

Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

# KIBERZONA

[www.kiberzona.lt](http://www.kiberzona.lt)

**Nr. 4**

kaina 5,5 Lt.



Loose Cannon  
Metal Fatigue  
Rival Realms  
Majesty: Sovereign of Arдания  
Worms Armageddon  
South Park  
Gangsters  
Carnivores  
Sim City 3000  
Rollcage

VAA

2000 mtd

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

mag/ps/5

**SUPER  
KONKURSIJAS  
PRENUMERATORIAMS**

ISSN 1392-4915



9771392491004



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

**Mūsų paslaugos:**

Grafinis dizainas

Duomenų bazių programavimas internete

Interneto puslapių kūrimas

WEB LEIDYKLA PRISTATO

**Klausykite,  
matykite ir  
skaitykite!**

**Penki kontinentai**

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

www.5ci.net

INTERNETI PASLAUGOS

Orbiolo valdymas, kintant 1999 m. rugpjūčio 5 d.  
0 EU - 22477 ↑ GDP + 0.5141 ↓ PFR - 0.0204 ↑

Rugpjūčio 1 d. įvyko penktasis "Penkių Kontinentų" konkursas.  
tiražas. Rezultatus galite pasižiūrėti čia.

Kviečiame apsilankyti naujame  
www.zyxel.lt svetaine kompanijos  
produktams, kuriuos Lietuvoje platina "Penki Kontinentai".

Removable D... Local intranet zone  
Penki Kont... Internet zone

## Šiame numeryje

### skaitykite:

#### Kas naujesnio?

- 4 Kompiuterinio pasaulio ir žaidimų naujienos

#### Žvilgsnis į priekį

- 7 BLADE  
8 MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA  
10 LOOSE CANNON  
22 MORTYR  
14 METAL FATIGUE  
12 SIM CITY 3000  
31 SEPTERACORE  
35 DARKSTONE

#### Žaidimų aprašymai:

- 20 ROLL CAGE  
18 SIN  
16 WORMS ARMAGEDON  
32 RIVAL REALMS  
36 CARNIVORES  
38 JEDI KNIGHT: DARK FORCES  
40 GANGSTERS  
42 SOUTH PARK  
43 UPRISING 2: LEAD AND DESTROY  
46 GEG+: GARIS ATOSTOGAUJA

#### "Internetas"

- 28 Linksmybės darbo metu

#### Pagalbos tarnyba

- 23 PC ir video žaidimų kodai

#### Skelbimai

#### Kompanijos

- 48 Sierra



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

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

#### Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

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

**Kaune** — knygynė "Smaltija", Kęstučio g. 17;

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

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

**Šiauliuose** — "Žiburio" knygynė, Vilniaus g. 213,

Leidžia firma "Pusė".

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

Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas.

Autoriai: Inesa Jakštienė, DimaLT, Algis Žukauskas.

Maketavo: Inesa Jakštienė, Gabrielius Mackevičius.

Mums rašykite:

Vilnius 2600,  
KIBERZONA,  
Švitrigailos g. 8/14, IV a., tel. (8-22) 333 294,

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

ISSN 1392 - 4915

Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.  
Už reklamos turinį redakcija neatsako.

Leidiny pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.  
Indeksas 5189.

Spausdinio AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.  
Užs. Nr.

Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija",  
Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas — 8 000 egz.

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

Vilnius,  
Vivulskio 18-22.

Tel: 262841

Faks: 262849

E-mail:

Virtualk@EUnet.lt

http://www.virtualk.lt

**Kontinentas**  
Virtualus

CD ROM įrašymas

## Kompiuterinio pasaulio naujienos

•Kompanija "Empire Interactive" anonsavo MIG ALLEY. Tai karinis aviaimitatorius, kurį kuria kompanija "Rowan Software". Šis žaidimas mus nukels į laikus, kai lėktuvai dar nebuvo ginkluoti "protingomis" raketomis.

Lakūnai anuomet, naikindami vieni kitus, turėdavo demonstruoti necilinius sugebėjimus. Įdomu tai, kad MIG ALLEY — ne tik paprastas aviaimitatorius, jis turi ir strategijos žanrui būdingų elementų. Nuo jūsų veiksmų labai priklausys pokyčiai fronto linijoje. Per tinklą galės žaisti net 12 žaidėjų. Ore tuo pačiu metu skraidys iki 100 lėktuvų. Beje, labai maloni smulkmenėlė: žaidėjai galės nusidažyti savo lėktuvus, kaip tik jiems šaus į galvą. Tam bus sukurtas specialus redaktorius.

•Atsidarė oficialus žaidimo FLIGHT UNLIMITED 3 saitas — [www.flight3.com](http://www.flight3.com). Ten jūs rasite naujienų apie vykdomus darbus, forumų, įvairiausias naudingas informacijos, žinių apie lėktuvus... Primename, kad žaidimas FLIGHT UNLIMITED 3 — tai keleivinio lėktuvo aviaimitatorius. Žemės paviršius bus pavaizduotas tiksliai kaip nuotraukose ir visiškai atitiks tikras vietas.

•Atsirado naujas *patch*'as, kurį įsiinstaliavę į senąjį gerąjį QUAKE WORLD, gausite žinių apie visus žaidimo pasaulyje esančius ginklus. Taigi puikiai regėsite, kokius ginklų turi priešininkas. Kitaip tariant, galėsite žinoti, ar priešininkas jau turi raketsvaidį, ar dar tik eina jo pasiimti.

•Daugelis jūsų, ko gero, žinote, kad CARMAGEDDON visame pasaulyje pagarsėjo kaip nepriekaištingas sadistinis žaidimas. Kai kuriose šalyse šis žaidimas buvo uždraustas platinti, kai kuriose šalyse šis bei tas buvo pakeista (vietoj taikių praivių buvo žudomi zombiai). Tačiau Holivudą šis skandalingas žaidimas labai sudomino. Trumpiau tariant, scenaristas Isaacas Patrickas Freely renka medžiagą ir rengiasi rašyti scenarijų, pagal kurį bus kuriamas filmas.

Kol kas dar jokių smukmenų nežinoma, išskyrus tai, kad veiksmas vyks Los Andžele. Manome, patys išivaizduojate, kiek filmo kūrėjai žada sudaužyti automobilių. Baisu net pagalvoti :).

•Kompiuteris "Sony PlayStation 2" dar nepasirodė parduotuvėse. Anoniminis "Square" atstovas pranešė, kad žaidimų kūrimo procesas su šia platforma truks net 3 kartus trumpiau. Reikalas tas, kad "Sony PlayStation 2" platforma itin pritaikyta žaidimams kurti. Taigi galima tikėtis, kad naujam kompiuteriui "PlayStation 2" bus išleista labai daug aukštos klasės žaidimų.

•"Interplay Entertainment Corp" paskelbė, kad bus sukurta ir naujam kompanijos "Sega" kompiuteriui "Dreamcast" skirta žaidimo MK2 versija. Šių metų gegužės mėnesį vykstančioje parodoje "Electronic Entertainment Expo" MDK 2 bus pristatytas dviem kompiuteriams: personaliniam ir "Dreamcast".

Šis žaidimas parduotuvėse turėtų pasirodyti šių metų rugsėjo 16 dieną.

•Kompanija "Core" parodoje, kuri vyks Los Andžele, kompiuteriui "Dreamcast" žada pristatyti žaidimą FIGHTING FORCE 2. Be to, su šio žaidimo varikliuku bus kuriami nauji Laros Kroft nuotyčiai. Manoma, kad žaidimas TOMB RAIDER 4 turėtų pasirodyti šių metų lapkričio 24 dieną.

•DRAKAN — tai trimatis veiksmo žaidimas, kur vaizdas matomas iš šono. Jame pasakojama apie jaunos ledi ir prijaukinto drakono nuotykius. Jau pasiekta šio žaidimo beta testavimo stadija. Taigi laukite DRAKAN pasirodymo pavasario pabaigoje arba vasaros pradžioje.

•Kompanija "Namco"

paskelbė, kad "Sony PlayStation 2" kompiuteriui skirtiems žaidimams kurti bus naudojamas paprastas CD-ROM, o ne DVD formatas. Kodėl "Namco" taip nusprendė, kol kas nežinoma.

•Kompanija "Click Health Incorporation" pranešė apie kovą su rūkymu skirtu žaidimo pasirodymą. Tai REX RONAN. Žaidimas turėtų išaiškinti vaikams, kaip rūkymas kenkia sveikatai ir kas vyksta plaučiuose, kas kartą įtraukus dūmą.

•Kompanija "Aureal" parodoje "Windows Hardware Engineering Conference 99" (WinHEC 99) pristatė "Vortex AU8810", "Vortex 2" čipus ir kita produkcija. Prieš parodos atidarymą "Aureal" atstovas patvirtino, kad kompanija dalyvaus parodoje, taip pat teigė, jog tikisi užmegzti glaudžius ryšius su OEM gamintojais. Dar "Aureal" planuoja atskleisti *Web* saitų su trimačiu garsu kūrimo projekto detales.

•Manoma, kad žaidimas ULTIMA ASCENTION pasirodys šių metų III ketvirtyje, tačiau ne anksčiau kaip spalio mėnesį.

•Būsimo HEAVY GEAR 2 režisierius Džekas Maimaisas maždaug taip atsiliepė apie MECH WARRIOR 3 demonstracinės versijos peržiūrą: jis nemąš, kad MECH WARRIOR 3 yra HEAVY GEAR 2 konkurentas. Savo teiginį jis grindžia tuo, kad MECH WARRIOR 3 robotai — labai galingos ir šarvuotos mašinos, kurioms nereikšmingi daugybė gedimų.

Tuo tarpu HEAVY GEAR 2 jūs valdote kur kas lengvesnius ir subtilesnius padarus. Na, gal iš dalies jis ir teisybė — tai išties svarbu žaidžiant. Kita vertus,

ko gero, robotai žaidėjams patinka kaip tik dėl to, kad yra tokie galingi ir kieti... :)

- Kompanijos "iD Software" prezidentas Tedas Cholenšedas paneigė gandą, kad "Electronic Arts" įsigijo žaidimo QUAKE III varikliuko licenciją savo naujai trimatei šaudyklei JAMES BOND. Tačiau, kaip žinoma, itin dažnai būna paneigiama tikra tiesa. Užtat pasklido naujas gandas: Timo Villitso (vieno kompanijos "iD Software" darbuotojo) žodžiais tariant, "Valve Software" įsigis licenciją šiam varikliukui ir panaudos jį žaidimui HALF-LIFE 2 kurti.

- Pasirodė finalinė WinRAR 2.50 versija. WinRAR 2.50 — tai geriausias archyvatorius, skirtas "Windows" terpei. Tekstinio režimo gerbėjams yra konsolinis variantas, o GUI šalininkams — stilizuotas pagal WinZIP interfeisą.

- Kompanijai "Lucas Arts" ir toliau plaukia pinigėliai iš STAR WARS seriale. Anonsuoti dar du žaidimai: STAR WARS: EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE ir STAR WARS: EPISODE 1 RACER. Pirmajame žaidime jūs esate Obivanas Kenobis. Šis žaidimas — tai veiksmo ir nuotykių mišinys. Jis turėtų pasirodyti jau gegužės mėnesį. Ant-rasis žaidimas — tai lenktynės neįtikėtinomis priemonėmis, kurių greitis viršija 600 mylių per valandą.

- Pasirodė WinAmp-2.10. Pažiūrėsim, kiek gi jame bus klaidų klaidelių :)...

- Kompanija "Sci" paskelbė pasauliui, kad iki lapkričio mėnesio žada išleisti trečiąją populiariosios autoarkados THE DEATH 2000 dalį. Pagrindinė šio žaidimo naujovė bus ta, kad nelaimingieji

praciviai galės priešintis įsisiautėjusiems automobilykams. O kas iš viso to išeis, pamatysime. Kol kas nieko konkretaus nežinoma.

- Kompanija "Activision" išleido QUAKE II QUAD DAMAGE PACK. Tai visi 4 bestseleriai vienoje dėžėje: QUAKE II, 2 misijų paketai GRAND ZERO ir THE RECKONING, taip pat QUAKE II NET PACK: EXTREMITIES (rinkinys, skirtas mėgėjams žaisti per tinklą ir "Interneta").

- Tuoj tuoj turi pasirodyti INTERSTATE'82. Jei atsimenate, žaidimas INTERSTATE'76 buvo sukurtas naudojantis MECH WARRIOR varikliuku, o INTERSTATE'82 buvo kuriamas su labai modifikuotu DARK SIDE (HEAVY GEAR II) varikliuku. Čia bus labai dinamiškas apšvietimas, 32 bitų renderingas ir net be galo neįtikėtinai dalykas — galimybė tuo pat metu prijungti net 3 monitorius. Viena stebimas vaizdas "pirmyn", staiga iš dešinės atsiranda priešininko mašina, sukamės, šaudom į ratus, nepamiršdami stebėti, kas laukia priekyje... Ir visą šį grožį lydi puikios džiazo ir fanky melodijos. Važinėti teks ne tik dykumomis, bet ir žaižaruojančiu Las Vegasu. Automobiliai čia jau bus kur kas naujoviškesni (nors ir senukas Pakkardas Piranija buvo o-ho-ho...), o visi herojai — tie patys, kuriuos sutikome INTERSTATE'76. Taigi laukiame ir varviname seilę :).

- Kompanijos "Interplay" vardas pastaruoju metu asocijuojasi su RPG žanru. Po tokių didelių žaidimų išleidimo išgirsta naujiena apie tai, jog rengiamasi išleisti dar ir naują kosminį imitatorių, tiesiog pribloškė. Ak, mes ne visai teisūs — juk tai ne šiaip koks imitatorius, o

## Kompiuterinio pasaulio naujienos

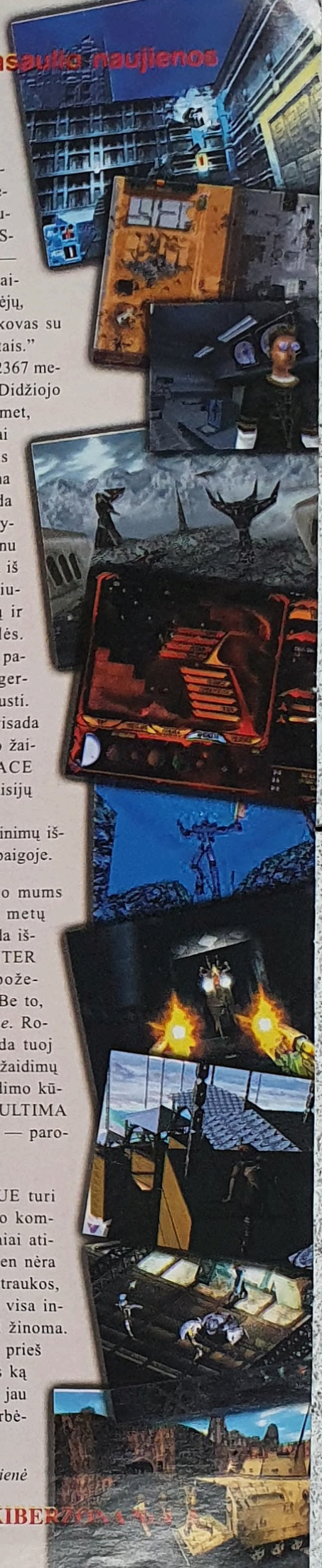
FREE SPACE 2 — žaidimo SESCENT FREESPACE: THE GREAT WAR tęsinys. "Mūsų žaidimo tikslas, — sako kompanijos "Volition" prezidentas ir vienas populiariausių žaidimų DESCENT ir DESCENT 2 kūrėjų Mike Kullas, — nustatyti naujus standartus žaidžiant vienam ir daugiau žaidėjų, sujungus unikalias trimates kovas su nepakartojamais vaizdo efektais." FREESPACE veiksmas vyks 2367 metais, praėjus 32 metams po Didžiojo karo, kai Blogis, kaip visuomet, jau atrodė nugalėtas, tačiau tai tebuvo graži iliuzija. Dabar jis vėl iššliaužė į paviršių ir ketina viską sunaikinti. Kūrėjai žada apie 70 įvairiausių klasių ir dydžių kovinių laivų. Be to, vienu laivu mums teks skraidyti tik iš pradžių. Vėliau atsiras didžiulės bombonešių, naikintuvų ir kitokių linksmybių eskadrilės. Ginklų šiek tiek mažiau, bet pakanka. Žaidimo per tinklą gerbėjai taip pat neliks nuskrįstai. "Parallaū Online" serveris visada lauks norinčių pažaisti. Na, o žaidimo fanai gaus FREESPACE MISSION EDITOR 2. Tai misijų redaktorius.

Kas iš šių pačių geriausių ketinimų išeis, pamatysime šių metų pabaigoje.

- Kompanija "BioWare" siūlo mums dar vieną RPG. 2000 metų paskutiniame ketvirtyje ji žada išleisti žaidimą NEVER WINTER NIGHTS. Tai nuotykių pože-miuose tematikos žaidimas. Be to, jį galima bus žaisti tik online. Rodos, žaidimo per tinklą mada tuoj užvaldys visą kompiuterinių žaidimų pasaulį. Panašu, kad šio žaidimo kūrėjai nutarė nustumti į šalį ULTIMA ONLINE. Kaip jiems seksis — parodys laikas.

- Žaidimas METAL FATIGUE turi pasirodyti gegužės mėnesį, o kompanija "Psygnosis" tik neseniai atidarė jo tinklalapį. Žinoma, ten nėra viskas nepriekaištinga. Nuotraukos, kurių "Internete" begalės, ir visa informacija visiems jau seniai žinoma. Galbūt kūrėjai į šį tinklalapį prieš pat žaidimo pasirodymą įdės ką nors naudinga, nors ir tai, kas jau dabar yra, robotų kūrimo gerbėjams turėtų patikti.

Parengė Inesa Jakštienė



### Galas azartiniams žaidimams "Internete"

Istatymų leidėjai ir prokuratūra nori uždrausti azartinius žaidimus "Internete". Įvairių azartinių žaidimų tinklalapių skaičius per pastaruosius 2,5 metų išaugo 20 kartų — dabar jų yra daugiau nei 300. Manoma, kad šio verslo pajamos nuo 650 mln. dolerių 1998 metais išaugs iki 2,3 mlrd. 2001 metais.

Nors dauguma azartinius žaidimus siūlančių tinklalapių renjami už JAV teritorijos ribų, maždaug 90% jų vartotojų yra kaip tik JAV piliečiai, — praneša laikraštis "USA Today". Kongresas svarsto galimybę paskelbti tokius "Interneto" tinklalapius už įstatymo ribų. Senatorius Jonas Kylas parengė azartinių žaidimų "Internete" draudimo įstatymo projektą, kuris bus svarstomas po Parlamento atostogų.

### Vėl streikas

Europos "Interneto" vartotojų grupė, kovojanti už telefono paslaugų kainų mažinimą, kviečia "Tinklo piliečius" ir visus telefonų vartotojus Belgijoje, Prancūzijoje, Graikijoje, Italijoje, Lenkijoje, Portugalijoje, Rumunijoje, Ispanijoje, Šveicarijoje ir Didžiojoje Britanijoje birželio 6 dieną nesinaudoti telekomunikacijų paslaugomis. "Campaign for Unmetered Telecommunications" grupė reikalauja, kad tarifai atitiktų teikiamų paslaugų išlaidas.

### Naujas "Microsoft" pirkinys

Firma "Interactive Objects" paskelbė, kad korporacija "Microsoft" nupirko iš jos skaitmeninio grotuvo technologiją, o šiuo metu juodvi bendradarbiauja — drauge kuria naują garso transliavimo per "Interneto" tinklą technologiją.

"Interactive Objects" programinė įranga leidžia atkurti stereo įrašus "Palm" tipo kompiuteriuose, "Microsoft Windows" terpėje.

### Naujas "Macromedia" gaminy

Firma "Macromedia" neseniai išleido valdymo sistemą "Pathware 4", skirtą mokomosioms tinklo programoms kurti. Naudodamasi šia sistema, firmos gali kurti mokymo programas ir jas valdyti "Internete" arba bendruose "Interneto" tinkluose.

"Pathware 4" — viena iš pernai išleistos "Macromedia Attain Enterprise Learning System" sistemos dalių. Be jos, sistema dar sudaro programinės priemonės autoriniams darbams "Authorware 5 Attain" ir "Dreamweaver Attain". Vienos iš pirmųjų "Pathware" pirkėjų — firmos "Compaq Computer" bei "US West". Šios sistemos licencija vienai tarnybinei stočiai JAV kainuoja 35 tūkst. dolerių.

Smulkesnės informacijos apie "Pathware 4" galite rasti kompanijos "Macromedia" tinklalapyje.

### "Informix Centaur" duomenų bazė

Korporacija "Informix" pranešė, kad jų užsakovai sėkmingai baigė skaityti kursus, kurių metu mokė, kaip naudotis duomenų bazių valdymo sistema "Informix Centaur". Anot "Informix", "Centaur" — tobula duomenų bazių sistema, suprojektuota atsižvelgiant į "Interneto" ir šiuolaikinių tinklo terpių reikalavimus. Laukiama, kad trečiajame 1999 metų ketvirtyje galingą "Centaur" duomenų bazę naudosis daugiau nei 34 "Informix" užsakovų ir partnerių. Jų atstovai buvo pakviesti į kursus, kur buvo supažindinti su naujuoju produktu. Šie kursai truko savaitę.

Išsamesnės informacijos apie "Informix" naujos kartos duomenų bazę "Centaur" ir jos pranašumus galite rasti kompanijos tinklalapyje: <http://www.informix.com>.

### "Microsoft" dalyvauja "Internet2" projekte

Kompiuterinės programinės įrangos milžinė korporacija "Microsoft" nori užimti deramą vietą "Interneto" pasaulyje. Kaip pranešama, ši firma pasirašė svarbų kontraktą dėl dalyvavimo "Internet 2" projekte.

Firmos atstovai teigia, kad firmos indėlis į "Internet 2" sudarys daugiau nei 1 mln. dolerių bei "intelektualinės investicijos".

"Microsoft" bus įtraukta į šį projektą vykdančią konsorciumą — mat ji turi didesnę nei milijono JAV dolerių vertės čekį bei pati atlieka daugybę tyrimų. Konsorciumui priklauso daugiau nei 150 universitetų, kurie turės sukurti naujausias "Interneto" technologijas bei programinius priedus.

"Microsoft" bendradarbiaus su kitais konsorciumo nariais, priklausančiais "Internet 2 Working Group", dirbs "Quality of Service", "IP Multicast" ir kitose srityse.

Daugiau informacijos apie "Internet 2" galite rasti adresu: <http://www.internet2.edu>.

### Į kai kuriuos AK bus įdiegta "Windows 2000" testinė versija

Kai kurie kompiuterių gamintojai rengiasi įdiegti savo gaminiuose kompiuteriuose trečiąją operacinės sistemos "Windows 2000" testinę versiją. Firmos "Compaq", "Dell" ir "Micron" iš anksto gavo "Microsoft" leidimą įdiegti trečiąją "Windows 2000" testinę versiją tam tikruose savo gaminiuose.

Tai paskutinė naujos operacinės sistemos testinė versija. Šiuo metu ji praktiškai baigta kurti, tačiau dar yra šiokių tokių trūkumų, kuriuos būtina pašalinti, prieš pradėdami ją prekiauti.

"Microsoft" vadovybė tikisi, kad galutinė "Windows 2000" versija didmeninei prekybai bus parengta šių metų pabaigoje, o kol kas ji parduodama tik testinių versijų testuotojams po 60 dolerių.

### Kaip siųsti elektroninį laišką neturinčiam elektroninio adreso?

"Interneto" svetainėje "LetterPost.com" įsteigta nauja tarnyba, siūlanti tinklo vartotojams siųsti laiškus žmonėms, neturintiems elektroninio pašto adreso. Tik už 99 centus iš šios svetainės galima išsiųsti laišką įprastu adresu.

Laišką atspausdins vienas iš firmos "Letter Post" pašto centrų spausdintuvų. Paskui laiškas bus įdėtas į voką su pašto ženklu ir išsiųstas. Nesvarbu, kurioje pasaulio šalyje gyvena adresatas, ši paslauga kainuos visiems vienodai.

Kol kas firma "Letter Post" turi tik vieną pašto centrą San Franciske (Kalifornijos valstija), tačiau gegužę atidaromas dar vienas centras Dubline (Airijoje), o birželio mėnesį numatoma atidaryti trečią centrą Indijoje.

Pasak firmos atstovų, tokiu būdu iš JAV į Airiją išsiųstas laiškas adresatą pasiekia per porą dienų.

### Elektroninė atsarginių "Ford" detalių parduotuvė

Automobilių koncernas "Ford Motor" numato įkurti naują poskyrį atsarginėmis automobilių detalėmis per "Interneta" prekiauti. Pranešama, kad naujojo poskyrio klientais taps draudimo kompanijos, autoservisai ir pavieniai asmenys.

Norėdami įsigyti reikiamą detalę pirkėjai turės užpildyti elektroninį užsakymą, kurį "Ford" koncernas atsiųs jiems paštu. Manoma, kad naujasis "Ford" poskyris prekiaus ne tik savo, bet ir kitų firmų atsarginėmis automobilių detalėmis.

### "Lycos" iš "Tripod" pašalino piratinius tinklalapius

Korporacija "Lycos" pašalino iš jai priklausančios įmonės "Tripod" vartotojų tinklo penkis asmeninius "Interneto" tinklalapius, skirtus neseniai žuvusiam reperui Tupacui Shakurui. Taip pasielgti ją paskatino skundai, kad iš šių tinklalapių piratai kopijuoja muzikinę produkciją bei nelegaliai naudoja prekinį ženklą.

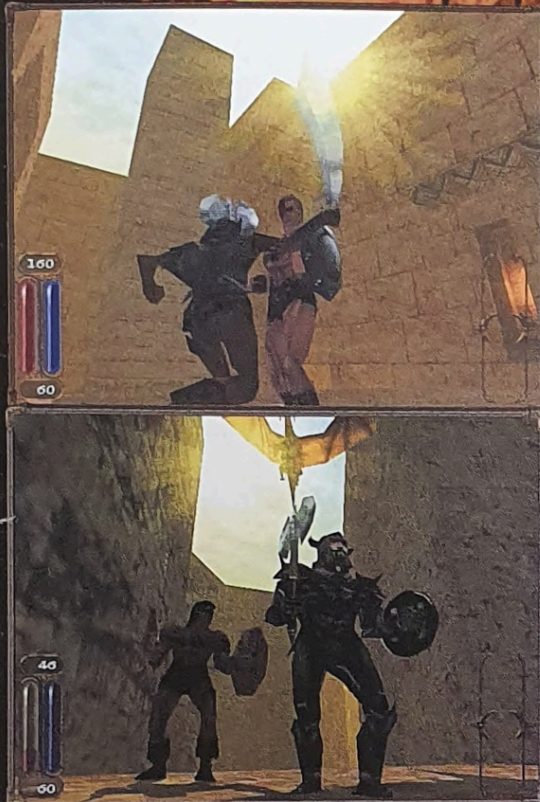
Shakuro palikuonių advokatai pareikalavo, kad "Lycos" jai priklausančiuose tinklalapiuose nebenaudotų "2Pac" prekinio ženklo ir pašalintų iš savo sistemos nuorodas į tuos tinklalapius, kuriuose publikuojami neskelbti įrašai bei minimas "2Pac" ženklas.

Nepripažindama savo kaltės, "Tripod" vis dėlto pašalino nesuspriktus sukėlusius tinklalapius.

# BLADE

*Gremlin Interactive / Rebel Act Studios*

**P166, 16 MB RAM, 3D greitintuvas; rekomenduojama:  
P200, 32 MB RAM, 3D greitintuvas.**



1999-iejį, regis, gerokai pradžiugins žaidėjų visuomenę. Jie dar nė neįpusėjo, o jau tiek naujų žaidimų išleista. Daugybė naujų kompanijų, įkvėptų atskirų firmų sėkmės, neria į žiaurų virtualiųjų visatų pasaulį. Štai ispanų "Rebel Act Studios" ketina sukurti šedevrą. Šio debiutinio firmos žaidimo pagrindas — klasikiniai stalo RPG, be to, jis bus papildytas labai įdomia kautynių sistema.

...Šluostydamas kraują nuo savo kardo galvojate apie būsimą sunkų kopimą aukštyn. Žaizda petyje — to bjauraus trolio darbas — degte dega. Vienu mauku išgeriate paskutinį gydomojo eliksyro lašą, ir skausmas pamažėle ima malėti. Sveiką ranka išsitraukęs iš sienos fakelą sunkiai žengiate drėgnais laiptais.

Jau beveik pasiekėte patį viršų, kai išgirstate už nugaros piktus šauksmus. Tai orkų porėlė — jie paslapčia tykojo paskui jus, tačiau aptikę savo kapitono lavoną, išsidavė.

Velniak jus užnešė šion vieton... Net kardo iš makščių neištrauksi. Netikėtai fakelo liepsna išplėšia iš tamos elio statinaičių rietuvę. Sukaupęs paskutines jėgas ieškote nors vienos pilnos, tačiau veltui. Apimtas pykčio mėtote statinaites žemyn. Jos su trenksmu dūžta į orkų galvas, tačiau tai jų nesustabdo. Viena kulka pataiko į vienišą lempą ir bokštas paskęsta tamsoje. Ak, kokia stebuklinga proga nepastebėtam pasprukti...

Karštieji ispanų vaikinai žada, kad jų padirbtasis varikliukas galės kurti nuostabias atviras erdves — lig šiol dar jokia kita firma nebuvo tokių sukūrusi. Tačiau žaidėjui teks klajoti ne tik gražiomis aguonų pievomis, miestais bei amžinai žaliomis žydinčių kaktusų giraitėmis — jis lankysis ir milžiniškose niūriose pilyse, vulkaninės kilmės olose, cetekų šventyklose (o kaip gi be jų!). Be to, žadama, kad visi vaizdai bus sukurti su tokiomis smulkiais detalėmis, jog turistinės firmos paprasčiausiai bankrutuos, — juk kuriam galui trenktis į pasaulio kraštą, jei namie patogiai įsitaišęs priešais kompiuterio monitorių gali pamatyti visas šias grožybes.

Visa tai atrodys dar įspūdingiau dėl galybės pačių įvairiausių efektų: atspindžių bei sūkurių vandenyje, dūmų, rūko, dinamiško apšvietimo, kintančių oro sąlygų ir kitų malonumų. Net keista, kad

tokį detalizuotą vaizdą kuria temperamentingieji ir nekantrieji ispanai, o ne kurie nors pedantiški bei nuoseklūs biurgeriai.

Svarbiausia BLADE žaidime — aplinkos tyrinėjimas ir kautynės, kurios šiame stebuklingame pasaulyje įsiplieskia ganėtinai dažnai. Kad žaidėjams nors retkarčiais tektų pasukti galvą, jų nuotykius dar apunkins įvairiausi galvosūkiai (malonu, kad jie visi puikiai dera prie veiksmo eigos). 17 didžiulių lygių sudaro ištisą pasaulį, kuriame laukia begalė užduočių, pradedant teroristiniais aktais ir baigiant pabėgimu iš griežto režimo kolonijos.

Žaidime rasite daugiau nei 300 daiktų, kuriuos galima vienaip ar kitaip panaudoti: kardų, kirvių bei kitokių ginklų, elio statinių, kėdžių, stalų, lempų ir kitokių interjero elementų (juos visada galima sviesti į priešą), taip pat magiškųjų įrengimų ir dar daugybę neapsakomų vertybių. Praktiškai kiekvienu BLADE žaidime rastu daiktu galima naudotis.

Žaidėjas galės rinktis vieną iš keturių mistinių personažų, kurių kiekvienas turės galybę pranašumų ir trūkumų (ką padarysi — nėra visatoje tobulų padarų). Be abejo, nuo šio pasirinkimo priklausys visa žaidimo eiga. Pavyzdžiui, Amazonė greitai bėgioja, tačiau yra silpna kovotoja, Nykštukas lengvai tamposi su savimi sunkų kirvį, tačiau dėl trumpų kojų jis nė svajoti nedrįsta apie bėgiko karjerą. Barbaras — kaip iš akies trauktas rokeris metalistas (labai jau panašus į "Manowar" muzikantus), tačiau jo smegeninė — kaip puodynė. Ir galop Riteris — daugiausia pranašumų turintis herojus.

Taigi greitai pasirodys naujas RPG žanro kūrinys. Vargu ar galima tikėtis, kad jis taps visuotiniu hitu. Nors... pagyvensim — pamatysim.

**KNYGOS APIE KOMPIUTERIUS  
IR JŲ NAUDOJIMĄ**  
Smaltijos leidykla, Gedimino g. 47  
tel. (27) 228122, el.p. office@smaltija.lt



# MAJESTY

## SOVEREIGN OF ARDANIA

Cyberlore Studios

P 166, 16 MB RAM, Win'95

Idomų strategijos žanro žaidimą kuria kompanija "Cyberlore Studios". Iš pirmo žvilgsnio veiksmas lyg ir labai paprastas: jūs esate fantastinio pasaulio karalystės valdovas. Turite rūpintis jos plėtra ir klestėjimu, rinkti mokesčius, atremti pabaisų antpuolius ir t.t. Tačiau iš tikrųjų viskas kur kas sudėtingiau.

Jūsų pavaldiniai bus dviejų tipų: darbininkai (tai ir valstiečiai, statybininkai, prekyviai, miesto sargybiniai, mokesčių

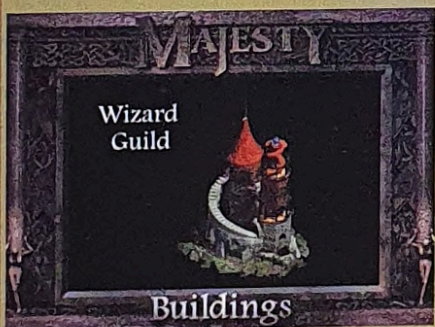
rinkėjai ir t.t.) bei didvyriai, kuriems galima patikėti svarbias užduotis — užimti naujas žemes, naikinti priešus ir ieškoti naujų artefaktų. Štai čia ir prasideda pats įdomumas.

