080039
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח
יולי 1994

WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ניינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

- משחק נוסף בסדרה - אולטימה 8
- DOOM - משחק אחד שמשגע מדינה שלימה
- אנשי הציפור - גזע חדש במשחקי תפקידים

39
גיליון

מבצע
VIRTUAL REALITY

03074855
9806083

מאת: שחף בן-צור

סקא! מה קרה?

לא! דבר אלי... בבקשה!

הגים-בי התקלקל! עדיף לי למות!

אל תדבר שטויות...

בוא איתי...

מעבדה

ניתן אותי באן לתיקון

שלום גים-בי, אני רוצה למסור גים-בי...

"סנף"

אין בעיה!

נא להתקשר למספר הזה לדעת אם ליצני את התיקון.

בוא נפתח ברטיס תיקון...

פיננסים

הלו?

שלום! הגים-בי מיקן?

סקא! ברגע יצאנו משם!

בעבור שעה...

הלו?

שלום! הגים-בי מיקן?

אדוני... זה לוקח קצת זמן!

בעבור שעתיים...

הלו?

שלום! הגים-בי מיקן?

אתה לא תמיה כל-כך הרבה!

אדוני זה יקח עד כמה ימים!

סקא! איך קיבלת את המשחק כל-כך מהר?

בוא נגיד שהפעלתי לוחמה פסיכולוגית

פוף

בעבור שלושה שעות...

פיננסים

תוכן העניינים

גיליון 39: יולי 1994

- קומיקס מיקס 2
- חדשות מעבר לאוקיינוס 4
- PC: קיד קאד 6
- PC: חקירה מצולמת 8
- PC: אולטימה 8 10
- PC: THE JOURNEYMAN PROJECT 12
- PC: טיפים 14
- PC: DOOM 16
- PC: אליפות אירופה 18
- PC: שולחן המלך 19
- היחידה הארצית לחקירות הנאה 20
- PC: שכירי חרב 22
- פוסטר 24
- PC: ג'ים 26
- PC: זאב הים 27
- PC: סדנת האנימציה של אנה-ברברה 28
- סגה מגה דרייב 29
- שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ 30
- סופר נינטנדו 32
- סגה, נינטנדו, גיים בוי: טיפים 34
- משחקי תפקידים: שחקנים כפייתיים 35
- משחקי תפקידים: ביקורת ספרים 36
- משחקי תפקידים: אנשי הציפור 38
- משחקי תפקידים: מטרת דמות 40
- סיפור פנטזיה: גיבורות להשכיר 41
- משחקי תפקידים: מורגן לה פיי 42
- משחקי תפקידים: שוליית הקוסם 43
- קומיקס: סהרון 44
- לוח 46



מהפך באגף המורגן – ראו עמוד 42



העולם כמרקחה – כדורגל בעמ' 18







מהפך על שולחן המלך – ראו עמוד 19

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם:

לפלר ניר מנתניה, פרידמן מורן מאבן יהודה, רום גלעד מעין השופט, מנדלס עמרי מירושלים, שליי איתן מחופית, שחטמן יונתן מקיסריה, שלום איתי מלהבים, הרפז ערן מבאר שבע, ירושלמי אריאל מירושלים ודובסקי גיל מתל אביב.

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: טל סלם * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד.2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס: 03-5708174 * BBS: 09-334889 (מפעיל: רועי מן)

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד.
ה-BBS פועל בין השעות אחת עשרה בלילה ועד לשבע בבוקר.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

אהלן וויזים

הפעם אין משחקים או ספירת וויזים בטור שלי אבל אני מאמין שבכל זאת כדאי לקרוא אותו. אגב, מי שרוצה לראות מה עלה בגורל הספירה יכול לנדוד לעמוד 26 ולגלות הכל.

מעבר לספירה, נדהמנו מכמות התשובות שהגיעה והסקנו שאתם צמאים לחידוני מחשבים ויותר מזה - צמאים לפרסים. לכן, החל מהגיליון הבא, ננסה לתת לכם בדיוק מה שאתם רוצים - עוד חידונים, עוד פרסים ועוד פרסים.

העיתון עצמו גדוש כרגיל: שחף בן צור בודק את קיד קאד - לומדת הארכיטקטורה החדשה, את THE JOURNEYMAN PROJECT היומרני, ואת סדנת האנימציה של אנה-ברברה; דוד אידלס בוחן את אולטימה 8, DOOM שמציף את ישראל ואת שכירי החרב; ערן בן סער וחבורת הפנטזיה שלו מגלים גזע חדש של אנשי ציפור, מסיימים את "גיבורות להשכיר" ומתחכמים עם מורגן לה פיי.

אבל אתם הרי יודעים שזה לא הכל ושתמצאו עוד כתבות על מחשבים, סגה, נינטנדו ומשחקי תפקידים בין הדפים החלקים והמבהיקים של וויז.

לכן, קחו לכם את החופש בגדול, הכינו תיק, שימו בתוכו את וויז, את המחשב ואת משחק הווידאו שלכם, לכו לים, טיבלו רגליים במים, התחילו לשחק ולקרוא ושיהיה לכם קיץ אלקטרוני אמיתי.

בברכת אבטיח שמח,
ניר צוק, עורך וויז
(חוף שרתון הישן).



סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

מאת: ד"ר וויז



SATURN

ההתלהבות סביב מערכת המשחק החדשה של סגה - סאטורן, שתחליף את המגה דרייב, מעוררת הדים רבים. להזכירכם, מדובר במערכת משחק 32 ביט עם ביצועים מרשימים מאוד, המבוססת כמובן על משחקי CD. מתוך התמונות הפרוסות לעיניכם, ניתן לראות עובדה מעניינת, לפחות בגרסה היפנית, של פתח לקלטות משחק - השאלה אילו קלטות יתאימו אינה פתורה.

המערכת הוצגה לראשונה ביפן (כמובן...) אך ייתכן שהצבע והצורה ישתנו כאשר סגה תחליט לשווק את המערכת בארה"ב. מה איתנו? נראה שנחכה עוד הרבה זמן...

כדי לדעת מה צפוי לנו מבחינת תמיכה של בתי התוכנה, הודיעה סגה יפן שכרגע יש שישה בתי תוכנה שהתחייבו לפתח משחקים לצעצוע החדש: Capcom (יצרן Street Fighter), Konami, Hudson, Taito ו-Bandai, חברת שיווק הצעצועים הגדולה בעולם. ישנם עוד כמה בתי תוכנה המתכננים משחק או שניים כגון Data East ואפילו JVC.

