

PIRMASIS LIETUVOJE ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

# KIBERZONA

kaina 5,5 Lt

www.kiberzona.lt

Nr.6/99

KINGPIN  
SILVER

Life of Crime

CLOSE COMBAT III

The Russian Front

MECH WARRIOR 3

Racer

STAR WARS EPISODE I

MACHINES

MAN OF WAR 2

BLAZE AND BLADE

MIGHT AND MAGIC VII

For Blood and Honor

WARZONE 2100

WESTERN FRONT

LANDER



△ Nauja

○ karta -

× naujam

□ amžiuj

△ ○ × □

ISSN 1392-4915



9 771392 491004





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.



## Šiame numeryje skaitykite:

- Žvilgsnis į priekį  
4 SHADOW MAN  
6 SANITY  
Žaidimų aprašymai:  
7 MACHINES  
10 CLOSE COMBAT 3: THE RUSSIAN FRONT  
13 WARZONE 2100  
14 MECH WARRIOR 3  
32 MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR  
36 BLAZE & BLADE  
38 MAN OF WAR 2  
41 WESTERN FRONT  
42 STAR WARS EPISODE I: RACER  
44 KINGPIN: LIFE OF CRIME  
46 SILVER  
48 TARZAN  
49 LANDER
- Sony Playstation:  
17 ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE  
19 NAUJA KARTA-NAUJAM AMŽIUIJ
- Pagalbos tarnyba  
26 PC ir video žaidimų kodai  
28 Skelbimai  
Kas naujesnio?  
31 Naujienos

Internet KOMPIUTERIŲ TINKLAI

OMNITEL Telekomunikacijos tinklai

OMNITEL tinkle Jūsų laukia:

Prisijungimo centrai 44 Lietuvos miestuose

Daugiausia sujungimų su kitais tinklais

Daugiau nei 17000 WWW tinklalapių

Teminės sritys, skelbimų lentos

OMNITEL

### 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".

Leidėjas — Rimantas Serva  
tel. (25) 44 39 44

Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas.  
Straipsnius paruošė: Algis Žukauskas, Inga Saukienė, Domantas Kareckas  
Dizainas ir maketavimas: 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 negražinami.  
Už reklamos turinį redakcija neatsako.

Leidinyi pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.  
Indeksas 5189.

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

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

Tiražas — 8 000 egz.

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

Vilnius,  
Vivulskio 18-222  
Tel: 262841  
E-mail:  
Virtualk@EUnet.lt

Kontinentas

CD ROM įrašymas



# Shadow Man

Acclaim Entertainment,  
Inc.

Pentium 166, 32 MB RAM

Kompanija Acclaim rengiasi išleisti *action/adventure* žanro žaidimą, pagal to paties pavadinimo komiksą, pavadinimą **Shadow Man**, apie kurį pas mus vargu ar kas girdėjo. Pagrindinis herojus Maiklas Lerojus (*Michael LeRoi*) – samdomas žudikas, per savo kvailumą susidėjęs su būtybe, vardu Nama Neti (*Nama Nettie*), kuri pasirodė besanti vudu (*Voodoo*) žiniuonė. Ta pati Neti nusprendė panaudoti Lerojų pagal specialybę ir pasiuntė užmušti penkis negerus žmones. Tiesa, kilo šiokių tokių problemų. Pirma, tie negerai žmonės ne tokie jau paprasti –

tai didelį stažą turintys žudikai-maniakai. Antra, jie seniai mirę.

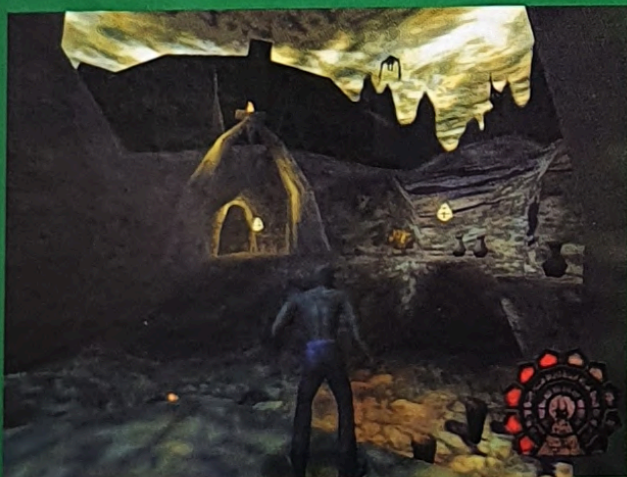
Nepaisant to, kad mirusiųjų pasaulyje jie gana gerai įsitaisę, jiems ten gerokai nuobodu. Jie svajoja grįžti į gyvųjų pasaulį ir surengti ten didžiulę bakchanaliją su krauju. Įdomiausia, kad tokią galimybę jie turi. Ir nuo tokios perspektyvos pasaulį turi išgelbėti mūsų herojus Maiklas Lerojus (tiesiog eiliuotas tekstas). Todėl Neti vudu burtų pagalba paverčia jį vaiduokliu ir pasiunčia į mirusiųjų pasaulį. Žaidime ne kartą vyks perėjimai tarp pasaulių ir atitinkami Le-

rojaus virsmai iš kūno ir kraujo į žmogų-šėšėlį (*Shadow Man*) ir atvirkščiai.

Ko gero, žaidimas ir originalus dėl šių dviejų herojaus esybių. Jos skiriasi ne tik išore (žaidimas, beje, matomas trečio asmens akimis ir daug kuo primena *Tomb Raider*), bet ir savo savybėmis. Pavyzdžiui, **Shadow Man** gali aukščiau ir toliau šokti, taip pat, skirtingai nuo gyvo įsikūnijimo, neskęsta vandenyje (ar kas ten pas juos anam pasaulyje vietoje vandens – kokios nors kraujo balos...), nedega ugnyje ir gali šokinėti iš didelio aukščio.

Ginklai tame pasaulyje taip pat skiriasi, čia visgi ne **DOOM**... nors panašiu, kad nuo **DOOM** šiuo atžvilgiu toli nenuėita – tą liudija jau pats pagrindinio anapusinio ginklo pavadinimas – **Shadow Gun**. Eilinis “blasteris, šaudantis užkeikimais”. Nors bus ir ne tokių technologinių ginklų, tarkime, fakelas ar moliūgas. Šiame pasaulyje pagrindinis ginklas – “Magnum”. Nors, žinoma, abiejuose pasauliuose galima rasti papildomas ginklų rūšis, papildomas taškus ir įvairius naudingus bei būtinus daiktus.

Naudinga žaidimo ypaty-







bė – jūs galite šaudyti abiem rankomis, skirtingų rūšių ginklais, tai praverčia, jei jus, pavyzdžiui, puola vaikstantys ir skraidantys priešai. Be to, herojus nusitaiko automatiškai (nepamirškime, kad kalbame apie žaidimą su stebėtoju trečiame asmenyje), kai taikynys sunaikinamas, ginklas nusitaiko į sekantį.

Beje, nors šaudyti įvairiausių zombius, monstrus ir demonus (išskyrus, suprantama, pa-

būsité reikiamai dėmesingas, tuo pat metu aptiksite nuorodas.

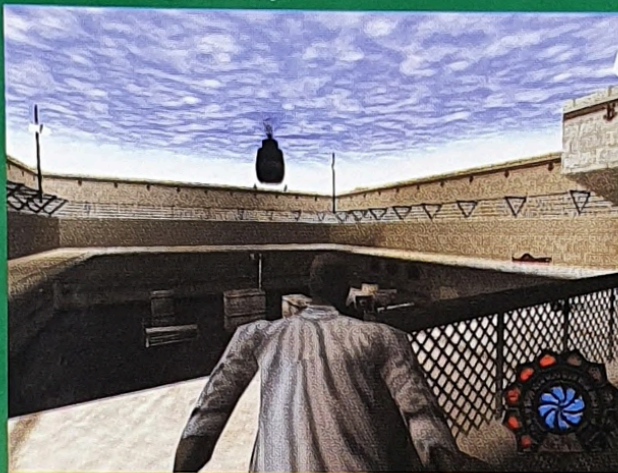
Šiuo atžvilgiu interfeisas visiškai klasikinis – yra *inventory*, kur jūs dedate rastus daiktus ir iš kur juos galite išsirinkti naudojimui. Tarp šių daiktų, pavyzdžiui, tokių kaip žmonių ausys, akys, dantys, nagų nuokarpas ir pan., yra ir labiau proziškų daiktų, tarkime, pačioje pradžioje jūs iškankate į anapusinį



ręstų mirusiųjų pasaulio vartų... Be įvairiausių gūdžių ir siaubą keliančių (bent jau taip tikėjosi kūrėjai) anapusinių labirintų jūs aplankysite Niujorko negrų getą, Teksaso kalėjimą bei kitas džiugias vietas.

Žaidimo grafika atitinka šiuolaikinius standartus, pritaikyta 3D kortoms ir pasireiškia įvairiaisiais efektais: spalvota dinamiška šviesa ir realistiniai

gybė dialogų. Apskritai orientacinis žaidimo laikas – 70-80 valandų. Be to, dialogai ne paprasti – “nueik ten, užmušk tą”, bet kupini juodo humoro ir niūrių poetinių įvaizdžių. Įdomu, kad skirtingi herojai kalba su skirtingu akcentu. Raminu tuos, kurie pamanė, kad “dėl tokio išsiūdirbinėjimo neįmanoma nieko suprasti” – galima pasirinktinai įsijungti subtitrus. Labai turtin-



grindinį penketuką, vadinamą Legionu) – naudingas ir malonus užsiėmimas, tačiau ne pagrindinis. Akcentuojama *adventure* dedamoji – tyrinėti pasaulį (tiksliau, pasaulius), spresti galvosūkius ir ieškoti raktų (tiesiogine ir perkeltine prasme), atveriančių kelią tolyn. Tai pakankamai nepaprasta – tačiau, jei

pasaulį, gavęs iš Neti FTB bylų apie jūsų “klientus”.

Jums teks pabūti pačiose įvairiausiose vietose; viskas prasideda Luizianos pelkėse, kur Neti praves jums instruktažą. Palaipsniui mokomosios užduotys perauga į kovines, po to jūs darote žingsnį – ir atsiduriate prie didžiulių, iš žmonių kaulų su-



šęšėliai, skaidrus vanduo, plaukiantys dangumi debesys ir pan. Tvirtinama, kad atsiveriantys vaizdai žaidime saviti ir nepanašūs į kitus šio žanro kūrinius, nors iš *screenshot*’ų to ypatin- gai to nesimato –visgi norint padaryti tokią išvadą turbūt reikia žiūrėti visą žaidimą.

Be to, *Shadow Man* sudaro beveik 40 videoklipų ir dau-

gas ir garsinis žaidimo akompanimentas – tose pat Luizianos pelkėse čirškia vabzdžiai, čiulba paukščiai ir pan. Na, o kokie garsai jus pasitiks mirusiųjų pasaulyje, galima tik spėti...

Žodžiu, jei esate panašūs į *Tomb Raider* gaminių fanatikas, žaidimas *Shadow Man* jums tinka. Jis turėtų pasirodyti rugpjūtį.







## Monolith

P200/32/WIN9X/3D greitintuvas

Kiek visokiausių siaubų mums sugalvoja žaidimų kūrėjai: košmariški ateiviai-gumanoidai, neaiškios rasės siaubūnai, megakorporacijos, besistengiančios iš žemės gelmių iščiulpti visą gyvą energiją ir netgi mirtinus virusus.

Pasinaudojusi beveik nepriekaištinga *Light Tech Engine*, **Monolith** nutarė pasiūlyti naują žmonijos naikinimo versiją. Taigi, netolima ateitis. Keistų įvykių pasekoje pradėjo gimi psioniniais gabumais apdovanoti vaikai, bet kadangi niekas nežino, kaip su šia energija elgtis, dauguma jų savo gyvenimą baigia psichiatrijos ligoninėse. Šio nepaaiškinkamo reiškinio kontrolei ir pajėgiausių žmonių komandos subūrimui buvo sukurta speciali užslaptinta programa. Mažus vaikus mokė kontroliuoti savo gabumus ir įteiginėjo visišką priklausomybę nuo savo vadovų. Bet kažkas organizacijoje atsitiko. Tiesą sakant, dėl to kalta, kaip visada, tapo moteris, kuri panoro stipriausių psionikų pagalba užvaldyti pasaulį. Anksčiau ji dirbo vyriausybei, dabar ji dirba tik sau.

Žaidime **Sanity** jums tenka psioniko Nathaniel'io Cain'o, turinčio pirotechninės energijos ir besistengiančio rasti atsakymus į savo klausimus, vaidmuo. Žaidimo metu jums reikės susikauti su daugybe pusiau išprotėjusių psionikų bei sužlugdyti klastingos



išdavikės planus. Pagrindiniu priešu taps superpsionikas Cole'as, sugebantis kurti psioninius skydus ir svaidytis žaibais.

Vizualiai **Sanity** labai panašus į *action* ir *RPG* mišinį, kažkas panašaus į **Diablo Sci-Fi** pasaulį. Naudojant labai paprastą ir patogų *interfeisą*, **Sanity** leidžia žaidėjui atsipalaiduoti nuo sunkių klaviatūros kombinacijų, sutelkiant visą valdymą į paprasčiausią pelę. Visus rastus daiktus jus galite pasiimti su saviimi ir naudoti derindami su kitais objektais.

Kiekviename naujame lygyje jūsų psioniniai sugebėjimai tobulės. Pradžioje jūsų galimybės bus minimalios, bet keldami savo intelekto lygį jūs pradėsite mėtytis ugniniais kamuoliais bei išmoksite panaudoti sunaikintų priešų psionines galias. O priešai labai skirtingi: Vudu Magas, sugebantis iškviesti zombius ir turintis didelę naikinimo galią, profesorius, sugebantis iščiulpti energiją ir kurti visokiausias pabaisas, egiptologas, sugebantis naudotis Saulės dievo galia ir kontroliuoti mumijų būrius.

**Sanity** pasaulyje vyrauja savi įstatymai, neleidžiantys jums panaudoti savo galios, kai to jums labiausiai norisi. Švaistydami užslėptus gabumus, jūs palaipsniui prarandate galimybę kontroliuoti savo veikėją – kai koncentracijos

stulpelis priartės prie nulio, jūs nebegalėsite kontroliuoti savo personažo, ir jis išprotės. Jis gali verkti arba, mosikuodamas rankomis, svaidytis energija į visas puses. Jeigu ir toliau naudosite užkeikimus, prarasite savo sveikatą, ir jūsų herojus nuo perkrovimo sprogs į šimtus gabalų.

Žaidimas pasižymi dar vienu ypatumu: **Monolith** planuoja išleisti keletą specialių energijų, kurias galima bus rasti oficialiame *Internet'o* puslapyje, be to, keletą galimybių laimėti galėsite, tik sudalyvavę specialiose varžybose. Naujoms galimybėms atverti nereikės jokio *patč'o*, nes visi efektai jau užprogramuoti žaidime. Tiesiog naujų galimybių dėka keletą efektų galima sujungti į vieną.

**Sanity** labai įdomus projektas, galintis pakeisti *Rogue RPG* žanrą. Ar aš teisus, pamatysime šių metų rudenį.

Žaidimo ypatumai:

- *Lith Tech* varikliukas
- Visų greitintuvų palaikymas
- Trimačio garso technologija
- Galimybė papildyti energiją
- *Multiplayer* palaikymas
- Įdomus siužetas
- Patogus *interfeisą*





# Machines

Windows 95/98 Pentium 200 MHz 32 Mb RAM  
4X CD-ROM Greitintuvas su Direct3D palaikymu

Realaus laiko strategijų žanras pastaruoju metu keitėsi nedaug. Nuo **Westwood** žaidimo **Dune 2** laikų viskas, ko reikėjo pergalei, - tai kaupti išteklius, plėsti savo bazę, kurti techniką, ir pirmyn, priešų pozicijų link. Niekas nepasikeitė ir pasirodžius **Dune 2000**. Tiesa, pastaruoju metu žaidimuose galima pastebėti šiokių tokių pataisymų ir atradimų, susijusių su aparatinio greitinimo ir įvairių kamerų rūšių naudojimu. Prisiminkite nepakartojamą žaidimą **Myth**, kuriame pirmą kartą buvo galima sukurti kamerą ir žiūrėti į kovojančias puses iš skirtingų pozicijų. Tačiau pasaulis nestovi vietoje. Kompanija **Acclaim** viename žaidime, pavadintame **Machines** - Mechanizmai, nusprendė suderinti standartinę realaus laiko strategiją ir 3D veiksmą nuo pirmojo asmens. Beje, grafiniu požiūriu tai padaryta skoningai ir labai gražiai.

**Machines** - pirmiausiai tai realaus laiko strategija,

igalinanti valdyti silikoninį gyvenimą siekiant kolonizuoti naujus pasaulius.

Viskas žaidime atlikta 3D. Žaidimo varikliukas leidžia viską parodyti izometrine projekcija, sukurti kamerą, artinti ir tolinti žvilgsnį. Norint galima praktiškai akimirksniu persikelti į tikrą 3D. Vaizdas tarsi žiūrint akimis, arba, kaip teisinga sakyti šiame žaidime, tarsi iš elektroninių kamerų. Po šito jūs gaunate teisę valdyti pasirinktą junitą. Vykstant koncentruotai priešininko bazės atakai tai daro didelį įspūdį, ypač jeigu junitas, kurį jūs valdote, turi didelę ugninę galią.

## Priešistorė

Viskas prasidėjo 2136 metais...

Žemė buvo visiškai atstatyta po IV Pasaulinio karo. Inžinieriniai atradimai genetikoje ir pažanga medicinoje leido žmonijai atsikratyti nuolatinės baimės, kad užklups netikėta mirtis nuo "amžinų" žmonijos ligų, kurios ir buvo pagrindinė mirčių priežastis. Natūralu, tenkindami pagrindinį fiziologinį poreikį, Žemės gyventojai ėmė staigiai daugintis, todėl gyvenimui tapo būtinos naujos erdvės.

Nors mokslas ir ištyrė

būdą greitai judėti erdvėje, kiekvienas šuolis už šviesos ribų bet kuriam ląsteliniam organizmui būtų mirtinas. Į šį projektą buvo investuotos didžiausios lėšos, tačiau problema, kaip žmogui greitai persikelti į kitas žvaigždžių sistemas, deja, išliko. Sprendimas visgi buvo rastas. Kaip kartą savo apsakyme prasiitarė vienas žymus rašytojas - fantastas - "tačiau egzistavo kitas būdas". Anabiozės mechanizmas padėjo kolonistams pakankamai greitai įveikti didžiules erdves praktiškai be pastebimų pasekmių jiems. Visos "miegančių laivų" sistemos buvo aptarnaujamos specializuotų robotų. Sprendžiant apie būtinybę kolonizuoti vieną ar kitą planetą, ten buvo siunčiami robotai žvalgai, ir jei planeta pasirodydavo tinkama, modernizuoti pramoniniai robotai statydavo bazę, sukurdamo reikiamą infrastruktūrą, pakeisdami, jei buvo būtina, atmosferą, ir laukdavo miegančių kūrėjų.

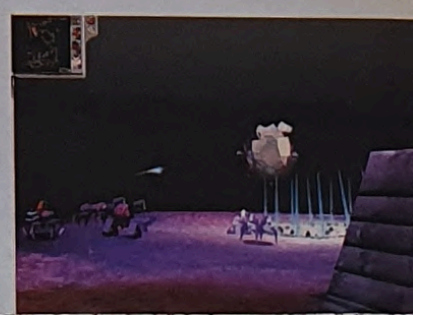
Daugybė "sėjėjų" buvo paleista į tolimiausius galaktikos kampelius, kiekvienas jų turėjo specialią "sėklą" - didžiulį metalinį kokoną, sutalpinantį savyje viską, kas būtina kolonijos įkūrimui. Sėkla iš orbitos būdavo nukreipiama į planetos paviršių, ir kai

ji nusileisdavo, specialus robotas pradėdavo kurti bazės infrastruktūrą. Toliau vykdavo savęs gamybos procesas.

Beje, dar Aizek'as Azimov'as perspėjo apie nemalonias pasėkmes, kurias sukeltų robotų savęs gamyba ir savęs mokymas. Geruoju jo apsakymuose tai niekada nesibaigdavo.

Sėklos širdis - superkompiuteris. "*Controller Unit*", kuris ir valdo visą bazę. Žaidimo proceso požiūriu superkompiuteris - tai jūs. Jums ir teks valdyti visą šį mechaninį ūkį.

Taigi 82% visų išsiųstų automatinų kolonizatorių sėkmingai nusileido išrinktose planetose, kolonijos vystėsi, viskas vyko įprasta vaga. Robotai buvo nuteikti laukti. 1000 metų. Mašinos laukė. O žmonija taip ir nepasirodė. Kolonijoje *Eden4* pagrindinis junitas sąžiningai laukė savo 1000 metų, kurdamas ir tobulindamas mechanizmus. Elektroninės smegenys nutarė patyrinėti šalia esančius pasaulius. Tačiau kosminių persikėlimų



Machines





technologijos pagrindiniame kompiuteryje nebuvo. Specialios įrangos pagalba buvo nustatytas ryšys su pagrindiniu laivu, likusiu orbitoje. Pasitelkus pagrindinį laivo duomenų banką, buvo sukurta jos kopija ir mašinų ekspansija prasidėjo.

Kaip ir buvo galima tikėtis, tai sugalvojo ne tik svarbiausios šios kolonijos smegenys. Susidūrė geležinės kaktos ir *Machine War* prasidėjo. Karas tarp mašinų, kurių esmėje - užprogramuotos mašininiais kodais žmogiškos mintys.

Todėl žaidėjas patenka į įprastą jam aplinką, nulemiančią jo prigimtį - sunaikink arba pats būsi sunaikintas.

## Žaidimo eiga

Mechanizmų egzistavimo planetoje pagrindas - mineralai. Jų buvimo vietų ieško mechanizmas, pavadintas "Lokatoriumi" (*Locator*). Aptikus buvimo vietą, reikia įrengti specialią šachtą, kuri kartu su transporto mechanizmais aprūpins jūsų bazę ištekliais.



Įdomus *Machines* savitumas, kad žaidime egzistuoja dvi vystymo kryptys - civilinė ir karinė.

Civilinė kryptis aprūpina bazę viskuo, kas būtina statybai, išteklių kaupimui ir mokslo vystymui. Karinė - atitinkdama pavadinimą, teikia karinę techniką.

Vystymo procesą sudaro keletas etapų. Jei misija paprasta (atstatyti bazę ir naikinti priešininko stovykloje visus, kas juda), viskas vyksta pagal standartinę schemą - lokatorių pagalba ieškomi išteklių (mineralai), tada įrengiama šachta. Be to, mineralų gavybai būtina turėti transporto mašinas. Visa tai buvo atidirbta jau senajame *Dune 2* ir *C&C*. Kuo daugiau mašinų, tuo daugiau mineralų jūs surenkate. Tačiau nepamirškite apie ploto ribas - tiek rinkdami mineralus iš šachtos, tiek išsiųsdami juos į *Smelter'į* - didelis transporto mašinų susigrūdimas viename sklype lyje dažnai baigiasi paprasčiausia maišalyne ir tuščios mašinos nebegali pasiimti eilinės partijos. Čia pasireiškia

stipriai veikianti visų junitų psichiką savybė, kuri kartais gali baigtis pralaimėjimu - inertiškumas. Vykdamas eilinę komandą, nesvarbu, tai jūsų valia ar kompiuterio apskaičiuotas sprendimas, junitas daro apie 1 sekundės pauzę. Tai vienas didžiausių *Machines* trūkumų.

Kaip ir visose panašiose strategijose, egzistuoja tam tikra saugotinių išteklių riba, kuri, beje, priklauso nuo tam tikro tipo statinių - *Smelter'ių*, kuriuose mineralai verčiami statybine medžiaga. Kolonijos širdis, *Seeding Pod*, taip pat naudojamas kaip *Smelter'is*.

Ekonomikos vystymas, kaip rodo turtinga *C&C* bei *Red Alert* patirtis, yra sėkmės pagrindas.

Vystant ekonomiką, būtina užtikrinti statomos bazės apsaugą. Nors ypatingu potraukiu naikinti priešus misijos pradžioje nepasižymi - keletas tingių išpuolių, naudojant ribotą technikos kiekį, - tai viskas, ką sugeba priešas pirmosiose misijose. Tačiau niekada nesielkite atsainiai su gynybiniais bokštais. Pranašumas greitai išgaruoja. Reikia pažymėti, kad *Napalm Turret* ir dvi *Defender'ų* rūšys didelės vertės neturi (išskyrus pinigus ir laiką, reikalingus jų statybai). Jų poveikio spindulys labai mažas, taip pat ir silpna gynyba. O štai raketiniai bokšteliai, iš kurių labiausiai pavykęs - *Leviathan Missile Launcher*, pasirodė labai patikimi.

Neužsibūkite vystyme - priešai nesnaudžia ir vystosi pagal savo planą. Jeigu pirmieji puls pėstininkai, tai neužilgo laukite sunkesnių mašinų.

Pats vystymo procesas paprastas ir niekuo nelypatingas - viskas suskirstyta į etapus, kurie prasideda nuo galingesnės statybinės mašinos išradimo ir pagaminimo.

Junitai gali būti tiek antžeminiai (vikšriniai, ratiniai, voriniai bei "vaikščiojantys tiesiai"), tiek oro. Iš viso yra keletas ginklų, kuriuos galima įtaisyti mašinose, tipų, taip pat yra keletas skirtingų vystymosi rūšių ir lygių. Var-

dinti jų nėra prasmės, viskas labai paprasta, be to, kovinės vertės požiūriu skirtingo vystymo lygio kovinės mašinos iš esmės nelabai skiriasi.

## Interfeisas

Iš karto reikia pažymėti, kad interfeisas, nepaisant visų kūrėjų pastangų, nepatogus. Iš tiesų jau egzistuoja tam tikras "karštųjų klavišų" ir pelės funkcionavimo, dirbant su 3D-žemėlapiu, standartas. O *Acclaim* nusprendė, kad seni standartai nieko neverti ir įvedė savus. Nepatogu, bet galima priprasti, nors iš pradžių visa tai sukelia tik nepasitenkinimą.



Tačiau įdomiausia tai, kad negalima valdyti žaidimo greičio - tai apskritai piktna. Kartais, kai nėra pakankamo kiekio išteklių, mūšiai taip užsitęsia, kad tiesiog būtina žaidimą pagreitinti, kitaip mąstantis aparatas suirs, neturėdamas galimybės ką nors padaryti.

Beje, žaidime yra ir naujų atradimų - tai vadinamieji selektoriai - galima pasirinkti užduotis ir tam tikros rūšies junitus, kuriems vėliau ką nors įsakysime.

## Skirmish

Jei pamenate, šis žaidimo režimas, suteikiantis galimybę vienam vartotojui pajusti visus tinklo kautyčių



džiaugsmus, buvo būdingas dar **Red Alert**.

**Machines** taip pat suteikia galimybę patikrinti savo kompiuterio "smegenis" strateginių ir taktinių sprendimų teisingumo atžvilgiu. Tokio režimo paleidimo procesas nėra labai sudėtingas, pateikiamas žaidėjų skaičius, žemėlapis - ir pirmyn. Tradiiciškai *Skirmish* pricinamas visas vystymosi medis ir visi jūnaitai, todėl tiriant jūnaitų galimybes, apsisprendžiant dėl savo bazės vystymo strategijos, primygtinai rekomenduojama iš pradžių išbandyti **Machines** šiuo režimu, ir tik po to pradėti atskiras misijas.

ningumas nebuvo pastebėtas. Kol kompiuteris normaliai neatstatys bazės ir neišsivystys, jis nepuls. Be to, pirmoje vystymosi stadijoje, t.y. pačioje pradžioje, pricinami tik lengvai šarvuoti grunt'ai, pėstininkai. Išteklius išgauna dviejų rūšių jūnaitai - pirma lokatoriumi reikia ištyrinėti jų buvimo vietą, tada vėlgi jūnito pagalba pastatyti šachtą, o tuomet suorganizuoti transportą. Visa tai užima daug daugiau laiko ir neduoda didelio kiekio geležies "minos" kūrimui. Tai negali nedžiuginti. Užmėtymo kepurėmis era baigėsi. **Machines** daug maloniau ir įdomiau žaisti būtent dėl tokios bazės vystymo struktūros.