Koks paprastai būna pagrindinis daugelio žaidimų herojų bruožas? Hmm... Ogi beviltiškas bukumas. Tačiau žaidime MAJESTY visi herojai itin protingi. Jie nepuls drakonui į nastrus dėl tariamos šlovės ar nuobodžiaujančių užėigų tarnaičių žvilgsnių. Be abejo, tai nereikia, kad jiems nuspjautų į šlovę, — ji taip pat svarbi, tačiau visų pirma jie pasirūpins užmokesčiu už savo darbus.

Tuo tarpu jūs pats būsite ne dievas ir netgi ne tironas, valdantis šalį geležine ranka. Ne jūsų valioj priversti savo pavaldinius daryti tai, kas jiems nepatinka. Jūs galite tik pasiūlyti jiems užduotį (į tam tikrą vietą įsmeigti vėliavėlę — *attack* arba *explore*) ir užmokesį, o susigundys jie ar ne — tai jau jų reikalas. Žodžiu, visai kaip pasakose: "Kas nugalės drakoną, tam teks pusė karalystės ir princesės ranka" :). Ne, ne, tokių kraštutinių neteks griebtis — jūsų herojai, kaip jau minėjome, yra blaiviai mąstantys žmonės, ir tam tikras piniginis užmokesis juos patenkins, pusės karalystės ir karaliaus sosto jie nereikalaus. Nors supratimas apie tai, kas verta dėmesio, o kas ne, kiekvieno individo skirtingas. Beje, nors tiesiogiai valdyti herojų jūs negalite, vis dėlto ypatingų būdų, kaip priversti juos šį bei tą atlikti, yra. Pavyzdžiui, ištare tam tikrą užkeikimą galite savo herojų teleportuoti į reikiamą vietą, o ten jis paprasčiausiai neturės kitos išeities — tik stoti į kovą. Žaidime yra tik viena tikrų blogiukų grupė — tai pabaisos (jų daugiau nei 12 rūšių: skeletai, gigantiškos žiurkės, milžiniški drakonai, akmeniniai golemai ir kt.). O kiti herojai — ir žmonės, ir ne — nei itin geri, nei itin blogi, turintys savo asmeni-

nių interesų ir klasikinių ypatumų. Šiaip herojų yra 15 rūšių (šis skaičius gali ir padidėti): tai ir raiteliai, ir barbarai, ir žiniuoniniai, ir nykštukai, ir neūzaugos (*dwarves*), ir elfai (beje, šiame žaidime jie kažkodėl yra baisūs nusidėjėliai — nuolatiniai viešnamių ir kazino klientai, — tačiau tai jiems nė kiek netrukdo vykdyti užduotis, puikiai kariauti ir pavyzdingai tarnauti karaliui).

Kiekviena klasė priklauso tam tikrai







gildijai. Tad kad gautumėte kurios nors klasės herojų, reikia statyti atitinkamos gildijos pastatą (tiesa, pastatas ne visada būtinas, — pavyzdžiui, reindžeriui pakanka tiesiog įkurti stovyklavietę, kurią, reikalui esant, galėsite perkelti į kitą vietą). Beje, toli gražu ne visi jūsų pavaldiniai broliškai sutaria vieni su kitais. Tarkim, nykštukai (*gnomes*) yra labai netvarkingi, užtat miestiečiai nepageidauja, kad jie savo stovyklavietes įrengtų netoli miestų. Adeptai (*adepts*) ir soliarijai (*soliarii*) tiesiog nekenčia vieni kitų, nes garbina skirtingus dievus (visiškai suprantama — juk religiniai nesutarimai tokie būdingi ir mums, žmonėms...).

Ekonominė žaidimo dalis gan standartinė — yra skirtingų statinių tipų. Jiems pastatyti turite sunaudoti tam tikrą resursų kiekį, užtat vėliau šie pastatai neša jums pelną ar šiaip teikia kokią nors naudą (pavyzdžiui, burtininko bokštas gali apsaugoti miestą). Originalėnis nebent tas faktas, kad pinigai patys į išdą neplaukia, — juos turi surinkti mokesčių rinkėjas, tačiau jei kelyje jį praris kokia nors pabaisa... jūsų pinigėliai nuo tol skimbėtos tik jos pilve, o ne jūsų kišenėj. Todėl stenkitės turėti kuo daugiau didvyrių, kad jie išnaikintų kuo daugiau pabaisų. Žinoma, galima paprasčiausiai pristatyti sienų, tačiau tai jus apsaugos tik nuo išorinio priešo, o, kaip žinoma, vidaus priešas taip pat

nesnaudžia. Tiksliau, tas priešas kol kas labai kietai miega miesto kapinaitėse, tačiau jis gali bet kada atsibusti ir patraukti į miestą pramankštinti savo senų kaulėlių. (Ir kodėl niekam nešovė mintis numirėlių kremuoti...) Arba štai dar vienas rūpestis. Kaip manote, ar kanalizacija — reikalinga

Kadangi, kaip jau minėjome, žaidėjas tiesiogiai nevaldo herojų, labai įdomu šį žaidimą žaisti keliems žmonėms. Į kiekvieną jūsų pasiūlymą gali atsiliiepti ne tik jūsų, bet ir kitų žaidėjų herojai. Beje, kiti žaidėjai nėra jūsų priešai, nors apie tai niekur ir neužsimenama. Jūsų visų priešas bendras — įvairiausios pabaisos. Žinoma, jei tik norite, niekas nedraudžia pradėti ir tarpusavy kariauti.

Jei užduotį atliko svetimas herojus — jam ir atiteks užmokestis, tačiau ir jūs neliksėte nukriausti — juk užduotis bus įvykdyta. Tokiu būdu galite prisivilioti visus priešininko herojus — pasiūlyti jiems užduočių ir pinigų. Taigi, kaip matote, tikra teisybė, jog pats baisiausias priešas — vidaus, nes jis ir pats klastingiausias.

Šiaip jau viso žaidimo pagrindas — misijos, nors teisingiau būtų jas vadinti scenarijais. Kiekviename scenarijuje numatyta tam tikra konkreti užduotis, užtat ir žemėlapis kaskart vis kitoks. Apie grafiką plačiau nekalbėsime — viską kuo puikiau matote nuotraukose. Tik pasakysime, kad grafika tikrai verta pagiriamąjo žodžio.

MAJESTRY: SOVEREIGN OF ARDANIA turėtume sulaukti šių metų vidury.



©1998 CyberGro Studios, Inc. All rights reserved.

gas dalygirdžiu, balsu šaukiant kaip gi...“ siškai teišivaizduogigantiškų veisiasi? Ir jų niekrapštysi, kol jos panyš išlįsti.

kas? Jau kaip vienu kiute: “O :). Jūs visūs. Bet ar jate, kokių žiurkių ten kaip neiščios sum-



# LOOSE CANNON

## Microsoft/Digital Anvil

Prieš kelerius metus daugelį pribloškė žinia, kad Krisas Robertsas išėjo iš "Origin" kompanijos ir įsteigė savo kompaniją "Digital Anvil". Ko gero, nė pats Robertsas nesitikėjo tokio furoro, kurį visame kompiuterių pasaulyje sukėlė šis jo žingsnis. Tiesa, dabar jis vertinamas kur kas ramiau. Mat šiuo metu tai jau tapo kone įprasta — ne vienas garsus žaidimų autorius yra įkūręs savo kompaniją, kad netrikdomas galėtų įgyvendinti naujus sumanymus.

Daugiau nei dvejus metus Teksaso centre įsikūrią "Digital Anvil" gaubė paslaptis. Suprantama, tai negalėjo tęstis pernellyg ilgai, ypač po to, kai buvo pasirašyta bendradarbiavimo sutartis su "Microsoft". Tuomet jau visi suprato, kad artimiausiu metu "Digital Anvil" paskelbs plačiajai visuomenei apie savo darbus. Taip ir įvyko — pirmojo jos žaidimo pavadinimas yra LOOSE CANNON. Jo kūrimui vadovauja Tonis Zuroveckas (jis — taip pat ir populiariojo CRUSADER autorius).

LOOSE CANNON — tikra kompiuterinių žaidimų pasaulio naujovė: šio kūrinio neįmanoma palyginti su jokiū žinomu žaidimu.

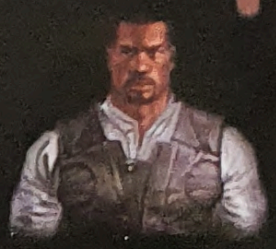
JAV ekonomika silpsta. Tuo tarpu kriminaliniai sindikatai stiprėja ir galop užvaldo visą gamybą ir prekybą. Nusikaltėliai tampa vis įžulesni, o nusikaltimų skaičius visoje šalyje auga geometrine progresija. Jūs šiame žaidime būsite apdovanojimų medžiotojas AŠši. Jau pelnėte jų daugiau nei 20, tačiau iki šiol esate gyvas. Dėl to įgijote neįtikėtiną reputaci-

ją. Jūs — samdinys ir galite pasirinkti, koku būdu norite kovoti: ar būsite pėstininkas, ar valdysite vieną iš 15 mašinų. Taip pat galėsite rinktis iš gausybės šarvų bei ginklų tipų: čia rasite ir ugniasvaidį, ir lazerį, ir sunkiąją patranką, mikro raketas, ir daugybę kitokio gėrio. Važinėsite futuristiniais automobiliais. Pats veiksmas vyks netolimoje ateityje — 2019 metais. Tačiau ir automobiliai, ir ginklai kur kas tobulesni, lyginant su šiolaikiniiais.

Kiekvieną kartą jūsų užduotis bus sekti kokį nors itin ieškomą nusikaltėlį. Dažniausiai tai bus kriminalinių sindikatų lyderiai. Štai, pavyzdžiui, po visą šalį vaikysitės patį garsiausią nusikaltėlį, pravarde Vyskupas: medžiodami jį apkelsite 12 kaimo vietovių ir 9 miestus. Tiesa, visuose miestuose dirba savi policijos poskyriai. Gatvės atrodo labai tikroviškai: kažkur skuba pėstieji, pro šalį švilpia au-

tomobiliai.

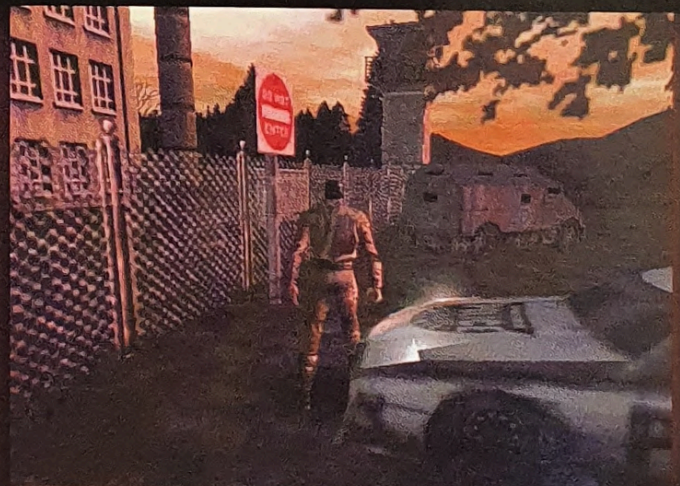
Geriausiai LOOSE CANNON apibūdintume pavadindami jį puikiu IN-



TERSTATE'76 ir QUAKE 2 mišiniu. Ir, sprendžiant iš dabar pateikiamų duomenų, šį žaidimą tikrai bus verta įsigyti.

### Žaidimo ypatumai:

- \* stulbinanti grafika ir vaizdo efektai;
- \* labai paprastas interfeisas;
- \* galimybė kautis pėsčiomis ir automobiliais;
- \* interaktyvūs miestai;
- \* 15 skirtingų automobilių;
- \* daugiau nei 20 įvairiausių misijų;
- \* tikroviškos kautynės;
- \* žaidimą galės žaisti iki 8 žaidėjų.





# VR

## Dizaino paslaugos

reklaminiai stendai;  
šviečiančios, tūrinės iškabos;  
ženklų ir firminio stiliaus kūrimas;  
vizitinės, blankai, bukletai, lipdukai;  
kompiuterinis graviravimas  
ir frezavimas;  
užrašai ir piešiniai ant kepuraičių,  
marškinėlių, darbo rūbų;  
CD įrašymas;

Birutės g. 2, 5802 Klaipėda,  
Tel.: (26) 38 12 72, faks.: (26) 38 01 82  
Mob.: (8-299) 18979  
E-mail: vr@voras.lt

# Voraso reklama

# SIMCITY 3000

Maxis

P166, 32 MB, Win'95/98 NT 4.0

Tiem, kurie jau anksčiau yra žaidę SIMCITY, nėra ko daug pasakoti. Nors čia nepatirsite prievartos, neteks stoti į žūtbūtinės kautynės bei tirtėti iš baimės, kad kiekviena akimirka galite būti užpulti, vis dėlto šis žaidimas yra pakankamai impulsyvus, patrauklus ir įdomus. Kaip tik todėl taip nudžiugino žinia, jog "Maxis" rengiasi išleisti naują kūrinių — SIMCITY 3000.

Tiesa, SIMCITY 2000 kiek nuvylė vartotojus — jis išties nebuvo itin efektingas. Užtat SIMCITY 3000 turėtų sukelti tokį pat furorą kaip ir pirmasis šios serijos žaidimas. Pasitelkę kai kurias naujas technologijas jo kūrėjai smarkiai praplėtė žaidimo galimybes, padarė jį interaktyvesnį, be to, pademonstravo puikų humoro jausmą. Žodžiu, SIMCITY 3000 daug pranašesnis už SIMCITY 2000.

Keletą savaičių žaidėme SIMCITY 3000 demonstracinę versiją ir turime pasakyti, jog ji paliko išties gerą įspūdį. Naujokams truputį papasakosime apie pačią žaidimo esmę. Žaidėjas yra atsakingas už miesto statybą ir visą jame verdantį gyvenimą. Tai nėra labai lengva užduotis: reikia planuoti, kur išdys gyvenamieji, o kur pramonės bei komerciniai rajonai. Taip pat nepamiršti daugybės įvairiausių paskirties kompleksų: ligoninių, gaisrinių, policijos nuovadų ir pan. Teks tiesti gatves ir stengtis, kad susisiekimasis būtų kuo patogesnis. Reikės rūpintis energija, vandentiekium, šiukšlių išvežimu. Be abejo, kone didžiausias galvosūkis — iš kur gauti žaliavų ir kaip tvarkyti statybas. Suprantama, kuo puikesnis bus miestas, tuo daugiau jame bus gyventojų. Bedarbystė, nusikalstamumas, transporto problemos, traumas — šie dalykai gali sužlugdyti jūsų megapolį.

Pradėjus žaisti SIMCITY 3000, visų pirma į akis kris labai pasikeitęs išorinis žaidimo vaizdas, lyginant jį su anksčiau išleistomis serijomis. Trimačiai pastatai su gausybe detalių čia kur kas tikroviškiau ir patraukliau atrodo. Gatvės pilnos pėsčiųjų bei automobilių. Žaidimo kūrimo direktorius iš "Ocean" pasakoja: "Mes sugalvojome dešimtis įvairiausių personažų, kad

rajonai atrodytų gyviau. Pavyzdžiui, ligoninės teritorijoje galite išvysti skubančių medicinos seserų, gydytojų baltais chalatais bei jų pacientų. Gyvenamųjų rajonų kiemuose riedučiais ar dviračiais virąžus raitys vaikai. O gatvėmis riedės skirtingi, įvairios paskirties automobiliai: sąvartyno link rieda šiukšliavežės, o greta mokyklos stovi mokinių autobusiukas".

Sukurta ir daugybė kitokių naujovių. Įdomus dalykas — orai. Pavyzdžiui, netikėtai praūž galingas viesulas, galintis net pakelti nuo žemės ir paskraidinti įvairius daiktus. NSO paliks paslaptį ženkus javų laukuose bei pievose. Dar viena SIMCITY 3000 naujovė — fermos. Jos puikiai užpildo anksčiau nykokai atrodžiusius plotus tarp atskirų miestų. Priemiesčiuose gali būti garažų ir kitokių pagalbinių statinių masių. Galima sukurti ir kokią nors istorinę vertę turinčią vietovę. Beje, tokio tipo statybos leidžiamos tik pasiekus aukštesnį žaidimo lygį. Panorėję galite turėti net savo Eifelio bokštą, Big Beną bei kitas pasaulio architektūros įžomybes. Ten pat gali stovėti ir jūsų miestui dovanoti pastatai.

SIMCITY 3000 bus maždaug tokie pat trys laikotarpiai kaip ir SIMCITY 2000. Be abejo, žaidimo apipavidalinimas — ne vienintelis dalykas, laiduojantis jam sėkmę: SIMCITY 3000 gerokai padaugėjo ir įvairių veiksmų.

Netvirtinsime, jog SIMCITY 3000 nėra trupučio nepanašus į SIMCITY 2000. Suprantama, pagrindiniai žaidimo principai liko tokie pat. Tačiau daugybė pakeitimų bei papildymų labai

pagerina naują seriją. Interfeisas ganėtinai paprastas, tik šiek tiek pakeistas, — anot jo kūrėjo Kristiano Stratono, jis tapo funkcionalesnis bei patogesnis. "Mes atsisakėme laisvai plaukiojančio po visą ekraną valdymo lango, mat dauguma žaidėjų skundėsi dėl jo kylančiomis problemomis. Naujasis interfeisas leis greičiau išsikiesti reikiamas funkcijas iš toolbar'o, kuris nuolatos esti viename ekrano kampe." Truputį pakito ir naujienų gavimo interfeisas. Vietoj laikraščio ekrano apačioje atsirado bėganti eilutė. Žemėlapi galima sukinėti visomis kryptimis, kad būtų lengviau įžiūrėti smulkmenas. Dėl tikro trimačio modeliavimo kiekvienas pastatas gali būti matomas iš kelių pusių. Yra keturi mastelio keitimo lygiai, o vaizdą dabar galime matyti kur kas smulkesnį nei anksčiau.

Tobuliau sukurti ir visi su transportu susiję dalykai. Kol kas nėra keturių juostų kelių, tačiau juos sėkmingai galima pakeisti dvijuosčiais. Be to, jie vienas su kitu kirsis tik sankryžose. Atsirado ir kitokių transporto rūšių, ne tik automobilių. Daug problemų gali išspręsti geležinkelis: bus prekinii ir keleivinių traukinių.

Autobusai, traukiniai bei metro pranašesni nei žaidime SIMCITY 2000, be to, jais anksčiau galima pradėti naudotis, jie atneš daugiau pelno. Autoriai vieningai teigia, kad naujajame žaidime bus dar ir naujas sudėtingumo lygis. Reikės atidžiai kontroliuoti miesto transportą. Jei sugebėsite puikiai suplanuoti maršrutus, gyventojams bus lengviau nukakti į darbą ir grįžti namo. Teks pasukti galvą, kad patogiai išdėstytumėte autobusų bei metro stoteles.

Šiek tiek pakito ir veiksmai su būtiniaisiais dalykais — energija bei vandeniu. Visų pirma, žaidėjui nereikia galvoti, kaip jais aprūpinti kiekvieną namą atskirai — piliečiai patys susidoros su šia problema. Taip pat papildomai vandens bei energijos jums galės tiekti kaimynai arba, atvirkščiai, jūs patys pardavinėsite jiems energiją ir gausite už tai nemažai pajamų.

Dar viena didžiulė naujovė — konsultantų pagalba. Konsultantai labai panašūs į žaidimo CARSAR 3. Jie gali iš esmės nulemti finansų, transporto ir įvairių kitų problemų sprendimą. Tarkim,





kartą su transportu susiję sunkumai tik per plauką nesužlugdė mūsų miesto, — laimė, išgelbėjo konsultantų patarimas. Tokios konsultacijos pravers tiek naujokams, tiek patyrusiems žaidėjams — visada galima pasitikrinti, ar priėmėte teisingą sprendimą, ar verčiau paieškoti kito kelio.

Žaisti SIMCITY 3000 galima įvairiausiais būdais: jūsų laukia labai plačios ir įvairios pasirinkimo galimybės. Iš pradžių tiesiog valdysite jau esantį miestą. Tai labai geros patybos naujokams, kad perprastų žaidimo esmę, miesto statybos bei valdymo principus. Galima pasirinkti realią vietovę, kur statysite realų miestą, tarkim, Honkongą, Sietlą ir daugybę kitų. O galima projektuoti visiškai originalų savo miestą. Galima pasirinkti norimo sunkumo lygį, metus, nuo kada prasideda veiksmas, žemėlapių dydį. Beje, jei tik panorėsite, galėsite net atsikelti patikusį žemėlapi iš žaidimo SIMCITY 2000.

Trumpai tariant, daugelis naujų SIMCITY 3000 žaidimo charakteristikų tikrai pranašesnės už buvusias ankstesnėse serijose, gerokai pagerėjusi ir grafika. Apskritai pamatysite, jog skirtumų tarp SIMCITY 3000 bei SIMCITY 2000 yra daug daugiau, nei buvo tarp SIMCITY 2000 bei SIMCITY. Dar sunku pasakyti, kokia bus galutinė naujojo žaidimo versija, tačiau... Kol kas nenorime pernelyg daug vilčių suteikti žaidėjams, kad pasakui jiems netektų nusivilti, — vis dėlto pastaruoju metu buvo sužlugdytas ne vienas perspektyvus projektas.

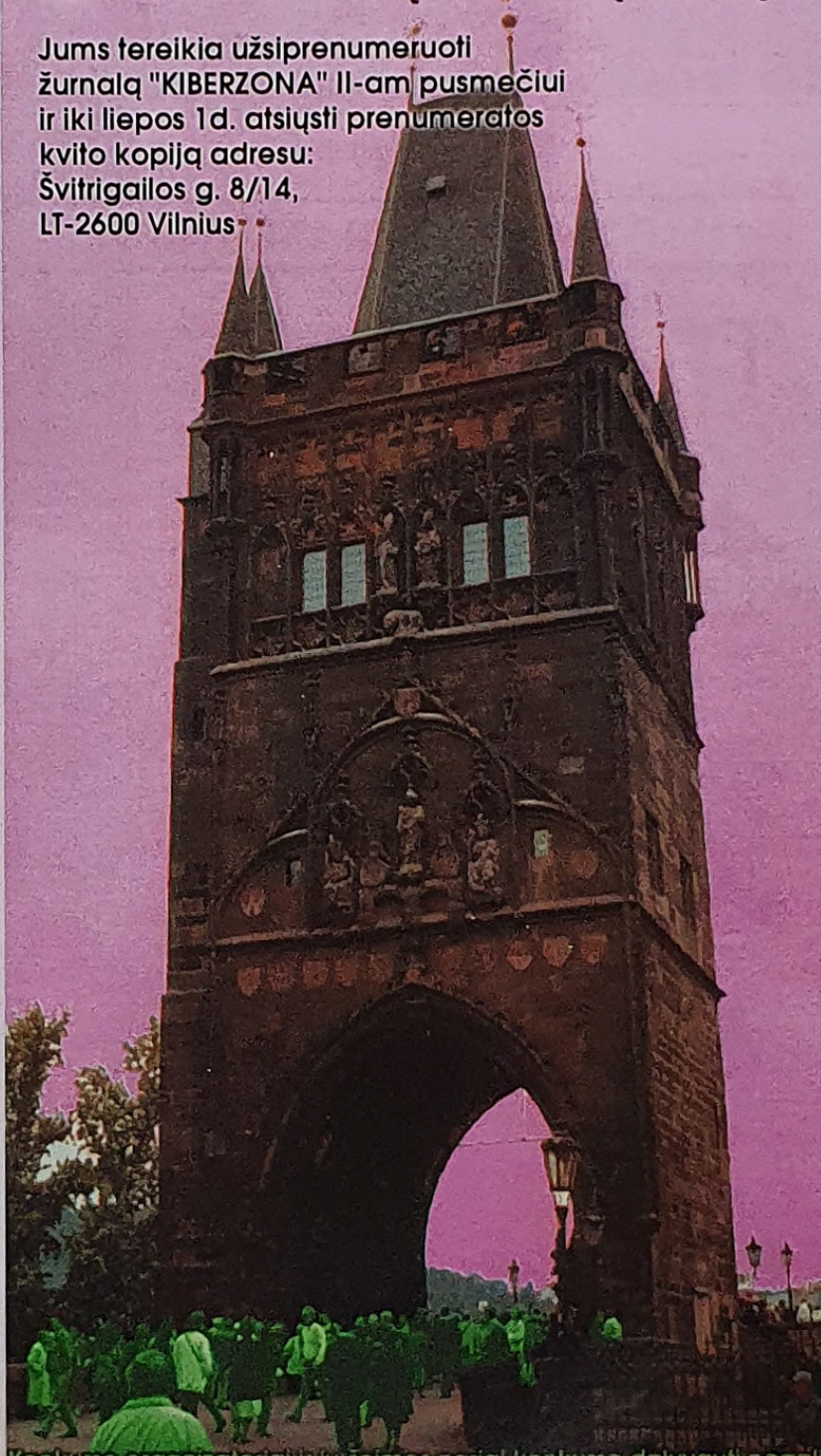
#### Bendra charakteristika:

- tikri istoriniai pastatai — tokie kaip Baltieji rūmai, Big Benas ir kt.;
- galimybė kuo smulkiau su konsultantų pagalba iširti jūsų piliečių gyvenimą;
- bėgančios eilutės bei konsultantų teikiama informacija;
- miestai gali prekiauti energija;
- miestų iš SIMCITY 2000 importas;
- speciali programa pačių susigalvotiems originaliems pastatams statyti.

# SUPER KONKURSAUS PRENUMERATORIAMS

Laimėkite kelionę dviems į Pragę !

Jums tereikia užsiprenumeruoti žurnalą "KIBERZONA" II-am pusmečiui ir iki liepos 1d. atsiųsti prenumeratos kvito kopiją adresu:  
Švitrigailos g. 8/14,  
LT-2600 Vilnius





## Psygnosis

P 200, 32 MB RAM, Win'95

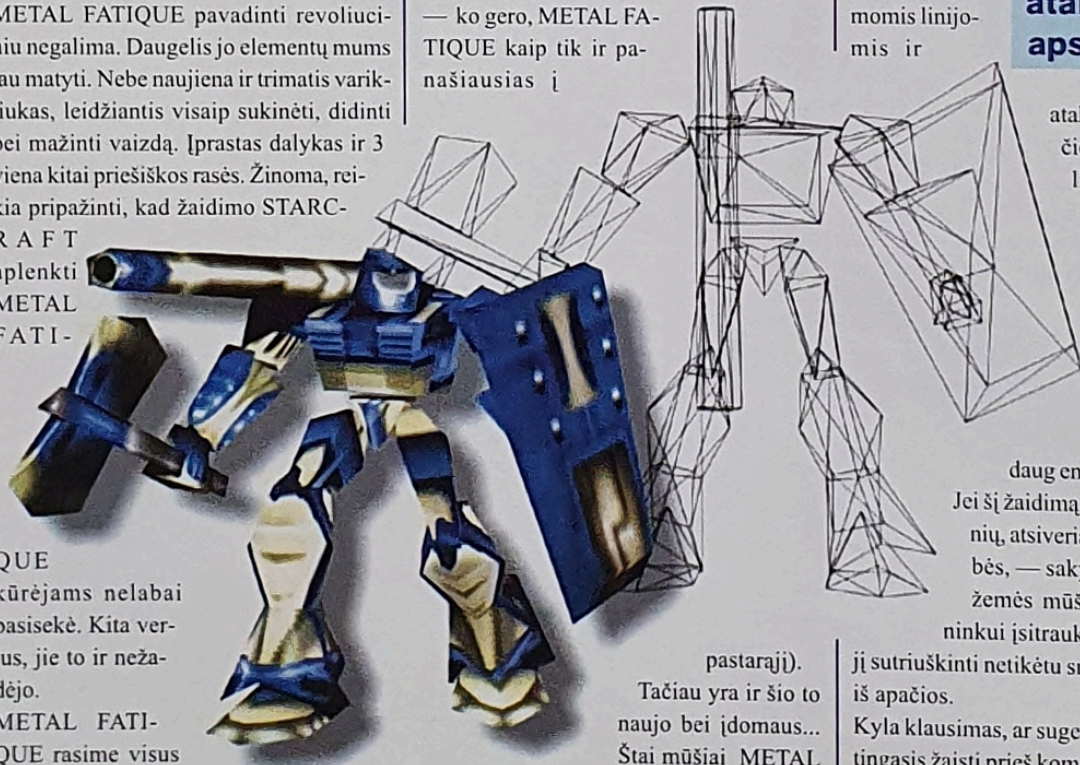
**T**ai eilinė realiojo laiko strategija. Turbūt daugelį vien nuo šių žodžių gali suimti miegas. Vis dėlto be galo perpildytoje kompiuterinių žaidimų rinkoje dar liko vietos originaliai idėjai. Bent jau taip mano kompanija "Psygnosis", o ji, sutikite, žaidimų rinkoje užima toli gražu ne paskutinę vietą. Žinoma, žaidimo METAL FATIQUE pavadinti revoliuciniu negalima. Daugelis jo elementų mums jau matyti. Nebe naujiena ir trimatis variklius, leidžiantis visaip sukinėti, didinti bei mažinti vaizdą. Įprastas dalykas ir 3 viena kitai priešiškos rasės. Žinoma, reikia pripažinti, kad žaidimo STARCRAFT aplenkė METAL FATI-

QUE kūrėjams nelabai pasisekė. Kita vertus, jie to ir nežadėjo. METAL FATIQUE rasime visus

realiojo laiko strategijos žanrui būdingus elementus: žaidėjas turės rūpintis, kaip gauti resursų, statyti bazes, tobulinti technologijas, taip pat ir kurti savo juitus. Dar vienas jau irgi nebe naujas dalykas — tai didžiuliai žingsniuojantys robotai (tokius matėme žaidimuose MECHWARRIOR, CYBERSTORM, — ko gero, METAL FATIQUE kaip tik ir panašiausias į

FATIQUE vienu metu vyksta ir žemėje, ir kosminių orbitų platformose, ir po žeme. Be to, visur reikalinga skirtinga taktika. Po žeme galite kasti tunelius, gabenti tankus po priešo saugomomis linijomis ir

**...dirbtinis intelektas kuria savo strategiją, remdamasis keliais projektais (pvz., resursų gavyba iš artimiausio telkinio, priešo pozicijų ataka arba bazės apsauga).**



atakuoti bazes iš apačios. Iš kosmoso galima žemyn siųsti bombonešius. Orbitinėse platformose labai maža vietos statyboms, užtat saulės baterijos ten pagamina labai daug energijos.

Jei šį žaidimą žaidžia daug žmonių, atsiveria didžiulės galimybės, — sakykim, pralaimėjus žemės mūšį ir leidus priešininkui įsitraukti į šį lygį, galima

jį sutriuškinti netikėtu smūgiu iš viršaus ar iš apačios.

Kyla klausimas, ar sugebės paprastas mirtingasis žaisti prieš kompiuterį, kuris leng-

pastarąjį).

Tačiau yra ir šio to naujo bei įdomaus... Štai mūšiai METAL

## Žvilgsnis į priekį /realiojo laiko strategija/

vai vienu metu gali stebėti visus tris lygius? Čia belieka pasikliauti tik savo kariuomenės dirbtiniu intelektu. Beje, dirbti-

poNation ir Neuropa CorpoNation. Kaip dažnai nutinka, konkurencija peraugo į atvirą karą. Jūsų herojus gali būti bet kuris iš trijų brolių, taigi atitinkamai stosite kurios nors korporacijos pusėn. Kiekviena iš jų turi savo technologijų, nežinomų kitoms. Tačiau nėra dalykų, kuriuos vienas žino, o kitas negali sužinoti. Taigi galėsite karo lauke paimti, tarkim, nutrauktą priešo roboto ranką, nugabenti ją į savo mokslinę laboratoriją, iširti ir perprasti tam tikrą priešą naudojamą technologiją. Tačiau galima ir nelaukti, kol mokslininkai plūšės prie savo mikroskopų ir kitos įrangos, — tiesiog nutrauktą ranką pritaisyti savo robotui. Šiaip jau robotai čia panašūs į matytus žaidime MECHWAR-

jog, be blasterių, tolimųjų snaiperių lazerių, raketų ir t.t., yra visas rinkinys

### Žinoma, reikia pripažinti, kad žaidimo STARCRAFT aplenkė METAL FATIGUE kūrėjams nelabai pasisekė.

nį intelektą kūrė Markas Baldwinas — jo darbą jau galėjo įvertinti tie, kurie žaidė žaidimus PERFECT GENERAL ir EMPIRE. Jo žodžiais tariant, dirbtinis intelektas kuria savo strategiją, remdamasis keliais projektais (pvz., resursų gavyba iš artimiausio telkinio, prie-



šo pozicijų ataka arba bazės apsauga). Kiekvienam projektui suteikiamas tam tikras prioritetas, kuris gali keistis, priklausomai nuo tam tikrą žaidėjų priimanų technologijų ir kitų žaidėjų veiksmų. Žaidimo siužetas sukurtas vieno japonų animacinio filmo motyvais. Trys broliai atvyko į Hedoth planetą ir aptiko ten labai išsivysčiusios civilizacijos paliktų artefaktų. Naudodamiesi šiais artefaktais jie atkūrė tos planetos technologiją ir išmoko pasigaminti karinius robotus. Be robotų, čia bus ir kitokios technikos: mašinų resursams gauti, statyboms naudojamų mašinų, lėktuvų ir raketinės įrangos, tačiau robotai — patys didžiausi ir grėsmingiausi mechanizmai. Vėliau brolių keliai išsiskyrė ir kiekvienas iš jų pradėjo dirbti vienai iš trijų korporacijų: Rimtech CorpoNation, MilAgro Cor-

porNation ir Neuropa CorpoNation. Kaip dažnai nutinka, konkurencija peraugo į atvirą karą. Jūsų herojus gali būti bet kuris iš trijų brolių, taigi atitinkamai stosite kurios nors korporacijos pusėn. Kiekviena iš jų turi savo technologijų, nežinomų kitoms. Tačiau nėra dalykų, kuriuos vienas žino, o kitas negali sužinoti. Taigi galėsite karo lauke paimti, tarkim, nutrauktą priešo roboto ranką, nugabenti ją į savo mokslinę laboratoriją, iširti ir perprasti tam tikrą priešą naudojamą technologiją. Tačiau galima ir nelaukti, kol mokslininkai plūšės prie savo mikroskopų ir kitos įrangos, — tiesiog nutrauktą ranką pritaisyti savo robotui. Šiaip jau robotai čia panašūs į matytus žaidime MECHWAR-

RIOR. Juos galima surinkti iš dalių. Be to, pilotai, valdantys šią grėsmingą techniką, gali tobulėti, todėl juos derėtų saugoti. Tai šiek tiek primena CYBERTORM.

