektų derinimas gali sukelti Jums reikalingą mutaciją, dėl kurios keičiasi DNR struktūra. O ji, kaip žinote, yra paveldima. Beje, netikėtai, o kartais net malonių rezultatų galite laukti sukryžminę skirtingų kartų nornus.

(nukelta į 6 puslapį)



## SONY PLAYSTATION – TAI NE ŽAIDIMAS, TAI...



...realybė. „Sony“ kompanijos pristatinėti tikrai nereikia (tikimės!). Iki 1994-ųjų pabaigos ji beveik nebuvo žinoma kompiuterių pramonėje, gal tik išskyrus „Sony“ monitorius. Tai kas gi atsitiko, kad šiuo metu „Sony“ garsėja ne tik kaip geros buitinės technikos gamintoja, bet ir kaip videožaidimų pramonės lyderė, kurios produkcija sudaro net 40% visos videožaidimų rinkos (kai tuo tarpu SEGA SATURN – 30%, o NINTENDO 64 – tik 20%)? Atsakymas labai paprastas, tačiau neskubėkime – viskam savo laikas. O dabar truputį istorijos (kas nesidomi istorija, gali neskaityti – mes nieko prieš!).

Tais senais gerais laikais, kai daugumas žavėjosi 3DO žaidimais, o Lietuvoje didžiausia prabanga buvo laikomas „Mega Drive“, „Sony“ irgi nesnaudė. Buvo įsteigta „SCEA“ (SONY COMPUTERS ENTERTAINMENT of AMERICA), kuriai buvo pavesta sukurti videožaidimų kompiuterį, kuris galėtų konkuruoti su tuometiniais lyderiais – „SEGA“, „3DO“ ir „NINTENDO“.

Ilgai laukti neteko. 1994-ųjų pabaigoje Japonijoje vykosoje parodoje buvo pristatytas bei tuoj pat po to pradėtas masiškai pardavinėti naujasis SCEA kūrinys – videožaidimų kompiuteris.

Per ganėtinai trumpą laiką „Sony“ susilaukė neįtikėtinai sėkmės videožaidimų pramonėje. Didesnė dalis firmų, kuriančių videožaidimus, pasirašė su SCEA ilgalaikius kontraktus, ir netrukus buvo sukurta daugybė žaidimų.

Matyt, supratote, kad kalbame apie PLAYSTATION, – būtent šis kompiuteris įvirtino „Sony“ videožaidimų rinkoje bei sukėlė šio verslo senbuviams tikrai nemenko rūpestelio. PS, kaip ir dauguma 32-bitų kompiuterių, (o jų nėra labai daug) kartu yra ir AUDIO CD, VIDEO CD ir FOTO CD grotuvas. Na, tai jau seniai nebe naujiena.

Plačiau reikėtų papasakoti apie šio kompiuterio aksesuarus. Vienas iš tokių yra „džoistikas“. Tačiau ne bet koks – tai neseniai sukurtas programuojamas „džoistikas“, skirtas PS ir atliekantis net apie 50 funkcijų. Jiš reikalingesnis muštynių žaidimams – kiekvieną kartą nebespaudinėsite iškart kelių mygtukų. Kad jūsų valdomas herojus atliktų tam tikrą smūgių ar kitų judesių kombinaciją, tereikės ją užprogramuoti ir reikiamu momentu paspausti vieną atitinkamą mygtuką. Visa kita palikite „džoistikui“. Argi ne šaunu!

Kitas ganėtinai įdomus dalykėlis yra „LINK CABLE“ (Link-kabelis). Jis skirtas sujungti du PS, kad du žaidėjai su skirtingais televizoriais galėtų žaisti tą patį žaidimą. Paaiškinsim smulkiau.

Pavyzdžiui, Tu su draugu turite po PS. Nueini pas draugą (arba jis pas Tave) su savo „LINK CABLE“. Tada kabeliu sujungiate abu PS. Kiekvieną PS prijungiate prie atskiro televizoriaus, įdedate CD su tuo pačiu žaidimu (pavyzdžiui, DOOM). Dabar klaidžiodamas labirintais gali susitikti drauga,

su juo pakariauti ar mėginti pereiti žaidimą kartu. Galima paaiškinti dar paprasčiau: žaidžiant kokį nors žaidimą, pavyzdžiui, DOOM, egzistuoja tam tikra erdvė, kurioje esi Tu ir keli Tavo priešai. Sujungus du kompiuterius „LINK CABLE“, niekas nesikeičia, tik į tą pačią erdvę patenka dar vienas asmuo, – sakysime, Tavo draugas. Galite judėti, kur norite, net šaudyti į vienas kitą ir t. t. Su „LINK CABLE“ atsiveria naujų galimybių, o tai tikrai puiku.

Toliau reikėtų pakalbėti apie dalyką, būtiną žaidžiant ilgus žaidimus, kurių iš karto neįmanoma įveikti (nebent nesustodami žaistumėte dieną naktį), – tai atminties kortelė („Memory card“). Ji įstatoma virš „džoistiko“ lizdo. Ilgą laiką buvo gaminamos mažos talpos (15 bloku) atminties kortelės. Tačiau „bėdai prispyrus“ buvo išleistos ir talpesnės (120 bei 360 bloku) „Memory card plus“.

Be to, yra specialiai PS sukurta pelė bei vairas, skirtas važiavimo žaidimams.

Tačiau PS nėra toks „gražutis“, kaip atrodo. Vienas iš jo minusų yra (buvo!) tai, kad SCEA nepagalvojo ir išleido kelių sistemų PS kompiuterius, kuriems žaidimai leidžiami atskirai – vienai sistemai skirtų žaidimų negalima žaisti kitos sistemos kompiuteriu.

Tačiau ir čia mūsų išradingieji mechanikai rado išeitį – dabar mums į rankas pakliūva perdirbti PS su įmontuotomis mikroschemomis, leidžiančiomis žaisti ir vienos, ir kitos sistemos žaidimus tuo pačiu kompiuteriu („Taip gyventi patogiau!“). Kompiuteriai dažniausiai perdirbinėjami Maskvoje ir iš ten vežami į Lietuvą ir kitur.

Beje, tokios gudrybės kaip ir piratiniai CD nedažnai sutinkamos Vakaruose (vargšeliai!).

PS išsidėstymą galima pavaizduoti tokia scena:

Be to, jau galima įsigyti (nors Lietuvoje tikriausiai dar nėra) juodąjį PLAYSTATION – tai „VAROUZE“. Apie jį sužinosite šiek tiek vėliau (po mėnesio).

O pabaigai neblogo naujiena norintiems pirkti PS. Siekdama išlikti kompiuterių žaidimų rinkos lydere, SCEA nutarė oficialiai sumažinti PS kainas. O taip, jau ir PS svilina NINTENDO 64 padus.

Sklinda gandai apie naujįjį SCEA produktą, kuris turėtų pakeisti PS. Manoma, kad tai bus 64 bitų kompiuteris PSII. Tačiau dabar jį išleisti dar ankstoka (bent taip teigia „Sony“ prezidentas), PSII dienos šviesą turėtų išvysti maždaug 1999-aisiais. Tada apie jį ir pakalbėsime.

**TECHNINIAI DUOMENYS:**

**Pagrindinis procesorius:** R3000A, 33 MHz;

Taip pat yra du pagalbiniai procesoriai bei įrenginys, skirtas dirbti su 3D poligoline grafika.

**Grafika:** 3D (three dimensions), 17,2 mln. spalvų.

**Garsas:** 24 kanalų stereo.

## VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

## BETTER RED THAN DEAD

**TEMA:** šaudymas.

**GAMINTOJAS:** PS ir SEGA SAT.

**AMŽIUS:** 13+.

Kaip tik su tokiu užrašu („BETTER RED THAN DEAD“ išvertus į lietuvių kalbą reikštų „geriau raudonas nei miręs“) „SOVIET STRIKE“ reklaminiai plakatai buvo iškabinti daugelyje pasaulio kompiuterių žaidimų parduotuvių bei žaidimų salonų. Tai dar vienas „STRIKE“ serijos žaidimas, kurį sukūrė kompanija, kurios šiaip jau pristatinėti nereikia, tačiau tiems, kas pastarąjį dešimtmetį „miegojo“, dar priminsiu – tai „Electronic Arts (EA)“.

Galima daug pasakoti apie šio žaidimo kūrėjus bei patį žaidimą, tačiau daug kam tai bus neįdomu. Pagaliau, jei labai norėsite, parašykite.

Vis dėlto paminėsiu, kad gamtovaizdžiai SS buvo tikrai nufotografuoti, o po to perkelti į žaidimą. Dėl to kalnai, upės, lygumos žaidime atrodo taip tikroviškai. Karo technika taip pat turi savo atitikmenis tikrovėje. SS gausu filmuotos medžiagos, kai kurią gaunant talkino „CNN“ TV-kanalas.

Dabar šiek tiek apie patį žaidimą. Veiksmas, kaip jau galima spręsti iš pavadinimo, vyksta buvusioje SSSR pilietinio karo metu. Taigi Jums teks būti tuo didvyriu, kuris išvaduos Rusiją nuo nusikalstamų grupuočių bei atkurs (arba ne) joje demokratiją. Kaip jau įprasta „STRIKE“, vaizdas yra pusiau iš viršaus,

pusiau iš šono. Duomenys apie ginklus, gyvybes, kuro kiekį ir kt. parodyti ekrano šonuose.

Žaidimą sudaro penki dideli lygiai, kuriuose ir vyks karo veiksmai. Vykdamas misijas, galima gauti įvairios informacijos (nuspaudus START ar SELECT) apie priešų karo techniką, jos išsidėstymą, kuro, ginklų padėtį žemėlapyje ir kitus dalykus. Tarp kitko, labai aiškus sraigtasparnio valdymas – bus lengva atlikti staigius manevrus, kurių prireiks, jei norėsite likti gyvas. O kad tas noras ir toliau neišblėstų, žaidžiant šį sunkų žaidimą, yra tokios negražios priemonės – kodai. Vienas iš kodų, padedantis likti gyvam, yra: ELVISLIVES (įvedamas „password“ menu). Kitus kodus galite rasti praeitame KIBERZONOS numeryje. Jie padės įvykdyti visas Jums paruoštas misijas. Beje, jei esate „užkietėjęs straikeris“, kodų gal išvis neprireiks. Tačiau perspėju, kad žaidimas išties sunkus.



## PROJECT OVERKILL

**TEMA:** šaudymas.

**SUKŪRĖ:** KONAMI.

**IŠLEIDO:** KONAMI.

**KOMPIUTERIAI:** PS ir SEGA SATURN.

**AMŽIUS:** 17+.

Kraujas... Jo PO kūrėjai tikrai nepagalvojo. Žaidimas ganėtinai žiaurus, tačiau geras. Yra daugiau kaip 50 misijų, bet norint praeiti visą žaidimą, visai nebūtina jų visų įvykdyti. Iš pat pradžių tai gali atrodyti labai sudėtinga, nes yra 3 pasauliai (planetos). Kiekvienoje planetoje yra tikų objektų, viename ar keliuose iš jų yra bosų, kuriuos reikia sunaikinti. Jei sunaikini bosą, pereini į kitą pasaulį. Tačiau štai menkas keblumėlis: žinok, kad geras, kur tas bosas yra!

Galite rinktis vieną iš keturių herojų, kurie skiriasi ginklais, išvaizda, jėga, judesiais ir t. t. Jei žūsta tas, kurį pasirinkote, – toliau teks apseiti be jo, žūsta dar vienas – galite rinktis iš likusių dviejų, ir t. t., kol žūsta visi.

Grafika neprasta, vaizdas rodomas pusiau iš viršaus, pusiau iš šono. Žmonių ir monstrų figūrėlės nupieštos ypač detalai ir realistiškai. Jų judesiai taip pat ganėtinai tikroviški. Tačiau šio žaidimo minusas tas, kad, kai ekrane vienu metu pasirodo daug judančių padarų, viskas sulėtėja, vaizdas stoja, stringa.

Pagrindinė šio žaidimo grafikos naujovė yra ta, kad, kai herojus priartėja prie sienos, ji tampa beveik permatoma – leidžiama numatyti ir įvertinti galimą pavojų, įėjus į tą kambarį, lengviau surinkti prie sienos esančią amuniciją. Dar šiame žaidime aš pastebėjau tai, ko kituose

žaidimuose nebūdavo: dauguma priešų ką nors veikia, dirba (pavyzdžiui, su kompiuteriu, budi ir t. t.), o ne stovi be darbo ir laukia, kol kas nors atsitiks. Dažniausiai Jūs užklumpate juos netikėtai, o kartais net pavyksta prasmukti nepastebėtam.

Tikroviški garso efektai suteikia žaidimui realumo, o muzika kelia nuotaiką. Garsas šiame žaidime tikrai puikus. Tiesa, valdymas iš pat pradžių gali pasirodyti ganėtinai sudėtingas, tačiau vėliau prie jo priprasite. Iš esmės žaidimas yra sunkokas, daug priešų ir labirintų, kuriuose lengva pasiklysti, o kelias atgal bus nužymėtas lavonais.

Pabaigai (na, gal ne pačiai pabaigai) pateiksiu kodą, kuris padės išlikti gyvam: pirma, žaidžiant Jums reikėtų paspausti „START“, po to išsirinkti „REWIEV MISSION“. Dabar paspauskite *kv* ir laikydami jį spauskite (iš eilės) *aps*, *X*, *trik*. Atleiskite *kv* ir paspauskite bei laikykite *aps*; toliau (laikydami *aps*) spauskite *kv*, *X*, *trik*. Jei viską padarėte teisingai, tai Jūsų gyvybė turėtų padidėti 200%. Šį kodą prireikus galėsite panaudoti bet kada. Tačiau ir su juo žaidimas netaps labai paprastas, o norint praeiti PO be kodų, reikia būti šaudymo žaidimų meistras.

Na, linkiu sėkmės, kurios Jums tikrai prireiks, žaidžiant šį kruviną žaidimą!

(nukelta į 13 puslapį)

## PHANTASMAGORIA: A PUZZLE OF FLESH



Ivyko! PHANTASMAGORIA 2 pasirodymas įvyko.

Siaip jau pirmąją dalį čia primena tik reklaminius atvirukas apie naujo Eidrien romano pasirodymą, kurį pagrindinis herojus randa savo pašto dėžutėje (Na ką gi, vargšėlė jau atsipeikėjo po savo nuotykių).

Na, o šis naujasis mūsų herojus į ją visai nepanašus!

Gyvenimą mylinti ir sumptiška rašytoja, nekalta bausių aplinkybių auka (jei ir galima ją kuo nors apkaltinti, tai tik per dideliu smalsumu) užleido vietą isteriškam „techniniam rašytojui“, kuris mūsų akivaizdoje eina iš proto ir kiekvieną dieną veidrodyje mato vietoj savo ir šiaip ne labai malonios fzionomijos ką nors nauja ir, žinoma, labai šleikštus.

Jis žudo (arba mano, kad žudo) visus iš eilės, be to, daro įvairiausių keistus ir neapgalvotus dalykus. Ir, galų gale, jis apskritai, kaip paaiškėja yra mutantas ir sudarytas iš padvėsusių žiurkių.

Štai tokie pasikeitimai... Ir nesunku suprasti kodėl!

Apie pirmąją PHANTASMAGORIA kalbėjo, kad nėra ten polėkio, įsigilino į žmogaus pašonę ir klaidžiojimo po tamsiausius smegenų kampelius.

Tačiau visos šios pretenzijos nieko nevertos: jei pažiūrėsime į daiktus objektyviai, tai kokios gali būti gilumos, kai tavo pačios vyras vaikosi tave su peiliu po visą vienišį. Savaije suprantama, kad tuo metu smegenys tik ir ieško išėjimo iš pakankamai realių namo-spąstų tamsių kampelių. Tuo metu joms visai nerūpi prislėgti atsiminimai ir apskritai, kodėl žmonės būtinai turi kalti vieną po kito „tylųjį avinėlių“, jei jie paprasčiausiai nori sukurti grakštų daikčiuką, kurį labai įdomu žaisti ir po to dar ir dar sugrįžti prie to žaidimo ir kuris visiems patiktų. Beje, jiems tai pasisekė!



Tačiau kai kam ir siaubas čia tik 19-ojo amžiaus lygio! Na ir kas?! Veiksmas vyksta sename name, todėl ir siaubai čia atitinkami.

Ir kas gi toliau. Protingi kritikai ar..., o gudrioji Sierra ir Keno Viljamso komanda atsižvelgė į visas pretenzijas ir greitai pagamino PHANTASMAGORIA 2 (A PUZZLE OF FLESH), kur išskyrus pašonės gilumą, pačių idijotiškiausių kūdikiškų traumų ir pakankamai nedviprasmiškų užgniauztų žmoniškų troškimų nieko ir nėra.

Šviesą, ryškius peizažus ir grakščius dekadentinius PHANTASMAGORIA interjerus pakeitė blausūs pseudo mokslinių įstaigų ofisai, abejotini naktiniai klubai ir gleivėti „antgamtinio pasaulio“ požemiai (kurie kaip tik ir simbolizuoja pašonės gilumas paskutinėje irimo stadijoje), o vietoj pikto fokusininko atsirado

žmogžudžiai baltais chalatais ir nežmoniški bandymai, dalyvaujant kitų planetų Protui (veikti daugiau tam Protui nėra ką, kaip tik sintetinti mums narkotikus!).

Čia sutiksime ir psichiatrą, ir meilužę-sadistę, ir net prijaukintą žiurkę. Tačiau aukščiau bambos nešoksi! Stiliasus griežtumas, sveikas požiūris į gyvenimą ir geras skonis kūrėjų taip pat nepavedė, nežiūrint visų nukrypimų į madingą susidomėjimą paranoikais, gleivėtomis substancijomis ir ganėtinai drąsiais seksualiniais epizodais.

Nors vietoj mielos ir subtilios Eidrien baltais sportbačiais dabar teks terliotis su įkyriu atletiško sudėjimo ir pasisukusiomis smegenimis akiniuočiu (tai bent – vaikystėje mama vargšėlį mėgo kankinti elektros srove ir pjaustyti virtuviniu peiliu. To reikalauja žanras), o vietoj gražaus namo „modern“ stiliuje vaikštinėti po pusiau apgyventą dviejų kambarių butą ir bendrauti ne su antikvaru, o su psichoterapeutu, žaidimas liko tokiu pačiu tikslingu ir logišku. „Neišsprendžiamų“ užduočių čia nėra. Jei herojų nužudo, vadinasi, reikia paieškoti kitos išeities. Neverta kreipti dėmesio į begales vaikiškų traumų ir nuolatinių vizitų pas psichoterapeutą. Kai reikia rasti kompiuterio slaptažodį nebūtina mėginti prisiminti kiek sagų buvo ant mamos suknelės, arba kokios spalvos jos akys. Verčiau apsidairykite, pasirašykite popieriuose ir atidžiau klausykite ką sako aplinkiniai. Viskas čia labai protinga, viskas vietoj, labai



griežtai telpa į visus rėmus ir labai gailėstinga pagrindiniam personažui... Interjerai ir figūros labai tiksliai išpieštos, spalvų gama labai maloni akiai, kartais ekrane net prasiskverbia ankstesnės dalies ryškūs veidų apšvietimas, gražūs rūbai ir kiti „nukrypimai nuo normos“.

Visai išprotėjusio nuo žmogžudysčių, sekso, prievartos Kerčio vizitai pas psichoterapeutą, greičiau primena pokalbius su dvasiškiu. daktarė Charburg tokia dėmesinga, protinga ir ištikima pacientui, kad kartais galima net apsverkti, o Kertis taip subtiliai ir objektyviai analizuoja savo paties sužalotą pašonę – lyg romaną rašytų, o ne pasakoja apie žvėrišką bičiulio nužudymą, kuris įvyko vakar, arba apie tai, kad niekaip nesuvokia prie ko jį labiau traukia – prie mylimosios ar prie geriausio draugo. Jų dialogą be galo įdomu klausyti, nors turinio vystymuisi tai neturi jokios reikšmės.

O kokio puiki nesutramdomoji inspektorė Pael! Nors ji ir dega begaliniu troškimu pasodinti mūsų Kertį už groty, tačiau kaip klasiškai jie atrodo kartu. kai Pael įsiveržia į Kerčio butą su kaltinimais, omūsų globotinis, visas išmargintas savo nepasotinamos draugųžės botagais ir kitokiomis „laukinės aistros“ žymėmis, troyčioja prieš ją lyg lokys su žiedu nosyje, o dar ir bjaurios haliucinacijos vargšeliui neduoda ramybės... Ir Pael – mažytė, didžiaakė, visa kunkuliuojanti neapykanta – tikras aiškios sąmonės įsikūnijimas... ir greitos reakcijos – jei tik kas, tuojau griebiasi ginklo.

Kas be ko šį žaidimą žaisti malonu ir linksma... ir, visai nebaisu, kaip nesistengė kūrėjai išversti mūsų į kitą pusę.

Ko gero patiems kūrėjams buvo juokinga lipdyti visas šias krauju ašarojančias akis, sprogtančius pilvus... O žaidimo gale kompanija visai atspalaidavo... Tikrai labai linksma žiūrėti kaip Kertį puola visi iš eilės, o jis bėga nuo jų patekdamas iš vienos pasibaigtos situacijos į kitą, iš košmaro į

košmarą, negalėdamas ištrūkti iš šio slepiančio kliebesio. Ypač jaudina, kai vargšėlį užpuola numirėliai priešaky su trevoru, geriausiu draugu, kuris dar prieš valandą mirė ant Kerčio rankų. O kai Jūsų padedamas Kertis pagaliau ištrūksta ir įleikia į liftą, vėlionis viršininkas mėgina kūju trenkti jam per galvą ir... nepataiko, tačiau nukrenta ir taip jau mirusio kolegės galva. Visa tai labai žavu – beveik kaip Maiklo Džeksono „Trileris“.

Suprantama, viskas ką jau čia paminėjome skamba kaip žaidimo trūkami, o ne privalumai.

Tiesa, žanro grynumo čia nėra –



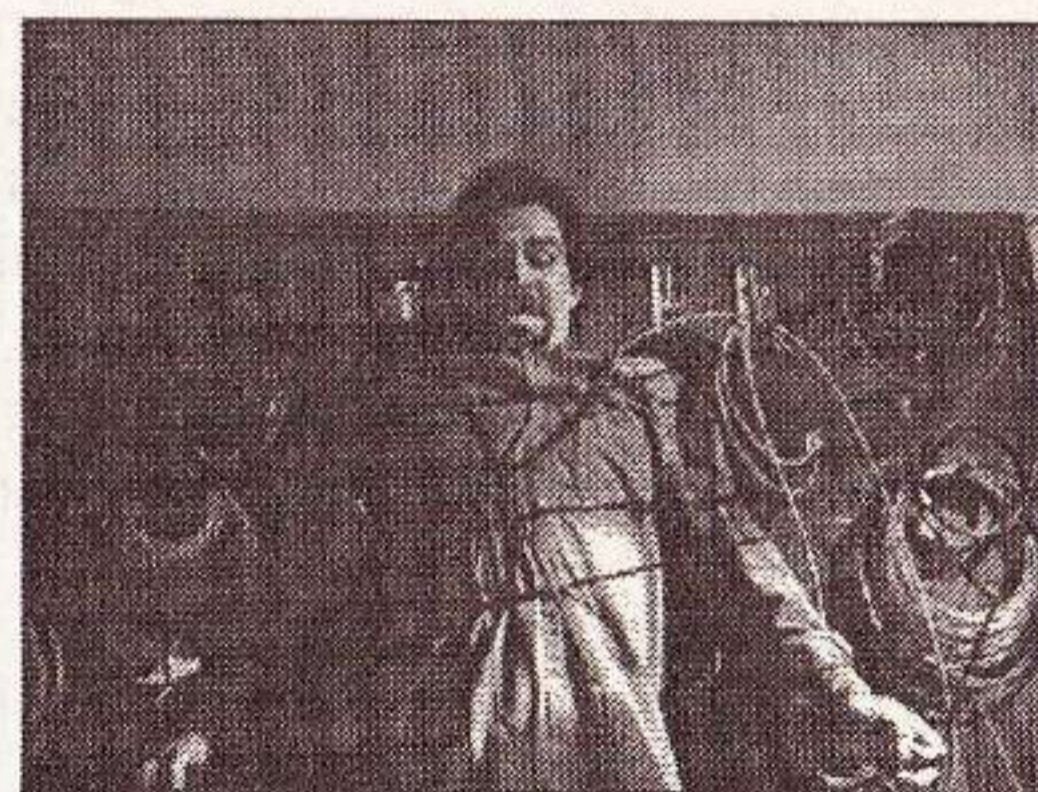
pernelyg racionalu klasikiniam siaubui, pernelyg minkšta „psichiatriniam“, renelyg rimta, kad galėtume pavadinti „pasišaipymu iš žanro“.