Kaip jau buvo minėta, savo bazės gynybą organizuoti pirmo lygio bokštelių pagalba yra, tiesą sakant, neteisinga. Iš karto reikia kurti laboratorijas ir tyrinėti *Builder Constructor*. Ir tik po to statyti raketinius bokštelius, kurie, beje, labai išpuodingi. Trys bokšteliai, padedant nepatiems galingiausiems robotams, laisvai sunaikina Gorilą - vieną pačių grėsmingiausių žemės robotų. *AI* padarytas normaliai. Tvirtam ketvertui. Kartais sutinkami ypatingai buki robotai, kurie ilgai negali pasiekti nurodytos vietos, o atsitraukdami (jei yra persekiojami) ima irti ir po truputį tampa išmėtytomis metalinio kūno dalimis ant tuščio planetos paviršiaus. Tai, žinoma, vaizdingas išsireiškimas, kadangi robotų skeveldrų iš viso nelieka. Paprasčiausias sproginimas, dinamiškai atsispindintis stovinčių robotų eilėje bei peizažo dalyse, lydymas garsaus pokštelėjimo (primena petardas). Beje, garsinis žaidimo apipavidalinimas puikus. Pradedant maloniu moterišku balsu, pristatančiu eilinę misiją, baigiant metaliniu gergždžiančiu dozen-constructor'iaus balsu - "*Building done! Await a new job.*" Tiesa, kiborgų balsuose girdimos intonacijos, nebūdingos metalinėms būtybėms, kas šiek tiek nesuprantama, jei vertinsime valdymą jų paskirties požiūriu.



Grafika verta pagarbos. Kokybiškai pavaizduotas 3D-peizažas, 3D-jūnaitai sukurti kruopščiai ir su meile. Mechanizmų dalių judesiai taip pat puikūs. Maloniai stebina dienos ir nakties kaita.

Žaidime **Machines** labai gerai (ir pirmą kartą teisingai) padarytas radaras, o būtent - sričių "*fog of war*" atvaizdavimas. Artėjant kamerai prie dar neištyrinėtos žemėlapio dalies, vaizdas iš pradžių padengiamas trukdžiais, o po to išnyksta. Žaidėjo įtraukimo į procesą požiūriu tai suteikia žaidimui papildomų taškų. Nuo **Machines** sunku atsitraukti. Nors užduotys mažai skiriasi nuo standartinių, tačiau jas visada galima peržaisti, suteikiant sau malonumą įveikti priešą kitokiu būdu.

Verta pažymėti, kad aptariamas žaidimas yra pats humaniškausias RTS - čia nėra nei vienos žmogiškos būtybės. Vien tik kiborgai su savo silikoninėmis smegenimis, kurių, deja, neįmanoma ištekėti į artimiausią uolą.

Patyrinėkime dabar re-



žimą "nuo pirmojo asmens". Iš karto krinta į akis tai, kad kūrėjai nesistengė eikvoti daug laiko ir pastangų ypatingai kokybiškam 3D-action. Įvairių jūnaitų valdymo pul-tai praktiškai niekuo nesiskiria. Labai nepatogu ir tai, kad nesimato globalaus žemėlapio. Galima tiesiog pasiklysti ant paviršiaus. Tačiau visada yra išeitis - paspaudžiate vieną mygtuką - ir jūs po sekundės jau palinkę ties mechaninės armijos pagrindinio vado žemėlapiu. Valdymas taip pat vidutinio lygio ir niekuo neišsiskiria. *Free look* ant pelės, roboto korpuso pasukimas važiuoklės atžvilgiu. Bet iš tiesų, tai pirmas žaidimas, kuriame į vieną katilą sujungti 3D-action ir RTS ir nėra nieko, kas nereikalinga ar stipriai gadintų įspūdį.

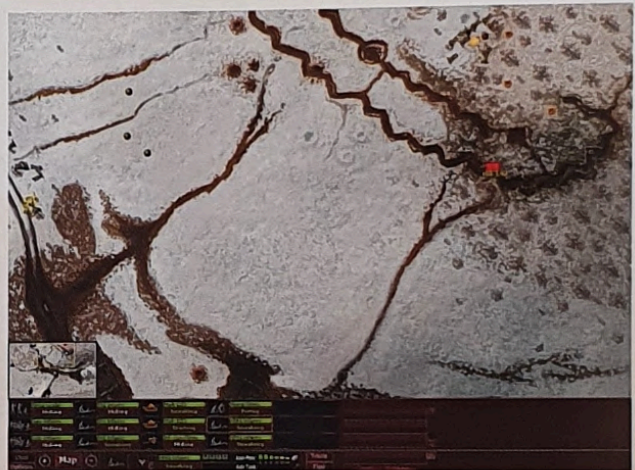
Toliau girti žaidimą nėra prasmės. Reikia prisėsti ir pažaisti. Tikriems RTS fanatikams žaidimo procesas suteiks pilnavertį, šiuolaikišką ir kokybišką malonumą.





Na štai, pagaliau Vakarų “strategijų kūrėjai” prisimėnė, kad Antrasis Pasaulinis karas - tai ne tik sąjungininkų išsilaipinimas ir *Market Garden* operacija, ir kad virš nugalėto Reichstago plevėsavo visai ne Amerikos vėliava. Taip, prieš jus vienas iš nedaugelio strateginių žaidimų, kai jūs vadovaujate ne iki gyvo kaulo įgirusiems amerikiečiams bei anglams, o narsiajai Raudonajai Armijai. **Close Combat 3: The Russian Front** suteikia mums galimybę vadovauti vienam iš rusų būrių ir pravesti jį per visus mūšius su fašistų grobikais... arba taip pat galima žaisti už fašistus (ir netgi reikia).

Tiems, kurie nesusipažinę su ankstesniaisiais **Close Combat** žaidimais, paaiškinsiu: žaidimas remiasi RTS Didžiojo Tėvynės karo tema. Tačiau RTS čia reiškia tik tai, kad viskas vyksta realiame laike, žaidimas neturi nieko bendra su jokiais *Starkraft*'ais. Pagrindiniame ekrane iš paukščio skrydžio matomos su meile išpieštos vietovės, po kurias juda kareivių ir tankų figūrėlės, vaizdas (viskas atstatyta pagal senovinius žemėlapius ir nuotraukas - netgi atskirų namų išsidėstymas!). Čia nėra net užuominos apie begalę meniu ir mygtukų, įprastų tokios rūšies strateginiams žaidimams: jūs naudojate nedideliu žemėlapiu, pora ekranų, nurodančių



kareivių (ginklai, vardas, laipsnis, šovinių skaičius ir pan.) ir 7 (septynių!) komandų padėtį. Viskas. Tačiau nors valdymo schema ir nesudėtinga, žaidimas labai realistiškas. Dar daugiau, tai vienas realistiškiausių taktinių žaidimų. Pirmiausia, visi tankai, kareiviai, patrankos ir automatai sumodeliuoti taip, kad kiek įmanoma labiau atitiktų istorinę tikrovę. Ir jeigu Karališkojo Tigro priekinių šarvų nebuvo įmanoma pramušti netgi sunkiosiomis prieštankinėmis patrankomis, būkite tikri - šiame žaidime juos pramušti bus nė kiek ne lengviau. Beje, netgi granatų ir šovinių skaičius, kuriuos nešasi su savimi kareivis, taip pat atitinka istorinius duomenis! Tačiau svarbiausia ne tai: visi kareiviai apdovanoti intelektu, be to, egzistuoja toks dalykas, kaip moralė. T.y., jeigu jūs liepsite kareiviui pulti, pavyzdžiui, kulkosvaidžių tašką, jis gali ir nepaklusti. O jeigu turintis žemą moralę kareivis patenka į uraganinę ugnį, net jeigu tūno betoninėje slėptuvėje - jis būtinai išsigąs ir, nepaisydamas įsakymų, mėgins pabėgti ar netgi pasiduoti. Atitinkamai keičiasi ir mūšio strategija: kam, rizikuojant kareivių gyvybe, šturmuoti pasislėpusį namo kulkosvaidininką? Daug paprasčiau nukreipti į jį poros būrių ugnį, o iš viršaus dar pridėti minosvaidį, žiūrėk - ir pats išbėgs. Jeigu žaidžiate ne mūšį, o kampaniją - režimą,





## Žaidimų aprašymai



kurio metu būtina dalyvauti keliuose mūšiuose iš eilės, tuomet jūs galite už iškovotus žaidimo metu taškus patys rinktis kariuomenę. Taip pat už tuos pačius taškus jūsų kariuomenė taisoma ir atnaujinama, atsiradus naujoms, pažangesnėms modifikacijoms. Išgyvenusių kovoje kareivių patirtis didėja, o moralė tobulėja, ir jie galiausiai tampa užgrūdintais mūšiuose veteranais. Veteranus patartina tausoti, kadangi CC3 vienas "muštas" dažnai vertas netgi ne dviejų, o trijų "nemuštų".

Žaidimas, lyginant su ankstesnėmis dalimis, pasikeitė nedaug ir tik į gerąją pusę. Pagaliau, atsirado galimybė pačiam nukreipti kareivius reikiama kryptimi. Taip pat pridėta vado įtaka - jei kareivis atsiduria toli nuo vadovaujančiojo, jo moralė smarkiai krinta. Gerokai pakito tankai: dabar tai pagrindinė kariuomenės jėga. Pirma, tankų daug, netgi labai daug. Antra, pataikyti į juos daug sudėtingiau. Jeigu CC2 tankas dažnai sprogdavo nuo pirmos granatos, tai



dabar netgi tiesiogiai pataikius iš stambaus kalibro pabūklo sprogimas įvyksta ne visada. Paprastai iš pradžių tankas praranda judrumą, tuomet - galimybę šaudyti, ir tik po to susprogdsta. Na, o jeigu tai sunkusis tankas, jį galima daužyti be didesnių pasėkmių gana ilgai. Atsirado ir naujos ginkluotės rūšys: gausybė įvairiausių tankų, savaigiu įtaisų ir šturmvimo įrenginių - praktiškai yra visa šarvuotoji technika, kuri daugiau ar mažiau buvo naudojama DTK. Taip pat atsirado prieštankiniai pabūklai, iš pradžių pakeitė bazukas, beje, visai neblogai; Molotovo kokteilis, stebinantis savo neefektyvumu, ir netgi reaktyviniai minosvaidžiai (tik pas vokiečius). Išliko kampanijos režimas: būrį galima pravesti per 16 operacijų, pradedant nuo fašistų įsiveržimo ir Lvovo gynybos, baigiant Berlyno šturmu ir Reichstago paėmimu. Jėgų santykis kampanijos metu keičiasi. Jeigu pradžioje rusai apsigina nuo tankų šautuvais, tai vėliau vokiečiai jau mėgina



faustpatronų pagalba ką nors padaryti su sunkiaisiais IS2 ir IS3. Nuo kampanijos sėkmės priklauso ne tik taškų skaičius, už kuriuos galima rinktis techniką. Po kiekvienos sėkmingos operacijos jūs paaukštinamas laipsniu. O tai suteikia galimybę naudotis naujomis elitinėmis kariuomenės rūšimis - gvardija, esesininkais, desantininkais. Prieš mūšį dabar galima peržiūrėti užduotį, kuri, beje, susideda ne iš kelių bendrų frazių, kaip CC2, o yra plati, išsami suvestinė, kurioje dažnai pateikiamas netgi patogiausias apšaudymui aukštis ir galimos priešininkų puolimo kryptys. Beje, priešininkas dabar gerokai gudresnis. Kaip kvailai tai skambėtų (kurie žaidė CC2, supras), jis kažkaip sugebėjo tapti dar gudresnis. Jeigu CC2 netgi "puolimo" mūšiuose pakakdavo pastatyti gerą gynybinę konstrukciją, ir priešas, negalvodamas apie gynybą bei užsispyrusiai atakuodamas, netekdavo savo kareivių, tai dabar viskas kitaip. Net jeigu būtina atakuoti,



# AUKŠTAITIJOS RADIJAS

## FM 106.9 MHz

INFORMACIJA: TEL. (8-25) 466285



## Žaidimų aprašymai

kompiuteris puls labai atsargiai, siųsdamas į priekį kareivius, lūkuriuodamas lėtesnių sunkiųjų tankų ir kas dvidešimt-trisdešimt metrų stabtelėdamas pasitikrinti. Jeigu jis nusprendė gintis, o tai jis daro gana dažnai, galite gynyboje tūnoti nors dvi valandas - jis nė nepajudės iš vietos: kantrybės jis tikrai turi). Dar daugiau, kompiuteris išmoko užimti dominuojančias aukštumas ir išdėstyti ten sunkiuosius tankus, apšaudančius pusę žemėlapijo. Beje, taip sumaniai, kad jį išmušti iš ten kartais būna gana sudėtinga. Ir, pagaliau, jis tiesiog dievina naikinti kariuomenės vadus, dėl ko dažnai prasideda panika. Grafika išliko tokia pati (vietovė kaip paprastai - vienodos geltonai rudos spalvos, bet čia jau nieko nepadarysi). Tiesa, dalis mūšių vyksta žiemą. Tuomet vietovė nuspalvinama maloniai balta spalva, tačiau kyla eilė



kitokių problemų: jeigu pėstininkai neparuošę kovoti žiemos sąlygomis, ant sniego jų žalia apranga bus matoma per pusę žemėlapijo. Na, o jeigu tankas neparuošęs šalčiams, jis greičiausiai tiesiog užšals ir negalės pajudėti iš vietos. Labiausiai žiema veikia, aišku, vokiečius, rusai labiau įpratę. Garsas taip pat puikus. Fašistai šaukia gryna vokiečių kalba, o rusai suprantama, gryna rusų kalba. Būtent gryna (visiškai be akcento!) ir būtent šaukia. Tiesa, kadangi žaidimą kūrė visgi ne rusai, dažnai jie rėkia nesąmones, tačiau tai netrukdo. Bet kai tavo kareivis, nusitaikęs į priešininko tanką, staiga ima šaukti: "Tausokime šovinius!" ir nešauna, jauti tiesiog neįveikiamą norą tšksti per klaviatūrą ir paaiškinti jam pagaliau, kas čia sprendžia, kokius šovinius ir kada tautosi.

Tačiau ką aš čia vis apie privalumus, reikia gi šiek tiek ir



papeikti. Labiausiai žaidimas nuo ankstesnių dalių atsilieka dinamiškumu. Jei CC2, kuriame mūšis tęsiasi pusę valandos, jums atrodo labai lėtas, tai CC3 jums geriau nė nepirkti - dabar mūšis gali tęstis 45 minutes ar net visą valandą. Kai greitis *Fast*, žinoma. Esant *Slow* arba *Medium*, jūs apskritai rizikuojate nesulaukti pabaigos. Taip vyksta dėl to, kad, kaip jau minėjau, kompiuteris neskuba pulti ir daro viską lėtai bei apgalvotai. Žinoma, jūs galite nukreipti visą kariuomenę į ataką, tačiau žaidime CC3 jei šitaip ir nepralaimėsite, tai tikrai neteksite didesnės pusės karių ir pralaimėsite kitame mūšyje. Viena vertus, mūšis tikrovėje niekada per dvidešimt minučių nesibaigia, tačiau kita vertus - neįgudusiam žmogui žaisti gana nepaprasta. Ypatingų klaidų nepastebėta, tačiau

		Health	Morale	Leadership	Intelligence	Strength	Experience
[A]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→
[B]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→
[C]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→
[D]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→
[E]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→
[F]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→
[G]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→
[H]	Commander	OK	→	→	→	→	→
	Submarine	OK	→	→	→	→	→

## BEVIELĒS KOMUNIKACIJOS

Greitis, Saugumas, Patikimumas, Aukšta Kokybē - Zēma Kaina



• bevielīai žinybiniai tinklai

• bevielis INTERNETAS

• greitaeigiai modemai  
skirtinēms 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

kartais šturmo metu kareiviai visgi "įstringa" su visomis tolesnėmis pasekmėmis. Be to, yra daug linksmų istorinių netikslumų. Būrys, visas sukomplektuotas iš tankų IS3, tai dar nieko, o štai kariuomenės vadas "vyresnysis seržantas Žukovas" - tai jau peržengia visas ribas. Bet iš esmės žaidimas labai neblogas. Sakyčiau, kad jis puikus. Ypatingai mėgėjui (ir pirmiausiai strategiųjų žaidimų mėgėjui), jei žmonės tokie nėra, greičiausiai jie šio "puikumo" nesuvoks. Nors, patikėkite, žaisti įdomu jau vien dėl galimybės pagaliau pakariauti už "mūsiškius" ir gerai įkristi vokiečiams.





*Eidos*

## Reikalavimai sistemai: P166/32/WIN9X/3DA

Žydroje Žemės planetoje iki 2005 metų viskas buvo gerai, kol gigantiškas kosminis laivas su aibe branduolinių užtaisų nepaleido Žemės link tūkstančius kovinių galvučių. Planeta išmirė. Prasidėjo visuotinis kolapsas ir branduolinė žiema, tačiau kai kurie visgi sugebėjo išlikti ir atkūrė civilizacijos saleles. Nors taika negriš į mūsų planetą net ir po 95 metų. Kova dėl visuotinio pasaulio padalijimo tęsiasi.

### Grafika

**Warzone 2100** naudoja daugiakampių technologiją: iš daugiakampių padaryta viskas – kalnai, statiniai, junitai. Žaidime, žinoma, naudojamas 3D greitinuvas. Yra keli žaidimo paleidimo režimai, pradedant nuo "paprasto" D3D ir baigiant "gimtuojų" 3DFX palaikymu. Ypatingų greičio ar grafikos kokybės skirtumų tarp šių dviejų režimų nepastebėta. 3DFX režimas kiek šviesesnis. **Warzone 2100** galima žaisti esant skiriamajai gebai nuo 640x480 iki 800x600. Visi efektai įgyvendinami *hardware* būdu.

### Valdymas

Praktiškai visas žaidimas valdomas pele. Pele galima sukurti kamerą, keisti matymo kampą ir kilnoti junitus. Prototipai pastatomi ir modernizuojami vienu pelės paspaudimu. Numatyta greitų klavišų programavimo galimybė, bet labiausiai tai prireiks paskutiniuose žaidimo lygiuose, kuomet kai kuriuos veiksmus teks atlikti visiškai automatiškai.

### Turtumas

Kaip jau minėta, visi junitai ir statiniai sudaryti iš daugiakampių. Tai labai patogu pilnavertei bazės kontrolei ir apžvalgai. Būdinga **Warzone 2100** ypatybė, kad galima pačiam kurti junitų modifikacijas. Be to, kiekviena nauja misija siekia užkariauti naują technologiją, todėl vystomasi tolygiai, o ne šuoliais. Visi junitai, įgiję tam tikros patirties kovos lauke, su visomis kautynėmis perkeliama iš misijos į misiją. Visi statiniai ir junitai, sukurti pirmose žaidimo misijose, tokie patys išliks ir visose kitose misijose, o tai ypatinai patogu. Nebereikia kiekvieną kartą iš naujo perstatyti savo bazę.

### Garsas ir muzika

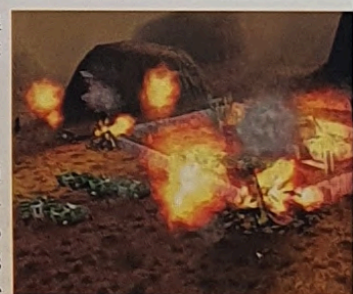
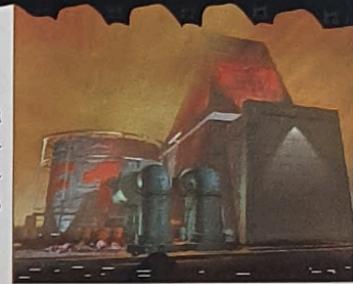
Garsas žaidime **Warzone 2100** visiškai įprastas ir niekuo neišsiskiria. Žaidimo garso takelis griežto techno stiliaus. Gaila, kad žaidime nenumatytos 3D garso kortos.

### Multiplayer

Deja, šių galimybių mums patikrinti nepavyko. Tačiau pasak mūsų kolegų iš *gamers xtreme*, žaidimas visai pakenčiamai veikia esant greičiui 28800.

### Išvada

**Warzone 2100** yra vienintelė strategija, galinti užimti žaidėjų galvas, kol pasirodys **C&C2: Tibetan Sun**. Vienintelis žaidimo trūkumas: nėra 3D garso, o misijos palyginti labai vienodos. Iš privatumų galima paminėti patogų interfeisą ir malonų grafinį apipavidalinimą. **Warzone 2100** gali tapti vienu iš pretendentų į geriausių metų strategiją.





# MECH WARRIOR



## Zipper Interactive Microprose

### Sugrąžintos legendos

Ši istorija prasideda tais neatmenamais laikais, kai kompiuteriai buvo skirstomi į PC/AT ir PC/XT, kai monitorius EGA buvo vos ne savininko gerovės simbolis, o vienintelis garso įrenginys kompiuteryje buvo PC-SPEAKER. Senbuviai tuos laikus prisimena su nostalgišku liūdesiu, o jaunimas girdėjo apie juos praktiškai tik iš legendų ir padavimų. Tuo metu žaidimų buvo mažai, dar mažiau – gerų. Tačiau būtent tuomet pasirodė visų robosimuliatorių protėvis – žaidimas, visiems laikams paveręs milijonus žmonių visatos *BattleTech-MechWarrior* fanatikais.

Nuo tų laikų šedevras išgyveno daugybę persikūnijimų, keitėsi jo kūrėjai ir gamintojai, buvo ieškoma naujų grafinių variklių, parduodamos ir perparduodamos teisės leidybai, kuriami žaidimai-klonai (nei karto taip ir nepinakokę originalo).

Pagaliau, įveikusi visus sunkumus, pasaulį išvydo trečioji seriale dalis (nors daugelis manė, kad ji jau niekada nepasirodys). Ir vėl žaidėjai dalinsis į dvi nesutaikomas puses – mirtinam susirėmimui susikibs klanų ir Vidinės Sferos kariai. Vėl grumtynėse bus sprendžiamas



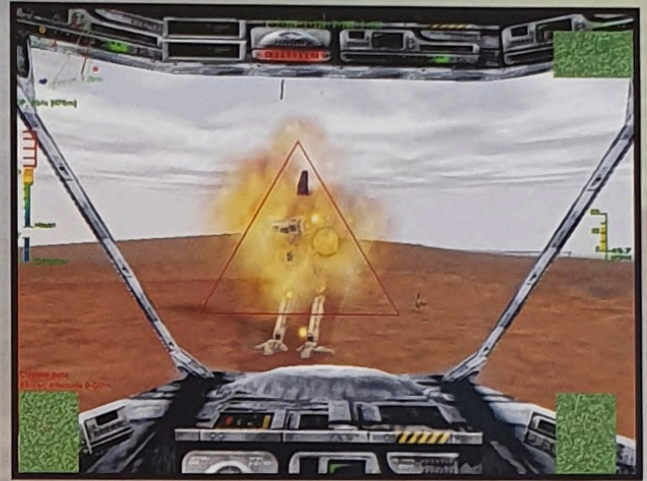
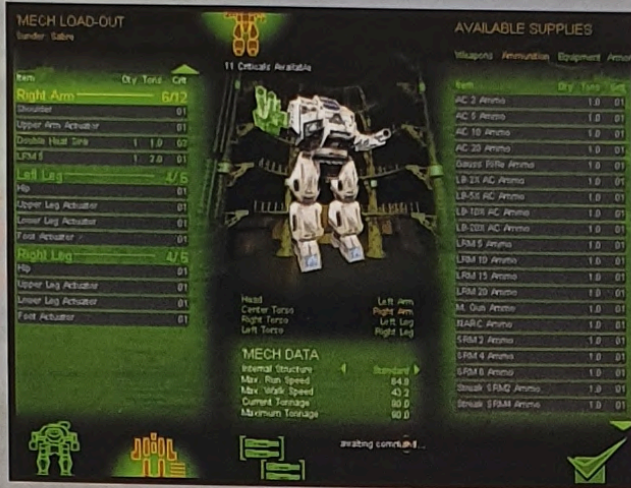
amžinas klausimas – kurie visgi stipresni, greitesni, tikslesni, protingesni. Vėl pilotai ginčysis apie vienokių ar kitokių mechaninių karių privalumus, apie gerąsias ir blogąsias ginklų klasių puses. Visa tai *MechWarrior* – jau trečiasis.

Naujo žaidimo įvykiai laiko požiūriu maždaug sutampa su MechCommander įvykiais. Vėl mes žaidžiame už Vidinę Sferą. Stiprėja ilgai lauktas Dūminio Jaguaro (*Smoke Jaguar*) klanu puolimas, tačiau priešas kol kas dar nėra nesiruošia pasiduoti. Jaguaras, vienas iš aukščiausių karo vadų, planetoje, ironiškai pavadintoje *Tranquil*, ruošia savo klanui sutvirtintą slėptuvę, kurioje būtų galima laišytis žaizdas ir kaupti jė-

gas atsakomajam smūgiui. Mūsų užduotis – įvykdyti žaibišką diversinę-kovinę operaciją, neutralizuojančią priešų bazę, kaip vertingą kovinį placdarumą, kol priešininkas nespėjo ten įsitvirtinti. Tačiau tai sudėtinga, kadangi jaguarai jau pajuto pralaimėjimo skonį, ir dabar, pamiršę apie klanu garbę, pasirošę bet kam, kad atkeršytų savo skriaudikams iš Vidinės Sferos. Ir, greičiausiai, savo kerštą jie pradės nuo pirmo sutikto priešų, t.y. mūsų.

Viso žaidimo veiksmas vyksta vienoje planetoje – *Tranquil*. Pradžioje mums parodomas videoklipas, besiremiantis geriausiais *MechWarrior* serijos tradicijomis – tai tiesiog tikras vi-





deomeno kūrinys. Kampanija prasideda nuo nesėkmingo išsilaipinimo prieš teritorijoje, kurio metu būrys išsibarsto po visą planetos paviršių. Taigi mūsų žinioje atsiduria: mobili bazė, vienas lengvas mechaninis karys bei nedidelis ginklų ir šaudmenų kiekis. Visą, ko reikia sėkmingam partizaniniam karui (naujus karius, ginklus, šaudmenis) teks atiminėti jėga iš priešininko. Kampanijai vystantis, prie mūsų prisijungs

džiulį senosios ankstesnių žaidimų fanatikų armijos nepasitenkinimą.

Patikrinus pasirodo, kad giluminių skurtumų gana daug, tarp jų yra netgi esmingų. Tačiau visi jie nekeičia žanro koncepcijos, o tiesiog ją vysto toliau. Žaidime atsirado naujų strateginių elementų (prisiminkime **MechCommander**), tačiau tai nevirto 3D strategija, tiesiog žaidimas tapo talpesnis ir įvairresnis.

tys kiekvienoje misijoje. Nors transportas ir neblogai šarvuotas, tačiau visgi gana pažeidžiamas nuo priešininko ugnies, tad visiškai realu mūsų prarasti savo bazę. Kaip strateginis elementas atsirado savo porininkų valdymo technika (jų gali būti net keturi, nors iš pradžių mes kovojame vieni). Be įprastų įsakymų vaizde iš išorinės kameros ar netgi mini-žemėlapyje karštųjų klavišų pagalba galima nurodyti maršruto tikslus bei taškus. Tačiau laimėti mūsų sveltimomis rankomis (kaip strateginiuose žaidimuose) nepavyks. Porininkai, nors ir nėra patologiškai kvaili, mūsų būna neiniciatyvūs ir didelės įtakos jo eigai neturi. Tačiau išmokus juos teisingai valdyti, jie gali gerokai padėti. Taip pat sustiprintas išteklių valdymo vaidmuo – ginklų, o ypač šovinių reikia ieškoti išimtinai mūsų lauke. Ir jeigu žaidimo viduryje visas ginkluotės rūšis praktiškai galima pakeisti galingesniais klano analogais, tai šaudmenų trūkumas (ypač aukšto galingumo ginklams) jaučiamas visos kampanijos metu.



pasimetę išsilaipinimo metu bendražygiai – iš viso jų gali būti keturi. Apskritai kampaniją sudaro 20 misijų, dalyvaujant 18 rūšių mechaniniams kariams. Pirmas įspūdis, kurį sukelia žaidimas – tai senasis puikšius **MechWarrior 2**, tik su nauju grafiniu varikliuku, atitinkančiu paskutinį 3D mados klyksmą. Tarsi šitą žaidimą būtų sumanę ne skirtingi, o tie patys kūrėjai. Valdymo stilius, klaviatūra, apsiginklavimas ir kario parengimas prieš mūsų, misijų išdėstymas – viskas tiksliai primena firmos **Activision** žaidimą **31st Century Combat**. Ir tai negali nedžiuginti – mums patinka **MechWarrior** toks, koks jis yra, pasikeitimai čia sukeltų tik di-

Viena pagrindinių naujovių – mobili bazė, atliekanti vienu metu daugybę skirtingų funkcijų. Tai ir kilnojama taisymo gamykla, kurios paslaugomis galima pasinaudoti tiesiog misijos metu (tačiau pirmiausiai būtina įsitikinti, kad arti nėra priešininko – taisymo metu mes esame labai pažeidžiami). Mobilioji bazė taip pat naudojama kaip atsarginių mechaninių karių, ginklų ir kitų dalių, gautų kaip trofėjų, sandėlis. Beje, bazės talpumas ne begalinis – saugyklose gali tilpti tik keletas karių ir 900 tonų įrangos. To vos-vos užtenka, kad savi plieniniai gigantai visada būtų parengti kovai. Taigi bazė nebeabstrakti sąvoka – tai trys dideli transportai, esan-

Žaidimą labai pagyvino kūrėjų atidumas detalėms, kuriančioms veiksmo realumo atmosferą. Iš dalies tai grafinės detalės – pavyzdžiui, atmosferos efektai. Lietus ir rūkas labai natūralūs ir atrodo kaip neatsiejami gamtiniai reiškiniai, o ne grafinio varikliuko išmonės. Taip pat stebėtinai puikšius sprogimai, gaisrai, dulkių debesys, kuriuos sukulia daugiatoniai mechaniniai kariai. Puikiai atrodo šūviai – saviti kiekvienam ginklo tipui ir gana tikroviški. Lazerinis spindulys čia, kaip ir turi būti pagal fizikos dėsnius, yra šviesos greičio, o štai plazmos sankaupos ar raketos juda pastebimai lėčiau. Aplinkinis pasaulis taip pat smulkiai detalizuotas: keliaudami mes susiduriame su vienaaukščių namukų gyvenvietėmis, skaidraus vandens upėmis (pasirodo, robotai gali judėti dugnu, visiškai panirę po vandeniu, ir netgi panaudoti tokioje padėtyje kai kurias ginklų rūšis), ant kurių kranto gali būti, pavyzdžiui, maža žvejų prielauka ant polių. Matant šias dekora-



## Žaidimų aprašymai



cijas, aiškiai suvokiamas gigantiškas mūsų kovinės mašinos dydis – namų stogai paprastai siekia tik kelio šarnyrą. Žaidime visiškai įmanoma įsiveržti į kaimelį, išsvartant akmeninę sieną, sutraiškinti keletą po kojomis pasitaikiusių namų ir keliauti toliau, netgi nepastebėjus šito kovos įkarštyje. Malonu ir tai, kad beveik visus objektus įmanoma sugriauti. Taip pat skrupulingai, iki smulkmenų padarytas garsas. Ugnies pokšėjimas, žemas sunkių karių žingsnių dundesys, rikošetinės kulkos į šarvus – viskas įgarsinta labai kruopščiai ir tikroviškai. Netgi mūsų herojaus liemens judesius lydi aukštas aptarnaujančių motorų gaudimas. Garsą sunku suvokti kaip atskirą žaidimo komponentą – taip organiškai jis įsilieja į veiksmą.