Kalbant apie ginklus, verta paminėti,

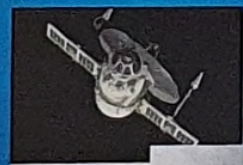
labai būdingų japonų animaciniams filmams kvailysčių. Pavyzdžiui, superrobotai kapoja vieni kitus kardais, karo kirviais ir kitomis viduramžių atgyven-

### ...superrobotai kapoja vieni kitus kardais, karo kirviais ir kitomis viduramžių atgyvenomis.

mis. Logiškai mąstant, tai atrodo visiškai nesąmonė, tačiau vaizdas išties įspūdingas. Na, o robotas su automatiniu pjūkle — apskritai nepakartojamas puikumėlis :), ypač turint omeny, jog kūrėjai sumanė kiekvieno ginklo padaromus sužeidimus pavaizduoti skirtingai. Kaip visa tai atrodys monitoriuje, ko gero, galėsime pamatyti dar nepasibaigus pavasariui.

## BEVIELĖS KOMUNIKACIJOS

Greitis. Saugumas. Patikimumas. Aukšta Kokybė - Žema Kaina



• bevieliai žinybiniai tinklai

• bevelis INTERNETAS

• greitaeigiai modemai skirtinėms linijoms

• radijo modemai

• telemetrija

• telefonija

... ir Jūsų darbas taps švente.

# BaltNeta

Tel.: (27) 35 05 44, (26) 36 64 84  
http://www.balt.net e-mail: info@balt.net

# WORMS ARMAGEDON

Team 17/Microprose

P90, 16 MB RAM; rekomenduojama: P200, 32 MB RAM; *multiplayer* režimas, LAN, "Internetas"

Reikia pripažinti, kad pats žodis "armagedonas" pastaruoju metu, ko gero, visiems gerokai pabodo. Gal dėl to kalti nenumaldomai artėjantys 2000-ieji ar Briuso Viliso žūtis ant to nelemtojo asteroido... Nežinia.

O-o-o! Tik škart pasaulio pa-  
baiga grasina nebe kometas ar aste-  
roidai, o... kirminai. Pažiūrėkime, ką  
gi mums žada patys žaidimo kūrėjai?  
"Tinka ir PC, ir "PlayStation" plat-  
formoms... originalūs herojai... nau-  
jos idėjos... nauji  
ginklai..." ir t.t., ir  
pan., — įprastos  
liaupsės.

Matyt, protingiau  
būtų patiems žvilgtelėti  
ir įsitikinti, kokių čia įdo-  
mybių esama (arba ne). Insta-  
liuojam. Uf... pats nemaloniau-  
sias visų pastarųjų metų žaidimų pro-  
cesas — sėdėti ir spoksoti į bėgančią  
mėlyną eilutę.

Pagaliau. "Team 17", "Mic-  
roprose", WORMS: ARMA-  
GEDON. Simpatiškas ekra-  
niukas su keturiais dide-  
liais pasirinkimo mygtu-  
kais. Opcijos. Ak, net  
akys raibsta. Aha, va-  
dinasi, kaip ir anks-  
čiau galima susikurti  
savo kirmėliukų ko-  
mandą ir net p a -

krišk-  
t y t i  
juos ko-  
kiais tik  
įsigeisit  
vardais.  
Pateikta

pergalių ir pralaimėjimų statistika.  
Atsirado įdomus dalykėlis — ginklų  
redaktorius. Galima nustatyti kiek-  
vieno iš jų galią, skaičių, o paskui pa-  
sinaudoti reikiamu žaidimo momen-  
tu. Be to, kiekvienai kirmėliukų ko-  
mandai galima skirti specialią gin-  
kluotę. Beje, žaidime yra net 43 gar-  
so schemos, jis įgarsintas keliomis  
kalbomis, — priklausomai nuo to,  
kurią pasirinksite, skambės skirtinga  
"triumfo giesmė" ir matysite  
atitinkamos šalies vėliavą.

Ką gi, išties malonu, kad žaidi-  
mo procese galima daug ką reguliuoti,  
— paprastai žaidėjams tai labai patin-  
ka. Tačiau koks gi pats procesas?

"Internete" kol kas per anksti  
žaisti, *deathmach* neturime su kuo  
surengti, tad belieka treniruočių mi-  
sijos, greitas startas ir kampanija. Im-  
kim ir pamėginkim greitai startuoti...

Et... O mes tikėjomės... Trum-  
pai tariant, ypatingomis naujovėmis  
nekvepia. Tie patys kirminėliai,  
vaizdas iš šono. Naujokams  
kiek plačiau papasakosime.  
Turite komandą iš n persona-  
žų. Iš eilės valdote kiekvieną sa-  
vo karį — juokingą animacinį  
kirmėliuką. Jūsų užduotis papras-  
ta — šaudyti į priešus. Tik reikia  
atsižvelgti į tai, kad šūvio trajektorijai  
turi įtakos gravitacija bei vėjo  
kryptis, kuri netikėtai gali pasikeis-  
ti. Taigi pasistengiame prisiminti  
mokyklos fizikos kursą, nusi-  
taikote ir — bum! Šitoks  
linksminimosi bū-  
das senas kaip  
pats pasau-  
lis.

Tiesa, "Team  
17" šau-  
nuoliai pa-  
teikė visokiausių  
keistenybių — priešiškus kirminėlius  
užmėtysite ne tik granatomis ir pliek-  
site ne tik iš paprastų automatų. Gin-  
klų bus iš tikrųjų originalių: tarkim,  
sprogstančios avys, senučiukės ir ki-  
tokie dalykėliai, linksmy plaučių žai-  
dėjams turintys pakelti nuotaiką. Ki-  
ta vertus, tai jau matėme ir ankstes-  
nėse kirminėlių kautynių serijose.

Taigi kurgi tos žadėtosios nau-  
jovės? Juk ir varikliukas tas pats, gra-  
fika tokia pati, toks pat kraštovaizdis  
su plaukiančiais debesimis, toks pat  
ir vanduo. Atsirado vos keletas naujų  
ginklų rūšių — tik tiek. Suprantama,  
daugelis žaidėjų laukė tikrų tikriausio  
trimačio WORMS žaidimo — ir  
jiems teks nusivilti. Ką padarysi, teks  
laukti toliau.

Dabar pa-  
mėginkim pa-  
žaisti kampaniją.  
Ak, kas čia dabar, ko-  
kia nesąmonė: prieš  
žaidimą versti žaidėją



## Žaidimų aprašymai (strategijos, veiksmo žaidimas)

praciti tutorial — apmokymus! Na, niekur nesidėsi — teks tai padaryti. Apmokymų misija pasirodė besanti suskirstyta į mažesnes, o šios, savo ruožtu, — dar į atskirus etapus. Pirmasis etapas paprastutis — bronzos medaliui gauti. Jį įveikę galėsite pradėti pirmąją žaidimo misiją. Kiti sudėtingesni, juos įveikę galėsite žaisti tolesnes, sunkesnes, misijas. Tačiau užtenka įveikti pirmąjį etapą — toliau

patys keliausite. Čia išmoksite naudotis granatomis ir bazuka. Tai yra, šaudysite į taikinius per tam tikrą laiką.

Galop gavome tą bronzos medalį. Valio, leista pradėti misiją! Beje, vis dėlto ši WORMS serija kiek įdomesnė už ankstesnias. Juk anksčiau buvo tiesiog 45 visiškai vienodos misijos. O dabar reikalai pasikeitė. Tarkim, vienoje misijoje teturite vieną kirmėliuką, kuris pri-

valo pasiekti pačiame žemėlapyje esančią skrynią; pradėję kitą misiją pamatysite, kad turite labai ribotą ginklų skaičių; trečiojoje vėl kokias nors staigmena laukia. Žodžiu, vienam žaidėjui žaisti tapo kur kas įdomiau. O dviese — apskritai malonumas. WORMS ir ankstesnių serijų dviem žaidėjams skirtas režimas buvo geras, o šios, paskutiniosios, — išvis puikus. Taigi jei turite draugą, mokantį naudotis kompiuteriu, būtinai pamėginkite — įsitikinsite, jog tai viena iš klasiškiausių laisvalaikio linksmybių. Net ir jaunesni broliukai ar sesutės gali tapti jūsų varžovais. Žaisti su kompiuteriu ne taip įdomu — labai jau tiksliai šaudo jo valdomi hešiokia tokia atsitiktinumo tikimybė yra), be to, iš jo ir

nepasišaipysi, jei pasieksi pergalę...

Dar yra kelios naujovės, dėl kurių žaidimas taip pat tapo įdomesnis. Pavyzdžiui, priešiški kirmėliukai (vienam žaidėjui skirtose misijose) nevienodi — yra granatsvaidininkų, šaulių ir t.t., taigi jie apsiginklavę atitinkamais ginklais. Kapitonas turi bazuką ir 150 proc. sveikatos. Sugalvota ir įvairių visuotinių bėdų, — pavyzdžiui, gali užklupti epidemija: tokiu atveju visi kirmėliukai po truputį ims silpti.

Apskritai žaidimo autorių tikslas aiškus. Kaip ir tada, kai po WORMS atsirado WORMS: REINFORCEMENTS, taip ir šįkart, kurdami

WORMS: ARMAGEDON, jie šį tą pridėjo, šį tą patobulino ir, nors iš esmės nieko nepakeitė, tačiau žaidimas tapo kiek įdomesnis. O kol jį žaisime, netruksime sulaukti ir P.I.G.Z. — žadama, jog tai bus iš tikrųjų trimatis šedevras.



Gorel 68

Progg 100

CPU 1 +  
E1 med laq



# AUKŠTAITIJOS RADIJAS

## FM 106.9 MHz

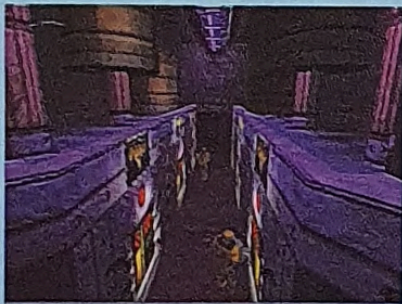
INFORMACIJA: TEL. (8-25) 466285

# SiN

*Ritual Entertainment/Activision*

**Minimalūs reikalavimai:**  
**P 166, 32 Mb RAM**  
**Rekomenduojama: PII 266, 64 Mb**  
**RAM, 3Dfx, Win'95/98**

Prieš kelerius metus kompanijoje "3D Realms", kurią labiausiai išgarsino žaidimas DUKE NUKEM 3D, įvyko krizė. Iš jos masiškai pradėjo bėgti programuotojai bei dailininkai, kurie tuoj pat įsidarbino kitose ar įsteigė savas kompanijas ir ėmė kurti naujus projektus. Viena iš tokių "jaunų" kompanijų — "Ritual Entertainment" (anksčiau vadinta "Hipnotic Interactive"). Pirmasis jos darbas buvo SCOURGE OF ARMAGON FOR QUAKE — pirmasis žaidimo QUAKE papildomų misijų paketas. Kritikams bei žaidėjams



jis labai patiko (kai kurie žurnalai jį net pavadino geriausiu papildomų misijų paketu). Įgiję darbo su QUAKE varikliuku patirties, 11 tuometinių kompanijos "Ritual" darbuotojų nutarė parodyti, ko iš tiesų yra verti, ir paskelbė su šiuo varikliuku ir pagal tas pačias technologijas pradeda kurti naują, dabar jau visavertį žaidimą SiN (angl. "nuodėmė"). Tiesa, kiek vėliau, pasirodžius QUAKE 2, "Ritual" nusprendė šį savo naująjį projektą vis dėlto kurti



su naujuoju QUAKE 2 varikliuku. Dėl šios ir daugelio kitų priežasčių SiN išleidimo data buvo nuolat atidedama. Gamintojai vis giedoję tą pačią giesmelę: "Išeis tada, kai bus baigtas". Ir štai "Nuodėmė" galop patogiai įsitaisiusi mūsų CD-ROM grotuve. O mes pamėginsime atsakyti į opiausią klausimą: "Ar vertėjo tiek laukti?"

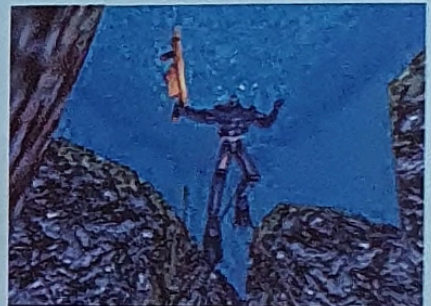
2037 metai. Didžiausius žemės miestus valdo Sinklerių oligarchija. Mirė vieno iš jų — Freeporto imperatoriaus-tėvas. Palaidojusi tėtušį, sostą bei visą valdžią perėmė jo vienturtė dukra Alexis, biogenetikos ir chemijos genijė. Šios neapsakomo grožio visiškos beširdės aistra — įvairūs genetikos eksperimentai, o bandymus ji atlieka net ne su žiurkėmis ar triušiais, bet — ar galite įsivaizduoti tokį siaubą?! — su savo pavaldiniais. Naujausias Alexis atrodymas — supernarkotikas dyforsanidas, prie kurio priprantama vos paragavus. O pripratus tampama mutantu, visiškai priklausomu nuo savo valdovės Alexis. Ji tokiu būdu siekia suburti nuosavą armiją. Taigi miestas beveik pasmerktas. Beveik, nes Freeporte dar liko keletas sąžiningų tvarkos sergėtojų policininkų. Žaidėjas kaip tik ir taps vienu iš šių gerųjų vyrų — supermenu pulkininku Džonu Bleidu, elitinio kovos su narkotikais būrio vadu. Žaidimas prasideda nuo tos akimirkos, kai Džonas skrenda "pasirūpinti" įžūliais bankų plėšikais. Juos persekiodamas, mūsų šaunuolis išsiaiškina, jog prie šio plėšimo nagus yra prikišusi pati Alexis Sinkler; juk didelei mutantų armijai suburti reikia daug dyforsanido, o jam pagaminti — įvairių žaliavų, kurių veltui, deja, negausi. Žodžiu, žiauriajai valdovėi trūks plyš reikia pinigų. O kur gi šlamančiųjų dar daugiau rasi, jei ne banke? Ir tai — tik pradžia.

Iš viso "Ritual" kompanija žaidėjui siūlo apie 30 misijų, kurias sieja animaciniai intarpai. Jie kurti su žaidi-

mo grafiniu varikliuku, gan pakenčiamai įgarsinti, tačiau nėra tokie patrauklūs kaip kituose panašios tematikos žaidimuose. Tačiau tai nėra pagrindinis SiN trūkumas. Kur kas nemalonesnis dalykas — kad po kelių misijų ilgos ir beprasmiškos nuskaltėlių gaudynės ima po truputį pabosti. Ir ilgainiui šis jausmas tik stiprėja. Vis tikiesi, kad kitame epizode jau tikrai sulauksi kokių nors įvairesnių, įdomesnių ir reikšmingesnių nuotykių. Deja, veltui. Žaidimas taip ir baigiasi, nieko daugiau, be šios pašėlusios persekiojimo akcijos, nepateikęs. Jei NUODĖMĖJE būtų daugiau ir įvairesnių blogiukų, geresnė, greitesnė naujų ginklų gavimo sistema, žaidimas būtų kur kas pagaulesnis.

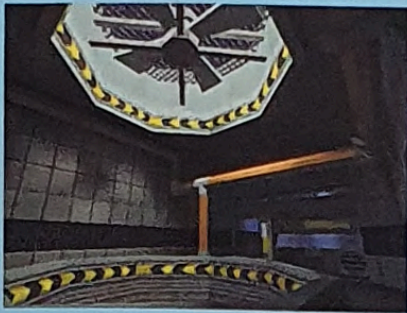
SiN kūrėjai daugiausia dėmesį skyrė lygių dizainui, tad nenuostabu, jog tai ir yra stipriausia žaidimo pusė. Beveik visų žaidimo lygių (neskaitant kelių futuristinių miestų) kraštovaizdžiai primena įprastus žemės vaizdus, be to, "Ritual" vyrųkai puikiai padirbėjo, kad jie atrodytų itin tikroviški. Žinoma, to negana, norint paversti SiN bestseleriu. Taigi jo autoriai labai stengėsi, kad lygiai būtų dar ir kuo interak-

tyvesni. Reikia pasakyti, kad jų pastangos nenuėjo veltui: tokio interaktyvumo lygių neteko matyti jokioje 3D šau-



dyklėje. Ko gero, ryškiausiai tai rodo kompiuteriai, kurių gausu visuose lygiuose. Kituose žaidimuose regėti kompiuteriai buvo tik dekoracijos, užtat NUODĖMĖJE jie iš tikrųjų veikia ir yra naudingi. Ištikimojo draugo, kompiuterių genijaus J.C. (kuris nuolat palaišys su jumis teleryšį) padedamas Džonas galės išlaužti į priešininkų apsaugos (ir dar kažkokias kitokias) sistemas bei išpešti iš to kuo daugiau naudos.





“Ritual” darbuotojai bandė eksperimentuoti su kompiuteriais dar DUKE NUKEM 3D (ten tai buvo atlikta taip pat neprastai, tačiau svarbiausia, jog tai — originali mintis), o SiN ši idėja tik dar tobuliau įgyvendinta. Be kompiuterių, yra gausybė kitų daiktų, su kuriais žaidėjas galės atlikti kokius nors veiksmus: pradedant atsidarančiais stalčiais ir baigiant bankomatais ar taksofonais. Žinoma, žaidimo eigai tai neturi jokios įtakos, bet vis dėlto gan smagu, tarkim, pakelti telefono ragelį ir šnektelti, surinkus pirmą pasitaikiusį numerį.

Kalbant apie 3D šaudyklę būtina paminėti ir žudymo įnagius (t.y. ginklus). Gaila, bet jie šiek kiek nuvilia. Jų rinkinys bus standartinis visiems tokio tipo žaidimams: pistoletas, šautuvas, automatas, kulkosvaidis, granatsvaidis, raketsvaidis (kokia 3D šaudyklė išsivers be šito daikčiuko?) bei šautuvas su optiniu taikikliu. Mūsų nuomone, iš jų visų įdomiausias — pastarasis (nors ir jis jau tampa įprastas). O vienintelis tikrai originalus ginklas — “voraminės”: jos pamažu ropoja link priešo, o kai pakankamai priartėja, žaidėjas jas detonuoja (efektas gan įspūdingas!). Šiaip ginklų pavadinimai skamba labai grėsmingai, tačiau iš tiesų jie ne visiškai atspindi tikrovę. Ypač turint omeny dar vieną “Ritual” naujovę — *location-based damage* (vienas taiklus šūvis į galvą duos daugiau naudos nei visa apkaba, suvaryta į pilvą ar krūtine, — tas vietas saugo neperšauamos liemenės). Todėl maža naudos bus, jei, kaip įprasta, tiesiog paleisite salvę priešų pusėn, — teks suktis aplink ir stengtis pataikyti tiesiai į tarpukį. Norit — tikėkit, norit — ne, bet tai netrukus irgi ima pabosti... Gal kituose žaidimuose priešui įveikti yra ir daugiau būdų, o ne vien tik šūviais kakton...

Jei jau įsigijote SiN, vadinasi, užmokėjote pinigus, kad

taptumėte ir žaidimo beta versijos testuotoju. Reikia pasakyti, jog keliuose *on-line* forumuose grūste prisigrūdo žmonių, kuriems kilo įvairių su žaidimo paleidimu bei veikimu susijusių problemų. Pamėginę išvardyti pagrindines iš jų.

1) Jei turite *Sound Blaster* PCI garso kortą, atitinkančią EAX standartą (pvz., *Sound Blaster Live*), 3D garso efektus žaidime teks išjungti, antraip jis paprasčiausiai neveiks.

2) Jei SiN paleisite su *autorun*, žaidimas bus pakrautas tiesiai iš kompaktinio disko (t.y. neinstaliuotas į kietąjį diską). “Valio! — nudžiugsite jūs. — Neprireiks nė vieno kietojo disko baido.” Gal tai ir neblogai, jei žaisite vos kelias minutes, tačiau jei ketinate žaisti ilgiau, nusivilsite, negalėdami net išsaugoti žaidimo.

3) Išsaugotas žaidimas kraunasi neįtikėtina ilgai (per tą laiką spėsitė išgerti kavos, užkasti ir indus išplauti). Ir netgi kompiuterio pajėgumas praktiškai neįtakoja šio veiksmo trukmės.

4) Kai kuriuose lygiuose jūsų programos bus nuolat dezinformuojamos — gaus netikslią informaciją apie misijos užduotis.

5) Programos kodo dalis, atsakinga už lygių bei AI aktyvumą, retkarčiais tiesiog išsijungia ir dėl to kyla įvairaus pobūdžio problemų.

Čia suminėtos tik pačios pagrindinės klaidos. O dar yra devynios galybės mažesnių. Suprantama, jog praktiškai neįmanoma išleisti žaidimo visiškai be klaidų, tačiau tiek daug “neprišišiukšlina” net klaidų gausa garsėjanti

## Žaidimų aprašymai



“Sierra”. Tiesa, “Internetė” ([www.ritual.com](http://www.ritual.com)) jau pasirodė pagrindinių klaidų pataisų paketas, bet juk ne visi žaidėjai išgali atsisiųsti apie 20 MB (!) užimančią failą, jau nekalbant apie tai, kad nemažai jų apskritai nėra prisijungę prie “Interneto”.

SiN galėjo būti ištis nuostabus žaidimas. Puiki grafika, nepakartojamas lygių dizainas, geri garso efektai (žinoma, jei jie apskritai veikia), neblogas *multiplayer* režimas (jei ne šūvio į kaktą būtinybė, būtų galima jį pavadinti nuostabių), bet tos nelemtosios klaidos bei lėkštoka ginkluotė gerokai gadina žaidėjui ūpą. Užtat į klausimą: “Ar verta pirkti SiN?” atsakysim: jei turite galimybę gauti pataisų paketą — pirkite, jei ne — vargu ar SiN suteiks jus malonių akimirų. Spręskite patys.

### Pranašumai:

- \* nuostabus lygių dizainas,
- \* puiki grafika, garsas.


### Trūkumai:

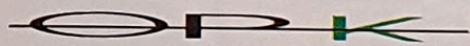
- \* gausybė klaidų,
- \* neįspūdingi ginklai,
- \* vienintelis būdas nušauti priešą — pataikyti tiesiai kakton.

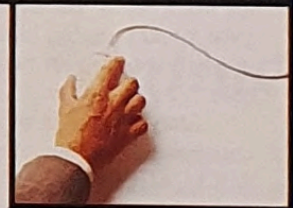
DimaLT

## GERIAUSIAS PASIRINKIMAS - KOMPIUTERIS IŠSIMOKĖTINAI!

Užsisakykite telefonu ( 8-22 ) 235 118, 236 093, 334 732

Laikotarpiu iki 12 mėnesių  
Palūkanos tik 1,34%  
Finansuoja  Bankas HERMIS

  
OKTO PILGRIMO KOMPIUTERIAI



Žaidimų aprašymai (arkadinės lenktynės)

# ROLLCAGE

ATD / *Psygnosis*

P166, 16 MM RAM, 3D greitintuvas; rekomenduojama:  
P200, 32 MB RAM, 3D greitintuvas; *multiplayer*, LAN,  
“Interneto” režimai



Ak, kokia metų pradžia! Arkadinės lenktynės pilasi kaip iš gausybės rago. Štai nespėjome peržiūrėti EXTREME-G 2, o jau išleistas naujas dalykėlis — ROLLCAGE, dar vienas futuristinis ATD ir “Psygnosis” kūrinys. Apie jį būtinai turime papasakoti jums, brangieji skaitytojai, — šis žaidimas iš tiesų vertas jūsų dėmesio!

Greitis — sveikatos pagrindas. Šis teiginys tinka daugeliui žmogaus veiklos sričių, na, o lenktynėms — juolab. Ypač — jei tos lenktynės dar ir su pasižadymais, kaip yra ROLLCAGE. Be to, čia reikalingas ne tik judėjimo greitis, bet ir šūvių, išsisukinėjimų bei daugybė kitokių greičių, kurie tik gali ateiti jums į galvą, kojas, rankas ar dar kur nors. Viskas, lekiam...

Matyt, geriausia visų pirma papasakoti apie malonumus, kurie laukia ROLLCAGE žaidėjų. Iškart galite pamiršti, ką reiškia žodžiai “stogas”, “dugnas”, “lubos” ir “grindys”. ROLLCAGE visa tai nebeturi prasmės. Jūsų transporto priemonė gali važiuoti

ant abiejų korpuso pusių, be to, ne tik horizontalia plokštuma, bet ir vertikaliomis sienomis, ir net lubomis. Ką, išsigandote? Iš tiesų nieko baisaus čia nėra — nors prie tokių netikėtumų reikia mažumėlę priprasti. Tačiau paskui šiuo nuostabiu sugebėjimu galėsite pasinaudoti, kai reikės aplenkėti varžovą ar išsisukti nuo jo atakų. Tik įsivaizduokite: tie nevykėliai grumdosi kažkur apačioje, o jūs, suktelėjęs vairą, visų pirma užlekiate ant sienos, o paskui skriejate lubomis ir dar pamojuojate iš netikėtumo atvipusiais žandikauliais varžovams. Tik darydami šiuos fokusus saugokitės vie-

šnių bėdos — žiūrėkite, kad neįstrigtumėt koridoriuose, nes tada veltui eikvositė tokias brangias sekundes. Užtat niekad neatsipalaiduokite — visad būkite pasirengę laiku pasukti vairą.

Greitis, kurio taip trokšta kiekvienas save gerbiantis vyras, važiuojant ROLLCAGE siekia 300—500 km/val. Reikia pripažinti, kad pojūtis išties siaubingas. Niekad nemėginot lėktuvu skristi tuneliais? Manome, kad būtų kažkas panašaus. Ačiū Dievui, kad keliai čia pakankamai platūs. Beje, jie driekiasi per keturias klimatinės kažkokios planetos juostas. Nors labai staigių posūkių nebus, tačiau žaidimas nervus vis tiek gerokai patampys.

Galima rinktis režimą su ginklais arba be jų. Bet lenktynės su ginklais turi nepakartojamo žavesio. Štai vienutė viešnielė raketa, netikėtai įsirežusi jūsų uodegon, gali sutrukdyti patirti pergales skonį. O gliukonatai-lėntinuvai privers jus tarsi kvailiams išsizioti ir veblenti “meeee-



maaaa-muuuu”, kol keturratė jūsų priemonė šliauš paralelinės erdvės valdžion... Žodžiu, linksma. Užtat kaip smagu griuvėsių krūvomis versti įvairiausių pastatus, kaip grybai po lietaus pridrygusius abipus trasos. Būkite tikri: visus šiuos naftos bokštus bei dangoraižius griauti tiesiai savo lėtaeigiams varžovams ant galvų — neapsakomas malonumas.

Jūs domina, ko vertos jūsų kompiuterinių priešininkų elektroninės smegenys? Ogi jų galvelės apskritai tuščios! Net sunkiausiame lygyje — HARD, — kuris pasiekiamas tik įveikus čempionatą, šių nevykėlių negali laikyti protingais varžovais. Žinoma, retkarčiais susinervinus kils noras ir kumščiu per stalą trinktelėti, ir riebiau nusikeikti. Bet tai laikina. Netruksite atsiesti ir papuošti savo mašiną žvaigždutėmis, gautomis už “užmuštus” lenktyninikus.

Keliai, keleliai... ROLLCAGE galėsite riedėti 20 trasų, nutiestų keturiuose pasauliuose. Galima keisti oro sąlygas, paros laiką ir kitus parametrus — visa tai jau įprastas dalykas šiuolaikinėse



arkadinėse lenktynėse. Visos trasos žiedinės, tačiau jų ilgis įvairuoja. Beje, gan greitai įsidėmėsite, kokios kliūtys kurioje trasoje laukia, o tuomet laimėti bus dar lengviau. Atsitiktinumo elementas — iš dangaus krentantys meteoritai — nuostabiai gražūs ugnies kamuoliai. Ypač maloniai pasijuntate, kai jie pataiko į svetimą mašiną.

ROLLCAGE grafika nepriekaištinga. Ideali. Greitis čia — kaip žaidime POWERSLIDE, tekstūrų kokybė — kaip DETHKARZ ir NFS3. Originalus dalykas — “ištempta” perspektyva, kurios

nupasakoti neįmanoma, — būtina patiems pamatyti. Tiesa, be greitintuvo nepartartina apskritai pradėti šio žaidimo — tik susinervinsite. Be abejo, neišvysite ir jokių specialiųjų efektų. Kita vertus, negi dar atsirastų tokių, kurie bandytų šiuolaikinės arkadinės lenktynės žaisti be greitintuvo? Juk tai paprasčiausiai kenkia sveikatai!

Muzika — technorepas — vieniems patiks, kitiems ne. O apskritai garsas toks pat kaip ir daugelyje kitų tokio tipo žaidimų — amžinas variklio gausmas.

Tad kaip būtų galima apskritai įvertinti ROLLCAGE? Na, gal jis ir neužims pačių aukščiausių populiariausių žaidimų dešimtukų vietų, tačiau šis žaidimas tikrai geresnis už MAD TRAX, WIPEOUT XV ir EXTREME-G 2. Žodžiu, užkietėjusiems lenktynių mėgėjams tai — tikras perliukas, o ir visiems kitiems, ypač pavargusiems nuo pilkos kasdienybės, bus malonu jį pažaisti — tai puiki proga prasiblaškyti!

## Idealus kainos ir galimybių derinys! Kompiuteriai

Geriausi  
ekonomiškų  
verslo  
kompiuterių  
grupėje  
“Naujoji  
Komunikacija”  
Nr. 2 (39)

### Biurui

- CPU 233 MMX
- 32 MB SDRAM
- 3,2 GB HDD
- 40x CD-ROM
- Garso korta, kolonėlės 60W
- Klaviatūra, pelė, padas

1759 Lt

### Namams

- CPU Celeron 366
- 32 MB SDRAM
- 4,3 GB HDD
- 4 MB ATI video
- 40x CD-ROM
- Garso korta, kolonėlės 60W
- Klaviatūra, pelė, padas

2399 Lt

### Profesionalui

- CPU Pentium II 380
- 64 MB SDRAM
- 8,6 GB HDD
- 16 MB Riva TNT video
- 40x CD-ROM
- Creative 64 AWE garso korta, kolonėlės 120W
- Klaviatūra, pelė, padas

3599 Lt

18" sp. SVGA monitoriai nuo 490 Lt

Neklaidžiok,  
jei žinai,  
kur rasti

# Ralinga

- Kompiuteriai
- Periferinė įranga
- „Interneto“ klubas



Pylimo g. 20, 2001 Vilnius  
Tel./faks.: 61 20 33, 61 19 66  
<http://www.ralinga.lt>

Gegužės mėn.  
visiems EPSON®  
spausdintuvams 5% NUOLAIDA

Žvilgsnis į priekį

# MORTYR

Mirage

P200, 64 MB RAM, 450 HDD, "Win'9x"

Antrojo pasaulinio karo tema šiuo metu populiari kaip niekad. Iš pradžių Spielbergas uždirbo krūvą pinigų ir apdovanojimų pastatęs "Gelbstint cilinį Rajaną". Paskui "Lucas Arts" paskelbė apie Indiano Džonso nuotykius vokiečių užnugaryje. O štai dabar nedidelė kompanija "Mirage" visiems mėgėjams pabėgioti ir pašaudyti parėngė nedidukę atominę bombą — žaidimą MORTYR.

Įvykiai MORTYR klostosi Antrojo pasaulinio karo metais, kai naciai sukūrė kažkokį slaptą ginklą. Gal jau supratote, kad jūs vienas turėsite susiremti su ištisa priešų minia, kurie per vieną minutę gali paversti jus šunų ėdalu. Bet ne viskas taip jau niūru. Jūsų pranašumas — netikėtumas, be to, galybė įvairiausių ginklų.

Taigi, bičiuliai, sveikiname jus: vėl išvysite legendinius Diuko Niukemo niuksus, o kartu ir šį bei tą dar galingesnio. Turėsite vidutinio dydžio durklą — itin patogų ginklą artimoje kovoje, tarkim, su sargybiniais, ypač kai reikia taupyti patronus. Be to, jus gelbės mauzeris, automatas, rankinis kulksvaidis, granatos, liepsnosvaidis (labai puikus daikčiukas), raketsvaidis ir rinkinys, pavadintas "uskoritel častic" (kaip matote, patys galingiausi ginklai gaminami Rusijoje).

MORTYR varikliukas labai panašus į žaidimo UNREAL — maždaug taip pat kuriamas apšvietimas, tekstūros, priešų modeliai, net ir ginklai. Tiesa, "Mirage" vaikinukai nusipelnė pagyrų — jų varikliukas kone pusantro karto greitesnis už UNREAL, be to, tinka visų tipų greitintuvai, visiškai išnaudotas jo grafikos potencialas.

Tik, deja, trimačio garso, matyt, nesulauksime. Reguliavimo opcijose galima nustatyti ir ausinių, ir kolonėlių, ir kvadro, ir stereo režimus, tačiau visiškai trimačio garso su *Sound Blaster Live!* ar *Vortex 2*, deja, neradome. Gali būti, kad šie įrenginiai bus pritaikyti vėlesnėse žaidimo versijose.