Ypač nekokia pabaiga: tarytum autoriai visiškai susipainiojo, todėl, kad nuo pat pradžios neturėjo ką pasakyti.

Tačiau kas gi tas žanro grynumas? Ypač kompiuteriniam žaidimui? Autoriai sukūrė savo stilių ir jo laikosi. Viskas čia stebėtinai kokybiška – puikus video, neblogas 3D, figūros labai gerai įsikonponuoja į interjerą, videointarpai nevargina... Be to ir valymas labai patogus – žaisk ir džiais!

Todėl netikėkite, jei kas pasakys, kad žaidimas – visiškai nesąmonė. gal jam paprasčiausiai žaidimas pasirodė pernelyg paprastas, nes jį galima pereiti per dvi dienas.

Jei pasakys, kad tai šedevras, pasaulio pabaiga, smegenys plyšta, plaukai šiaušiasi, žandai dega ir t. t. – taip pat netikėkite. Ko gero žmogus niekuomet



nežaidė nuotykių galvosūkių žaidimų arba retai žiūri televizorių.

A PUZZLE OF FLESH – geras, stiprus nuotykinis galvosūkių žaidimas „vaikams iki 16“, ir nėra ko čia...!

Verčiau pažaiskite. Objektyvūs vertinimai – vienas dalykas, tačiau galime pamiršti ir nė kiek nesigailėsite. Na, o kokios mintys kils vėliau? Negi tai svarbu?

Žaidimą paskolino UAB "Polimedija"



## Skelbimai

**Pranešame, kad kol kas mūsų skelbimai nemokami!!!  
Prašome skelbimų tesktą rašyti tik didžiosiomis raidėmis.**

Parduodu beveik naują kompiuterį "NOVA" su jame esančia žaidimų programa. Kaina 100 Lt.

Rugilė Andziukevičiūtė  
Muzikos - 7,  
Kaunas, 3018  
tel. 295719

Parduodu beveik naują, originalų SEGA MEGA DRIVE II kompiuterį su 8-iomis disketėmis. Dėl kainos susitarsime.

Rokas Liutkevičius  
Vilnius, Žemaitės 1-108,  
tel. 23 40 14

Parduodu arba keičiu į Sony PlayStation kompiuterį SEGA MEGA DRIVE II su disketėmis: THEME PARK, DUNE 2, SONIC 2 su TAZMANIA, BATTLE-TOADS taip pat su TAZMANIA, be to yra žaidimų katalogai.

Donatas Pačesa  
Kaunas, L. Žemkalnio 38 – 37,  
tel. 716 563.

Parduodu (dėl kainos susitarsime) arba keičiu Sega „Master System II“ su 6 disketėmis (AFTER BURNER, WIMBLEDON, PHANTASY STAR, STREETS OF RAGE II, SONIC, SONIC II) ir vienu įrašytu žaidimu (ALEX KIDD). Siūlyti variantus.

Andrius Survila  
Šv. Gertrūdų 14 – 3,  
LT – 3000, Kaunas.

Parduodu 2 Sega Mega Drive disketes: ALADDIN ir GOLDEN AXE 3. Vienos disketės kaina 20 Lt.

Auris (Kaunas)  
tel. 8-27 259 477

Taisau kompiuterius: Sega, PlayStation, Panasonic, Sega Saturn ir paprastus.

Egidijus (Kaunas)  
tel. 8-27 259 477

Parduodu kompiuterį IBM 486 su modemu. Kaina – 3800 Lt.

Mindaugas  
Palanga, Sody 55,  
tel. 8-236 33 038

Parduodu arba keičiu į kokį nors kitą CD su žaidimu TOMB RAIDER. Siūlyti įvairius variantus.

Gediminas (Kaunas)  
tel. 8-27 232 354

Norėčiau susirašinėti su vaikais, kurie domisi žaidimais, programomis ir kitais kompiuteriniais dalykais.

Šarūnas Straševičius  
Ašigalio 35 – 18  
Kaunas

Parduodu IBM PC 386 DX – 40, CACHE 64 KB MONO VGA, 4D – 40 MB, RAM 4 MB, MINI TOWER (korpusas), Joystick, Mouse. Džiūstiką parduodu atskirai.

Vaidas Vilčinskas  
Jonava, Rukla 20 – 15,  
tel. 8 219 33 439

2 kompiuteriai 386, 14 colių spalvoti monitoriai, 2 MB operatyvinės atminties, 60 MB disko atminties.

Vieno kompiuterio kaina 800 Lt.  
tel. 8-25 496 300

Parduodu Sega Mega Drive žaidimą GAGEY CAPERS. Kaina 25 Lt.  
tel. 8-27 259 531

# Kiber linksmybės

Giriasi čiukčis:

– Aš perėjau visus žaidimo lygius per 4 metus, o ten parašyta nuo 5 iki 6 metų.

\*\*\*\*\*

Ateina senutė pas kompiuteristą ir sako:

– Nusipirkau kompiuterį, spaudžiu pedalą (pelę), o jis neveikia.

\*\*\*\*\*

Pasimirė žymus programuotoas. Pateko prie rojaus vartų. Šv. Petras ir sako programuotojui:

– Tu daug gero nuveikei! Aš tau leidžiu pasirinkti pragarą arba rojų. Na, dabar žiūrėk, kaip žmonės gyvena rojuje.

Programuotojas mato: visi žmonės neturėdami ką veikti po sodą vaikšto.

– O dabar žiūrėk kaip žmonės gyvena pragare.

Programuotojas mato: žmonės kortomis lošia, tinginiauja, geria, rūko (žodžiu, linksmynasi liaudis)...

– Na tai kur eisi? – klausia Petras.

– Žinoma, į pragarą, – sako programuotojas.

Ateina Petras po kelių savaičių į pragarą ir mato, kad vargšas programuotojas verda katilė.

\*\*\*\*\*

Vyras pakelia akis nuo KIBER ZONOS, kurią labai įdėmiai skaitė:

– Sakei man ką nors...?

– Taip, Džiuzepė, tačiau tai buvo vakar.

*Darius Fazlyjevas*

*(Alytaus raj. Angininkų km.)*

\*\*\*\*\*

– Kartą Velnias ateina pas Dievą ir sako:

– Pasiimk tą kompiuteristą.

– Ką gi jis gero padarė?

– Nieko gero, tačiau, kol jam išaiškinau, kad pragaras nėra žaidimas DOOM, jis visus velniukus iššaudė.

*Tadas Brandišauskas (Vilnius)*

\*\*\*\*\*

Po penkerių metų susitinka Jonas ir Monika.

– Monika, ar žinai, kad mano naujasis hobi – kompiuteriniai žaidimai?

– Nežinojau, o kaip tau sekasi?

– Puikiai, paskutinį žaidimą žaidžiau tris metus, kol pabaigiau. Tačiau tai labai geras rezultatas, nes ant disketės buvo parašyta 2-4 metai.

*Dovilė Šilenskytė (Klaipėda)*

\*\*\*\*\*

Žiūri du programuotojai pro langą ir staiga – skrenda skraidanti lėkštė.

Vienas ir sako (balsas kupinas užuojautos):

– Matyt, ir vėl kažkam diskas nulėkė.

*Evaldas Bogušis (Vilnius)*

## Konkursas Nr.1

*Gavome be galo daug įvairiausių anekdotų kompiuterine tema. Tikrai labai sunku buvo išrinkti kokį nors vieną geriausią, tačiau vieną rytą gavome voka, kur radome iškirptą konkurso kuponą, o kitoje pusėje vos kelios eilutės. Kai jas perskaitėme, supratome... Štai jis! Juokėmės susiėmę už pilvų ir vienbalsiai nusprendėme, kad atėjo laikas įteikti prizą.*

**Sūnus grįžta namo ir sako mamai:**

– Kompiuteriniai žaidimai pabrango!

– Tai dabar, sūneli, mažiau žaisi...

– Ne, mamyte! Tai jūs mažiau valgysite!

*S. Vaškėlis*

*(Artupiai, Vilkaviškio raj.)*

*Tačiau neliūdėkite, konkursas nesibaigė!!! Siųskite girdėtus ar sukurtus anekdotus ir gal už kelias parašytas eilutes dovanų gausite gerą žaidimą*

# Master of Orion II

## (MicroProse)

Statyti, tirti ar pulti? Rasti lygsvarą tarp šių dalykų sunku bet kuriame strateginiame žaidime, o Master of Orion II, kuriame tenka atsizvelgti net į mažiausias smulkmenas tai tampa ypač sunku. Tikimės, kad mūsų patarimai palengvins Jums šią užduotį.

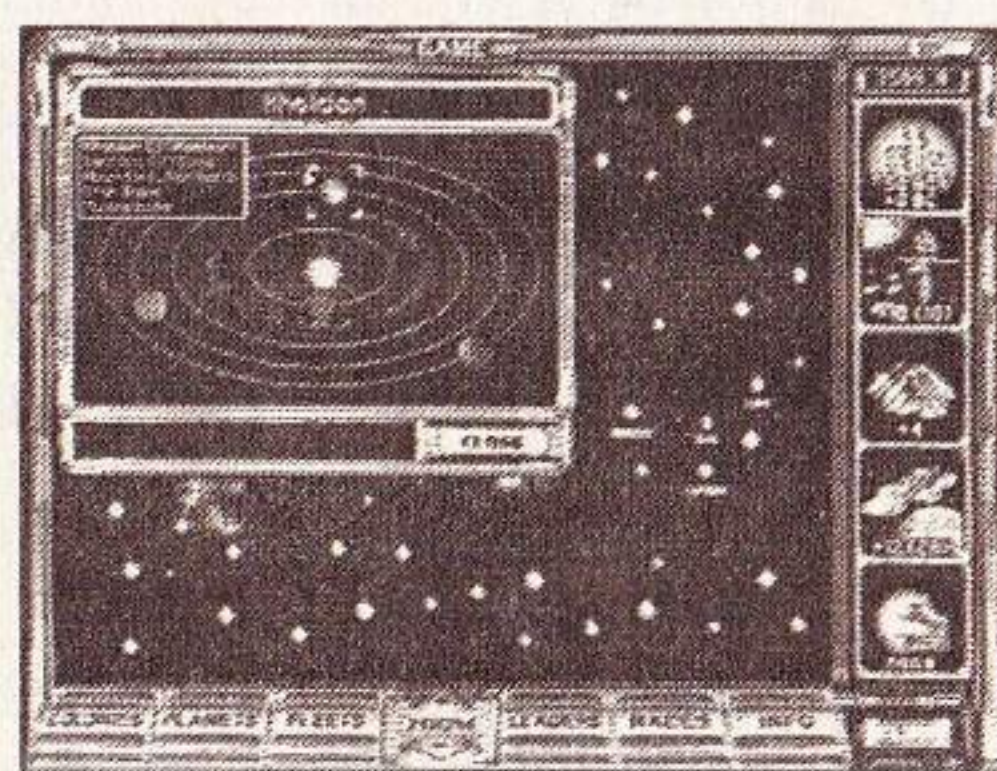
Užkariavimo žaidimuose naujos technologijos užima labai svarbią vietą, todėl jų pagrindas yra moksliniai tyrinėjimai. Jie leidžia išrasti vis galingesnius ginklus, stipresnius šarvus ir ypatingus prietaisus, kurie padeda nugalėti mažiau išsivysčiusį priešininką. Taigi pagrindinė problema, kurią tenka spręsti, tai – kiek resursų skirti tyrimams, o kiek planetų gynybai bei naujų žvaigždžių sistemų ir industrijos vystymui. Kaip tik pačioje pradžioje padarytų sprendimų teisingumas gali nulemti viso žaidimo sėkmę.

### Nuo ko pradėti?

Žaidimo pradžioje turite vieną planetą, du žvalgybinius laivus ir vieną laivą planetų kolonizacijai. Išsiųskite visus tris laivus artimiausių planetų žvalgybai. Kai tik rasite neblogo žvaigždžių sistemą, kolonizuokite geriausią planetą. Jei Jums teks rinktis iš žvaigždžių sistemos su viena labai gera planeta ir sistemos su keliomis nebloginėmis planetomis – rinkitės pastarąją.

Mokslinius tyrimus reikia pradėti nuo fermų (*Hydroponic Farming*). Jau žaidimo pradžioje tai suteiks Jums galimybę atleisti žmones nuo žemės darbų ir išnaudoti juos pramonėje arba mokslo srityje.

Kitas dalykas, kuriuo turėtumėte pasirūpinti – chemija (*Dentrium Fuel Cells*). Šis išradimas suteiks



Jūsų žvalgybiniais laivais galimybę nusikristi toliau ir surasti geresnes žvaigždžių sistemas. Jeigu Jūsų žvaigždžių sistemoje yra daugiau gerų planetų, tuojau pat jose statykite kolonizacines bazines (*Colonizing Bases*). Tai jums kainuos daug mažiau, nei kolonizacinių laivų statyba. Žaidimo pradžioje nesusižavėkite prastesnėmis planetomis. Iš jų nebus jokios naudos, kol neišrasite *Terraforming* bei kitų technologijų, kurių pagalba galima bus šias planetas sutvarkyti.

### Ką pasirinkti?

Jei nuo pat pradžių norite turėti šioki toki pranašumą, galite susikurti savo rasę. Kuriant naują rasę, Jums teks rinktis iš nemažo kiekio atributų. Kiekvienas atributas turi tam tikrą taškų kiekį. Kuo geresnis atributas, tuo daugiau jis kainuo-

ja. Žinoma, galima rinktis ir blogesni, pavyzdžiui šnipinėjimui – -10%. Tokiu būdu kitiems dalykams liks daugiau taškų.

Vienas galingiausių atributų – kūribiškumas. Jei Jūs jį turėsite,



galėsite padvigubinti tuos atributus, kuriuos gali tirti Jūsų mokslininkai. Dažniausiai, kai norite ką nors iširti, Jūs renkatės iš nedidelio technologijų sąrašo ir baigę tyrimus gaunate tik jį, o kūribiškumas suteiks galimybę gauti visą sąrašą iš karto.

Kiti atributai, kuriuos reikėtų turėti, tai technologiniai ir industriniai „bonusai“ ir *Unification*. Kai iširsite Galaktinę Sąjungą (*Galactic Unification*), Jūsų darbininkų pagaminamas maisto ir industrinės produkcijos kiekis padvigubės.

### Gyventojų paskirstymas

Vienas svarbiausių dalykų yra tai, kad Jūsų darbininkai gamintų reikiama produkciją. Maisto gamybai skirkite kuo mažiau žmonių – tik tiek, kiek būtina Jūsų populiacijai nebadauti.

Likusius žmones padalinkite tarp pramonės ir mokslinių tyrimų. Tai gali atrodyti labai paprasta, tačiau jei vienoje Jūsų planetų yra pastatyta Tyrimų Laboratorija (*Research Lab*), bet nėra Automatizuoto Fabriko (*Automated Factory*) (beje, abu šie pastatai yra labai svarbūs) tai daugumą darbininkų reikės skirti moksliniams tyrimams, o ne pramonei.

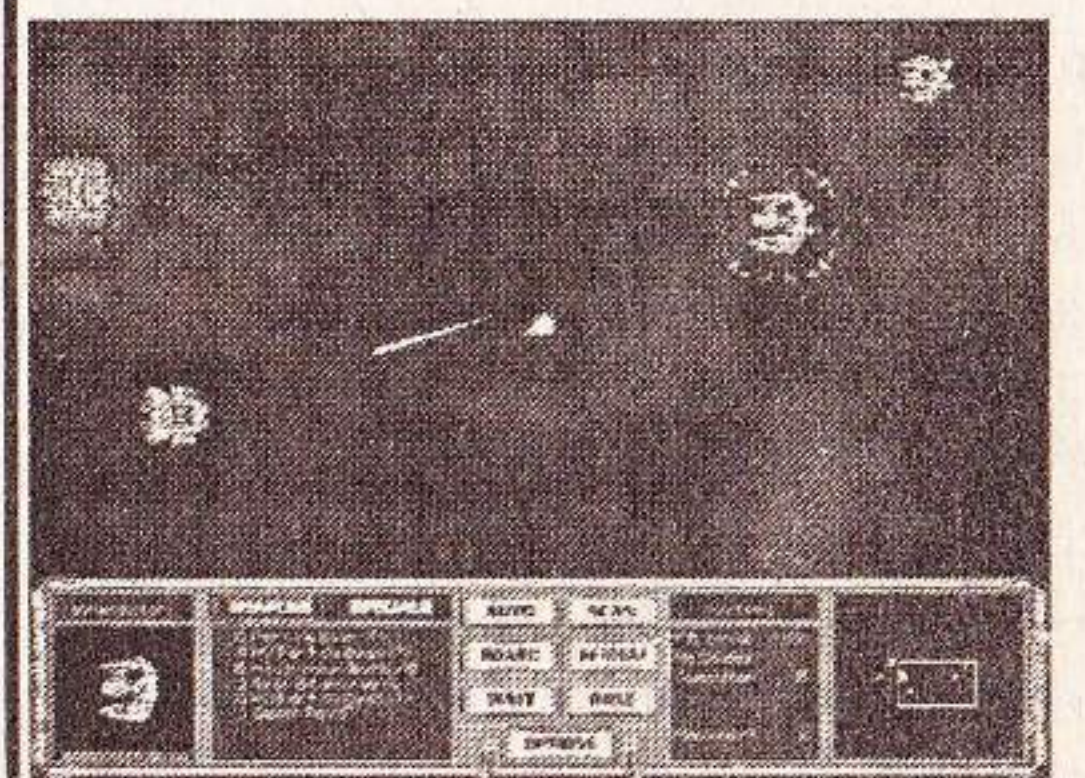
Jei Jūsų žvaigždžių sistemoje yra kelios apgyventos planetos ir vienoje jų gyventojų skaičius pasiekė maksimumą, dalį jų perkeltkite į kitas planetas, o ypač į tas, kurios ką tik buvo apgyventos.

### Produkcija

Mes jau minėjome keletą pastatų, kuriuos reikėtų pastatyti iš karto. Žinoma, Jūs labiausiai norėsite atlikti mokslinius tyrimus, tačiau nereikėtų pamiršti ir pramonės, ypač kai dar tik pradėsite apgyvendinti planetą.

Apygvendinant planetą vienas pirmųjų dalykų, kuriuo turėtumėte pasirūpinti, tai gynyba. Todėl, kai tik galėsite, pastatykite bazę (*Star Base*). Nestatykite Biosferos (*Biospheres*), kol planetos gyventojų skaičius nepasiekė kritinės ribos. Biosferos padidina gyventojų kiekį, kurį gali išlaikyti planeta, tačiau jei jas statysite per anksti, kiekvieno ėjimo metu mokėsite už jų priežiūrą ir neturėsite iš to jokios naudos.

Kompiuteris įsigudrina užpulti Jūsų planetą prieš pat *Star Base* arba *Battlestations*. Norint apsisaugoti nuo tokių nenumatytų nemalonumų, visuomet ne pro šalį būtų turėti nemažą grynų pinigų rezervą. Jei priešininkas staiga sumanys pulti Jūsų neapgintą planetą, Jūs galėsite tuojau pat nupirkti reikalingą gynybinę struktūrą. Niekada nepamirškite: kai tik randaite naują planetą kolonizavimui, pasirūpinkite jos gynyba. Vienas geriausių gynybos būdų – Kovingės Bazės (*Battlestation*). Kariniai laivai taip pat tinka gynybai, bet jie brangiai kainuoja ir gana greitai pasensta.



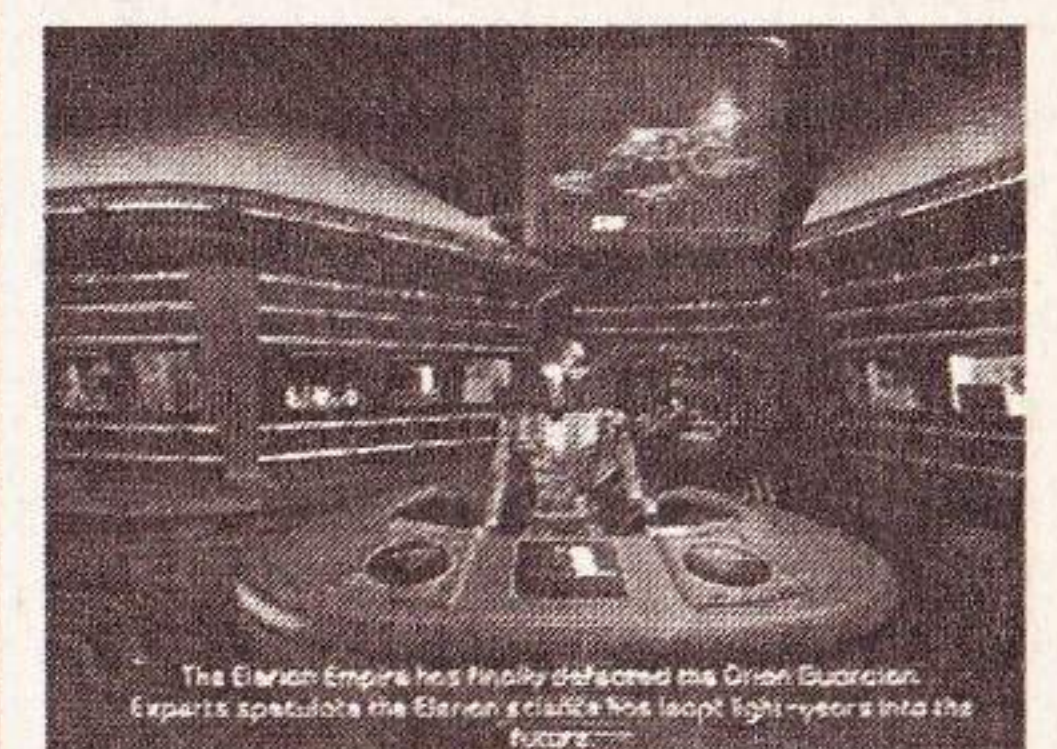
Kai pradės trūkti pinigų, išstirkite *Spaceport* ir *Planetary Stock Exchange*. Dabar Jums viskam užteks pinigų.

### Kosminis laivynas

Žinoma, pagrindinis Jūsų tikslas, vystant planetas ir atliekant naujausius mokslinius tyrimus, sukurti didžiausią ir stipriausią karinį laivyną. Tai vienintelis būdas sunaikinti antariečius (*Antarans*) – su jais susitarti neįmanoma. Didelių ir galingų laivų gamybai labai svarbu iširti šarvus (*Armor*) ir kontravimą (*Construction*). Yra keli ypatingi įrenginiai, kurie turėtų būti kiekviename Jūsų laive – tai laivo talpą didinantys (*Battle Pods*) ir įrengimas, kuris automatiškai remontuoja laivą mūsų metu (*Automated Repair*).

Kai kurie pagrindiniai puolamieji ginklai yra *Gyro Destabilizer*, *Gauss Cannon* ir *Mauler Device*. Jei visais šiais ginklais apginkluotume *Doom Star* laivą, tai jis be didelio vargo triuškins prieš laivus.