Pats žaidimo procesas taip pat kupinas daugybės malonių smulkmenų. Pavyzdžiui, šaunant sunkiu balistinio tipo ginklu, pastebima atatranka. Su pažeista "koja" mašina ne tik juda lėčiau, bet ir išraiškingai šlubuoja pažeista galūne. Perkaitusį reaktorių greičiau galima atšaldyti įbridus į vandenį, tačiau mašinos judesiai vandenyje gerokai sulėtėja. Tokių naujovių daugybė. Kiekviena jų atskirai nereikšminga, tačiau visos kartu jos sukuria nepakartojamą veiksmo realumo pojūtį.

Ypač norisi paminėti valdymą. Pagrindinės jo idėjos perėjo iš *Mechwarrior 2*, tačiau ir šioje srityje įvesta daugybė malonių pataisų. Netgi lyginant su žaidimo demo-versija pastebima didelė pažanga. Nauja – galimybė nusitaikyti nepasukus liemens. Apsiginklavusios mašinos "rankos" tiksliai atitinka visus pelės judesius (arba džoistiko – pagal skonį). Panaši koncepcija pirmą kartą pasirodė firmos Dynamix robosimuliacijoje, tačiau naujasis *Mechwarrior*

smarkiai pranoksta savo konkurentą tiek iš dalies valdymo patogumu, tiek apskritai žaidžiamumu. Galbūt kūrėjai pagaliau suprato, kad jų užduotis – ne apkartinti žaidėjui gyvenimą (taip pat ir blogu valdymu), o kad žaidimas būtų ne tik labai įdomus, bet ir patogus.

Be atskirų misijų žaidime egzistuoja praktiškai visos įmanomos *multiplayer*'io rūšys (kaip gi šiais laikais be jo). Numatytas tiesioginis sujungimas per modemą (vargšai, neturintys Interneto, neužmiršti), IPX tinklo palaikymas (ne daugiau 8 žmonių) ir, žinoma, žaidimas Internete (jau įdėtas MSN Gaming Zone palaikymas). Beje, leidžiamos tiek muštynės "kiekvienas už save", tiek komandinės kovos. Visa tai leidžia tikėtis, kad pažaistas pavieniui žai-

dimas nebus padėtas į lentynėlę ir malonumą būti nepaprastoje *Battle Tech* visatoje prateš draugiški mūšiai.

Visgi idealių žaidimų, žinoma, nebūna. Aš kalbėjau tik apie žaidimo privalumus, tačiau atėjo laikas ir pasibarti. Yra pretenzijų grafiniam varikliukui – žemės paviršius kol kas atrodo truputį varganai, kūrėjai aiškiai pagailejo daugiakampių. Kalvos, kalnai ir keliai kartais per daug kamuoti. Tarkime, minėtame *StarSiege* kraštovaizdis daug "lygesnis". Greičiausiai dėl šio sąmoningo paprastumo žaidimas yra gana greitas: naudojant konfigūraciją *Celeron300+RivaTNT*, netgi esant skiriamajai gebai 1024x768 ir maksimaliai grafikos kokybei, vidutinis kadrų dažnumas atrodo daug didesnis nei reikiama 30.

Nepasitenkinimą taip pat kelia kraštovaizdžio neįvairumas. Kadangi veiksmas visada vyksta toje pačioje planetoje, mes priversti nuobodžiai stebėti vienodus žaliai rudas lygumas. Tik kartais veiksmas perkeliamas į požemines erdves, kurios, beje, skiriasi tik silpnėniu apšvietimu ir tuo, kad ten nėra dangaus. Tačiau prisimenant gausybę privalumų, išvardinti trūkumai praktiškai yra visiškai nereikšmingi.

Taigi *Mechwarrior 3* gali būti neįtikėtina pavykusio tęsinio pavyzdys. Išsaugant visus ankstesnių dalių privalumus bei jų dvasią, gerokai patobulintas žaidimo procesas, atveriantis žaidėjui aibę naujų galimybių. Žodžiu – tai tiesiog labai geras žaidimas. Nepražiopokite!

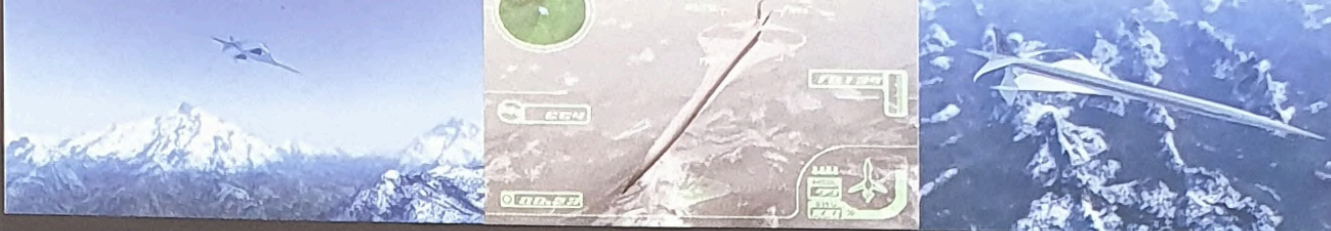
**KAUNO PILIGRIMAS**

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

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



# ACE COMBAT 3 Electrosphere



Jei paklaustum bet kurio SPS sistemos žaidėjo koks geriausias SPS sistemos žaidimas – lėktuvo simulatorius, tai nedaug sukęs galvą atsakytų, jog tai Ace Combat.

Man teko žaisti su daugeliu simulatorių, kurie buvo sukurti SPS kompiuteriui, bet visiems jiems kažko trūkdavo: arba grafika šlubuodavo, arba žaidybinis procesas būdavo visiškai nuobodus ir nelogiškas. Bet Ace Combat sulaužė visus stereotipus. Pasirodžius Ace Combat 2, jis su didžiausiu pasisekimu nyko nuo parduotuvių lentynų. Ir štai pagaliau pasirodė Ace Combat 3, visiškai parklupdydamas savo konkurentus ant kelių. Grafika stulbinanti! Tai, aišku, pareikalavo daugiau resursų. Žaidimas patalpintas į du kompaktinius diskus.



### Trumpa istorija:

Netolimoje ateityje vyriausybė sumažino paslaugų skaičių naujų korporacijų režimui. Šiame ateities pasaulyje egzistuoja dvi turinčios teisę valdyti korporacijos. General Resource Ltd. – daugianacionalinė korporacija, turinti didelius piniginius išteklius ir palaikanti karinę industriją. Bei



Neucom Inc. – užsiimanti informacijos ir telekomunikacijos plėtojimu. Tarp šių korporacijų, besidalijančių įtakos sferomis, visada jautėsi įtampa.

General Resource Ltd. pirmoji pasiuntė savo karines pajėgas, kad pagąsdintų Neucom Inc. ir taip priverstų ją pasitraukti iš įtakos zonų. Neucom Inc. atsakė tuo pačiu. [sižiebė konfliktas.

Jūsų misija – nuslopinti konfliktą, kad neprasidėtų rimti kariniai veiksmai. Padedant draugams Erikui, Fiona ir Renai, Jūs sieksite savo tikslo.

Gelbstint pasaulį nuo globalinio karo, pavyks atskleisti suokalbį, kuris privers jus suabejoti, kurią pusę turėtumėte palaikyti. Teks išsirinkti, ką palaikote, ir įsitikinti, ar pasirinkimas patenkins jūsų lūkesčius.

Tai gi žaidimas tikrai vertas dėmesio, nors paskutiniu metu pastebėjau, kad gamintojai vis mažiau



naudoja filmuotą medžiagą savo žaidimams, o kuria animacinius filmus. Tai gerai ar blogai, paliksiu spresti jums patiems. Dėl skonio sunku ginčytis.

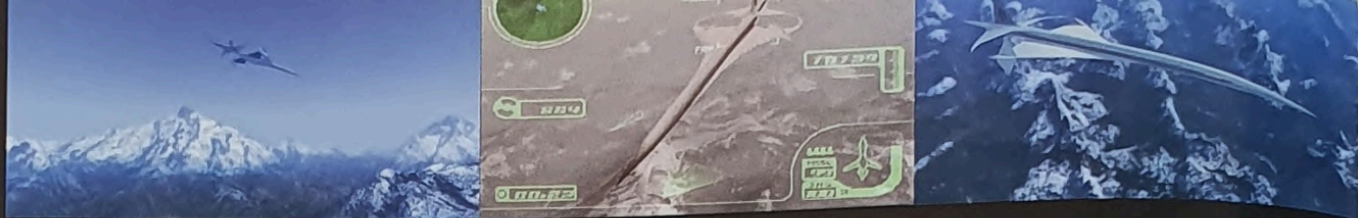
Lėktuvų jau neberekės pirkti, naujus lėktuvus gausite atlikę tam tikrą misijų paketą. Tarp kitko, dar nepastebėjau nei vieno iki šiol egzistuojančio lėktuvo, visi jie futūristiniai, bet futūristiniai ne savo išaukiančia išvaizda ar ginklais, o pavadinimais,



tokias kaip MiG-39 (lėktuvų yra virš 20).

Žaidimo apipavidalinimas iš esmės pasikeitė pavadinimas Ace Combat lyg netyčia šmėkšteli





pagrindiniame lange ir tuojau pat dingsta užleisdamas vietą misijos pasirinkimui ir aiškinimui. Išklausęs misijos užduotį, žaidėjas perkeliamas į lėktuvo pasirinkimo meniu, išsirinkus lėktuvą, taip pat suteikiama galimybė pasirinkti ginkluotę, o tada jau – į mūšio lauką.

Namco kūrybinė grupė tikrai pasistengė ir



padirbėjo grafikos srityje. Žemės paviršių galima pavadinti fotografiniu, bet priartėjus jis netikėtai dingsta ir tariamą detalumą pakeičia kvadratiniai lopinėliai. Nors tai ir nelabai erzina, bet pastebima.

Visi lėktuvai turi tik dvi ginkluotės rūšis. Tai raketos, kurias galima pasirinkti priklausomai nuo



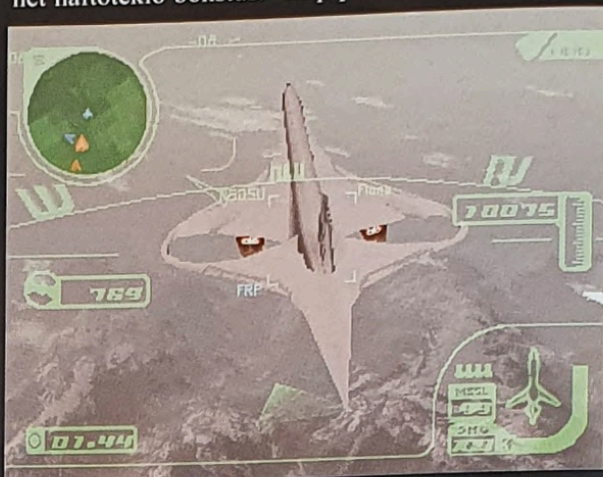
misijos, tai gali būti ir oras-oras, ar oras-žemė. Taip pat kulkosvaidis, kuris gali būti skirtas mūšiui ore arba labiau pritaikytas šaudyti į taikinius ant žemės.

Piloto kabinoje nesimato jokių prietaisų, visa reikiama informacija išdėliota šonuose: radaras, raketų bei šovinių skaičius, procentinė gedimų skalė, bei aukščio ir padėties informatoriai. Taikinyi fiksuojamas raudonu keturkampiu, o jei šaudoma iš kulkosvaidžio, apskritimu.

Misijos labai įvairios ir vyksta įvairiose teritorijose. Teks paskraidyti rūke, lyjant lietui, kanjonuose, naktiniuose miestuose. Misijos reikalaus iš jūsų sunaikinti visokius objektus: tiek paprastus

18 KIBERZONA Nr.6

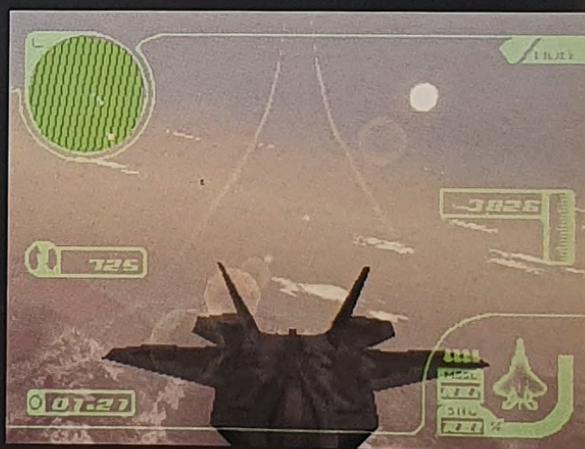
priešo lėktuvus, o lydint oro balioną teks sprogdinti net naftotekio bokštus. Taip pat teks vytiis traukinį,



apšaudant jį iš oro. Bet ir tai dar ne viskas. Leisitės ant lėktuvnešio ar netgi ore turėsite išpilti degalų, tai pareikalaus ypatingo tikslumo. Labai nustebino viena misija, kurioje panaudotas elektroninis isikišimas į lėktuvo kompiuterinę sistemą. Ji praneša, kad virusas trukdo lėktuvo sistemų darbui. Tokiomis sąlygomis teks dar ir naikinti žemės taikinius su elektros iškvrovomis. Kai kurios misijos pareikalaus iš jūsų ne tik aklaui paklusti vadovybės įsakymui, bet ir pačiam nuspręsti, sunaikinti tam tikrą objektą, ar ne. Tam duodamas laiko tarpas, kuris nulems tolesnę žaidimo eigą, priklausomai nuo jūsų pasirinkimo.

Šią dalį, kaip ir ankstesnes, negalima visiškai priskirti simulatoriaus žanrui, ji taip ir liko šaudykle su tvarkingu grafiniu "varikliuku", muzikiniu apipavidalinimu bei paprastu valdymu. Linksminkitės!

Domantas Kareckas



ACCELCOMBAT<sup>®</sup>  
Electrosphere





Kompanijos "Sony" centrinis pastatas. Tokijas.

**Data:** 1999 m. kovo 2 diena.

**Šalis:** Japonija

**Veiksmo vieta:** Tokijas

**Tema:** THE NEXT GENERATION PLAYSTATION®

**△ Nauja**  
**○ karta -**  
**× naujam**  
**□ amžiuj**

△ ○ × □

Sony kompanija iškilmingai praneša, kad baigė mokslinio tyrinėjimo darbus, susijusius su THE NEXT GENERATION PLAYSTATION® kūrimu. Naujausia ir pažangiausia technologija atvėrė kelią į naują pramogų erą.

Šiuo metu pasaulyje parduota virš 50 milijonų SPS žaidimų kompiuterių. Ši sistema lenkia kitas žaidimų sistemas savo grafika, realaus laiko animacija, taip pat galimybe žaidimų pasaulius perkelti į trimatę erdvę.

THE NEXT GENERATION PLAYSTATION® maksimaliai pakels grafikos kokybę. Naujo grafinio sintezatoriaus dėka televizoriaus ekrane bus galima stebėti detales, aukštos rezoliucijos kompiuterinės grafikos vaizdus. The next generation technologija moduliuoja kompiuterinius pasaulius, charakterius ir fizikinius reiškinius realaus laiko animacijoje su paslankiu sistemos kabeliu. Grafinis sintezatorius bei The next generation technologija sudaro galingą kombinaciją, kuri sugeba, pavyzdžiui, priversti judėti žaidimo herojaus plaukus ar drabužius nuo programiškai sukurtu vėjo gūsiu. Taip pat procesorius leidžia moduluoti herojaus fizines savybes: gravitaciją, trintį, masę. Atsikleidė sugebėjimai skirti fizines atskirų medžiagų savybes – vandens, medžio, metalo, dujų sąveiką. Tai iš esmės turėtų pakeisti kompiuterinių pramogų pasaulį.

Šis procesas vadinamas *Emotion Synthesis™* ir leidžia sistemai moduluoti ne tik paprastus piešinius, bet ir priverčia juos atgyti, charakteriai bei objektai įgyja sugebėjimą mąstyti ir elgtis priklausomai nuo situacijos.

THE NEXT GENERATION PLAYSTATION® širdis – centrinis procesorius, apdorojantis duomenis, šiuo metu pagal savo našumą lenkia PC kompiuterių galimybes apdorojant informacijos kiekius. Tik išvaizduokite, jūs net nepajusit žaidžias kompiuterinį žaidimą – tai bus tarytum pasivaikščiojimas kitame pasaulyje. Sony padės Jums atverti kito pasaulio vartus.

Kylant technologijų lygiui, Sony neapsiribojo tik CD-ROM diskais. THE NEXT GENERATION PLAYSTATION® turi ir DVD-ROM, leidžiantį DVD diskuose laikyti didelius informacijos kiekius. Paprastų diskų Sony kol kas atsisakyti nesirengia, juose planuojama talpinti demonstracines žaidimų versijas, ar mažai vietos reikalaujančias pridėtines-pagalbines programas. Bet ateityje CD-ROM informacijos nešėjų bus atsisakyta, nes žaidimus kurs naudojant *Emotion Synthesis™* pagrindą, o tai reikalauja didelių vietos išteklių.

Taip pat THE NEXT GENERATION naudoja MPEG2 video medžiagos koduotę. (Šiuo metu MPEG2 formatas taikomas skaitmeninių video diskų (VCD) gamybai.) Šis video formatas naudojamas tekstūrų padengimui, fono duomenims jie bus išskleisti realaus laiko animacijoje taip, kaip bus reikalaujama programoje.

Šiuo metu yra išleista virš 3000 žaidimų SPS kompiuteriui, tam kad Jūs galėtumėt naudotis savo sukauptu senos sistemos žaidimų kolekcija, Sony integravo I/O procesorių, veikiantį 32 bitų sistemoje. Tai panaikino suderinamumo problemą.

Dabar paviršutiniškai apžvelgsime THE NEXT GENERATION PLAYSTATION® technines charakteristikas, o paskui susipažinsime detaliau su 128 bitų procesoriumi.





## CPU

System Clock Frequency

Cache Memory

Main Memory

Memory Size

Memory Bus Bandwidth

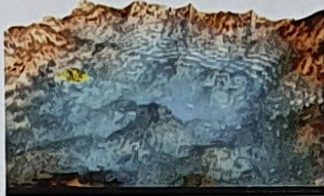
Co-processor

Vector Units

Floating Point Performance

3D CG Geometric Transformation

Compressed Image Decoder



## Graphics

Clock Frequency

DRAM Bus bandwidth

DRAM Bus width

Pixel Configuration

Maximum Polygon Rate

## Sound

## IOP

CPU Core

Clock Frequency

Sub Bus

Interface Types

Communication

## Disc Device

128 Bit "Emotion Engine™"

300 MHz

Instruction: 16KB, Data: 8KB + 16KB  
(ScrP)

Direct Rambus (Direct RDRAM)

32MB

3.2GB per Second

FPU (Floating Point Unit)

Floating Point Multiply Accumulator x1,

Floating Point Divider x 1

VU0 and VU1

Floating Point Multiply Accumulator x 9,

Floating Point Divider x 3

6.2 GFLOPS

66 Million Polygons per second

MPEG2



"Graphics Synthesizer"

150MHz

48GB per Second

2560bits

RGB:Alpha:Z Buffer (24:8:32)

75 Million Polygons per Second

"SPU2+CPU"

Number of VoicesADPCM:

48ch on SPU2 plus definable,  
software programmable voices

Sampling Frequency

44.1 KHz or 48 KHz (selectable)

I/O Processor

PlayStation (current) CPU

33.8MHz or 37.5MHz (Selectable)

32 Bit

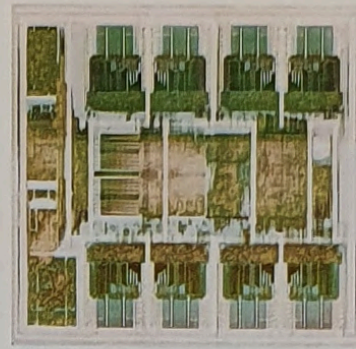
IEEE1394, Universal Serial Bus (USB)  
via PC-Card (PCMCIA)

CD-ROM and DVD-ROM



**Data: 1999 m. kovo 2 diena.**  
**Šalis: Japonija**  
**Veiksmo vieta: Tokijas**  
**Tema: 128 bitų *Emotion Engine*<sup>TM</sup> procesorius**

*Emotion Engine*<sup>TM</sup> procesorių (trumpiau EE) pagal Sony kompanijos užsakymą sukūrė žinoma firma *Toshiba*. Tai vienas iš pirmųjų pasaulyje sukurtas galingas 128 bitų procesorius, panaudotas The Next Generation projekte. Tam, kad procesorius sugebėtų apdoroti masyvius *multimedia* duomenis su kuo mažesnėmis laiko sąnaudomis – *data bus*, *cache memory* yra 128 bitų. Visa tai integruota į LSI mikročipą naudojant 0.18 mikronų mikročipų gamybos technologiją.



GRAPHICS SYNTHESIZER

Šis procesorius ne tik bus naudojamas žaidimams, bet ir suteiks bet kokiai kompiuterizuotai aparatūrai naujas galimybes, nes kol kas pasaulyje dar niekas nesukūrė tokio procesoriaus, kaip EE, kuris pagal šių dienų standartus žymiai lenkia paskutinių personalinių kompiuterių galimybes apdorojant duomenis su paslankiu kableliu.

Naujasis procesorius turi du 64 bitų IU modulius su 128 bitų SIMD multimedijos moduliu, taip pat du nepriklausomus vektorinius modelius su paslankiu kableliu VU0 ir VU1 bei MPEG2 dekoderį (Vaizdo apdorojimas Unit/IPU) ir didelio efektyvumo DMA kontrolierį ant vieno mažo silikoninio mikročipo.

EE procesoriaus sudėtinės dalys sugeba apskaičiuoti nelygius paviršius, išsidėsčiusius ant trimačių geometrinių figūrų. Su šia užduotimi naujos kartos technologija susitvarko žymiai greičiau nei naujaisi PC kompiuteriai.

Naudojant 128 bitų technologiją, įmanoma apdoroti masyvų multimedia informacijos srautą. (Standartinis PC kompiuterių procesorius turi 64 bitų struktūrą). Pagrindinė atmintis, palaikoma procesoriaus Direct Rambus DRAM, leidžia pasiekti informacijos pateikimo greitį iki 3,2 GB per sekundę. Tai prilygsta PC procesorių informacijos apdorojimo galingumui naudojant PC-100 architektūrą.

Įmontuoto į procesorių MPEG2 dekoderio dėka dabar galima apdoroti trijų matmenų video-grafinę informaciją taip pat greitai, kaip ir aukštos kokybės DVD disko grafinius paveikslėlius. Kombinuojant informacijos srautus, atrastas naujas kelias realaus laiko animacijos ir garso apdorojimo link.

Efektyvus skaičiavimas naudojant paslankų kablelį 6,2FLOGS per sekundę prilygsta naujam super kompiuteriui. Kai visa tai bus naudojama dirbant su geometrinėmis figūromis ir perspektyvinėmis transformacijomis (3DCG), apskaičiavimai sieks 66 milijonus daugiakampių per sekundę. Šiuos parodymus galima lyginti su high-end klasės kompiuteriais, naudojamais kino filmų produkcijai.

Dabar siūlau iš arčiau susipažinti su 128 bitų monstru, o paskui pažvelgsime į grafikus, lyginančius EE su tokiais procesoriais, kaip Pentium III.

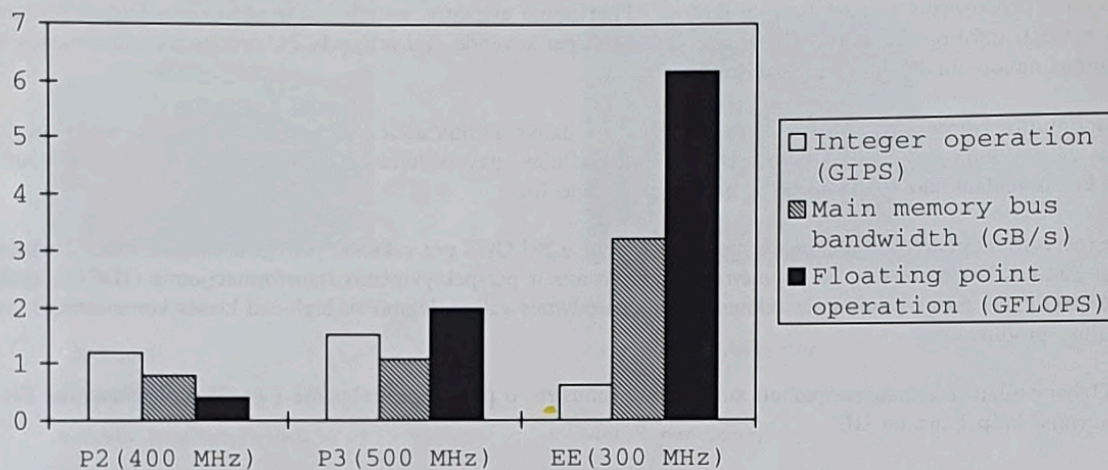
***EMOTION ENGINE*<sup>TM</sup> – 128 bitų procesoriaus techninės charakteristikos:**

CPU core	128 bit RISC (MIPS IV-subset)
Clock Frequency	300MHz
Integer Unit	64bit (2-way Superscalar)
Multimedia extended instructions	107 instructions at 128 bit width
Integer General Purpose Register	32 at 128 bit width
TLB	48 double entries
Instruction Cache	16KB (2-way)
Data Cache	8KB (2-way)
Scratch Pad RAM	16KB (Dual port)
Main Memory	32MB (Direct RDRAM 2ch@800MHz)
Memory bandwidth	3.2GB/sec
DMA	10 channels
Co-processor1	FPU (FMAC x 1, FDIV x 1)
Co-processor2	VU0 (FMAC x 4, FDIV x 1) Micro Memory (I:4KB D:4KB)
Vector Processing Unit	VU1 (FMAC x 5, FDIV x 2)

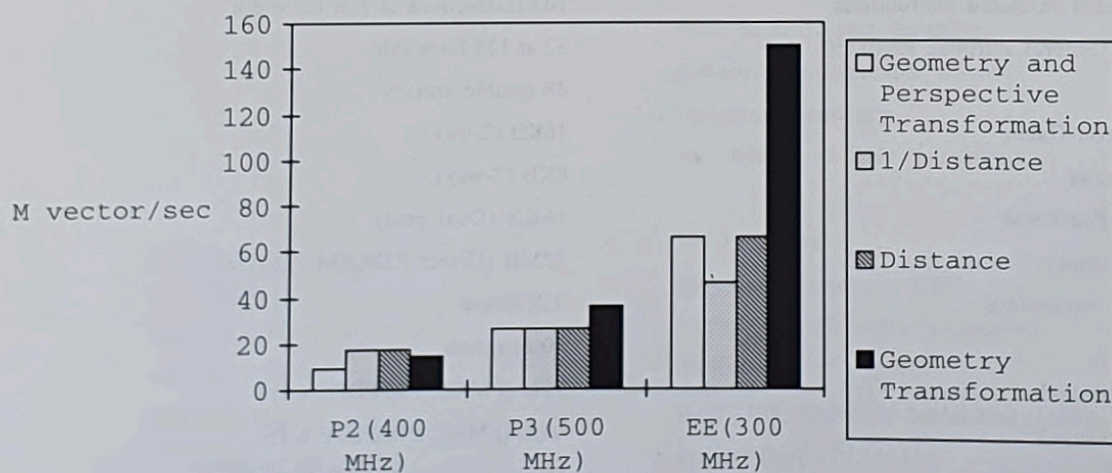


Floating Point Performance	6.2GFLOPS
Geometry	
+ Perspective Transformation	66Million Polygons/sec
+ Lighting	38Million Polygons/sec
+ Fog	36Million Polygons/sec
Curved Surface Generation (Bezier)	16Million Polygons/sec
Image Processing Unit	MPEG2 Macroblock Layer Decoder
Image Processing Performance	150Million Pixels/sec
Gate width	0.18 micron
VDD Voltage	1.8 V
Power Consumption	15 Watts
Metal Layers	4
Total Transistors	10.5 Million
Die Size	240 mm <sup>2</sup>
Package	540pin PBGA

### Peak Performance



### Floating point vector performance





**Data:** 1999 m. kovo 2 diena.

**Šalis:** Japonija

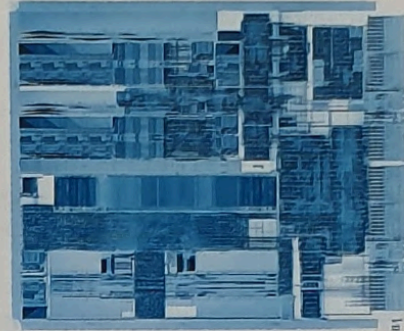
**Veiksmo vieta:** Tokijas

**Tema:** Pats greičiausias kompiuterinės grafikos spartintuvas naudojantis DRAM technologiją

Kompanija Sony sukūrė Graphics Synthesizer (trumpiau GS), naudojamą The Next Generation PlayStation 2 sistemoje.