MORTYR priešų intelektas tikrai išskirtinis — bus begalė progų įsitikinti, kokie jie klastingi. Sužėisti kareiviai atsisauo abiem ran-



kom ir kviečia į pagalbą savo bendrininkus. Karininkai atidengia atakos ugnį, o patys slapstosi už medžių, stulpų ir t.t. Specialiųjų SS dalinių kariai ore išdarinėja tokius salto, kad jiems galėtų pavydėti kiekvienas gimnastas. O robotai... Patikėkite, šios mašinos baisios ir artimoje, ir tolimoje kovoje.

MORTYR pasaulis žėri visomis vaivorykštės spalvomis: pamatysite ir sniegu nuklotas platybes, ir pilis, gaubiamas tiršto rūko, ir sugriautas bažnyčias, pro kurių kiaurus stogus pliaupia lietus. Susidaro įspūdis, kad aplinkinis pasaulis gyvena pagal savo tik jam vienam žinomas taisykles, ir žaidėjo veiksmai neturi jam jokios įtakos. Na, gal mes ne visai teisūs. MORTYR gali griauti viską — pradedant stiklinėmis sienomis, baigiant dideliais akmeniniais statiniais.

Be to, yra ir žaidimo per tinklą režimas. Tik kol kas jo išbandyti neteko — lauksime galutinės žaidimo versijos, kuri pasirodys šių metų vasarą.

Kad ir kaip ten būtų, MORTYR pasaulis itin gerai suplanuotas, puikiai sukurtas žaidimo projektas. Ir jis tikrai bus deramai įvertintas vartotojų.

### Žaidimo ypatumai

- kvapą gniaužiantis sužetas Antrojo pasaulinio karo tema,
- tinka visi 3D greitintuvai,
- aukštas dirbtinis intelektas,
- įvairūs šviesos ir oro sąlygų efektai,
- puiki muzika,
- geras taktikos ir nenutrūkstamų veiksmy derinys,
- 16 žaidėjų, galinčių žaisti per vietinį tinklą arba "Interneta".



KERA

kompiuteriai ir viskas kompiuteriams

K. Donelaičio 62-337, 303, Kaunas  
tel.: 27-204637 faks.: 27-206581  
www.kera.lt

Žvilgsnis į priekį /strategija/

# Braveheart

*Red lemon Productions/  
Eidos Interactive*

**P 166, 32 MB RAM,  
Win'95**

Jūs, ko gero, atsimenate išgarsėjusį, labai gražų ir įspūdingą Melo Gibsono filmą tokiu pat pavadinimu. XIII amžiuje Viljamas Uollesas, paprastas škotų bernaitis, surengia sukilimą prieš žiaurų tironą karalių Edvardą. Anuomet, anglų manymu, didžiausia Škotijos problema buvo ta, kad joje buvo per daug škotų. Kai Viljamas buvo dar vaikas, jo tėvas ir brolis, kaip ir daugelis kitų, paaukėjo savo gyvybes, stengdamiesi išvaduoti gimtąją šalį nuo anglų įtakos. Vėliau Viljamas prarado dar vieną mylimą žmogų. Štai tada jis ryžo-

tai sekasi vis sunkiau. Žūt būt reikia didvyrio, kuris vestų į kovą. Juo ir tampa Viljamas Uollesas, t.y. jūs.

Tikslui pasiekti žaidėjas gali rinktis vieną iš trijų kelių: sujuogti visus tris klanus jėga, griebtis gudrios politikos arba laikytis tikrojo Viljamo Uolleso strategijos ir gėdingai išvartyti anglų užkariautojus. Kiekvienam klanui, kuriam likimo valia teks vadovauti, priklauso tam tikra teritorija ir atitinkami resursai. Be to, skiriasi ir jų narių būdo bruožai. Jums teks rūpintis, kad jūsų žmonės išgyventų ir sėkmingai judėtų pergalės link. Juos reikės maitinti, stengtis gauti begalę kaimiečiams reikalingų įnagių, apginkluoti gentainius. Viena iš svarbiausių užduočių — sugebėti palaikyti kariuomenės dvasią. BRAVE HEART pagrindas yra trimatis varikliukas, kurį labai kruopščiai kūrė vyrukai iš "Red Lemon". Tik dėl šio puikaus varikliuko kautynių laukas atrodys labai įspūdingai ir tikroviškai: čia viskas virte virs, versis kūliais, riedės, rūs ir t.t., ir pan. Dienos ir nakties kaita primins apie tai, kad miegas būtinas net anglams. Saviems įstatymams paklūstanti laukinė viduramžių Škotijos gamta, garsios geografinės įžymybės

džiugins žaidėjo akį, nes kūrėjai itin tiksliai pavaizdavo kiekvieną kvadratinę Škotijos ir Šiaurės Anglijos mylią — šiam darbiui jie naudojo net palydovines nuotraukas.

Žaidime BRAVEHEART bus



si pradėti žygį, kurio tikslas — išvaduoti tėvynę. Taigi žaidimo BRAVEHEART veiksmas vyksta 1298 metais. Keletas 16 klanų iš paskutiniųjų stenigiasi atremti anglų spaudimą. Žinoma,

apstu vaizdo, garso efektų, filmuotų interjų ir net ištisu scenų iš to paties pavadinimo filmo.

BRAVEHEART žaidimą numatyta išleisti jau šį pavasarį.



Kovo 31 — balandžio 3 dienomis Klaipėdoje vyko informacinių technologijų paroda "Bit'99". Šalia Klaipėdos firmos NETSANA bendrame stende dalyvavo ir žurnalas KIBERZONA. Kadangi čia vyko žurnalo KIBERZONA organizuotas QUAKE II turnyras, o UAB NETSANA įsteigė prizus — 33,6 Mb faksmodema, garso korta YAMAHA, pele MIOSUMI, todėl šis stendas buvo bene lankomiausias. Tačiau nenusiminkite, jei nepabuvojote šioje parodoje, nes gegužės 26—29 dienomis Kaune vyks paroda INFO KAUNAS'99. QUAKE'riai nesnauskite! Parodoje vėl bus rengiamas turnyras. Jame 3M projektoriais rodomą vaizdą galės stebėti visi žiūrovai! Žinoma, nugalėtojai neliks be prizų. Mus rasite netoli įėjimo, kartu su SONEX Co. Iki pasimatymo parodoje ir iki negailingio mūsų QUAKE II žaidimo lauke.

## PC kodai

### Army Men II

Kodai

Kodus įveskite į "message mode", pirmasis simbolis — '!':

patton's speech,  
i give up,  
veni vidi vinci,  
fond memories,  
night of the walking dead,  
suicide kings,  
ninja arts,  
god of gamblers,  
techno,  
rubber cement,  
paper dolls,  
watchtower in the sky,  
geronimo!,  
beautiful nikita,  
fourth of july,  
roach spray,  
ruby ray,  
aluminum foil,  
smorfs,  
metal sheeting,  
shrink wrap,  
pooper scooper,  
gnomish inventions,  
acme discs,  
a better tomorrow,  
no rocket launcher,  
village people,  
i have a rock,  
cliche ending,  
phoenix!,  
surprise party,  
armageddon,  
ucla,  
doctor doctor,  
moleman,  
spidey senses tingling,  
jumpjets,  
warp 6,  
santini.

### Jazz Jackrabbit 2

Kodai

jjgod — nemirtingumas,  
jjinv — nemirtingumas,  
jjguns — visi ginklai,  
jjammo — visi ginklai,  
jjk — susinaikinimas,  
jjshield — skydas,  
jjnext — praleisti lygius,  
jjbird — paukščių pagalba,  
jjcoins — gauti monetas,  
jjgems — gauti brangakmenius,  
jjending — grįžti į pagrindinį meniu,  
jjq — išeiti iš žaidimo,  
jjmorph — pavirsti Spaz, dar kartą — į Bird, dar kartą — į Frog, atsiversti į Jazz,  
jjnxt — peršokti į kitą lygį.

### Requiem: Avenging Angels

Kodai

CSMILTON — įjungiami kodai,  
CSSHROUD — visa amunicija ir sveikata,  
CSESSENCE,  
CSROSARY — kai kurie daiktai,

CSAMMO — ginkluotė,  
CSGUNS — visi šautuvai,

CSMAPPER,  
CSTIME,  
CSHALT,  
CSVANISH,  
CSHIDE,  
CSHOST,  
CSBACK,

CSYHWH — nemirtingumas,

CS3DNOW!ON,  
CS3DNOW!OFF,  
CSUNSQUEEZE,  
CSSQUEEZE,  
CSUNTRACE,  
CSTRACE,  
CSUNFRAME,

CSFRAME2,  
CSFRAME,  
CSCLIPMOUSE,  
CSBLAH,  
CSVERBOSE,  
CSPORTAL,  
CSWIRE,

CSNOTIMEOUTS,  
CSTIMEOUTS,

CSYHWH — nemirtingumas,

CSSTIGMATA — visi ginklai, sveikata, šarvai, kiti daiktai,  
CSHOST — skristi.

### Rollcage

Kodai

Įveskite pagrindiniame meniu arba sustabdę žaidimą:  
wreckedonspeed — lėtesni automobiliai,  
jackimflying — didelė traukos jėga,  
bringmebackdowntoearth — normali traukos jėga,  
flymetothemoon — vidutinė traukos jėga,  
reflections — veidrodinis režimas.

### Turok2: Seeds of Evil

Spauskite ENTER, kodą ir vėl ENTER.  
AVACADO — jūsų herojus tampa žalias,  
BLUE — jūsų herojus tampa mėlynas,  
COLE — ginklai, šoviniai, sveikata,  
HAHN — jūsų herojus tampa raudonas,  
INVINCIBLE — nenugalimumas,  
LUKASZUK — visi ginklai,  
OCHRE — jūsų herojus tampa ridas,  
RAYL — nenugalimumas,  
SAGE — jūsų herojus tampa šviesiai žalias,  
SNELLINGS — sveikata,  
TREVOR — visi ginklai ir šoviniai,  
VINCENT — jūsų herojus tampa pilkas.

### I-War

Jeigu norite pasirinkti bet kurią misiją, ieškokite failo "prec" direktorijoje `\iwar\psg\resource\scripts\precedence`. Atidarykite jį ir pakeiskite visus skaičius, esančius stulpelyje "prec", į nulį.

### Imperium Galactica

Laikykite nuspaužę SHIFT kol įvedinėjate žodį KAROLY. Spauskite šiuos klavišus:

5 — suteikia jums leitenanto laipsnį,  
6 — suteikia jums kapitono laipsnį,  
7 — tampate vadu,  
8 — suteikia jums admirolo laipsnį,  
9 — tampate vyriausiuoju admirolu,  
C — gausite visas kolonijas ir išradimus,  
V — 100000 kreditų.

### Incoming

Laikykite SHIFT ir rašykite:

SOLIDASAROCK — nesužeidžiamumas,  
FLATBROKE — nėra užtamsinimo,  
OLDMACDONALD — apsaugo ūkį nuo šokinėjančių KARVIŲ !!!,  
FLYMETOTHEMOON — lenktynės Mėnulyje,  
SUPERDAISY — visus nužudantis šūvis,  
SUPERSHOOT — tas pat kaip ir SUPERDAISY,  
INFINITEWEAPONS — neribotas ginklų skaičius,  
F3 — nesužeidžiamumas,  
F4 — neribotas gyvybių skaičius,  
F5 — neišsenkantys ginklai,  
F6 — bomba,  
F7 — išeiti,  
F8 — išsaugojimas,  
F9 — įjungia išsaugotą situaciją,  
F11 — viską pradėti iš naujo.

### Incubation: Time Is Running Out

ix1 — visos vietos matomos,  
ix2 — kiekvienas laivynas gaus 10 lygio taškų,  
ix4 — kita misija.

### Inferno

Laikykite nuspaužę dešinį SHIFT klavišą, kol įvedinėjate LOLIFE. Tapsite nemirtingi ir turėsite neišsenkamas ginklų atsargas.

### Interstate '76

CTRL-SHIFT-GETDOWN — lygio peršokimas.

### Jazz JackRabbit

Sustabdykite žaidimą(p) ir spauskite BACKSPACE prieš įvesdami bet kurį kodą.  
APOGEE — 16 spalvų, dvigubai lėtesnė žaidimo versija,

BAD — apsauginis paukštis,  
BOUF — nemirtingumas,  
CSTRIKE — skraidanti lenta,  
DOOM — tvirtesni priešai,  
GUNHED — visi ginklai ir 100 šovinių,  
HOOKER — brangakmenis,  
KEN — išeiti į DOS'ą,  
LAMER — peršokti lygį.

### Jazz Jackrabbit 2 Shareware

Įveskite kodus žaidimo metu (žaidžiant



vienam žaidėjui skirtu režimu).

JJAMMO — visi ginklai ir šoviniai,  
 JJBIRD — paukščio pagalba,  
 JJCOINS — monetos,  
 JJENDING — sėkminga žaidimo pabaiga,  
 JJGEMS — brangakmeniai,  
 JJGOD — nesužeidžiamumas,  
 JJGUNS — visi ginklai ir šoviniai,  
 JJINV — nesužeidžiamumas,  
 JJNEXT — lygio peršokimas,  
 JJQ — grįžti į "Windows",  
 JJSHIELD — skydas.

## Jazz Jackrabbit 2

Iveskite kodus žaidimo metu (žaidžiant vieno žaidėjo režimu).

jjcolor,  
 jjcoins — daugiau pinigų,  
 jjt,  
 jjnxt — kitas lygis,  
 jjk,  
 jjq,  
 jjbird — paukščio pagalba,  
 jjnext — kitas lygis,  
 jjfire,  
 jjgems — daugiau brangakmenių,  
 jjammo — daugiau šovinių,  
 jjlight,  
 jjnowall,  
 jjfly — skristi,  
 jjinv,  
 jjending,  
 jjkill — nusižudyti,  
 jjcpu,  
 jjd,  
 jjpower — padidėja galia,  
 jjshield — skydas,  
 jjgod — nemirtingumas,  
 jjguns.

## Jedi Knight

Demo versijos kodai:

5858LVR — žemėlapis,  
 BACTAME — sveikata,  
 DEEZNUTS — lygio peršokimas,  
 ERIAMJH ON — skridimas,  
 ERIAMJH OFF — išjungti skridimą,  
 JEDIWANNABE ON — nemirtingumas,  
 JEDIWANNABE OFF — išjungti nemirtingumą,  
 RED5 — visi ginklai,  
 THEREISNOTRY ON — lygio baigimas,  
 WAMPRAT — visi daiktai,  
 WHITEFLAG ON — įjungti kompiuterio dirbtinį intelektą,  
 WHITEFLAG OFF — išjungti kompiuterio dirbtinį intelektą.

Pilnos versijos kodai:

5858LVR — žemėlapis,  
 BACTAME — sveikata,  
 ERIAMJH — skristi,  
 JEDIWANNABE 0 — išjungti nemirtingumą,  
 JEDIWANNABE 1 — įjungti nemirtingumą,  
 RED5 — visi ginklai,  
 THEREISNOTRY — kitas lygis,  
 WAMPRAT — visi ginklai,  
 WARP # — lygio pasirinkimas,  
 WHITEFLAG 0 — išjungti kompiuterio dirbtinį intelektą,  
 WHITEFLAG 1 — įjungti kompiuterio dirbtinį intelektą.

## Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Pilnos versijos kodai:

BOINGA 0 — išjungti nesužeidžiamumą,  
 BOINGA 1 — įjungti nesužeidžiamumą,  
 CARTOGRAPH — visas žemėlapis,  
 DIEDIEDIE — visi ginklai,  
 FREEBIRD — skridimas,  
 GAMEOVER — peršokti lygį,  
 GIMMESTUFF — visas inventoriųs,  
 STATUESQUE 0 — išjungti kompiuterio dirbtinį intelektą,  
 STATUESQUE 1 — įjungti kompiuterio dirbtinį intelektą.

## Johnny Bazookatone

ZARTACLA — 1 lygis (kalėjimas),  
 RINGMYBEL — 2 lygis (viešbutis),  
 SCRAMBLED — 3 lygis (virtuvė),  
 ANASTHETIC — 4 lygis (ligoninė),  
 ETAGSLEH — 5 lygis (pašūrė).

## Jurassic War

Prieš įvedant kodą spauskite ENTER.

FOOD — maistas.

## Killing Time

BODYBAGS — ?,  
 BURGER — ?,  
 CHOW YUN FAT — ?,  
 CRYPTO — ?,  
 EDGE — ?,  
 GARYLAKE — nusižudyti,  
 IAMAPOOPHEAD — nemirtingumas,  
 IDKFA — nusižudyti,  
 JOHN WOO — ?,  
 MAD DOG — ?,  
 OPENSEZME — ?,  
 SCOOBYSNACK — 200% energijos,  
 STRYDER — ?,  
 WHOOPDANG — visi ginklai ir šoviniai.

## AfterBurner

TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS — įjungiamas apgaudinėjimo režimas.  
 G — daugiau raketų,  
 T — atimti raketas,  
 N — gyvybė.

## Afterlife

\$@ —: gausite 10 000 000 piniginių vienetų (tik tris kartus per žaidimą).

## Alien Trilogy

comeandhaveago — visi ginklai,  
 ifyouthinkyouarehardenough — neribotas skaičius šovinių ir ginklų,  
 nadiapopovXX — lygio peršokimas.

Kodai:

TROMPEM — didelės rankos ir pėdos,  
 BIGBADNOODLE — didelės galvos,  
 INEEDAUPS — užtemdytas režimas,  
 MRNOPRULEZ — nieko nedaryti,  
 OBLIVIONISOUTTHERE — apgaulė.

## Hardline

Atidarykite hardline.cfg failą hardline kataloge. Įrašykite šią eilutę failo gale:  
 BACKSPACE — užmuša visusekrane matomus priešus,  
 HOME — prideda šovinių pagrindiniam šautuvui,  
 INSERT — atgauti sveikatą,  
 X — tampate nematomas.

## Harvester

BRUCE — nematomumas kovos metu,  
 MURDERER — visi ginklai,  
 NICK — atgauti sveikatą,  
 SON OF SAM — panaudoti kai kuriuos daiktus.

## Have A N.I.C.E. Day

Kol įvedinėjate kodą, spauskite CTRL klavišą:

AGGRESSOR — visi ginklai ir papildymai,  
 ALLWEAPONS — visi ginklai ir papildymai,  
 BOOSTER — pagreitėjimas,  
 HELPME — remontas,  
 MUCHMONEY — daug pinigų.

## Havoc

Sustabdykite žaidimą (TAB klavišas) ir įveskite šiuos kodus:

AAA — amunicija,  
 SSS — skydai,  
 VVV — papildymas.

## Heavy Gear

Žaidimo metu laikykite nuspaudę [CTRL][ALT][SHIFT] ir įveskite kodą:  
 BEDOUPNPRINCE — nemirtingumas,  
 CHECKMATEIN2 — sėkmingai baigti misiją,

ESBACKANDHESGOTAGUN — neišsenkanti ginkluotė.

## Hellbender

IMPUMP : visi ginklai  
 STEROIDS: nematomumas  
 TOTLPWR: pilna energija  
 URDEAD#: duoda ginklą #.

## Heretic

COCKADOODLEDOO — trumpam tampate viščiuku,  
 IDDQD — žaidėjo susinaikinimas,  
 KITTY — vaikščiojimas kiaurai sienas,  
 MASSACRE — nužudote visus esančius lygyje,

# Procesorių karai

Tokį pavadinimą išrinkau neatsitiktinai. Dabar namų kompiuteriams skirtų procesorių rinkoje susiklostė labai įdomi padėtis — kainos kasdien krinta, o įrangos sparta didėja taip greitai, kad paprastam žaidėjui dažnai būna sunku susigaudyti naujųjų produktų rinkoje, nuspręsti, kurį rinktis. O juk ne visada padėtis buvo tokia komplikuoata. Dar visai neseniai, kai tekdavo pirkti naują procesorių, niekas ilgai nesvarstydavo, kurios firmos gaminį rinktis. O taip buvo dėl labai paprastos priežasties — paprasčiausiai viską lemdavo pirkėjo kišenė: jei yra pinigų — imame "Intel", jei nėra — visa kita. Pamažu situacija keitėsi, bet "Intel" vis tiek nors vienu žingsniu lengdavo savo konkurentus. Didžiausias konkurentas "Intel" šiuo metu yra "AMD", kiek mažesnis — "Cyrix". Šiame straipsnyje pamėginu apžvelgti minėtosios trijulės naujausius gaminius. O tada jau patys spręsite, kurį rinktis.

## Intel

Pracitų metų vidury "Intel" visiškai nutraukė senųjų **Pentium MMX** gamybą ir visas savo jėgas skyrė savo naujos kartos procesorių **Pentium II** (toliau **P2**) populiarinimui. Užbėgdamas į priekį pasakysiu, jog šiuo metu **P2** yra sparčiausias iš namų ūkiui skirtų mikroprocesorių. Štai pagrindiniai jo pranašumai:

1) Procesorius ir spartinamoji atmintis (kešas) įmontuoti į tam tikrą dėžutę (ši montuojama į specialų lizdą **Slot1**; **Pentium** procesoriai buvo montuojami į **Socket7** lizdą), kurioje jie yra tarpusavyje sujungti greita vidine magistrale. Tai smarkiai didina sistemos našumą, kadangi procesoriaus ir kešo jungties dažnis tik dvigubai mažesnis už paties procesoriaus taktinį dažnį, t.y. jei turite **P2 400 Mhz** procesorių, tai jis su kešu informacija keisis 200 Mhz dažniu (primenu, jog "paprastuose" **Pentium** šis skaičius buvo lygus magistralės dažniui — dažniausiai 66 Mhz).

2) **P2** naudoja dvi pažangiausias "Intel" technologijas — **DIB** (**Dual Independent Bus**), kuri buvo naudojama ir **Pentium Pro** procesoriuose, bei **MMX**.

3) **P2** reikalingas tik 2,8 voltų maitinimas, dėl to procesorius naudoja mažiau energijos bei mažiau išyla.

Yra ir kitų techninių naujovių, kurių čia neminėsimė. Testai rodo, kad **P2** yra nepralenkiamas praktiškai visais atžvilgiais. Skaitytojas gali pamanyti, kad jei **P2** toks tobulas, tai nėra ko daugiau sukti sau galvą, — metas kuo greičiau lėkti į artimiausią kompiuterių parduotuvę jo pirkti. Tačiau turėtumėte žinoti, jog yra vienas "bet". Tikriausiai ir patys numanote, kad tas "bet" — tai procesoriaus kaina. Taigi "Intel" **P2** net maždaug 40 proc. brangesnis už tokio pat dažnio konkurentų gaminamus procesorius. Žinoma, jei jūs galite sau leisti paislaidauti, tada tikrai neverta abejoti — geriau už **P2** nieko nerasite. Tačiau jei procesoriaus kaina jums itin svarbi (manau, taip yra daugumai), tada siūlyčiau skaityti toliau.

Kadangi **Pentium MMX** jau nebegaminamas, o **P2** įsigyti kol kas leidžia toli gražu ne kiekvieno kišenė, "Intel" išleido "apkarpytą" **P2** analogą — **Celeron**. Pavadinau jį "apkarpytu", nes **Celeron**, turėdamas tokią pat architektūrą kaip ir **P2**, skiriasi nuo šio tik tuo, kad neturi spartinamosios atminties (**P2** jos apimtis — 512 KB). Šis modelis spaudoje buvo prastai

įvertintas. Manau, **Celeron** išties nėra toks jau prastas, tiesiog dauguma senamadiškų žurnalistų apie procesorių galimybes sprendžia iš jų testų rezultatų "Winword" ar "Excel" terpėse. O kadangi **Celeron** visiškai neturi spartinamosios atminties, šiuo atžvilgiu jis nepranoko senojo gerojo **Pentium MMX 233**. Bet juk dabar XX amžiaus pabaiga. Šiandien niekam neįdomu, kaip greitai procesorius tvarkosi su ofiso programomis, — kur kas svarbiau, kaip greitai jis dirba su trimete grafika. O čia jau kita kalba, nes šioje srityje **Celeron** smarkiai lenkia truputį brangesnį **Pentium MMX 233** ir nedaug teatsilieka nuo dvigubai brangesnio **P2** procesoriaus.

Vykdydama savo planą "Intel" rudenį išleisdžia patobulintą **Celeron** versiją — **Celeron A**. Ir nors pavadinimai skamba panašiai, turiu pasakyti, jog **Celeron A** veikia nepalyginamai greičiau už savo pirmtaką. Naujasis **Celeron** savo našumu praktiškai nenusileidžia to paties dažnio **P2** procesoriams (o kai kurias operacijas atlieka netgi greičiau!). "Intel" to pasiekė įmontavusi į jį 128 KB *full speed* spartinamosios atminties. *Full speed* reiškia, kad dabar procesoriaus ir kešo keitimosi informacija dažnis bus lygus paties procesoriaus dažniui (o ne jo pusei, kaip yra **P2**). Vadinas, nors **P2** ir **Celeron** procesorių dažnis yra toks pat, pastarojo kešas veiks dvigubai sparčiau nei dvigubai už jį brangesnio **P2** kešas. Be to, **Celeron** turi dar vieną savybę, dėl kurios, manau, jis ir tapo toks populiarus. Mat jis gali dirbti daug didesniu dažniu, nei yra nurodyta. Tereikia padaryti vieną nesudėtingą (mano manymu), bet rizikingą triuką — t.y. atlikti *overclock*\* veiksmą (liaudiškai — "užturbinti"). Norit tikėkit, norit ne, tačiau testai rodo, jog **Celeron 333**, "užturbintas" iki 450, atliekant operacijas su slankiuoju kableliu, žaidžiant žaidimus, dirbant su verslo bei trimatės grafikos (pvz., **3D Studio**) programomis, praktiškai nenusileidžia naujausiam **P2** šeimos nariui, dirbančiam 450 Mhz dažniu (tiesą sakant, paprastas vartotojas nė nepastebės jokio skirtumo). Argi ne įspūdinga? Žinoma, "Intel" tuo nėra patenkinta — ji jau pareiškė, jog jos naujieji 366 bei 400 Mhz dažnio **Celeron** procesoriai bus apsaugoti nuo *overclock* galimybes.

Šiuo metu naujausias "Intel" gaminy yra **Pentium II Xeon**. Daug apie jį nekalbėsime, nes **Xeon** yra dar daug brangesnis už **P2**, todėl abejoju, kad koks paprastas žaidėjas įstengtų jį nusipirkti. Šis procesorius turi keletą technologinių naujovių bei yra pritaikytas dirbti *multiprocessor* režimu (kai vienu metu gali dirbti iki keturių procesorių). **Xeon** yra skirtas galingoms darbo stotims bei serveriams.

Manyčiau, jog absoliuti dauguma šių straipsnį skaitančių žmonių (t.y. tų, kurie dabar ketina pirkti naują mikroprocesorių), pasirinks "Intel" produkciją. O ką gi daugiau? Mano galva, šiuo metu optimalus (pagal kainos bei našumo santykį) "Intel" produktas yra **Celeron A**. Spręskite patys: už dvigubai mažesnę kainą (nei **P2**) gaunate procesorių, kurio našumas praktiškai toks pat kaip ir "brangiojo brolio". Be to, nereikėtų pamiršti ir jo sugebėjimo dirbti daug didesniu nei standartinis taktiniu dažniu. Tokia mano nuomonė, o teisė rinktis, be abejo, lieka jums.

## AMD

"AMD" visą laiką vienu žingsniu atsilikdavo nuo "Intel". Viena vertus, tai neleisdavo jai pardavinėti savo produktų tokiomis aukštomis kainomis, kokios yra "Intel" gaminių. Kita vertus, "AMD", kadangi išleisdavo procesorius kiek vėliau už "Intel", galėdavo pastebėti pastarosios padarytas klaidas, išanalizuoti jas ir ištaisyti. "Intel" tokia konkurentų veikla aiškiai nepatiko, tad savo naujausią kūrinių (**Pentium II**) ši firma pagamino pagal visiškai kitokią nuosavą technologiją (**Slot1**). Jei "AMD" taip pat norėtų pagal ją kurti savo gaminius, jai tektų mokėti už licenciją. Tačiau "AMD" to daryti neketino, tad ji pradėjo visus įtikinėti, jog **Socket7** yra pigesnis ir niekuo neblogesnis sprendimas už **Slot1**. Nuo tada "Intel" ir "AMD" technologijų keliai

išsiskyrė. Įdomu tai, jog "AMD" siūlomi gaminiai gal ir nėra prastesni už "Intel", tačiau dauguma žmonių tvirtai tiki, kad tai, kas yra pigu, jokiū būdu negali būti kokybiška, tad "AMD" vėl rizikuoja likti nieko nepešusi.

O dabar pereikime prie naujausio "AMD" perliuko — **K6-2**. Iš esmės tai nėra naujas procesorius, o tik patobulintas **K6** variantas. Visų pirma, **K6-2** yra optimizuotas dirbti su 100 Mhz dažnio sisteminė magistrale. O kitas rimtas žingsnis į priekį — tai **3Dnow!** technologija. Dabar pamėginsiu paaiškinti, kas yra tas **3Dnow!** ir kam jis reikalingas. "Intel" gaminiai pasiekia tokią darbo su 3D spartą dėl galingo matematinio co-procesoriaus (toliau FPU — *floating point unit* — procesoriaus dalis, atsakinga už operacijas su skaičiais po kablelio, vykstančias daugelyje multimedijos procesų: 3D grafikos, garso ir kt.). Kaip tik FPU nuolat pakišdavo "AMD" koją. Tad nors **K6** procesoriai pagal kai kuriuos rodiklius lenkdavo "Intel" analogus, užtat testuojant su slankiuoju kabeliu **K6** jiems nuolat nusileisdavo (ir gana smarkiai).

Technologija **3Dnow!** buvo pasitelkta tam, kad nors truputį sumažintų šį skirtumą (o gal net ir pralenktų "Intel"). Reikalas tas, jog procesoriaus FPU gali atlikti begalę sudėtingų operacijų pagal daugybę skirtingų instrukcijų. Tačiau 3D žaidimai naudoja tik kelias tokias instrukcijas. Tad "AMD" atrinko 21 dažniausiai naudojamą instrukciją ir leido centriniam procesoriui per vieną taktą (t.y. panaudojant vieną instrukciją) atlikti iš karto kelias vienodas operacijas. Tai neabejotinai turėtų smarkiai paspartinti darbą su 3D grafika (juk daug mažiau laiko užtruksime, jei, tarkim, keturis vienodus žodžius apdorosime iškart, o ne kiekvieną žodį paileiui). Panaši technologija buvo panaudota ir **MMX** procesoriuose. Tačiau **3Dnow!** yra daug perspektyvesnė technologija, nes šiuo metu 3D kaip niekad populiarus, trimatės grafikos reikia visur ir visiems. Viskas būtų puiku, jeigu ne vienas "bet". Naujos instrukcijos reikalauja naujos programinės įrangos (t.y. žaidimų). Tokių žaidimų gali būti trijų tipų:

- žaidimas turi naudoti grafinį varikliuką, optimizuotą **3Dnow!** instrukcijoms. Šiuo atveju **K6-2** našumas gali dvigubai viršyti savo pirmtako našumą;
- žaidimui tinka **DirectX 6**, naudojamas **Direct3D 6** varikliukas. Šiuo atveju našumas gali padidėti iki 30 proc.;
- jūsų grafinės kortos tvarkyklės turi būti optimizuotos **3Dnow!** technologijai. Mano žiniomis, savo tvarkyles optimizavo tik firmos "NVIDIA" (**Riva 128** ir **Riva TNT** grafiniams procesoriams) bei "3Dfx" (**Voodoo2** ir **Voodoo Banshee** grafiniams procesoriams). Tokiu atveju našumas gali padidėti 15 proc. Didžiausią išpūdį man padarė žaidimas **QUAKE2**. Su **3Dnow!** draiveriais minėto žaidimo našumas padidėjo dvigubai (!). Viskas puiku, jei žaidimui tinka **3Dnow!** O jeigu ne? Šiuo atveju **K6-2** našumas nesiskiria nuo atitinkamo dažnio **K6** procesoriaus našumo. Kol kas yra tik keli žaidimai, kuriems tinka **3Dnow!** Šie žaidimai, pvz., **QUAKE2**, žaidžiant su **K6-2** procesoriumi netaps lėtesni (o kartais jie net pagreitės) negu žaidžiant su atitinkamo dažnio **P2** procesoriumi; tuo tarpu kiti, kuriems netinka **3Dnow!** ir kurių šiuo metu yra daugiausia, daug lengviau ir greičiau žaidžiami su **P2** ar **Celeron** procesoriais. Viskas priklausys nuo žaidimų gamintojų — ar jie teiksims optimizuoti savo produktus šiai naujovei.

Apibendrinant noriu pabrėžti, kad **K6-2** nėra universalus. Jis gal ir puikiai tinka žaidimams (ir tai tik tiems, kuriems tinka **3Dnow!**), tačiau kadangi pagrindinės "FPU" problemos taip ir nebuvo išspręstos, tai tokios programos kaip **3D Studio** veiks kur kas lėčiau nei su "Intel" procesoriais. Ofiso programos taip pat veiks lėčiau negu su "Intel" procesoriais. Visai prastai **K6-2** pasirodė dirbant "Win'NT" terpėje. Be to, programų gamintojai neretai pasirūpina tik kad jų naujos programos gerai veiktų dirbant su kompiuteriais, kuriuose yra "Intel" procesoriai, visiškai pamiršdami apie "AMD" bei "Cyrix" (ypač "Cyrix") gaminius. Bet jei jums kompiuteris reikalingas tik

žaidimams, o kišenėse turite ne per daugiausia šlamančiųjų, jums visai pakaks **K6-2**.