Jei pradėjote mūsų su daugiau nei vienu priešininko laivu, jokių



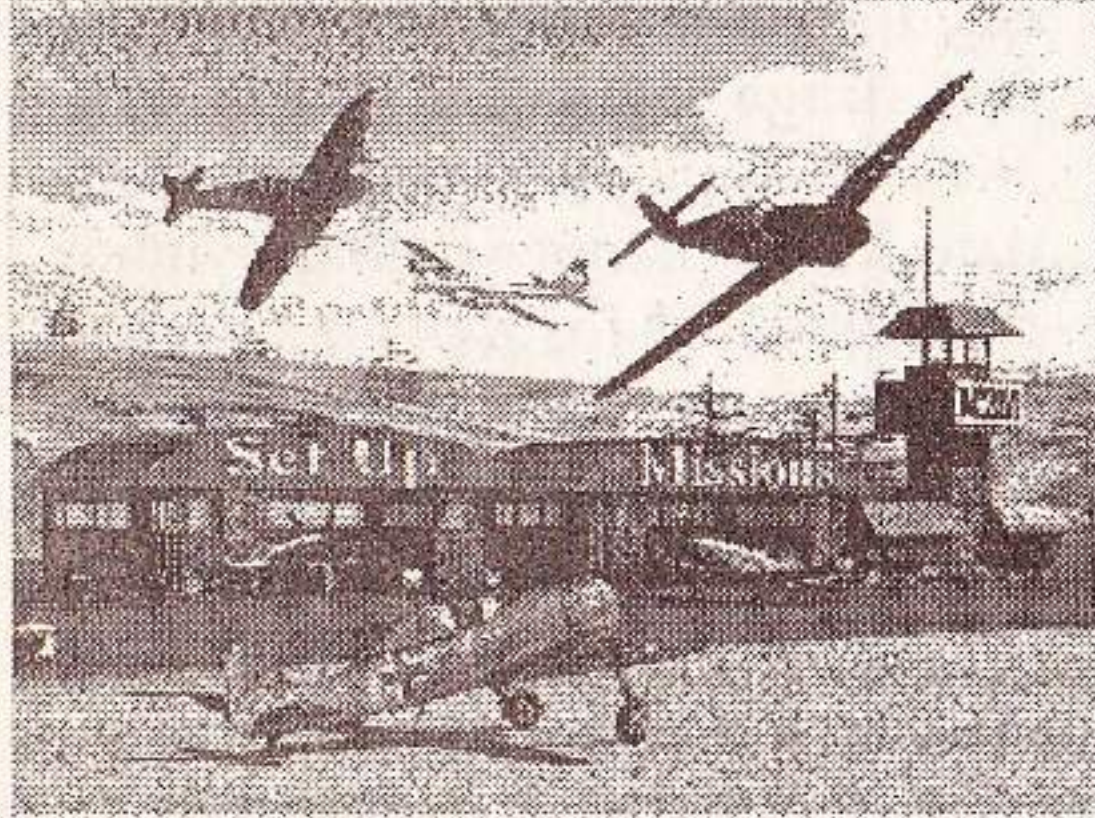
būdu nespaukite AUTO mygtuko, kad kompiuteris vadovautų mūsų. Kompiuteris turi negerą įprotį triušinti prieš laivą, kol tas bus beveik sunaikintas, o tada palikti jį ir

(nukelta į 8 puslapį)

# Naujienos

## AIR WARRIOR 2 (PC)

„Interactive Magic“ ir toliau kuria grafiniu požiūriu silpnus simulatorius. Todėl, jei norite sėsti už I-ojo

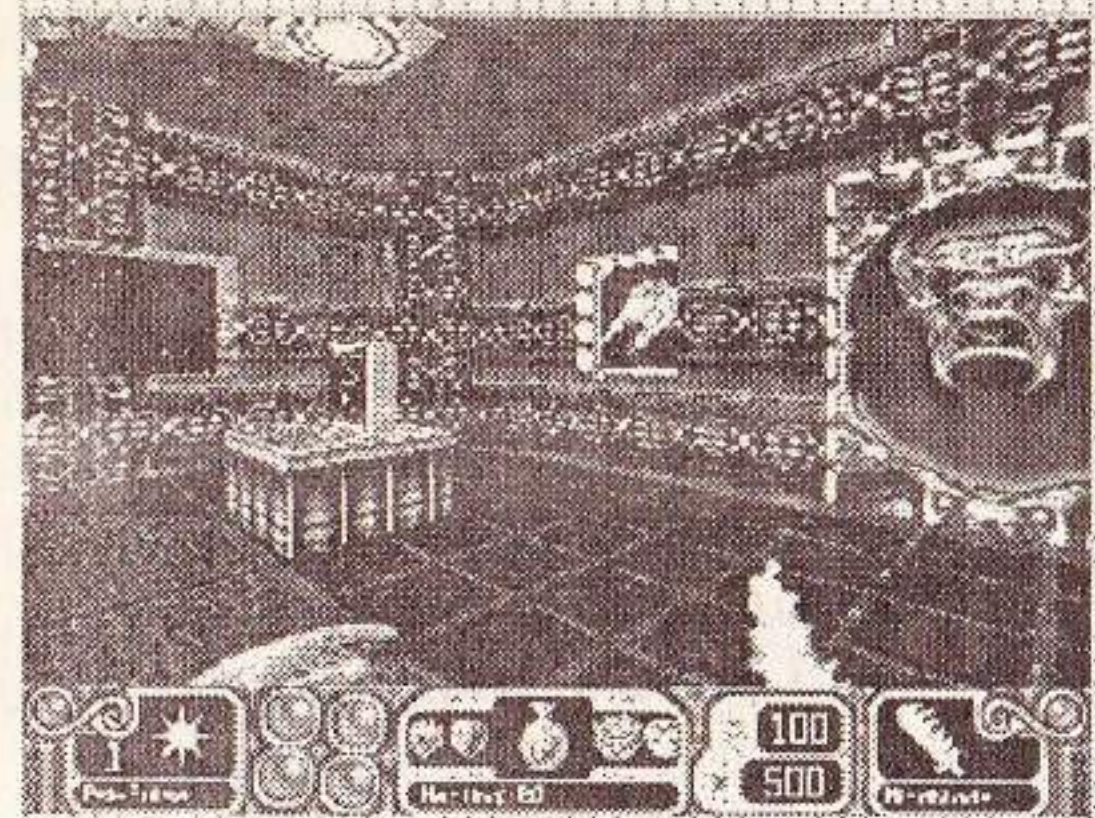


Pasaulinio Karo laikų lėktuvo vairo. Jūsų negąsdina begalė valdymo klavišų ir labai netikrovoška grafika, šis žaidimas jus tikrai pradžiugins.

350 misijų, 6 kampanijos, 35 lėktuvai, kuriais galite paskraidyti, be to kovos per INTERNET'ą galimybė... Užmokestis už tai – maksimalus klaviatūros išnaudojimas ir 90-ųjų metų pradžios grafika.

## ALPHA STORM (PC)

Vėl kosmosas, vėl neaiškios analogijos su STAR CONTROL. Šį kartą kompanijos Psygnosis kūryba. Vėl kuklus prekeivis kukliu naikintuvu turi išgelbėti Galaktiką iš Tamsiųjų Jėgų valdžios.



Šiaip jau čia viskas aišku.

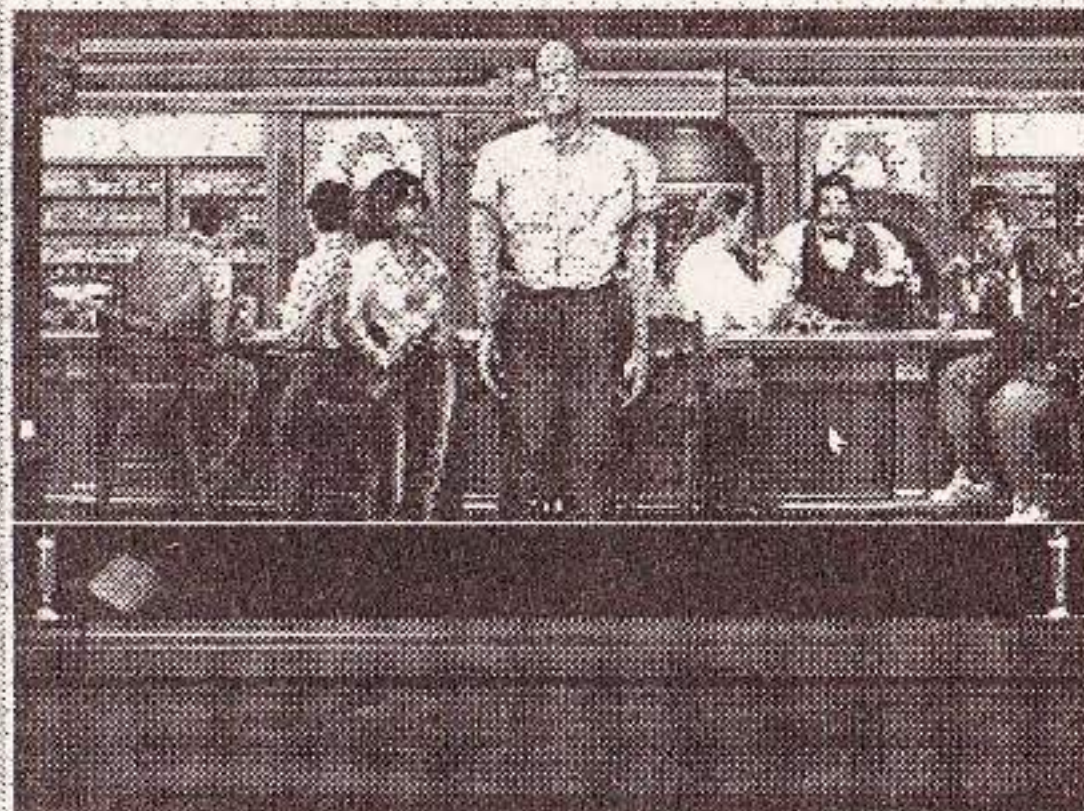
Pats nekantriausias Jūsų, o tiksliau tie, kurie visų pirma pasižiūri paveikslėlius, o po to skaito visa kita gali be galo nustebti, prie ko čia 3D-Action?

Štai dėl to ir negalima buvo praeiti pro šį originalų žaidimą. Kodėl? Todėl, kad laivu judate taip, kaip jau pripratote judėti DOOM'o koridoriais. Beje, mūsų laivo interjeras kaip tik ir kelia tokias asociacijas, nors žaidimo „varikliukas“ greičiau artimas HERETIC. Na, o jei dar pridursime, kad žaidime yra galimybė abordazu paimti priešų laivą ir pasisavinti ten kad ir naują variklį ar jėgos lauko generatorių? Tačiau nedera pamiršti, kad priešai taip pat gali teleportuoti į Jūsų laivą...

## CALLAHAN'S CROSS-TIME SALOON (PC)

CALLAHAN'S CROSS-TIME SALOON – tai baras Niujorke. Tačiau tai dar ir įvairiausių Pasauliu

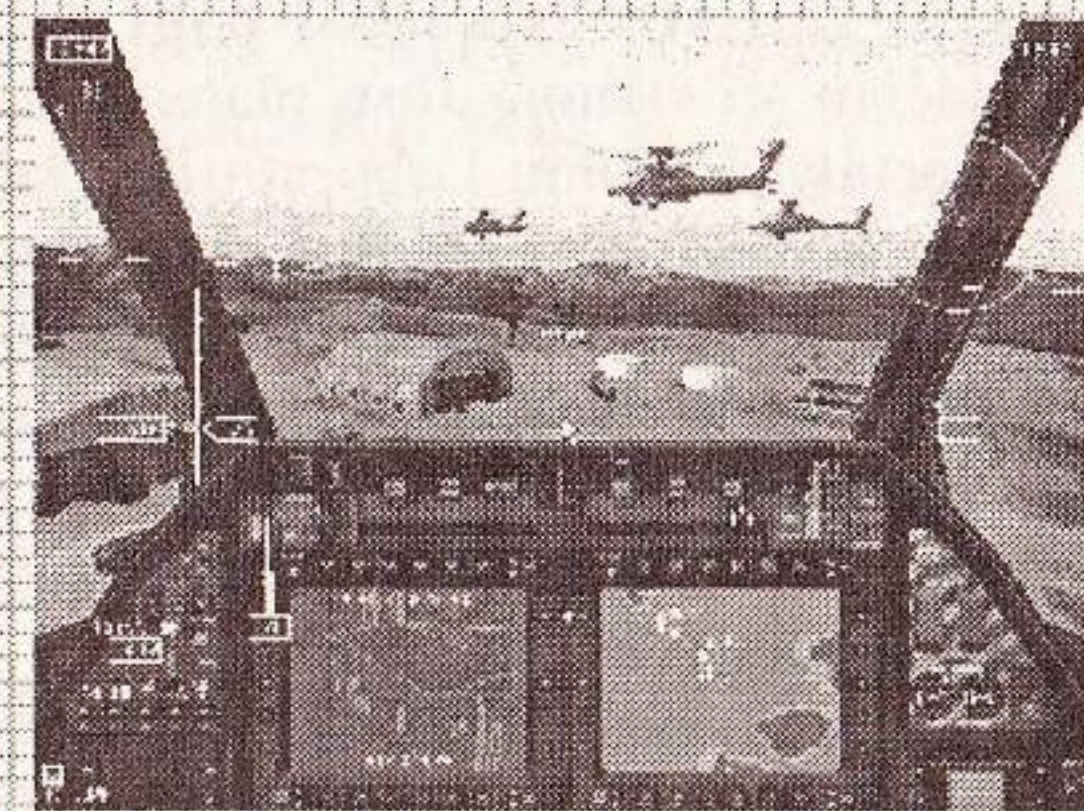
kryžkelė. Žaidimas sukurtas pagal 8 fantastines knygas, kurias parašė rašytojas fantastas Spaidieris Robinsonas, laikraščio New York Times pavadintas „Roberto Hainlino pasekėju“.



Ko tik nesutiksime šiame bare – robotų gaujų, kiborgų, keliautojų laiku ir, žinoma, paprasčiausių žmonių. Kiekviena nauja istorija dažniausiai prasideda nuo to, kad į barą įeina naujas lankytojas ir papasakoja visiems savo problemą (kuri gali būti visai nesvarbi, o gali būti ypatingai svarbi). Po to visi kartu sprendžia šią problemą. Štai toks būtų ir knygu, ir žaidimo turinys.

## COMANCHE 3 (PC)

Štai ir sulaukėme! Tai vienas labiausiai laukiamų žaidimų. Ir iškart pranešame, kad COMANCHE 3 neapgavo niekieno lūkesčių. Tokio aukšto lygio grafikos dar nebuvo nė viename simulatoriuje. Kažkur toli matyti WING COMMANDER III - IV, o toliau... nė dvasios.



Grafika, garsas, misijų struktūra, *gameplay* – viskas reikalauja apibūdinimo „super“. Be to, žaidimo per tinklą net 8 žmonėms iš vieno CD (!!!) galimybė!

Voxel Space 2 technologija išties, pasirodo, yra tas stebuklas, kurio laukė. O jei dar paminėsime puikų trimatį objektų išpildymą, turtingą animaciją... Ką jau kalbėti apie misijos vykdymo pamatymą po jos užbaigimo.

Šiaip jau komentarų čia nereikia.

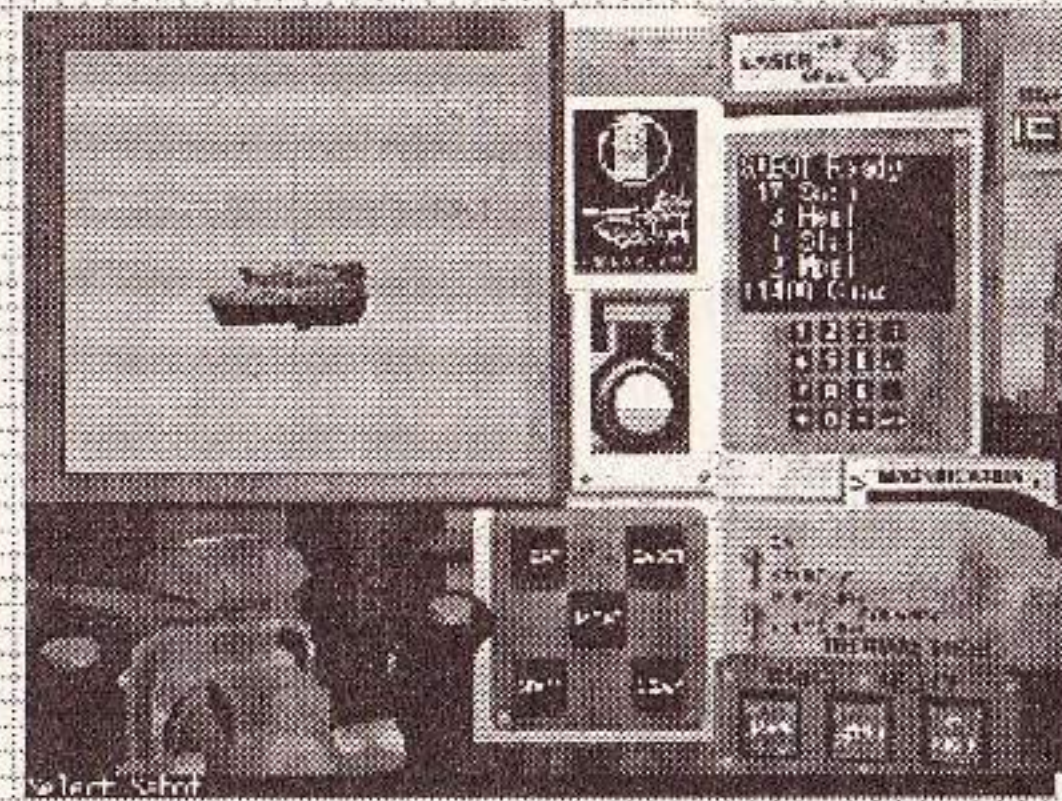
## IM1 A2 ABRAMS (PC)

Kaip nekeista, bet tokie simulatoriai nesulaukia didelės kūrėjų malonės. O gal NATO turi tik tokius silpnus tankus, su kuriais net gėda „išėiti į žmones“? Per visą šio žanro istoriją galima prisiminti tik kelis pavadinimus: klasikini „senovini“ ABRAMS ir truputį „jaunesni“ ARMORED FIST.

„Interactive Magic“ nusprendė užpildyti šią spragą ir išleido ganėtinai

gerą tanko simulatorių IM1 A2 ABRAMS. Jūs vadovaujate 4 tankams, arba būriui, kurį sudaro šarvuočiai ir net malūnsparniai. Pasirinkimas: net trys kampanijos (Persijos įlanka, Balkanai ir Ukraina).

Viską stebėti galima ir iš vairuo-



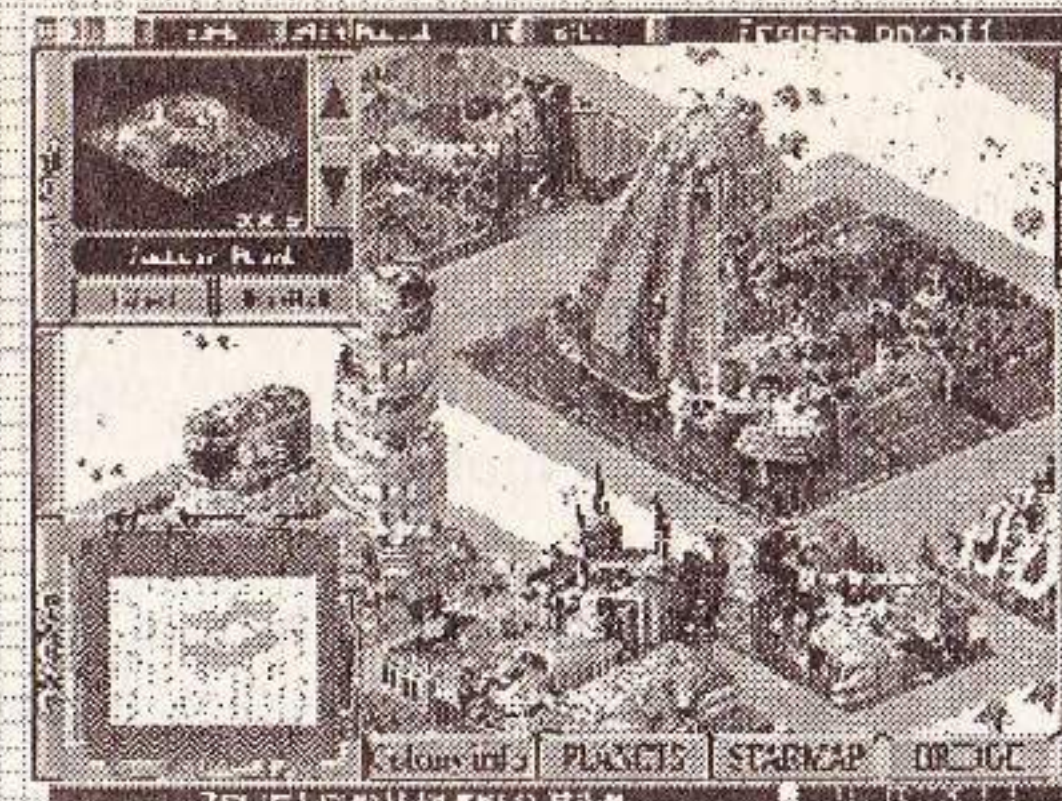
tojo-mechaniko taško ir net iš šalies. Be to, kaip dabar dažnai atsitinka, galimybė žaisti per tinklą.

Viskas lyg ir nieko, bet...

Kada gi I-Magic pasirūpins grafika? Po COMANCHE 3 į visą šį „puikumelį“ skaudu žiūrėti. Be to, tikrai sunku patikėti, kad T-80 galima susprogdinti vienu šūviu. Na, bet ko tik pasaulyje neatsitinka...

## IMPERIUM GALACTICA (PC)

Kokios gali būti kosminės strategijos, kai pasaulį išvydo MASTER OF ORION II? Iš tikrųjų kiek jau buvo ir kiek dar pažadėta jų išleisti: FRAGILE ALLEGIANCE, o INTO THE VOID jau išėjo; laukia savo valandos GALACTIC MIRAGE, STAR



NATIONS ir OUTPOST II.

O štai „GT Interactive“ be didelio triukšmo išleido išties originalų žaidimą IMPERIUM GALACTICA, kažkuo panašų į REUNION: tos pačios statybos planetose, tie patys išraiškinę mūsų kosmose.

Kas dėl pačios idėjos, tai ji greičiau artimesnė TIE FIGHTER nei ORION'ui. Jūs – Imperijos atstovas, palaikantis skirtoje Jums teritorijoje tvarką. Jūsų pareiga stebėti, kad piratai neskriaustų pirklį, miestai vystytųsi, kad plėstųsi Imperijos sienos ir t. t. Be to, siužetinė linija labai panaši į STAR CONTROL.

Šiaip jau siūlome atkreipti į šį žaidimą dėmesį.

## TIME WARRIOR (PC)

Paskutiniu metu benuvilianti kompanija Silmarils išleido labai įspūdingą žaidimą, panašų į BATTLE ARENA: TOSHINDEN. Tai kietų vaikynų, apsiginklavusių ir sugebančių atlikti standartinius tokio tipo žaidimų smūgius, dvikovos.

Jei nekibtume prie smulkmenų, pavyzdžiui, kad šešėlis ne ten krenta, tai turėsime visai neblogą FIGHTING'ą. Na, o jei Jūs kartais tu-



rite 3D akseleratorių, tai patirsite malonumą nuo idealios judesių plastikos, tačiau ir paprasčiausiu PC viskas eina gerai.

## BATTLE ISLE 4 (PC)

Pagaliau spėlionėms atėjo galas, nes „Blue Byte“ paskelbė, kad vis dėlto bus išleista populiariosios BATTLE ISLE serijos ketvirtoji dalis. Šiame strateginiame žaidime, pavadintame INCUBATION, veiksmas vyksta Scarya planetoje, kurioje įsikūrė žemiečių kolonistų grupė. Įvyksta techninė klaida, žemės virusas išsiveržia už energetinio skydo, saugančio koloniją, ribų ir juo užsikrėtę vietiniai gyventojai keičiasi, kol pagaliau virsta agresyviomis pabaisomis. Žaidėjo užduotis – vadovaujant kosminių desantininkų būriui, pasistengti evakuoti koloniją. Žaidimo veiksmas padalintas epizodais, jame daug animacinių scenų, o pasirodyti jis turi šių metų pabaigoje.

## BLOOD 2 (PC)

Kompanija „Monolith“ ruošiasi kurti žaidimą BLOOD 2. Jau patvirtintas biudžetas ir darbo tvarkaraštis šio žaidimo kurimui. Antroji BLOOD dalis išnaudos Direct engine naują trimatį pagrindą, sukurtą „Monolith“ Windows 95. Kaip tvirtina projekto lyderis Džeimsas Vilsonas (James Wilson), iš pirmosios žaidimo dalies į antrąją atkeliaus keli ginklai, vienas monstras ir pagrindinis herojus Kalebas (Caleb).

## KIBER ZONOS

### konkursų nugalėtojai

#### Konkursas Nr. 2

Nuostabus violetinis gražuolis iš tiesų buvo iš žaidimo WAR WIND.

Tačiau vėl atsirado tokių gudruolių, kurie, pasirodo jį matė žaidime WAR-CRAF.

Šio konkurso nugalėtojas yra *Andrius Giedraitis iš Kauno*. Jo prizas – suvenyrinis FUJI fotoaparatas.

#### Konkursas Nr. 3

Labai daug kas atsakė teisingai, kad žaidimą FIGHTING VIPERS sukūrė kompanija AM2, tačiau likimas yra likimas ir laimėtojai, kurių laukia Segos Saturn parodomieji CD, yra trys:

1. *Tomas Bačiūnas iš Panevėžio;*
2. *Paulius Nosokas iš Mažeikių;*
3. *Marius Alksnys iš Kauno;*

Be to laimingą anketa atsiuntė *Almantas iš Jonavos*. Nors jis neparašė savo pavardės, tačiau vis tiek jo laukia prizas – CD su žaidimu.