Didelis taškų skaičius ir efektyvus piešinukų-šablonų užpildymas grafinėmis detalėmis pasiektas naudojant DRAM technologiją.

Šiuolaikinis SPS sistemos kompiuteris taip pat naudoja Graphics



EMOTION ENGINE  
110nm x 14.5mm (200mm<sup>2</sup>)  
10.5M transistors  
On-chip cache: 16.3KB  
On-chip cache: 16.3KB

Synthesizer, kuris apskaičiuoja realaus laiko animacinius bei 3D vaizdus. O šis naujas GS galutinai pasiekia realų ir greitą šios užduoties įvykdymą. Vaizdo apdorojimo funkcijos buvo praplėstos tam, kad kompiuterio teikiama grafinę informaciją būtų galima pateikti PAL bei NTSC koduotes televizorių ekranuose, o taip pat High Definition Digital TV (Didelės rezoliucijos skaitmeninė televizija) bei VESA išėjimo standartui. GS pateikiamo vaizdo kokybę galima lyginti su kinofilmų 3D realaus laiko grafika.

Kai vyksta mažų daugiakampių apskaičiavimų operacijos, pikinis apskaičiavimo laikas lygus 75 milijonams daugiakampių per sekundę. Tokiu būdu sistema sugeba atlikti 150 atskirų grafinių dalių apskaičiavimų per sekundę. Taip sukuriamas kino filmo kokybės vaizdas. Naudojant Z-buferizaciją be pertraukos vykdomos operacijos su 20 milijonų daugiakampių per sekundę.

Ši nauja GS architektūra taip pat gali atlikti operacijas, susijusias su vaizdinės medžiagos pateikimu, nenaudojant pagrindinio procesoriaus resursų.

Šios architektūros dėka atsiranda galimybė savo televizoriaus ekrane pamatyti tai, ką iki šiol buvo įmanoma išvysti tik galingų personalinių kompiuterių monitorių ekranuose.

GS – tai naujas kompiuterinės grafikos spartintuvas, kuris susies į vieną visumą video, animacijos ir kompiuterinės grafikos pasaulius.

#### Graphics Synthesizer techninės charakteristikos:

GS Core	Parallel Rendering Processor with embedded DRAM
Clock Frequency	150 MHz
No. of Pixel Engines	16 (in Parallel)
Embedded DRAM	4 MB of multi-port DRAM (Synced at 150MHz)
Total Memory Bandwidth	48 Giga Bytes per Second
Combined Internal	
Data Bus bandwidth	2560 bit
Read	1024 bit
Write	1024 bit
Texture	512 bit
Display Colour Depth	32 bit (RGBA: 8 bits each)
Z Buffering	32 bit
Rendering Functions	Texture Mapping, Bump Mapping Fogging, Alpha Blending Bi- and Tri-Linear Filtering MIPMAP, Anti-aliasing Multi-pass Rendering

#### Rendering Performance

Pixel Fill Rate	2.4 Giga Pixel per Second (with Z buffer and Alphablend enabled)
	1.2 Giga Pixel per Second



(with Z buffer, Alpha and Texture)

Particle Drawing Rate 150 Million /sec

Polygon Drawing Rate 75 Million /sec (small polygon)  
 50 Million /sec (48 Pixel quad with Z and A)  
 30 Million /sec (50 Pixel triangle with Z and A)  
 25 Million /sec (48 Pixel quad with Z, A and T)

Sprite Drawing Rate 18.75 Million (8 x 8 Pixels)

**Display output**

NTSC/PAL  
 Digital TV (DTV)  
 VESA (maximum 1280 x 1024 pixels)

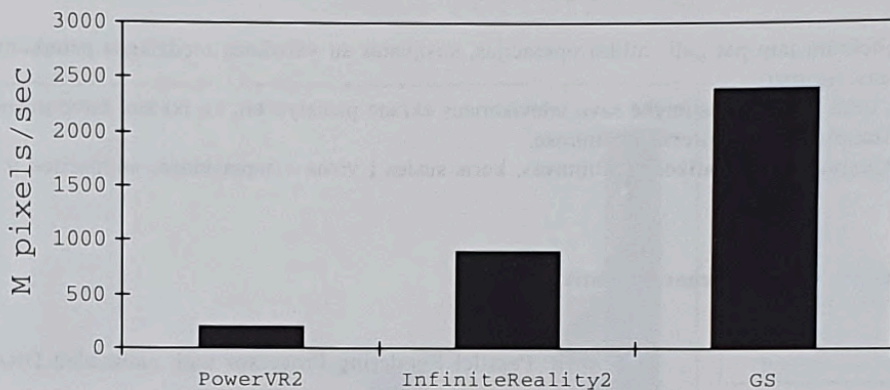
Silicon process technology 0.25 m 4-level metal

Total number of transistors 43 Million

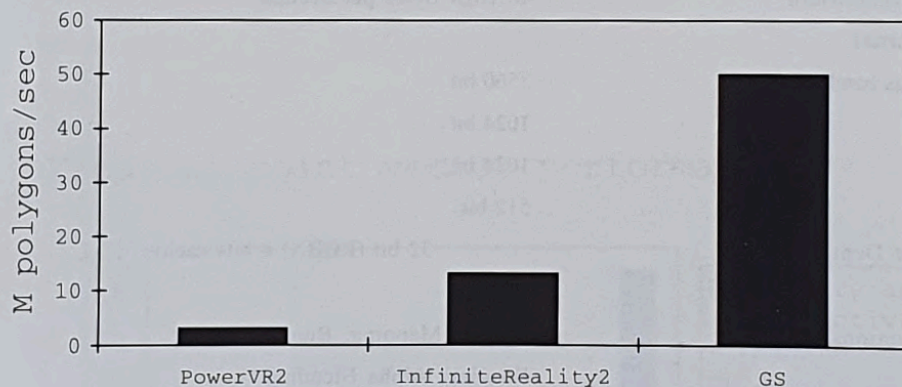
Die size 279mm<sup>2</sup>

Package Type 384 pin BGA

**Pixel fill rate**



**Polygon count**



**Data: 1999 m. kovo 2 diena.**

**Šalis: Japonija**

**Veiksmo vieta: Tokijas**

**Tema: I/O (įvedimo/išvedimo) procesorius bei 100% The Next Generation PlayStation® suderinamumas su SPS žaidybine sistema.**

Sony kartu su LSI Logic kompanija The Next Generation PlayStation® sistemai sukūrė naują I/O procesorių, kuris naudoja esamo SPS žaidimų kompiuterio I/O procesoriaus architektūrą ir yra 100% suderintas su esamu PlayStation kompiuteriu. Be to, naujasis I/O procesorius palaiko IEEE 1394, bei USB (Universal Serial Bus) sąsajas, kurios šiuo metu



yra didžiausia skaitmeninės technologijos naujovė.

Kaip jau minėjome, naujasis I/O procesorius naudoja savo SPS pirmtako architektūrą, be to, yra šiokių tokių papildymų, susijusių su DMA bei pagreintų duomenų perdavimu. Serial interface taip pat atnaujintas ir dabar dirba 20 kartų greičiau už savo "protėvį". Maža to, USB bei IEEE 1394 kontroleriai išsidėstę viename LSI Logic mikročipe.

USB suderintas su OHCI (Open Host Controller Interface) ir sugeba apdoroti duomenis nuo 1,5 Mb iki 12 Mb per sekundę. IEEE 1394 duomenų apdorojimo greitis nuo 100 Mb iki 400 Mb per sekundę.

USB bei IEEE 1394 panaudojimas leidžia prijungti The Next Generation PlayStation<sup>®</sup> sistemą prie kitų elektroninių gaminių. Pavyzdžiui, prie vaizdo grotuvo, skaitmeninės kameros, spausdintuvo, vairalazdės, klaviatūros, pelės bei kt.

Dabar norėčiau supažindinti Jus su kompanijomis, kurios jau pasirašė sutartį su Sony firmos kompiuteriniu padaliniu SCEI, dėl programinės įrangos kūrimo The Next Generation PlayStation<sup>®</sup> sistemai.  
[www.newtek.com](http://www.newtek.com)

**Alias|Wavefront Inc.**  
[www.aw.sgi.com](http://www.aw.sgi.com)

**Angel Studios Inc.**  
[www.angel.com](http://www.angel.com)

**Animation Science Corporation**  
[www.animationscience.com](http://www.animationscience.com)

**Criterion Software Limited**  
[www.csl.com](http://www.csl.com)

**MathEngine PLC**  
[www.mathengine.com](http://www.mathengine.com)

**Metrowerks Corporation**  
[www.metrowerks.com](http://www.metrowerks.com)

**NewTek INCORPORATED**

**Nichimen Graphics Inc.**  
[www.nichimen.com](http://www.nichimen.com)

**S.N. Systems Software Limited**  
[www.snsys.com](http://www.snsys.com)

**Softimage Co.**  
[www.softimage.com](http://www.softimage.com)

**Nichimen Graphics Corporation**  
[www.ngc.co.jp](http://www.ngc.co.jp)

**Avid Japan, K.K.**  
[www.avid.co.jp](http://www.avid.co.jp)

**D-Storm, Inc.**  
[www.dstorm.co.jp](http://www.dstorm.co.jp)

**Autodesk, Ltd., Japan**  
[www.autodesk.co.jp](http://www.autodesk.co.jp)

**Data: 1999 m. birželis**

**Šalis: Lietuva**

**Veiksmo vieta: Vilnius**

**Tema: Pabaigos žodis. The Next Generation PlayStation<sup>®</sup> ateitis Lietuvoje.**

Straipsnis paruoštas naudojant oficialią informaciją iš SPRING/SUMMER 99 PRESS CD Sony, kurią suteikė Vilniuje įsikūręs oficialus Sony PlayStation<sup>®</sup> distributorius UAB "Computer 2000 Vilnius".

Rasa Misiūnienė, UAB "Computer 2000 Vilnius" marketingo vadybininkė, suteikė informaciją apie The Next Generation PlayStation<sup>®</sup> sistemos pasirodymą ir jos perspektyvas Lietuvoje.

The Next Generation PlayStation<sup>®</sup> Lietuvoje, kaip ir kitose Europos šalyse, pasirodys tik kitų metų pabaigoje. Kaip atrodys naujoji sistema ir kokios bus jos techninės charakteristikos, dar galutinai nežinoma. Taigi netikėkite neoficialių šaltinių teikiama informacija, nes ji tik klaidina. Sony kompanija žmonijai savo naują produktą pristatys šių metų rugsėjo mėnesį Tokijuje, kompiuterinių žaidimų parodoje. Ir tik tada bus galima konkrečiau kalbėti apie naują žaidimų kompiuterio kartą ir jos perspektyvas Lietuvoje.

Taip pat Rasa Misiūnienė užtikrina, jog naujos kartos žaidimų kompiuteris bus suderintas su SPS žaidimais, tad nesijaudinkite ir toliau kaupkite Jums patikusius CD diskus su žaidimais.

Deja, naujoji sistema nežada būti pigi. Todėl galima tikėtis, kad SPS gerbėjų gretos skils į dvi dalis: vieni naudosis naujos kartos teikiama malonumais, o kiti, kaip lig šiol, džiaugsis savo senuoju SPS kompiuteriu, kuris dar nebaigė savo egzistencijos ir tikrai negreitai pasitrauks iš parduotuvių lentynų. Paklauskite, kodėl? Atsakymas paprastas: Kokybiška ir palyginus nebrangi žaidimų sistema – nemirtinga! **Juolab, kad artimiausiu metu SPS modelį SCPH-7502 pakeis į SCPH-9002.**

Taigi siūlau visiems, kas dar nepajuto Sony PS teikiamų malonumų, kuo greičiau skubėti į artimiausią technikos parduotuvę ir savo TV ekranuose išvysti besipuikuojantį SONY firmos logotipą, kviečiantį į žaidimų pasaulį.

Domantas Kareckas



## Kingpin: Life of Crime

Tam, kad veiktų kodai, reikia paleisti žaidimą su parametru komandinėje eilutėje "kingpin.exe+developer1" (kabučių nereikia). Po to žaidimo metu spauskite "~" ir rinkite:

**IMMORTAL:** nemirtingas

**NOCLIP:** eiti kiaurai sienas

**GIVE** <objektas> - kad jums leistų naudotis koku nors daiktu, surinkite **Give** objekto pavadinimą

Galimi kiti pavadinimai:

**ALL:** gauti visus daiktus (Except Cash)

**CASH ###:** gauti N pinigų kiekį

**COIL:** sviestas

**WATCH:** laikrodis

**BATTERY:** akumuliatorius

**WHISKEY:** viskis

**CHEM\_PLANT\_KEY:** raktas nuo cheminės laboratorijos

**FUSE:** sprogdiklis

**SHOP\_KEY:** raktas nuo parduotuvės

**WAREHOUSE\_KEY:** raktas nuo sandėlio

**LIZZY HEAD:** Lizzės galva

**SHIPYARD\_KEY:** raktas nuo priplaukos

**OFFICE\_KEY:** raktas nuo įstaigos

**VALVE:** Gives Valve Handle

**TICKET:** bilietas

**FLASHLIGHT:** žibintuvėlis

**CROWBAR:** vinių traukiklis

**PISTOL:** pistoletas

**SHOTGUN:** šautuvas

**TOMMYGUN:** Tompsono automatas

**HEAVY MACHINEGUN:** kulkosvaidis

**GRENADE LAUNCHER:** granatsvaidis

**BAZOOKA:** reaktyvinis granatsvaidis

**FLAMETHROWER:** ugniasvaidis

**BULLETS ###:** šoviniai pistoletui

**SHELLS ###:** šoviniai šautuvui

**308CAL ###:** šoviniai kulkosvaidžiui

**GRENADES ###:** granatos

**ROCKETS ###:** reaktyvinės granatos

**GAS ###:** degus skystis

**SPISTOL:** slopintuvas

**PISTOL RELOAD:** automatinė užtaisymo sistema rankiniam ginklui

**SMALL HEALTH:** mažas MediKit

**LARGE HEALTH:** didelis Medical Kit

**ADRENALINE:** adrenalinas

**HEALTH:** bendra sveikata

**HELMET ARMOR:** šalmas

**JACKET ARMOR:** neperšaunama liemenė

**LEGS ARMOR:** neperšaunamos kelnės

**ARMOR:** visiškai apsaugotas Žemėlapio keitimo komandos:

**MAP** <žemėlapio pavadinimas>

Galimi tokie žemėlapių pavadinimai:

**SR1:** Skidrow

**SEWER:** Sewers

**SR2:** The Super

**BAR\_SR:** Jax

**SR3:** Mean Streets

**BIKE:** Bike

**PV\_H:** Poisonville

**BAR\_PV:** Club Swank

**PV\_1:** Louie's Errand

**PV\_B:** Blanco Industries

**PV\_BOSS:** Nikki Blanco

**SY\_H:** Lizzie's Problem

**BAR\_SY:** Salty Dog

**SY1:** Pier Pressure

**SY2:** Das Boot

**STEEL1:** Steeltown

**BAR\_ST:** Boiler Room

**STEEL2:** Steel Mill

**STEEL3:** Steel Processing

**STEEL4:** Moker Shipping

**KPCUT3:** Consequences

**TY1:** Derailed

**TY2:** Dark Passage

**TY3:** Trainyards

**TY4:** Depot

**KPCUT4:** The Picnic

**RC1:** Radio City Station

**RC2:** Enter the Dragons

**RC3:** Streets of Fire

**RC4:** Skytram Station

**BAR\_RC:** Typhoon

**RC5:** Central Towers

**RCBOSS1:** Crystal Palace East

**RCBOSS2:** Crystal Palace West

**KPCUT7:** Outro

## Heavy Gear II

Esant koviniam režimui, nuspausti ~ č ir įvesti kodą:  
**set mission** - misijos įvykdymas  
**set camti** - nesužeidžiamumas

## Need for Speed (IV): High Stakes

Šiuos kodus įveskite pagrindiniame menu:

Dėmesio: prieš kodų įvedimą Jums reikia pakrauti **config.dat**, kad jie veiktų.

*Arcade režimas:*

**TR 00-15** - važiuoti automobiliu sraute

**GOFAST** - patobulinti variklį

**MONKEY** - patobulinti greičių dėžę

**MOON** - žema gravitacija

*Career režimas:*

**BUY** - laisvas pirkimas



**UP0** - išsirinkti nemodernizuotą mašiną

**UP1** - atlikti mašinai pirmo lygio patobulinimą

**UP2** - atlikti mašinai antro lygio patobulinimą

**UP3** - atlikti mašinai trečio lygio patobulinimą

**GATES** - gauti pinigų (+500 000\$)

*Hot Pursuit* režimas:

**ACAR** - gauti bonusinę mašiną (Bonus Chevrolet Camaro)

**BCAR** - gauti bonusinę mašiną (Bonus Porsche)

**CCAR** - gauti bonusinę mašiną (La Nina)

**DCOP** - gauti bonusinę policijos mašiną

**ECOP** - gauti bonusinę policijos mašiną

**FCOP** - gauti bonusinę policijos mašiną

**CARS** - galima rinktis visas bonusines mašinas

**TRACKS** - prieinamos visos bonusinės trasos

Kiti:

**SKYVIEW** - *Helicopter* vaizdas

**OUTMYWAY** - ???

**RESETYA** - ???

## Actua Tennis

Kodus įveskite į pagrindinį meniu. Jeigu jie įvesti teisingai, jūs išgirsite garsinį signalą.

**UNSUNGHEROES** - išveda alternatyvų kūrėjų sąrašą, kai jūs išseinate iš žaidimo

**BIGBALLS** - didelis kamuolys

**MORESPEED** - kamuoliai skraido greičiau

**SELFIMPORTANT** - didelių įvarčių režimas

## Requiem: Avenging Angel

Žaidimo metu nuspauskite [Enter] ir įveskite vieną kodą:

**csmilton** - įjungia greitus mygtukus

**csstigmata** - Medlab pass

**csitems** - Medlab pass

**csshroud** - bendra sveikata ir apsauga

**cshealth** - bendra sveikata

**csrosary** - daiktai

**csammo** - amunicija

**csguns** - visi ginklai

## Rollcage

Surinkite kodus bet kuriame meniu. Jei teisingai įvesite, išgirsite garsinį signalą.

**WARPSPEEDMRSULU** - Giper greitis

**WRECKEDONSPEED** - Gąga greitis

**REFLECTIONS** - važiavimas trasomis į priešingą pusę.

**GIVEMESCORPIO** - Scorpio lyga

**GIVEMETAURUS** - Taurus lyga

**JACKIMFLYING** - aukšta gravitacija

**FLYMETOTHEMOON** - vidutinė gravitacija

**BRINGMEBACKTOEARTH** - atstatyti gravitaciją pagal nutylėjimą.

**TROTTERS** - Expert - žaidimo sunkumas

**BIGANDPINK** - Hard - žaidimo sunkumas

**BILLYTHEWHIZZ** - ?????

**NETWORKFUN** - ?????

**SNAR** - ?????

## Recoil

Žaidimo metu nuspauskite [Ctrl] + X. Atsiradusiame kodų

ekrane įveskite vieną kodą:

**Cavalry** - nenugalimas

**Hemmit** - visi ginklai

**Medic** - visa apsauga

## Shipwreckers!

Lygių kodai:

1-2) Laivas, kaukolė, žuvis, inkaras, laivas, inkaras

1-3) Laivas, inkaras, kaukolė, laivas, inkaras, žuvis

1-4) Kaukolė, laivas, žuvis, inkaras, inkaras, laivas

2-1) Žuvis, žuvis, inkaras, laivas, kaukolė, inkaras

2-2) Kaukolė, inkaras, inkaras, žuvis, inkaras, laivas

2-3) Žuvis, inkaras, laivas, laivas, laivas, kaukolė

2-4) Inkaras, žuvis, laivas, kaukolė, kaukolė, žuvis

3-1) Laivas, kaukolė, kaukolė, žuvis, inkaras, kaukolė

3-2) Žuvis, kaukolė, inkaras, žuvis, kaukolė, žuvis

3-3) žuvis, žuvis, laivas, kaukolė, žuvis, laivas

3-4) Laivas, inkaras, laivas, žuvis, inkaras, žuvis

4-1) Kaukolė, kaukolė, inkaras, laivas, žuvis, žuvis

4-2) Laivas, inkaras, kaukolė, žuvis, žuvis, inkaras

4-3) Kaukolė, laivas, kaukolė, kaukolė, žuvis, laivas

4-4) Laivas, žuvis, laivas, žuvis, laivas, inkaras

5-1) Žuvis, inkaras, žuvis, kaukolė, žuvis, laivas

5-2) Žuvis, laivas, inkaras, kaukolė, laivas, žuvis

5-3) Laivas, žuvis, kaukolė, inkaras, inkaras, kaukolė

5-4) Kaukolė, laivas, inkaras, žuvis, laivas, kaukolė



# SKELBIMAI

**Norečiau susirašinėti** su tais, kurie netingi.  
Vytskinis(Vytenis)  
E-mail: [phoenix@takas.lt](mailto:phoenix@takas.lt)

**Parduodu** PC CD su žaidimais po 16Lt. (NFS4 ir kiti)  
Tel.:8-27 722649,  
E-mail: [glauryna@takas.lt](mailto:glauryna@takas.lt)

**Noriu susirašinėti** su fainais vaikiniais. Man 18 metų  
liekna blondinė.

Mėgstu linksintis su linksmiais vaikiniais. Mano hobi  
kompiuteris.  
Parašykite ir aš atsiliėpsiu.  
[tpx@takas.lt](mailto:tpx@takas.lt)

**Parduodu arba keičiu** PC-CD:  
Quost for Glory DRAGON FIRE 5 2cd - 35 LT.  
WORMS ARMAGEDDON - 15 LT.  
Mortal Kombat 4 - 14 LT  
Final Four 97 ncaa basketball - 14 LT  
Simon the sorcerer PINBALL -18 LT  
NEED FOR SPEED 3 - 15 LT  
Paulius  
tel. (22) 75-79-02 Vilnius.

**Parduodu** PC CD:  
Rinkinį "sport igri vipusk 98"  
Rinkinį "igri dlia IBM PC" (Quake 2, Men in black, re-  
sident evil...)  
"Beasts & Bumpkins"  
"Tomb Raider 2" (rusiška versija)  
"Rocky interactive horror show" (rusiška versija)  
"Comanche GOLD" (rusiška versija)  
rinkinį " Ruski igri 5" (Unreal,Incoming,Army  
men,Forsaken...).  
Skambinti 8-218-51729 kviesti Darių  
Arba E-mail: [dariune@plunge.omnitel.net](mailto:dariune@plunge.omnitel.net)  
Dėl kainos susitarsime

**Parduodu:**  
Commandos (Behind enemy lines) - 18lt.  
Dungeon keeper - 15lt.

Dungeon keeper-mission disk (deeper dungeons) -  
15lt.  
Strategijos rinkinį (Netstorm, final liberation, panzer  
general 2, dark  
reigan, dracula, incubation, age of empires, myth, total  
anihilation) - 22lt.  
Sportinį rinkinį - 10lt.  
Saulius (8-22) 72-35-86 (skambinti po 17 val.)

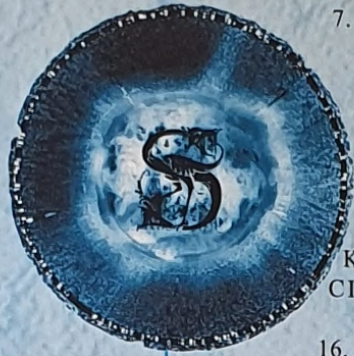
**Parduodu** programinius ir žaidybinius cd.  
Vieno disko kaina 14 - 15Lt.  
Rašykite man: [simonass@hotmail.com](mailto:simonass@hotmail.com)  
arba skambinkit telefonu 46-11-16.  
Kreiptis į Simoną (Vilnius).

13 metų vaikas **nori susirašinėti** su 13 - 15 metų  
merginomis elektroniniu paštu.  
E-mail: [satamind@takas.lt](mailto:satamind@takas.lt)

**Pigiai parduodu arba keičiu** PC-CD:  
1. Nightmare Creatures - 15Lt.  
2. 3D-Veiksmo (Resident Evil, Jedi Knight 2 ir t.t.) -  
15Lt.  
3. AlienEarth - 13Lt.  
4. Age of Empires (beta versija) - 10Lt.  
5. Trespasser: Jurassic Park (3Dfx) - 17Lt.  
6. Resident Evil 2 (2CD) - 27Lt.  
7. Commandos: Behind Ene... - 15Lt.  
8. Diablo - 12Lt.  
9. Tomb Raider III - 15Lt.  
10. Fallout 2 - 17Lt.  
11. Rinkinys: NFS2, Outlaws ir t.t. - 12Lt.  
12. Strateginis rinkinys: Constructor, Dark Reign... -  
13Lt.  
Rytis, tel. (27) 722707, Kaunas  
E-mail [rytis\\_98@yahoo.com](mailto:rytis_98@yahoo.com)

**Parduodu** Sony Playstation su šiais cd :  
1. NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES  
2. RESIDENT EVIL 2 (2 CD)  
3. METAL GEAR SOLID (2 CD)  
4. D (3 CD)  
5. DUKE NUKEM  
6. DUKE NUKEM: TIME TO KILL





- 7. TOMB RAIDER
  - 8. TOMB RAIDER II
  - 9. TOMB RAIDER III
  - 10. CRASH BANDICOOT 2
  - 11. MEN IN BLACK
  - 12. CIVILIZATION II
  - 13. SMALL SOLDIERS
  - 14. SBORNIK XITOV (AVTOGON-KI): GRAN TURISMO , TOCA 2 , C3 RACING
  - 15. WORLD CUP 98
  - 16. EGYPT
  - 17. ROGUE TRIP: VACATION 2012
  - 18. PANDEMONIUM
- SKAMBINTI TEL: 8-25-431032  
ARBA RAŠYTI: E-MAIL: [SERGEY@TAKAS.LT](mailto:SERGEY@TAKAS.LT)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** PC CD:  
Clans (RPG) - 20Lt,  
Silver (RPG) - 20Lt,  
Baldurs Gate (RPG), (5CD) - 100Lt,  
Allods (RPG-STRATEG) - 15Lt,  
Heroes of Might and Magic III (RPG-STRATEG) - 20Lt,  
Diablo (RPG) - 10Lt,  
Alien Earth (RPG) - 10Lt,  
Hexplore (RPG) - 15Lt,  
Terracide - 10Lt,  
Banzai Bug - 10Lt,  
Lords of Magic (RPG-STRATEG) - 10Lt,  
Quake II - 15Lt,  
Juggernaut - 15Lt,  
Half Life - 15Lt,  
Excessive Speed - 15Lt,  
Carmageddon II - 15Lt,  
Redline Racer - 17Lt,  
Age of Epires II - 20Lt,  
Grand Teft Auto London - 20Lt,  
Andrius, Tel: (822) 418643 arba E-mail: [topgun@takas.lt](mailto:topgun@takas.lt)

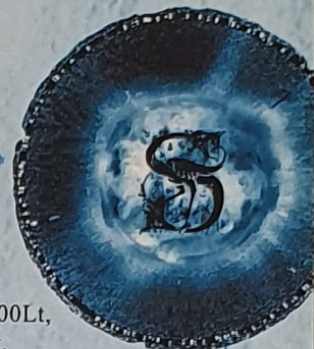
\*\*\*\*\*

**Parduodu** PC CD:  
NHL 99 (rus. versija) 10 Lt.  
MOTOCROS MADNESS 15 Lt.  
BLADE RUNNER 4 CD 40 Lt.  
WAGES of SIN 10 Lt.  
GRIM FANDANGO 2 CD 20 Lt.  
RAINBOW SIX PACK:EAGLE WATCH 10Lt.  
RAILROAD Tycon 2 15 Lt.  
VIRTUAL DEEP FISHING 10 Lt.  
STAR CRAFT 10Lt  
HALF-LIFE 10 Lt.  
AFRICAN SAFARI TROPHY HUNTER 10 Lt.  
TEAM APACHE 10 Lt.  
DEERS REVENGE 10 Lt.  
SUPERBIKE 10 Lt.  
BEAVIS and BUTT-HEAD 10 Lt.  
tel.: 8-25-575959 mob. 8-288-58464 kviesti Mindauga  
E-mail: [satamind@takas.lt](mailto:satamind@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** PC CD:

NEED FOR SPEED III -17lt  
Ir įvairius žaidimus per e-mail.  
E-mail: [Sarunasl@takas.lt](mailto:Sarunasl@takas.lt)  
Tel: 8-243-26542.