## Cyrix

Kompanija "Cyrix" žinoma kaip originalių procesorių, kuriuos pardavinėja žemiausiomis rinkoje kainomis, gamintoja. Pernai ji buvo gerokai apleidusi savo pozicijas. Tačiau šiuo metu kompanija kuria net tris procesorius, našumu prilygstančius naujausiems "Intel" ir "AMD" produktams. Tai yra **M II**, **6x86 MX** ir **MediaGX**. Pirmieji du labai nedaug tesiskiria vienas nuo kito, užtat trečiasis yra savotiškas "keturi viename" gaminy. Papasakosime apie kiekvieną iš jų.

**Cyrix 6x86 MX** — tai procesorius, kuriam tinka **MMX** intrukcijos. Jo vidinis antro lygmens kešas padidintas iki 64 KB (konkurentų gaminių kešas tėra 32 KB), be to, jis turi patobulintą darbo su atmintimi mechanizmą. Našumu jis nenusileidžia kitam "Cyrix" modeliui — **M II**. Jūdviejų našumo rodikliai yra didesni nei **Celeron** (pirmojo), bet mažesni nei **P2**. Tačiau "Cyrix", kaip ir "AMD", gaminiai turi silpnoką "FPU", todėl atliekant operacijas su slankiuoju kabeliu **6x86 MMX** rezultatai yra prasčiausi iš visų aprašomų procesorių.

Procesorius **M II**, kaip ir kiti "Cyrix" gaminiai, montuojamas į **Socket7**. Šis procesorius turi skirtingus slankaus kabelio ir **MMX** intrukcijų vykdymo blokus (reikalas tas, kad **Pentium MMX** procesoriuje už šių operacijų vykdymą buvo atsakingas vienas blokas, tad jos negalėjo būti vykdomos tuo pat metu ir tai kiek sulėtindavo procesoriaus darbą). **M II** procesoriuje praplėstas **MMX** intrukcijų rinkinys, kuris programiškai kol kas niekur nerealizuojamas (manau, niekada ir nebus:)), todėl negalima šnekėti apie jokią našumo padidėjimą.

**Cyrix MediaGX** — neordinarus reiškinys tarp procesorių, skirtų namų kompiuteriams. Reikalas tas, kad jame suderinti iš karto keturi įrenginiai: tai centrinis procesorius bei grafikos, garso ir atminties valdymas. Tokiu būdu viename procesoriuje įmontuota praktiškai visa sistema, užtat jums nereikės nei garso kortos, nei vaizdo greitintuvo. Iš vienos pusės, tai yra labai gerai, kadangi visa sistema tada kur kas mažiau kainuoja. Iš kitos pusės, tai blogai, nes ir grafika, ir garsas šiame procesoriuje atkuriami ne geriausiu būdu (t.y. daug blogiau, nei nusipirkus atskiras garso ir vaizdo plokštes), o galimybės įdiegti atskiras vaizdo ar garso plokštes nėra. Žodžiu, **MediaGX** skirtas ypač taupiams, kurie už mažą kainą nori turėti visavertį (nors ir labai prastos kokybės:)) kompiuterį.

## Ką pasirinkti?

Čia jau viskas priklauso ne tik nuo to, ką jūs veikiate su savo kompiuteriu, bet ir nuo jūsų piniginių storio. Aš galiu tik pasakyti savo nuomone šiuo klausimu.

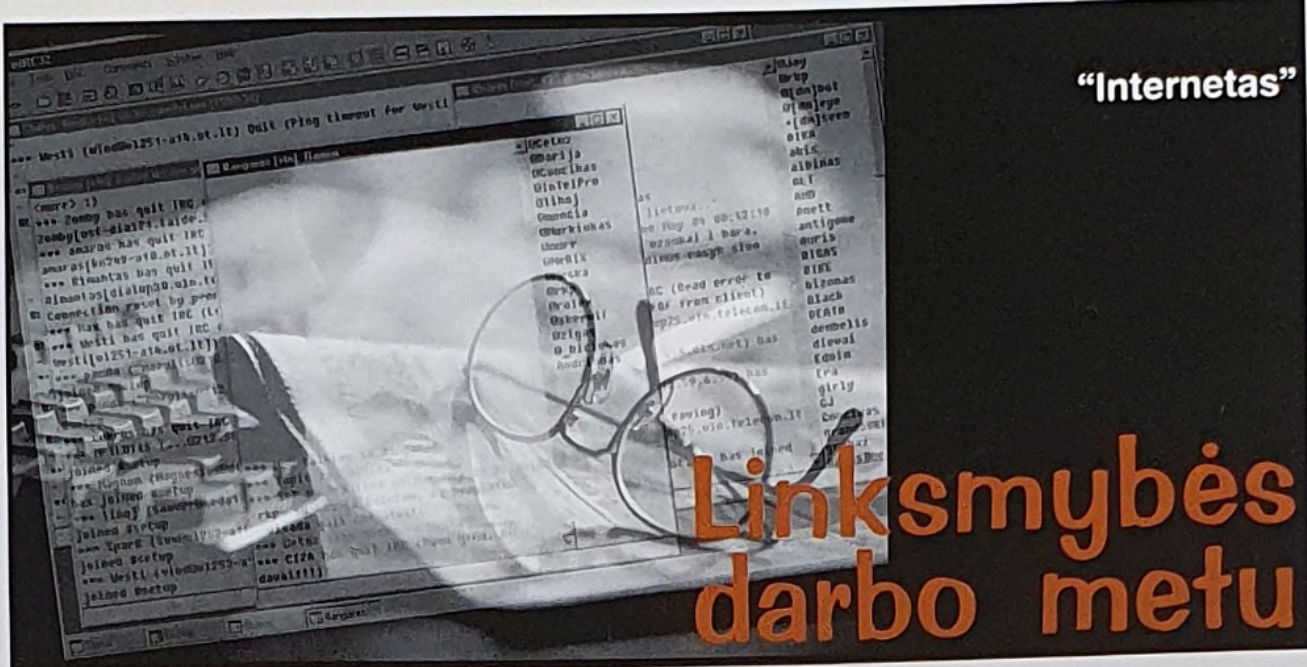
1) Stenkitės nepirkti kompanijos "Cyrix" gaminių, nebent su pinigais visai striuka. Kodėl? O todėl, kad retą žaidimą galėsite žaisti nepatirdami jokių keblumų. Ir net jei kada nors bus išleistas *patch'as* su šių problemų pataisomis, jei nesate prisijungęs prie "Interneto", negalėsite jo atsisiųsti. Bet tai, kaip jau minėjau, tik mano nuomonė, o jūs turite teisę su ja nesutikti.

2) Dabar jau neapsimoka pirkti mikroprocesoriaus su žemesniu nei 300 Mhz taktiniu dažniu.

3) Ar verta pirkti **Pentium II**? Manau, kad paprastam žmogui vertėtų pagalvoti apie kitus variantus. Juk **Celeron A** bei **K6-2** kainuoja kone du kartus mažiau, o našumu jam beveik nenusileidžia (**Celeron**, kaip jau buvo rašyta, pagal kai kuriuos parametrus netgi lenkia savo "vyresnįjį brolių").

4) Manau, kol programinės įrangos gamintojai dar nepradėjo masiškai leisti produkcijos, optimizuotos **3Dnow!** instrukcijoms, iš visų čia suminėtu kaip tik procesoriaus **Celeron A** kainos ir našumo santykis yra optimalus (patarčiau pirkti 333 Mhz variantą).

\* — šio straipsnio autorius (t.y. aš:)) neprisiima jokios (nei moralinės, nei materialinės) atsakomybės už jūsų bandytų padarinius. Daugiau informacijos apie *overclock* veiksmą galite rasti "Internetu" adresais <http://www.tomshardware.com>, <http://jeffshardware.computerheaven.net/> bei <http://www.systopt.com/overc.html>.



# Linksmybės darbo metu

Amerikos sociologinių tyrimų kompanijos "Garther Group" duomenimis, amerikiečiai per metus darbo metu pražaidžia daugiau kaip 26 milijonus valandų. Valstybei bei privačioms įmonėms tai kainuoja maždaug 700 milijonų USD. Pamatęs šiuos skaičius susimąščiau: o kaip gi yra pas mus, Lietuvoje? Smalsumo pagautas surengiau nedidelią apklausą, kuri turėtų bent šiek tiek atspindėti esamą padėtį. Aplausoje dalyvavo įvairių firmų darbuotojai, kuriuos sutikau bei kalbinau viename ar kitame IRC kanale (*Internet Relay Chat* — "Interneto" pokalbių svetainės; plačiau apie tai žr. "Kiberzona" 4/98). Respondentams buvo užduoti šie klausimai:

- 1) Kokia pašaline, t.y. su darbu nesusijusia, veikla užsiimate darbo metu, naudodamiesi firmos technika?
- 2) Kaip Jūsų darbovietės vadovai reguoja į tai, kad jų pavaldiniai darbo metu užsiima pašaline veikla?
- 3) Kiek darbo dienos valandų skiriate šioms savo pomėgiams?

**D**abar šiek tiek statistikos. Apklausoje dalyvavo 50 respondentų, iš kurių tik 2 (!!!), t.y. 4 proc., atvirai prisipažino, jog darbo metu žaidžia kompiuterinius žaidimus. Tačiau net 48, t.y. 96 proc., laiką dažnokai leidžia IRC (daugumos teigimu, "Interneto" pokalbių svetainės yra fone ir darbui netrukdo). Kasdien kiekvienas darbuotojas IRC, žaidimams ar kitiems pomėgiams vidutiniškai skiria po 2 valandas. Daug tai ar mažai — spęskite patys. Nuo savęs pridursiu tik tiek, jog labai nustebau sužinojęs, kad Lietuvoje tiek mažai žmonių darbovietėse žaidžia kompiuterinius žaidimus. Nežinau, ar tai rodo, kad esame darboholikų (šiuo metu tai labai madingas žodis) tauta, ar taip nemėgstame išpažinti savo nuodėmių (net per anoniminę apklausą).

Toliau pateiksiu porą įdomiausių pokalbių ištraukų. Be abejo, respondentų vardų bei pavardžių neminėsiu (jei dažnai lankotės IRC, manau, nesunkiai pažinsite juos ir iš nikų — pokalbių

svetainėse vartojamų pačių susigalvotų slapyvardžių).

### <qemm>

- 1) Darbo metu aš dirbu bei žvalgausi po IRC. Bet kadangi IRC sukasi fone, tai darbui netrukdo. Sakysim, kai kurie žmonės darbovietėje klausosi muzikos, o aš kas 20 minučių užmetu akį į IRC.
- 2) Kol darbui netrukdo — nieko nesako (o kadangi aš "nesergu" IRC, tai mano darbo našumo šis pomėgis nemažina).
- 3) Maždaug 3 kartus per valandą žvilgtelįu į pokalbių svetainę.

### <amenox>

- 1) Darbo metu apsilankau tik IRC (kuris yra fone ir man dirbti netrukdo).
- 2) Visada būna nepatenkinti, jei užtinka kurį nors žaidžiant, — darbovietė skirta ne žaidimams. Aš visiškai pritariu tokiai nuomonei. O IRC man dažnai praverčia, kai reikia skubiai gauti su darbu susijusios informacijos.
- 3) Pokalbių svetainės langą atsidarau vos įžengęs į kabinetą, o išjungiu tik

išeidamas. Tačiau per visą dieną ten praleidžiu maždaug 3 valandas.

### <Kanape>

- 1) Darbo metu dirbu. Kai neturiu darbo, lėndu į IRC arba pažaidžiu QUAKE 2.
- 2) Vadovybė žiūri atlaidžiai, bet "sėdėjimo" IRC netoleruoja. Nors jeigu mato, kad tai netrukdo darbui, — nieko nesako.
- 3) Maždaug 1 valandą.

### <Loptar>

- 1) IRC būnu. Tačiau žaidimų nežaidžiu. Nebent retkarčiais pakeksperimentuoju su jų parametrais (pvz., QUAKE).
- 2) Jie nežino. Tačiau jei pamatytų, manau, liktų ne visai patenkinti.
- 3) IRC praleidžiu maždaug 4 (!) valandas.

### <Scully>

- 1) Tik IRC.
- 2) Jie tiesiog nežino, kas yra tas IRC.
- 3) Maždaug 1 valandą.

## "Sulopytas" gyvenimas

Šiame straipsnyje mes nesirengiame beatodairiškai šaukti, jog mums nereikia "lopu" (t.y. klaidų taisymo programų), — juk kuo puikiau suprantame, kad kuriant vieną ar kitą žaidimą neįmanoma numatyti visų be išimties nestandartinių situacijų.

Įsivaizduokite, jog žaidžiate F-16. Ankstyvą ketvirtadienio rytą, įveikęs daugybę kilometrų, jūsų lėktuvas pagaliau rengiasi tūpti. Štai jis jau beveik palietė nusileidimo taką, skamba didingi Turkijos himno akordai, tik staiga... žaidimas pakimba! Be abejo, dėl tokios nelaimės nereikėtų kaltinti gamintojų. Kita vertus, jei žaidimo dirbtinis intelektas prastas, tai — vien tik autorių kaltė.

Iš pat pradžių "lopai" nieko nepiktino — jie buvo leidžiami tik tada, kai prirėkdamo ištaisyti tokias klaidas, kurių nebuvo įmanoma numatyti iš anksto ir jos būdavo pastebimos tik žaidimui pasirodžius parduotuvėse. Tačiau vėliau, kad ir kaip būtų liūdna, reikalai pakrypo kiek kita linkme, ir "lopai" iš esmės prarado savo pirmą paskirtį. Dabar dauguma kompanijų taip skuba kuo greičiau išleisti naują žaidimą, kad visiškai nebesirūpina jo kokybe. Jos nebesistengia iš karto skrupulingai suderinti aparatinių duomenų, ir dėl to neišvengia paprasčiausių klaidų (vadinamųjų *bagų*). O į žaidėjų priekaištus atsako labai paprastai: "Mes tuoj pat sutvarkysime visas problemas: jau rengiame naują "lopa". Argi tai normalu?! Įsivaizduokite, kad parduotuvėje bandome atsiskaityti pinigais be vandens ženklų. Žinoma, puikiai suvokiame, kad mūsų pinigai netinkami, tačiau pasipiktinusių pardavėjų raminame pažadais netrukus susitvarkyti ir atsūsti jai "pataisytus" pinigus... Taigi ar yra kokių nors priemonių paveikti kompaniją, kuri puikiai žino, kad pirkėjams siūlo nebaigtą programą? Čia turime omeny ne tuos atvejus, kai "lopai" kuriami, tarkim, tam, kad žaidimą būtų galima žaisti su kokia nors nauja 3D korta arba per "Interneta".

Beje, pastaruoju metu kompanijos įprato leisti atskirą "lopa", skirtą *Direct 3D*. Juk daugumai vartotojų visai nesvarbu, kuri technologija geresnė — *Direct 3D* ar *Glide*. Be to, gamintojai turėtų atsižvelgti į tai, jog ne visi žaidėjai turi kortas, tinkančias *Glide*. Todėl iš tiesų stebina, kad be papildomos programos paleistas žaidimas neatitinka aprašymo arba neatrodo taip pat gražiai kaip nuotraukoje ant dėžutės. Net tokią visų gerbiamą kompaniją kaip "id Software", sukūrusią vieną geriausių visų laikų žaidimų DOOM, užkrėtė įprotis kurti "lopus". QUAKE 2 pasirodymą lydėjo išties įvairiausių "lopu" virtinė. Nenorom kyla klausimas: "Vyrūčiai, kas gi atsitiko? Nejaugi jus taip apakino ankstesnė sėkmė, kad pamiršote, kas yra gerai, o kas — blogai?"

Niekam ne naujiena, kad santykiai tarp leidėjų ir gamintojų — toli gražu ne idealūs. Tačiau mes, žaidėjai, kuriems ir skirta jų produkcija, dėl šios konkurencinės rinkos kovos nenorėtume likti apkvailinti. Juk kankintis su "žaliais" žaidimais tenka kaip tik mums!

Perku, parduodu, keičiu...

# Skelbimai

**Keičiu** 3D fx *Wooloo* 4 RAMj kokį nors padoresnį CD-Rom.

Tel. 36 53 47,

e-mail: [EmKa@takas.lt](mailto:EmKa@takas.lt).

\*\*\*\*\*

**Parduodu arba keičiu** PC CD:

CARMAGEDDON 2 — 20 Lt,

PRO PILOT 99 — 20 Lt,

RAILROAD TYCOON 2 — 20 Lt,

POWERSLIDE — 20 Lt,

INCOMING — 20 Lt,

CONSTRUCTOR — 20 Lt,

C&C:RED ALERT — 30 Lt.

Justas,

tel. (27) 722136, Kaunas,

e-mail: [Necro@takas.lt](mailto:Necro@takas.lt)

\*\*\*\*\*

Gal kas galėtų **atsiūsti** arba nurodyti, kur galėčiau rasti naujausius modemo "Acorp Rockwell V.90 K56 Voice Modem" (vidinis) draiverius.

Būčiau labai dėkingas,

e-mail: [Necro@takas.lt](mailto:Necro@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** arba **keičiu** PC CD :

1. STARCRAFT

2. NBA LIVE 98

3. CREATURES 2

4. SCREAMER RALLY 3

5. TOMB RAIDER II

6. WESTWOOD antologija (ang. ir rus. k.):

DUNE 2,

DUNE 2000,

RED ALET,

COMMAND & CONQUER,

COMMAND & CONQUER GOLD su papildomomis misijomis.

7. GAME WORLD COLLECTION 17 (rus. k.):

RAINBOW SIX,

DARKLORD (WARLORD 3 + papildomi

scenarijai),

URBAN ASSAULT,

CLASH,

GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 98,

RAMPAGE WORLD,

MEDIEVAL,

NEED FOR SPEED (demo),

SIN (demo).

Kiekvieno CD kaina — 15 Lt.

Tomas,

tel. 418504, Vilnius,

e-mail: [gtomas@takas.lt](mailto:gtomas@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Keičiu** arba **parduoju** naujus ir senesnius PC CD.

Dėl kainų susitarsime.

Vyginas,

tel. (22) 347017 (po 17 val.),

e-mail: [kunigen@takas.lt](mailto:kunigen@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** 3d kortą **Diamon Monser 3D 2** (*Voodoo*

2) 12 MB. Dėl kainos susitarsim.

Simonas,

tel. (22) 46 11 16,

e-mail: [simonass@hotmail.com](mailto:simonass@hotmail.com)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** "Sega Mega Drive" su kasete JURASSIC

PARK II. Kaina — 60 Lt.

Edmundas,

tel. (22) 45 55 85.

\*\*\*\*\*

**Apsilankykite** <http://zap.to/typux>. Čia rasite įvairių programų, informacijos apie žaidimus, UFO ir įvairių kitokių dalykėlių...

\*\*\*\*\*

Noriu susirašinėti su panikėmis... :)

TypuX,

e-mail: [tpx@takas.lt](mailto:tpx@takas.lt)

\*\*\*\*\*

Jums atsibodo jūsų žaidimai? Gal norite pabandyti

pažaisti elektroniniu paštu? Kosminę strategiją

SPACE EMPI-RES 3 jau galima žaisti el. paštu.

Smulkesnė informacija: <http://se3.webjump.com>

arba e-mail: [tomjak@takas.lt](mailto:tomjak@takas.lt)

Tomas

\*\*\*\*\*

**Apsilankykite** <http://members.xoom.com/savickas>

\*\*\*\*\*

**Keičiu** garso plokštę *Creative Sound Blaster*

*AWE64 value i Creative Labs Sound Blaster Live!*

Skirtumą primokėsiu.

e-mail: [eligijus@radvilis.omninet.net](mailto:eligijus@radvilis.omninet.net)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** šiuos žaidimus:

UNREAL — 20 Lt,

FALLOUT2 — 20 Lt,

BEAVIS AND BUTTHEAD DO U — 20 Lt,

DARK VEGEANCE — 20 Lt,

DUNE2000 — 20 Lt,

QUAKE2+MIS.PACK THE RECKONING

TEST DRIVES — 20 Lt,

COMMANDOS: BEHIND... — 20 Lt,

F22 RAPTOR — 20 Lt,

MYTH2 — 20 Lt,

S.C.A.R.S — 20 Lt,

FORSAKEN — 20 Lt,

BLADE RUNNER (4CD) — 78 Lt,

Rinkinį (UNREAL, HALF-LIFE, QUAKE...) — 22 Lt,

Rinkinį GONKI NA GRUZAVIKAH — 20 Lt,

Rinkinį SUPER 3D GAMES 5 VOL. — 20 Lt,

Rinkinį NEW WORLD VOL. — 14—17 Lt.

Taip pat turiu:

Win'98 final+ms office 97 (rus. k.) — 20 Lt,

Pascal super library — 18 Lt,

CD drive cleaner (su sepeteliais) — 28 Lt,

MP3 dainų CD rinkinuką — 30 Lt.

Mantas,

tel. (22) 61 48 83.

\*\*\*\*\*

13 metų panelė norėtų susirašinėti elektroniniu

paštu su įdomiais ir linksmais 13—14 metų

vaikinais, besidominčiais ŽAS, SEL, NP ir kitų

grupių muzika.

e-mail: [iviktoras@takas.lt](mailto:iviktoras@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Aplankykite** <http://come.to/TomoHP> Čia jūs

rasite 550 OSLASH, kodų bei taktikos aprašymų.

\*\*\*\*\*

**Perku** kietus diskus nuo 100 MB iki 1,2 GB.

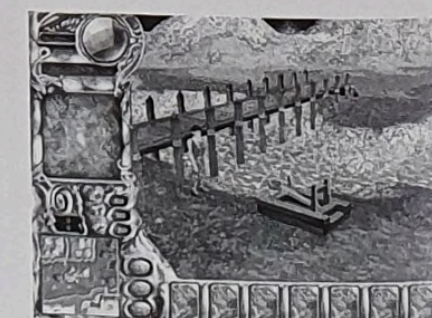
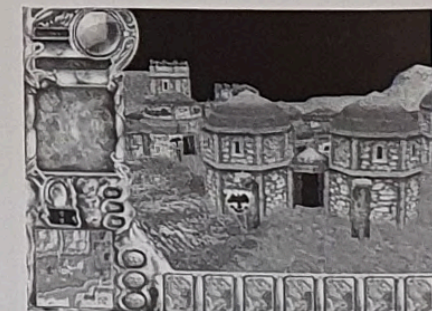
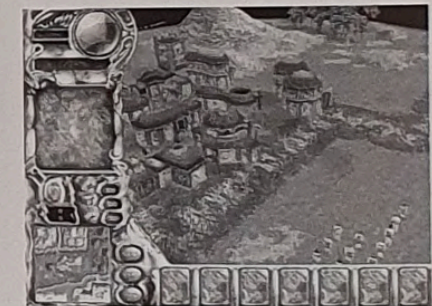
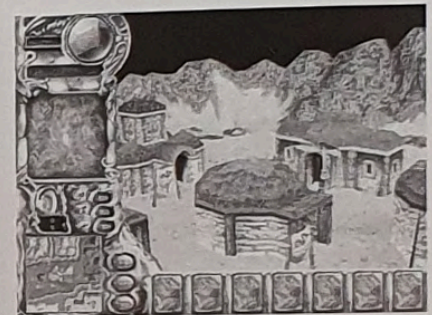
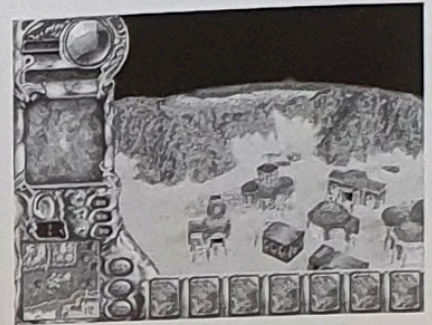
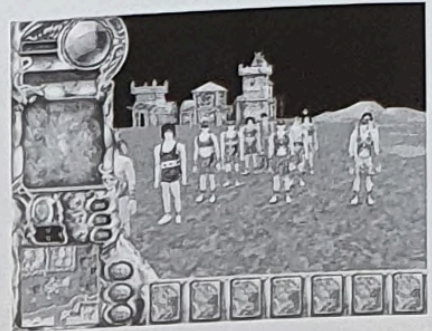
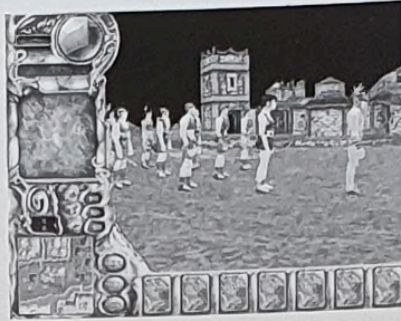
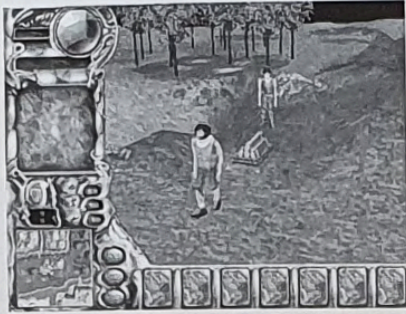
e-mail: [BesijuokiantisZhiurkenas@takas.lt](mailto:BesijuokiantisZhiurkenas@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Aplankykite** mano puslapį: <http://fy.to/skustas/>

\*\*\*\*\*

**Žurnale nemokamai spausdinti tik asmeniniai nekomerciniai skelbimai.**



**T**ribal Lore — tai paprastas anatomijos terminas. O 3D žaidimo TRIBAL LORE tematika — magiškos kovos. Šiame stebuklų kupiname pasaulyje žaidėjas patirs daugybę įvairiausių pramogų, mat čia 4 skirtingos rasės regz arba painios intrigas, sudarinės sandėrius, vaidysis dėl menkniekių ir t.t.

Pati seniausia iš rasių yra Kruitnai (*Cruithn*), keliantys siaubą visiems tautiems žemdirbiams aborigenams. Didžiausi jų varžovai — Šamankos (*Shamanka*) gentis — tai variniai žmonės, su kuriais Kruitnai pasidalijo žemę dar prieš 2000 metų. Šamankos genties žmonės yra pranašesni. Jų ir oda šviesesnė. Be to, jie garsėja savo magais, kurie, SNO komisijos duomenimis, yra galingiausi visoje planetoje. Šios dvi rasės ilgus metus vaidijosi, kol galop ne tik išmoko rašyti, skaityti ir skaičiuoti net iki 20 (!), bet ir gyventi daugiau ar mažiau taikiai.

Tačiau viskas pasikeitė atsiradus dar dviem gentims: Bruanams (*Bruann*) ir Namadams (*Nammad*). Bruanai yra be galo išdidūs ir gan karingi, nes nuolatos stengiasi apginti savo garbę. Namadai — pati jauniausia gentis, tačiau kaip tik čia ugdomi labai aukštos klasės žudikai ir puikūs stra-

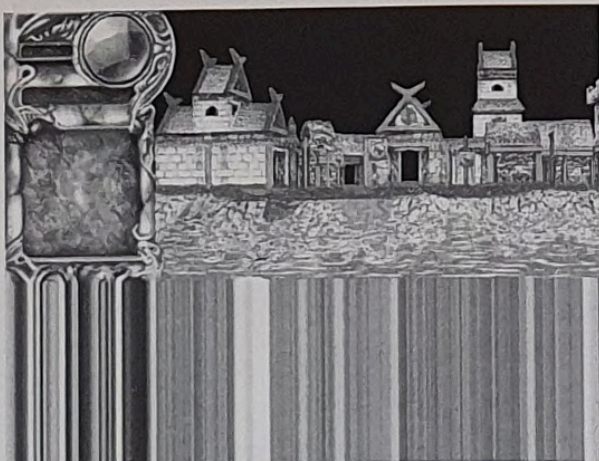
tegai.

Žaidėjas gali pasirinkti bet kurią gentį. Kiekvienos genties herojai unikalūs, o žaidžiant atsiskleidžia vis daugiau jų brouožių. Labai kruopščiai apgalvota, kokiais resursais turės rūpintis žaidėjas, kaip jie lems technologijų tobulinimą ir apskritai genties gerovę. Jeigu viskas puikiai eisis, bus galima statyti šventyklas, ginklų kalyklas, tvirtoves ir visa kita, be ko neišvaizduojama viduramžių visuomenė.

Rengsite narsių skautų ekspedicijas ir taip įsitvirtinsite naujose žemėse. Tirdami naujus plotus atrasite magiškų vietų, reikalingų energijai kaupti, be kurios neįmanoma galutinai įveikti priešo. Žaidime TRIBAL LORE ši energija gaunama tiesiog iš aplinkos, o kaupiama ji stebuklinguose akmenyse. Jūsų druidai galės panaudoti šią galią: pakeisti vietovės reljefą, oro sąlygas, naikinti priešus arba stiprinti savo herojus. Be to, čia bus ir stebuklingų lazdų — kaip tik jos ir druidų veikla nulems žaidimo baigtį.

TRIBAL LORE autoriai nusprendė vengti tradicinių viduramžių stiliaus atributų ir sukūrė labai savitą ir dėl to be galo įsimenančią grafiką. Tą pat galima pasakyti ir apie bendrą žaidimo dizainą, ir apie patį žaidimo procesą.

TRIBAL LORE varikliukas puikus, užtat čia gausu labai įdomių efektų: krioklių, vandens verpetų, ošiančių miškų, apsnigtų kalnų ir salų archipelagų, — be to, visa tai atrodo itin gyvai. Dar reikėtų paminėti, jog TRIBAL LORE yra ir *multiplayer* režimas, skirtas 4 žaidėjams.





# SEPTERRA CORE

*Monolith Production/Valkyrie Studios*

Ant jūsų stalo puikuoja PC, o širdis ilgisi RPG? Vadinasi, jums tikrai vertės įsigyti kompanijos "Valkyrie Studios" sukurta žaidimą SEPTERRA CORE, kuris netrukus turėtų pasirodyti.

SEPTERRA CORE RPG žanrui įkvėps naujos gyvybės. Jau kelerius metus nekantriai laukėme šio žaidimo. Tuo tarpu jo autoriai gerokai patampė žaidėjams nervus: tai nūmėdavo kaip šuniui kaulą koki nors pažadą, pateikdavo naują faktelį apie kūrimo procesą, tai vėl ilgai tylėdavo. Bet, pasirodo, tai nebuvo jų kaltė. Štai kokia SEPTERRA CORE leidimo istorija. Viskas prasidėjo labai seniai, kai kompiuterinių žaidimų žurnale PC GAMER pasirodė trumputis šio žaidimo aprašas. Susidomėję puotėme iškoti dar žinių, tačiau visame "Internete" daugiau nė žodžio nepavyko rasti. Galop pasklido gandas, kad žaidimas baigtas kurti ir netrukus turi pasirodyti parduotuvėse. Tačiau atsitiko klaidus dalykas: leidėjas (neminėsime šio niekdario vardo) nutraukė gamybą ir paliko nelaimingus SEPTERRA CORE kūrėjus tušiomis kišenėmis. Atrodė, jog padėtis be išeities — nebėra jokių vilčių. Ir mes beveik pamiršome šį pavadinimą. Bet... Neseniai kompanijos "Monolith" saite perskaičiau štai tokią trumpą žinutę: "Monolith" ėmėsi globoti SEPTERRA CORE". Vadinasi, vis dėlto šis žaidimas pasieks vartotojus! Tiesą sakant, mums tai buvo be galo maloni staigmena.

Tad koks gi bus tas taip ilgai lauktasis SEPTERRA CORE? Jo kovų sistema panaši į kitų konsolinių RPG (pavyzdžiui, FINAL FANTASY 7, CHRONO TRIGGER), t.y. jūs ir jūsų priešininkai ėjimus darys paėiliui. Skaldysite savo priešams antausius ir gausite jų patys :), gindamiesi ir atakuodami naudositės magija. Žadama, kad patys galėsite bandyti susikurti naujų užkeikimų — eksperimentuoti su magija ir daiktais, taip pat mesti "likimo kortas". Tokia sistema tenkina daugelį RPG gerbėjų, nes jie turi pakankamai laiko apmąstyti savo padėtį, veiksmų strategiją ir taktiką. Tai kur kas maloniau, nei karštingai barbenti klavišus, kad suskubtumėt nudėti išdygusį prie-

šą, kol šis nepaklojo jūsų. Bet nuobodžiauti žaidžiant SEPTERRA CORE tikrai neteks. Kiekvieną ėjimą turite atlikti per tam tikrą laiką. Žaidime bus daugiau nei 15 epizodų — čia sutiksite įvairiausių veikėjų, rasite šimtus įdomiausių vietovių, kuriose vyks mistiškos kovos. Scenarijus labai puikiai apgalvotas. Galėsite valdyti 9 skirtingus herojus, kuriuos patys susikursite tokius, kokius jums labiau patiks. Keliauti galėsite tik su trimis iš jų. Tačiau būkite tikri: jie sugebės užkurti karštą pirtelę visoms kelyje pasipainiojusioms pabaisoms. Kad nenusibostų 9 pagrindiniai herojai, juos lydės dar 8 papildomi personažai. Visa tai leidžia numanyti, kad SEPTERRA CORE bus labai tikroviškas. Tai itin džiugu, nes žaidimas be galo ilgas, tad prie jo praleisite galybę valandų. Ypač nenustygsiantys vietoje žaidėjai galės keisti pačius įvairiausias charakteristikas — išspausti iš žaidimo VISKĄ.

Kaip gi atrodys SEPTERRA CORE pasaulis? Herojai ir priešai — tikri 3D modeliai, nupiešti naudojantis 16 bitų spalvų gama. Taigi animacija bus tiesiog stulbinanti. Antrajam planui taip pat skirta be galo daug dėmesio — jo spalvos irgi 16 bitų, jis stebins be galo tikroviškais vaizdais ir puikia grafika.



"Monolith" planuoja sukurti žaidimo web saitą, kai tik oficialiai gaus visas SEPTERRA CORE teises. Taigi neilgtrukus galėsite daugiau sužinoti apie žaidimo turinį, herojus, kovų sistemą bei daugelį kitų dalykų. Ir, žinoma, tikslesnę jo išleidimo datą.