נראה שמבחינת תוכנה העסק מסודר, אך עדיין לא ידוע אם המערכת החדשה תתאים ל-32X שהוזכר בגיליון וויז קודם. השאלה מטרידה רבים.

המשיכו לקרוא את המדור שלי ותתעדכנו בכל מידע חדש שיגיע. מה שבטוח הוא שהמערכת החדשה כבר נמצאת על סף הדלת.

נינטנדו 32 ביט

חדשה מהממת באמת!!! באביב הבא נינטנדו מתכננת להוציא לעולם מערכת משחק חדשה שתציע משחקי VR - מציאות מדומה. להבדיל ממערכות אחרות, המערכת החדשה לא תדרוש משקפיים מיוחדים. היא תפעל עם מעבד 32 ביט ותשתמש בתוכנה מיוחדת.

נשיא נינטנדו טוען כי המערכת החדשה תפתח תחום חדש של בידור ביתי, להבדיל ממערכות משחק מסורתיות המתחברות למסכי טלוויזיה. נינטנדו מתכוונת להוציא את המערכת כהמשך לסופר נינטנדו, ונראה שהיא החליטה לפתח מערכת זו כתשובה למערכת ה-3DO של פנסוניק. תהיה זו חברה הראשונה בעולם שתציע מערכת VR במחיר של $180 בלבד!!!

אמנם נינטנדו פועלת לאחרונה יחד עם חברת סיליקון גרפיקס האגדית, לייצור צג צבע זעיר ואיכותי למערכת קסדת הראש בערכת ה-VR, אך ייתכן שמערכת זו תבוסס על הקרנת התמונה. נינטנדו מאמינה שצעד זה יציב אותה שוב בראש מצעד יצרני משחקי הטלוויזיה.

3DO נישא

חברת טושיבה הידועה בזכות מוצרי התקשורת והמחשבים שלה הודיעה כי חתמה חוזה לייצור ושיווק מוצרי 3DO. טושיבה תייבא לאנגליה מערכת 3DO יחד עם מערכת מיוחדת של 3DO נישא. הגרסה הראשונה לא תכלול מסך, אך השנייה, שאף היא נמצאת כרגע בעבודה, תכלול מסך. המכשיר הנישא יכול להיות מותקן גם בתוך מכוניות. דמיין לעצמך - משחק בפארק היורה בכל מקום שתרצה...

Sega Wheel



זוכרים את מכונת המשחק Virtua Racing של סגה? ובכן, המשחק עומד לצאת בגרסת מגה דרייב, ולכבודו תוציא סגה לשוק את ההגה המחליף את הג'ויסטיק ועליו 6 כפתורים, אליהם ניתן להגיע בקצות האצבעות ללא עזיבת ההגה. ההגה יתאים כמובן גם למשחקי מירוץ אחרים.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

סוניק 4

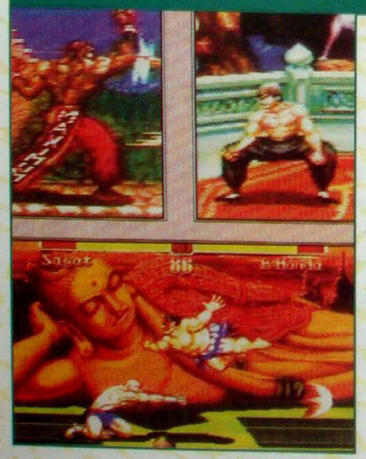


דמות המפתח של סגה והמתחרה הגדול במריו של נינטנדו - סוניק, מוציא המשך חדש!
מניסיון עם גרסאות סוניק הקודמות, אין ספק שסוניק 4 יעשה משהו שאף קלטת משחק לא עשתה עד היום.



SURPER STREET FIGHER 2

פרטים חדשים אודות משחק הקרבות 32 מגהביט היוצא בימים אלו למכירה. יש צורך במחסנית משחק הגדולה כפליים מהגרסה האחרונה - Street Fighter 2 Turbo - כדי להכיל את כל תוספות הגרפיקה והאנימציה עבור ארבע דמויות חדשות: Cammy, Dee Jay, T. Hawk ו-Fei Long. בנוסף מבטיח היצרן Capcom, שבמשחק יהיו מצבי משחק נוספים שאינם קיימים אפילו בגרסת המכונה: זיכרון נוסף אינו בחינם והמשחק עשוי להיות הקלטת היקרה ביותר לסופר נינטנדו - משהו באזור 300 ש"ח בארה"ב!



RAM

מה שחשבנו שלא יגיע לעולם - מגיע. סגה החליטה להוציא מחסנית RAM עבור ה-SEGA CD. המחסנית יצאה ביפן כבר לפני עידנים, ובשעה טובה היא מגיעה גם לשאר חלקי העולם, כאשר המטרה היא לאפשר שמירת מצבי משחק שונים במשחקי תפקידים (RPG) ובמשחקי סימולציה.



SONY PS-X

מערכת משחק אחרת סביבה יש מסתורין רב הינה מערכת סוני PS-X. המערכת מתוכננת לצאת בנובמבר הקרוב למכירה ביפן, ובספטמבר הבא באירופה וארה"ב. הסיבה לעיכוב הגדול בין השקת המערכת ביפן ובשאר העולם פשוטה: סוני מעוניינת לתת לבתי התוכנה המפתחים עבורה משחקים זמן, כדי להוציא משחקים טובים ואיכותיים ולא לבצע עבודה חפוזה. מחיר המערכת אמור להיות מתחת ל-400$. סוני הודיעה שתציג בתערוכת האלקטרוניקה ביוני הבא לפחות 20 משחקים שמחירם ינוע בין 30$ ל-50$.





לומדות

האדריכל הצעיר

PC



מאת: שחף בן-צור

לכל האדריכלים (והאדריכליות) לעתיד מיועדת התוכנה החדשה בשם קיד-קאד.

התוכנה היא מעין גרסה ידידותית, מוקטנת וחמודה של התוכנה המפורסמת אוטוקאד, המשמשת אדריכלים בכל רחבי העולם. בזמן שתוכנת האם אינה מספקת למשתמשיה אמצעים רבים לעבודה, אלא מטפלת בעיקר במימדים השונים (תלת-מימד או דו-מימד), מטפלת התוכנה הזו בכל הדברים הללו ומשאירה לילדים רק את משימת הבנייה (שלא בהכרח חייבת להיות מדויקת או נכונה לפי הספר).