**Parduodu** PC CD:  
Clans (RPG) - 20Lt,  
Silver (RPG) - 20Lt,  
Baldurs Gate (RPG), (5CD) - 100Lt,  
Allods (RPG-STRATEG) - 15Lt,  
Heroes of Might and Magic III (RPG-STRATEG) - 20Lt,  
Diablo (RPG) - 10Lt,  
Alien Earth (RPG) - 10Lt,  
Hexplore (RPG) - 15Lt,  
Terracide - 10Lt,  
Banzai Bug - 10Lt,  
Lords of Magic (RPG-STRATEG) - 10Lt,  
Quake II - 15Lt,  
Juggernaut - 15Lt,  
Half Life - 15Lt,  
Excessive Speed - 15Lt,  
Carmageddon II - 15Lt,  
Redline Racer - 17Lt,  
Age of Epires II - 20Lt,  
Grand Teft Auto London - 20Lt,  
Andrius, Tel. (822) 418643  
E-mail: [topgun@takas.lt](mailto:topgun@takas.lt)

\*\*\*\*\*

Kas norite susirasti draugų, ar šiaip paplepėti, užsukite į [www.is.lt/chat](http://www.is.lt/chat)

\*\*\*\*\*

Vaikinas **norėtų susirašinėti** su fainom 14-15 metu panelėmis.

E-Mail: [zvengiantisarklys@yahoo.com](mailto:zvengiantisarklys@yahoo.com)

\*\*\*\*\*

**Parduodamas** naujas personalinis kompiuteris Kaune :

Intel Pentium II Celeron 333 MHz  
Monitor - ADI 15  
Video - S3 4Mb AGP  
HDD - 3.2 Samsung  
RAM - 32 Mb DIMM  
CD-ROM - 32x Samsung  
SB - Genius 16 Bit Ster  
TIK 2300 Lt. (garantija 1 metai)  
Tel: 8-27-269961  
E-Mail: [DanasR@takas](mailto:DanasR@takas).

11m. berniukas norėtų susirašinėti su 10-13m. berniukais ir mergaitėmis, kurie domisi PC arba dar kuo nors.

Leilionui Mantautui  
Vaduvos g. 31-19  
Vilnius 2053

**Parduodu** Sony PlayStation žaidimus:

- 1. Final Fantasy 7 (3CD) (30 Lt)
- 2. Die hard trilogy (20 Lt)
- 3. Pandamoniun (20 Lt)



4. Need for speed 2 (20 Lt)  
 5. Alien trilogy (20 Lt)  
 6. Formula 1 (20 Lt).  
 Tel: 77 68 62 (Kaunas)

\*\*\*\*\*  
**Pirkčiau** PC CD "Hopkins FBI"  
 ir "Twinsen's Odyssey" (pilnas versijas).  
 Tel: (8-238) 28274  
 Kviesti Stasi.

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** PC CD:

Mortal Kombat 2 -12 Lt;  
 Nba Action ir Daytona Usa 1 CD - 25 Lt;  
 Contractor - 20 Lt;  
 Windows 95 Games - 17 Lt;  
 Age of Empires (rus.) - 20 Lt;  
 Galiu keisti į:  
 Grand thieft auto,  
 Final Fantasy 7 (už jį duosiu 2 CD).  
 Steponas, Vilnius, tel: 57 12 17

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** kompiuterį Panasonic.  
 Kaina 450 Lt (10 CD).  
 Kelmės r., Žalpiai  
 Tel: 8 297 49577

\*\*\*\*\*  
**Keičiu** PC-CD

Total Anihilation;  
 Core contingency į Interstate 76 ar Interstate 76;  
 Nitro riders.  
 Vilnius, tel: 76 10 02  
 Kviesti Donatą.

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** PS kompiuterį už 900 Lt (labai gerame stovyje). 2 džioistikai, memory card, PAL laidas ir 7 diskai: Silent Hill, Nba in the Zone'99, World cup'98, Tomb Rider, Tomb Rider 3 (rusiška v.), Tekken 3, Formula 1'98.

Rašyti adresu: Vaidui  
 Jūrininkų pr. 8-10, Klaipėda 5800  
 Tel: 32 52 97

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** PC-CD:

Flight Simulator'98 - 18 Lt;  
 Dungeon Keeper - iki 25 Lt;  
 Mortal Kombat 4 - iki 20 Lt;  
 Space Station Simulator - 15 Lt;  
 Destruction Derby 2 - 18 Lt;  
 Men in Black - 20 Lt;  
 Dark Reign - 20 Lt.  
 Tel: (8-22) 42 65 69, Linas

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** PC CD:  
 Need For Speed 3 - 25 Lt,

Tomb Rider 2 - 18 Lt,  
 Muzikinius CD:  
 The prodigy - The fat of the loud - 10 Lt,  
 Vanessa Mae - The original for seasons - 10 Lt,  
 Tel.: (22) 25 43 50, nuo 15 iki 21 val., kviesti Dovyda.

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** PC:

133 Mhz, 16 RAM, CD-ROM 32 X Max, monitorius EGA/VGA, pelė "Mitsumi", garso plokštė "Sound Blaster", kolonėlės "Multimedia Sound" 15 Watt, mikrofonas "Internet Microphone", Windows'95.

Taip pat pridėsiu šiuos žaidimus:  
 Star Craft, Red Alert, Age of Empires, "Tankovije simulatori".

Kaina 1200 Lt  
 Mindaugas Lapinskas  
 Nepriklausomybės 84-7  
 4270 Vilkaviškis  
 (242) 55106

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** beveik naują Sega Mega Drive2 kompiuterį su 8 kasetėmis:

Indi Car, Telespin, Prince of Persia, The Lost World, Mortal Combat 3, The Jungle Book, Futball Argentino'98 ir dar 10 kitokių žaidimų.

Kaina 230 Lt  
 Tel.: (27) 206291, skambinti nuo 19 iki 21 val.

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** SPS su dviem džioistikais (vienas iš jų analoginis) ir dviem atminties kortelėm.

Kaina 450 Lt.  
 Taip pat galima pirkti su diskais. Vieno disko kaina 10 Lt.  
 Tel.: (27) 763830

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** žaidimus:

SimCity 3000 - 22 Lt,  
 Star Trek: Generations (2 CD) - 40 Lt,  
 Worms 2 (rus.) - 20 Lt,  
 Grand Slam Turkey Hunt - 20 Lt,  
 Galiu keisti į: MDK (angl.), Theme Hospital (angl.), Diablo: Hellfire (angl.)  
 Tel.: (22) 707548, Tomas

\*\*\*\*\*  
**Parduodu** PC CD:

Sub Culture, Tomb Rider 2, Ceasar 3, Spec Ops: Rangers Team Bravo.


1 CD kaina - 10-12 Lt.  
 Arba keičiu į: Titanic: Adventure In Time, Mortyr (tik angl.versija), War Of The Worlds.  
 Vilnius, tel.: 650739, Liudvikas

\*\*\*\*\*  
 Žurnale nemokamai spausdinami tik asmeniniai nekomerciniai skelbimai.







# naujienos




Kompanija **Lucas Arts** kuria naujus nepailstančio profesoriaus Henrio Indianos Džons nuotykius. Veiksmai vystosi 1947 metais. Kadangi Antrasis pasaulinis karas jau baigėsi, o "šaltasis" dar tik prasidėjo, Indianai šiuokart teks kovoti ne su įgriusiais nacistais, o su sovietiniais komunistais. Šie priešai labai aktyviai sukiojasi aplink legendinį Babelio bokštą, o tai, žinoma, neramina vyrus iš CŽV.




Šiuo metu, kai dauguma 3D žaidimus kuriančių firmų naudojami **Quake** arba **Unreal** varikliukai, atsiranda ir tokių kompanijų, kurios bando kurti savas technologijas. Viena iš tokių firmų, **Human Soft**, dar beveik nežinoma žaidimų pasaulyje, bet galimas dalykas, kad privers apie save kalbėti dėl projekto **Seed**, ties kuriuo dirba jau dvejus metus...




**Microsoft** ir **Zipper Interactive** paskelbė, kad rengiasi išleisti dar vieną žaidimų visatą, skirtą PC. Žaidimas šiuo metu kuriamas ir greitai bus anonsuotas kaip naujovė tarp veiksmo ir simuliacijų žaidimų. Žaidimas mus nukels į oro piratavimo ir oro transporto klestėjimo laikotarpį. Numatyta žaidimo išleidimo data – 2000 metų vidurys.




**AMD** atnaujino produktų, sukurtų pagal firmine **3D Now** technologiją, sąrašą. Nuo šiol, **3D Now** palaiko: **PVR250** (VideoLogic), **Voodoo3**, **Army Men 3**, **Crusaders of Might and Magic**, **High Heat 2001**, **Mortarman**, **Official Formula One Racing**, **Premier League Manager 99**, **Softball**. Atskirai sąrašė yra pateikta kompanijos **Nvidia** produkcija, turinti specialius draiverius.




Džeisonas Holas iš kompanijos **Monolith** paneigė visus gandus apie naujojo projekto "No One Lives Forever" uždarymą. Gandai atsirado dėl žaidimo panašumo į filmus apie Džeimsą Bondą (neturint licenzijos) bei dėl kelių programuotojų išėjimo iš kompanijos. Jei viskas bus gerai, **No One Lives Forever** pasirodys ant prekystalių 2000 metų vasarą.




**Creative Technology** paskelbė apie naujausių stalo skaitmeninių kamerų **Video Blaster WemCam 3** išleidimą. Naują kamerą galima bus įsigyti už 79 dolerius. **Video Blaster WebCam 3** galima patogiai naudoti USB, kas leidžia vartotojams bendrauti internetu video konferencijose, siųsti video elektroninį paštą ir netgi naudotis juo kaip skaneriu.




**Legend** kompanijos kuriama **RPG – Wheel of Time** pasiekė vidinio beta-testavimo stadiją. Visi lygiai baigti, originalus **Unreal** variklius pakeistas tiek, kiek to reikėjo. Žaidimas turėtų pasirodyti dar šių metų žiemą.




**Fujitsu Ltd.** paskelbė, kad norės išbandyti savo jėgas teikdama interneto paslaugas. Sujungusi **InfoWeb** ir **NiftyServe**, kompanija planuoja tapti didžiausiu tiekėju Japonijoje, o galbūt ir visoje Azijoje. Pagal analitikų prognozes **Fujitsu** 2000 metų pabaigoje galės turėti jau 10 milijonų vartotojų.




Amerikiečiai, sujungę du mėgstamus užsiėmimus, atrado sau naują laiko praleidimo būdą: Internetą ir treniruočių salę. Kompanija **Netpulse** Amerikoje atidarė daugiau kaip 300 sporto salių, kur visi norintys gali treniruotis ant dviračio ir bėgimo takelio ir tuo pat metu naršyti Internetą ir peržiūrėti **multimedia** produkciją. Naujieji sveikatingumo centrai yra labai populiarūs, žmonės netgi užsirašinėja į eilę, kad patektų prie treniruočių Interneto tinkle.




**Online** muzikinė parduotuvė **CDnow** žengė beprecedentinį žingsnį, pasiūlydama visiems norintiems įsigyti legalias dainų versijas ir netgi visus albumus. Visos dainos yra nemokamos, tačiau praėjus 15 dienų po atsistatymo, jos nebepasileidžia. Jeigu norite, kad vis dėlto jos ir toliau grotų, mokėkite pinigų. **CDnow** planuoja siūlyti visą savo muzikos katalogą.



Į pasaulinį hakerių festivalį **DEFCON 7** susirinko daugiau kaip 2500 hakerių iš viso pasaulio, o taip pat ir specialių tarnybų atstovai. Hakeriai galinėjosi skirtingose rungtyse, kurių viena buvo užvaldyti serverį ir apsaugoti jį nuo priešų puldinėjimo. Vėliau patys "kiečiausi" bandė jėgas žaisdami **Quake II**. Viskas baigėsi grandiozine vakarone, kurioje buvo grojama technomuzika ir dideliais kiekiais geriamas alkoholis.




Skotas Raisas, kūręs taktinį simuliacijų **Soldier of Fortune**, palieka **Raven Software** kompaniją, kad galėtų baigti mokslus kinematografinėje mokykloje. Greičiausiai projektas bus baigtas be jo.



Atsirado nauja populiarios pagalbinės programos versija žaidimų serverių paieškai **GameSpy v. 2.13**. Naujos versijos galimybės:

palaiko **Kingpin** ir **Drakan**;  
pagerintas **Descent 3** palaikymas;  
ištaisytos ankstesnės versijos klaidos.



Skotas Kevilas, žinomas savo darbais kuriant populiarias programas **Macintosh**'ui: **QuakeFinder**, **UnrealFinder** ir **Quake** pagalbinė programa, sukūrė naują programą **GameRanger**. **GameRanger** yra patogi pagalbinė programa, panaši į populiarųjį **GameSpy**, bet skirta tik **Macintosh** vartotojams. Dabar į programą įeina gan daug žaidimų, kurių sąrašas nuolat papildomas.



# Might and Magic VII

## For Blood & Honor

New World Computing

Šiandien galima vienareikšmiškai pripažinti – tarp visų vaidmenų žaidimų epopėja **Might & Magic** pati populiariausia. Svarbiausią įtaką šiuo atveju turi autoritetas, kurį serija išsikovojo dar “vaidmenų žaidimų aukso amžiuje”. Daugelio fanatų nuomone, **Isles of Terra** ir **World of Xeen** taip ir liko vienais iš geriausių RPG. O apie neįtikėtiną mišrios strategijos serijos **Heroes of Might and Magic** sėkmę net kalbėti nereikia – būtent į ją savo laiku organiškai persiorientavo Jon’as Van Caneghem’as, supratęs, kad vaidmenų žaidimų populiarumas pradeda kristi. Ir, žinoma, būtina paminėti vieną iš neabejotinų praėjusių metų hitų – **M&M VI: The Mandate of Heaven**, kuris grąžino serialą į žaidimų Olimpo viršūnes!

Šeštosios dalies tęsinio pradėta laukti nuo pat jos pasirodymo, juolab kad kūrėjai neslėpė savo ketinimų jau paruošto varikliuko pagrindu sukurti dar vieną kitą žaidimą. Ir štai pagaliau jis prieš mus – protėvių šlovės palikuo-

nis, **Might & Magic VII: For Blood and Honor**. Ar pateisino jis gerbėjų lūkesčius?

Nesveika kritika

Deja, kai kurie “gerbėjai”, žvilgtelėję pirmą (gerai, jei ne paskutinį) kartą į naują **New World Computing** kūrinį, iš karto pradėjo drabstyti žaidimą purvais. Svarbiausia jų pretenzija – mažai pakeitimų. Pagrindinė argumentų pateikimo forma – tai ne tęsinys (*sequel*), o priedas (*add-on*). Norėusi iškart apaminti šiuos veikėjus, prisimenant istoriją. Ar daug pakeitimų buvo ketvirtojoje dalyje, palyginus su trečiaja? Ir apskritai, ar daug skiriasi trys labiausiai garbinamo vaidmenų žaidimo **Eye of the Beholder** dalys?

Ponai, laikas suprasti, kad vaidmenų žaidimo tęsinys visiškai nebūtinai turi smarkiai skirtis nuo pirmtako. Net jei grafika ir sistema nesiskiria, kiekvienas žaidimas atveria jums naują pasaulį (beje, **MM VII** atveju – visai mažas pasaulis), naujas siužetas, per-

sonažai, istorijos... To visiškai pakanka žaidimui sukurti bei sąžiningai ir išdėdžiai suteikti jam eilės numerį.

Tuo siūlau ir baigti diskusiją apie **MM VII** pakeitimus ir jų skaičių ir pereiti nuo tauškalų prie esmės.

Naujas senas pasaulis

žaidimo siužetas – tai tarsi **MM VI** tžsinys, savo ruožtu tapęs septintosios dalies siužeto pagrindu. Veiksmas vyksta, žinoma, Eratijoje, kuri, valdžią į savo rankas paėmus karalienei Katerinai, tapusi sąlyginai rami. Siužeto užuomazga dvejoja, apie tai byloja ir dvi įžanginio klipo dalys. Beje, šis klipas savo forma ir turiniu visa galva, o gal net keliomis, aukščiau už savo pirmtakus (**M&M6** ir **HOMM3**). Taigi egzistuoja atskira istorija apie paslaptinius jūros sutvėrimus ir slėpiningus artefaktus, kurioje taip pat figūruoja visiškai atsigavęs, gyvas ir sveikas princas Arčibaldas. Bet tai tarsi globalus siužetas, pats gi žaidimas prasideda nuo tradicinės serijai vietinės užduoties.







Čia, beje, išryškėja dar vienas **For Blood and Honor** skirtumas nuo ankstesnės dalies. Jei anksčiau pirmoji žaidimo zona buvo visiškai integruota į žaidimo pasaulį, tai dabar įvykiai prasideda atskiroje *Emerald Isle*, kuri yra tarsi starto zona personažams išjudinti. Pagrindinė žaidėjo užduotis – surinkti tam tikrą daiktų skaičių ir atnešti teisėjui. Originali standartinių vaidmenų šampų parodija, apipavidalinta kaip **Scavenger Hunt**. Sėkmingai įvykdęs užduotį, žaidžiantysis kaip priz<sup>1</sup> gauna *Harmondale* pilį, ir tuomet partija perkeliama ten.

Tiesą sakant, nuo šio momento žaidimas ir prasideda. Paaiškėja, kad su pilimi ne viskas paprasta – ji apgrūvusi, be to, joje gyvena *goblin'ai*. Jau nekalbant apie tai, kad ji yra politiškai nestabilioje vietovėje (tai riba tarp elfų ir žmonių valdų), todėl per visą ilgą istoriją ne kartą keitė savo šeimininkus. Suprantama, tokiomis sąlygomis nė vienas vietinis lordas neišbuvo lordu ilgiau nei vieną kitą mėnesį, beje, to paties vietiniai gyventojai neįkyriai linki ir jums.

Pirmiausiai būtina aptvarkyti pilį, kad ši taptų panaši į normalų bajorų lizdą: išvaryti *goblin'us*, su nykštukais dėl remonto susitarti... Palaipsniui susikaupia keletas pagalbinų užduočių krūvelių, ir pradeda aiškėti bendra už-

duotis. Kaip ir šeštojoje dalyje, jums garantuotos ilgos pasitenkinimo valandos.

### Yra tokia partija

Beje, **M&M7** kūrėjai nesiryžo palikti sistemos tokios, kokia ji buvo. Didžioji pakeitimų dalis užklumpa žaidėją jau generuojant personažus. Svarbiausia – pagaliau grįžo rasės. Šalia standartinio "absoliutaus nulio" – t.y. žmonių, kurie tradiciškai tinka viskam, nors ir gana sunkiai, pridėti trys nauji variantai – nykštukai, *goblin'ai* ir elfai. Nykštukai, žinoma, labiau tinka kariuoms klasėms, elfai – magijai, o *goblin'ai* – kaip kariai ir vagys. Man asmeniškai iki pilnos laimės trūksta penktosios rasės, kuri ankstesniuose žaidimuose užtikrindavo pusiausvyrą tarp jėgos ir magijos (anksčiau tai buvo miško nykštukai). Kaip paprastai, klasinė priklausomybė jokių apribojimų neturi (diskriminacijai – mūsų ryžtingas ne!), bet patys turbūt suprantate, kad *goblin'as* mago vaidmenyje vystysis kur kas ilgiau nei šiame amplua elfas.

Atsirado ir naujos klasės. Pirmiausiai, džiaugsmingai sutikime grįžusį vagį (*Thief*), be to, ne vieną o kartu su vogimo (*stealing*) įgūdžiu. Patenkinėti ir kišenvagių, apvaginėjančių nekaltus gyventojus, poreikiai. Verta paminėti ir dar vieną seną pažįstamą, reindžerį, kuris yra druido ir kario hibri-

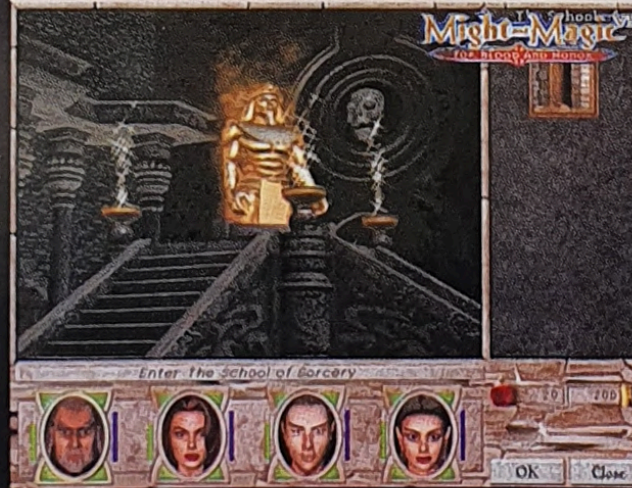
das. Kitas itin universalus personažas – vienuolis. Tai labai spalvingas herojus, savotiškas paladino analogas, suderinantis klieriko ir kario savybes. Tačiau derina jis jas labai savotiškai, kadangi specializuojasi beveik išimtinai durtynėse, magijai skirdamas kiek mažiau dėmesio.

Kitkuo generavimas liko toks pat, tik tapo kur kas sudėtingesnis. Esme ta, kad partija ir toliau ribojama keturiais personažais, o variantų, kuriuos reikia sutalpinti į šias keturias laisvas vietas, padaugėjo kokius šešis kartus. Apskritai maža komandos sudėtis – vienas iš pagrindinių **M&M VII** trūkumų.

Taip pat papildyti įgūdžiai. Pridėta grumtynių be ginklų galimybė, yra *dodging'as*, pridedantis tam tikrus *armour* klasei. Atsirado ir ypatingas įgūdis *identify monster*, leidžiantis sužinoti monstrų parametrus, įpročius, kur jie gyvena, ką valgo, kaip juos prisijaukinti... Žinoma, pajuokavau. Kol kas nieko prisijaukinti jums neleis.

### Kaip nėra pakeitimų?

Kaip paprastai, pagrindinis **M&M** turinys – tai klajonės po žaidimo pasaulį ir atradimas visko, kas juda – toks gyvas 4 asmenų biobuldozeris. Tuo serija ir skiriasi nuo savo konkurentų (**AD&D**, **Wizardry** ir **Ultima** žaidimų)







sąmoningu nerimtumu, pabrėžtu veiksmo linksmumu. Nors šeštoje bei septyntojoje dalyse bandoma įnešti į serialą rimtumo gaidą, nieko jiems neišėjo. **Might & Magic** – pirmiausiai puikus pramoginis žaidimas, beje, neturintis sau lygių perteikiant naujų žemių tyrinėjimo dvasią.

Bet tai tik tarp kitko. Taigi, klajonės po pasaulį bei radimas visko, kas juda. Reikia paminėti, kad **M&M VII** pasaulis savo dydžiu tikrai ne nusileidžia šeštosios dalies pasauliui, o greičiausiai jį ir pranoksta. Judantys padarai gana tankiai įsikūrę žaidimo miškuose, laukuose ir upėse. Kaip įprasta, miestuose ir kaimuose klaidžioja taikūs NPC, beje, dabar jie kiekviename mieste skirtingi. Akmeniniais požemiais vaikštinėja orūs nykštukai, o miškuose – grakštūs elfai. Beje, atsirado naujas antraeilio personažo tipas – apsauginis, sergintis piliečių taiką ir ramybę. Jei, tarkime, sprukdami nuo stipresnių už jus monstrų, jūs įsibraunate į miestą, tai šie vaikinai nedelsdami pradės kapoti ateivius faršui, kas ganėtinau gelbsti jus ankstyvosiose žaidimo stadijose.

Apie monstrus: jų rinkinys nors ir ne visiškai, bet pakankamai smarkiai pasikeitė, atspindėdamas turtingą **Eratijos** gyvūnijos pasaulį. Dauguma naujų priešininkų paimti iš **HOMM III** – pavyzdžiui, gyvenantys požemiuose

trogloiditai. Beje, pažymėkime, kad netik NPC-apsauginiai gali kautis su monstraiss – dabar įvairių tipų priešai kartais susirieja tarpusavyje, ir ne dėl akių ar iki pirmojo kraujo, o mirtinai!

Daugybė smulkių naujovių, paįvarinančių pasaulio gelbėjimą nuo tamsos jėgų, labai padeda kelyje pergalės link. Pavyzdžiui, galima rasti įvairios kokybės rūdų lydinių (o geležies lydinis galima išgauti kalnuose, kaip kažkada mielajame senuke **Thunderscape** brankmenius). Taigi iš šių lydinių **Stedviko** kalviai gamina labai neprastus šarvus, ginklus ir magiškus daiktus. Ir visiškai nemokamai!

Verta užsiminti apie prekybą. Žaidimo pasaulyje sutinkami personažai, perkantys ir parduodantys ypatingas prekes. Kursuojant tarp jų galima uždirbti keletą monetų.

Gerokai pakeistos gildijos. Magų-elementalistų gildija padalinta į keturias atskiras gildijas, o klierikų – į tris, be to, reikiamų įgūdžių moko čia pat. Kovinius įgūdžius galima įsigyti ginklų parduotuvėse, beje, ne kiekvienoje jų galima įgyti bet kurį įgūdį. Įvairūs kitokie *skill'ai* išbarstyti kitose įstaigose, taip pat šventyklose ir smuklėse. Kaip bebūtų keista, šventykloje įgyjamas įgūdis *merchant*. Hm, o aš maniau, kad ten tarp jų dvasingumas klesti...

Smarkiai pasikeitė alchemija. Da-

bar ji prieinama toli gražu ne kiekvienam, nuo įgūdžio lygio priklauso, kokius mišinius galima daryti, o kokių ne. Taip pat atsirado parametras “reagento jėga”. Pavyzdžiui, mėlyną gėrimą, atstatantį SP, galima, kaip ir anksčiau, pagaminti iš *phirna root*, o galima ir iš meteorito skeveldros. Pastarojo jėga didesnė ir poveikis stipresnis. Dar stipresnio poveikio yra pilkos spalvos mišiniai-katalizatoriai, gaminami iš naujų reagentų, pavyzdžiui, grybų (cha-cha).

Visgi labiausiai pertvarkyta įgūdžių sistema. Prie senųjų žinių lygių – *expert* ir *master*, pridėtas *grand master*, reiškiantis absoliutų dalyko žinojimą. Bet svarbiausia, kad dabar kiekvienoje klasėje įveikti šiuos lygius žymiai sunkiau. Taigi ekspertu tapti palyginti paprasta, o meistriškumą pasiekti kur kas sudėtingiau. Neminint jau aukščiausio meistriškumo. Pavyzdžiui, ginklų įgūdžiuose bet kuri kovos klasė gali pasiekti tokį lygį tik su vieno tipo ginklu! Štai čia dar kartą pasigaili, kad partijoje ne šeši žmonės, o tik keturi – labai, labai trūksta žmonių.