**UAB "Pro Futuro"**  
 Algirdo g. 5-1  
 tel. 232954, 232956  
 faks. 222955  
 www.profuturo.lt

**atgal  
 į ateitį**



Titus / Digital Integration Limited

P133, 32 Mb RAM

Iš pat pradžių RIVAL REALMS pernelyg primena žaidimo WARCRAFT kloną arba žaidimą TZAR. Tačiau tai — tik pirmas įspūdis, kuris kuo toliau, tuo labiau blanksta. Ypač RIVAL REALMS nuo minėtų žaidimų skiria keletas įdomių dalykėlių. Į žūt-būtinę kovą stojo trys rasės: žmonės, elfai ir žaliaodžiai. Žaidėjas nuspręs, kieno pusėje jis norėtų kautis.

Žaidimo pagrindas ganėtinai standartinis. Vėl privalote rūpintis, kur gauti maisto, aukso, statybinių medžiagų, karių. Pateikta kiekvieno jūnito kaina, taigi nesunku apskaičiuoti, ar galite jį įsigyti. Kiekvienoje rasėje yra savi *barakai-peonai*, ant kurių pečių gula rūpestis dėl visų resursų. Keista, tačiau statybomis jie neužiima, — žaidėjas paprasčiausiai laukia, kol per tam tikrą laiką statiniai bus pastatyti, o tada tik nurodo vietą, kur jie turi stovėti. Kiekvienas statinys gali gaminti arba kuo daugiau, tačiau ne aukštos klasės jūnity, arba mažiau, užtat tobulėsnų.

Visų rasių charakteristikos ganėtinai panašios, skirasi tik kai kurios atskirų jūnity galimybės. Užtat ir visos trys žaidimo kampanijos, kai pasiren-

kate skirtingą rasę, bus bemaž vienos. Visose jose reikia įveikti keletą tam tikrų tipų misijų: žemės, jūros ir oro. Atrodo, jog tai — įprastas, niekuo itin neišsiskiriantis strateginis žaidimas, ar ne? Kągi, atėjo metas papasakoti apie jo įdomybes.

Visų pirma, jūsų jūnity gauna kovinės patirties. Jūs net galite treniruoti savo karius arba sukelti kautynes klando viduje. Tiesa, nepersistenkite, kad jūsų kariai nebūtų pernelyg išsekę, jei staiga horizonte netinkamu laiku pasirodytų priešų kariuomenė, pasiryžusi visus jūsų karius nušluoti nuo žemės paviršiaus. Žinoma, kuo daugiau jūnity įgauna kovinės patirties, tuo geriau, be to, tada 3-ame ir 5-ame (aukščiausiam) ly-

gyje jie dar ir gauna kai kurių papildomų daiktų. Tai gali būti unikalūs šarvai, gydomasis eliksyras arba ginklai. Šių daiktų galima rasti ir panaršius po žemėlapi arba nugaltėto priešo skryniose. Juos galima sėkmingai nešiotis kišenėse, kurių kiekvienas jūnity turi po keturias. Taigi nešiojamų daiktų kiekis ribotas. Be to, kariai gali keistis savo turtu.

Baigus vieną misiją, patirtis ir įgyti artefaktai niekur

nedingsta. Kai kuriuos karius galite pasidėti į "sandėlį", o aukštesniuose lygiuose vėl juos pašaukti. Taigi jei turite Druidą ar Burtininką, kurie mūšyje puikiai pasirodė, ir manote, kad jie dar bus jums naudingi, galite iškviesti juos kitos misijos pradžioje. Tarp misijų taip



pat galite samdytis vienokių ar kitokių karių. Tai labai padeda, jei misijos pradžioje turite tik standartinį jūnity rinkinį. Be to, visada galite iš naujo pereiti misiją su papildomomis pajėgomis, kurios gerokai pagerins misijos baigtį.

RIVAL REALMS kiekviena rasė turi vadinamąjį standartinį jūnity rinkinį. Visuose juose yra vandens transporto priemonių, karo laivų, skraidymo aparatų, galingų tolimojo mūšio įrenginių ir artimos bei tolimos kovos karių. Visa tai puikiai subalansuota, ir visų rasių kovinė galia praktiškai vienoda. O įdomumo žaidimui teikia keletas unikalių karinių vienetų. Pavyzdžiui, vagnys eina į žvalgybą ir net gali nugvelbti





priešo aukso, jeigu turi pakankamai patirties. Kiekvienoje rasėje yra jūnitas, kuris gali tiesiogiai arba iš toli atakuoti. Daugiausia įtakos kautynių eigai turi magai.

Juodosios magijos išpažinėjai išmoksta galybę užkeikimų, kurie priešui gali smarkiau ar stipriau pakenkti. Galite juos apkurtinti, deginti arba net nušviesti tam tikrą atstumą. Kai kurie užkeikimai apnuodija priešą pasėlius, aptinka spąstus, teleportuoja magą. Magai taip pat turi savo artefaktų. Su jais verdamos žolelės, sumažinamos užkeikimų kainos, greičiau regeneruojama mana arba sustiprinama gynyba. Antros rūšies juodosios magijos išpažinėjai gali išmokyti valdyti elementus. Jie kuria ugnies bombas, padedančias praskinti kelią per nepereinamas vietas, užkeikimus, nunešančius į vietas, į kurias patekti koku nors kitu būdu visiškai neįmanoma. Be to, jie moka taisyti techniką, spęsti pinkles, žemes versti vandeniui ir atvirksčiai.

RIVAL REALMS yra dar šio beito. Žinoma, *multiplayer* režimu gali žaisti iki 8 žaidėjų. Galite sudaryti sąjungas, dalytis su sąjungininkais resursais ir net valstiečiais. RIVAL REALMS yra standartinis vieno žaidėjo ir *multiplayer* režimo (nuo 2 iki 8 žaidėjų) scenarijų rinkinys. Žaidėjai gali reguliuoti resursų kiekį. Taip pat rasite paprastą scenarijų redaktorių, su kuriuo patys kur site misijas.

Puiku, kad galima žaidimą įrašyti ir vėl paleisti. Galite įsirašyti visą jūsų

pačių žaidimo eigą, o paskui ją peržiūrėti. Tai naudinga dėl dviejų priežasčių. Visų pirma, galite dar kartą pasidžiaugti savo saldžia pergale arba išanalizuoti kartaus pralaimėjimo priežastis. Peržvelkite įvykius iš paukščio skrydžio — taip geriau matysite visus savo ir priešininko veiksmus. Be to, kiekvieną akimirką galite sustabdyti peržiūrą ir žaisti žaidimą toliau, jei manote, kad čia padarėte klaidą. Tai išties nuostabi galimybė, leidžianti begalę kartų grįžti prie kritinės akimirkos ir mėginti sužaisti geriau.

### Grafika

Šiaip jau puikiai sukurta, nors kokių nors ypatingų naujovių ir nėra. 640x480 ir 800x600 rezoliucija atrodo vienodai gerai. Animacija standartinė ir paprasta — tiek kovų, tiek magiškų veiksmų, tiek tiesiog vėjo judinamų medžių šakų. Apskritai bendras žaidi-

mo vaizdas išties gerokai panašus į WARCRAFT arba KNIGHTS AND MERCHANTS seriją. Tik puiku, kad čia išvengta šiokių tokių anų žaidimų klaidų, — pavyzdžiui, ten labai prastai atrodo kai kurie pastatai, kai kur neatitinka pastatų ir junitų mastelis. RIVAL REALMS akis nekliūva už tokių dalykų. Be to, visų veikėjų, ypač žaliaodžių, išvaizda puiki. Vaizdas užtekinai smulkus, pakanka ir detalių.

### Interfeisas

Valdymą perprasti gan lengva — jis puikiai sukurta ir ganėtinai nesudėtingas. Junitų charakteristikos pateiktos labai aiškiai, lengva duoti jiems nurodymus. Yra standartiniai "karštieji klavišai" junitų grupėms valdyti, ek-rane matyti kiekvienos iš jų etiketė. Kone pirmą kartą matome tokį puikų grupių valdymo būdą. Tiesa, norėtūsi, kad statybos vyktų kiek paprasčiau — ne itin malonu pirma užsakyti statinį, o paskui ieškoti vietos, kur jį įkomponuoti. Taip pat stinga komandų atskiriems junitams — kituose strateginiuose žaidimuose jų būna daugiau ir įvairesnių. Bet tai — ne itin didelė bėda. Žaidimas stringa, jei brangenybes stengiasi paimti visa grupė, — tokiu atveju pirma reikia junitus išgrupuoti ir leisti kuriam nors vienam tai padaryti, o juk galėtų iš karto kuris nors vienas atsitiktinis junitas atlikti šią užduotį. Malonu, kad po kokių nors ieškojimų junitas gali grįžti namo, kad

## Žaidimų aprašymai /realiojo laiko strategija/

pasigydytų ir atsijaunintų, — tam pakanka spustelėti vieną mygtuką.

### Žaidimo eiga

Žaidimo instrukcija nėra nepriekaištinga. Pavyzdžiui, neaiškiai kalbama apie treniruotes. Žaidimo eigos aprašas labai išmėtytas, nevientisas. Apie galimybę junitus išsaugoti kitai misijai užsimenama pradžioje, o pats procesas aprašomas tik pačioje pabaigoje. Laimė, žaidžiant galima spustelėti pagalbos klavišą — kaip tik čia radome tam tikros informacijos, kurios niekur kitur neaptikome.

Taip, šis žaidimas — ne iš lengvųjų, tačiau jis iš tiesų nuostabus. Pukios kai kurios žaidimo opcijos, — pavyzdžiui, kooperacijos režimas žaidžiant *multiplayer*. Misijų, kur reikia tiesiog ką nors pastatyti, yra kiekvienoje kampanijoje, deja, jos paprasčiausiai nuobodžios. Kita vertus, čia yra dalykų, kurių nerasi jokiam kitame žaidime (nors jų anonsuose ir buvo žadama šis tas panašaus). Pavyzdžiui, jau minėtos galimybės kaupti patirtį, perkelti junitus į kitą misiją, naudotis artefaktais ir kurti užkeikimus. Kaip tik dėl jų RIVAL REALMS toks įdomus ir išskirtinis.

zika skamba pernelyg dirbtinai: ragelių ir kai kurių kitų instrumentų garsas — tarsi sintezatorių. Būgnai skamba pernelyg plokščiai — tarsi paprasti puodai. Taigi žaidimo kūrėjai galėjo labiau pasistengti.

### Intelektas ir sudėtingumas

Misijos, kaip ir dera, kuo tolyn, tuo darosi sudėtingesnes, tad nieko nuostabaus, jog nuolatos knieti iš naujo sužaisti kokį nors gėdingai prakištą epizodą. Jos puikiai dera viena su kita, tačiau štai dirbtinis intelektas galėtų būti ir aukštesnis. Mat kartais vis dėlto kliūva priešininkų elgesys. Pavyzdžiui, kovos metu jie pirma užpuola kurį vieną jūsų veikėją, neatstoja, kol sutrina jį į miltus, o tada keliauja prie kito.



### Bendra charakteristika

Apskritai vertinant, RIVAL REALMS — maloni staigmena žaidėjams. Nors jis ir neprilygsta naujausiems išties revoliuciniams strategijos žanro šedevrams, tačiau jį žaisti visiems turėtų būti malonu.

### Garsas

Daugelis garsų — įprasti tokio tipo žaidimuose. Kiekvienas junitas kartkartėmis, kai jį spustelėt pele, išdrožia kokią protingą mintį. Kai kurios frazės gan neblogos, tačiau pasitaiko ir tokių, kurios visiškai nederą prie tuo metu vykstančių įvykių. Malonu, kad skiriasi rasių balsai. Kautynių garsai gan tikroviški.

### Muzika

Beveik visame žaidime ji nuostabi. Renesanso stiliaus, su liutniomis, fleitomis ir t.t. Tačiau autoriai per menkai įvertino jos vaidmenį. Mat mu-

**OMNITEL tinkle Jūsų laukia:**

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

**OMNITEL**

# DARKSTONE

Delphine Software

P133, 16 MB RAM, Win'95

Kompanija "Delphine Software", sukūrusi tokius žaidimus kaip MOTO RACER ir FADE TO BLACK, dabar ketina priblokšti ir RPG žanro gerbėjus. Kaip žinoma, iki šiol vyksta ginčai, ar žaidimas DIABLO priklauso šiam žanrui. Tačiau net tie, kurie įnirtingai tvirtina, jog DIABLO — tik labai daug pretenzijų turintis veiksmo žaidimas, be galo laukė DIABLO 2 pasirodymo. Žiūrėsime, ar žaidimas DARKSTONE taps tokiu pat ginčų objektu. Jis labai panašus į DIABLO, net interfeisas beveik toks pat.

Veiksmas, kaip ir reikia tikėtis, vyksta *fantasy* pasaulyje. Šį kartą jums teks gelbėti žmoniją (na, kaip gi be šito!) nuo pikto drakono Drakko išdaigų. Šiam bjauriam driežui nerūpi pavienės aukos — jis, naudodamasis magiškuoju Monolitu, siurbia iš žmonijos gyvybinę energiją. Suprantama, vienam su tokiu priešininku susidoroti nepavyks. O štai dviese — jau kitas reikalas.

Šiai "nesaldžiai porlei" generuoti skirtos 4 klasės ir 2 lytys — iš viso galima sukurti 8 personažus. Kiekviena klasė turės po 7 sugebėjimus, yra 10 lygių laipsnių.

**Kariai** (*warrior*) moka prekiauti ir taisyti ginklus; dar jie turi dovaną suprasti gamtą, kuri juos labai dažnai gelbsti. Be to, žaidimo eigoje jie gali mokytis (netu-

rintys šio sugebėjimo veikėjai, norėdami pakelti savo lygį, privalo mokėti pinigų). Dar kariai moka koncentruotis ir taip padidinti smūgio jėgą. Jų puiki orientacija, todėl žemėlapyje gali matyti daugiau nei kiti. Kariai — geriausi fechtuotojai iš visų personažų.

**Magas** (*Magician*) moka identifikuoti artefaktus, medituoti, kad padidintų savo magiškąją energiją (maną), susigražinti sveikatą,

maną ir pataisyti sugadintus daiktus, atrasti magiškus objektus, iššifruoti tekstus. Moterys burtininkės moka pasiversti vilkėmis.

**Vagis** (*thief*) taip pat kaip ir magas sugeba identifikuoti daiktus. Be to, jis — puikus prekeivis, sugeba mokytis, gali aptikti spąstus ir padaryti juos nekenksmingus; žinoma, pagrindiniai jo sugebėjimai — vogti bei tyliai, kad negirdėtų priešai sėlinti.

**Žiniuoonis** (*priest*) gali mokytis, gydytis, nuimti užkeikimus, susigražinti maną, aptikti daiktus ir spąstus, didinti visos savo komandos ginklų galią.

Kūrėjai žada, kad žaidimo pasaulis bus labai didelis su daugybe įvairiausių vietovių — miestų bei kaimų, pilių, miškų, požemių ir urvų.

Be to, kiekvieną kartą žaidžiant iš naujo žemėlapis generuojamas atsitiktiniu būdu, taigi kraštovaizdis

Valdymas labai paprastas ir panašus į žaidimo DIABLO. Cursoriumi nurodysite savo veikėjams, kur jie turi eiti. Pažymėtus priešus jūsų herojai puls. Vieną personažą valdote tiesiogiai, o kitam duodate bendrus nurodymus — atakuoti arba trauktis. Mėgstamiausias daiktų ir ginklų kombinacijas galite užkoduoti su F1, F2, F3, F4 ir F5 klavišais ir reikalui esant greitai su tais pačiais klavišais jomis pasinaudoti.

Žaidimo grafika, kaip ir DIABLO, kuriama izometrinėje projekcijoje, tik dabar vaizdą galima dar labiau padidinti, dar smarkiau kaitaliooti apžvalgos kampą. Visi personažai sukurti iš poligonų, nors žaidėjui gali pasirodyti, kad kaip tik todėl jie yra pernelyg kampuoti. Tikėsimės, kad daugiau nei 100 animuotų kiekvieno personažo pozų šį trūkumą kompensuos.

Taip pat kūrėjai mums žada labai daug įvairiausių vaizdo efektų: paros laiko ir oro sąlygų kaitą, spalvotą bei dinamišką apšvietimą ir t.t. Šiaip jau žaidimas pritaikytas "Pentium III" kompiuteriui, nors, ko gero, juo galės džiaugtis ir "Pentium 166" savininkai. DARKSTONE galės žaisti daug žaidėjų. Galima suburti sąjungą ir kariauti su kita žaidėjų grupe. Iš viso per "Interneta" galės žaisti 8, o per LAN tinklą — 4 žaidėjai.



Žaidimų aprašymai / 3D medžioklės žaidimas/

# CARNIVORES

*Wizard Works/ Action Forms*

**P150, 16MB RAM, rekomenduojama:  
P200, 32MB RAM, 3Dfx;  
nėra multiplayer režimo.**

Vakaruose medžioklės žaidimai tiesiog neįtikėtinais mėgstami. Niekas nemanė, kad leisdamas tokius vienodus gaminius „Wizard Works“, mažo biudžeto kompanijos „GT Interactive“ padalinys, galės uždirbti kone daugiau nei pagrindinė firma. Viskas prasidėjo nuo DEER HUNTER, kuris buvo išleistas labai dideliu tiražu ir visas išpirtas ne tik dėl mažos kainos (10–20 USD), bet ir dėl nepaaiškintamo amerikiečių virtualiosios medžioklės pomėgio. Beje, niekur kitur tokios tematikos žaidimai nėra populiarūs, o štai Amerikoje dabar jau ir DEER HUNTER 2 keletą savaičių laikosi perkamiausių žaidimų dešimtuose. Tokios sėkmės „WizardWorks“ ėmė daug kas pavydėti, ir rinką netrukus užtvindė daugybė klonų, kurių ne tik pavadinimai, bet net ir interfeisas buvo beveik vienodi. Taigi medžioklės tema tapo kone populiariausia. Et, na ir tegul sau tie amerikiečiai, gąsdindami „žaliuosius“, sėdi savo namuose ir, užsitraukę užuolaidas bei siurbčiodami alų, šauda vargšus virtualiuosius briedžius, elnius ir šermuonėlius. O mes pakalbėsime apie šiek tiek kitokio tipo medžioklę.

## Ukrainiečių nacionalinės medžioklės ypatumai

Gal toks skirsnio pavadinimas nėra labai vykęs, bet esmę jis nusako gerai. Kokia gi medžioklė be karčiosios taurelės ir agurkėlio užkandai? Ogi jokia! Į tikrą slavų medžioklę tik to ir važiuojama: gera sava kompanija: „Na, jūs, bičiai, blin, ir pavarote...“ — ir sudaro pusę nacionalinio sporto malonumo. Todėl truputį liūdna, kad ukrainiečių komanda „Action Forms“, vos pernai išleidusi beveik QUAKE tipo žaidimą CHASM, dabar sukūrė naują medžioklės imitatorių be čia minėtų atributų. Ką gi, pamiršo, — vadinas, pamiršo. Kita vertus, juk ne šernus ketinama medžioti, o tikrų tikriausius dinosaurus! Ką, išsigandote? Klausiate, iš kur ukrainiečių giriose atsirado tokių driežų? Visų pirma, jų ten nebuvo ir nėra. Šie gyvūnai (ir plėšrūs, ir žolėdžiai) veisiasi tam tikroje planetoje FMM UV-32, kurią mūsų tobulėjanti žmonija atrado netolimoje ateityje, o korporacija „DinoHunt“ pasisavino šį rutulėlį ir dabar pardavinėja į jį bilietus už ganėtinai padorį sumelę. Jau tikriausiai supratote, kad taip kiek neįprastai prasideda naujasis medžioklės imitatorius. O ir pats medžioklės procesas ne visai paprastas: reikės veikti apgalvotai,



pirma išvilioti dinosauro, prisėlinti prie jo ir t.t.

Neįprastas dalykas medžioklės imitatoriui — ir 3Dfx naudojimas. Grafika sukurta toli gražu ne atmetinai, o padirbėta iš peties, yra įvairių efektų. Tarkim, labai gražiai atrodo trimatis rūkas — tokį lig šiol regėjome tik UNREAL. Tiesiog nuostabiai sukurtas dangus, tiksliau, debesys — jie meta ant žemės labai tikroviškus dinamiškus šešėlius. Medžioklės plotai — didelės atviros erdvės, todėl varikliukui tenka nemenkas krūvis. Tai turi įtakos ir žaidimo greičiui, užtat labai patartina turėti VooDoo. Ką padarysi — tokia kaina už gražią aplinką: debesys, vandens skaidrumą ir trimačius dinosaurus. Beje, apie pačius dinosaurus...

Žaidime jų yra septynių rūšių. Plėšrieji bus nieko prieš praryti ir jus, jei tik užsižiopsosite, o žolėdžiai verčiau tenkinsis paparčių lapais. Be dinosauro, kuriuos galima medžioti, yra keletas NPD (Non-Playing-Dinosaurs), kurie reikalingi tik tam, kad vaizdas atrodytų gyvensnis. Beje, nederėtų apsigauti ir išnaudoti visus savo šovinius kaip tik šiems nekaltiems piešinėliams. Driežai sukurti gan patraukliai, jie tikroviškai juda, o gavę švino paragauti griūna ant žemės — tada matyti, kaip kilojasi jų krūtinė.

Užmušus dinosauro atskrenda laivas robotas ir pemeša jį į jūsų trofėjų salę, kurioje vėliau bus galima apžiūrėti visas tokio genocido aukas. Apskritai dinosau-



## Žaidimų aprašymai /3D medžioklės žaidimas/

rų medžioklė — ramus ir nuobodus dalykas. Nepaisant keleto naujovių, pasivaikščiėjimai po apylinkes (žaidime yra 6 skirtingos zonos) ypatingo malonumo neteikia. Auka sekama, viliojama praktiškai taip pat kaip ir kituose medžioklės žaidimuose. Ginklų mažai, viso labo trys rūšys (vinčesteris, arbaletas ir snaiperio šautuvas). Specialieji priedai, t.y. radarai bei kostiumai, irgi nėra iš kojų verčiantys. Beje, esminio skirtumo nebūtų, jei vietoj dinozaurų būtų kokie nors kiti žemiški gyvūnai.

Vienintelis dalykas, gal priversiantis skirtis adrenalina, — tai plėšrieji driežai, galintys praryti patį medžiotoją per vieną sekundę, — užtat juos prisileisti arti ne-



vietas (kiekvieno ji skirtinga). Tiesa, iš pirmo karto papulti tiranozaurui į akį nelengva. Patogiausiu būdu tokiu atveju pasilypėti ant kalvelės. Panoramą keisite judindami pelę.

Beje, garsų čia galėtų būti ir daugiau, bet tie, kurie yra, sukurti neprastai. Tai galėsite įvertinti jau meniu. Driežai urzgia išpūdingai, bet ar tikroviškai — niekas pasakyti negali dėl visiems suprantamų priežasčių. Ir šiaip aplinkui skamba gan keista kakofonija. Keistai gieda paukščiai, nes mezozojaus eroje plunksnuotojų dar nebuvo, tik baisūs archeopteriksai su neišla-

vėjusiomis balso stygomis. Pterodaktiliai klykia nesavais balsais. Tik kadangi tų garsų mažoka, jie netrukus pradeda atsibosti — ypač bangų mūša.

Apibendrinant galima pasakyti, kad Action Form“ sukūrė naują Amerikoje būtinai išpopuliarėsiantį medžioklės žaidimą, kuris ten tikrai turėtų tapti nauju standartu. CARNIVORES — žaidimas, kurį daugumą daugiausia galima žaisti pusę valandos, beje, tik tam, kad išvystum specialiusius efektus. Norėtūsi tik palinkėti, kad kitas šios ukrainiečių komandos kūrinys būtų išties vertas jų talento bei laiko ir, žinoma, mūsų visų dėmesio.



patartina. Laikykitės nuo jų atokiau ir stenkitės šaudyti taikliai į mirtinas jų kūno

*Nauja vieta  
Jūsų kompiuteriui -  
Kostas - 2!*

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



**KLAIPĖDOS  
BALDAI**  
AKCINĖ BENDROVĖ



**"KLAIPĖDOS  
BALDU  
PREKYBA"  
SALONAI:**

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

**KAUNAS,**  
Savanorių pr. 214a,  
tel./faks. 773390  
**DROBES G. 66**  
tel. 741806  
faks. 740425

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

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

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

**ŠILUTĖ,**  
Dariaus ir Girėno g. 7,  
tel. 52109,  
faks. 52263

**ALYTUS,**  
Naujoji g. 50,  
tel./faks. 35535  
Smėlio g. 10,  
tel. 61741

# JEDI KNIGHT

## dark forces

Lucas Arts / Activision

Siūlome jums truputį pafilosofuoti. Atsakykite į du klausimus. Ar menate dieną, kai atėjote į šį pasaulį? O ar žinote, kada iš jo iškeliausite? Mes į juos atsakytume neigiamai. Kodėl gi neprisimename savo pirmosios dienos ir nežinome, kada mirsime? Atsakymas paprastas: mes negalime suvokti, kas lemia mūsų gyvenimo pradžią bei pabaigą.

Vieną iš pačių garsiausių kompiuterinių žaidimų — STAR WARS — taip pat galima palyginti su tikru gyvenimu. Nedaugelis pamena, kada visa tai prasidėjo. O tai buvo ištis sešimtys — dar anuomet, kai žaisdavome su 286 kompiuteriais. Ir kone kiekvienais metais „Lucas Arts“ leidžia naują šio žaidimo seriją.

Ką gi regime važduotėje, išgirde žodžius STAR WARS? Tikriausiai visiems atsiveria neaprepiamos visatos platybės, raižomos garsiųjų „X-Wings“ erdvėlaivių. STAR WARS seriją kaip tik ir pradėjo kosminių laivų imitatoriai. Bet vėliau kūrėjai sumanė pasinaudoti ŽVAIGŽDŽIŲ KARŲ šlove ir tokiu pat pavadinimu ėmė leisti visiškai kitokio žanro žaidimus. Taigi šiuo metu parduotuvių lentynose rasime dvejetainį stiliaus STAR WARS — t.y. kosminių laivų imitatorių bei 3D veiksmo žaidimus. O pirmąją veiksmo žanro kregždę tapo DARK FORCES. Įkvėpta jos sėkmės, kompanija „Lucas Arts“ ryžtasi išleisti tęsinį — JEDI KNIGHT: DARK FORCES II.

Jūs ir vėl tas pats Kyle Katarnas, kuris pirmajame žaidime buvo samdomas herojus. Istorija tęsiasi. Kyle vėl turės išspręsti begalę užduočių. Jo tikslas — rasti mistinius kelius pas Jedi. Herojaus tėvas buvo nužudytas Jereco, sugebėjusio įvaldyti visas septynias Dark Jedi jėgas. Jerecas svajoja išlaisvinti energiją, kuri galėtų sukurti tūkstančius Jedi riterių. Jūsų tėvas visa tai žinojo, tačiau brangiai už tai sumokėjo, be to, į kapą nusinešė visas Jereco paslaptis. Kyle turės padėti gerosioms jėgoms sugriauti klaidingus jo tėvo žudiko planus. Taip prasideda naujasis jūsų kelias.

Užuomazga, kaip matote, paprasta ir suprantama. Toliau scenarijus taip pat nebus perkrautas įvairių peripetijų. Pats pasakojimas įdomus, bet ypatingos veiksmų laisvės neturėsite. Iš kitos pusės, ir neverta tikėtis daugybės siužeto vingių standartiniame 3D veiksmo žaidime. Kiekvienoje misijoje gaunate tam tikrą užduotį. Visiškai nebūtina susidoroti su visut visutėliais priešais, kita vertus, kol atliksite užduotį, beveik su visais jais vis tiek teks susidurti.

Misijos labai įvairios. Spręskite patys. Pradėję pirmąją atsidursite supermieste. Kažkur čia yra robotų pavogtas jūsų tėvo diskas. Jūsų užduotis — rasti pagrobėją. Praėję daugybę kambarių, įvairių pastatų aukštų, galop pateksite į pakilimo aikštelę, kur ir aptiksite pagrobėją. Bet visa tai nebus itin paprasta... O štai, pavyzdžiui, trečiojoje misijoje reikės rasti patį protingiausią druidą, kad šis iššifruotų diską.

Nuo scenarijaus, be abejo, labai priklauso žaidimo patrauklumas, tačiau tokio žanro kūriniuose itin svarbūs ir kiti dalykai. Visų

pirma, grafika. Spalvų gama čia kur kas platesnė nei pirmojoje dalyje: blankų vaizdą pakeitė nuostabus dinamiškas apšvietimas bei ištisa spalvų vaivorykštė. 3Dfx technologija kompiuterinių žaidimų pasaulį padarė kur kas spalvingesnį ir svarbiausią, tikroviškesnį. Mūsų manymu, autoriai tikrai turėtų būti patenkinti savo darbo rezultatu, jei žaidėjas užsimiršęs stengiasi žvilgtelėti už monitoriaus, kad pamatytų, kas jo laukia už kito posūkio. Tai reiškia viena — jis gyvena žaidimo pasaulyje.

Visi herojaus ir jo priešininkų judesiai tokie plastiški, jog jie atrodo



mažų mažiausiai kaip nufilmuoti gyvi žmonės. Beje, smagu, kad intarpai — tai tikri videofilmukai, kuriuose vaidina tikri aktoriai. Tik, deja, patys personažų modeliai kiek kampuoti — pernelyg ryškūs juos sudarantys daugiakampiai. Bet šį trūkumą su kaupu kompensuoja judesiai.

Ne mažiau svarbūs tokiam žaidime ginklai. Čia galėsite pasirinkti vieną iš devynių ginklų rūšių ir, žinoma, kovoti plikomis rankomis. Be įvairių automatų, pistoletų ir pan., gausite dar ir granatų bei sprogstamųjų užtaisų. Tačiau pats įdomiausias JEDI KNIGHT: DARK FORCES II ginklas — šviesos kardas. Skirtingai nei kiti ginklai, jis pravers ir puolant, ir ginantis. Jei atsistosite veidu į priešą, kuris nukreipė į jus ugnį, šiuo kardu tarsis



skydu galėsite atmušti kulkas. Taigi kardas — pats universaliausias, turintis daugiausia pranašumų ginklas.

Dar liko aptarti žaidimo lygius. Jų dydis tiesiog pribloškia. Pastatai — daugiaaukščiai, užtat labai puiku, kad lygis, kuriame šiuo metu esate, žemėlapyje yra ypač išskirtas, — antraip nebūtų įmanoma susigaudyti, kas kur. Užtruksite nemažai laiko, kol pereisite bet kurį iš lygių. Kelyje jūsų lauks begalė pačių įvairiausių kliūčių. Teks ne tik šaudyti, bet ir greitai bėgioti, be to, daugybės nemalonumų išvengsite, jei pasistengsite iš anksto numatyti priešininko veiksmus.

Yra dar vienas reikšmingas dalykas, kurio lig šiol nepaminėjome, — tai papildomos Jedi galimybės. Tam tikrais atvejais jos tiesiog būtinos. Yra 4 universalūs sugebėjimai ir po 4 teks „geriukams“ bei „blogiukams“. Tiesa, „blogiukai“ negalės pasinaudoti 1 universaliu sugebėjimu — t.y. „Matymu“ (matyti kiurai sienas). Žodžiu, galėsite tapti supergreiti, labai toli nušokti bei įgyti superjėgos, jei reikės ką nors pastumti ar patraukti. Pažaidę patys pamatysite, ką dar ypatingo galės nuveikti herojai.

Dinamiškas apšvietimas bei šešėliai jau tapo įprastas dalykas tokio tipo žaidimuose. Tačiau čia aptikome ir keletą trūkumų. Jų, tiesa, ne itin didelių, pastebėjome žaisdami trečiojo asmens režimu: pavyzdžiui, kai herojus priėjo prie bedugnės krašto ir apsisuko, jis nebeteko pagrindo po kojomis ir tarsi pakibo ore.

#### Interfeisas

Tiesiog puikus — retai kada toks geras pasitaiko veiksmo žaidimuose. Mūsų manymu, interfeisas yra vykęs, jei jis leidžia išnaudoti visas žaidimo galimybes ir nereikia pačiam žaidėjui nieko reguliuoti. Ilgai netruksite, kol išmoksite valdyti herojaus judesius ir šaudyti. Patogi meniu ekranų sistema leidžia nustatyti daugybę būtinų žaidimo parametrų. Yra greito išsaugojimo režimas, kuris sukuria atskirą žaidimo versiją. Be to, galite išsaugotam žaidimui parinkti pavadinimą.

#### Žaidimo eiga

Veiksmas labai dinamiškas ir neleidžia žaidėjui nė atsikvėpti. Už kiekvieno posūkio laukia nauja staigmena, kuri gali pasirodyti ir lemtinga. Dėl daugybės priešininkų atlikti užduotį

gan sunku. Nors žaidimo siužetas vientisas, jis yra labai gerai apgalvotas, o visos misijos puikiai suderintos. Kiekviena atliktą užduotį priartina prie paslapties įminimo. Žaisdami JEDI KNIGHT: DARK FORCES II turėsite galimybę patikrinti savo sugebėjimus, pamatyti, ko esate verti. Kuo toliau, tuo gudresnis darosi jūsų priešas, o užduotys — atitinkamai sudėtingesnės.

#### Garsas

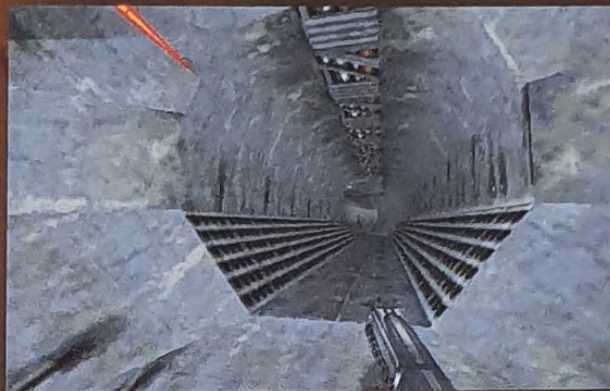
Profesionalus, tačiau nepateikia jokių naujovių. Labai dera prie veiksmo: priešo riksmas, mirstančiųjų aimanos, sproginimai ir pan. — gerai girdimi.