הילד יכול לבחור בין שלוש זירות בנייה - עיר, כפר או חווה, כאשר האמצעים העומדים לרשותו משתנים בהתאם למקום (אי אפשר לבנות גורד שחקים באמצע החווה - לדוגמה).

לאחר שנבחר אתר הבנייה יתחיל הילד לבנות בשטח שנתפנה עבורו. הוא יכול לבנות בלבנים בודדות או במספר לבנים יחד, או בצורות שונות כגון קשתות, מקום לחלונות, קירות, מדרגות אלכסוניות וכדומה. יש להתחשב כמובן במימדים השונים (גובה, רוחב ועומק). הלומדה תעזור לילד להתמצא במימדים אלה אם אין לו את הידע הדרוש על ידי התראה והכוונה - והכל בעברית כמובן. בכל זמן שירצה, יוכל הילד "לתקן" את עצמו ולמחוק חלקים שבנה - אולם הוא לא יוכל למחוק לבנה שמעליה מוצבות לבנים אחרות, פן יפול המבנה כולו.

לאחר שנבנתה "יצירת הפאר" של האדריכל הצעיר הוא יכול לרהט אותה כפי ראות עיניו - ממש עד לפרטים הקטנים. הוא יכול לבחור איזו מיטה לשים בחדרים (ישנם כמה סוגי מיטות), היכן לשים את הכיור ובאיזה סגנון וצורה (יש כ-5 כיורים שונים) ועוד כיד הדמיון הטובה עליו (מקלחת, חלונות, וילונות וכדומה). כאן התוכנה לא תתערב, ולא תגיד לילד כי המקלחת לא יכולה להיות עם הספה, המחשב והטלוויזיה באותו חדר ואין ספק כי הצירופים שיוצרו יהיו מוזרים ומשעשעים כאחד.

בחווה ובכפר יכול הילד, כאמור, לאכלס את הבית כרצונו ולדאוג לחרישת שדות, לבניית אורוות ומכלאות ולבסוף לאכלס אותן בחיות המתאימות (סוסים, פרות, חזירים וכדומה).

בכל אחד מהשלבים קיימת אפשרות לשמור את הבנייה לצפייה חוזרת או המשך פעילות. כמו כן, במידה ומחוברת למחשב מדפסת (מכל סוג שהוא) אפשר גם להדפיס את העבודה (ולצבוע אותה בצבעים עליזים, כמו שתמיד כתוב בחוברות).

התוכנה משתמשת בצירופים כה רבים עד שכמעט אין אפשרות שהילד יבנה את אותו מבנה פעמיים. בכל פעם הוא יבנה משהו חדש, יהרוס אותו באופן שונה ויצבע אותו אחרת, כך שהלומדה היא בעלת חיי מדף ארוכים ומתאימה לטווח גדול של גילאים (החל מגיל 5 ועד 12).

בזמן העבודה נשמעים צלילים ואפקטים קוליים שונים המוסיפים לסביבת העבודה, וגם את פעולת הריסת חלק מהבנייה או את כולה מלווה אנימציה הומוריסטית ומיוחדת.

קיד-קאד היא פשוט לומדה נחמדה, נוחה לשימוש ומקורית, שתעניק לילד הרבה מאוד זמן עבודה ותפתח את תחושת המימדים השונים יחד עם כשרון התאמת הצבעים, ההיגיון והתכנון. היא יכולה להחליף במקרים רבים משחקים של אבני בנייה רגילות והיא מומלצת מאוד.

ציונים

סוג: לומדה

גרפיקה: ★ ★ ★ ★

קול: ★ ★ ★

כיף: ★ ★ ★ וחצי

כללי: ★ ★ ★ וחצי

בקיצור: לומדה מקורית ומעניינת. שווה את המחיר? אם אין לכם משהו דומה בבית... אז כדאי.

אוהב לשחק אותה?



נראה אותך מעיז ב- WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקי מחשב, שולחן. טלוויזיה, חפקידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף
ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים,
צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש
כל חודש מחדש.
מהר מאוד תלמד שהדרקון לא נורא כל כך.
לכל מערה יש פתח ויציאה
ולכל משחק יש סוף והתחלה.
רוצה טיפ מנצח לסיום?!
עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ
המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

מבצעים לחודש יולי
ברשת חנויות באג

20% הנחה למנויי WIZ
עם הצגת כרטיס חבר
תלוש זה מקנה הנחה של 20% בעת רכישת
משחקי מחשב של באג או מיראג'
ברשת באג בלבד. * יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5794711, 03-5702654
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

רשימת מתנות

- ☐ מכשיר טטריס
- ☐ משחק ל- PC סופר קוף
- ☐ כובע מצחיה
- ☐ מדריך בזק Corel Draw 3
- עם מאוורר
- ☐ מעבדת לימוד לשפת BASIC
- ☐ מדריך בזק QUATTRO PRO 3

משחקים :
- ☐ פלאשבק
- ☐ שר הטבעות
- ☐ אלופי הפסיפיק

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת
שם משפחה ופרטי _____
תאריך לידה _____
רחוב _____ מספר _____
עיר _____ מיקוד _____
טלפון _____
מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____

☐ מצורפת המחאה על סך 140 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.
☐ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.

☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)
שם בעל הכרטיס _____
כתובת _____
טלפון _____
מספר ת.ז. _____
בתוקף עד _____
מספר כרטיס _____
חתימת בעל הכרטיס _____

הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

קירנדיה 2

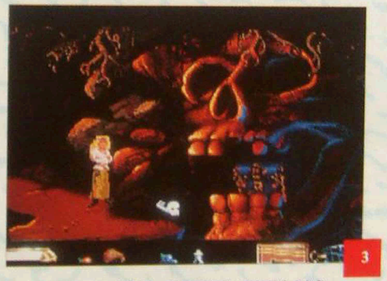


קירנדיה נעלמת עץ אחרי עץ, אבן אחרי אבן. באותו הזמן בדיוק מופיעים בארץ חלקים שונים מגופו של ענק. מוזר... הפעם אתה בתפקיד זנטיה – האלכימאית המלכותית. בידך מופקרת המשימה להציל את קירנדיה הנעלמת. במשימה זו תיאלץ להחליף שמלות רבות, לפתור בעיות רבות ולקחת חלק בהמון הרפתקאות.



1

זהו מרקו מן המשחק הקודם והעוזר שלו – יד שמאל ענקית.



3

כמה שיניים צבעוניות, והנה המטמון!