## Akromagija

*Acromage* – pats didžiausias **M&M VII** pokštas, be to, ir įdomus sumanymas. Trumpai – tai įstatytas kortų žaidimas, **Magic: The Gathering** parodija. Kortų kaladė žaidimui atsiranda po vie-







nos gana pradžioje esančios užduoties. Vienas pamišęs žaidėjas leidosi į olą kurti pergalės strategijos, bet ten jį ir suvalgė. Laimei, tokio aspekto, kaip nuolatinis naujų kortų ieškojimas ir jų keitimas, siekiant sudėti geriausią derinį, Van Canenghem'as nesuparodijavo, nes tektų lakstyti po visą Eratiją, keičiant savo "rarus" į stiprius "ankomonus".

Žaisti *Acromage* galima smulkėse, be to, kiekvienoje jų laimėti galima kiek kitaip nei ankstesnėje. Kai kuriose paprasčiau laimėti sunaikinant priešininco bokštą, kai kuriose – atstačius savąjį, trečiose – sukaupus pakankamai išteklių. Tiesą sakant, *MTG* gilumo ir įvairovės čia nerasite, o laimėti pakankamai lengva. Bet įdomi pati įstatomo žaidimo idėja. Reikia pripažinti, kad tokio visiškai originalaus kūrinio vaidmenų žaidimuose neteko sutikti. Nuotykių žaidimuose tikrai buvo (prisiminkime *Innocent Until Caught 2* ir *Ringworld 2*), o štai RPG panašią idėją įgyvendino pirmąkart.

Beje, idėja visiškai organiškai įsipaišo į žaidimą. Visų pirma, už pergalę kiekvienoje smulkėje jūs gaunate ganėtinai reikalingą piniginių prizą. Be to, kiekviena pergalė reiškia vienos iš užduočių įvykdymą. Ir, galiausiai, jei atsibodo krūvelėmis kirsti monstrus, galite nevargti išeidami į "orlaides", kad sudėtumėte pasjansą, o tiesiog artimiausioje karčemoje susikauti *Acromage*. Smegenų ir nervų iškrovą garantuojau!

#### Kūnų pateikimas

Pats žaidimo procesas, pasireiškiantis monstrų naikinimu ir herojų auginimu, praktiškai nepasikeitė. Reikia pripažinti, kad *New World Computing* iš visų jėgų stengėsi, jog nepasikartotų "lankininkų kveikas" – pats lengviausias būdas praeiti *M&M VI*. Ir reikia pasakyti, kad dabar "goblin'ų demonstracijos iššaudymas" beveik neveikia. Arba nėra šaudymo taško, arba *goblin'ai* patys nutaria apšaudyti partiją (ir gana

jautriai), arba vietoj *goblin'ų* pasipainioja kažkokie skraidantys padarai, o jiems sunkiai pasiekiamų vietų išvis nėra. Visgi nepaisant to, kad lankas po senovei atlieka RL vaidmenį, tam tikra pažanga yra. Mano nuomone, kur kas paprasčiau būtų iš pusės personažų išvis atimti galimybę naudotis toliašaudžiu ginklu (magas-lankininkas – ar ne klie-desys?), bet Van Canenghem'ui geriau žinoti.

Taip pat žaidime stipriai nusilpo magija. Tiksliau, dabar gana sunku ir problematiška nusigauti iki galingų užkeikimų – panaikinti keli ankstyvieji *spell'ai*, leisdavę sunaikinti monstrų grupę. Beje, užduotis atnaujinti *sorcerer'į* sudėliota pernelyg sudėtingai, o paladinui pirmajam atnaujinimui iškart duodama užduotis pribaugti drakoną.

Bet čia tai, kas nepavyko. O apskritai viskas liko labai įdomu, gal netgi tapo dar įdomiau. Ypač šauni nykštukų šachtų sistema, kelianti nostalgiskus prisiminimus apie *Deep Mine Omega*. Nostalgijos apskritai daug – pilies atstatyti neteko nuo *World of Xeen* laikų. Taigi, pasikartosiu: *gameplay* kopijuoja šeštąją seriją, ir tai, mano nuomone, gerai, nes nedera taisyti to, kas dar nesulaužyta. Praktiškai visi pakeitimai protingi ir logiški, nors, tarkime, nauja šarvų sistema kiek stebina. Keista matyti "realizmo" siekimą pačioje šauniausioje vaidmenų serijoje, bet vėlgi, tai pakankamai protinga.

Beje, vos nepamiršau – rimtai pakeistas ir mūšio žygiuojant variantas. Dabar jame, atlikus visus veiksmus, leidžiama judėti penkis žingsnius bet ku-

ria kryptimi – atgal, pirmyn ar šaudant. Kariauti tapo lengviau, kariauti tapo linksmiau.

#### Vaidzas ir garsas

O štai *M&M VII* varikliukas (jis ir *M&M VI* varikliukas) apvylė. Ir šeštoje dalyje jis nebuvo idealaus, o dabar, net kai tekstūras glotnina greitintuvai, vis tiek viskas atrodo kreivai. Sakoma, ką išskobei kirviu, neišlyginsi greitintuvu. Žinoma, užkalbėjimų specialieji efektai tapo žymiai gražesni, bet ir tiek. Beje, daug ką erzinę įskaitmeninti personažų portretai pakeisti paprastais, pašytais. Tik ar už ridiką krienas saldesnis? Sunku pasakyti.

Aš pats visada geranoriškai stengiuosi pritariu teiginiui, kad "vaidmenų žaidime grafika – ne pats svarbiausias dalykas", bet visgi laukta kažko daugiau. Kartais netgi atsiranda pojūtis, kad šeštojoje dalyje be visų šių grožybių viskas atrodė daug simpatiščiau.

Tas pats ir su garsu. Kartais tiesiog jį išjungti – taip atsibosta amžinas žiurkių cypimas, įvairiausi monstrų garsai, lojimas, kiaukšėjimas bei kiti efektai.

Vis tik gerai pagalvojus, varikliukas išties nėra labai svarbus. Juk visi jo privalumai ir trūkumai jau seniai gerai žinomi – dar iš šeštosios dalies.

#### N u o s p r e n d i s

Nepaisant kai kurių trūkumų (juk tobulų žaidimų nebūna) ir grafikos netobulumo, savo panašumo į pirmtaką *The Mandate of Heaven* dėka tai puikus, jaudinantis, klasikinis CRPG. Dar daugiau, labai tikėtina, kad jis taps geriausiu metų vaidmenų žaidimu, jei tik nebus baigtas koks nors jau seniai kuriamas projektas, tarkime, *Swords & Sorcery*, *Wizardry VIII* ar *Ultima 9: Ascension*. Kol kas visi žais *M&M VII*. Nors ir yra, prie ko prikibti, žaidėjai vis dėlto juo nenusivylė. Beje, argi gali būti kitaip – tai juk *Might and Magic*...

#### KOMPIUTERINIŲ

#### ŽAIDIMŲ NUOMA

Dirbame:  
12.00 - 20.00  
be išėiginių

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



DVD  
diskai

Adresas:  
Kaunas  
Savanorių pr. 66  
"AVIAKASOS"





Kai kam Japonija – tai... Na, verčiau nesigraudinkime. Daugeliui kompiuterinių žaidimų mėgėjų Tekančios saulės šalis visų pirma asocijuojasi su nepaliamu iš ten ateinančių video-žaidimų srautu. Bet ar daug iš jų tapo populiarūs? Taip, galėtume atsiminti daugiau ar mažiau pasisekusių konversijų: **Resident Evil**, **Final Fantasy 7**, **Princess Maker**...

Bet niekas nepaneigs fakto, kad šie, be abejonės, neblogi žaidimai Vakaruose buvo parduodami nelabai sėkmingai. Gal kitoks mentalitetas ar dar kas nors, bet eiliniam PC vartotojui ne taip jau lengva apsiprasti su žaidimų kompiuterio formatu. Rytai yra Rytai, dalykas subtilus... Tad Japonijos žaidimai skverbiasi į Vakarus braškėdami.

Ar ne toks pat likimas laukia ir naujos **Playstation** konversijos, vaidmenų žaidimo **Blaze & Blade**? Nesupras, neįvertins? Sutraiškys sunkus žaidimų kompiuterių palikimas? Ar vis dėlto tai potencialus hitas, pajėgus konkuruoti su geriausiaisiais šio žanro atstovais? Klausimas, nepaisant jo paprastumo, nėra jau toks vienareikšmis.

### Paprasta istorija

Senų senovėje tolimoje kito išmatavimo planetoje egzistavo tokia šalis – Forestija. Ją valdė 12 burtininkų. Jie buvo geri, stiprūs... O viską persmelkęs stebuklingas menas dovanojo vietiniams gyventojams taiką ir ramybę. Ir viskas būtų buvę gerai, bet, pasirodo, galingieji burtininkai ne visada būna tokie išmintingi. Argi pastarieji galėtų taip neprotingai pasielgti, iššaukdami piktuosius demonus iš kitų išmatavimų kaip nemokamą darbo jėgą? Žinoma,

nebūtų. Bet burtininkai, valdę Forestiją, deja, tokie protingi nebuvo. "Kas mums, jauniems ir nevedusiems, ir dar dvylikai," – naiviai galvojo šie primityvūs valdovai, užmiršę nerašytą tiesą apie tai, kur veda kelias, grįstas gerais ketinimais. Šis užmaršumas jiems brangiai kainavo. Vieną gražią dieną, neapskaičiavę savo jėgų, burtininkai pasišaukė tokį galingą demoną, kurio nebegalėjo suvaldyti. O kartu su juo atėjo ir nesuskaičiuojama galybė baisių, pagaliau į laisvę ištrūkusių sutvėrimų, nešančių mirtį ir nelaimės. Forestija tapo negyvenama ir greitai pradėta vadinti "Uždraustąja žeme". Na, o kur viešpatuoja blogio jėgos, ten, žinoma, atsirasi ir herojus, mesiantis joms iššūkį. Šiuo herojumį dėl suprantamų priežasčių teks tapti žaidėju. Kaip ir daugelis kitų, jūs keliaujate kartu su trimis draugais į Uždraustąją žemę, tikėdamiesi rasti nesuskaičiuojamų lobių. Štai ir smuklė – paskutinis keliautojo prieglobstis ties riba į nežinomybę. Išgerk elio bokalą, atsitiktinis užklydėli, ką gali žinoti, gal jis bus tau paskutinis...

RPG žaidimų kompiuterijoje

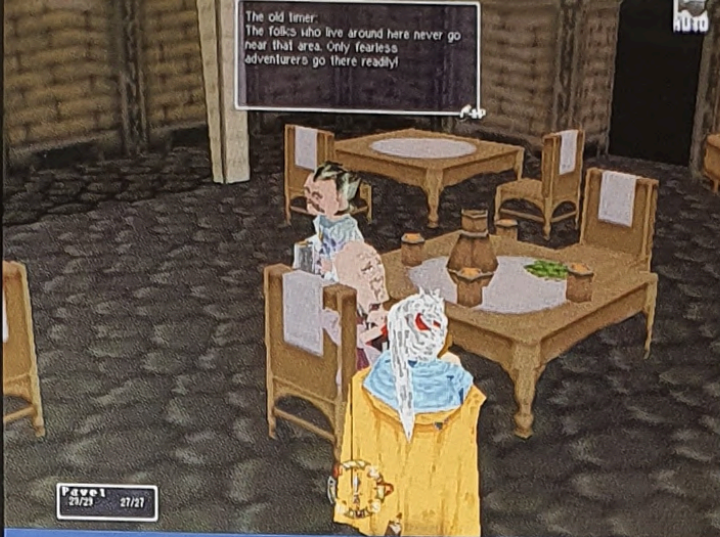
Kaip jūs jau supratote, **Blaze & Blade** yra vaidmenų žaidimas, kurį prie vieno kompiuterio gali žaisti keturi žmonės. Bet net jeigu jūs vienas – nenusiminkite. Trys kompiuteriniai NPC su dideliu malonumu prisijungs prie žaidimo, neatimdami iš jūsų patogios galimybės bet kokių žaidimo momentu "paimti" į savo rankas bet kurį veikėją. Tie iš jūsų, kurie žaidė žaidimų kompiuteriais, galbūt atsimena **Zeldos** seriją. Ten pagrindinis herojus klaidžioja po siaubingai nedraugišką pasaulį, užsidirbdamas pinigų ir tobulindamas sa-

vo igūdžius. Nužudo kokią nors pabaisą, susirenka pinigėlius, žiūrėk, igūdžiai po truputį ir kyla. Kartais šiame neidealiame pasaulyje pasitaikydavo ir ramybės salelių – miestų. Čia būdavo galima pasikalbėti su dešimtėmis gyventojų, nusipirkti naujų ginklų ir gauti naują užduotį. Pokalbis atrodydavo taip: jūs prieinate prie aborigeno ir pradodate jį spoksoti. Jis pasako ką nors panašaus: "Šiandien Krigenovilyje nuostabus oras. Būtų neblogai, jei tu išgelbėtum mano sūnų iš pikto drakono rankų. Už tai aš tau duosiu vertingą patarimą". "Žinoma, žinoma", – atsakote jūs (nieko kito atsakyti negalima) ir sukandęs dantis keliaujate į tą Vilį, tiesiai drakonui į nasrus.

Lygiai tas pats laukia žaidėjo ir **Blaze & Blade** – klasikiniame žaidimų kompiuterio RPG. Tie patys miškai, tos pačios "saugios salelės". Tik dabar Erdvė trimatė ir viskas gerai veikia tik su grafikos greitintuvu. Vienok žaidimo procesui tai jokios įtakos neturi. Žinoma, pradžioje grafika džiugina akį. Trimačiai drakonai, šlykštūs mėlyni krabai, bitutės, įvairūs vorai – visa tai gražu. Bet paskui pastebi, kad herojų figūrose daugiakampių ne taip jau daug, pasirinkta plaukiojančios kameros padėtis nėra jau tokia patogi, ir apskritai pats patogiausias stebėjimo kampas (bet ne pats gražiausias) yra iš viršaus. Žodžiu, nieko naujo trys matavimai nedavė. Tik pasidarė sunkiau šokinėti nuo tiltelio ant tiltelio. Beje, tai nėra labai svarbu, bet kaip apsieiti be gražių realistiškų personažų judesių, be žavių Larios K... formų. O, kokia kankynė!

Ooo... Atleiskite, toliau tęsti nebegaliu.





## Po valandos

Velniop komandavimą sugebančioms boboms! Koks žaidimo koloritas, kokia manga, kokie rytų motyvai... Beje, mielas skaitytojau, jei tu nesupratai, mango – tai toks egzotiškas vaisius, iš kurio gaunamas gyvybės nektaras, dievų gėrimas. Na, o kas yra manga, manau, aiškinti nereikia. Tiems, kurie dar nepriartėjo prie šios subtilios meno rūšies, rekomenduojame pažiūrėti Japonijos animacijos šedevrus.

## Magic of the night

Beje, aš truputį nukrypau. Taigi, grįžkime prie reikalo. **Blaze & Blade**, kaip jau buvo sakyta, vaidmenų žaidimas. O kiekviename rimtame vaidmenų žaidime yra dalykų, daug svarbesnių už grafiką. Kaip atrodo magija, kokios personažų rūšys, jų charakteristikų įvairovė ir tikrumas? Iš esmės pakenčiama. Žaidime yra aštuonios pagrindinės personažų rūšys, kiekvienai jų tenka po du herojus – vyrą ir moterį. Beje, skiriasi jie tik išore. Kiekvienas herojus turi savo "gynybos elementus". Šie mistiniai angelai sargai teikia didesnę pranašumą kariaujant su priešais, kuriems pasisekė gimi po tuo pačiu elementu. Kiekvieną personažą, priklausomai nuo jo sugebėjimų, galima priskirti burtininkams arba kariams. Kariu žaisti geriau pradžioje, kol burtininkas yra silpnas ir negali deramai pasipriešinti. Bet vėliau, kai kiekviename naujame lygyje burtininko sugebėjimai vis didesni, kai jis išmoksta vis naujų ir naujų užkeikimų, juo žaisti darosi vis įdomiau. Beje, nesijaudinkite, spėsitė pažaisti ir vienu, ir kitu, ir net koku nors pusiau kariu ar pusiau burtininku (pvz., elfu). Užkeikimus galima pasirinkti iš sąrašo tiesiog kautynių metu, o labai išsiblaškiusiems yra patogi galimybė kerėti, greitai surenkant iš anksto nurodytą 6-15 klavišų kombinaciją.

## Smuklėje

Truputį liūdina tai, kad negalima išsaugoti žaidimo norimoje vietoje. Kaip ir **Final Fantasy**, tai atliekama smuklėje (tavernoje) ir dar keliuose iš

anksto kūrėjų numatytose vietose. Iš ten, jeigu prireiks, ir bus galima atnaujinti savo kelionę. Gyvenimą, tiesa, truputį palengvina portalai, kurių pagalba, turint atitinkamą raktą, galima pasiekti pačius tolimiausius žaidimo kampelius. Be to, tavernoje galima išsaugoti ar papildyti elio atsargas, sužinoti paskutines naujienas, nusipirkti ką nors iš amunicijos arba identifikuoti kokį nors jums į rankas pakliuvusį daiktą. Ten taip pat galite rasti tokį naudingą dalyką, kaip jūsų kambaryje esanti skrynia, į kurią jūs galite sudėti beveik visą savo įrangą. Beje, ji bus prieinama visiems, kurie žais po jūsų. Taigi galima sakyti, kad taverna atstoja miestą, kurio nėra **Blaze & Blade**. Ne erdvus pakaitimas. Personažų čia nedaug, ir pa-

sikalbėti su jais normaliai nepavyksta. Visi, tarsi tyčia, išmoko po vieną frazę, kurią pastoviai ir burba, nekreipdami dėmesio į blaivų protą. Bet kompiuterių žaidimams toks dalykas įprastas.

## Rytų mėgėjai

Ne kasdien pamatysi burtininkus, elfus ir nykštukus, į mūsų ekranus atėjusius ne šiaip iš bet kur, o iš geriausių Japonijos animacijos tradicijų. Būtent tai pirmiausiai ir priverčia atkreipti dėmesį į šį žaidimą. Beje, jeigu jūs abejingas subtilaus meno pamėgdžiojimui, tai į akį gali kristi ir tam tikras siužeto pasikartojimas, ir labai kukli vaidmenų sistema, ir... Tada, sergėk dieve, geriau jau nežaisti. Bet pabandyti vis dėlto verta. O gal ir patiks?

**init**  
Laisvės al. 30a, Kaunas  
tel: 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





Ooo... Kaip toje dainoje... "per marias, per bangas, šiandien čia - rytoj ten". Atrodo, taip. Beje, ji labai tinka. Kažkodėl po kai kurių žaidimų peržiūros (taip taip, būtent peržiūros) jautiesi tarsi skiedrelė, blaškoma į skirtingas puses beribiame žaidimų okeane. O kalti kū-

rėjai, besileidžiantys į tokius kraštutinumus, nuo kurių nelaimingas žaidėjas gali kuoktelėti. Kartais sutinki tokį įvairiausių elementų mišinį, kokį teoriškai vargu ar kas galėtų išvaizduoti. Iki šiol apie tokius šedevrus aš žinojau tik iš "pamišusių" liudininkų. Tačiau pagaliau

nusišypsojo laimė ir man, įsitikinau pats... Tai-p.

#### Jūra iki kelių

Jūros tematikos klasiką iki šios dienos sudaro nepaprastai mažai žaidimų. Tarp jų, be abejo, ir "Jūros Legendos", žaidimas, kuriam kūrėjai (beje, mūsų tėvynainiai) stebėtinai sėkmingai sugebėjo pritaikyti pirmojo asmens vaizdą. Žinoma, judėti po laivą buvo negalima, tik keisti fiksuotus vaizdus, tačiau žaidėjas vis tiek jautėsi esąs pačiame mūšio centre, o ne kažkokioje abstrakčioje kameros padėtyje. Be jokios abejonės, dar niekas neatėmė (ir neatima) šlovės iš nepamirštamų "Piratų" arba neseniai pasirodžiusių "Korsarų", tiesiog piratiniai simulatoriai pasidalijo į dvi stovyklas. Vienodai tvirtas ir nuolat sąveikaujančias. Bet, kaip sakoma, šeimoje neapsieisi be išsigimėlio...

**Man of War 2** (o juk buvo ir pirmoji dalis...), nežinau kokiose kančiose gimęs *Strategy First* projektas, vienareikšmiškai buvo sumanytas kaip vienintelis teisingas simulatorius (piratų jame nėra), naudojantis daug triukšmo sukėlusį *first-person*. Deja, viena yra sumany-

ti, o visai kita - įgyvendinti. Turbūt kūrėjai apie tai nė nemanė, kitaip nebūtų įvykusi tokia painiava. Netgi, sa-kyčiau, apsirikimas.

#### Apie istoriją

Žaidimo siužetas ypatingai "teisėtas". Nepaliečiama nei viena piratavimo forma. Jei apžvelgsime kampanijas, pamatysime, kad mums be gerokai nusibodusio didžiojo Valstijų gynėjų vaidmens dar duodama galimybė pabūti Britanijos Karališkojo laivyno, jūrų siaubo, kapitonu. Kaip tik tuo metu, kai Amerika gauna savo ilgai lauktą nepriklausomybę. Beje, nesitikėkite, kad jums iš karto pasiūlys galingą eskadrą, ir kad jūs tik ir rengsite jūros kautynes, kuriose dalyvaus po pusšimtį kiekvienos pusės laivų. Pradėti reikia nuo mažų dalykų. Esu tikras, autoriai laikėsi būtent šio principo, todėl didžiąją misijų dalį mes veikiame vieni, jos susiveda į elementarią palydą arba kokio nors maištininko/priešo persekiojimą. Kampanijos greitai atmetamos ir keičiamos scenarijais. Gerai, kad jų daug, daugiau nei trisdešimt. Tik pagal juos ir galima suprasti, kokį menkavertį daik-

**KNYGOS APIE KOMPIUTERIUS IR JŲ NAUDOJIMĄ**  
 Smaltijos leidykla, Gedimino g. 47  
 tel. (27) 228 122, el.p. office@smaltija.lt





tą mums pakišo.

Dabartinio pačio virtualiausio jūrų plaukiotojo požiūriu autoriai į žaidimo esmę pažvelgė iš tiesų atsainiai. Tiesa, iš istorijos jiems galima parašyti sąžiningai uždirbtus penkis balus, kadangi visos datos, laivyno vardų vardai ir laivų pavadinimai surinkti neįtikėtinais skrupulingai. Dar daugiau, netgi kovojančių laivynų kovinis išsidėstymas tiksliai atkartoja tikrovę. Kad ir Trafalgaro mūšio scenarijus, kurio schemą galime rasti bet kuriame šiandieniniame istorijos vadovėlyje. Praktikoje viskas atrodo daug blogiau. Pasirodė, kad šie užjūrio meistrai nieko neišmano nei apie detales, nei apskritai apie to meto laivus. Pakanka paminėti, kad žaidime nėra laivų klasių! Netgi primityviuose **Pirates!** buvo pateikta daugybė priemonių, kuriomis galima judėti jūroje, pradedant kukliomis pinasomis, baigiant galingais galeonais. Gėda jums, krei-varankiai. Vien jau dėl to galima išmesti diską į šiukšlyną, visiškai dėl to nesigailint, tačiau aš numalšinau trykštančias emocijas ir perėjau prie tų pačių detalių, apie kurias jie iš esmės nelabai ką...

“Skrajojantis Olandas”

Kaip bebūtų keista, bet vaizdas nuo pirmojo asmens ir pražudė žaidimą. Jis tapo tam tikru žaidimo proceso filtru ir, didžiausiam mano nusivylimui, prasiskverbti pro jį nesugebėjo niekas. Nefiltruotas.

Laivas. Puikiai apžiūrimas ir netgi apvaikštomas. Kitaip tariant, vaikštome mes po jį kaip bet kuriame tikriausiam šuteryje. Tik neturime jokio ginklo ir monstrai iš visų pusių nelenka. Žodžiu, laisvė. Atlikęs keletą reidų po savo neįaukų laikiną būstą, aš pradėjau įtarti, kad tai kraupi kūrėjų falsifikacija. Šią mintį man pakišo laivagalio radimo problema, arba, blogiausiu atveju, laivapriekio. Vienodi tilteliai į viršų.. kas gi čia... laimei, padėjo žinios apie laivų atpažinimo ženklus. Žibintai, aišku, būna tik laivagalyje. Valio, aš jį radau. Tuo tarpu misija savaime priartėjo prie pabaigos ir buvo pranešta apie mano pergale. Neblogai.

Remiantis antrosios užduoties pristatymu, turėjo duoti naują, galingesnę laivą. Žiūriu. Hm... lyg ir viskas taip pat. Nuo liūdnu apmąstymų atitraukė tolimesnė

salvė. Aha, apsiireiškė priešas. Šaudyti išmoku greitai, kadangi ginklo simbolis aiškiai išsiskyrė mano plaukiojančio monstro prietaisų pulte (!!!). Praregėjimas įvyko tuomet, kai aš suvokiau, kad iki šiol nemačiau nei vienos patrankos. Denis visiškai tuščias... greičiausiai jos randasi apatiniam. Bet ten niekaip nepateksi. Na, tiek to. Ką tos patrankos, jei ir

sviedinių niekur nesimato. Nei savų, nei svetimų. Dūmai yra, nemeluosiu. O štai lekiantys žudikai... galbūt tai skiriamosios gebos problema? Taip, ypač puiku savo akimis regėti, kaip tai, ką neseniai išspjovė pabūklai, pataikė į tikslą. Paprastai girdimi laukiniai klyksmai ir nuo pažeisto laivo į visas puses tykšta... kraujas. Turint lakią fantaziją, tai galima palaikyti

Nori pažaisiti kompiuterinius žaidimus tinkle, pabandyti laimėti turnyruose?

**Ateik pas mus!**

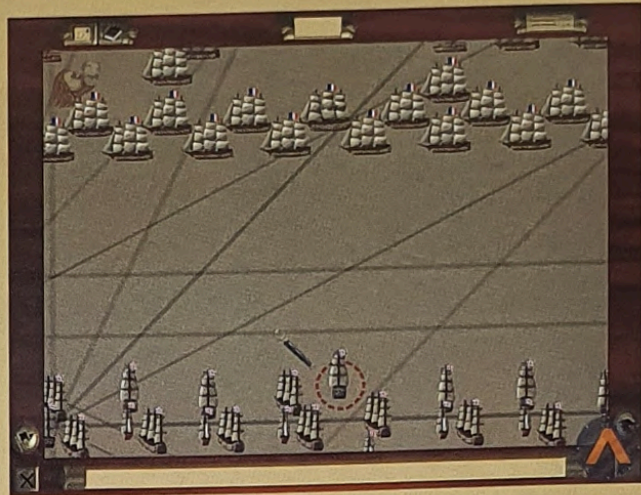
Kompiuteriniai tinklai  
Virtualioji realybė  
Naujausi kompiuteriniai žaidimai  
Mokomosios programos  
Internetas

Mus rasi:

Pasirūpinkite pas Jusą (naminių aukštųjų)  
Ukmergės pr. 123A, Vilnius  
Dirbame nuo 11 iki 18 val., kiekviena darbo diena.  
Tel.: 60 47 55  
Email: pirana12@hotmail.com



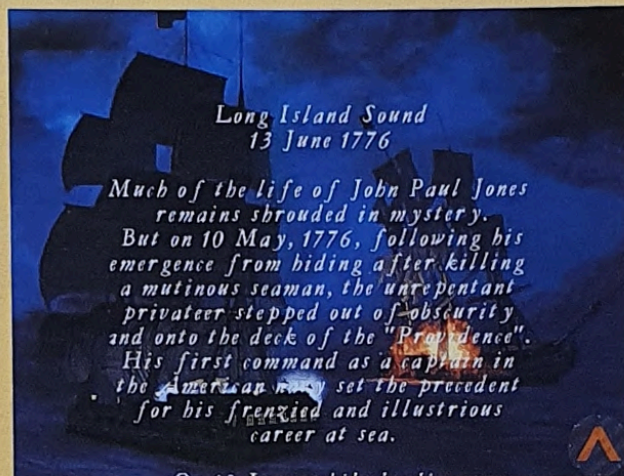
## Žaidimų aprašymai



medinėmis skeveldromis, bet jei rimtai... Esą, gyvas laivas.

Na, tiek to. Giliai įkvėpęs aš nusprendžiau, kad galima pakelti bures, labai jau lėtai mes girgždėjome per šį beribį okeaną. Tiesa, pamiršau pasakyti: vėjo čia nėra. Jokio. Kuria kryptimi laivas bepasisuktų (o pats judėjimas apskritai vyksta labai originaliai: spragtelėjimu per kompasą; kuo daugiau spragsi, tuo greičiau pasisukti. Ir vairo jie ten neturi), jis nesutinka stichijos pasipriešinimo. Stipriai pasireiškianti laisvė, ką čia daugiau pasakysi. Taigi pakėliau bures. Vaizdingai tariant, aišku, juk į jas neleidžia nė pažvelgti, kapitonas nemoka aukštyn pakelti galvos. Kaip, beje, ir nuleisti. Taigi žiūriu, ogi stiebas tik vienas. Pro jį praėjau jau ne kartą, bet tik dabar pastebėjau. Keista... specialiai kraunu scenarijų. Tas pats. Ir koks bebūtų laivas, ar jis būtų su dviem pabūklų baterijomis, ar tai būtų tas pats gigantas, nuo kurio tiltelio įsakinėjo didysis Nelsonas - jis vis tiek turės tik vieną stiebą (nors visur plaukioja netgi tristiebiai... laimingieji). Ir viskas.