#### Muzika

Ar dar pamenat serijos pavadinimą? Žodžiai STAR WARS leidžia manyti, kad muzika bus techno stiliaus. Iš tiesų žaidime skamba labai puikiai atliekama kompiuterinė muzika. Ir, reikia pasakyti, melodijos taip tinkamai parinktos, kad priverčia širdį dvigubai greičiau daužytis.

#### Intelektas ir sudėtingumas

Pradėję naują žaidimą paprastai patys pasirenkate sudėtingumo lygį. JEDI KNIGHT: DARK FORCES jį yra 3: lengvas, vidutiniškas ir sunkus. Regis, jie skiriasi tik priešininkų skai-



čiumi ir tipais — visa kita lieka taip pat. Priešų elgesys įdomus, tačiau tarpusavyje jie nebendrauja. Tarkim, jeigu vienas iš jų jus mato, o kitas — ne, tai ir atakuoja tik tas, kuris mato, savo bendrininkui apie tai nepraneša. Nusiukęs nuo jūsų karys neregauja tol, kol išgirsta triukšmą. Bet net jei jus atakuoja iškart keli priešai, jų veiksmas nebūna suderinti, o tai labai palengvina jūsų padėtį.

#### Bendra charakteristika

Štai ir atėjo laikas skaičiuoti viščiukus... Apie JEDI KNIGHT: DARK FORCES galima pasakyti kelis žodžius, kurie jį puikiai apibūdins. Tai puikus garsiosios STAR WARS serijos tęsinys, tik sukurtas visiškai kitokiu stiliumi. Geros kokybės grafika ir interfeisas garantuoja, kad žaidimas bus įdomus visiems veiksmo žanro gerbėjams. Nedidelį dirbtinio intelekto trūkumai neturėtų užtemdyti viso jo žavesio. Mūsų patarimas — nepamirškite JEDI KNIGHT: DARK FORCES II. Jis iš tiesų vertas jūsų dėmesio ir pinigų!

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

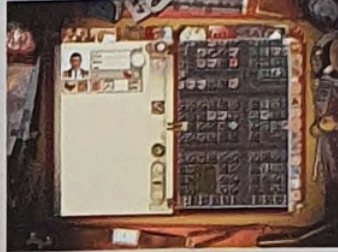
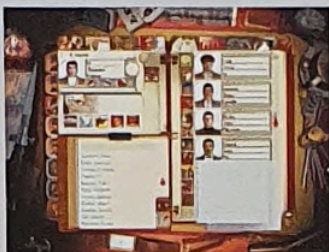
**KAUNO PILIGRIMAS**

Kaunas tel.: 320756, 209891;  
Vilnius tel.: 611800, 330783;  
Klaipėda tel.: 213333;  
Šiauliai tel.: 433995.

# Wangsiems

ORGANIZED CRIME

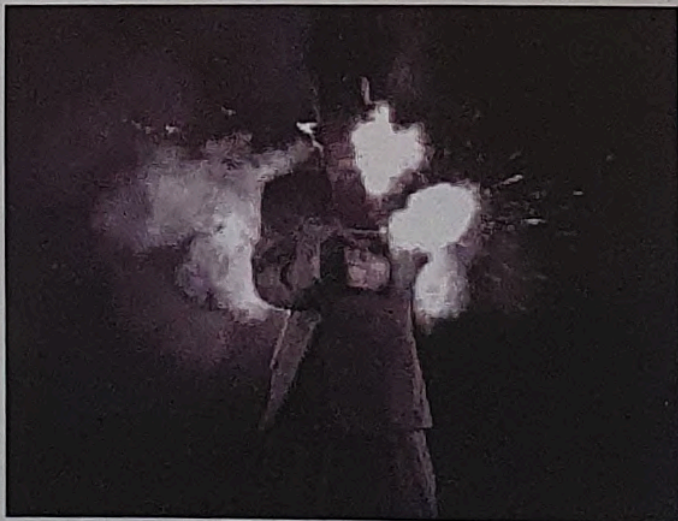
## Eidos/HotHouse



“Chaosas apėmė ištisą Ameriką! Sausas įstatymas paralyžiavo visą visuomenę, ir tuo netruko pasinaudoti įvairios kriminalinės grupuotės. Užpildinėti naktimis vienišus praeivius arba plėšti parduotuvėles — tai jiems per menki darbiai. Tai — tik praeities vagišių darbas. Dabar atėjo profesionalų metas. Grobimas tapo toks pat įprastas verslas kaip, tarkim, prekyba dešrainiais. Tik šie verslininkai nepaiso jokių džentelmeniškų nuostatų, jie nepaklūsta jokiems — nei rašytiems valstybės, nei nerašytiems moralės — įstatymams. Jie pavaldūs vieninteliui — dolerio įstatymui. Kiekvienas padorus pilietis gali tapti jų auka. Šiuos organizuotus banditus pradėta vadinti gangsteriais...”

Reikia pasakyti, jog šio žaidimo laukė daugelis. Ir ne nuostabu: visiems seniai pabodo vien “gerųjų vaikinių” vaidmenys. Labai seniai. Na, o jei vartotojams kas nors atsibosta, žaidimus leidžiančios kompanijos netrunka deramai įvertinti padėties. Štai ir “Eidos” nudžiugino mus, pagaliau sukūrusi normalų ekonominį imitatorių (pabrėžiame šiuos žodžius — ekonominį imitatorių), kurio tema — organizuotas nusikalstamumas. Tik neimkite tvirtinti, kad iki jo jau buvo DONAS KAPONĖ ar dar koks kitas žaidimas. Ne, GANGSTERIAI — tai šių dienų žaidimo apie mafiją etalonas, kuriam kol kas neprilygsta joks kitas.

Na, nuo ko mes pradėsime? Suprantama, visų pirma rinksime komandą. Ei, jokių būdu visi jos nariai neturi būti vien tik patyrę galvažudžiai ir kišenvagiai — jų laikai negrįžtamai praėjo. Pavojingam verslui visų pirma reikalingi protingi žmonės, kurie galėtų vadovauti banditų



būriui. Tikriausiai manote, kad vienu iš tokių vadeivų būsite jūs, gerbiamasis žaidėjas? Nieko panašaus. Jūs ne nosies nekišite iš savo irštvos, jau nekalbant apie galimybę vadovauti reidui prieš sukilusius verslininkus, atsisakančius mokėti duoklę. Kita vertus, jūsų vaidmuo — pats įdomiausias: juk jūs būsite pagrindinis visos veiklos sumanytojas ir organizatorius. Kas moka (šiuo atveju — užmokestį savo pavaldinimas), tas ir muziką užsako (susišluoja ir tvarko milžinišką pelną, kurį atneša nelegalus verslas), ar ne tiesa? Nepamirškite ir apie potencialią galimybę laimėti miesto mero rinkimus — tuomet gyvenimas taps dar saldusnis.

Na, bet kol kas tai tik svajonės, nes šiuo metu jūs turite viso labo 5–6 niekuo neypatingus banditėlius ir šiokią tokią sumelytę kišenę. Tad negaiškime laiko! Sumaniai jūsų vadovaujami pavaldiniai žingsniuoja gatvėmis ir šmurkštelėję tai vienon, tai kiton parduotuvėlėn maloniai praneša šeimininkui: “Bosas nori pinigų!” Vargšelis paprastai išbąla, ima kažką nerišliai veltenti ir atkiša nučiupinėtų kupiūrų pundelius. Taip jūsų valdos plečiasi. Ką?! Kažkoks šelmis atsisako mokėti? Ak, šią apmaudžią klaidą lengva pataisyti: pas tokį priešingą užsuka jūsų žmogus ir labai įtaigiai jam išdėsto esamą padėtį — papasakoja, kad banditai tokie pat žmonės kaip ir visi kiti, jie irgi turi maitinti

savo šeimą ir vaikučius, na, o pats bosas (t.y. jūs) — apskritai maloniausias žmogus pasaulyje, jam pasitarnauti — tiesiog garbės reikalas. Verslininkams iškart viskas pasidaro aišku, ir jie daugiau nebeprisitaraudami atiduoda savo žaliukus. O jeigu kitą kartą parduotuvės šeimininkui vėl aptemsta protas? Tada po savaitės jį vėl aplanko jūsų žmogus, tik šįkart jis ilgai burnos neušina — riktelėjęs: “Linkėjimai nuo boso!” — įmeta į vitriną “Molotovo kokteilį”. Paskui belieka



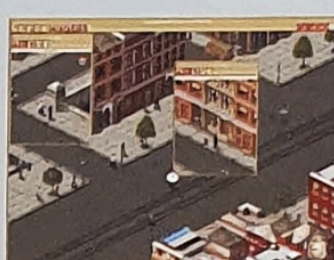
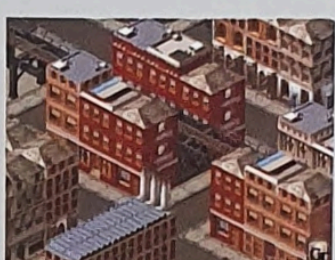
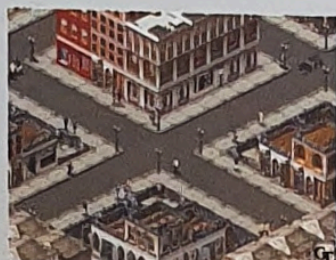
pasidžiaugti besiveržiančiomis pro langus liepsnomis bei savo kailį gelbstinčių pirkėjų riksmams. Bosui tai tikra pramoga, o kitiems užsispyrėliams — pamoka.

Tiesa, jei visa tai vyko daugybės liudininkų akyse, jūs žmogus gali papulti į policijos protokolus su prierašu "Ieškomas", — o tada ir pačių tvarkosaugininkų vizito netruksite sulaukti. Dar blogiau, jei jūsų pėdsakus aptiks FTB. Tada reikia veikti kuo atsargiau, tyliau ir slapčiau. Tačiau net jei ir patį krikštą (t.y. jus) pačiups — tai dar nebus pasaulio pabaiga! Tokiu atveju samdomi pulkai advokatų, juristų ir kitokių stebukladarių, o šie visais įmanomais ir neįmanomais būdais jus ištrauks iš policininkų letenų. Yra ir kitas, mažiau civilizuotas, būdas: jei tik jus pačiups, jau kitą dieną prie policijos pastato atskries juodas limuzinas, iš jo iššoks keletas šaunuolių su "tompsonais" ir netruks jus išlaisvinti (arba ne — tai priklausys nuo to, kiek bus

tai jau pati darbo savaitė. Idealiausiu atveju veiksmas vyks tarsi filme, be jūsų kišimosi. Tačiau idealų nebūna, ar ne? Izometrinis vaizdas ir aiškus žemėlapis leidžia stebėti veiksmą skirtingose vietose, taigi jūs nepasiklysite. Bet pats valdymas... Kad duotumėte paprastą komandą žmogui eiti į kokią nors vietą, turėsite nemažai paplušėti. Šiaip jau realiojo laiko strategijoms būdinga labai lanksti valdymo sistema, deja, šiame žaidime tokio lankstumo nesitikėkite. Kita vertus, GANGSTERS ir nėra realiojo laiko strategijos žanro žaidimas. Nepamirškite, jog tai — viso labo ekonominis imitatorius.

## Garsas

Apie garsus iškart patartina pamiršti. Gerai sukurtos tik pačių gangsterių kalbos bei siaubo apimtų aukų aimanos. O visa kita... Automatų tratėjimas jau seniai girdėtas ir



jūsų vaduotojų, kaip jie pasirenge, kiek jiems mokate).

Be abejo, geriau iki to nenusiristi, o siekti aukštumų — mero, policijos viršininko kėdės, — arba tiesiog pašalinti keletą įkyroklų žurnalistų, savo nešvariuose laikraštपालाikiuose pasakojančių balažin kokias išsigalvotas nesąmones apie jus ir jūsų pavaldinius...

Na, kaip? Jau susidomėjote? Ne?! Tada dar įsivaizduokite dviejų grupuočių karą: pasalas nuolatinėse konkurentų duoklių rinkimo vietose, išvykas į legaliai dirbančias priešų boso įstaigas arba ganėtinai svarbių jo žmonių nužudymą. Dar galite užsiundyti ant jų policiją (pinigai pinigėliai — nepamirškite jų, kai pirkinėsite policininkus; jie tik iš pirmo žvilgsnio atrodo dori avinėliai, o iš tikrųjų, vos kalba pasisuka apie pinigus, užsiprašo tokių sumelių, kad o-ho-ho...).

Ką gi, pats žaidimo siužetas, regis, išties neblogas. Tačiau kaip visa tai atrodo ekrane? — paklauskite jų. Juk tai žinoti — neginčytina jūsų teisė. Taigi...

## Grafika

Žvelgiant į ją galima ištartį tik vieną žodį: nostalgija. Ilgesys kažko seno ir gero, tiksliai net neaišku ko. 16 bitų spalvos? Pamirškite tai! 256 rezoliucijos, kaip senais gerais laikais, pakaks per akis. Izometrinė projekcija, pakenčiamai nupiešti žmogeliukai, kažkur skubantys su savo mažais reikaliukais, gan neprasti gaisrai bei sprogimai — visa tai šiek tiek atperka spalvų trūkumą ir leidžia nesiraukant stebėti susišaudymą, kai jūsiškiai netikėtai susiduria su policininkais.

## Interfeisas

Iš pradžių nuo visokių mygtukų, reguliatorių, grafikų, statistikos duomenų ir kitokių dalykų net galva apsisuka. Tačiau po keturiasdešimties minučių pradedate visa tai suprasti, o dar po valandos viskas tampa aišku kaip dieną. Reikia pabrėžti vieną gan svarbų dalyką — pats žaidimas susideda iš dviejų ciklų. Pirmajame paskirstote jėgas, iš savo konторos duodate nurodymus, o antrasis —

spėjęs įkryti. O jau mirstančiųjų riksmams...

## Muzika

Užtat muzika išties džiugina. Klausantis kai kurių melodijų vaizduotė be vargo piešia kietus tarsis Indianas Džonasas vaikus su "tompsonais" po ilgų lietpalčių skvermais. Puiku! Retkarčiais pasigirsta saksofonas, suskamba bliuzas. Deja, neišvengta ir kažkokių pseudo techno stiliaus intarpų. Žodžiu, muziką vien dėl saksofono galima būtų vertinti 4,5 balo. Štai taip.

## Bendra charakteristika

Trumpai tariant, GANGSTERIAI — puikus žaidimukas, tačiau... jis skirtas tik tikriems mėgėjams. Tiems, kuriems paminėjus trečiąjį mūsų amžiaus dešimtmetį, Čikagos miestą, negrų bliuzus, varjetė teatrus, nespaltvotas kino kronikas, kriminalines suvestines paskutiniuosiuose "New Jerald Times" laikraščio puslapiuose nepradedu iš susijaudinimo daužytis širdis, geriau nė nepradėti šio žaidimo. Juolab jei jūsų apskritai nežavi ekonominiai imitatoriai. Bet jeigu jūsų stabukas yra Al Kaponė, jūs dievinatė kontrabandinį portveiną ir kubietiškus cigarus — čiupkite GANGSTERS: ORGANIZED CRIME nedvejodami.

**TITANIKAS PASIRINKO NETEISINGĄ KRYPTĮ...**

**...NEKARTOKITE KLAIDŲ**

**WWW.DIZAINO.STUDIJA.KRYPTIS**

Vilnius, Savičiaus 13  
tel. 222 136

<http://www.kryptis.lt>  
e-mail: [Info@kryptis.lt](mailto:Info@kryptis.lt)

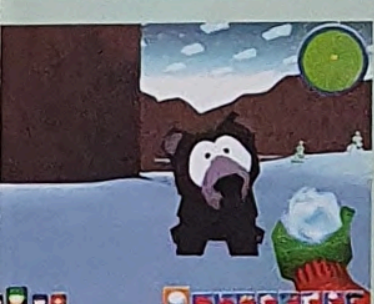
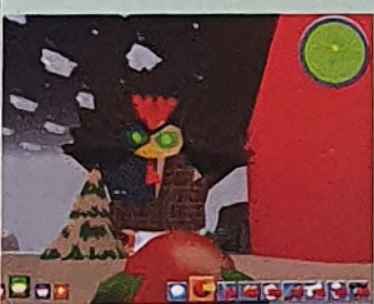
# SOUTH PARK

P 133, 32 MB RAM, 73 MB HDD, Win'95/98, 3D

## SELECT PLAYER



CARTMAN KYLE STAN KENNY



Jeigu jūs naiviai manote, kad BEAVIS & BUTT-HEAD yra bukumo ir gašlumo įsikūnijimas, — žinokite, jog labai klystate. Šie du pipirai — šventieji, palyginus su vaikais iš Pietų parko. Ir nesistebėkite, jei išgirsite vardus Kailas ir Stivenas ar kokius kitus iš tos brolijos. SOUTH PARK — vienas iš populiariausių ir juokingiausių animacinių filmų Amerikoje bei Japonijoje.

Tiek animacinio filmo, tiek žaidimo veiksmas vyksta iliuzijų pasaulyje, kur neprincipingi kvėšos patenka į įvairiausias, kartais net labai keblias situacijas. Šį kartą kažkur kosmoso labirintuose pasaulio blogis virto kometą ir keliauja tiesiai į žemę: į Pietų parko rajoną.

Taigi jūs ir visi keturi draugužiai tešlagalviai turėsite išgelbėti pasaulį nuo klaidios kosmoso grėsmės. O blogis, turime jums pranešti, šį kartą labai neįprastai įsikūnijęs: tai sužvėrėjusios kalakutės, išprotėjusios karvės, superkalakutai ir t.t. Kovos priemonės su šiuo blogiu taip pat labai įvairios ir neįprastos: sniego gniūžtės, plastmasiniai rutuliai, žaisliniai automatai, vielos ir kažkas visiškai futuristinio bei nežemiško.

Žaidimas SOUTH PARK sunkte persunktas humoro. Pagrindiniai herojai kas antrą žodį siaubingai keikiasi, laužo ir naikina viską, kas tik pasipainioja šių padaužų kelyje. O naujas užduotis šaunieji vaikučiai gauna iš storulio vietinio bordelio sutenerio.

Jeį pataikysite į taikų pievoje besiganantį gyvūną, jis tikrąja to žodžio prasme atmes kanopas. Tačiau tai dar ne viskas. Ar žinote, kaip padaryti super sniego gniūžtę? Manote, kad tereikia paimti daug sniego? Ne, ne, nieko panašaus! Paprasta sniego gniūžtė virs supergniūžte (dėmesio, vaikai, — tai informacija jums :)), kai pagrindinis herojus... ant jos nusišlapins. Ir kas galėjo pagalvoti, kad mūsų herojų šlapimas — tokia baisi jėga!

Deja, žaidimas SAUTHPARK turi vieną labai didelį trūkumą. Pasirodo, jo negalima bet kurią akimirką išsaugoti. Todėl dažnai tenka žaisti tą patį lygį vis iš naujo, o tai, sutikite, gali išvesti iš kantrybės

net patį kantriausią žmogų. Šiaip jau galima lengvai paaiškinti, iš kur atsirado šis programos nesklaidumas (nors vargu ar dėl to žaidėjui pasidarys geriau), — mat iš pradžių SOUTH PARK buvo kuriamas "Nintendo 64" platformai.

Žaidimo grafika — nuostabi. To ir reikėjo tikėtis — juk žaidimas SOUTH PARK buvo kuriamas naudojantis TUROK grafiniu varikliuku. Muzikai ir apskritai garsams čia taip pat nieko neprikiši.

SOUTH PARK — tai, be abejo, didelis įvykis žaidimų pasaulyje. Šis kūrinėlis apvertė aukštytyn kojomis bet kokią įsivaizdavimą apie arkadinį žaidimą. Jis tikrai turės didelės įtakos naujiems projektams. Jei jūsų negąsdina šiek tiek gašlomas humoras ir netikėtos šunybės SOUTH PARK jums būtinai patiks.



# UPRISING 2

lead and destroy



## P200, 32 MB RAM; rekomenduojama: P200, 32 MB RAM bei 3D greitintuvas

Prieš metus buvo išleistas žaidimas pavadinimu UPRISING. Tuomet jis išpopuliarėjo visų pirma dėl to, jog tai buvo pirmasis strategijos ir veiksmo žanrų derinys (vėliau atsirado ir daugiau panašių žaidimų, pavyzdžiui, garsusis BATTLEZONE). Truputį priminsime, koks gi buvo tas pirmasis UPRISING. Žaidėjui teko galingu tanku važinėti po didžiulį žemėlapi ir kautis su priešais (beveik kaip QUAKE). Tankas šaudė iš keleto rūšių pabūklų, be to, žaidėjas nebuvo vienišas mūšio lauke — jis vadovavo savo nusipirktiems kariams. Tiek jis, tiek priešininkas turėjo įvairių karių — pėstininkų, tankistų, naikintuvų bei bombonešių pilotų. Visas žaidimo kraštovaizdis — trimatis ir be galo gražus. Sėdėdamas tanke žaidėjas matė visą mūšio cigą, pats dalyvaudamas jame, o ne iš šalies stebėjo mažiųjų, neiškiai nupieštų jūnų susišaudymus (kaip yra daugelyje realiojo laiko strateginių žaidimų). Užtat UPRISING kovos, kai pats esi jų dalyvis, buvo ištisai įspūdingos. Dešimtys bėgiojančių pėstininkų, grėsmingai riaumojantys tankai, iš dangaus pikiruojantys naikintuvai, sviedinių sprogdimai, kuriems nuaidėjus pastato vietoje telieka griuvėsių krūva, iš visų pusių girdimi rikšmai ir griausmai — visa tai ne juokais gniaužė kvapą. Bet žiopsoti nebuvo kada — su savo tanku visoj šioj maišalynėj reikėjo taikytis, šaudyti ir išsisukinėti nuo priešų sprogmėnų.

Tačiau tai tik viena žaidimo pusė — veiksmo. Dar buvo strategija — t.y. teko statyti citadeles, planuoti atakas ir gynybą. Citadeles buvo

galima statyti tik tam skirtose aikštelėse, kuriose tilpo pagrindinės patrankos bokštas ir dar 1—3 statiniai: pastatas, tiesiai iš žemės siurbiantis pinigus, kazarmos, lėktuvų ir ginklų gamyklos. Už gautus pinigus žaidėjas pirkė karius ir vesdavo juos atakuoti prieš citadelę. Pabaigus vieną lygį ir prieš pradėdamas naują buvo galima už pinigus, gautus sėkmingai įvykdžius misiją, pirkti naujų karių, ginklų, tobulinti savo tanką.

Štai toks buvo pirmasis UPRISING — labai patrauklus ir gražus žaidimas. Natūralu, kad žaidėjas laukia, jog antroje jo dalyje visko bus dar daugiau ir viskas atrodys dar geriau. Deja, UPRISING 2 kiek nuvylė: pasirodo, naujovių ir patobulinimų čia tiek mažai, jog jį būtų galima pavadinti nebent UPRISING pataisytu ir kiek papildytu leidimu, o ne nauju visaverčiu žaidimu.

Siužeto UPRISING 2 pagal seną tradiciją nėra. Žaidėjui aišku viena — jis privalo kautis su ateiviais. Kam ir kodėl — atsakymus į šiuos klausimus seniai palaidojo laiko dulkės. Tik žinoma, kad anksčiau buvęs taikus kosmosas dabar padalintas į tris sektorius, kurie ir taps veiksmo vieta. Šie sektoriai visų pirma skiriasi trichų skaičiumi viename kvadratiname metre. Trichai — tai žaidėjo patogumui sutrumpintas su-

dėtingas trichopatologomezoidų (ar kažkas panašaus) rasės pavadinimas, — žodžiu, ateiviai, kuriuos reikia sunaikinti, kad galop išvystum finalinį žaidimo filmuką. Tai štai, pirmajame sektoriuje, anksčiau priklausiusiame žmonėms, trichai labai daug problemų nekelia. Tačiau visai kitokia padėtis yra antrajame sektoriuje — pasienio tarp žmonių pasaulių ir trichų imperijos rajone. Jeigu išlaisvinsite visas šio sektoriaus planetas, gausite teisę pradėti kovą pačioje trichų valstybės širdyje ir galų gale nušluoti visą jų sostinę kartu su visais taikiais jos gyventojais. Būkite tikri, kad iki tos akimirkos visi jūsų kariai bus kiek įmanoma sustiprėję, o piktieji ateiviai dėms milžiniškas pastangas, kad trečiasis kosmoso sektorius taptų visų jūsų karių broliška kapaviete.

Beje, žaidimo kūrėjai suteikė neišsiaiškintą galimybę pradėti žaisti iškart nuo trečiojo sektoriaus, vadinas, pirmojo bei antrojo užkariauti nereikės, žaidimas užtruks kur kas trumpiau ir jūs patirsite kur kas mažiau malonumo, — bet kam to reikia?

Mėgėjams ieškoti siužeto ten, kur jo nėra: kovodama visatos platybėse, jūsų armija susidurs su dar dviem tautomis: pirmoji — tai sena žmonių kolonija su silpnais, pasenusiais ginklais ginkluotais kariais, — ir antroji — tai rasė, gal net galingesnė už trichus: bent jau susidūrimas su jos gremėzdžiška pilka karine įranga bei pačiais kariais palieka kaip tik tokį įspūdį.

Kokia gi pati kova?  
Pradėjus žaidimą pagrindinis meniu jums pateiks keletą galimybių: galėsite pradėti kompaniją, pažaisti atskirus scenarijus arba treniruotis. Kiek-



## Žaidimų aprašymai /veiksmo ir strategijos derinys/



jos taškelių nuorodas. Taigi vienokiu ar kitokiu būdu radus tinkamą vietą citadelei, reikia tanką pastatyti pačioje žaliausioje ir labiausiai išvažinėtoje aikštelėje (kick yra aikštelių, tiek toje citadelėje galima statyti pastatų). Iš šio taško galima vadovauti bazės statybai. Pradėti reikia nuo citadelės dviejų patrankų įrangos "Sarginis šuo MK. 1" — tai pati didžiausia patranka, gaunama iš orbitos paspaudus F11.



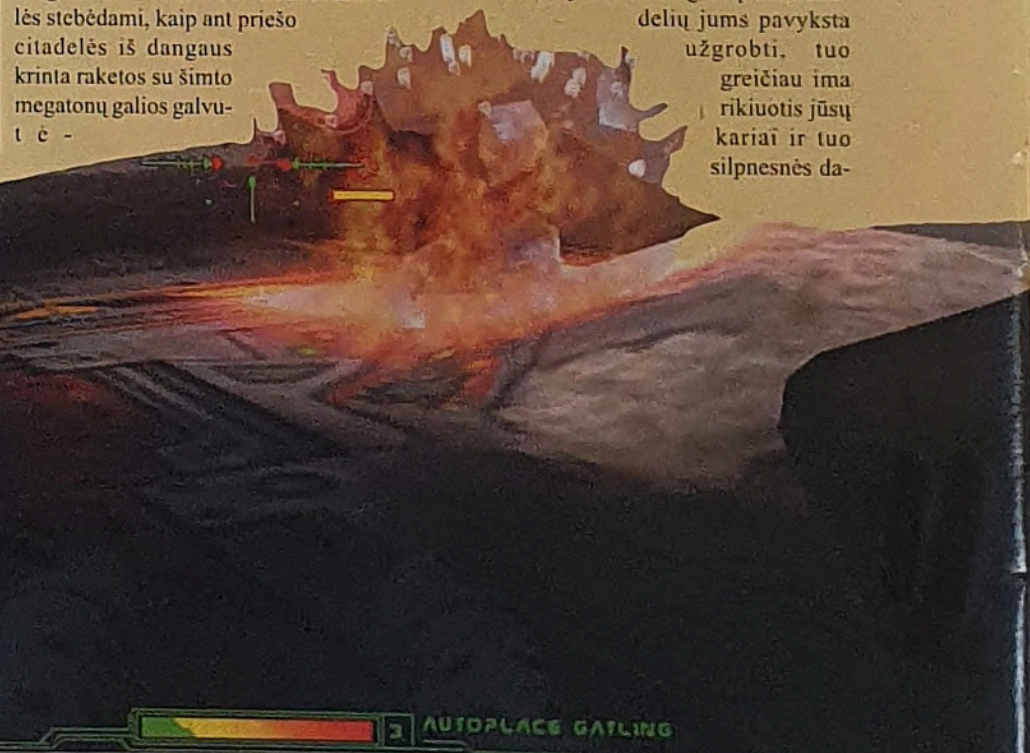
vienu atveju jūs atsidursite planetoje, kurią turėsite išvaduoti. Tad kaip gi turėtų elgtis pavyzdingas karininkas, kad gyvenėtų ilgai ir laimingai, kol vieną gražią dieną numirs sava mirtimi? Jūsų pagrindinio tanko valdymas itin paprastas — autoriai, ilgai nesukę galvų, valdomuosius klavišus išdėstė lygiai taip pat kaip profesionaliajame QUAKE, tai yra AWSD klavišais nurodote tankui, kaip judėti, o pelės klavišai reikalingi šaudant.

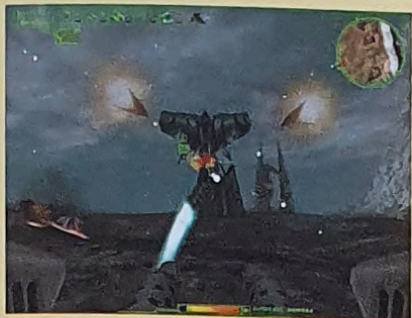
Atsidūrę kokiame nors naujoje vietovėje, visų pirma atidžiai apsidairykite. Būtina rasti vietą, kur yra daug kvadratinų aikštelių (tai yra fundamentą) — tik ant jų galima statyti citadeles. Jeigu tokių nepastebite, visuomet galite peržvelgti vietovės žemėlapi (tam spauskite klavišą R). Jeigu vis tiek nepavyksite, pažvelkite į apskritą radaro langelį, — skirtingai nei pirmojoje žaidimo dalyje, čia žemėlapiuose atsirado vadinamieji navigacijos taškai — žali kvadratai, padedantys orientuotis. Navigacijos taškai nurodys artimiausią citadelės statybai tinkamą vietą arba kitus sėkmingai misijos pabaigau svarbius objektus. Pavyzdžiui, vieną iš planetų pavyko išlaisvinti per rekordiškai trumpą laiką, orientuojantis tik pagal navigaci-

Visus pastatus į planetą iš orbitos atgabena krovininiai laivai — tuo momentu, kai laivas pasirodo iš už debesų, ir užsakyta statinys palengva leidžiasi žemyn, jis būna labiausiai neapsaugotas. Kiekvienas junitas arba, ne duok Dieve, naikintuvas per sekundę gali bet kokią brangiai kainavusią gamyklą paversti rūkstančių gelžgalių krūva. Pastačius citadelės patranką galima pradėti visos bazės statybą. Kiekvienoje citadelėje būtinas įrenginys, kuris pumpuos iš planetos gelmių taškus į žaidėjo sąskaitą, — už juos vėliau galėsite įsigyti naujų gamyklų. Tačiau ilgainiui taškų sankaupos toje vietoje išseks — tada patį įrenginį galėsite parduoti ir jo vietoje pastatyti dar vieną kareivių gamyklą. Gamyklų yra penkių rūšių: kazarmų, lengvųjų bei sunkiųjų tankų, naikintuvų ir bombonešių. Dar galima įrengti šachtą balistinėms raketoms — įsivaizduojate, kokį malonumą patirsite, iš saugaus atstumo nuo kokios nors kalvelės stebėdami, kaip ant priešų citadelės iš dangaus krinta raketos su šimto megatonų galios galvutėmis -

mis... Be abejo, visiems šiems puikiems dalykams apsaugoti vienos citadelės patrankos neužteks, todėl aplink bazę galima sumontuoti ne daugiau kaip keturis apsauginius įrenginius, pavyzdžiui, Gatlingo patrankas pėstininkams apšaudyti arba *sam site* — naikintuvų bei bombonešių atakoms atremti. Yra ir skėtis, saugantis nuo balistinių raketų, — jis vadinasi "Priešraketinis kompleksas *Patriot*" (įdomu tai, kad analogiškas trichų įrenginys vadinasi C-300). Žodžiu, tvarkytis reikia labai apgalvotai. Be to, pastatę dvi vienodas gamyklas, tarkim, bombonešių, gaunate galimybę pasistatyti trečią tobulesnę: joje gaminami lėktuvai turės lazerines tureles apsaugai nuo naikintuvų.

Truputį apsitvarkę savo ūkį galite pereiti prie aktyvesnių veiksmų. Na, ne visai taip — jau statant bazę tenka gerokai palakstyti po apylinkes bei susidurti su priešais, kurie tampa vis įžūlesni, priklausomai nuo to, kaip ilgai jūs tupite vienoje vietoje. Kuo daugiau priešų citadelių jums pavyksta užgrobti, tuo greičiau imsi rikiuotis jūsų kariai ir tuo silpnesnės da-





rosi prieš kontrataką. Todėl svarbiausia šiame žaidime — nežiopsoti ir veikti kuo greičiau. Tik užėmus daugumą citadelių galima šiek tiek atsipūsti.

UPRISING 2 yra įvairių karinių vienetų. Visų pirma tai pėstininkai — jie silpnoki, menkai ginkluoti, tačiau jų būriai gausiausi ir dėl to pajėgūs prikrėsti galybę aibių, — pavyzdžiui, užminuoti ir į orą išskraidinti pačią naudingiausią gamyklą. Užtat kaip malonu prieš pėstininkus traukyti su tanku!.. Dar turite lengvųjų tankų — jie labai vikrūs ir greiti, tik, deja, jų šarvai silpni. Tuo tarpu sunkiųjų tankų — jie tvirti, puikiai ginkluoti, užtat geriausiai tinka prieš citadelėms šturmuoti. Be to, kauptės ir lėktuvais — naikintuvais bei bombonešiais. Pastarieji, jei tik priešas jų nenumuš pakeliui, gali numetę keletą bombų su žemės paviršiumi sulyginti bet kokią trichų citadelę. Beje, taip pat ir jūsų. Štai koks nesupratimas mums kartą nutiko: prieš bazę atakuoti pasiuntėme keletą bombonešių, tačiau kol jie atskrido, mūsų sunkieji tankai bei pėstininkai jau buvo spėję sugriauti visą priešų citadelę ir jos vietoje su džiaugsmu pradėję statyti savuosius pastatus. Tačiau šį džiaugsmą netrūkus aptemdė pasigirdęs beveik pamirštų bombonešių variklių gausmas, — o jie, neradę kito taikinio, truputį pasvarstę subombardavo saviškius!