5

המכונה המושלמת: גם טוחנת, גם מזרימה מים לשדות וגם מייצרת חשמל.



2

חשוב מאוד לזכור את צבעי המנגינה הזו.



4

חשבתם שדרקונים הם גיבורים? לא נכון, הנה אחד בכיין.



6

העיר הרדומה.

PC

חקירה מצולמת



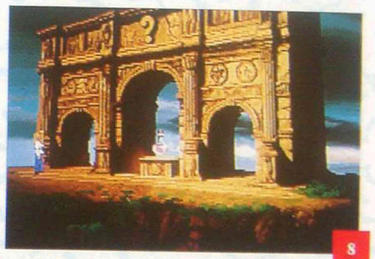
7 האם ידעת שפירטים אוהבים שירה?



11 רק הדובון יעזור לך לרכוב על דינוזאור.



15 אם תצליח לטפס תוכל לרכוב על הקשת בענן.



8 זה לא שער רומי – זהו מזבח השאלות.



12 עשה מעשים טובים ותתפוס את הרגל הגדולה.



16 אם תלך ימינה, תמצא את מגדלי הנוי ההפוכים. אם תלך שמאלה – תמצא שימוש למגדלים שבצד ימין.



9 זנשיה לא רק יפה – היא גם טעימה.



13 גם סנאי אוהב לאכול.



17 הקרב האחרון על קירנדיה.



10 הנקמה המתוקה במדריך הטיולים.



14 התוצאה של שימוש נכון במשקה מסוים – איש השלג מאוהב!

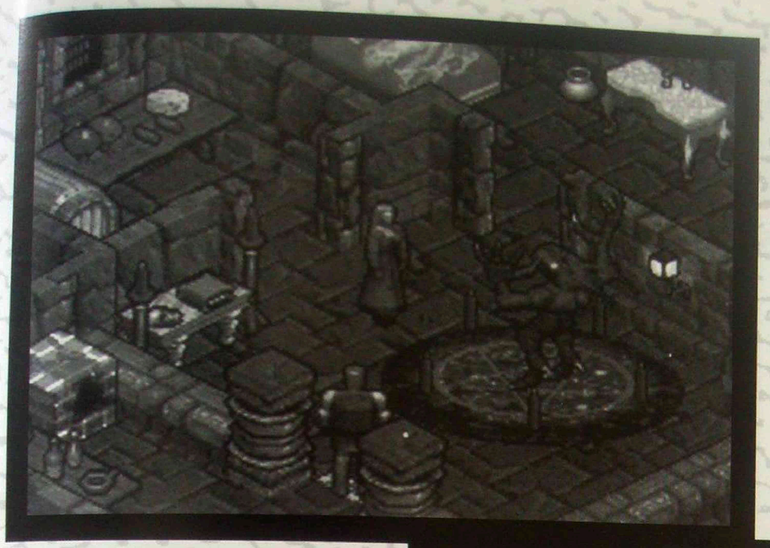


18 זוכרים אותו? כן, מלקולם מתעורר.

PC

PAGAN אולטימה VIII

מאת: דוד אידלס



בראשית, ארץ PAGAN נשלטה על ידי גזע ה-ZEALANS, אשר האמינו ב-ANCIENT ONES, האלים של הרגשות. התרבות שלהם היתה קיימת במשך דורות רבים עד שלבסוף הושמדה בעקבות מרד דתי. יצור אימתני בשם GUARDIAN הופיע בפני ראשי המרד והזהיר אותם ששליח האופל (בשם "המשמיד") יבוא לארצם ויסית את כוחות הטבע - אוויר, אדמה, מים ואש - נגדם. הוא הוסיף כי רק אם הם יתפללו לאותם כוחות הם יצליחו לשכנעם לא להצטרף למשמיד. כך עלו כוחות האלמנטים והפכו ל-LITHOS - מלך ההר (אדמה), HYDROS - יצור המעמקים (מים), STRATOS - הקול המיסטי (אוויר) ו-PYROS - אדון האש (אש). אלי הרגשות התעצבנו עד מאוד, ונתנו פקודה למאמיניהם הנותרים להשמיד את כל מאמיני הדת החדשה, אשר נקראו PAGANS. המורדים ניצחו במלחמה הארוכה ועקובת הדם, רק כדי לקבל מה-GUARDIAN הודעה על בואו של המשמיד.

המאבק בין המשמיד לאיתני הטבע השאיר צלקת על פני האדמה, והפך אותה לעולם של "שעת דימדומים" תמידית, בו השמיים תמיד מכוסים. למרות ניצחונו של המשמיד, איתני הטבע המשיכו ללחום אחד בשני במאבק על השליטה המוחלטת. לכל אלמנט היתה כת משלו:

ה-NECROMANCERS, אשר מכינים את המתים בשביל ה-LITHOS;
ה-TEMPEST, אנשי ה-HYDROS;
ה-THEURGIST, אנשי STRATOS



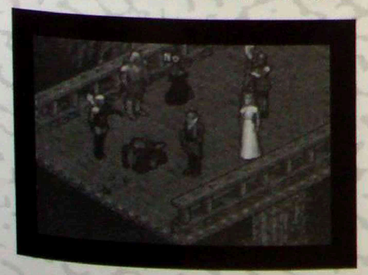
כמות גדולה של אנימציה, מוסיקה נפלאה ועלילה חדשה ודרמטית. למעשה, חברת ORIGIN כיוונה אותו לפלח רחב של

ו-SORCERERS הארגון הסודי אשר מטפל ב-PYROS.

סוף סוף מגיע אלינו פרק נוסף בסיפור המתמשך של RICHARD GARRIOT, אולטימה 8 מציעה גרפיקה משופרת ודמויות גדולות ומפורטות יותר - עם הציבור, ולכן המשחק קטן יותר (לא כל כך רע, בהתחשב בעובדה שלגמור את אחת האולטימות הקודמות לקח בערך 4 חודשים), עם פחות דמויות לא רלבנטיות ויותר אקשן. השחקנים המנוסים מהאולטימות הקודמות היו מצפים לשינויים מפליגים במבנה המשחק - אך לא כך הדבר.

אם אתה שחקן אולטימה מנוסה, הדבר הראשון בו תרגיש הוא שהמשחק נותן הרגשה של כמעט משחק פעולה: יש כאן התייחסות כבדה לפעילות בזמן אמת ופירוש הדבר הוא שתזדקק להרבה יותר קואורדינציה מאשר במשחקים הקודמים. ה-AVATAR רץ עכשיו, קופץ ומטפס (הוא כנראה לקח שיעורים פרטיים מהנסיך הפרסי) והרבה מהחידות והמכשולים מבוססים על סוג זה של פעילות. זה בכלל לא רע, אבל השליטה בדמות לא הפכה לקלה יותר. להיפך.