Dėl to jau visai nuiliūda. Staiga kilo mintis: įsiveržti į pačią mūsų sumaištį, prisikabinti ir pulti kokią nors fregatą (įsivaizduojant tokią) arba žūti įnirtingose grumtynėse. Kaip tik tam tinka Trafalgaras. Pasakyta - padaryta. Įsiveržti pavyko. Pasirošimas abordažui pasirodė pakankamai nuobodus:



iš pradžių ilgiausiai ruošiamą abordažo partiją, toliau, jei tik auka nespėjo pabėgti, užmetami kabliai. Bet aš nusprendžiau kantriai laukti. Juk turi šioje deguto statinėje būti bent mažutis medaus lašelis! Ne... nebuvo lemta mano svajonėms išsipildyti. Vietoj abordažo atsirado nauja lentelė, rodanti mano ir priešininko jūreivių skaičių. Aš galėjau pridėti puolančiųjų skaičių, galėjau įsakyti jiems atsitraukti. Ir viskas. Tuo žaidėjo dalyvavimas, užimant laivą, baigiasi. Nėra net standartinės dvikovos tarp kapitonų. Bet ką čia dvikova. Aš netgi savo globotinių nei karto nema-

čiau. Statistikoje balsai yra, o gyvų - nei vieno...

Net šykšti vyriška ašara ištryško. Taip ir blaškiausi po tuščią vaiduoklišką laivą, kurio šlovingas vardas asocijavosi su nepavykusių žaidimu, ir kuris taip išdidžiai puikavo jasi pavadinime.

### Pasibjaurėjimas

Vienintelis dalykas, kuris iš tiesų džiugina akį, tai taktinis žemėlapis. Ten įmanoma viskas: ir duoti įsakymus, ir peržiūrėti informaciją apie laivus, ir apskritai susivokti, kas kur. Kartais susidaro įspūdis, kad šis žemėlapis ir yra visas žaidimas. Kai tik grįžti atgal į savo veikėjo "akis", darosi bloga. Bjauru

žiūrėti į niūrią plokščią jūrą, visada tokią lygią, nors kartais laivas tarsi kaunasi su cunami; nemalonu matyti negyvą dangų, kartais, beje, keičiantį savo spalvą priklausomai nuo paros meto ir oro, bet visada nejudrų (ypatingai "pritrenkia" naktis: tamsu, nors į akį durk, salvės, riksmas... siaubinga); prisiimerkus stebėti šimto metų senumo grafiką; nemalonu klausytis vienodų pasibjaurėtinų klyksmų ir neegzistuojančios komandos raportų, laivavirvių girgždėjimo, lyg kristų indai; bjauru laužyti pele, mėginant įvaldyti gremėzdišką interfeisą, pagal "paskutinę" madą turintį didžiulius mygtukus; pagaliau tiesiog pasibjaurėtina žaisti lenktyniaujančiam su neįtikėtinais buku priešininku ir įsivaizduoti save esant didžiausiu didvyriu... Bet, svarbiausia, žaidimas užkliūna ne dėl kokių nors atskirų apsirikimų, jis visas yra klaida. Didžiulė kūrėjų nesėkmė. Gaila, kad šiame žanre.

### Bandytas apibendrinti

Ko gero, viskas buvo pasakyta ankstesnėje antraštėje. Tačiau serijos fanatikams, kurie manimi nepatikės ir panorės įsitikinti patys, aš visgi padarysiu nuolaidą. Galbūt jie ir sudarys gerbėjų, laukiančių trečiosios dalies, minią. Visiems kitiems primygtinai patariu daugiausiai peržvelgti ekrano vaizdus (screenshot'us). Neverta naikinti ir taip nelaimingų nervinių ląstelių.



kompiuteriai ir viskas kompiuteriams

**K. Donelaičio 62-337,303, Kaunas**  
**tel.: 27-204637 faks.: 27-206581**  
**w w w . k e r a . l t**



# Western front



Žaidimas turi didžiulę bibliografinę bazę: kūrėjai naudojami daugybė įvairių autorių knygų (jūs net įsivaizduoti negalite, koks informacijos kiekis buvo perdirbtas) bei straipsnių apie 1939-1945 metų karą. Tai ne tik praplatino kūrėjų pasaulėžiūrą. Žaidime **Western front** rasite **IMTUS** scenarijų, mūšių ir kampanijų, paremtų tikrais įvykiais. O jūsų personažo – kampanijų vadovo – pasirinkimą dera aptarti atskirai. Tiesa, jau iš pavadinimo aišku (“Vakarų frontas”), kad jūs kariaujate ne už Raudonąją armiją. Todėl nelaukite jokių T-34 ir “katiušių” su Maratu Kazejumi, nors šiočia tokia rusų įtaka, žinoma, jaučiamą (sunku visiškai juos pamiršti). Žaidime hitlerinė Vokietija su savo sąjungininkėmis Italija ir dalimi Prancūzijos (*Axis*) kariauja prieš devynias sąjungininkes, tarp kurių ir Amerika (*Allied*). Ne žaidimas, o tiesiog kažkokia kautynių enciklopedija! Tačiau jei enciklopedijoje jūs sužinotumėte tik apie kautynių faktą ir jų rezultatą, tai žaidime viskas priklauso nuo jūsų herojiško kantrybės ir žinių. Nežinia, ko reikia labiau. Nepatyrusių žmogų, laukiantį, kol priešininkas baigs savo veiksmus (ypač mūšiuose su dideliu jūnų skaičiumi), gali pradėti kamuoti gili ana-biozė arba jo rankų (kojų) pirštai nevalingai tiesis prie mygtuko *Reset* sisteminio bloko kopuse. Aš pats dabar dažnai vartoju naują palyginimą: “Nepračio ir duėjimai!” Bet argi suprantantiems tai trūkumas?

Pagal žanro tradicijas visi jūniti turi ribotą veiksmo taškų skaičių, skirtingoms rūšims, žinoma, skirtingą. Tąsai cikvojasi, vykstant bet kokiai veiklai: nesvarbu, ar jūs judate vietoje, šaudote, statote įtvirtinimus, pakraunate ir iškraunate transportą ir t.t. Yra funkcija, pažįstama mums iš kitų žaidimų, leidžianti rezervuoti veiksmo taškus šaudymui bei pakrovimui ir iškrovimui. Pastebėjau, kad kautynėse taškų naudojimas nesubalansuotas. Pavyzdžiui, kiek pavažiavęs tanku jūs norite keletą kartų iššauti (priklausomai nuo tos rūšies šūvio “kainos”),

tačiau iššovęs pirmą kartą, jūs, deja, pastebite, kad antram šūviui jums trūksta vieno taško! O kartais jums liks taškų, kurių neturėsite kur dėti – nei iššauti, nei eiti pirmyn. Žemėlapis (kaip žaidime **Panzer General**) sudarytas iš šešiakampių (*hex'it*). Patogumui galima įjūti tinklėlį. Judėjimo greitis priklauso nuo vietovės rūšių, kurių esama gan daug. Vietovė gali turėti įtakos ne tik taškų skaičiui, sunaudojamam judant per vieną *hex'ą*, bet ir maskavimo lygiui, moralės lygiui, matomumo blokadimui, priedangai, didinančiai besiginančių jūnų saugumą. Tai svarbi taktinė vadovavimo mūšiui detalė. Labai mieli minū laikai. Žemėlapyje jie gerai matomi iš lentelių “*Achtung mines!*” ir kalvelių. Kai kurios pėstininkų rūšys, pavyzdžiui, inžinieriai, sugeba išminuoti, tai liudija specialus ženklukas jungtų informacijos lentelėje. Šioje lentelėje vaizduojama visa kovinio vieneto būklė: jėga, apsaugojimo lygis, moralės lygis, puolimo galia, veiksmo taškai, galimybės, informacija apie šovinių atsargas, pakenkimus, matomumą priešininkui ir kt. Jei norite suteikti savo pėstininkams džiaugsmo, įjunkite režimą “*Double time movement*” (DTM). Kareiviai prisimins, kad moka bėgioti ir naudoti judėdami dvigubai mažiau veiksmo taškų. Bet sportininkai greitai pavargs ir kurį laiką “DTM” negalėsitė įjungti.

Jei jums reikia perkelti karių grupę, galima, pasinaudojus grupavimu, perkelti visus kartu įsakant tik vedančiajam. Esant reikalui, grupė gali susitelkti į vieną tašką, o gali judėti ir kolona, laikydamą distanciją. Kol tai aptikau, stipndžiau visus pavienius, vargindamas savo nervų sistemą ir gadindamas nuolat. Aš netgi nesidžiaugiau, kai į pastiprinimą atėdavo tankų būrys.

Žaidime **Western front** įtrauktos turbūt visos tų laikų technikos, artilerijos ir pėstininkų rūšys. Įvairiausios mirtytos, haubicos, savaeigės pataikos, minosvaizdžiai gali tiesiogiai šaudyti ne į jūnitus, o į pasirinktą vietovę. Nustatykite atakos zoną ir veiksmo pabaigoje pamatysite fejerverką, kurį jūsu garbei surengs artilerija. Panašiai linksminsis ir priešininkas, to-

dėl nelaiškų visų savo globotinių vienoje galimos atakos vietoje. Klaidingas priešas greitai pastebės vietą, kur jūsų kulkosvaidininkai kepė šašlikus, ir paruos ne mažiau skanius šašlikus iš jūsų kulkosvaidininkų.

Kai kuriose misijose jūs galėsite remtis aviacija (žinoma, karine). Žemėlapyje nurodykite vietą priešininko teritorijoje, ir per kitą ėjimą vargšams nelaimėliams toje vietoje kris visai ne mašeliai su vandeniu. Žinoma, yra dalinių, galinčių apsiginti nuo įkurių oreivų.

Jeigu sugebėsite rveikti visus snūlomus scenarijus, kampanijas ir liksite, be to, sveiko proto, arba jergu jūs to tiesiog panorėsite, tai jūsų paslaugoms numatytas redaktorių rinkinys: žemėlapių, mūšių ir scenarijų redaktoriai. Jūsų galimybės plačios, yra kur pasireikšti jaudrintai fantazijai ir ligotai vaizduotei. Taigi, ponai nenormalieji, bėgte prie darbo!

Žaidime daugybė [domių žaidybinių momentų ir niuansų. O štai grafinė **Western front** pusė greičiausiai jūsų niekuo nustumtins. Iš toli viskas lyg ir gerai. Pseudotrimatis vietovės ir jūnų vaizdavimas aiškiai atsilikęs nuo laiko, bet atrodo neblogai ir žaisti netrukdo.

Ypatingo dėmesio užsitarnauja garsinis fonas, ypač muzikinis. Jūs išgirsite puikius skirtingų šalių karinius maršus, kai kurie iš jų labai linksmi, kaip vaikų šventėje.

Žaidimą gali žaisti keli žaidėjai, numatytas ryšys TCP/IP (Internet), IPX protokolais, galima žaisti Internetu elektroniniu paštu arba dviese prie vieno kompiuterio.

Ilgai žaisti **Western front** aš nepanorau, tačiau didesniam šio žanro gerbėjui žaidimas, be abejo, paliks didesnį įspūdį. Jeigu svajojate vadovauti būriui, o vėliau, užsitarnavęs medalius ir paaukštinimą, batalionui, divizijai ir t.t., tuomet pajuskite malonumą prie kompiuterio, žaisdami Talonsoft's **Western front**.







episode I: RACER

Lucas Arts

Taigi susipažinkite – **Star Wars: Racer**, dar vienas egzempliorius iš žaidimų maišo, kurį išvertė ant mūsų **Lucas Arts**, tuo pat metu išleidama ilgai lauktą **Episode I. Racer** giminaičiai iš šios serijos pabrėžtinai lavinamieji ir skirti daugiausiai vaikams (žinoma, su išimtimis), o štai pats **Racer** – visiškai padorus žaidimas. Taigi visa esmė – žanre: teisiamašis priklauso arkadinių lenktynių genčiai, o jos vienodai įdomios visų amžių žmonėms.

Žinoma, šis žaidimas

Be ratų

Jeigu jūs nors truputį orientuojatės SW visatoje, jūsų neturėtų nustebinti toks faktas: jums patikėta transporto priemonė lengvai juda 500 mylių per valandą greičiu. Nustebusiems (tokių, tikiuosi, nedaug) pabandyti paaiškinti, kaip atrodytų *pod racer* buitinio prietaiso instrukcija. Jis susideda iš kapsulės pilotui (1 vnt.), reaktyvinių variklių (2 vnt.) ir trosų, jungiančių kapsulę su

*cer'iai* neturi ratų, šio gašloko žmogaus išradimo. Jie skraido pakilę nuo paviršiaus keletą metrų. Apskritai trasos supratimas čia kiek sąlyginis. Jūsų aukštos technologijos mašinoms visiškai nerūpi paviršius, ties kuriuo jos pralekia – tai leido dizaineriams panaudoti lavą, ledą ir kitas substancijas, mažai tinkamas “antžeminėms” lenktynėms. Būtent tokia įvairovė daro trasas nepakartojamomis. Plačiai taikomi trampiniai, kitos įvairios kliūtys. Kalnų kanjoną kei-

kurio laiko jūs reinkarnuojamas. Jūs prarandate tik šį “kurį laiką”.

Displėjus ir kolonėlės

Išleistas žaidimas pradžiuogino ir PC, ir priedėlių gerbėjus (iš dalies ir N64). Atrodo, pastaruoju metu klostosi gera tendencija: žaidimų kūrėjų kontoros neberizikuoja skirti dviejų-trijų žmonių, kurie bet kaip perkeltų konsolinį žaidimą į PC, o samdo visiškai deramą programuotojų komandą, plūšančią atskirai nuo savo kolegų, dirbančių su priedė-



turi visus atributus, reikalingus bet kuriam SW žaidimui, pavyzdžiui, puikius FMV klipus bei daugiau ar mažiau įtikinamą siužetą. Pastarojo užuomazga tokia: praktiškai mėlynasis kraujas, patys geriausias *podracer* pilotai susirinko tuščioje *Tatooine* planetoje, kad mestų iššūkį kažkokiam *Sebulb'ui* ir užkariautų greičiausio Galaktikos lenktynininko vardą... Beje, arkadinėms lenktynėms siužetas ne toks jau ir svarbus, taigi geriau iš karto pereikime prie esmės.

rikliais (2 vnt.). Kaip matote, įrengimo struktūra visiškai paprasta. Galima pasirinkti bet kurį iš 20 tokių agregatų. Skiriasi jie ne tik vairuotojais, forma ir variklių bei kapsulės spalva (pagrindinio vaikino vaidmenį atlieka devynmetis Anakin Skywalker – būsimasis piktdarys, žinomas kaip *Dart'as Veider'is*, legendinio *Liuko tėvas*), bet ir charakteristikomis, kurių yra septynios.

Atskira istorija – trasų, kuriose jums teks lenktyniauti, dizainas. Kaip jūs jau tikriausiai supratote, *pod ra-*

čia tamsus tunelis, kuris užleidžia vietą sugriautam tiltui per bedugnę... Kiekvienoje trasoje yra atšiaurijimų ir “alternatyvių” kelių, kurie arba pažeria jums gausybę nemalonumų, arba leidžia sutauptyti keletą dešimčių sekundžių.

Įvairių kliūčių – akmenų, stalagmitų ir tiesiog gelžbetoninių konstrukcijų – dažnai pasitaikančių pačiose netinkamiausiose vietose, kūrėjai prikaišiojo ne šiaip sau. Visu greičiu į juos lekiantis *pod racer*, atsitrenkęs į jas, sprogs. Bet tai nebaisu: po

liais. Turint omeny, kad abu žaidimo variantai išėjo vienu metu, o taip pat tai, kad mūsų variante yra *multiplayer* režimas (tiesa, palaikomas tik IPX), galima spėti, kad **Lucas Arts** laikosi būtent tokio darbo pasidalijimo.

Visgi tokios kokybės grafika vargu ar galima sutalpinti į N64 kartridžą. Taip, ji truputį neatitinka standartų, kuriuos nustatė paskutiniai kompiuteriniai žaidimai. Čia nesitikėkite šiuolaikinių šviesos ir muzikos įmantrybių, kaip anksčiau,



bet laukite gero, labai stilingo "paveiksluko". Trasos ne tik gražios, bet ir atpažįstamos. Žaidime aštuonios planetos, turinčios savo unikalų aplinką.

Gerai *pod racer* modeliai, stiprūs ir specialieji efektai: kibirkštys, žyrančios jūsų agregatui liečiantis su aptvara; ilgos dūmų juostos nuo ugnimi spjaudančių variklių; aureolės apie šviesos šaltinius, artėjant mažėjančios;

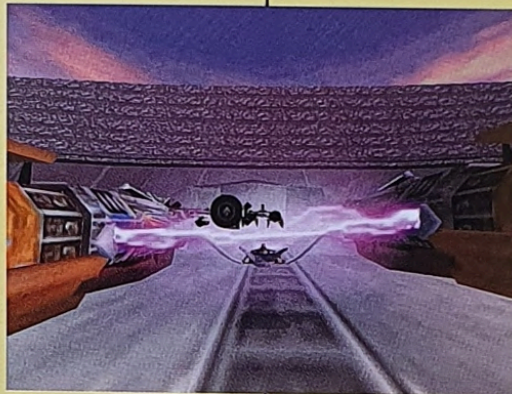
### Naudingi atradimai

Žaidime viso labo dvi varžybų rūšys: čempionatas ir pavienės lenktynės. Su pastarąja viskas aišku: išsirinkai *pod racer'į*, išsirinkai trasą, ir lenktynės, pagrindinis meniu. Su čempionatu kiek sudėtingiau. Pirma, atsiranda galimybė palenktyniauti slaptose trasose. Antra, susiduriame su tokia sąvoka, kaip "truguts", kurią

### Sunkumai posūkiuose

Žaidimo sudėtingumas tiesiogiai priklauso nuo trasos ir joje esančių posūkių skaičiaus. Kelyje, kuriame nėra staigių posūkių ir ypatingų, labai stiprių skirtingos formos bei dydžio netikėtų, yra didelė rizika nepamatyti savo priešininkų, nes jie atsiliks toli už jūsų. Jie nemoka naudotis *boost'u*, nau-

pulius, arba, praradusi vieną variklį, paskris tam tikrą atstumą ir sprogs. Kompiuterinis varžovas tokios aistros bandymams tvirtumui nerodo. Tačiau jei retkarčiais žvilgčiosite į tikrai gerokai padedantį mini-žemėlapi, vaizduojantį artimiausią trasos dalį, ir išmoksitė stabdyti prieš itin staigius posūkius, prieš klišius *pod racer'į* pasukti statmenai paviršiumi bei sumaniai naudotis *bo-*



*lens-flare*, kuris simpatiškas, nors ir kiek banalokas. Yra ir tradicinis N64 žaidimams rūkas, bet čia jis žymiai švelnesnis už savo **Turok** analogą. Silpnoki tik primitivyūs jūsų *pod-racer'io* sprogo efektai bei spalvinis apšvietimas. Tiesą sakant, jo visai nėra – yra tik specialios tekstūros, kurias dizaineriai išdėliojo ten, kur turėtų kristi menamų šaltinių šviesa...

Taip pat grafikai atlikimo kokybe nenusileidžia garsas. Naudojamos trimatės garso geležėlės. Variklių gausmas, jūsų mašinos susidūrimo su įvairiomis kliūtimis garsai – viskas taip, kaip turi būti. Lenktynininkai nuolat šūkčioja kažką nesuprantamo (žmogus šiame SW žvėryne yra tik Anakin'as). Muzika sukurta tradiciniu **Star Wars** žaidimams simfoniniu stiliumi, bet pačių lenktynių metu negrojama...

laisvai galima išversti kaip "pinigus". Jie uždirbami, jei mašina finišuoja pirmame pilotų ketvertuke. Už "truguts" galima modernizuoti įvairias laivo detales, taip pat pirkti papildomą šlamštą. Visa tai tuoj bus atvaizduota atitinkamose padalose. P pinigų leidimo procesas apipavidalintas kaip užsukimas į garažą, kuriame robotai uoliai remontuoja jūsų *pod'ą*, ar į mielą paroduotuvę-kromelį, kuriame jūs galite rasti reikiamas detales ir lentynose, ir užpakaliniame kieme, metalo laužo krūvoje. Šį procesą lydi šmaikštūs *pardavėjo Watt'o* komentarai.

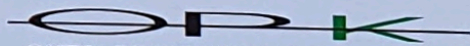
dingiausia žaidimo savybė. Sudėtingose trasose situacija iš esmės keičiasi. Lekiant 500 mylių per valandą greičiu, labai sunku tilpti į posūkį ar apvažiuoti netikėtai kelyje išdygusią kliūtį. Jūsų mašina arba iškart išlakstys į ši-

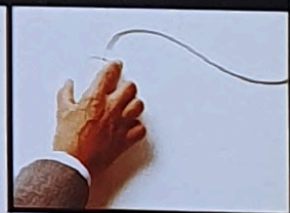
*ost'u* tiesiose atkarpose, tuomet problemų kilti neturėtų, juolab kad išsiveržę pirmyn priešai didelio intelekto nerodo ir lengvai leidžiasi aplenkiami. Trasas vieną po kitos praeisite su dideliu malonumu.

## GERIAUSIAS PASIRINKIMAS - KOMPIUTERIS IŠSIMOKĖTINAI!

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

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

  
OKTO PILIGRIMO KOMPIUTERIAI





# KINGPIN

LIFE OF CRIME

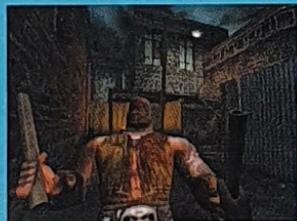
## Xatrix Entertainment



Per kelis pastaruosius metus pasaulyje labai išaugo nusikalstamumas. Ginklai, narkotikai, nešvankybės, iškrypimai – šiuos terminus dabar supranta visi, kurie bent kiek mąsto. Mes taip smarkiai paskendę nusikalstamuose, kad net jų nebepastebime. Nusikaltimai suprantami kaip kasdienybės elementas. Nieko jau nebestebina, kad valdžia korumpuota, o beveik 50 procentų jaunimo – narkomanai. Ko dar galima laukti ateityje? Į šį klausimą jums bando atsakyti daugybė meninių filmų, kuriuos jūs turbūt tikrai žiūrite. Visų filmų mintis vienoda: nusikalstamumas neįtakos tik kai kurių žmonių – nusikalstamumas atsiras kiekvieno žmogaus gyvenime. Negalima bus išgyventi ne-

nusikaltus. Skamba pakan-kamai grėsmingai, o kaip tai iš tiesų atrodytų?

Vieną iš žmonijos vystymosi kelių apsiėmė parodyti Xatrix kompanija. Turbūt atsimenate vieną jos žaidimų – **Redneck Rampage**. Tai jumoristinis FPS žaidimas, sukurtas Duke varikliuko pagrindu. Jau tada Xatrix parodė visiems, kad ji mėgsta skirtis nuo kitų kompanijų, įnešdama į FPS žanrą esmines permainas (kas žaidė – supras).



Tokia ji ir dabar. Tik jeigu anksčiau mes persikeldavome į fantastinę ateitį, tai dabar mes – kriminalinėje praeityje. Taip, naujo kompanijos žaidimo **Kingpin: Life of Crime** veiksmas vyksta praeityje. Tai nelabai tolima praeitis, tai netgi niekada nebuvo praeitis. Bet tai lyg veidrodis, atspindintis vieną iš daugelio žmonijos vystymosi kelių.

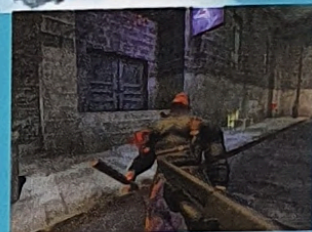
**Kingpin** pasaulis civilizuotam žmogui klaidus. Apleisti, pusiau apgriuvē namai, gatvėse viešpatauja

banditai. Visi kvartalai padalinti į įtakingumo zonas. Iš esmės juose išsidėsčiusios tik ginklų parduotuvės ir naktiniai klubai. Šiame pasaulyje, atrodo, nebėliko nei vieno išprususio žmogelio, vien tik banditai! Netgi jūs. Jūs vienas iš tų, kurie nori būti žmonėmis. Šio pasaulio akimis žmogus yra tasai, kuris gali daryti įtaką, gali pavergti kitus ir gyventi savo malonumui. Čia viskas kaip dabartiniuose kalėjimuose: arba



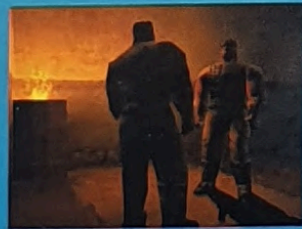
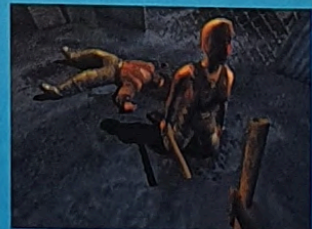
jūs pirmaujate, arba ... Tarpinių variantų ir alternatyvų nėra.

Jūs jau turbūt suprato-te, kad **Kingpin** skirtas "su-augusiems". Na, mummyse kraujo vaizdas ir keiksma-žodžiai įprasti visiems, bet užsienyje žaidimas skirtas tik tiems, kam virš aštuoniolikos. Netgi kažkaip įdomu pasidaro, intriguoja. Pasileidę žaidimą, tikrai įsitikinsime, kad viskas, kas buvo žadėta, yra. Labai daug kraujo (pagal kraujo pėdsaką ant šaligatvio gali-

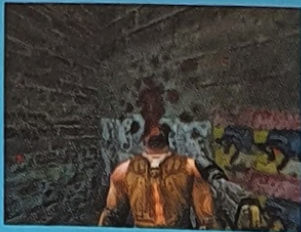


me susekti nepribaigtą priešą), nurautos galūnės, tokie keiksmažodžiai, kaip *fuck you, your mother* ir *kiss my ass* (manau, patys išsiversite), girdimi kas 30 sekundžių. To užteko, kad žaidimą uždraustų Vokietijoje...

Bet žaidime yra ir keletas įdomių dalykų. Tai pats žaidimo procesas. Priešai **Kingpin**'e neturi tokios pirminės užduoties – sunaikinti jus. Tai vienas iš nedaugelio žaidimų, kai priešai jums neutralūs. Jie elgiasi su jumis taip, kaip su kiekvienu žaidimo personažu. Ir tai džiugina (daugiau realumo). Bet yra viena sąlyga – jūs turite vaikščioti be ginklo rankose. Žinoma, jūs ginklą turite, tačiau kur nors paslėpę. Priešingu atveju priešai pa-







prašys (o gal pareikalaus?), kad paslėptumėte ginklą, arba tiesiog iš karto pradės pliekti. O baruose ir klubuose su ginklu apskritai vaikščioti negalima – jūs netgi niekas neįleis, kol nepaslėpsite ginklo. Mano manymu, tai visiškai teisinga (nors apsunkena jūsų "darbą"). Be to, žaidime yra dar viena galimybė, kuria pasinaudoti galima tik nelaikant rankose ginklo – pokalbiai su personažais. Pasikalbėti galima beveik su visais, išskyrus žiurkes (jos labai erzina – nuolat painiojasi po kojomis ir dar kandžiojasi) bei pitbulius. Pašnekesiams žaidime skirti du mygtukai: vienas – maloniam pašnekesiui, kitas – agresyviui. Pavyzdžiui, galima prieiti prie bet kurio personažo ir gražiai pasikalbėti. Jis jums pasakys ką nors naudinga (pvz.: kur užsidirbti "žaliųjų"). O tada taip riebiai ant jo nusikeikiam, kad jis išsitrauks savo geležtę, o jūs, žinoma, – savo šautuvą J. Na, nejaugi neįdomu? Bet "susimauti" galima ir kitaip. Pavyzdžiui, patekti į kokios nors gaujos įtakos zoną. Jus iš ten varys ne tik keiksmazodžiais, bet ir švino lietumi. Galima susikurti ir savo gaują. Užtenka už tam tikrą mokestį pasisamdyti keletą besivaldžiojančių tipų. Galima netgi kalbėtis su savo gaujos nariais, tiksliau, įsakinėti jiems. Galima, pavyzdžiui, liepti ką nors užmušti, kad eilinį kartą rankų krauju



nesiteptumėte.