# DUNGEON KEEPER

(BULLFROG)

Kompanija „Bullfrog“ pažįsta ir myli kiekvienas save gerbiantis žaidėjas, nes praktiškai kiekvienas šios firmos žaidimas – tai įvykis kompiuterinių žaidimų pasaulyje. Kas gi nežino tokių šedevrų, kaip POPULOUS, SYNDICATE, THEME PARK, MAGIC CARPET ir GENE WARS?! Ir štai pagaliau DUNGEON KEEPER, žaidimas, kurį kompanija „Bullfrog“ žadėjo išleisti jau praėjusių metų vasarą. Tačiau žaidimo kūrėjas, garsusis Piteris Moline (Peter Molyneux) norėjo bet kokia kaina užtikrinti savo kūrinio tobulumą. To kaina – tai dar vieneri metai darbo, kurių metu jau ir taip geras žaidimas buvo tobulinamas vėl ir vėl. Savaimė supranta, kad po tokio ilgo laiko mes tikimės išvysti kažką ypatingo ir, iš visko sprendžiant, „Bullfrog“ mūsų lūkesčius pateisino.

Daugelyje žaidimų teigiamas kietas herojus įsiveržia į „blogųjų“ tvirtovę, nužudo sargybinius, pagrobia turtus ir pagaliau pribagia patį tvirtovės šeimininką. Žodžiu, šiame žaidime viskas kitaip. Žaidėjui siūloma pabūti neigiamu herojumi – pastatyti požeminį labirintą, apgyvendinti jame savo pavaldinių pulkus ir jų pagalba apsiginti nuo įvairiausių įkyruolių, kurie nuolat drumsčia požemių ramybę. Pradžioje žaidėjas turi tik nedidelį prieškambarį ir keletą tarnų kipšų. Jiems galima įsakyti kasti auksą, kuriuo bus už darbą atsilyginama samdiniams. Veliau reikės ištirti požemius lobynui bei vištėdei (reikia ir kažką valgyti). Pagaliau išrausta žaidėjo požemį galės rinktis ir daugiau pabaisų.

Visus metus „Bullfrog“ tobulino žaidimo grafiką. Puikiai sukurti trimačiai urvai. Juose stulbinančiai atrodo įvairūs šviesos efektai: magiški dūmų kamuoliai, spalvingi liepsnų liežuviai. Tačiau didžiausią išspūdi kelia galimybė persikelti į bet kurio iš savo pavaldinių kūną ir viską aplinkui matyti jo akimis. Kiekvienas gyvis viską mato savaip – sakysime, drakonai aplinką mato lyg per rūką, o šunys – juodai-baltai. Kaip tik ši galimybė ir išskiria šį žaidimą iš kitų panašaus tipo žaidimų. Persikėlę į kurį nors iš gyvių galite vaikščioti ir žudyti priešus, tuo pačiu panaudoti to gyvio sugebėjimus.

Taip pat Bullfrog, kiek galėdami, išstobulino AI (dirbtinį intelektą).

Kiekvienas gyvis elgiasi savaip: kipšai darbininkai gali pradėti dykinėti, tačiau jei vieną jų nusiūsite į kankinimų kambarį, kiti tuojau pat griebiasi darbo. Taip pat būtina rūpintis savo pavaldinių maitinimu, nes jei pritrūks maisto, jie dradės užkandžiauti vieni kitais.

Programuotojai tiek išvystė dirbtinį intelektą, kad pastebėjo nenumatytą savo sukurtų sutvėrimų elgesį. Pavyzdžiui buvo pastebėta, kad pragaro šunys susidraugauja su burtininkais ir labai ištikimai paskui juos sekioja.

Svelka, redakcija,

Kaip tik skaitau naują laikraščio numerį. Pagaliau 16 puslapių, bet 2.50 Lt. Tai tikrai per daug.

Nesutinku su jumis dėl to, kad WAR WIND yra geresnis nei WARCRAFT 2, gal geresnis nei WARCRAFT, bet tikrai ne geresnis už antrąją jo dalį. Dėl to, kad Diukas nesiruošia mūsų pradžiuginti, jūs klystate. Jis ruošiasi ir dar kaip mus pradžiuginti. Ar žinote, kad ID Software, 3D Realms ir GT Interactive pasirašė sutartį, pagal kurią pradėdama kurti Diuko tęsinys – DUKE NUKEM FOREVER. Taigi ID Software paskolins QUAKE2 (dar kuriamą) engine'ą, 3D Realms sukurs žaidimą, o GT Interactive jį išleis. Atrodo, kad Diukas (ar matėte jo naują modelį? Nieko sau, ką?) nukeliaus šį kartą į Los Andželes. Beje, užsiminta dar ir apie planuojamą DUKE NUKEM 5. WOW!!! Išsamiau apie tai galima paskaityti INTERNET'e, 3D Realms puslapyje – www.3drealms.com.

Dėl tos nuotraukos, ji iš žaidimo WAR WIND (hi,hi...)

**Jerod-Duke of dooMed dimension (Vilniaus miesto Mildos gatvės)**

Užsienietišką žodį „WarCraft“ jau seniai kai kuriems iš mūsų asocijuojasi su žodžiu „etalonas“. Kalbame, žinoma, apie realaus laiko strategijas, kurių pradininku ir buvo Blizzard kūrinys. Tačiau gero po truputį. Žodžiu, nežinome kaip kitais, bet mums atrodo, kad labai dinamiškus, tačiau dėl tos priežasties kiek nuobodokus žaidimus su mitiniais personažais keičia mažiau greiti, tačiau labiau išstobulinti žaidimai. Tokie, kaip be jokios gėdos mūsų apdainuotasis WAR WIND. Na, o jei labiau išstobulinti, vadinasi tose pačiose aplinkybėse ir galimybėse yra daugiau (taip ir yra!), ir susidomėjimais jais ilgiau neišblėsta, ir smegenaites retykiais tenka pamiklinti.

Beje, gal mes ir klystame: juk kiekvienam savo. Visų pirma firmai SSI, kuri sukūrė WAR WIND'ą, greičiausiai labai patiko WARCRAFT'as. Kas dėl žaidimo atmosferos, tai ji tikrai yra ir dar kokia! „Būna, kad kvailai žvelgiame į ekraną, kai svarbios sekundės bėga, o statinys statomas labai ilgai.“ Nereikia pamiršti, kad žaidimas skirtas WIN '95 todėl reikalauja labai daug atminties. Gal paprasčiausiai trūksta RAM'o. „KIBER ZONOJE“ mes išdėstome savo nuomonę, o jei nori apdainuoti WARCRAFT'ą – prašau.

Dabar šiek tiek apie Diuką. Reikėjo skaityti atidžiai, tuomet pastebėtum, kad buvo parašyta „kol kas“, o tai reiškia: kol dar neišėjo DUKE NUKEM FOREVER, žaidėjai gali džaugtis tikrai puikiais žaidimais BLOOD ir REDNECK RAMPAGE.

**CyberDragon**

\*\*\*\*\*

Sveiki, tikrai šaunu, kad Jūs pagaliau atsiradote e-mail'o platybėse, ta proga aš norėčiau pasitikslinti. Jūs buvote paskelbę (atrodo, 6 numerįje) M.A.X. kodus, bet aš niekaip negalėjau surasti kur ir kuriuo žaidimo metu juos reikėtų įvesti. Jei kas nors žinoma apie tai, būtų malonu su-laukti kokio nors atsakymo.)

**Su pagarba - Vaidas**

Žaidimo M.A.X. kodų mes nespausdinome.

\*\*\*\*\*

Gal galėtumėte „Kiberzoną“ leisti kas savaitę, o ne kas mėnesį.

**Platonas Filimonovas (Kauno)**

# KIBER PAŠTAS

Ne, negalėtume, kadangi „KIBER ZONA“ kol kas neturi rėmėjų. Tai entuziastų geimerių laikraštis geimeriams.

\*\*\*\*\*

Man šis laikraštis patinka, bet norėčiau, kad jame būtų daugiau aprašomi PC žaidimai. Daugiau norėčiau sužinoti apie žaidimą STARCRAFT (kada bus išleistas, kur bus galima nusipirkti).

**Gintautas Jankauskas (Kaunas)**

STARCRAFT planuojama išleisti šių metų lapkričio mėn., tačiau pats supranti, kaip su tais pažadais būna. Daug kas jus klausia, kur galima būtų gauti vieną arba kitą žaidimą, tačiau... Legalias firmas, prekiaujančias žaidimais, galima suskaičiuoti ant vienos rankos pirštų, o ir pasirinkimas ten nelabai koks. Galima, žinoma, pirkti ir piratinius CD, bet, kaip pats supranti, jie labai drovūs ir skelbti adresų nepageidauja.

\*\*\*\*\*

Kur būtų galima Kaune nusipirkti CD C&C: RED ALERT Kaune?

**Žilvinas (Kaunas)**

Į panašų klausimą atsakėme aukščiau. Siūlome parašyti skelbimą į KIBER ZONĄ. Gal atsiras norinčių parduoti.

\*\*\*\*\*

Ei, kaip gyvuojat, kiberzoniečiai? Būtų labai gerai, jog atsirasitų jūsų laikraštyje ir skyrelis norintiems susirašinėti e-mailu. Ir vis žadat, kad bus galima KIBER ZONĄ užsiprenumeruoti. To aš irgi labai laukiu.

**Kaomas&DJ Vitalijus, Ukmergė LT.**

Visus panašius skyrelius kuriate Jūs patys. Jei atsiras daug pageidaujančių, atsiras ir toks skyrelis. Dėl laikraščio prenumeratos jau kalbėjome.

\*\*\*\*\*

Sveiki, Aš jūsų laikraščio didelis gerbėjas, man patinka jūsų temos apie žaidimus ir t.t. Mano vardas Deimantas, man 13 metų, aš esu iš Šiaulių. Neseniai nusipirkau EC-STATIC 2 dalį ir užkliūnu daugelyje vietų ir nežinau ką daryti. Jeigu galitė, sekanciam KIBER ZONOS numerįje smulkiai aprašykite šį žaidimą.

**Ačiū!!!**  
**Egidijus Aleknavičius (Šiauliai)**

Mes jau rašėme, kad KIBER ZONĄ galima bus užsiprenumeruoti nuo kitų metų. ECSTATIC 2 kitame numerįje aprašysime.

\*\*\*\*\*

Ar piratiniuose CD būna įrašytos pilnos žaidimų versijos, ar tik demo?

Ką geriau pirkti: paprastą vairą virvę (Džoistiką), ar Gamepad'ą? Su kuriuo lengviau žaisti žaidimus?

**Andrius (Kaunas)**

Piratinių žaidimų versijos būna apkarpytos. Dažniausiai būna iškirpti įžanginiai filmai, tarpai ir muzika. Garsiniai efektai dažniausiai paliekami. Tačiau dažnai pasitaiko ir pilnų versijų (ypač jei žaidimo dydis neviršija 3 CD).

Gamepad'ai yra universalūs, ypač tinkantys koviniams žaidimams ir platforminėms arkadoms. Džoistikai (Joy-stick) daugiau tinka lėktuvų ir kosminių laivų simulatoriams bei 3D šaudynėm.

\*\*\*\*\*

Mane labai papiktino skaitytojo D. Lavicko straipsnis, kad per daug vietos skiriama PC žaidimams. Vis dėlto daugumos mūsų tėvų darbovietėse yra PC ir kartais pasiseka prie jų prieiti. Be to juk žaidimai PC (piratiniai) yra pigesni. Nors kartais keiklame juos, kad nepasileidžia. Lietuva nėra tokia turtinga valstybė, kad žaidimų mėgėjai galėtų žaisti NINTENDO 64, SEGA SAT-

URN ar SONY SP.

Norėčiau sužinoti, kuriose Vilniaus vietose parduodami PC CD.

**Andrius Girtėnas**  
**Panevėžio raj. Berčiūnų km.**  
\*\*\*\*\*

Jonavoje tikrai nėra daug SEGA kompiuterių, ar SONY savininkų, o PC turi daug kas. Na, dar SEGA gal būt vertas dėmesio, dėl savo patobulinimų, o SONY tai tik žaisti skirtas. Norėčiau paklausti, kuriuose CD-ROM galima rasti žaidimų 386 DX – 40.

**Vaidas Vilčinskas (Jonava)**

Dabar kompanijos praktiškai negamina žaidimų 386 kompiuteriams, o ir 486 – jų gamina vis mažiau. Bet senesniose žaidimų rinkiniuose (91-95 metų) galima rasti jų daug. Pvz., CRAZY COLLECTION 1-6, 7; GERIAUSI IBM PC ŽAIDIMAI 1, 2 (tai geresni rinkiniai).

\*\*\*\*\*

**ATSAKYMAS PASIKLYDUSIAM SKAITYTOJUI**

„...pagalbos tarnyboje PC kodai sumaišyti su SEGA žaidimų kodais. Dar gerai, kad bent kiek skirtingų kompiuterių žaidimų kodų fonus išskiriate...dar pastebėjau, kad jūsų visai nedomi suaugę skaitytojai (o j laikraštį, kurį skaito vaikai, gali įdėti tik kokio šokolado reklamą). Nes atsiverti KIBER ZONĄ ir vien žaidimai, ir žaidimai...“

Tad galgi laikas būtų padaryti ne vien senų žaidimų laikraštį.

Kur ir kokių knygų galima įsigyti, smulkiai aprašančių Turbo Pascal programavimo aplinką?

Man reikia kažko smulkiau, nei „Kompiuterika mokslėviams ir studentams“, arba A. Vidžiūno „Programavimas Turbo Paskalio aplinkoje“ (čia knygos pradantiesiems)

**Audrius Lučiūnas 16 metų (Lentvaris)**

Iš visų trijų Tavo parašytų laiškų aišku, kad tikrai pasiklydai.

Visų pirma, apie kodus. Kodus dažniausiai (jei pastebėjai) mums siunčia skaitytojai. Jų laiškuose būna kodų įvairiems kompiuteriams, tad mes nematome reikalo jų išskirstyti. Be to (nepastebėjai!), kita spalva išskiriame skaitytojų atsiųstus kodus, o ne kodus skirtingiems kompiuteriams.

Toliau. Mūsų skaitytojų amžius nuo 8 iki 50 metų (tai toli gražu ne vien vaikiai!). Be to, mums rūpi visi mūsų skaitytojai. Tuo labiau nederėtų įžeidinėti vaikų. Į vaikiškus žurnalus galima dėti ne tik šokoladų reklamą (šokoladas labai sveika smegenims!). KIBER ZONA tokios reklamos tikrai neatsisakytų.

Neapsirikai staiga pastebėjęs, kad tai žaidimų laikraštis (tai **geimerių** laikraštis **geimeriams!**). Todėl niekaip nesuprantu pretenzijų. Mes pastebėjome, kad apie žaidimus nelabai ką suprantai, priešingu atveju žinotum, kad **senų žaidimų nebūna, būna prasti žaidimai!** (!). KIBER ZONA buvo, yra ir bus visų pirma laikraštis apie žaidimus. Jei manai, kad PC žaidimai skirti tik vaikams, tai pamėgink visų pirma pereiti tokius žaidimus kaip CAPITALISM, CHAMPIONSHIP MANAGER, MASTER OF ORION 2 ir kt.

Tuo labiau, jei esi toks „kietas“, kam gi Tau knygos (negi tokia problema nueiti į knygyną ir nusipirkti reikiama knyga? Ar visas šis svaichiojimas apie **Turbo Pascal** programavimą yra paprasčiausias snobizmas?). Taip pat labai keistas Tavo požiūris į išsilavinimą, jei nori jį įgyti, skaitydamas laikraščius.

Beje, yra neetiška pardavinėti žaidimų kodus. Kodai yra kuriami programų testavimui. Gal Tu iš pradžių sukurk savo programą, o jau tada pardavinėk jai kodus.

Tokia yra KIBER ZONOS nuostata. Mūsų laikraštyje žaidėjai keičiasi kodais, padeda vieni kitiems ir nedaro iš to „kodų turgaus“.

**Robis ir CyberDragon**

# KAIP UŽSIAUGINTI NORNĄ?

(atkelta iš 2 puslapio)

Taigi eksperimentuokite, nesigėdinkite! Kas žino, gal Jums pasiseks sukurti būtybę, kuri savo protiniais sugebėjimais pralenks net žmogų... Bet ir čia svarbiausia nepersistengti, nes jei Jums pasiseks sukurti norną genijų, jam nesunkiai gali pasisekti „sulaužyti“ operacinę sistemą ir... Trumpiau tariant, yra būvę atvejų, kad, pranokę pačius save, normai pabėgo nuo savo šeiminių ir Internetu keliavo iš kompiuterio į kompiuterį, gąsdindami niekuo dėtus žmones. Sklinda gandai, kad kai kurios garsios asmenybės – visai ne žmonės, o klonavimo būdu nugalėję mirtį normai. Kartojame: tai tik gandai, tačiau atsargumas gėdos nedaro.

### Nornų palikuonys

Subrendę normai gali turėti palikuonių. Kiekvienas suaugęs vyriškos giminės normas gamina testosteronus, o moteriškos giminės normė – estrogenus. Jų buvimas arba nebuvimas ir nulemia galimybę turėti ar neturėti palikuonių. Normai gali būti ir nevaisingi.

Palikuonių gimimas – tai, ko gero, pati sudėtingiausia žaidimo dalis. Todėl, jei Jūs sudarėte plačią genetinę programą, tačiau niekaip negalite jos įgyvendinti, – nenusiminkite. Juk meilė – labai subtilus daly-

kas. Širdžiai neįsakys. Žinoma, yra specialių būdų: pavyzdžiui, pamėginti porėlę uždaryti atskirame kambaryje, prieš tai primaitinus juos pomidorais (labai padeda); meilės trikampio atveju nepageidaujama pretendą galima pamaitinti supuvusiomis pomidorais (tai kuriam laikui jį apramins)...

Nornų nėštumas trunka 4-5 žaidimo mėnesius. Po to atsiranda kiaušinis, kurį reikia nedelsiant įdėti į inkubatorių. Nors ir šiaip po kurio laiko nornikas pats išsiris.

**Pastaba:** Šaltuosiuose Albijos rajonuose kiaušinių būtinyje dėti į inkubatorių – kitaip norniuko nesulauksite.

Dar apie nėštumą. Suprantama, kad šiuo periodu normei būtina ypatinga priežiūra ir dėmesys. Visų pirma, jai reikia laikytis dietos – visiškai atsisakyti medaus ir vaisių. Na ir, žinoma, akylai žiūrėkite, kad namuose neišdygtų nuodingų grybų ir neapsilankytų grendlaimai...

### „Internetas“

Pagaliam mes priėjome prie pačios svarbiausios ir įdomiausios CREATURES dalies, pačios Kibernetinio Gyvenimo filosofijos esmės, sukurtos „Millennium Interactive“. Žinoma, šį žaidimą galite žaisti ir vienas. Tačiau tuomet negalėsite išvesti tikrai nepaprasto normo.

Pagrindinis CREATURES žavesys – tai galimybė keistis normais su tūkstančiais žmonių, ieškant būtent tokių, kurie reikalingi Jūsų ASMENINEI išvedimo programai. Taigi žaisti Internetu kur kas įdomiau ir veiksmingiau!

Beje, į WEB-SAIT CREATURES galima patekti tiesiai iš žaidimo (yra specialūs paveikslėliai).

Jūsų žaidimo kopija ir kompiuteris tėra tik mažytė didžiulės žmonių grandinės, kuri taip pat augina normus, dalis.

### Rezultatas

Pačioje pradžioje mes svarstėme, ar gali kompiuterinės būtybės būti gyvos. Kur riba tarp gyvo ir dirbtinio? Šis klausimas rūpi žmonėms jau daugelį metų.

Styvui Grantui ir „Millennium Interactive“ pasisekė sukurti stebuklą. Mažytį ir gerą Jų normai atgyja mūsų kompiuterių monitoriuose. Jie auga, vystosi, juokiasi ir verkia. Jie keliauja iš kompiuterio į kompiuterį ir kelia mums begales rūpesčių. Tačiau tie rūpesčiai malonūs.

Ženkite žingsnį ir įsigysite norną. Tai nesunku. Padovanokite jam dalelę savęs, savo dėmesio, savo meilės – ir būkite tikri, jis atsilygins Jums tuo pačiu.



# Master of Orion II

(atkelta iš 5 puslapio)

pulti likusius priešininko laivus. O tuo metu ramybėje paliktas priešininko laivas ramiausiai šaudo į Jūsų laivą. Įjungti automatinį mūšio režimą verta tik tada, kai prieš Jus yra tik vienas priešas laivas, tada kompiuteris sutelks visą savo dėmesį tik į jį.

### Diplomatija

Yra dar vienas būdas išsaugoti savo imperiją – susidraugauti su kitomis rasėmis. Jei norite, kad

priešininkai nepultų Jūsų planetų ir būtų viskuo patenkinti, sudarinėkite su jais įvairias sutartis, bei karts nuo karto atiduokite kokią nors pasenusią technologiją. Jums ne visuomet pasiseks išlaikyti taiką, bet jei turėsite nedaug priešų, galėsite daugiau resursų skirti moksliniams tyrimams, o ne gynybai. O jei kokią nors rasę sugebėsite įbauginti, tai sulig kiekvienu ėjimu jie mokės Jums duoklę.



Taip pat nebloga taktika – naudojant šnipus sukiršinti dvi rases, nes tada jos išskivos savo resursus karui, o ne moksliniams tyrimams.

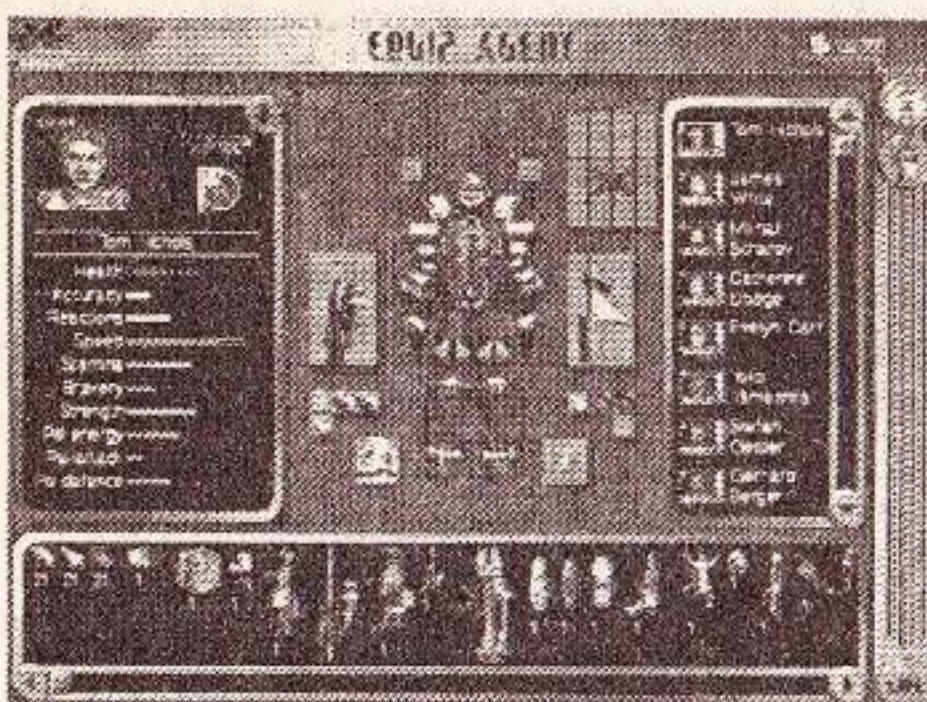
### Samdomi lyderiai

Viena iš MASTER OF ORION II naujovių – tai samdomi lyderiai. Šie lyderiai gali suteikti Jums privalumą praktiškai bet kurioje srityje. Pavyzdžiui, pasamdzius atitinkamą lyderį, gali

pagreitėti tyrimai, padidėti maisto gamyba arba pagerėti Jūsų kareivių taktiniai sugebėjimai ir t. t.

Prieš lyderio samdymą atidžiai paskaitykite jo duomenis, nes kai kurių lyderių samdymas gali turėti daugiau negatyvių pasekmių, nei atvirkščiai.

Jei lyderis neturi negatyvių bruožų, dažniausiai samdykite jį.



Atrodo, tai buvo taip seniai. Kai atsirado UFO, neberekėjo jokių kitų žaidimų.

1994 metais „Mithos“ komandai pasisekė sukurti vieną geriausių kompiuterinių žaidimų. Viskas buvo atlikta nepriekaištingai, taigi ir šiandien X-COM lieka etalonu.