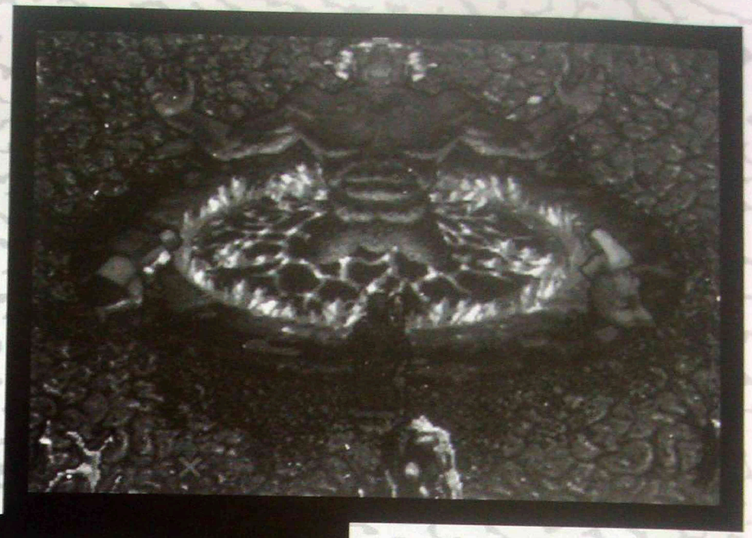
באולטימה 7 אתה זז על ידי לחיצה על והכפתור הימני של העכבר, בזמן שפעולות אחרות - כמו להגיע לתפריט



החפצים, לדבר עם אנשים ולהרים או להשתמש בחפצים - היה ניתן לבצע על ידי לחיצה על הכפתור השמאלי של

PC

PAGAN אולטימה VIII



אחרי שניצחת את ה-GUARDIAN הרשע, אתה נזרק דרך מעבר הקסם ל-PAGAN, עולם אכזר הנשלט על ידי איתני הטבע. כאשר אתה מגיע לשם, אתה נתפס להרגשה ששכחת גז פתוח בבית (או משהו כזה) ואתה מוכרח לחזור לשם בהקדם האפשרי. בכדי לעשות זאת, עליך להתמקח עם איתני הטבע, כלומר להצטרף לכתות שלהם. זוהי העלילה בקווים כלליים - במציאות, זה קצת יותר מסובך.

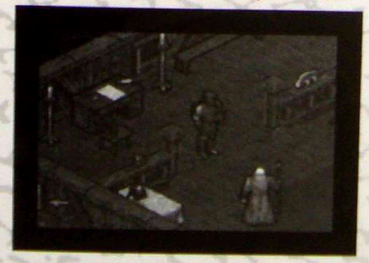
ברגע שהגעת ל-PAGAN אומרים לך לחפש את BENTIC, מלומד אשר יוכל לעזור לך. BENTIC מציע לך לבקר קוסם והקוסם, אחרי שסוף סוף מצאת אותו, מציע לך לדבר עם הנקרומנסר המקומי. וכך זה נמשך. מאוד קל לפספס אינפורמציה חשובה וכתוצאה מכך לשייל בחיפוש אחר "מה לעשות בכדי להמשיך". חשוב מאוד לזכור כל מה שאומרים לך, מפני שרוב הדמויות אינן חוזרות על דבריהן. לא היה מפריע ל-ORIGIN להוסיף תפריט של ספר-יומן שבו היו נכללות כל ההנחיות. זה יכול היה להיות יעיל מאוד לשחקן המתחיל.

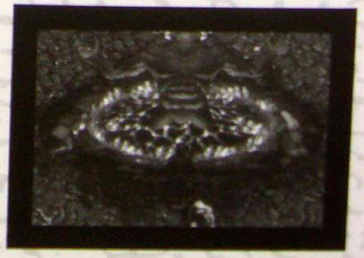
המשחק אולטימה 8 הוא משחק מצוין עם גרפיקה, מוסיקה, פעילות ועלילה מצוינות. הבעיה היחידה היא השליטה המסובכת במקצת. בוא ונקווה שבאולטימה 9, חברת ORIGIN תשקיע יותר זמן בשיפור הממשק והמהירות. בסך הכל, זהו משחק אתגרי ומעניין אשר ירתק אותך למסך במשך זמן רב. אבל את זה בטח ידעתם עוד לפני שהתחלתם לקרוא את הכתבה, לא? אולטימה זה אולטימה.

העכבר. זה נשאר גם באולטימה 8. בכל זאת, עכשיו עליך להיות ממש קרוב לחפץ כדי להרימו, וצריך להיות מדויק כדי להכניסו לתרמיל הגב שלך. במשחק אולטימה 8 עליך ללכת לבד - אין יותר הליכות אוטומטיות מנקודה אחת לנקודה השנייה. זהו חידוש מרענן, אבל אחרי כמה ניסיונות להיכנס בדלת זה קצת מעצבן (הדמות שלך חייבת להיות בקו המדויק בכדי להצליח), ויש לכך סיבות: באחד המקומות למשל עליך לעבור אגם בעזרת קפיצות מדויקות על האיים המפוזרים בו.