Tačiau pagrindinis UPRISING 2 ginklas — tai tas pats technikos stebuklas, kurio kabinoje lindėdami vadovaujame mūšiu, — tankas *Wraithas*, geriausiai ginkluotas bei šarvuotas. Palyginti su pirmąja žaidimo dalimi, kū-

rėjai čia sugalvoja esminių pakitimų. Visų pirma, šio tanko kompiuteris nuo šiol vadinamas dirbtiniu intelektu — ir, tiesą sakant, ne veltui, nes F klavišas, valdantis šį intelektą, kone dažniausiai junginėjamas: atstatant bazę juo galima įrengti apsaugos patrankas, mūšio metu — išsikviesti naudingiausias karius, o pasibaigus kovai — remontuoti citadelę ir patį *Wraithą*. Kokią funkciją turi atlikti F tam tikru momentu, gan sėkmingai sprendžia DI. Be to, šio tanko ginklai tapo tokie galingi, kad su jais dabar galima sugriauti pagrindines citadelių patrankas.

Mūšiai UPRISING 2 vyksta maždaug taip: jeigu sumaištis nedidelė, *Wrightas* pats vienas visus sutriuškins ir iššaudys. Užtat prieš prieš bazės ataką reikia suburti daugiau karių, o tada su visa armija priartėjus prie tikslo, vienu metu spausiti klavišus F1—F5. Tarsi perkūnas iš giedro dangaus ant priešų pasipils pėstininkai, iš visų pusių ims liūti tankai, saulę užstos naikintuvai, orą suvirpins atskrendančių bombonešių gausmas. Tokiu atveju jūsų tankelis lemiamo vaidmens neavina, taigi galima ramiausiai užsiimti savo reikaliukais: tai susprogdinti zenitinę patranką, tai sutraiškyti pasipainiojusius priešų pėstininkus ir, jeigu reikia, nukreipti į save pagrindinių citadelės ginklų ugnį, kol jūsų šaunuoliai juos užminuos. Tuo metu jūsų gamyklos įtemptai dirbs ir teks naujos technikos, kurią iškart paleisite į mūšį. Kai galop visi trichų pastatai bus nuversti, nedelsiant toje vietoje reikia pradėti statyti savo pagrindinę patranką, o paskui — ir kitus savo citadelės statinius.

Įvykdytus misiją visi jūsų karo laimėjimai bus atidžiai suskaičiuoti ir gausite tam tikrą taškų sumą. Juos bus galima naudoti rengiantis kitai misijai, — pavyzdžiui, patobulinti naikintuvus, t.y. ap-

ginkluoti juos galingesniais ginklais bei sustiprinti apsauginius šarvus, arba patį *Wraithą* — yra didžiulis pasirinkimas jam skirtų ginklų, svarbu tik turėti pakankamai taškų. O galite tiesiog nusipirkti dar keletą bombonešių, su kuriais ir vyksite į kitą planetą.

## Grafika ir garsas

Grafika žaidime pagerėjo, — tiesa, jokių itin ypatingų įmantrybių nėra, tiesiog puikiai išnaudojamos visos 3D greitinuvo galimybės. Sprogimai verti atskirų pagyrų, ypač jeigu tai bombonešių darbas — spalvoti blyksniai sudaro malonų nediduko pragaro išpūdį. Rūkas, labai bloginės matomumą pirmojoje UPRISING dalyje, niekur nedingo, tačiau UPRISING 2 jis atrodo neįtikėtinais tikrovėškai: planetose lyja arba sniega. Garsai bei muzika gan paprasti. Nebent jeigu esate laimingas šešių kolonėlių stereokomplekso su *Dolby System* savininkas, tuomet mūšio metu patirsite kur kas gilesnių išgyvenimų.

Vienu žodžiu, UPRISING 2 — neprastas garsaus žaidimo tęsinys, kuriame palikti visi pirmosios dalies pranašumai, bet, labai gaila, nesukurta praktiškai nieko nauja. Jis tikrai patiks UPRISING gerbėjams ir, ko gero, patrauks kitų žaidėjų, kuriuos žavi veiksmas bei strategija, dėmesį.

## Žaidimų aprašymai (nuotykių)

# GEG+ GARIS ATOSTOGAUJA

P100, 16 MB RAM, WIN'95

Tiems, kurie nežino, apie ką buvo pirmasis šios serijos žaidimas GEG: YPATINGASIS NUOTYKIS, trumpai papasakosime. Nuo pat žaidimo pradžios iki pabaigos Garis Taskeris, slapstasis agentas, gelbėjo pasaulį nuo pusprotės raganos ir jos, jei tik galima taip pasakyti, ketvirtpročio vyrelio alkoholio. Visa tai vyko įspūdingame interjere, žaidimo herojės atrodė išties puikiai — mat buvo nufilmuotos tikros manekenės ir paskui filmuota medžiaga apdorota skaitmenine programa. O nervus labiausiai šiame žaidime

tampė... pingvinai. Mat Gariui įkando nuodingas pingvinas, todėl visus pikantiškiausius kadrus vėliau užstojo šio gyvūno kūnas. Užtat nenustabu, jog pats opiausias klausimas, vertinant pirmąją GEG seriją, kaip tik

ir buvo: ar galima pašalinti šiuos pingvinus ir kokiū būdu? Kai vienas iš GEG žaidimo autorių labai aiškiai atsakė, jog ne, negalima, pasklido gandas, kad kuriamas papildomų paketas, " kuriame pagaliau bus leista žvilgtelėti". Tiesą sakant, negalime atsistebėti: juk tame pačiame "Internete" tiesiog apstu dar pikantiškesnių dalykėlių, ir jeigu kokiam nors smalsuoliui taip baisiai knieti, jis gali ramiausiai pasieškoti ir rasti ten visko, ko tik jo širdis trokšta... Matyt, reikalas tas, kad uždraustas vaisius visuomet saldesnis, — todėl kurie ne kurie niekaip negali nuramdyti šišo ir trokšta pikantiškais dalykais mėgautis būtent žaisdami GEG.

Na, bet lauktasis papildomų

paketas taip ir nepasirodė, gandai po truputį nurimo, ypač po to, kai vienas iš pirmojo GEG autorių tiesiai šviesiai pasakė, jog nėra ko daugiau tikėtis: gali būti tik vienas vienintelis GEG.

Ir staiga — stebuklas! GEG gerbėjų maldos buvo išklaudytos: išleistas GEG+ — tebūnie palaiminti jo kūrėjai!

Kyla klausimas: o ką gi reiškia tas plusas? Pamėginsime atsakyti (nors, tiesą sakant, naujojoje serijoje daugiau rasime minusų, o ne plusų).

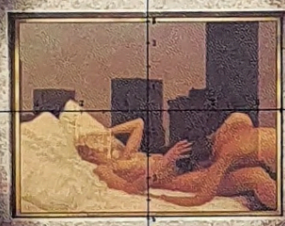
[sivaizduokite tą patį GEG. Tik — su daugybe minusų, t.y. be visų nuotykių, kuriuos Garis patyrė už savo kambario sienų. Be pilies. Be siužeto ir žaidimo tikslo (taip, antrajame žaidime jokio konkretaus tikslo, kurio turėtų siekti žaidėjas, paprasčiausiai nėra). Ir, ko visi taip troško, be pingvinų! Valio, bičiuliai: merginos prieinamos visų žvilgsniams — galite akių nebeatplėšti nuo savo monitorių...

Na, plusų vis dėlto taip pat yra. Šiek tiek pakito scenos, stebimos nuo spintos per žiūronus. Atsirado naujų merginų ir net porėlė pupyčių, užsimančių lyg ir... sakykim, bandymais

emuliuoti vienos lyties meilę. Deja, neišvengta ir programos nesklaidumą,

pavyzdžiui, žaidimas pakimba, kai mėginate peržiūrėti vieną iš filmukų. Et, pernelg nenusiminkit: jis vis tiek neįdomus — apie pripučiamą lėlę... Beje, paliktos ir visos įmanomos linksmybės iš pirmojo GEG — tik dabar jos tapo dar lengviau pasiekiamos. O pilyje vietoj griaučių aptiksite merginą iš kūno ir kraujo, nuo kurios taip malonu plėsti apdarėlius...

Visa kita liko kaip buvę: Gario kambarys, mini žaidimukas su musėmis, visi daiktai. Ir, be abejo, žaidimo grafika, garsas, valdymas. Žodžiu, tai nei naujas žaidimas, nei pirmojo tęsinys, net ir ne papildomų paketas — paprasčiausiai gaminėlis GEG fanatams pasilinksinti. O šių, beje, yra ne tiek ir mažai. Bet jei nesate užkietėjęs pirmosios GEG serijos gerbėjas, tada smarkiai rizikuojate, klodami pinigus už šį žaidimą. Be to, jei dar neturite 18, galite atsidurti nemalonioje padėtyje, kai teks dėl šio kūrinio, ant kurio pakutės aiškiai užrašyta: "Vaikams iki 18 metų griežtai nerekomenduojama", aiškintis su tėvais. Pasakysime dar daugiau: GEG+ visiškai sugadino žaidimo GEG: YPATINGASIS NUOTYKIS reputaciją, nes pastarasis buvo ne šiaip sau laisvamaniškų filmukų rinkinys, o visai neblogas parodijinis nuotykių žanro kūrinėlis su lengvu erotikos atspalviu.



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

Uždangalas kompiuteriui 24 Lt "FORMULA 1" vairas 333 Lt Filtras monitoriui 36-150 Lt

## KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ SALONAS, NUOMA, KEITIMAS, PARDAVIMAS, REMONTAS

Kaunas, Savanorių pr. 375, tel. faks. 31 13 87 (Kalnėčių prekybos centras 1a.) Vytauto pr. 71, tel. 29 32 70 (Baltijos viešbutis 2a.-210 kab.)



LAISVOJI



BANGA

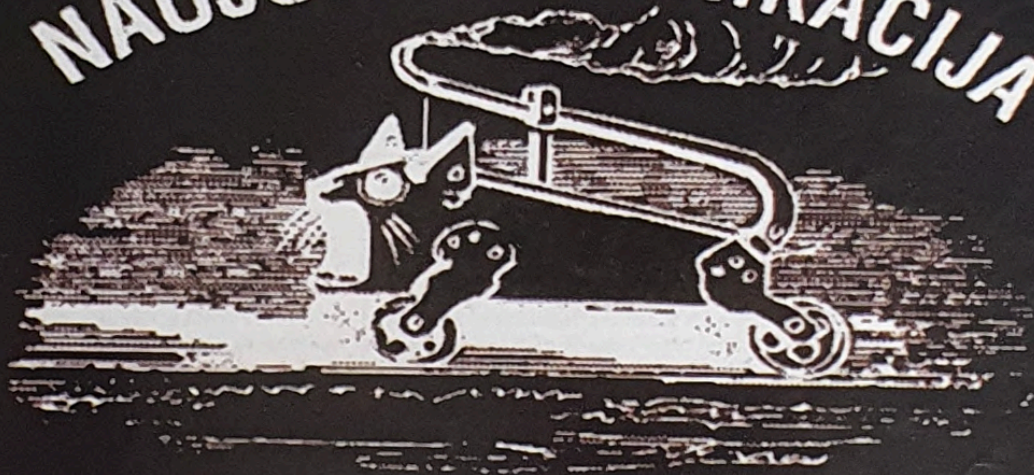
NAUJOJI  
KOMUNIKACIJA

Kartu su "PC MAGAZINE"

PRISTATO

Naują ir vienintelę laidą

NAUJOJI KOMUNIKACIJA



KIEKVIENĄ

PIRMADIENĮ

TREČIADIENĮ

PENKTADIENĮ

15.30



KOMPIUTERIAI

Basanavičiaus 15, Vilnius

Telefonas (22) 65 23 18

KIBERZONA

PIRMAS IR VIENINTELIS ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

# SIERRA STUDIOS

“Sierra Inc.” — tai viena iš didžiausių kompiuterinių žaidimų bei programinės įrangos personaliniams kompiuteriams gamintojų. Ji užima deramą vietą pasaulinėje kompiuterinės programinės įrangos rinkoje, yra pelniusi daugybę įvairiausių apdovanojimų bei buvo pripažinta viena didžiausių šios srities novatorių per pastaruosius 20 metų. Kompanija dėjo labai daug pastangų, kol iš mažos, niekam nežinomos kompiuterinius žaidimus kuriančių žmonių grupelės, įsikūrusios Ramiojo vandenyno pakrantėje, tapo garsia ir gerbiama multimilijonine korporacija, teikiančia savo paslaugas ir produkciją visam pasauliui.

Žiloje kompiuterinių technologijų amžiaus senovėje, t.y. 8-ojo dešimtmečio pabaigoje, kompanijos “On-Line Systems” įkūrėjas Kenas Williamsas ėmėsi anuomet gan sudėtingos ir netgi bauginančios programavimo atžvilgiu užduoties — kartu su savo žmona Roberta Williams pagal jos parašytą scenarijų sukurti pirmąjį grafinį tekstinį nuotykių žanro žaidimą. Šis šeimyninis projektas buvo sėkmingai įgyvendintas — pasaulį išvydo žaidimas DUBBED MYSTERY HOUSE (“Paslaptingi riterių įšventinimo namai”), kuris ir tapo grafinių tekstinų nuotykių žanro pradininku.

Tikroji “Sierra” istorija, galima sakyti, prasidėjo 1980 metais, kai tuometinėje “On-Line Systems” įvyko gana daug pokyčių. Visų pirma, pasikeitė jos pavadinimas — “On-Line Systems” pervadinta “Sierra On-Line”. Programų kūrimo centras persikėlė iš Los Andželo didmiesčio į ramesnę vietovę — Sierra Foothill of Oakhurst Kalifornijos valstijoje. Neilgai trukus Roberta sukūrė antrąjį savo nuotykių žanro žaidimą, kurį pavadino THE WIZARD AND THE PRINCESS (“Burtininkas ir princesė”). Jo buvo parduota daugiau nei šešiasdešimt tūkstančių egzempliorių. Be abejo, palyginus su šių dienų tiražais, šis skaičius yra labai mažas, tačiau anuomet tai buvo tikrai tikriausia sėkmė, kurios kitos kompanijos galėjo tik pavydėti. Taigi “Sierra On-Line” gėnėtina triukšmingai įsiveržė į kompiuterinių žaidimų rinką — jai iškart pavyko atkreipti į save tiek vartotojų, tiek ir konkurentų dėmesį.

Per kelerius vėlesnius metus buvo sukurta gausybė taip pat aukšto įvertinimo sulaukusių žaidimų. Populiariausia kompanijos “Sierra” žaidimų serija tapo KING’S QUEST (“Karaliaus beieškant”), pelniusi tarptautinį pripažinimą ir ne vieną prestižinį apdovanojimą. Šio žaidimo buvo parduota daugiau nei 3 milijonai kopijų, o Roberta Williams dėl to pripažinta viena iš nedaugelio visų laikų pačių perkamiausių žaidimų dizainerių.

Dabar “Sierra Inc.” jau gali pasigirti ištisa gausybe žaidimų-bestselerių serijų, kurias kūrė vieni garsiausių kompiuterinių žaidimų industrijos dizainerių: Alanas Lowe (žaidimo LEISURE SUIT LARRY autorius), Davidas Lesteris (LORDS OF THE REALM ir CEASAR), Jane Jensen (GABRIEL KNIGHT), Davidas Kaemmeris (INDY CAR ir NASCAR RACING), Jeffas Tunnellis (THE INCREDIBLE MACHINE) bei Randy Dershamas (TROPHY BASS).

1989 metais “Sierra” ėmė smarkiai plėstis. Ir jau 1995-aisiais jos metinės pajamos viršijo 80 milijonų JAV dolerių, todėl visiškai nenuostabu, jog taip plečiant veiklą ir didėjant kapitalui darbuotojų skaičius išaugo net iki 700. Įsigijusi dar kelias programinės įrangos leidyklas bei įkūrusi tarptautinius savo padalinius Japonijoje ir Anglijoje, “Sierra” tapo viena iš didžiausių pasaulio kompiuterinių žaidimų bei programinės įrangos gamintojų, turinti platintojų daugiau nei 50 šalių.

Visa tai kompanijai suteikė galimybę toliau plėsti savo produkcijos asortimentą. “Sierra” ėmė kurti įvairiausių žanrų kompiuterinius žaidimus, pradedant sporto tematikos ir baigiant interaktyviais imitatoriais.

1984 metais Jeffas Tunnellis ir Damonas Slye’as įsteigė kompaniją “Dynamix”, kuri iš pradžių talkino tokioms garsioms firmoms leidėjoms kaip “Electronic Arts”, “Activision” bei “Mediagenic”. 1990-aisiais “Dynamix” tapo “Sierra” šeimos nare ir iškart išleido žaidimus STELLAR 7, A-10 TANK KILLER, daugybę apdovanojimų laimėjusius RED BARON, ACES OF THE PACIFIC bei ACES OVER EUROPE. Be išvardytų skraidymo imitatorių dar galima paminėti kelis nuotykių žanro žaidimus: HEART OF CHINA ir RISE OF THE DRAGON. Taip pat “Dynamix” nemažai prisidėjo prie kitų “Sierra” padalinių darbo. Šiuo metu “Dynamix” bendradarbiauja su

trimis “Sierra” šeimos narėmis: “Sierra Attractions”, “Sierra Sports” (kuriantis lauko sporto žaidimus) bei “Dynamix, a Sierra Company” (skraidymo imitatorių bei veiksmo žaidimų kūrėja).

Prie “Sierra” šeimos 1992 metais prisijungė “Bright Star Technologies” — Elono Gaspero (hyperanimacijos išradėjo, programos ALPHABET BLOCKS autoriaus) įkurta kompanija. “Bright Star” specializacija — multimedijos technologijos. Be labai gerai žinomos TALKING TUTORIAL programų serijos, “Bright Star” yra sukūrusi multimedijos kalbų programų, pavyzdžiui BERLITZ LIVE! SPANISH bei BERLITZ LIVE! JAPANESE. “Bright Star” ir toliau kūrė mokomąsias kompiuterines programas kompanijos “Knowledge Adventure” (“Cendant Software” padalinio) užsakymu.

1993 metais “Sierra” įsigijo “Coktel Vision”. Ši kompanija, įsikūrusi Prancūzijos širdyje — Paryžiuje, kuriantis bei leidžiantis mokomąją bei pramogų programinę įrangą, papildė “Sierra” produkcijos sąrašą programiniais paketais GOBLINS ir INCA. Dabar “Coktel” padeda “Sierra Inc.” plėstis tarptautinėje gamybos bei prekybos arenoje.

Tačiau šiai gigantiškai kompanijai ir to dar buvo negana — 1995-aisiais “Sierra” su dideliu trenksmu įsiveržė į HOME PRODUCTIVITY rinką. Gegužės mėnesį ji nusipirko visas PRINT ARTIST teises. Tai programa, su kuria kiekvienas vartotojas gali lengvai ir svarbiausia, greitai kurti bei spausdinti įvairius aukštos kokybės firminius dokumentus. O įsigijusi kompaniją “Green Thumb Software”, “Sierra” papildė dar ir namų sodininkystės bei kraštovaizdžių kūrimo kompiuterinių programų kraitį. “Arion Software” — puikiai įvertintos MASTERCOOK kulinarinių mokomųjų programų serijos leidėja — tapo “Sierra” šeimos nare tų pačių metų rugsėjo mėnesį. Ir galop lapkritį “Sierra” paskelbė apie gan rizikingą sąjungą su “P. F. Collier” — pagal sutartį šios dvi kompanijos kūrė bei platino multimedijos visuotinę enciklopediją.

Tais pačiais 1995-aisiais “Sierra” įsigijo “Impression Software” — vieną iš strateginių žaidimų lyderių, kuri išgarsėjo kaip žaidimų CEASAR II, LORDS OF REALM, HIGH SEAS TRADER ir The BLUE AND THE GRAY autorė.

Be to, “Sierra Inc.” įsigijo “Papyrus Design Group” (išleidusią garsiuosius lenktynių imitatorius NASCAR RACING bei INDY CAR RACING) ir “SubLogic”. Pas-



tarosios specializacija — taip pat imitatoriai, — užtat visiškai nenuostabu, jog vos tik tapusi "Sierra" šeimos nare, ji kartu su "Dynamix" išleido skraidymo imitatorių PRO PILOT, kuris iškart sulaukė pripažinimo bei gerų tiek kritikų, tiek pačių žaidėjų atsiliepimų. Kompanijai "Sierra", tapusiai viena didžiausių bei turtingiausių programinės įrangos kūrėjų, nuo 1997-ųjų priklauso ir "Berkeley Systems", bestselerio YOU DON'T KNOW JACK bei pačio populiariausio *screen serverio* AFTER DARK serijų leidėja. Beveik tuo pat metu prie "Sierra" prisijungė "Book That Work", kuri gamina buitines aplinkos projektavimo programinę įrangą. Populiariausios šios srities programos — tai 3D DECK, 3D KITCHEN, 3D LANDSCAPE ir VISUAL HOME. 1997-aisiais taip pat įsigyta kompanija "Headgate", kuri "Sierra Sports" padaliniiui kuria kompiuterinius golfo sporto imitatorius.

O 1996-aisiais "Sierra" prisijungė prie "CUC International, Inc." — mažmeninės technologijų prekybos bei narystės paslaugų (*membership services*) kompanijos, apriūpančios kelionių, prekybos, maisto, auto, buities, finansų ir kitokias firmas savo produkcija — technologine bei programine įranga. Šioje rinkoje kompanija dabartiniu metu turi daugiau nei 70 milijonų vartotojų visame pasaulyje. Pati "Sierra", daugelio mažų kompanijų savininkė, dabar tapo "Cendant Software" — vienos didžiausių pasaulio grupių, užsiimančių kompiuterinės programinės įrangos gamyba, pirmaujančios pramogų bei mokomųjų programų rinkoje, — dalimi. "Cendant Software" kontroliuoja "Cendant Corporation" programinės įrangos skyrių prekybą, gamybą, finansus ir valdymą — tarp jų ir tokių kompanijų kaip "Sierra", "Knowledge Adventure", "Davidson & Associates, Inc.", ir "Blizzard Entertainment". "Cendant Corporation" atsirado 1997 gruodžio 17 dieną, kai susijungė "CUC International" ir "HFS Incorporated".

Šiuo metu "Sierra, Inc." turi daugybę padalinių: "Sierra FX", "Sierra Attractions", "Sierra Home", "Sierra Sports", "Sierra Studios", "Dynamix", — kiekvienas iš jų gamina tam tikro tipo programinę įrangą. Šiems padaliniams dar talkina smulkesnės kompanijos, kurias "Sierra" įsigijo per visą savo egzistavimą laikotarpį.

"Sierra FX" širdis ir siela — kompanija "Yosemite Entertainment", įsikūrusi Sier-

ra Nevada miestelyje Kalifornijoje, — kaip tik iš čia "On-Line" pradėjo savo ilgą ir sunkų kelią į šlovę. Šios kompanijos užduotis — atlikti visišką *media* produktų teisių ekspertizę ir juos patentuoti. "Sierra FX" taip pat leidžia kompiuterinius žaidimus tiems, kurie aistringai vaikosi originalių pramogų bei ieško, kaip kuo įdomiau praleisti laisvalaikį. Paskutiniai jos sukurti žaidimai: POLICE QUEST: SWAT 2, QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE, THE BABYLON 5 (kosminių mūšių imitatorius) ir THE REALM (su ypatingu *multiplayer* režimu — vienu metu jį gali žaisti labai daug žaidėjų). Greitai dienos šviesą turėtų išvysti MIDDLE-EARTH — žaidimas, kuriamas pagal visame pasaulyje gerai žinomo fantasto J. R. R. Tolkieno knygas, — bei THE NAVY SEALS tęsinys.

"Sierra Attractions" vienija daug apdovanojimų laimėjusias kūrėjų komandas iš "Berkeley Systems", "Sierra" ir "Dynamix". Šioje sąjungoje kuriami aukščiausio lygio produktai plačiausiai PC žaidimų auditorijos daliai. Šiuos žaidimus labai lengva pradėti žaisti, tačiau be galo sunku liautis. Jie labai lengvai instaliuojami, be to, tinka net prastesnėms, senesnėms kompiuterinėms sistemoms. Čia kuriamos ir arkados, ir dėlionės, ir kortų, įvairių stalo, kazino, TV šou žaidimai. Perkamiausių "Sierra Attractions" žaidimų sąrašė puikuoja šie pavadinimai kaip HOYLE, YOU DON'T NOW JACK, 3-D ULTRA LINES bei visiškai neseniai iškepti kūriniai HEADRUSH, AFTER DARK GAMES, DON'T TOUCH THAT DIAL! ir t.t.

"SierraHome" vis dar tebėra laikoma viena iš patikimiausių buitines programines įrangos leidėjų. Ši "Sierra Inc." priklausanti kompanija visai neseniai šalia kulinarijų (MASTERCOOK serijos), kelionių (naujausias darbas — USA 98: STREETS & DESTINATIONS), interjero projektavimo (SIERRA COMPLETE HOME), dizaino ir sodininkystės bei kitų buitinių žanrų pradėjo visą ciklą mokomųjų programų apie geneologijos mokslą (GENERATIONS DELUXE).

Po istorinės "Papyrus Design Group" (NASCAR RACING ir CART RACING) sėkmės prie šios kompanijos buvo įkurta dar viena — "Sierra Sports". Pastaruoju metu "Sierra Sports" kartu su "Dynamix" išleido rinkinį FRONT PAGE SPORTS — visą virtualinę sporto žaidimų (futbolo, beisbolo, žvejybos, slidinėjimo). O artimiausiu

metu "Sierra Sports" žada išleisti GRAND PRIX LEGENDS, NASCAR RACING 3, BASEBALL PRO 99, FOOTBALL PRO 99 ir GOLF PRO 99 (kai kurie iš šių žaidimų jau pasirodė rinkoje).

"Sierra Studios" samdo tik geriausius scenaristus, kūrėjus ir kompiuterinės grafikos dizainerius — kaip tik tai jai padėjo įsitvirtinti kompiuterių žaidimų pramonės elite. Šiuo metu čia darbuojasi tokie asai kaip Roberta Williams, Eans Lowe, Davidas Lasteris, Jane Jensen. "Sierra Studios" yra kelios kūrybinės grupės, kurių pagrindine laikoma "Sierra Northwest", įsikūrusi Bellevue (Vašingtono valstija), kuri palydoviniu ryšiu sujungta su kitais trim padaliniais, išbarstytais po visą pasaulį: "Impressions Software", turinčia padalinius Bostone (JAV) ir Londone (Anglija), taip pat "Pyrotechnics" (Cincinatis, JAV). Be to, "Sierra Studios" palaiko partnerystės ryšius su nepriklausomų kūrėjų kompanijomis "Valve" ir "Relic Entertainment". Naujaisi ir, ko gero, jau daugeliui girdėti jų bendri kūriniai: KING'S QUEST: MASK ETERNITY, GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED, RETURN TO KROND ir CEASAR III.

"Dynamix, a Sierra Company" imitatorių ir veiksmo žanrus pakėlė į naują, aukštesnį lygį — žaidimai tapo ir tikroviškesni, ir greitesni, be to, jie apskritai palieka daug gilesnį įspūdį. Šiais metais, vadovaujama kompanijos įkūrėjo Jeffo Tunnello, "Dynamix" tęsia realistinių imitatorių gamybą: greit bus išleistas STARSIEGE UNIVERSE (3D kosminiai mūšiai). Taip pat greitai metu dienos šviesą turėtų išvysti CYBERTORM 2, RED BARON II (perkamiausio skraidymo imitatoriaus RED BARON tęsinys) ir PRO PILOT (civilinio lėktuvo imitatorius).

"Sierra Inc." per 20 kompanijos gyvavimo metų sugebėjo tapti viena galingiausių ir patikimiausių kompiuterinių technologijų leidėjų visame pasaulyje, kurios produkcija palankiai vertina ne tik kritikai ir vartotojai — ją pripažįsta ir konkurentai. Tačiau tai toli gražu ne pabaiga ir net ne riba — kompanija nesirengia užmigtį ant laurų, ji ir toliau siekia būti pirma ir geriausia, diegia naujas technologijas, gerina savo produktų kokybę. Tad ir mes laukiame, kuo dar nustebins ir sužavės "Sierra", kokių programų, žaidimų, naujų ji pateiks vartotojams.

brnffn

**KOMPIUTERINIŲ  
ŽAIDIMŲ  
NUOMA**



Dirbame:  
**12.00 - 20.00**  
be išėjinių

Adresas:  
Savanorių pr. 68  
"AVIAKASOS"

Telefonai:  
**(27) 20 73 69, (285) 4 99 64**

**UAB "PAS BROLIUS"**

Šis kuponas suteikia **5%** nuolaidą perkant  
Sony PlayStation kompiuterį.

Galioja iki **KIBERZONOS Nr.5** išleidimo

Patelkė šį kuponą  
**30 min.**  
galėsite žaisti  
**nemokamai**

UAB "Pas brolius"  
Kaunas, V. Krėvės 142b  
(parduotuvėje "TAUPA")  
galioja iki KIBERZONOS Nr.5 išleidimo

Krėvės pr.

**PC ZONE**

PC GAMES NIRVANA



**DAUGIAFUNKČINIS NAMŲ KOMPIUTERIS**



UŽSIBAKĖ NORS VIENA ŽURNALO  
'PC ZONE' NUMERĮ, DALYVAUJATE  
LOTERIJOJE, KURIOS PRIZAS -  
PERSONALINIS KOMPIUTERIS

NORĖDAMI ĮSIGYTI  
NAUJAUSIĄ ŽURNALO  
'PC ZONE' NUMERĮ UŽ 40  
LITŲ, SURAŠYKITE SAVO  
DUOMENIS IR IŠSIŪSKITE  
KORTELE NURODYTU  
ADRESU.



PRÁŠAU IŠSIŪSTI MAN NAUJAUSIĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ SU  
KOMPAKTINIŲ DISKŲ, UŽ KURĮ SUMOKĖSIU 45 LITUS, ATSIIMDAMAS PASTĖ.

VARDAS ..... PAVARDĖ .....

ADRESAS .....

PASTO INDEKSAS ..... TELEFONAS .....

KORTELE SIŪSKITE ADRESU:  
UAB "POLIMEDIJA", ŠVITRIGAILOS G. 8/14, 2600 VILNIUS

**BŪTINAS TĖVELIŲ SUTIKIMAS!**

**PRENUMERATA PRIIMAMA**

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

poliMedija

**INFO'99  
KAUNAS**

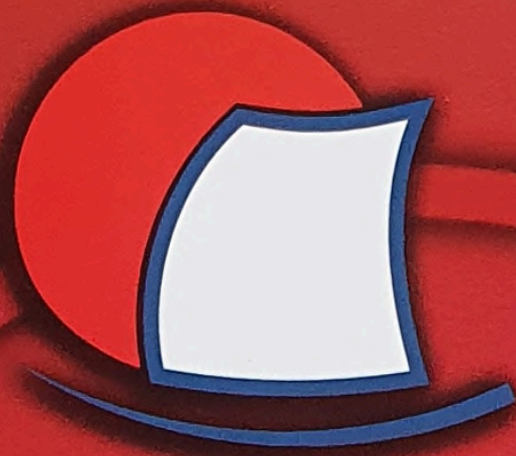
5-oji specializuota  
kompiuterinių technologijų,  
telekomunikacijų bei  
paštinės įrangos paroda

1999 m. gegužės 26-29 d.  
Kaunas, Kastros g. 42

**Kviečiame apsilankyti!**

Organizatorė:

Informacija: UAB „Organizacijų centras“  
tel. (27) 702985, 706901  
(22) 700001, 779354, 755044  
e mail: centras@info.lt  
http://www.info.lt



KLAIPĖDA, BIRUTĖS G. 2, III A.  
 TEL./FAKS. (8 26) 43 47 40  
 MOB. TEL. (8 287) 56 811

El. paštas: [kompiuteriukursai@takas.lt](mailto:kompiuteriukursai@takas.lt)  
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Bridge/6039>

PASLAUGOS PASLAUGOS PASLAUGOS PASLAUGOS

# A. Baltrukaičio kompiuterių kursai

## Siūlomi kursai:

- Pradedantiesiems vartotojams.
- Apskaitininkams ir buhalteriams.
- Dizaineriams.
- Mašinarštis.
- Internetas, elektroninis paštas.

## Naujiena:

# Kompiuterių kursai moksleiviams!

Pradedantiesiems vartotojams dovanojami kursų konspektai ir diskelis su atliktomis užduotimis.

Parenkame patogų laiką. Mokome grupėse ir individualiai.  
**Lietuvių ir rusų kalbomis.**

Buhalterinės apskaitos programa - KONTO - diegimas, aptarnavimas, mokymas.

**DAUGIAFUNKCINIS NAMŲ  
KOMPIUTERIS „BILDUKAS”**  
sertifikuotas modelis SIGMANTA SP/333C  
**GARANTIJA 3 METAI**



PARDUODAMAS IŠSIMOKĖTINAI

kompiuterių ir biuro įrangos salone  
**SIGMA AMERICOM**

Kalvarijų g. 125, 2042 Vilnius, tel. 70 00 63, faksas 727524  
sales@snt.lt, <http://www.snt.lt>

Informacinių technologijų firmų grupė „Sintagma”:  
UAB „Sigmanta”  
UAB „Sigma Americom”