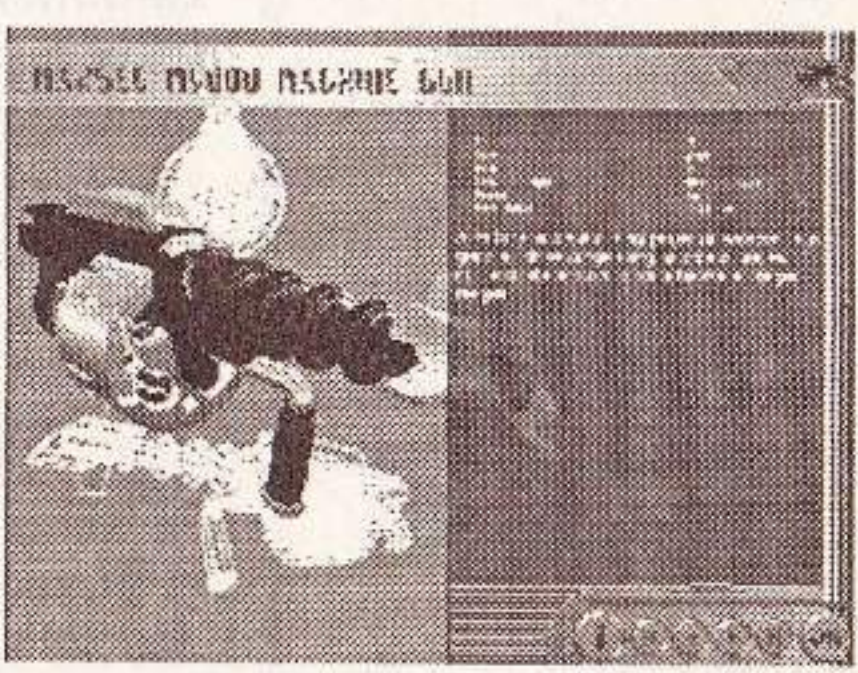
Kompanija „Microprose“ nupirko iš „Mithos“ licenciją ir po metų išleido X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Nors antrasis UFO buvo praktiškai tiksliai UFO: ENEMY UNKNOWN kopija, šio žaidimo populiarumas nė kiek nesumažėjo – nepaaiškinama UFO trauka tęsia savo poveikį žemėčiams.

Praėjo du metai ir šiandien visiškai tiksliai galima pasakyti – trečiasis Svetimų pasirodymas įvyko.

Žaidimo dvasia išliko ir žaisti jį pasidarė dar įdomiau, kur kas įdomiau!

Jūs esate X-COM vadas, todėl atsakingas už būsimos kovos baigtį. Kovai su ateiviais Jūsų paslaugoms puikiausia technologija, kokią tik gali pasiūlyti Mega-Primus technologija. Jūsų agentai turės išaiškinti Dimension Gates ir kitų keistų įvykių, įrodančių ateivių veiklą išaiškinti. Šių tyrimų tikslas surinkti kuo daugiau informacijos apie ateivius ir jų technologiją. Pagal gautas žinias vykdysite mokslinius tyrimus ir kelsite vystymosi lygį. X-COM turės iširti visus ateivių artefaktus ir technologiją, kurią tik galės rasti, norint sukurti naujus ginklus ir laivus. Jūsų tyrimų rezultatai bus aprašomi Ufopedijoje, kurioje ir Jūs, ir agentai galės rasti naujausios infor-

macijos. Be šios informacijos negalima sužinoti ateivių ketinimų ir, kas dar svarbiau, – būdų, kuriais galėtume juos nugalėti. X-COM reikia išsaugoti savo slaptą statusą, kitaip negalėsite kontroliuoti situacijos mieste. X-COM slapta finansuoja senatas, kurį sudaro tik 13 žmonių. Šių žmonių saugumas turi būti užtikrintas bet kuria kaina. Be šių pinigų komandos efek-



tyvumas ir operacijos apimtis labai sumažės.

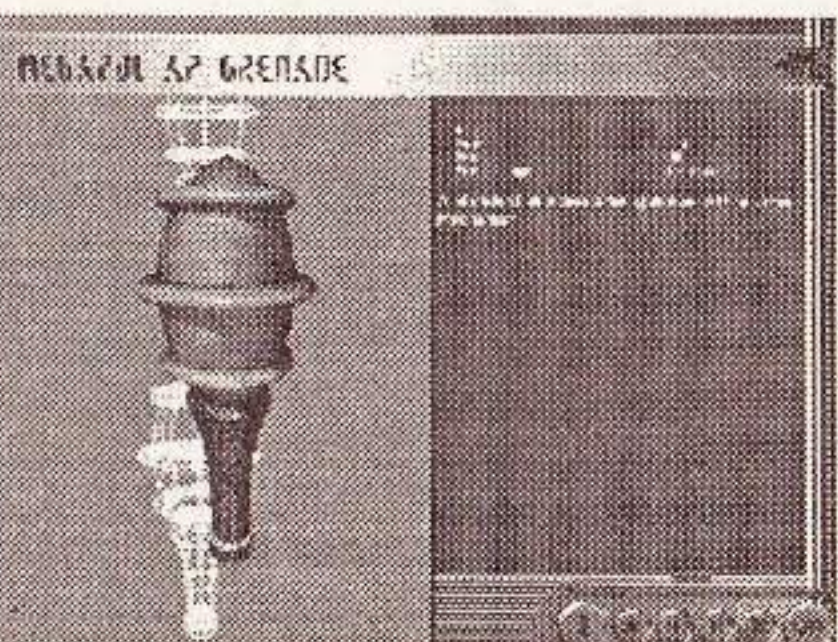
Operacijos sėkmė ir miestų saugumas priklauso nuo Jūsų pastangų. Jūsų užduotis, vadovaujant X-COM pajėgoms, nugalėti ateivių įsiveržimą.

### Kova ėjimais paeiliui

Seni žaidėjai, žinoma, tuojau pat pasirinktų kovos paeiliui režimą. Iš pradžių gali kiek išgąsdinti begalė mygtukų ir jungiklių, tačiau po nedidelės

praktikos viskas susitvarko. Prieš išsilapinimą agentus galima sugrupuoti daliniais ir po to stumdyti grupėmis. Dabar galima bus judėjimą nurodyti vaizde iš viršaus. Atsirado galimybė atšaukti įsakymus: pavyzdžiui, sustabdyti agentą, pakvesti judėjimo kryptį, bėgimą-ėjimą ir t. t. Džiugina galimybė nustatyti taimerį ant granatų, kad jos sprogtų tuojau pat, be to, tai reikalauja visai mažo TU. Palyginti su ankstesniais UFO, taktinė kova tapo kur kas tikroviškesnė, gyvesnė ir įvairesnė. Dabar, kai agentai gali šaudyti iš sėdimos ir gulimos padėties, galima slėptis už įvairiausių priedangų, o šaudymo „kaina“ (ypač automatiniam režime) sumažėjo, taktiniam apmąstymui atsivėrė didžiulės erdvės, o batalijos labai primena Holivudo kovinius filmus.

Beje, kūrėjai prikūrė pačių „kiečiausių“ monstrų. Taip pat sumodeliavo žemės trauką (lubos ir sienos po sprogmų sugriūva).



# X-COM: APOCALYPSE

Mes sutrynėme jų bazę Marse į miltus jau 94-aisiais.  
95-aisiais mes paskandinome jų povandeninius miestus.  
Mes manėme, kad sunaikinome juos visus, tačiau apsirikome.  
Šiandien, 97-aisiais, jie sugrįžo. Ar girdite šį vos vos gatvių tyloje girdimą šanbždesį?  
Ar jaučiate savo pakaušyje šiuos įdėmius žvilgsnius?  
Šį vėją, kuris su savimi neša keistus aromatus? Tai Svetimi, ir jie vėl čia. Jie vėl čia, ir šį kartą jie nepadarys klaidos. Jie sugrįžo.  
Ar užteks mums jėgų juos sustabdyti?  
(Oleg Chadžinskij, GAME.EXE)

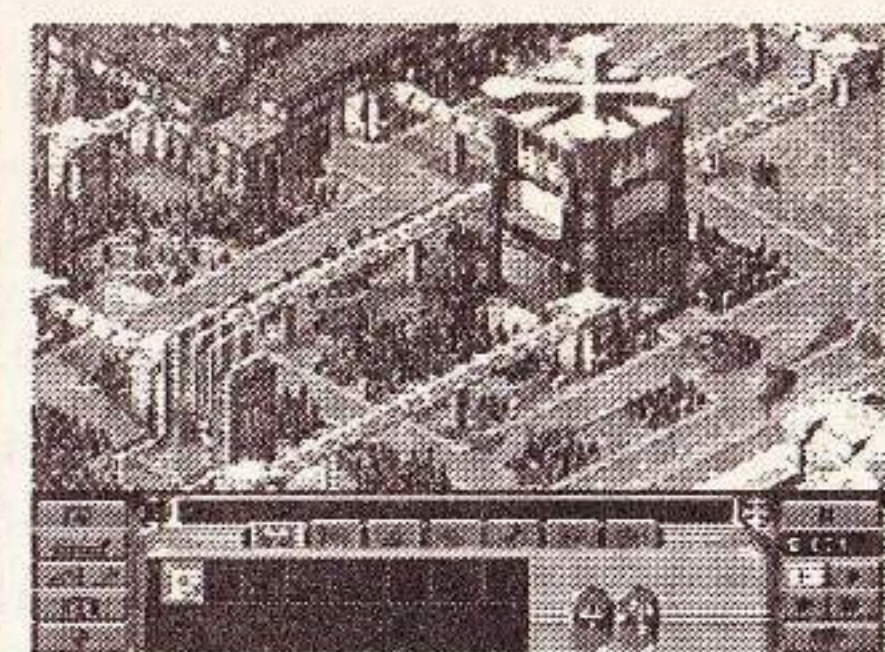


### Taktinė kova realiame laike

Jei pageidaujate daugiau veiksmo, nei kovoje paeiliui, šis režimas tikrai Jums tiks. Toks kovos režimas leidžia kariauti su ateiviais realiame laike. Priešui sujudėjus, Jūsų agentai reaguoja automatiškai, o ateivių reakciją sąlygoja sudėtingas dirbtinis intelektas. Be to, šiame režime „slaptuose judėjimuose“ nėra nervinančių „pakibimų“. Ir apskritai žaidimas tapo aštresnis, įdomesnis ir tikroviškesnis. Kosmos metu kariams galima nurodyti tris elgesio tipus – nuo atsargaus iki agresyvaus, o be pauzės žaidimo laikrodį galima nustatyti „lėtai“, „normaliai“ ir „greitai“. Kaip sužiūrėti dešimtį žmonių, esančių už pastato? Tam tikslui yra specialus telefaksas, kur nuolat ateina žinutės: kažkas kažką pamatė, kažkas sužeistas ir t. t. Bet kuriuo metu žinutes galima pasižiūrėti ir, kliktelėjus „pele“, nukelti į reikiamą vietą.

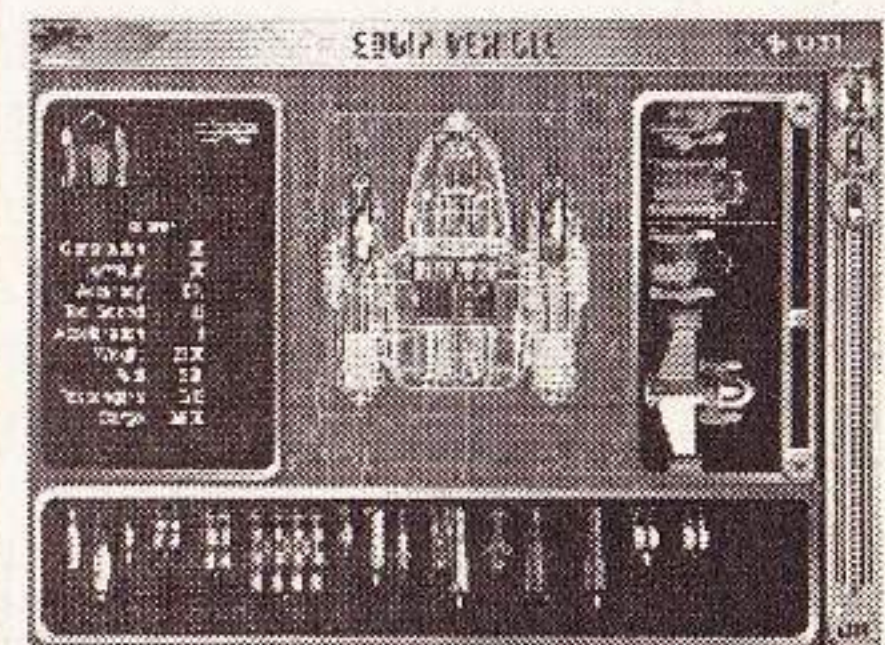
### Realaus laiko ir kovos paeiliui pasirinkimas

Be ankstesnių patobulinimų,



visada galite kovoti su ateiviais taktinėje kovoje esamojo laiko režime arba kovoti paeiliui. Kova Cityscape vyksta realiame laike, panašiai kaip Geoscape pirmojoje X-COM dalyje. Visuose šiuose esamojo laiko režimuose galime sustabdyti arba kiek reikia pagreitinti veiksmą.

Grafikinė žaidimo struktūra pakeista iki SVGA ir rezultatai stulbinantys.



Keistus, įsimenančius ateivius sukūrė Timas Vaitas, garsus Anglijos mokslinės fantastikos dailininkas.

X-COM:3 sukūrė tikroji pirmosios dalies kūrėjų grupė.

### TECHNINIAI REIKALAVIMAI:

X-COM: APOCALYPSE reikalauja DOS aplinkos, tačiau gali būti paleidžiamas ir iš Win 3.1 arba Win 95.

DOS sistema reikalauja 100 MHz 80486 DX/4 ir 8 MB RAM.

Windows sistemos reikalauja Pentium ir 16 MB RAM.

Be to, žaidimui reikia 4-o greičio CD-ROM, SVGA grafikos, „pelės“ ir garso kortos.



Kuo toliau, tuo daugiau mes gauname Jūsų laiškų, kuriuose prašote pradėti spausdinti informaciją apie INTERNET'ą.

Atrodo, jau atėjo laikas pradėti rašyti apie kiekvieno žaidėjo svajonę – išsvajotą pasaulį – INTERNET'ą. Kur dar žaidėjai gali rasti begales žaidimų, parodomųjų versijų, žaidimų praėjimų, kodų ir dar daug daug ko kito. Kur dar galima taip greitai sužinoti apie žaidimų

pasaulio naujienas ir ilgai laukto žaidimo pasirodymo datą? Kur daugiau galima patirti begalę įvairiausių nuotykių, keliaujant po nesuskaičiuojamus „virtualinius pasaulius“. Tik čia pavojų ištroškęs žaidėjas suras QUAKE klanus, kovojančius už stipriausio pasaulyje klaną vardą. Kaip tik čia ieškantys nuotykių žaidėjai suras Battle.net, kur prisijungs prie tūkstančių kitų tokių pat kaip jis, besistengiančių vėl ir vėl nugalėti Diablo.

Ir pagaliau, kad ir labai protingas kompiuterinis priešininkas, vis dėlto jis niekuomet negalės prilygti sunkiai nuspėjamam ir pavojingam priešininkui – žmogui.

INTERNET'e Jūs visada surasite su kuo pažaisti RED ALERT, WARCRAFT'ą, DOOM'ą, DUKE NUKEM 3D bei daugelį kitų. Žaidimai, kurie atrodė jau praeiti skersai ir išilgai, atveria naujų galimybių, netikėtų

strategijų.

INTERNET'o pasaulis toks didelis, kad jame labai lengva pasiklysti. Jei tiksliai nežinai, kaip kompiuteriui paaiškinti, kur nori nukeliauti, gali niekuomet nepamatyti pačių įdomiausių INTERNETO kampelių. Todėl, jei nežinote kokio nors adreso, arba net neįsivaizduojate, nuo ko pradėti ieškoti reikalingos vietos, parašykite ir mes padėsime, jei tik galėsime.

# RPG, MUD – kas tai?

Straipsnis paruoštas pagal

Sergej Vodoleev „žaidimų enciklopedija 2“

Pasakoja, kad stalo RP žaidimus sugalvojo brokeris iš Čikagos tais tolimais laikais, kai siautėjo fantasy žanras, o Arnoldas Švarnegeris buvo visiems žinomas kaip Konano Barbaro vaidmens atlikėjas. Kaip ten bebūtų, šių žaidimų idėja prigijo ir susilaukė didžiulės gerbėjų armijos, o brokeris tapo kompanijos Dungeons and Dragons (Požemiai ir Drakonai) vadovu. Žaidėjai pirmą kartą pasiskirstė į Požemių valdovus (Dungeon Masters) ir visus kitus. Požemių valdovas – tai



su šiuo personažu patirti nuotykius, kurių įvairovė priklauso nebent nuo vedančiojo fantazijos ir apsiskaitymo.

Kuo pasibaigs situacija, kurioje atsidurdavo personažas, priklausydavo nuo vedančiojo meistriškumo bei kitokių priežasčių, nulemiančių laimingos baigties tikimybę (tai buvo nusprendžiama metant specialius kauliukus).

RP žaidimai vakaruose greitai užkariavo žaidėjų širdis, tapdami vos ne pačiomis

mėgstamiausiomis programomis. Visų pirma šie žaidimai išpopuliarėjo studentų, kurie tuo metu smarkiai žavėjosi Tolkinio kūryba, tarpe. Tačiau Tolkinas taip kruopščiai ir smulkiai sukūrė savo Viduržemio pasaulį, kad žaidėjų fantazijai ten beveik nebeliko vietos. Todėl žaidimų veiksmo vieta tapo nauji pasauliai, kuriuose apsigyveno elfai, gnomai, orkai ir hobitai. Ir nors nuo to laiko buvo sukurti ir kiti tokie pasauliai – saiberpunk (cyberpunk) ir siaubo romanų pasauliai, tarp jų gyvenančių rasių kartis nuo karto vis dar sutinkame senus pažįstamus.

RP žaidėjus galima būtų padalinti į du tipus. Vieniems žaidimas – tai pramoga, galimybė kuriam laikui pamiršti apie juos supančio pasaulio problemas. Kitiems – žaidimo pasaulis tapo realesnis už juos supančią tikrovę ir kasdienybę nublanko, lyginant su tomis problemomis, kurias jiems tenka spręsti žaidimo metu.

Ir, nors kaip ir vienu, taip ir kitų žaidėjų tarpe pasitaikydavo pedantų, besistengiančių visiems įrodyti, kad kartais niekada nesvėrė septynių kg ir pan., vis tiek dauguma žaidėjų visada buvo romantikai, nekreipiantys dėmesio į panašias smulkmenas.

Bėgo laikas. Užaugo pirmoji žaidėjų karta ir dabar jau jų vaikai tyrinėja niūrius požemius ir spindinčius užburtų šventyklų koridorius. Populiariausi žaidimų pasauliai (pavyzdžiui, AD&D) smulkiai aprašyti visuose jų istorijos perioduose.

Daugybės entuziastų bei AD&D darbuotojų pastangomis šiuose fantastiškuose pasauliuose apsigyveno visa galybė rasių ir įdomiausių gyvių.

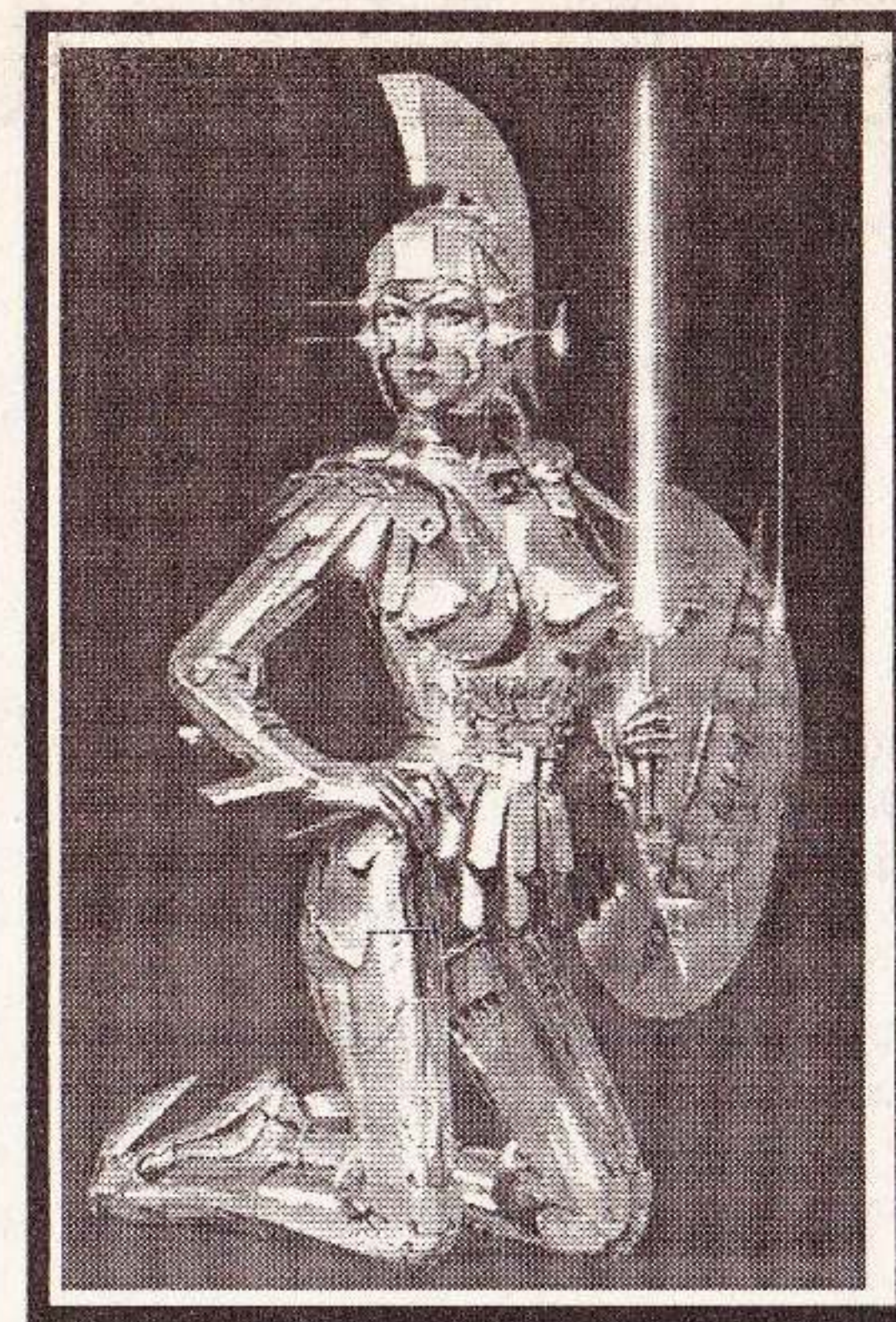
Savaime aišku, kad kompiuteriams taip pat atsirado darbo, kada kai kurie, mokantys programuoti DM (Požemių Valdovai) mėgino perkelti į kompiuterį savo sukurtus arba pasi-

savintus pasaulius. O kadangi personaliniai kompiuteriai buvo dar vos ne naujiena, visai natūralu, kad šių pastangų rezultatas buvo multiplayer žaidimai (skirti žaisti vienu metu daugeliui žaidėjų) su fantasy turiniu ir „komandinės eilutės interfeis'u“, kuriame „dideliems kompiuteriams“. Tai ir buvo pirmųjų MUD'ų prototipai.

MUD'as – programa (dažnai žaidimas), kuria vienu metu gali naudotis daug žmonių.

Pirmasis MUD'as buvo sukurtas Rojaus Trubšou (Roy Trubshaw) ir Ričardo Bartlėjaus (Richard Bartle) Esekso (Essex) universitete 1979 metais (jei kam rūpi, kūriant jį buvo naudojama Assembler kalba).

Dažnai klaidingai manoma, kad MUD – tai žaidimo pavadinimas, nors daugelis MUD'ų iš tiesų yra žaidimai.



MUD'ų paskirtis didžiulė: kalbų apmokymui, tyrimams ir tiesiog bendravimui.

MUD'as – tai kažkas panašaus į interaktyvią knygą. Jame Jūs nepam-

atysite grafikos, tačiau grafiką pakeičia vaizdingi herojaus ir jį supančio pasaulio aprašymai. MUD'as suteikia žaidėjui galimybę visapusiškai išnaudoti savo vaizduotę. Nereikia manyti, kad kiekvienas MUD'as yra literatūrinio meno kurinys, nes juos kuria visų pirma mėgėjai.