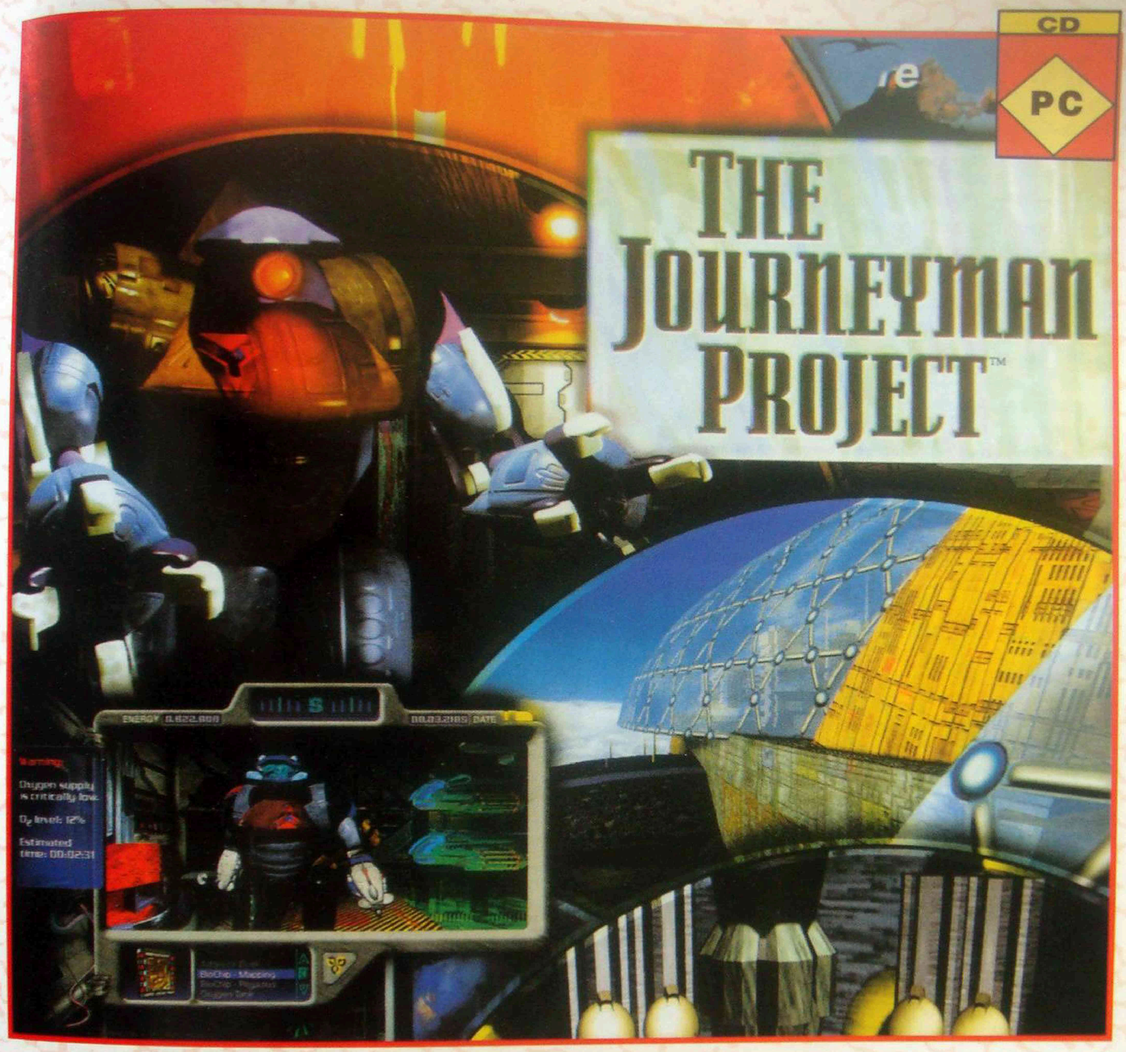
כמות הדמויות המעורבות בפעילות היא, כאמור, גם אחד הדברים שהשתנו. באולטימה 7 היו 300 דמויות משנה (NPC), בזמן שבאולטימה 8 יש רק 40 דמויות פעילות (חוץ משומרים, נזירים ואיכרים). בכל זאת, כל דמות משחקת חלק הרבה יותר גדול בסיפור, אשר מקנה לה אפשרות להתפתח יותר מבעבר. בנוסף לכך אתה שולט רק על AVATAR, במקום לסחוב אחריך קבוצה של חמישה או שישה אנשים. גם לזה יש סיבה - קודם כל אתה לדבר על שישה. אחרי שתעבור את האיים בדרך ל-MYTHRAN הקוסם, תשמח מאוד שאינך צריך לחזור ולהעביר את כל שאר חברי הקבוצה את אותה הדרך.

למרות הכנסתן של פעילויות וחידות בזמן אמת, המשחק לא הפך למהיר יותר. לפעמים לוקח כמה שניות להיכנס לעיר.





משחק משחק תפקידים של איש אחד; דבר שני, רוב החידות בסגנון הפעולה קשות מספיק בכדי לפתרן עם שחקן אחד - שלא מן הצד החיובי, משחקי האולטימה ידועים בעלילה המדויקת והמורכבת שלהם ובנושא זה אולטימה 8 אינו שונה מקודמיו.



מאת: שחף בן-צור

קבלו במחיאות כפיים סוערות את פריצת הדרך הבאה במשחקי המחשב - Journeyman The Project (ובתרגום חופשי: פרוייקט איש המסע).

"פרוייקט איש המסע" הינו משחק שגרם לנו לפעור את הפה ולסגור אותו רק מספר שעות לאחר מכן. המשחק פשוט מ-ד-ה-י-ם. זהו המשחק הראשון הנחשב לפוטו-ריאליסטי.

המושג "פוטו-ריאליסטי" פירושו תמונה אמיתית, והכוונה למשחק אשר משתמש באנימציית תמונות מלאה ולא - כפי שהיה נהוג עד היום - בפוליגונים (גרפיקת משולשים ושטחים).

אך אם אתם חושבים שרק הגרפיקה הוציאה אותנו משלוותנו אתם טועים! גם המוסיקה והעלילה הן בעלות רמה שאין שנייה לה, נכון לכתיבת שורות אלה. סביר להניח שיש משחקים מתוכננים אשר יגיעו בקרוב לישראל ויהיו דומים, אך לפרוייקט איש המסע שמורה זכות ראשונים בארץ.

העלילה מתרחשת בעתיד הרחוק, בשנת 2318 ליתר דיוק. כדי שלא תמצאו את עצמכם תוהים מה ומו - וגם כדי לגרום לכם לרוץ ולקנות את המשחק - נתחיל בסוף המאה ה-21, בעוד כמאה שנה מהיום.

עד סוף המאה ה-21 הגיעה האנושות למסקנה כי אם לא תתפוס את עצמה בידיים יהיה מאוחר מדי. מלחמות רבות וגדולות עברו עליה וכולם הגיעו למסקנה כי לבסוף לא ישארו מנצחים וכולם יושמדו. כך, לאט לאט, החלו אומות העולם להתאגד, משטרים דיקטטורים נפלו והשלטון עבר מקבוצת נבחרים לידי העם הפשוט, עד שבשנת 2117 הוגשם חלום "העולם המאוחד".

בשנים שלאחר מכן התגברה תחושת הביטחון הכללית, הופסק כליל ייצור הנשק והפשע נעלם כמעט לחלוטין. האנושות פרחה. החלו בחקר החלל וההתפתחות מחוץ לכדור הארץ צברה תאוצה.