Nors kartais būna malonu sutvarkyti reikalą pačiam. Galimybę tai padaryti labai lemia, kokiais ginklais jūs disponuojate. Pagrindinis ginklų gavimo šaltinis yra ginklų parduotuvė:

1. Vamzdžio nuolauža – ginklas naudojamas pagal nutylėjimą. Juo galima trenkti per veidą. Bet šio veiksmo metu ir jums nebloggerai aplamdys skirtingas kūno vietas, nes vamzdis labai jau trumpas.

2. Montiruotė – žymiai ilgesnė už vamzdį. Ja gerai laužyti dėžes ir tvoras, bet galima ir porą kartų per pakaušį taukštelėti.



3. Pistoletas – daug rimčiau. Rekomenduojama taikytis į galvą. Galima surasti dar ir garso slopintuvą, o tada jau žudysite kaip *kiler'is*.

4. Šautuvus patalpų "valymui". Rekomenduojama šauti tiesiai į galvą. Užtaisomas kaip ir **Half-**

**Life** (labai ilgai).

5. Tomsono automatas – mėgstamiausias gangsterių ginklas. Greitai šauda, be to, telpa gana daug šovinių.

6. Automatinis šautuvas – šauda trumpomis serijomis. Paprastai nukauna jau po pirmos serijos (o dar jei į galvą...).

7. Granatsvaidsis – "spjaudosi" granatomis, kurios beveik iš karto sprogstą.

8. Raketsvaidsis – kaip **Quake**.

9. Ugniasvaidsis – tiesiog gražu pažiūrėti. Pakepti priešai dar ilgai bėgioja mosikuodami rankomis ir melddami greitos mirties.



Beje, ir save galima padegti (o gaisrinių nėra!). Gaila tik, kad mažai kuro, o kūną negalima kremuoti.

Dabar apie žaidimo kūrimo ypatybes. Žaidimas sukurtas **Quake 2** varikliuko pagrindu. Lygių dizainas tikrai nebloggeras ir gerai apgalvotas. Viskas pa-

## žaidimų aprašymai



daryta gana tvarkingai, daug visokiausių smulkmenų: sudaužyti buteliai, dėžės, spintos ir įvairios nuolaužos. Gaila, bet ne viską galima sunaikinti. Personažų animacija tiesiog nuostabi. Labai gerai padarytos žiežirbos ir sproginiai. Garsas taip pat nenuvylė: labai daug garsios, linksmos šnekos, muzika sukurta kažkokios metalo ar hard-roko grupės. O dėl *AI* (dirbtinio intelekto): manau, kad priešai **Kingpin'** elgiasi ne blogiau už karius iš **Half-Life**. Jie girdi garsus, reaguoja į kalbą, įvertina jūsų autoritetą, laksto nuo granatų. Beje, jie puikiai supranta, koks ginklas jūsų rankose, ir nuo to priklauso, ar jie spruks, ar pradės kovą.

Pabaigai techniniai rodikliai: žaidimas veikia tik su 3D greitintuvu, minimali rezoliucija 640 X 48. Su P200 (32 Mb RAM) galima žaisti su nedideliais trikdžiais. O pažaisti tikrai vertėtų.

 69 Lt	 92 Lt	 62 Lt	 79 Lt	 62 Lt	 126 Lt	 72 Lt
 24 Lt	 19 + 39 Lt	 333 Lt	 300 Lt	 32 Lt	 49 Lt	 36 Lt
 79 Lt	 37 Lt	 44 Lt	 52 Lt	 77 Lt	 26 Lt	 29 Lt



**Baitukas**  
Kompiuteriniai ir video žaidimai

Pateikus šį kuponą  
10% - nuolaida visiems pirkiniams  
Galioja iki Kiberzonos Nr. 7 išleidimo

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

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



# SILVER

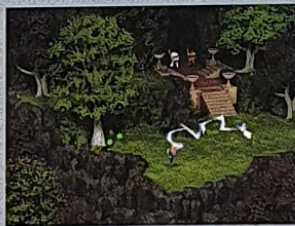
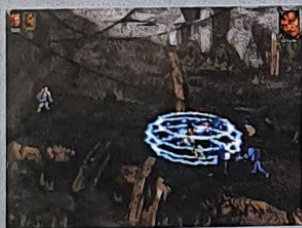
P166/32/180 HDD/WIN9X

Mėgėjai vieną kitą valandą praleisti prie kompiuterio visada renkasi RPG žaidimus. Kompiuterinių malonumų ieškotojai naktimis kaudavosi tekstiniam **Zork'e**, o vėliau laiką leisdavo žaisdami blogai atrodančius, bet įdomius

gyvenimas sumišęs su mirtimi. Turbūt amžiams būtume praradę šią karalystę, jei ne legendinis **Diablo**. Taigi žaidimų gamintojai vėl prisiminė apie burtininkus bei kraujo ištroškusių pabaisų kariuomenes ir

nasis Dovydas, kurio sužadėtinę savo bandymams pagrobė Silver'is, dar ir senelį nusiuntęs į dausas. Jums nelieka nieko kito, kaip tik atkeršyti už sene-

ris netgi šiek tiek animuotus. Tai sukuria pakankamai realistinį vykstančių įvykių vaizdą. NPC elgiasi gana protingai, vienintelis



**Wizardy** serijos žaidimus. Metams bėgant pasikeitė procesoriai, ir kompiuterinių žaidimų kūrėjai jau pamiršo apie paralelinį žmogaus fantazijos pasaulį, kuriame gyvena pikti burtininkai ir pabaisos, kuriame aklo kanklininko stygose

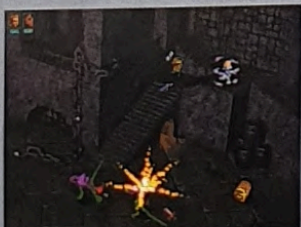
kreipėsi į savo darbuotojus, prašydami sukurti kuo geresnį RPG. **Inforgames** bosai prispaudė savo darbuotojus, ir dabar mes turime **Silver**. Nebūkite naivūs, Silver'is – tai ne metalas, kurį jums reikės rinkti žaidimo metu. Silver'is – tai galingiausias iš visų gyvenusių žemėje tamsos burtininkas. Jo galia neturi ribų ir niekas šiame pasaulyje negali jam pasipriešinti, išskyrus drąsų tyros sielos riterį, kokiu jūs ir esate: jau-

lio žūtį, susirasti naują mylimąją ir išgelbėti pasaulį.

Grafinė žaidimo pusė labai panaši į savo pirmtaką **Final Fantasy**. Beje, nors žaidimo **Silver** personažai žymiai tikroviškesni, bet jame nepanaudotas 3D greittintuvas. Tai ganėtinai gadina bendrą žaidimo vaizdą – realistinių vizualinių efektų, tokių kaip spalvotas apšvietimas ar rūkas, mes čia tikrai neišvysime. Tačiau labai kokybiškai nupieštas galinis fonas, ku-

priekaištas – labai daug vienuočių veidų ir kūno judesių.

Žaidimo siužeto prasmė, žaidėjo sudominimas vaidmeniu žymiai blogesni nei **Final Fantasy**. Pagrindinis herojus bei jo simpatiška palydovė nesukelia tokių gilių išgyvenimų,



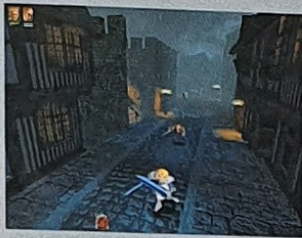




## Žaidimų aprašymai



kaip tai buvo **Final Fantasy VII**. **Silver** pasaulis žymiai paprastesnis nei gigantiška **Final Fantasy** visata. Be to, **Silver** neįprastai tiesiškas bei paprastas, tuo primindamas klasikinius žaidimus su tvirtai nustatyta siužeto linija. Vieninte-



lis skirtumas – personažo mirtis. Kitaip tariant, vaikinas iš **Inforgames** nepavyko visiškai atkartoti sudėtingos **Square** struktūros (manau, neverta ginčytis, kad **Silver** yra tiesioginis **FF** įpėdinis).

Skirtingai nuo **Final**

**Fantasy VII**, mūšiai vyksta realiaame laike. Jūs pasirenkate ginklo rūšį (šaltus, šaunamuosius arba magiją) ir, derindami pelės judesius su nuspaustu mygtuku, pradedate atakuoti. Nepasakyčiau, kad tai labai patogu, bet prie tokio nesudėtingo *interfeiso* greitai priprantama. Beje, **Inforgames** scenaristas smūgių sistemą nukopijavo vėlgį iš to paties **FF**.

Fizinis herojaus lygis kyla priklausomai nuo nukautų priešų skaičiaus, tačiau kilimas yra visiškai neadekvatus ir nekontroliuojamas. Man taip ir nepavyko sužinoti, kiek *hit-point* reikia surinkti kitam lygiui. Labai primityviai stiprinama herojų sveikata – jie valgo obuolius, sūrį ir netgi žiurkes, o taip pat geria buteliukus su stebuklingu

vandeniu.

Žaidime **Silver** labai atidžiai ir rūpestingai sukurti monstrai. Įdomūs velniai, sniego demonai, sargybiniai juda labai gražiai ir tikroviškai, be to, kiekviena pabaisa elgiasi visiškai skirtingai nei kitos. Labai juokingos geltono velniuko gaudynės, kuris vėliau pasiverčia į gigantišką monstrą. Tai vienas iš firmos **Inforgames** privalumų – jūmoras. Juokingos situacijos ir personažų veiksmai labai glaudžiai susiję ir dažnai maloniai nuiteikia netgi sunkiausiuose mūšiuose.

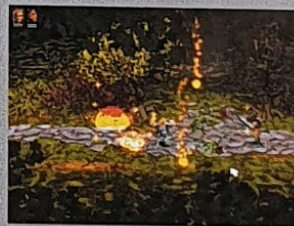
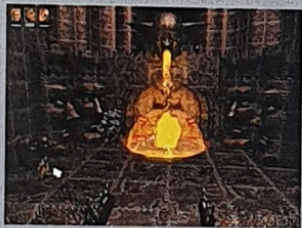
Labai neblogas žaidimo garsas. Geri garso efektai ir liūdna, kartais gotikinė muzika smarkiai įkaitina ir be to jau karštą **Silver** atmosferą. Nepasakyčiau, kad tai labai didelis pasie-

kimas, bet visgi tam tikrą įspūdį sukuria.

**Silver** nusileidžia **Final Fantasy** beveik viskuo – pradedant siužeto linija, baigiant grafikos lygiu bei magijos išraiška. Vis dėlto tai pakankamai rimtas ir įdomus produktas, galintis



prikaustyti jūsų dėmesį, kol dar nepasirodė **Final Fantasy VIII** ar **Diablo II**. Nelaukite iš **Silver** kažko ypatingo, tiesiog pasinerkite į nedidelio nuotykių atmosferą.



## Idealus kainos ir galimybių derinys!

### Kompiuteriai

#### Biurui

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

1599 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

2349 Lt

#### Profesionalui

- Pentium III 450
- 64 MB SDRAM
- 8,4 GB HDD
- 16 MB Riva TNT video
- 40x CD-ROM
- Creative 64 AWE garso korta, kolonėlės 120W
- Klaviatūra, pelė, padas

3999 Lt

15" sp. SVGA monitoriai nuo 490 Lt

Neklaidžiok, jei žinai, kur rasti



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

# Ralinga

- Kompiuteriai
- Periferinė įranga
- „Interneto“ klubas



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



# TARZAN

Žaidimų aprašymai

*Eurocom Development/Disney Interactive*

Mano kartos žmonės jau nebuvo "pamišę" dėl džunglių išauginto žmogaus – gerai nauaugusio vyro, civilizuotų moterų suvedžiotojo, pilnametražinių filmų, serialų bei animacinių filmų herojaus. Vieninteliu atributu iš tų laikų liko vadinamosios "tarzankės", ant kurių taip smagu įsisupus plūkstelėti į vandenį, aptaškant besimaudančias aplink mergaičiukes.

Mano vaikystė jau baigėsi, "tarzankės" liko atsiminimuose. Tačiau **Disney** kompanijai, kuri garsi ne tik Miki Maus'u, Donald'u Dak'u, bet ir pilnametražiais "Liūtu Karaliumi", "Aladinu", tai dar ne praeitis. Pilnametražiniai animaciniai filmai, po kurių vėliau atsiranda daugybė ilgiausių serialų – tai sėkmingas **Disney** kompanijos darbas. Tokie filmai, kaip "Liūtas Karalius" ir "Aladinas", pavergė mūsų vaikus (ir ne tik vaikus!), jie tapo hitais. Neseniai pasirodęs "Tarzanas", kurį taip pat išleido minėta kompanija, greičiausiai taps ne mažiau žymus kaip ankstesnieji jos filmai. Galbūt suaugusiems ir nesudrebės širdis, žiūrint šį naują darbą (mes pripratę prie rusiško "Mauglio"), tačiau jaunesnė auditorija tikrai įsimylės drąsųjį Tarzaną ir jo draugę Džein.

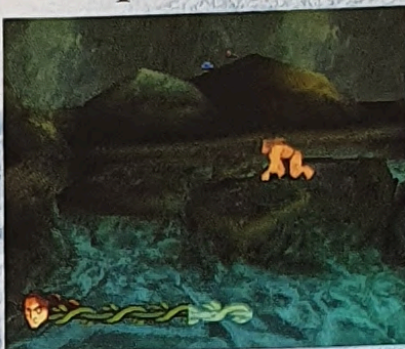
**Disney Interactive**, vienas iš labiausiai perspektyvių kompanijos padalinių, jau seniai filmų pagrindu leidžia žaidimus. Kaip pavyzdį galime paminėti **Lion King** arba **Aladdin**. Abu žaidimai buvo išleisti ir kaip arkadiniai pasišokinėjimai, ir kaip *Activity Centre*, kurie moko vaikus, teikia visokiausius naudingus patarimus bei skiepija meilę *Disney* studijai.

Taigi **Tarzan**...

Mūsų laukia staigmena – trimatės džunglės. Taip-taip – trimatės! Pagaliau kompanija, kuri trimatiškumo bijojo kaip ugnies, savo filmo pagrindu išleido trimatį žaidimą. Ir šis blynas tikrai nepridegęs! Esu linkęs manyti, kad tai "Eurocom Development" kompanijos nuopelnas, kuri sugebėjo animacinį filmą perkelti iš 2D į 3D taip kokybiškai, kad pradėti stebėtis, kodėl tai nebuvo atlikta anksčiau.

Labiausiai **Tarzan: The Action Game** panašus į abi **Pandemonium** dalis. Prisiminkite, prieš porą metų "Crystal Dynamics" sukėlė nedidelę revoliuciją, išleidusi pirmą trimatę arkadą, kuri iš esmės liko dvimate. *3Dfx* tais laikais buvo naudojamas retai, todėl stebėti mergaitės-magės ir jos išprotėjusio draugo-klouno šuolius buvo galima esant 320X200 arba 640X480 režimui. Tačiau tai visgi buvo revoliucija.

**Pandemonium** prasmė buvo papras-



ta. Herojus gyvena trimačiame pasaulyje, bet bėgiojo ir šokinėjo tik dviejuose iš matavimų. Todėl nereikėjo vargti su valdymu, o pripratę prie įprasto *jump&run* vaikai smagiai žaidė gražius tų laikų žaidimus.

Nuo to laiko panašių žaidimų, pritaikytų PC, nebuvo, bet štai gašdindamas savo šuoliais nuo vienos lianos ant kitos spalvotas papūgas, į disnėjiškas arkadas įsiveržė Tarzan'as.

Šis žaidimas jokiais būdais ne originalus, išskyrus žaidimo varikliuko ypatumus.



Vis taip pat reikia bėgioti per lygius, peršokinėti monstrus (šį kartą tai paprasti gyvūnai), kartais juos apšaudyti avokadų vaisiais (keturios rūšys). Kadangi didesnė žaidimo dalis vyksta džunglėse (10 lygių iš 13), standartiškai judėjimas išreiškiamas supantis ant lianų, užlipus ant dramblio ar merginos (arba atvirksčiai – po mergina? Nesvarbu). Tai gi siurprizų laukti neverta. Yra, žinoma, ir įdomių niuansų: pavyzdžiui, bėgimas nuo



išprotėjusių dramblių.

Žaidimo metu jums teks pabuvoti tiek jauno, tiek jau subrendusio Tarzано kailyje. Dar vėliau pakeisite lytį, netgi tapsite beždžione (mus mokė, kad mes kilę iš beždžionės, o gal atvirksčiai?). Tiesiog stebuklų šalis. Gaila tik, kad esminių skirtumų tarp veikėjų nėra. Jie visi sugeba šokinėti, bėgioti, mušti kumščiais į žemę. Gal tik mergina Džein dėl savo suknelės ilgio nesugeba pritūpti (ar tai neturėtų būti įgimta?).

Sunkumo lygmuo žaidime minimalus. Neužmirškite, kad žaidimas vis dėlto skirtas vaikams, o jie nelabai mėgsta pralošti. Suaugusiam arkadų mėgėjui šio žaidimo užteks vienam vakarui, nors ir jis žaisdamas greičiausiai taip pat patirs malonumą. Nežinau kodėl, bet man **Tarzan** asocijuojasi su prieš metus pasirodžiusiu arkadiniu žaidimu **Heart of Darkness**. Toks pat vaikiškas naivumas, animacija puikiai suderinta su miela širdžiai grafika. Aha, vos jos nepamiršome.

Netgi be greitintuvo grafika žaidime visai neblogai atrodo. Poligonai niekur neiškrenta, kamera (tai visų žaidimų "nuo trečiojo asmens" siaubas) niekada nepameta savo herojaus iš matomumo lauko. Jus supanti aplinka – visi šie krūmai, gėlytės ir medžiai su nukarusiomis lianomis – pavaizduoti labai kokybiškai ir tikrai jūsų neerzins. Erzinti gali tik nepakankamas pagrindinio herojaus išvaizdos detalumas – brūžus buvo galima šiek tiek pajvairstinti – gamintojai dėl to nebūtų nuskurdę. Taip pat greitesnis galėtų būti žaidimo varikluokas. Na, bet jeigu jūs turite 3D greitintuvą, tikrai būsite patenkintas kokybiškais vaivorykčių tėmis, nedideliais sproginiais ir ratulais vandenyje.

Garso takelis žaidimui, kaip ir filmui, aišku, įrašytas ne bet ko, o pačio Fil'o Kolinz'o, kuris išgarsėjo grupėje "Genesis". Tai gi muzika puiki. Jau kuo-kuo, o garso takeliais **Disney** kompanija išsiskyrė visada (vėl gi prisiminkite "Lion King" ir "Aladdin").

Garšai žaidime perkelti iš filmo ir yra identiški. Visa tai tikrai kokybiška. O jeigu jūs turite dar ir šiuolaikišką garso kortą, atitinkančią EAX trimačio garso standartą, jūsų namai prisipildys sodriais džunglių garšais.

Žaidimas vaikams. Žaidimas tiems, kurie mėgsta multiplikaciją. Apskritai – žaidimas visiems. Žaidimas, leidžiantis jums išsėtis žalių palmių paunksnėje. Viskas jame gerai, negaliu pasakyti apie jį nei vieno blogo žodžio.





# Lander

— *Psygnosis*

P166/32/WIN9X/3D Greitintuvas

Pastaruoju metu kompanijai **Psygnosis** tikrai nesisekė. Net keli šios kompanijos žaidimai buvo žaidėjų nesuprasti ir atmesti. Paskutine kompanijos viltimi tapo naujas jos gaminyš, tapęs pirmu žaidimu, kuris iš tiesų remiasi DVD standartu.

Remdamasis senu to paties pavadinimo žaidimu, **Lander** perkelia mus į tolimą ateitį, kurioje kosmosą pasidalino dvi kariaujančios korporacijos. Jums tapus narsiu pilotu ir kosminės erdvės tyrinėtoju, siūloma atlikti specialias užduotis, gauti už tai pinigų ir tokiu būdu modernizuoti savo geležinį draugą.

**Lander** - tai ne tik kosminis laivas, skriejantis galaktikos platybėmis ir per pusvalandį sunaikinantis tūkstančius priešų. **Lander** - tai platforma su plazminiu varikliu, paduodamos iš apačios energijos dėka sugėbanti kaboti virš paviršiaus. Pakreipę platformą į kairę ar į dešinę, jūs pakeičiate energijos padavimo kampą ir dėl to galite skrieti arba į priekį, arba atgal. Prisipažinsiu, valdyti **Lander**'į šimtą kartų sudėtingiau nei atrodo. Platforma apsisverčia aukštyne kojom, krenta, trinasi į bortelius ir visais įmanomais būdais stengiasi atitekti visus fizinius virtualaus pasaulio dėsnius. Iš viso egzistuoja keletas platformų rūšių, kai kurios jų kainuoja didelius pinigus.

Misijos žaidime **Lander** gana linijinės ir susiveda į kombinacijas: nulėk ten, nunešk tai ir atsiimk šitai, o taip pat naikinti visus priešus. Priklausomai nuo atliktos jūsų misijos

sėkmingumo, jūs galite gauti įvairias pinigų sumas, o nuo "žaliųjų" kiekio labai priklauso tolimesnis jūsų likimas. Juk bet koks modernizavimas, taisymas ir naujos įrangos pirkimas labai brangiai kainuoja.

Grafinis žaidimo vaizdas tiesiog puikus. Derinant du populiarius režimus (*Glide* ir *Direct3D*), žaidime **Lander** pasiekiami visi populiarius 3D efektai. Dulkės nuo plazminio variklio ar susidūrus su planetos paviršiumi, įvairiarūšių raketų žymės, lietūs, sproginiai, rūkas ir žaibas. Visuose žaidimo režimuose tai puikiai įgyvendinta ir atrodo idealiai, esant tiek *Glide*, tiek *Direct3D*.

Žaidimo garsinis akomponimentas įvertintinas stipriu penketu. **Lander** palaiko *Sound Blaster Live!* ir *Aureal 3D 2.0*, o tai suteikia daugybę privalumų šių garso kortų savininkams. Po nedidelio susišaudymo oloje garso banga dar ilgai aidės nuo sienų, be to, garsas padeda jums giliau panirti į mažos, pasimetusios visatos gelmėse platformos valdymo atmosferą.

Pirmieji **Lander** etapai jums gali pasirodyti sudėtingi ir nesuprantami. Bet kai tik jūs įveiksite psichologinį ir fizinį barjerą, kylantį dėl sudėtingo valdymo, žaidimas tuoj pat pasikeis ir, sužibėjęs naujais, anksčiau nepastebėtais atspalviais, suteiks jums daug malonumo. O jeigu jūs neišsverite išbandymo kraupiu valdymu ir tolimojo kosmoso šalčiu, galite drąsiai pasikarti ant artimiausio kompiuterio laido.





## UAB "PAS BROLIUS"

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

Galioja iki **KIBERZONOS** Nr.7 išleidimo

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



UAB "Pas brolius"  
Kaunas, V. Krevės g. 14 b  
(parduotuvėje "TAUPA")  
galioja iki KIBERZONOS Nr.7 išleidimo

# PC ZONE

PC GAMES NIRVANA

WORLD FIRST REVIEW!  
**KLINGON: HONOUR GUARD**  
Star Trek meets Unreal in the ultimate 3D shoot 'em up

SUPERTEST  
WE CHECK OUT  
THE BEST  
HELICOPTER  
SIMS

OVER 45 GAMES REVIEWED  
**HEDZ**  
CREATURES 2  
JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

EXCLUSIVE  
**CARM**  
SI

PLAYA  
FOR THE NEW  
CARM  
SI

NEED FOR SPEED: HIGHER GROUND 2: KROSS  
MOTORCYCLE RACING 20  
EUROPEAN AIR WAR  
SMALL SOLDIERS: SQUAD COMBAT

PSYCHO RALLY  
PlayStation hit  
takes the PC

TO...  
survive  
in Unreal  
yep! PC  
are won

ORCE  
two new  
arc games

WHAT IS  
COVER  
DISC?

### DAUGIAFUNKCINIS NAMŲ KOMPIUTERIS



UŽSISAKĖ NORS VIENA ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ, DALYVAUJATE LOTERIJOJE, KURIOS PRIZAS - PERSONALINIS KOMPIUTERIS

NORĖDAMI ISIŲTY NAUJAUSIĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ UŽ 40 LITŲ, SURAŠYKITE SAVO DUOMENIS IR IŠSIŲSKITE KORTELEŲ NURODYTU ADRESU.

KAINA  
**40**  
LITŲ

PAŠAU IŠSIŲSTI MAN NAUJAUSIĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ SU KOMPAKTINIŲ DISKU, UŽ KURĮ SUMOKĖSIU 45 LITUS, ATSIIMDAMAS PASTĖ.

VARDAS ..... PAVARDĖ .....

ADRESAS .....

PAŠTO INDEKSAS ..... TELEFONAS .....

KORTELEŲ SIŲSKITE ADRESU:  
UAB "POLIMEDIJA", ŠVITRIGAILIOS G. 8/14, 2600 VILNIUS

**B Ū T I N A S T Ė V E L I Ų S U T I K I M A S !**

#### PRENUMERATA PRIIMAMA

UAB "POLIMEDIJA", TILTO G. 29, VILNIUS  
TELEFONAS PASITEIRAVIMUI: (22) 31 22 94

poliMedija

## 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)



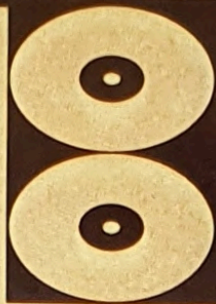
Na, savo burtus prašėsiu. Jei dar nepradėjai melstis, tai tuoj melsies.

1. Pavarčius žurnalą, vidury galima rasti pora plakatiukų
2. Esi šauniausias/a geimeris/ė, nes skaitai KIBERZONA
3. Laikai KIBERZONA pavertęs šonu

Na, tai kaip tau vėl mano burtai?



LAISVOJI



104.7 FM

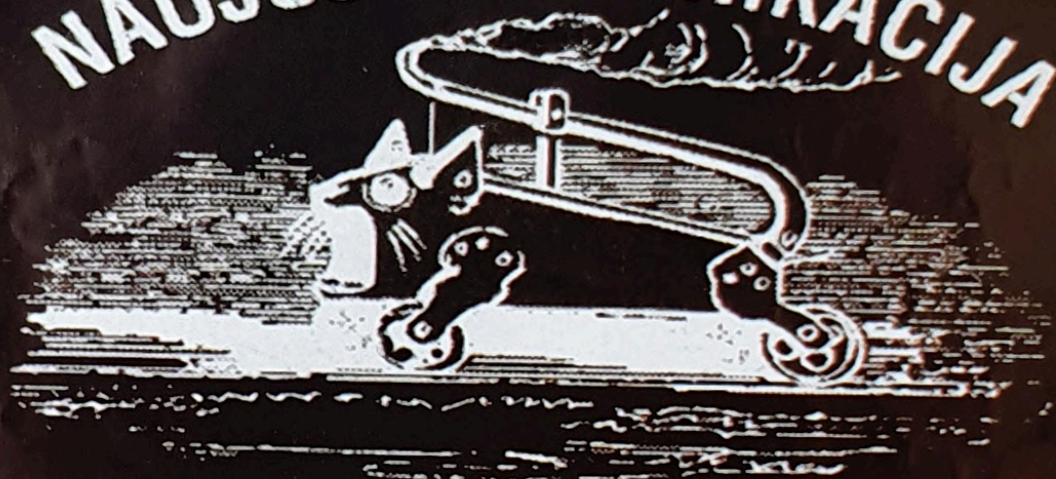
BANGA

**NAUJOJI**  
**KOMUNIKACIJA**  
Kartu su "PC MAGAZINE"

# PRISTATO

Naują ir vienintelę laidą

NAUJOJI KOMUNIKACIJA



KIEKVIENĄ

PIRMADIENĮ  
TREČIADIENĮ  
PENKTADIENĮ

# 15.30



**APM**  
KOMPIUTERIAI  
Basanavičiaus 15, Vilnius  
Telefonas (22) 65 23 18

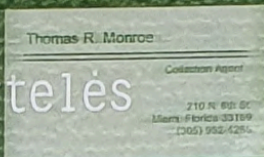
# KIBERZONA

PIRMAS IR VIENINTELIS ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS



teikia dizaino paslaugas

vizitinės kortelės



1999 kalendoriukai

Sausis	Vasaris	Kovas	Belandis	Gegužė	Birželis
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12

*sveikinimai*

greita, kokybiška ir pigu



vizitinės kortelės, vokai, firminiai blankai, atvirutės, akreditacinės kortelės, etiketės, kvietimai, sveikinimai, diplomai, kalendoriukai, bilietai, segtuvai, aplainkai, lankstinukai, informaciniai & reklaminiai lapeliai, lipdukai, firmos ženklo skenavimas ir sutvarkymas, reklaminiai plakatai, iškabos, stendai, afišos, parodų stendai, kasečių kompaktinių diskų dėkliukai, vėliavos, ženkliukai, spalvoti ir nespalvoti skelbimai...

skelbimo