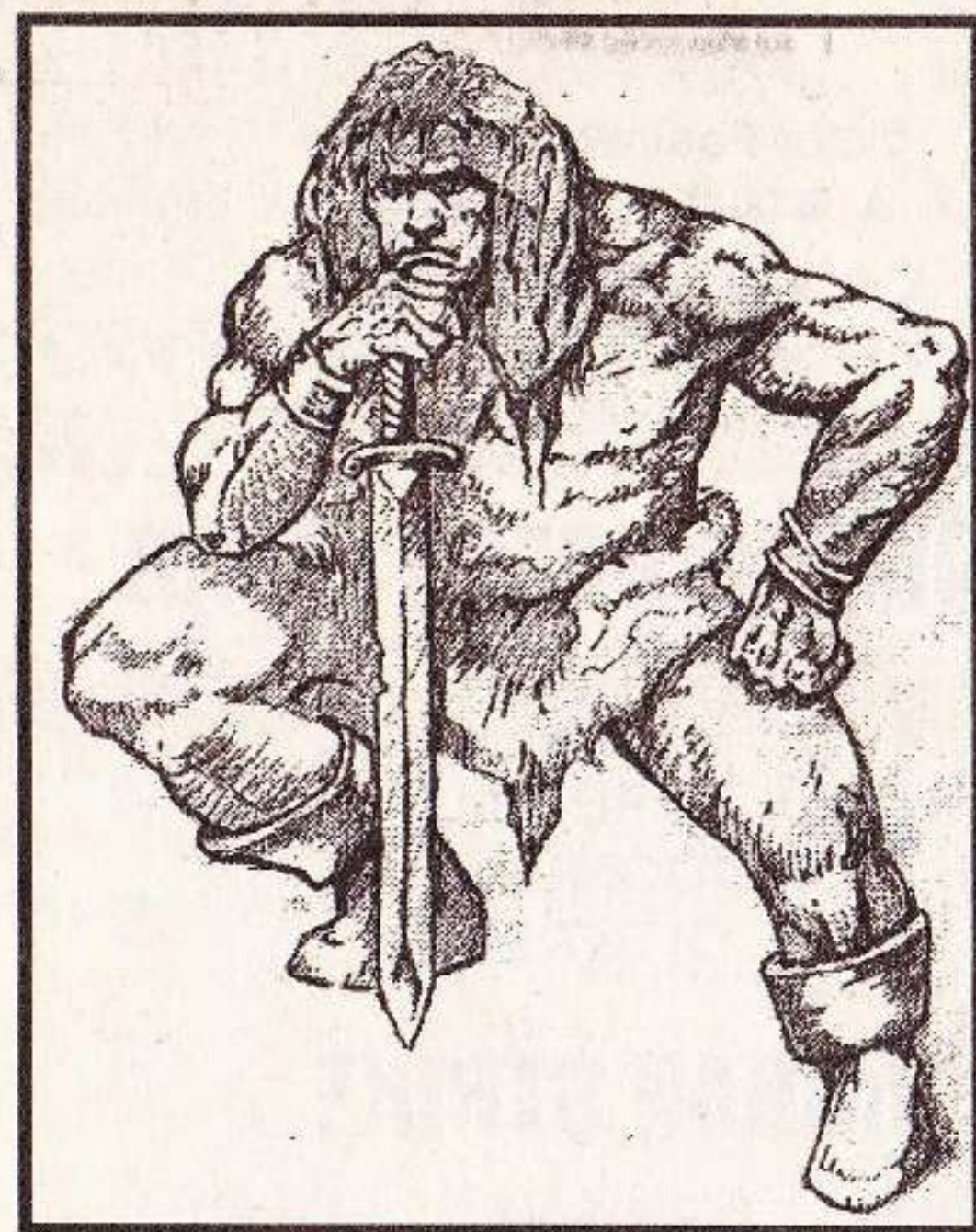
Be to, nedera pamiršti, kad pirmieji RP ir nuotykiniai galvosūkių žaidimai buvo kuriami MUD'ų žaidėjų. Kiekvienas MUD'as suteikia didelį veiksmų pasirinkimą (to negali suteikti nė vienas grafinis žaidimas), todėl žaidėjas jame gali labai laisvai jaustis. Tačiau vis dėlto pagrindinis MUD'o privalumas yra bendravimas. Nuo pirmojo MUD'o atsiradimo yra sukurta tiek įvairiausių pasaulių, kad kiekvienas gali susirasti tą, kuris labiausiai atitinka jo interesus. Čia kiekvienas per savo personažą bendrauja su kitais žmonėmis, atitinkančiais jo mąstymą.

Pasirinkimas gali būti labai didelis: galima pasirinkti MUD'ą, kur visai nėra taisyklių ir kur visai nebūtina spausdinti be klaidų, arba galima išmėginti savo jėgas, kur būtina reikšti mintis kalba, atitinkančia pasirinktą pasaulį ir spausdinti be klaidų. Be to, visuomet galima pailsėti nuo eilinės kovos su monstrais arba nuotykių ieškojimo ir paplepėti „apie orą“.

Tuo metu, kai žmonės tobulino savo kompiuterius naujausiomis garso kortomis ir žavėjosi paveikslėliais su milijonais spalvų, MUD'ų fanai ramiai dirbo su tekstiniu interfeisu ir tai visai nesukeldavo jiems nepilnavertiškumo kompleksų. Jų manymu, garsas ir grafika tik trukdo.

Tačiau jau atsirado nauji grafiniai multiplayer MUD'ai, kuriuos sukūrė visiems žinomos kompanijos (REALM – „Sierra On-Line“, ULTIMA ONLINE – „Origin“, DARK SUN-3 – „SSI“ ir kt.)

(bus daugiau)



RP žaidimo vedantysis, kuris veikia „už kadro“, bet tuo pačiu metu yra pagrindinis žaidimo asmuo. Kaip tik jis ir nusprendžia, kokie nuotykių ir pavojai nutiks kitų žaidėjų personažams. Taip pat jis apibūdina situacijas, į kurias tie herojai patenka ir iš anksto numato žaidimo eigos kryptį. Būtent jam tenka spręsti ginčus ir išskirti susikivirčiusius žaidėjus, nutarusius išsiaiškinti tarpusavio santykius, o taip pat ir santykius tarp savo herojų ne stebuklinguoju kardu ar burtais, o paprasčiausiai kumščiais. Jei vedantysis geras, tai visi žaidėjai patenkinti. Jie patiria begales pavojingiausių nuotykių, randa įdomių ir naudingų daiktų ir vis labiau artėja prie išsvajotojo tikslo, o Požemių valdovas patiria tikrą malonumą nuo praktiškai neribotos ir dieviškos valdžios.

Du pagrindiniai elementai, nulėmę RP žaidimų populiarumą, tai galimybė žaidimo metu vystyti savo personažo sugebėjimus ir tuo pat metu



KELI ĮDOMESNI INTERNET'O ADRESAI:

<http://www.pczone.com/>  
<http://www.pcmag.com/>  
<http://www.zdnet.com/>  
<http://www.airspacemag.com/>

Ka reiškia šie adresai, sužinosite įėję.

Kęstas Gaigalas  
 (12m.) iš Vilniaus

# PAGALBOS TARNYBA

## HUNTER HUNTED (PC)

(apgaulės kodai)

Nepažeidžiamumas ir visi ginklai –  
**COLE**;  
Visi ginklai – **LUKASZUK**;  
Visa energija – **SNELLINGS**;

Kodai, pakeičiantys žaidimo herojaus spalvą:

pilka – **VINCENT**;  
mėlyna – **BLUE**;  
žalia – **SAGE**;  
šviesiai žalia – **AVACADO**;  
ruda – **HAHN**.

## CHASM (PC)

(kodai-apgaulės)

Žaidimo metu paspauskite **BACKSPACE**, o po to **TAB**. Dabar galima naudoti šiuos kodus:

**CHOJIN** - nepažeidžiamumas;  
**WEAPON** - visi ginklai ir šaudmenys;  
**AMMO** - visi šaudmenys;  
**ARMOR** - 200 % šarvai;  
**INVISIBLE** - nematomumas 2 min.;  
**FULLMAP** - visas žemėlapis;  
**KILL** - užmuša visus monstus.

## BLOOD (PC)

(kodai-apgaulės shareware versijai)

Norint įvesti kodus, žaidimo metu reikia paspausti klavišą T ir parašyti kodą:

**MPKFA** - nepažeidžiamumas;  
**I WANNA BE KEVIN** - nepažeidžiamumas;  
**CAPINMYASS** - nepažeidžiamumas;  
**NOCAPINMYASS** - nepažeidžiamumo atšaukimas (jei prieš tai buvo paspaustas kodas **CAPINMYASS**);  
**VOORHEES** - nepažeidžiamumas trumpam laikui;  
**SPORK** - 200 sveikatos vienetų;  
**COUSTEAU** - 200 sveikatos vienetų;  
**LARA CROFT** - visi ginklai ir neriboti šaudmenys;  
**HONGKONG** - visi ginklai ir neriboti šaudmenys;  
**IDANO** - visi ginklai ir šaudmenys;  
**BUNZ** - visi ginklai ir šaudmenys;  
**TEQUILA** - dvigubai ginklai;  
**ONERING** - nematomumas;  
**MONTANA** - visas inventoriųs;  
**SATCHEL** - visas inventoriųs;  
**GRISWOLD** - visiškai apsaugojimas;  
**KEYMASTER** - visi raktai;  
**GOONIES** - visas žemėlapis;  
**SPIELBERG** - lygio praleidimas;  
**MARIO** - lygio praleidimas;  
**CALGON** - lygio praleidimas;  
**EVA GALLI** - besienis režimas;  
**FUNKY SHOES** - superšuošis;  
**JOJO** - siurrealistinis režimas;  
**STERNO** - ekrano užtemdymas;  
**RATE** - parodo *framerate*;  
**FORK BROUSSARD** - 1 sveikatos vienetą, nėra šaudmenų, nėra ginklų, siurrealistinis režimas;  
**EDMARK** - parmesiti save;  
**KEVORKIAN** - savižudybė;  
**MC GEE** - paaukoti save;  
**KRUEGER** - paaukoti save;  
**GATEKEEPER** - ???;  
**CHEESEHEAD** - ???;  
**FRANKENSTEIN** - ???;  
**CLARICE** - ???.

## PRAY FOR DEATH (PC)

(kodai-apgaulės)

Kodai įvedami kreditų ekrane.  
**MEETTHEGUYS** - pradėti papildoma žaidimą. Laimėjimas suteikia kelias papildomas galimybes;  
**SENDMEFASTER** - kiek greitesnis žaidimas;  
**TOONSOUND** - animacinis filmas;  
**BLOOBABLOOBA** - ???;  
**YEOLDEGAME** - ???;

## RALLY CROSS (SPS)

(kodai-apgaulės)

Norint įvesti šiuos kodus, reikia vietoje vardo (**Higscore Name** arba **New Season Name**) įrašyti:

'stone' - visos mašinos trasose tampa sunkesnės;  
'feather' - visos mašinos tampa lengvesnės;  
'float' - gravitacijos jėga sumažėja;  
'spinner' - sumažėja padangų trintis;  
'fat tires' - visos padangos padidėja;  
'no wheels' - visos mašinos be ratų ant oro pagalvės pakils virš kelio;  
'wheels' - ant trasos liks tik ratai, o mašinų nebus;  
'vet me' - naujokų klasės perėjimas (Rookie class);  
'im a pro' - pergalė profesionalų rungtynėse;  
'weeoo' - viso žaidimo praėjimas.

## CRUIS'n USA (Nintendo 64)

(kodai)

### Triukas su nukirsta galva:

Įvedę savo inicialus, visą sąrašą prasukite žemyn, kol pamatysite konvejerį. Ant kryžiaus paspauskite į kairę, o po 30-45 sekundžių konvejeriu ridensius nukirsta galva.

Dabar išsirinkite mokyklinį autobusiuką arba policijos mašiną. Lenktynių metu paspauskite stabdžius (2 kartus), o po to pirmyn. Taip uždegsite savo transporto priemonės žibintus.

### Greitas įsibėgėjimas:

Pakartokite triuką su nukirsta galva. Po to lenktynių metu paspauskite stabdžius (2 kartus), pirmyn, stabdžius, pirmyn.

## WITCHAVEN 2

Paspaušk **BACKSPACE**, parašyk kodą ir paspausk **ENTER**.

### KODAI:

**MARKETING** - nemirtingumas;  
**WEAPONS** - ginklai;  
**POTIONS** - gėrimai;  
**ENCHANT** - sustiprina ginklus;  
**KEY** - visi raktai;  
**NOBREAK** - nenusidėvi ginklai;  
**INVIS** - nematomumas;  
**NIGHTVISION** - matymas tamsoje;  
**RESISFIRE** - atsparumas ugniai;  
**CUREPOISON** - išgydo apsinuodijus;  
**HEROTIME** - laikinas nemirtingumas;  
**HEALTH** - sveikata.

## DIE HARD TRYLOGY (SPS)

### DIE HARD I

Norint, kad kodai veiktų, būtina įjungti pauzę ir paspausti R2.

50 granatų – →■↓●  
Kvailas režimas – ↓●●↓▲↓  
Storulių režimas – →■■↓  
Koordinatės – ←●↓■  
Kalbos greičio pakeitimas – ↓■■→  
Neribota ginkluotė – →↑↓■→

### DIE HARDER

99 granatos ir 99 raketos –  
→■ ←●▲↓

## SYNDYCAT WARS (PC)

Norint užleisti kodą, vietoj savo vardo įrašote **POOSLICE**. Kai tik įvesite šį kodą, tuojau pat išgirsite keistą garsą. Po jo galite parašyti žodį pakeisti bet kuo kitu.

### Tyrimų ekrane įveskite kodus:

**O** – tyrimų meniu papildomos optijos;  
**U** – baigia tyrimų, kainuojančių 10.000 kreditų, dienas;

### Žaidimo metu:

**Alt+C** – baigti lygį;  
**Alt+T** – teleportuoja išrinktą agentą į išrinktą vietą;  
**Shift+Q** – pilna gyvybė ir ginkluotė.

## TWISTED METAL 2 (SPS)

(mašinų kodai)

### WARTHOG

▲--▲■-  
▲■■●X■  
●■●●X X  
X■■-X●  
-X●▲-■  
▲X▲■-X  
●X▲●-●

### OUTLAW 2

-X●--▲  
▲▲X●▲-  
▲■■▲-  
●X▲▲▲-  
X▲●X▲-  
X■■-▲-  
-▲X■XX

### THUMPER

●--▲X-  
X■■●●▲  
▲X●-■-  
XX▲▲X▲  
▲▲■---  
X▲X-■▲  
▲--■▲-

Super pratimai (suspaudyti žaidimo metu)

Skydas – ↑↑↑  
Bomba – →←↓  
Nematomumas – →↓←↑  
Užšaldymas – ←→↑

Egidijus (Kaunas)



## BLOOD SHOT (SMD)

Kodus reikia surinkti paspaudus **PAUSE**.  
Pereiti į kitą lygį – ↑▲▲A↓  
Geltonas raktas – C B A↓  
Deguonies papildymas – C C B A↓

## COMIX ZONE (SMD)

Kodai renkami paspaudus **PAUSE**.  
Nemirtingumas – ABCCBA↑→←B↓A  
Lygio išsirinkimas – ACABBBAC↑↓AC

## DEMOLITION MAN

Paspaudus **PAUSE** surinkite →→ABB ir **START** – pereiti į kitą lygį.

Giedrius Čereškevičius (Venciuų km.)

## WAR CRAFT II (PC)

EVERY LITTLE THING SHE does –  
magai turi visus burtus (kiti kodai jau buvo spausdinti)

## ALADIN (PC)

Dykumoje (2 lygis) reikia užmušti pirmą gyvatę ir grįžti atgal iki galo. Ten bus gyvybė.

Svirko Andrejus

## THE FLINTSTONES (SMD)

Kai įjungiate žaidimo pradžią, reikia tuo pačiu metu paspausti **A+B+C** ir **START**. Tuomet Jūs galite pasirinkti bet kokį lygį.

Darius Kriškiukaitis (Juragių km.)

## CRASH BANDICOOT (SPS)

(superkodas)

Vietoj **Password**'o įvesti:

▲▲▲▲X■▲▲▲▲■X  
▲●▲▲▲●■▲XXX

Dabar Jūs galite keliauti į bet kurį lygį ir turite abu raktus ir visus deimantus.

## DOOM TROOPERS (SMD)

(slaptažodžiai)

1. IMPERIAL
2. DOOMLORD
3. CYBERTOX

## URBAN STRIKE

(lygių kodai)

CR4NLWR4NBN  
9GWP7SKYW3D  
NB7V,,W63XCP  
L6JSL6MJ6NS  
GP7VS9LGJ4C  
W7XFKBR6SY6

## THE PIRATES OF DARK WATER

(slaptažodžiai)

IITBIA  
NCOOKIE  
RITAZIM  
JESSICA  
ALEXISK  
SCOOBYD  
STOYODA  
TADSHIM  
ALARTUS  
DARINNS  
DSILLER – pilnas kardas  
Stasys Aukštulevičius  
(Vilnius)

## Tai įdomu:

### Ir vėl AMD vejasi INTEL

Kompanija Advanced Micro Devices (AMD) išleido į rinką naujos K6 serijos procesorius, kurie INTEL PENTIUM procesoriams sudarys rimtą konkurenciją. AMD žada, kad jų procesoriai bus ir greitesni, ir pigesni nei INTEL procesoriai. Pirmieji modeliai yra 166, 200 ir 233 Mhz. „Mes jau išleidome 1000 egzempliorių ir tikimės parduoti milijonus jau šiais metais“, sako AMD vadovas W. J. Sandersas.

### GAMER ONLINE kaip alternatyva INTERNET'ui

Žaidimų tinklui TEN ir Mplayer greitu laiku atsiras naujas konkurentas GAMER ONLINE tinklas. Tai bus savarankiškas tinklas ir neįeis į INTERNET'o sudėtį. „Mes tikimės pasiekti didesnio produktyvumo, nes su niekuo nesidalinsime ryšių kanalu ir nereikės paketų siųsti ilgai INTERNET'o keliais“, sako vienas iš projekto kūrėjų Džeimsas Riskinas (James Riskin). Jis pasakė, kad nebijo net jau susikūrusių tinklų konkurencijos. „ONLINE žaidimų rinka tokia didelė ir dar plėsis“, sako Riskinas. Beje, ateity planuojama GAMER ONLINE prijungti prie INTERNET'o, tuo pačiu išliekant savarankiškais. Tarp firmų, kurios sutinka bendradarbiauti su GAMERS ONLINE visų pirma reikia paminėti Psygnosis. Žaidimai WIPE OUT, ASSAULT RIGS ir DESTRUCTION DERBY bus vieni pirmųjų, pasiūlyti naujojo tinklo žaidėjams. Taip pat derybos vyksta ir su kompanija Activision. Visko gali būti, kad GAMERS ONLINE pasiseks nutverti toki gardų kšnelį, kaip MECH WARRIOR.

### ULTIMA jau beveik ONLINE

Prieš pat ULTIMA ONLINE išėjimą kompanija Origin atidarė daugiau, kaip 300 puslapių Web-saitą. Čia galima rasti smulkią informaciją apie pasaulį, kur vyksta garsios serijos ULTIMA veiksmas: monstrų aprašymas, ginklai, magija ir panašios naudingos žinios potencialiems žaidėjams. Kompanijos Origin steigėjo ir vadovo Ričardo Garioto (Richard Garriot) teigimu, dar ne vienas žaidimo pasaulis Web-saite nebuvo taip smulkiai ir visapusiškai pristatytas. Reikia manyti, kad daugiau kaip 50000 beta-testuotojų galės įvertinti šį saitą.

## SEGA specialiai KIBER ZONAI

### LAST BRONX interviu su Akinobu Abe (LAST BRONX - projekto vadovas, AM 3)

**K. LAST BRONX pirmą kartą pasirodė Tokijo žaidimų mugėje. Kokios naudotojų reakcijos sulaukėte?**

A. Džiugu tai, kad reakcija buvo labai teigiama. Mes pasistengsime atsižvelgti į visus mums pateiktus pasiūlymus, pavyzdžiui, mugėi skirtoje ROM versijoje nebuvo ginklų smūgių efektų. Mes gavome labai daug (ypač arkadinės versijos gerbėjų) pagėidavimų, kad tokie efektai būtų sukurti. Taigi, mes nutarėme šį efektą įtraukti į žaidimą (nors žinojome, kad mūsų laukia šiookie tokie techniniai sunkumai).

**K. Demo versija, lyginant su arkadine, buvo tik 30% išbaigta. Kokių pagrindinių aspektų trūko ir ko mes dar galime tikėtis?**

A. ROM versijoje jau yra visi herojai, o mugėje buvo tik 4, be to, dar atsirado 5 arenos (su visiškai patobulinta grafika) ir judesių efektai. Tačiau pataisymai bus daromi iki pat kūrimo pabaigos. Neseniai mes pradėjome kurti tik SATURN'o versijai skirtas detales.

**K. Ką pasisekė atlikti po Tokijo Žaidimų Mugės? Ar yra dar kokių nors ypatingų sunkumų?**

A. Kaip minėjau, jau yra visi 8 herojai ir įvesta judesių informacija. Šiuo metu mes dirbame su CPU algoritmais, kurie yra vieni svarbiausių pakeitimo elementų.

**K. Ar Jūs ruošiatės šiam SATURN'o žaidimui kurti išangą? Ką mes galime tikėtis išvysti galutinėje žaidimo versijoje?**

A. Taip, išanginis filmas bus. Jis tikrai patiks žaidimų gerbėjams, be to, ir naujus žaidėjus galės supažindinti su LAST

### Kai kurių ROM versijos žaidėjų komentarai:

1. Veikėjai yra didesni nei ankstesniuose trimačiuose poligoniniuose žaidimuose;
2. Veidų ir drabužių tekstūros yra detalesnės, nei buvo tikėtasi;
3. Veikėjai juda praktiškai taip pat, kaip ir arkadinėje versijoje.

BRONX pasauliu.

**K. Ar planuojami LAST BRONX Saturn'o versijai kokie nors nauji kovotojai arba ginklai?**

A. Šiuo metu mes neplanuojame jokių naujų veikėjų, nes tai gali paveikti santykius tarp esančių veikėjų, bet mes sukursime slaptą juokingo ginklo režimą, kuris arkadinėje versijoje buvo labai pamėgtas. (pvz., Zaimoku kūjis pavirsta šaldyta žuvimi, Yusaku ginklas – vaikišku traukinuku, Kurosawa medinis kardas – gigantišku ventilatoriumi).

**K. Ar arkadinėje versijoje buvo kokie nors aspektai, kuriais Jūs nebuvote patenkinti ir kurių Saturno versijoje atsisakysite?**

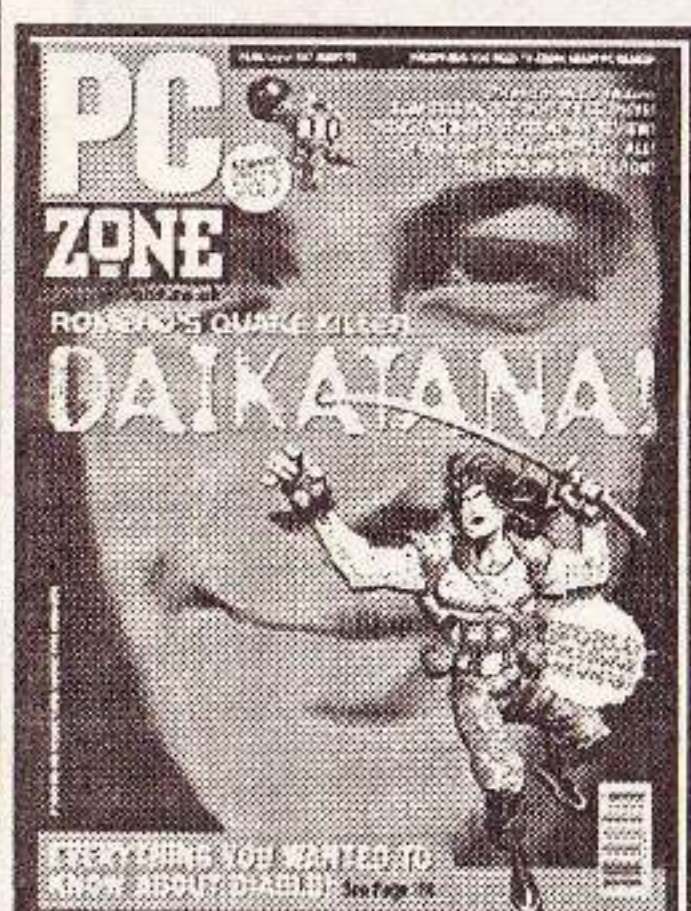
A. Sumeluočiau teigdamas, kad esame visiškai patenkinti arkadine versija, tačiau mes negalime atskleisti pakeitimų.