ואז, בשנת 2185, קרה מקרה אשר שינה את היסטוריית האנושות כולה. טייסת ספינת מטען אשר הביאה ציוד ליישוב מחקר על מאדים, ראתה משמאלה חללית זרה (עב"ם) על פני הכוכב. מייד לאחר מכן התרוממה החללית ונעלמה בטיסה במהירות שמעל למהירות האור. גם

מצלמות המעבדה על הקרקע הנציחו את המאורע וכך הוכח בפעם הראשונה בהיסטוריה, באופן וודאי, כי יש חיים מחוץ לכדור הארץ.

חקר החלל התקדם במהירות ומושבות הוקמו על מאדים, על הירחים של שבתאי וצדק ואפילו על נפטון המרוחק. רוב המושבות היו לצורכי מחקר והתיישבות ראשונית, אך נועדו גם להקל על בעיית פיצוץ האוכלוסין בכדור הארץ עצמו. בכדור הארץ החלה הבנייה לצמוח בכיוון היחידי שנותר - למעלה. ערים מעופפות באוויר תוכננו זמן רב ובשנת 2300 בדיוק נחנכה קאלדוריה. העיר המעופפת הראשונה.

שמונה שנים לאחר מכן (2308) נוצר הקשר הראשוני עם יצורים מהחלל אשר קראו לעצמם סירולאנים. הסירולאנים הציעו לאנושות להצטרף ל"אחוות השלום של החלל". איגוד זה נועד להחליף מידע מגזע אחד למשנהו, ליצירת קשר טוב יותר ולפיתוח כלל התרבויות. הסירולאנים הקציבו לאנושות 10 שנים בדיוק לפני שיחזרו לכדור הארץ כדי לקבל את תשובת האנושות.

כשנה לפני חזרתם הושגה פריצת דרך חדשה והתאפשר הטוב או הגרוע מכל (תלוי איך מסתכלים) - המסע בזמן. מכונת המסע בזמן שנקראה "פגסוס", על-שם הסוס האגדי, ביצעה מסע בודד בזמן לפני שהוחלט על איסור מוחלט להשתמש בה, מחשש לנפילת המערכת לידיים זרות ושימושה לרעה, בצורה שתשמיד או שתשפיע באופן משמעותי על האנושות והיקום כולו. המכונה הוכנסה למבנה תת-קרקעי סודי ורק מספר אנשים בכל האנושות ידעו על קיומה. מספר סוכנים הוכשרו לשמירה על המכונה ועל תיקון/החזרת הזמן במידה של ניצול לרעה ושינוי הזמן.

אתה הוא סוכן מספר 5.

אתה מצויד בחליפה משוכללת אשר הותאמה לעמוד במצבים קיצוניים ביותר, החל מטמפרטורות גבוהות או נמוכות וכלה ביריות לייזר ופוטונים. כמו כן, הושתלו במוחך מיקרו-שבבים אשר נועדו לשפר את תפקודי גופך השונים או לעזור לך במשימות שונות - כגון מיפוי, התמצאות בזמן ובדומה.

עד מהרה תמצא את עצמך "מקפץ" בזמן - החל מתחילת החיים על כדור הארץ (זמן הדינוזאורים) ועד לזמנך שלך, דרך כל תחנה אפשרית - המושבות במאדים, על הירח, המאה ה-20 ובדומה. בכל אחד מהזמנים תיאלץ להתמודד עם קשיי התקופה, להילחם ברובוטים אימתניים או בפושעים אכזריים - כל זאת מבלי לשנות את הזמן המקורי ולגרום לשינוי העתיד במו ידיך.

כפי שציינו, כל המשחק עשוי מסרטונים קצרים בעלי 256 צבעים, אשר מקנים לו תחושה אמיתית מ-א-ו-ד. אם



עד עכשיו רצו החברות לנצל את מהירות המחשב על חשבון הגרפיקה (כמו במציאות מדומה), באו המתכנתים של "פרוייקט איש המסע" והוכיחו כי אפשר לשלב גם אנימציה של תמונות אמיתיות עם צלילים ואפקטים קוליים וגם לשמור על מהירות סבירה ביותר, שלא תיפגע בהנאת המשחק (תוסיפו לזה גם עלילה מעולה שתגרום לכם לשכוח איפה אתם נמצאים...).

הצלילים הם חלק נוסף של המשחק אשר אפשר לספר עליו כמה עמודים לפחות. נציין רק כי על החלק הזה של המשחק עבד צוות נפרד מהמתכנתים, ויצר מוסיקה ייחודית אשר מתאימה

CD PC

ספציפית לחלקי העלילה. האפקטים הקוליים הם מהמעולים שאפשר לשלב כיום במשחקים באופן כללי - קולות של בני אדם, חיות, מחשבים, אפקטים של מכשירים, והכל בכמות נדיבה מאוד (בייחוד חלקי הדיבור). הכל באיכות שמדהימה את השומע אותה בפעם הראשונה. זו אולי לא פריצת דרך בחלק הזה, אבל זה הניצול המקסימלי האפשרי מ-CD-ROM - וגם את זה לא כל המשחקים יכולים לעשות.

אבל... (תמיד יש אבל) ואל תגידו שלא אמרנו לכם - שימו לב! המשחק דורש מערכת מחשב חזקה מאוד, מהעשירון העליון של המחשבים - 386 יריץ את המשחק - אך בצורה איטית למדי ולכן רצוי 486DX לפחות. כונן CD-ROM חובה כמובן ומומלץ מאוד מאוד שהוא יהיה בעל מהירות כפולה. הזיכרון חייב להיות בעל 8 מגהבייט לפחות והתוכנה רצה על "חלונות" (WINDOWS). לפני שמתחילים את המשחק יש להטעין תוכנת QUICKTIME (זוהי תוכנה המאפשרת למחשב להריץ סירטונים שונים). כמו כן, יש לסגור את כל התוכנות האחרות שפועלות על מנת שהמשחק ירוץ (כמו שלנו לקח זמן - גם לכם יקח זמן מה עד שתצליחו להריץ את המשחק - תאמינו לנו). כרטיס קול חובה, אמרנו? או שמיותר לציין?

המלצה אחרונה לפני שנסיים - כאשר אתם מפעילים את המשחק שימו אוזניות ושבו בחדר חשוך - את ההרגשה שתחוו אי אפשר לתאר. קדימה.

ציונים

סוג:	הרפתקה
גרפיקה:	★★★★★
קול (כ. קול):	★★★★★
כיף:	★★★★★
כללי:	★★★★★

אם אפשר היינו נותנים 7 כוכביות. שווה את המחיר: מ-ו-מ-ל-ץ-! רוצו לקנות!