**K. Koks SATURN'o versijos aspektas Jus labiausiai džiugina?**

A. SATURN'o koviniuose žaidimuose visados tekdavo rinktis tarp „rezoliucijos“ ir „tikroviško 3D fono“. Tačiau šį kartą mes turime ir vieną, ir kitą.

**K. Ir pabaigai, ką galėtumėte pasakyti LAST BRONX gerbėjams?**

A. Savaiame suprantama, ši versija bus labai artima tikrajai arkadinei versijai, bet mes planuojame pridėti originalių papildymų SARTUN'ui. Mūsų tikslas sukurti žaidimą, kurį galėtų žaisti visi, o ne tik įgudę žaidėjai. Mes Jūsų niekadoms nenuvilsime!



naudingomis programomis. Užsiprenumeravę „PC ZONE“ visiems metams, gausite dovanų originalų žaidimą. Pasiteiravimui galite skambinti tel. (22) 235 202.

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

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

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

\*\*\*\*\*  
 Daugelis Jūsų rašo, kad nenori karpyti iš KIBER ZONOS konkursinių kuponų, nes kitose jų pusėse yra straipsniai.  
 Nuo šiol, norėdami dalyvauti konkurse, galėsite jų nekirpti. Užteks iškirpti paskutiniame puslapyje esančią laikraščio metriką juostelę (būtinai visą juostelę), įdėti ją į voką, o kartu įdėti konkursų atsakymus, surašytus ant paprasto popieriaus.  
 Dalyvaukite konkursuose ir laimėkite prizus!!!  
 \*\*\*\*\*

## POD žaidėjas laimi 10.000 prizą

Vienas laimingas žaidėjas, Dinas Vaitas (Dean White) laimėjo Ubisoft surengtas žaidimo POD varžybas (Race in Space) nugalėjęs visus varžovus ir, pasiėmęs 10.000 pagrindinį prizą.

Ruošdamasis varžyboms, 34 metų baltaodis fabriko darbininkas iš Vašingtono treniravosi du mėnesius po 8 valandas per

dieną. Kaip jis pats sako, prizinius pinigus jis ruošiasi išleisti sąskaitų apmokėjimui ir užtarnautoms atostogoms.

Varžybos prasidėjo gegužės 21-ą dieną ir jose dalyvavo šimtai norinčių. Vėliau varžovų skaičius sumažėjo iki 64 pusfinalininkų, kurie ir užbaigė turnyrą. 20 kitų finalininkų laimėjo ATI grafines kortas arba ThrustMaster vairus.

\*\*\*\*\*  
 Pirmuosius „KIBER ZONOS“ numerius galima nusipirkti: Vilniuje, KOMPIUTERIŲ SALONE, Verkių g. 29; Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17, Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3.; Klaipėdoje, UAB „Megaomas“, Rūtų g. 9.  
 \*\*\*\*\*

## Konkursas Nr.4

Jūs siunčiate labai daug įdomių laiškų ir trumpų kūrinių. Todėl mes nutarėme paskelbti specialų KIBER ZONOS įdomiausio laiško konkursą. Kurkite, rašykite ir dviejų įdomiausių laiškų autorių laukia kompanijos Sega sukurto žaidimo BUG TOO originalas

## Konkursas Nr.3

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

Iš visų teisingų atsakymų burtų keliu išrinksime 2 laimėtojus.  
 (Atsakymus siųsti iki rugpjūčio 25 d.)

## Konkursas Nr.1

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



# Rage Racer

Pirmasis Ridge RACER iškėlė arkadines lenktynes į naujas aukštumas ir pakeliui nustatė *racin game* standartus SPS kompiuteriams.

Antrasis arkadiniame žanre sukėlė revoliuciją, dėl ko ir pelnė tam tikrą žodį PSX-versijos pavadinime. Trečiasis ir, ko gero, paskutinis RIDGE, dabar vadinamas RAGE, jokios revoliucijos nesukėlė, tačiau įgijo tiek skirtumų, kad tapo panašus į žalią kengūriuką, pasimetusį baltųjų begemotų bandoje...

Nuo ko prasideda RR pasaulis? RR pasaulis, be abejo, startuoja nuo labai kokybiško *intro* ir nepriekaištingo garso. Todėl jei ką nors pažįstame iš eisenos, tai RR – iš įžangos. Tuo labiau, kad iš jos tapo aišku, kodėl kažkada buvę kalnų (*ridge* – kalnagūbris) lenktynininkai virto įsiutusias (*rage* – įsiutis, pyktis).

## AMERIKIETIŠKOS SVAJONĖS ĮGYVENDINIMAS

Pirmasis įspūdis buvo keistokas: žaidimas panašus į TOKIO HIGHWAY BATTLE su CRUIS'n'USA grafika. Tačiau tai buvo tik pirmasis įspūdis.

Beje, priekaištas dėl panašumo su CRUIS'n'USA ne šiaip sau – juk tai vienas gražiausių arkadinių žaidimų ir geriausios lenktynės „Nintendo 64“ kompiuteriu! Neteigsime, kad panašumas šimtaprocentinis, tačiau kai kurios žaidimo vietos tokios panašios, kad staiga pajauti kažkokį *deja vu...*

Paslaptis labai paprasta: ta pati kelio tekstūra, daugybė nusileidimų, pakilimų ir posūkių, be to nepaprasta supančio gamtovaizdžio

įvairovė: miškai, parkai, plentai, pliažai, palmės, uolos, kanjonai, kriokliai, miestų statiniai. Visa tai kiek gąsdina. Nevalia kyla klausimas, ar programuotojai nepaaukojo greičio dėl tokios grafikos? Tačiau, pasirodo, ir greitis čia kaip reikiant, ir trasos, ir automobiliai, garsas.

Žodžiu, tai tikra „amerikietiška svajonė“, kurios taip ilgai laukė tūkstančiai žaidėjų.

## MAŠINOS

Pasikeitė mašinų pasirinkimas: atsirado... parduotuvė – pats tikriausias mašinų salonas, turintis didžiulį asortimentą (nuo mažų mašinelių iki sportinių monstrų). Tikras smagumėlis. Tuo labiau, kad iš pradžių Jūs esate tikras ubagas ir neįstengiate nusipirkti net pačios pigiausios iš šių gražuolių. Todėl teisingiausia būtų pradinius pinigus investuoti į *upgrade*. Keliuokite į *engineer shop* ir ramiai leiskite pinigais: gerinkite mašinos charakteristikas. Beje, šis tobulinimas nėra sąlyginis: praeidama *upgrade* stadijas, mašina iš neišvaizdžios mažalitražinės virsta dideliu sportiniu „daiktu“, apkabinėtu lyg kokiais deimantais įvairiausiais patobulinimais. Be to, visada galima pagerinti mašiną, neišleidžiant nė cento – pakanka kai ką pakeisti menu *CUSTOMIZE*. Kalbame apie pavarų dėžes AT/MT (su sąlyga, jei mašina turi kelis transmisijos variantus) ir gumos (sankabos reguliatorius) pakeitimą.

Jums nepatinka mašinos spalva (?) arba turite pretenzijų reklamai ant mašinos šonų (?) – tai paprasta: įlyskite į menu *DESIGN*. Tėn galima ir vardą komandai parink-

ti, ir spalvas, ir net logotipą. Todėl autoriai ir sumastė optiją *PRINT* – tam tikrą grafinį redaktorių: praktiškai bet kuri spalvų gama iš 16, be to, tam tikri instrumentai piešimui. (Žinoma, džioistiku piešti nelabai patogu). Po darbo į savo meno kūrinį galima pažiūrėti izometrinėje projekcijoje. Taip pat galima automobilį sukinėti ir gerai apžiūrėti jį iš visų pusių.

## TRASOS

Iš esmės trasų kaip ir nėra. Yra miestas, labai panašus į Monako, Ciurichą ir Tokijo vienu metu; yra vienas didelis kelias, pereinantis į 4 trasas, kurios taip pat išsišakoja. Nurodytos trasos ir atšakos bus prieinamos tik „aukštesnėje kategorijoje“, greičio ribas apsprendžia trasų kiekis ir naujų mašinų atsiradimas; kiekvienoje kitoje klasėje auga prizai už pirmąsias vietas ir, atitinkamai, paslaugų kainos, o taip pat varžybose dalyvaujančių mašinų greičio ribos.

Šiaip jau trasos Jus nudžiugins – tiek nuotoliais, tiek įvairove. Tik būtina stebėti kelio ženklus!

## GRAFIKA

Trečiojo RR dizainas unikalus. Tokio perėjimo nuo populiaraus pirmojo RR paprastumo iki technologiško trečiojo stilingumo niekas nelaukė (šiuo atžvilgiu RR pralenkia net *WIPE OUT*, kuris buvo vadinamas stilingo dizaino SPS kompiuteriui pradininku, videointarpų sprendimas, puikiai sudarytas menu, paprastas interfeisas...).

Pagaliau panaudota *dinamiška šviesa* – efektas, kuris leidžia kristi šešėliams ant daiktų (šiuo atveju ant auto-

mobilių). Dizaineriai pajavairino ir padidino spalvų paletę, kas padidino tekstūrų tikrovės kumą – ypač dangaus ir uolėto paviršiaus.

Be to, buvo panaudotas gradacinio šešėlio efektas, todėl mašinos iš karto tapo iškilesnės (nors tapo kiek žaislinės). Tik štai langų gal ir nevertėjo šešėliuoti. Mašinos su juodais matiniais langais atrodė kur kas tikroviškiau.

O šiaip jau: ratai sukasi, merginos... Ach, tiesa, merginos! Gražuolės, pamiršusios savo geležines eisenas, plastiškai praplaukia pro Jūsų automobilį.

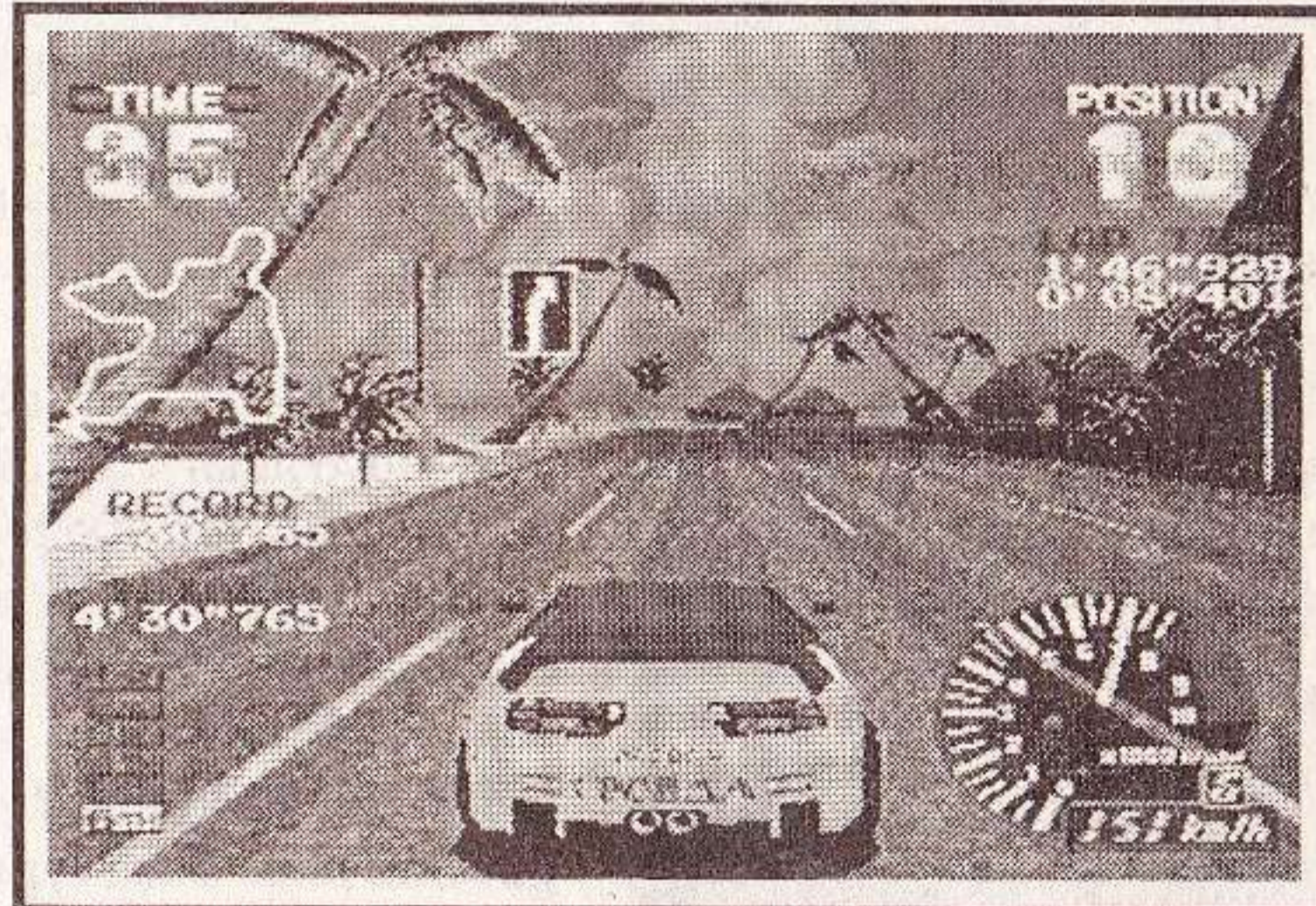
## MUZIKA

Ir vėl *rave*, kur gi be jo! Jis tapo firminiu visos RR šeimos įgarsinimu, tuo labiau, kad joks kitas muzikinis stilius negalėtų taip tiksliai pabrėžti žaidimo tempo.

Nors pakitimų yra ir čia: muzikinė RR tema aiškiai perėjo tam tikrą atranką, todėl dabar mes girdime labiau profesionalias 90-ųjų klubų kompozicijas. Žinoma, pirmąją *jungle* ir *house*, bet ir profesionalus *techno* taip pat gerbiamas, ir *hardcore*, ir *trip-hop*, ir *funk*, ir net naujasis *rage*.

## TAIGI...

Tai geriausios SPS lenktynės. Valdymo paprastumas, puiki grafika, apgalvotas inter-



feisas, stilinga, įvairi muzika – štai Jums dar kartą RR3 privalumai.

## PATARIMAI ATMINČIAI

Įsigykite vairą – be jo prarasite vos ne 25% viso žaidimo malonumo.

Niekuomet nepereikite į kitą kategoriją, neįsitikinę, kad Jūsų mašina tam jau tinkama.

Aukštesnėse kategorijose sėkmę lemia „manualinė“ transmisija, todėl nuo pat pradžių prisitaikykite prie jos.

Blokuokite greitesnius automobilius. Tai darydami naudokite užpakalinio vaizdo veidrodėlį. Jei Jus aplenkė ir nespėjote užkirsti kelio, pasistenkite „prisikabinti“ prie mašinos, važiuojančios iš paskos – tai duos Jums reikalingą greitėjimą.

Protingai reguliuokite savo finansinį balansą: geriau nusipirkti kelias mašinas ir jas tobulinti, nei supirkti visą parduotuvę ir važinėti vėžlio greičiu.

Linksma naujiena grįžusiems į žemesnę kategoriją: visi apdovanojimai nusibraukia, tačiau bandymai lieka.

Norint išsaugoti visus pakitimus, visų pirma reikia pabaigti Gran-pri (End GrandPrix).

TEMA: šaudymas  
SUKURĖ: FOX INTERACTIVE  
IŠLEIDO: PROBE  
KOMPIUTERIAI: PC, SEGA SATURN, SPS  
AMŽIUS: 17+

Iš pradžių buvo trys filmai, tiksliau, vieno filmo trys dalys: KIETAS RIEŠUTĖLIS I, II ir III (DIE HARD, DIE HARDER ir DIE HARD: WITH A VENGEANCE), kuriose nusifilmavo ir pagrindinį vaidmenį atliko aktorius Bruzas Vilisas (Bruce Willis). Vėliau „FOX Interactive“ ėmė ir sukūrė žaidimą, kurį pavadino DIE HARD TRILOGY.

Ir filmą ir žaidimą sudaro trys dalys. Jei matėte šiuos tris filmus, lengvai nuspėsite apie ką bus viena ar kita

# DIE HARD TRILOGY

žaidimo dalis. Pagrindinis herojus turėtų būti Jums gerai pažįstamas. Tai detektyvas Džonas Makleinas (John McClane), kuriam teks kautis su teroristais.

Tai g i, p r a d ė d a m i žaidimą, Jūs galite rinktis vieną iš trijų dalių.

## DIE HARD

Pirmoji žaidimo dalis prasideda daugiaaukščio namo požeminiame garaže. Virš Jūsų yra 19 aukštų, kuriuose

knibždėte knibžda ginkluoti teroristai, užgrobę nekaltus žmones. Jūsų užduotis „labai paprasta“ – likti gyvam ir išvaduoti įkaitus.

Kiekvienas aukštas yra užminuotas ir, neradus per tam tikrą laiką sprogmenų su laikrodiniu mechanizmu, gali įvykti didelis sprogimas.

Pradėdami žaidimą Jūs turite tik policininko pistoletą, kurio apkaboje yra tik 15 kulku, tačiau, jei įvykiai klostysis jums palankia kryptimi, tai

gausite įvairių rūšių automatų bei granatų. Ginklus, granatas, apkabas su šoviniais susirinksite iš teroristų, kuriems šiame pasaulyje jau nebėra ką veikti.

Mėgstantys pašaudyti įvertins tai, kad galima pliekti į viską, ką tik matote ekrane, ko pasėkoje sprogsta automobiliai, dūžta stiklai ir t. t., tačiau gali nuvilti tai, kad nušauti teroristai išnyksta.

Herojų matome pusiau iš viršaus pusiau iš šono. Kamera pasisuka Jums palankia

kryptimi (panašiai kaip *TOMB RAIDER* ar *RESIDENT EVIL*). Tai leidžia pamatyti visus praėjimus, naudingus daiktus bei išvengti netikėtų priešų antpuolių.

## DIE HARDER

Jūs tik įsivaizduokite: žmogus atvyksta į aerouostą sutikti atvykstančios žmonos, o tas susitikimas virsta kova su teroristais, kurie užgrobę tą aerouostą. Ir spėkite, kam gi tai nutiko? Ogi pačiam jau ir taip gerai pažįstamam detektyvui Džonui Makleinui (tai nesiseka žmogui!).

Ši dalis labai panaši į *VIRTUA COP* žaidimą, sukurtą Saturn'ui.

Džioistiku ar „pele“ Jūs

(nukelta į 13 puslapį)

# VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

## DONKEYKONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!

**TEMA:** jump'n'Run;  
**SUKŪRĖ:** NINTENDO Inc;  
**KOMPIUTERIAI:** SNES (SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM), o nuo rugsėjo ir „GAME BOY“.  
**AMŽIUS:** 6+.



pažaidę suprasite, kad tarp tų žaidimų labai ir labai daug skirtumų.

DKC III garsas taip pat geras. Žodžiu, žaidimas, kaip turi būti.

Jums vėl teks gelbėti Dixie, kuri vėl pakliuvo į bėdą. Kaip tai pasiseks? Viskas priklausys tik nuo jūsų ir jūsų sugebėjimų.

Čia tai bent...  
SNES savininkams tikrai pasisekė, nes tokiu žaidimu, kaip DKCIII (DONKEY KONG COUNTRY III), negali pasigirti nei viena, 16-bitų sistema.

Šio žaidimo grafika viršija galimybes, ji tikrai peržengė 16-bitų ribą. Gyvūnų figurėlės sukurtos labai detalios ir kruopščiai. Gamtovaizdžiai puikūs. Tai vienintelis tokio aukšto lygio žaidimas, sukurtas 16-bitų kompiuteriui.

DKC III kažkuo primena BUG, sukurtą SATURN'ui, tačiau

## FIFA SOCCER '97

**TEMA:** sportas;  
**SUKŪRĖ:** EA SPORTS;  
**KOMPIUTERIS:** MEGA DRIVE;  
**AMŽIUS:** 6+.

Tai bene labiausiai nusisekęs žaidimas, sukurtas MEGA DRIVE kompiuteriui. Kam patinka sportiniai žaidimai, o ypač futbolas, tikrai įvertins šį neblogą žaidimą.

Tai ko gero pirmasis futbolo simulatorius, kurio grafika prilygsta 16-bitų standartams. Kitas

reikalas yra garsas. Jo kokybė kur kas prastesnė.

Jūs rungtyniausite 96-97 metų sezono. Kiekvieno žaidėjo statistika sudaryta pagal naujausius duomenis. Be to, jūs galėsite patikusį žaidimo momentą rungtynių eigoje pakartoti suletintai.

Nors MEGA DRIVE tikrai nestinga sportinių žaidimų, tačiau šis, aš manau, suras savo gerbėjų, kurių turėtų įvertinti „EA Sports“ kūrėjų pastangas.

## SHOOT OUT '97

**GAMINTOJAS:** SONY;  
**TEMA:** sportinis simulatorius (krepšinis).



(Pagal žurnalą "Strana igr")

Kai kurie mano, kad sportinių žaidimų privalumas yra ne grafika, o veiksmas.

Iš dalies tai tiesa. Tačiau nereikia pamiršti, kiek žaidimų krepšinio tema yra sukurtas PlayStation. Taigi krepšinio gerbėjai turi iš ko rinktis. Garsi firma Electronic Arts nesitikėjo, kad kitos kompanijos sugebės sukurti krepšinio tema geresnį žaidimą. Tačiau taip atsitiko. Japonų firma Konami sukūrė žaidimų seriją IN THE ZONE 1 ir IN THE ZONE 2, o firmos Sony sporto skyriaus (kur šiuo metu dirba daug garsių programuotojų) sukurtas žaidimas NBA SHOOT OUT (Pal versijoje TOTAL NBA) visiškai užgožė Electronic Arts triušą. Šio žaidimo sėkmę apsprendė puikiai pramąstyta žaidėjų animacija ir labai tikroviškas kompiuterinių krepšininkų elgesys. Krepšinio gerbėjai ir dabar šį žaidimą laiko vienu geriausių.

Begalinės sėkmės įkvėpti Sony programuotojai nusprendė savo žaidimą patobulinti, atsižvelgiant į 96/97 metų sezoną. Nauja padavimų sistema leis atlikti gražiausius greitus prasiveržimus, o puiki ani-

macija suteiks progos pamatyti iki smulkiausių detalių visus žaidėjų veiksmus. Kai kurių techninių elementų įvedimas, „pamirštų“ pirmoje versijoje, sukels visiško šiuolaikinio krepšinio judesių valdymo išpūdį. Jei labai pasiseks, galima net pramušti priešininko skydą. Dažniausiai tai kelia pasididžiavimą. Čempionate dalyvauja 29 NBA komandos jau naujais sąstatais. Atsižvelgiant net į kai kurių komandų naujas spalvas. Beje, visi žaidėjai (o jų daugiau kaip 300) visai taip pat kaip tikrose žaidynėse. Jau



nekalbant apie tai, kad daugelį žaidėjų galėsite pažinti ir iš išvaizdos, atsirado galimybė prie krepšininko žymėti pavardę. Tai leidžia realiau panaudoti jo sugebėjimus. Be to, galite siūlyti komandai naujas strategijas, kurios leis Jūsų žaidėjui su kamuoliu kur kas tikroviškiau bendrauti su kompiuterio kontroliuojamais žaidėjais.

Norintys galės keisti žaidėjais, pirkti juos ar parduoti. Galima net sukurti patį save arba savo draugus ir žaisti su jais vienoje komandoje su kitais NBA milžiniais.

7 dinamiškai judančios kameros atkuria aikštelės vykius, o trys sunkumo lygiai privers gerai pasipraktikuoti, kol įvaldysite viso žaidimo techniką.

## DIE HARD TRILOGY

(atkelta iš 12 puslapio)

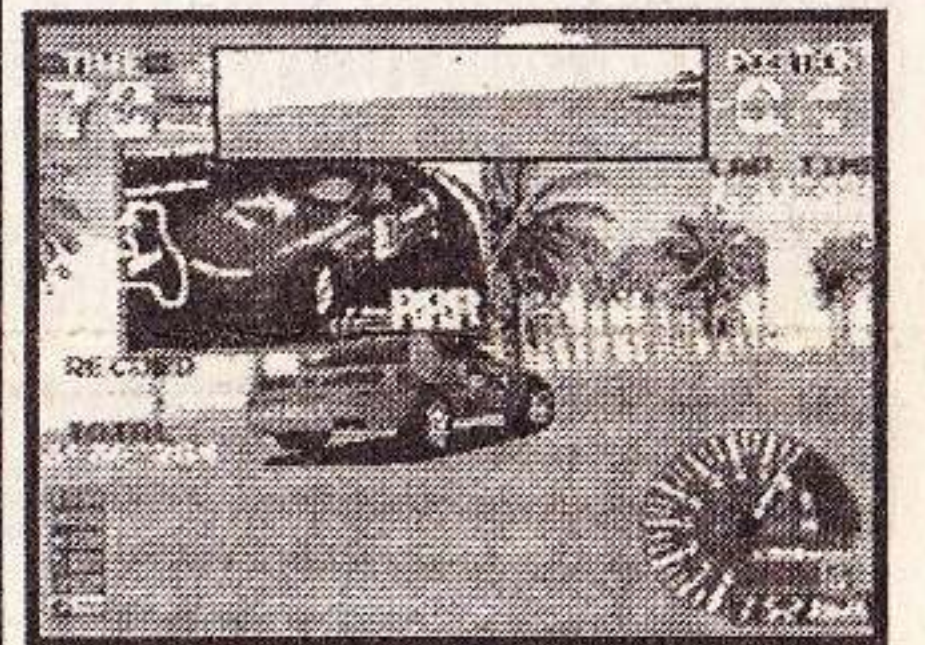
turite valdyti ekrane esantį taikinį, naikindami teroristus ir palikdami ramybėje niekuo dėtus žmones. Šioje dalyje taip pat galite naikinti viską kas tik papuola po ranka. Žaidimo eigoje rasite įvairiausių automatų, granatų, raketų ir kitų ginklų, kurie tikrai užtikrinu, neliks nepanaudoti. Jei norite, kad ši dalis prasidėtų linksmiau, pradžioje paspaudykite į atskrendantį malūnsparnį. Nušovę jį, gausite **BERETTA**.

Šioje dalyje ypač geri yra garso efektai ir muzika. Nuolat girdėsite linksmus Briuso Viliso komentarus, kurie neleis užmigti net tiems, kurie jau parą nesitraukia nuo šio žaidimo.

## DIE HARD: WITH a VENGEANCE

Ši dalis, tai lyg lenktynių ir antrosios DHT dalies mišinys. Jums reikės per tam tikrą laiką automobiliu nuvykti į tam tikrą vietą Niujorke. Priešingu atveju įvyks galingas bombos sprogdymas, o Jūs... jūs ekrane išvysite jau ne kartą matytą, ir taip gerai pažįstamą užrašą GAME OVER.

Taigi, Jūs turite automobilį ir truputi laiko „pasibastyti“ po Niujorką. Galite važiuoti kur



norite, kokia tik norite gatve, šali-gatviais ir taip toliau. Žodžiu, svarbu nuvykti į tą vietą, o kaip Jūs tai padarysite tai jau Jūsų problemos.

Pakeliui galite rinkti nau-dingus daiktus: papildomą laiką, pagreitinimą ir kt. Vaizdą galima keisti savo nuožiūra: yra vienas vaizdas iš kabinos ir du iš lauko, kas leis grožėtis detaliu Niujorko modeliu, kurio gatvėmis jums ir teks klaidžioti, norint patekti į nurodytą vietą.

Ši dalis, mano manymu pranašesnė už kitas vien dėl to, kad nėra apribotos galimybės laisvai judėti bet kokia kryptimi. Tokio „pasivažinėjimo“ metu kartais po ratais pakliūna nieko pikto nenorintys žmonės, kurių ištiškusį kraują nuo priekinio stiklo tyliai nuvalo valytuvai.

Čia tikrai daug kraujo, griaučių, lavonų... Tačiau žaidimas nėra toks siaubingas, kaip gali atrodyti iš pirmo žvilgsnio. DHT kūrė žmonės, turintys humoro jausmą, todėl čia daug kur pateikiama ne rimtai, o su humoru. Nors pagal instrukcijas šį žaidimą galima žaisti tik nuo 17 metų. **MIELI TĖVELIAI NEPIRKITE VAIKAMS TOKIŲ BAIŠIŲ ŽAIDIMŲ!** Jie juos patys nusipirks...

Jei kam įdomu, tai „FOX Interactive“ dar sukūrė ALLIEN TRYLOGY, INDEPENDENCE DAY. Artimiausiu metu turėtų pasirodyti: X-FILES bei ALLIEN Vs PREDATOR, skirti PC.

## INTERNETAS ATEINA | JŪSŲ ĮSTAIGA | JŪSŲ NAMUS

Valstybės institucijų kompiuterių tinklas VIKT:  
Elektroninis paštas  
WWW puslapiai  
Valstybinės duomenų bazės  
Pigus faksas | užsienį  
Videotelefonas  
INTERNETAS

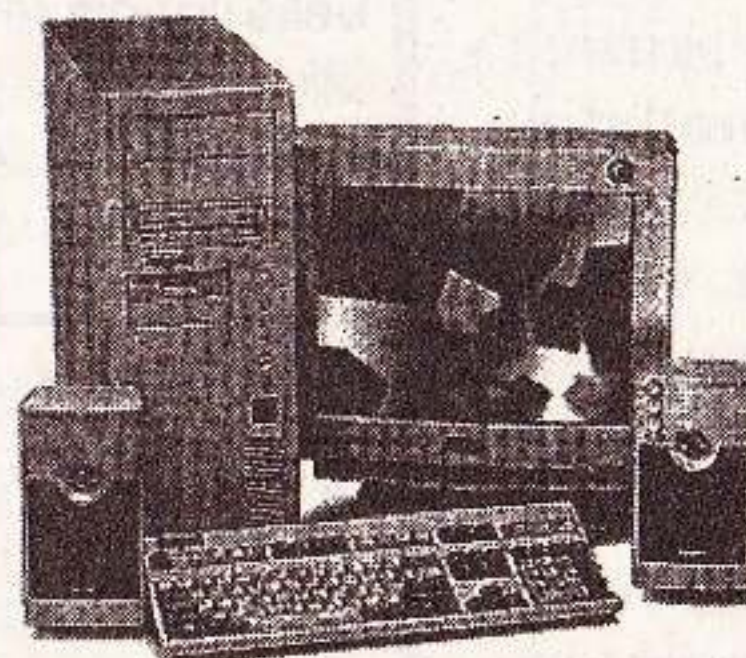
Prisijungimo mazgai:  
Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje,  
Panevėžyje, Šiauliuose,  
Utenoje.

Greitu laiku:  
Alytuje, Marijampolėje,  
Tauragėje, Telšiuose,  
Anykščiuose, Biržuose,  
Druskininkuose, Ignalinoje,  
Jonavoje, Kėdainiuose,  
Lazdijuose, Mazeikiuose,  
Šilutėje, Trakuose,  
Ukmergėje, Visagine.

**VIKT - KOMPIUTERIŲ TINKLAS VISAI LIETUVAI**

<http://www.is.lt> Tinklo operatorius - VĮ "Infostruktūra", tel. (22) 222 168

## UAB "KOMPIUTERIŲ CENTRAS"



**Puiki kokybė.  
Platus pasirinkimas.  
Viliojančios kainos.**  
Kompiuteriai, spausdintuvai,  
multimedia, kompiuteriniai  
tinklai, buhalterinės apskaitos  
programos, eksploatacinės  
medžiagos ir t.t.

Vilniaus g. 5, 5300 Panevėžys. Tel./faks. (8-25) 438996, 436643

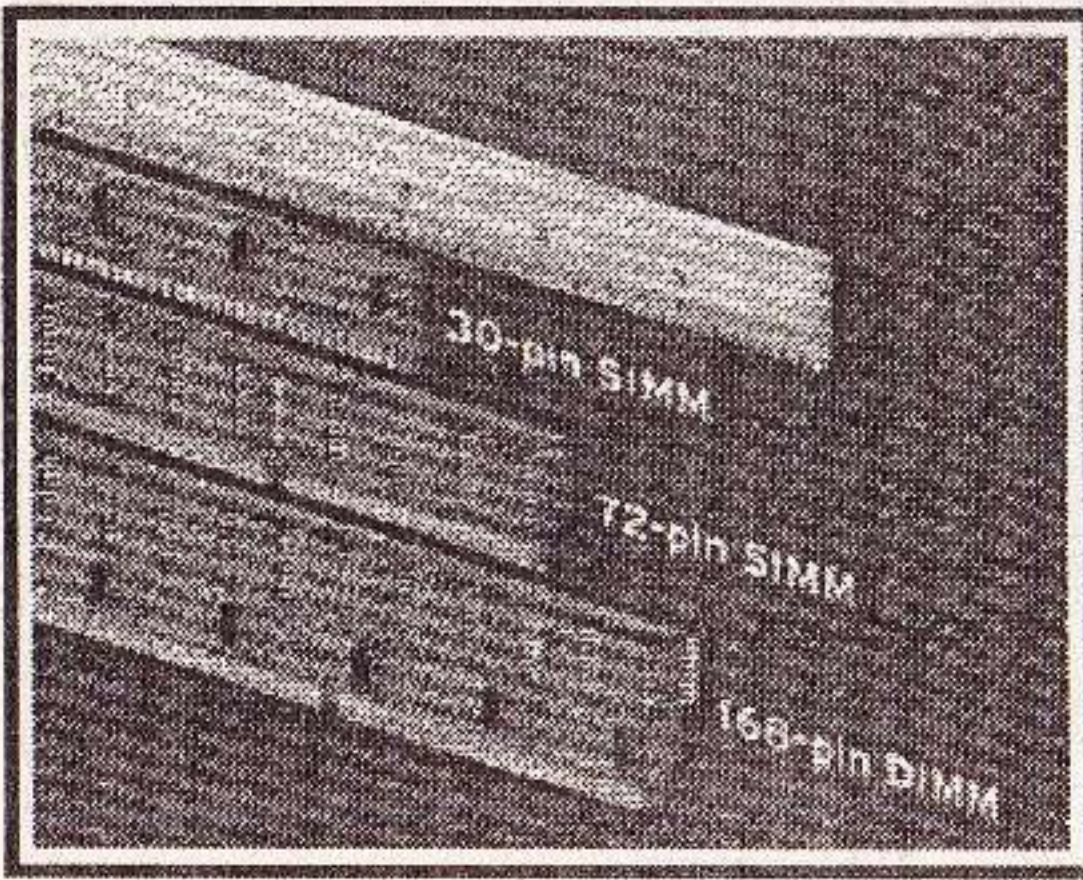
## Konkursas Nr.2



Iš kur ši nuotrauka. Kokia kompanija sukūrė šį žaidimą ????



# Kaip teisingai pasirinkti atmintį



Jeigu jūs domitės kompiuteriu, tikriausiai jame esančios operatyviosios atminties (RAM) yra jau per mažai. Gerai būtų ją praplėsti? Padidinus kompiuterio operatyviąją atmintį nuo 8MB iki 16MB, Windows 95 produktyvumas padidėja iki 29%. Ir vertėtų praplėsti kompiuterio atmintį iki 32 MB, jeigu dirbdami naudojate kelias programas iš karto (pavyzdžiui teksto redaktoriumi, elektronine lentele ir Interneto paieškos programa). O ką bekalbėti apie žaidimus, kurie yra ypač reiklūs atminčiai. Ruošiantis plėsti kompiuterio atmintį, sunkiausia pasirinkti reikiamo tipo, greičio ir dydžio atmintį. Blogai pasirinkta atmintis paprasčiausiai neveiks. Deja, užrašai ant pačių atminties plokštelių ar mikroschemų būna aiškūs nedaugeliui, o ir pasižiūrėję į kompiuterio vidų, informacijos nedaug rasite. Daugiausia informacijos apie jūsų kompiuteriui tinkančią atmintį rasite kompiuterio pagrindinės plokštės aprašyme, kurią turėsite gauti pirkdami kompiuterį. Ir jei jums iškils kokių nors klausimų, geriau, vis dėlto, paskambinkite į kompiuterius aptarnaujančią firmą ir pasitarti su specialistu.

## Svarbiausi dalykai, kuriuos turite sužinoti apie atmintį:

### Atminties tipas

Atmintis gali būti kelių skirtingų tipų. Jei jūsų kompiuteris yra su 486 ar senesniu Pentium tipo procesoriumi, tai jūs greičiausiai naudojate Fast Page Mode RAM. Naujesniuose kompiuteriuose atmintis buvo pakeista tobulesne Extended Data Out RAM (EDO RAM), kuri veikia 10-15 procentų greičiau, nei ankstesnioji FPM RAM. Pačiuose naujausiuose kompiuteriuose EDO RAM jau pakeičia sinchroninė dinaminė RAM (Synchronous Dynamic RAM - SDRAM). Ši naujausio tipo atmintis yra dar našesnė dėl ypatingo darbo suderinamumo su p[rocesoriumi ir kitais sisteminiais elementais. Renkantis atmintį jums tur būt tiks tik vienas kuris nors tipas, ir normaliai, šių atminties tipų maišyti nereiktų.

### Atminties lizdai

Atminties mikroschemos yra montuojamos ant mažos plokštelės, vadinamos SIMM (single in-line memory module) arba naujesniuose kompiuteriuose DIMM (dual in-line memory module) moduliu. Kiekviena atminties modulio rūšis turi tam tikrą skaičių kontaktų, kurie išrikiuoti ant apatinės plokštelės kraštinės. Šiais kontaktais plokštelė jungiama į lizdą, esantį pagrindinėje plokštelėje. SIMM moduliai būna 30 arba 72 kontaktų, o DIMM moduliai 168 kontaktų.

### Greitis

Atminties mikroschemos yra suprojektuotos dirbti tam tikru maksimaliu greičiu. Paprastai šis greitis yra 60,70 arba 80 nanosekundžių (žymima ns; tai bilijoninės sekundės dalys). Dedant greitesnę atmintį į motininę plokštę, suprojektuotą lėtesnei atminčiai, kompiuteris veiks, tačiau atmintis veiks lėčiau, ir jūs nieko neišlošite. Ir niekada nedėkite lėtesnės atminties į greitesnei atminčiai pritaikytą motininę plokštę.

### Lygiškumo kontrolė

Atminties moduliai būna arba su lygiškumo kontrole, arba be jos. Atminties modulyje su lygiškumo kontrole būna papildoma mikroschema (dažniausiai devinta). Jos pagrindinė funkcija- klaidų taisymas. Kai kurios motininės plokštės dirba su šių abiejų tipų atmintimi, tačiau nei viena nedirbs su abiem tipais iš karto. Negali būti kartu dedami atminties moduliai su lygiškumo kontrole ir be jos. O paskutiniu metu daugiau naudojama modulių be lygiškumo kontrolės, nes tokia atmintis yra pigesnė, o tobula gamybos technologija sumažina galimybę, kad atmintis bus blōga ar veiks su klaidomis, iki minimumo.

### Dydis

Praplėčiant atmintį svarbu ir modulio talpa ir jo padėtis. SIMM lizdai motininėje plokštėje paprastai būna sugrupuoti bankais (grupėmis), po du lizdelius kiekviename iš jų (Bank0, Bank1). Abu bet kurio banko lizdeliai būtinai turi būti užpildyti vienodo talpumo ir tipo SIMM moduliais. Pavyzdžiui jeigu jūsų kompiuteryje yra 8MB atminties, t.y. Banke 0 yra du atminties moduliai, tai kiekvieno iš jų talpumas yra po 4MB. Jei jūs norėtumėte praplėsti atmintį iki 16MB, tai į antrąjį tuščiąjį Banką 1 jums reiktų įstatyti dar du 4MB SIMM modulius. Vienas 8MB SIMM modulis šiuo atveju netiks. Jei norėtumėte atmintį padidinti iki 24MB tai į tuščiąjį banką (Bank1) reiktų įstatyti du modulius po 8MB. Daugelis motininė plokščių leis jums naudoti skirtingo talpumo atminties modulius, skirtinguose bankuose, tačiau kai kurios gali leisti naudoti tik vienodo talpumo ir tipo SIMM modulius. Informaciją apie tai rasite motininės plokštės aprašyme. O ar turite laisvų lizdelių atminties moduliams, pažiūrėkite atsidarę kompiuterio korpusą arba pabandykite tai išsiaiškinti pagal tą patį aprašymą.

**Jei esate jaunas (-a), energingas (-a), mėgstate ir mokate bendrauti su žmonėmis; jei Jums patinka KIBER ZONA; jei suvokiate šio laikraščio paskirtį ir žinote, kad sugebėtumėte būti jo reklamos agentu, rašykite adresu:**

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

## Paprasčiausias ryšys per kompiuterį.

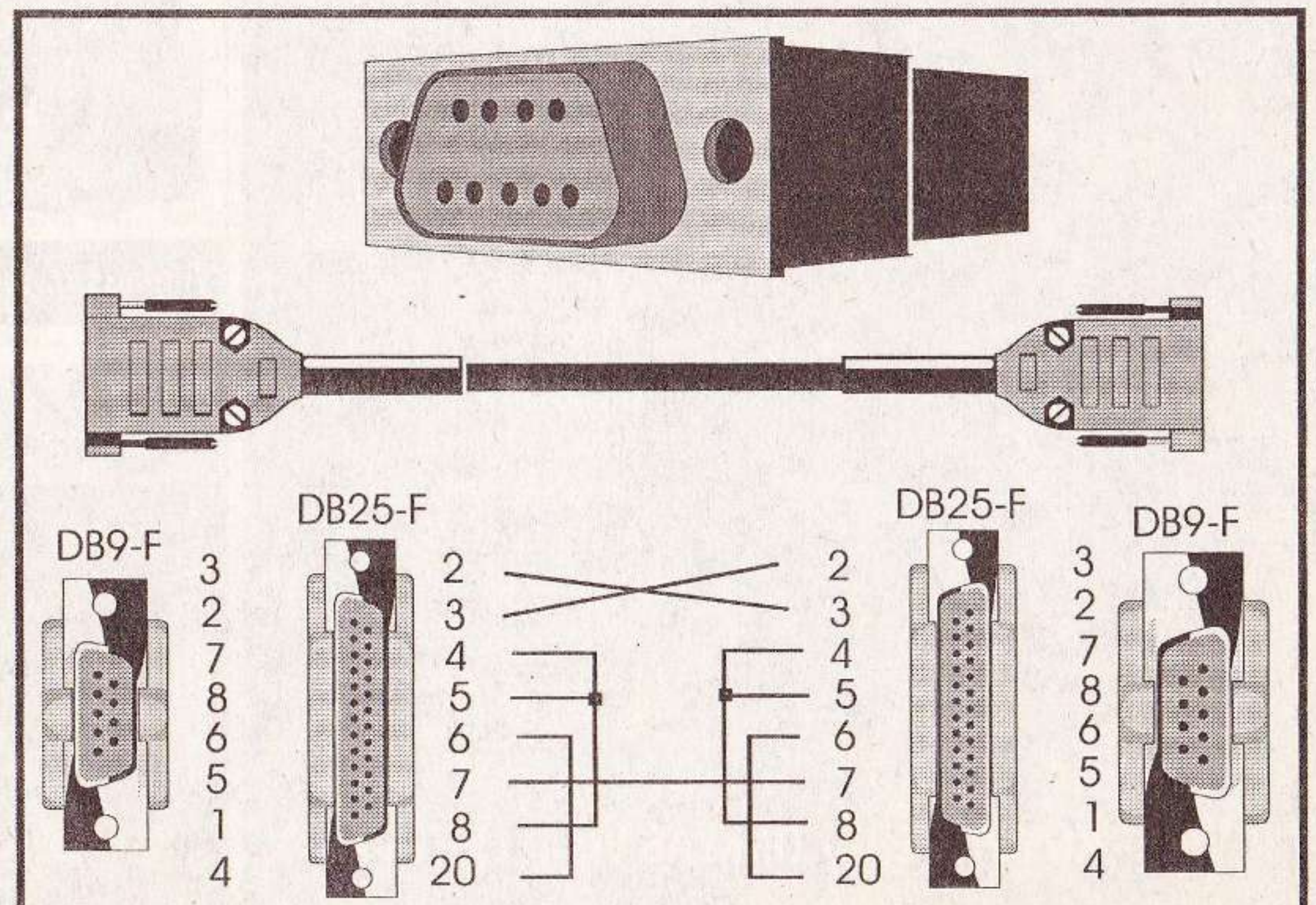
Jūs norite persikopijuoti failus iš draugo kompiuterio į savo? Jei failų yra nedaug, tai galite tai padaryti naudodami disketes. Bet ką daryti jei failų yra daug, o darbą norisi atlikti kuo greičiau. Puiku, jums tereikia tik kabelio ir keleto MS-DOS komandų ar Norton Komanderio.

Pats paprasčiausias būdas persiūsti failus - tai per nuoseklų prievadą (serial port), kurį rasite kiekviename kompiuteryje. Per nuoseklų prievadą prie kompiuterio gali būti jungiami ir spausdintuvai, modamai ar grafiniai braižytuvai (ploteriai). Sujungus du kompiuterius kabeliu, reikia priversti juos abu manyti, kad jie tarpusavy sujungti per modemas. Tam naudojamas paprastas įrenginukas - null-modemas. Kabelio, jungiančio du kompiuterius, keli laidai sujungiami tarpusavy, ir kai kompiuteris "užklausia" kito kompiuterio, ar tas pasiruošęs darbui, atsakymą gauna pats iš savęs. Antrasis kompiuteris, taip pat apgaudamas save, yra pasiruošęs duomenis priimti. Tada laidais ir persiunčiama informacija. Null-modeminį kabelį galima nusipirkti, tačiau galima jį pasidaryti ir pačiam. Pardavime šis kabelis gali vadintis Null-modemu, kabeliu RS-232 MDM ar kaip nors panašiai. Perkant, ar gaminantis pačiam, reikia pasirinkti tinkamas nuosekliai prievadui jungtis. Tai gali būti 25 arba 9 kontaktų DB tipo jungtis su lizdukais. Ar rinksitės 25 ar 9 kontaktų jungtis, priklausys nuo to, kokios nuosekliai prievado jungtis yra jūsų kompiuteryje (aišku jos bus su kištukais). O galite kabelio jungtis daryti dvigubas - ir 25 ir 9 kontaktų - tada galėsite dažniau juo pasinaudoti. Pirkiniai kabeliai gričiausiai bus neilgesni nei 10 metrų, o gaminant patiems galima jį pasidaryti ilgesnį (nors pagal nuosekliai prievado specifikaciją kabelio ilgis gali būti ne didesnis kaip 15 metrų, o jei kabelis ilgesnis reikia naudoti specialų mažo talpumo kabelį). Kaip susiliuoti kabelį patiems žiūrėkite į paveikslėlį.

Jei neturite po ranka jokių papildomų programų, tai ryšiui galite pasinaudoti MS-DOS operacinės sistemos komandomis. Tarkim norite persiūsti laidu failą, vardu **laiskas.txt**.

Pirmiausiai ryšiui turi būti nustatomi nuosekliai prievado parametrai. Tam įvykdykite tokią komandą: **MODE COM1: 9600,N,8,1**. Tai reiškia, kad nustatote nuoseklų prievadą COM1 (jei naudojate kitą prievadą, tai šioje vietoje turi būti COM2) veikti 9600 bitų per sekundę greičiu, be lygiškumo kontrolės, 8 bitų formatu su vienu STOP bitu, pagal kurį sistema atsirenka tarpus. Taip pat reikia nustatyti prievado parametrus ir kitame kompiuteryje. Jei neteisingai surinksite komandinę eilutę, operacinė sistema duos klaidos pranešimą. Tada priimančiame kompiuteryje surinkite komandą **COPY COM1: LAISKAS.TXT**, po kurios kompiuteris pereis į informacijos laukimo režimą. Kitame kompiuteryje belieka vykdyti failų kopijavimą **COPY LAISKAS.TXT COM1:**. Taip galėsite perkopijuoti visu reikiamus failus.

Dar lengviau ryšiu naudotis Norton Komanderiu. Viename kuriame nors lange per viršutinį komandų meniu (F9) išsirinkite komandą LINK. Parametrų lange pasirinkite tuos pačius parametrus kaip ir ankstesniame pavyzdyje - perdavimo greitį, be lygiškumo kontrolės, 8 bitų formatą ir vieną STOP bitą. Tada priimančiame kompiuteryje pasirinkite parametras SLAVE, po kurio šis pereis į laukimo režimą, o perduodančiame kompiuteryje pasirinkite parametras MASTER. Perduodančiame kompiuteryje Norton Komanderio languose vienoje pusėje galėsite išsirinkti visus priimančio kompiuterio diskus, o kitame lange - savo. Tai nėra sunku, tad linkime sėkmingo darbo.







# Jau NAUJUOJU TV3 KANALU

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

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



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

Skyrelis pradedantiesiems: A. Bulovas, G. Pipinė;  
Skyrelis apie video kompiuterius ir video žaidimų naujienos:  
Gediminas Cibas;

Spausdino UAB "Panevėžio litografija", Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr. 158<sup>b</sup>.  
Laikraštis pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.

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