שגיא לבנון הרצליה

■ COMMANDER KEEN 1–3

★ לחץ על G-O-D כדי שתוכל ללכת לכל מקום שתרצה במסך המפה.
★ לחץ על C + T + רווח ותקבל את POGO + ארבעת הכרטיסים.

■ SIMCITY

★ לחץ על SHIFT + FUND ותקבל $10000 לקופה. אחרי 4 פעמים תהיה לך רעידת אדמה.

בני בר אדון מבת ים

★ בכל פעם שעושים SAVE לפני אסון, יוצאים. חוזרים למשחק ועושים LOAD והאסון נעלם (והכסף לא).

■ ANOTHER WORLD

★ הקוד למסך האחרון הוא: LFCK.

■ WINGS OF FURY

★ בנחיתה כוון את הצלב על האוניה וכשתגיע אליה הזדקר עם המטוס ותפוס את החבל (4 הלולאות).
★ תותחים אוטומטיים אפשר לחסל רק עם רקטות.

דני בר אדון בת-ים

■ THE LOST VIKINGS

★ הקוד למסך האחרון הוא: MSTR
COMMANDER KEEN 4
★ במסך הראשון בחלק התחתון, הולכים לבריכה שמצד שמאל. קופצים עם הקפיץ לקצה הברכה וניתלים, ושם יש 10 פסילות ויציאה.

■ הנסיך הפרסי 2

★ עם SHIFT + L אפשר לעבור מסכים עד מסך 4.

■ SIMFARM

★ הכי טוב לגדל תפוזים: הם צריכים טיפול רק בהתחלה והם יכולים להגיע למחיר של $39000.

אבנר מתן מגדרה

■ BODY BLOWS

★ כל דמות עושה קסמים אחרים, אך המקשים עושים אותו דבר.
★ טכה לחוצה הרבה זמן - עושה סופר קסם.
★ קסם מיוחד לג'ינג'ה: למטה, אלכסון נמוך, קדימה: היעלמות למקום אחר.
★ כסחו ותיהנו!

■ PRINCE 2

★ במקום PRINCE, הקישו: MEKINITE - PRINCE, ואז במשחק: CTRL + N וזה יקפיץ אתכם שלב.

מאיר בבן, רמת השרון

■ קומנדר קין 6–4

★ T+A+B - מקש בונוס.
★ F10+J - קפיצת ריחוף.
★ F10+S - הילוך איטי.
★ F10+B - צבע המסגרת.
★ F10+I - כל הדברים שאפשר לקבל במשחק.

■ איפה בעולם כרמן סן-דייגו?

★ לפני המשחק, במקום לכתוב סתם CARMEN, כתבו:
CARMEN CHEAT (באותיות קטנות)
וכאשר תלחצו על כפתור ה-OPTIONS, תהיה לכם גם האפשרות - CHEAT MENU.

אמיר רוזנפלד ירושלים.

■ KING QUEST

★ קח את התליון מהקן של הנשר והאכל את הנשר לפני טירת השלג. לאחר שחטפת את סדריק, אכול חלק מהבשר והמשך למסך הבא. השתמש במזחלת על המדרון וזרוק ליטי את העוגה בפרצוף. כשהזאבים בארמון מלכת השלג באים לטרוף אותך נגן לה בנול. אחרי שהרגת את יטי היכנס למערה עם הפטיש.

■ יומו של הטנטיקל

★ פוצץ את OOZO THE CIOUN עם הסכין מלאורן.
★ שים את האוגר במכונת הקרח.
★ קח את המפתחות שמאחורי הדלת של האיש השמן ותן אותם לגנב בחוץ.
★ קח ממנו את כלי הפריצה ופרוץ את מכונת הממתקים.
★ קח את כל הכסף ושים אותו במכונת הייבוש, כשהכסף בפנים.
★ אחרי מאתיים שנה הוצא את האוגר ממכונת הקרח ואת הסוודר ממכונת הייבוש.
★ שים את האוגר במיקרוגל ואחר כך שים עליו את הסוודר.

■ אי הקופים 1

★ תן לקניבלים את הספר "איך למצוא את האש בניווט", כדי שיתנו לך את הראש.
★ היכנס לתוך הקוף הענקי והשתמש בראש שהקניבלים נתנו לך, לאן שהאף שלו מצביע, עד שתגיע לאוניה ואז שכנע אותו לתת לך את השרשרת שלו.
★ שים את השרשרת על עצמך וכך תהפוך לבלתי נראה.

■ אי הקופים 2

★ לך לספרייה ותמצא שם ספר על ספינות טרופות, לך לאישה ושכור ממנה אוניה.
★ רשום את מקום השקיעה של הספינה "MAD MONKEY" ואז תאמר לאישה ללכת לשם.
★ צלול וקח את ראש הקוף ומשוך בחבל. כשאתה על החוף תן את הפסל למוכר העתיקות תמורת המפה.

■ אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס

★ נחת מדרום לעיר עם הכדור הפורח כדי למצוא את אתר החפירה.
★ באטלנטיס, כדי להיכנס השתמש הפוך בקוד האחרון שעשית.
★ באלג'יריה, החלף את המפה במשהו אחר כדי לתת לבעל המכולת, ואת האוכל שהוא נותן לך תן לקבצן, אחרי שהוא מביא לך כרטיס לכדור הפורח.
★ תן את הכרטיס לשומר, וכשאתה בשמים חתוך את החבל.
★ איך משיגים את הסכין? דבר עם סופיה שתסתכל על זורק הסכינים, ואז דחוף אותה. לאחר ההופעה האיש יתן לך סכין.

■ ווילי ביימיש

★ כשאתה מגיע להציל את אבא שלך, זרוק את הוו על ליאונה וקפוץ על הידית אל האפלה הענקית.

■ STRTREK

★ אם אתה רק מהמם אנשים - הפדרציה נותנת יותר נקודות.
★ במשימה השנייה השתמש בפייזר על המלחם. השתמש במלחם בצד שמאל של הדלת בשדה הכוח. השתמש במלחם על חתיכות הברזל שמצאת.

★ קח את החוטים מהפצצה, השתמש בחוטים הארוכים על הטרנספומטור. השתמש במה שעשית עם המלחם על הטרנספומטור.

■ אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון

★ בבית אביך דחוף או משוך את הכוננית וקח מאחוריה את נייר הדבק. המס את הנייר במשרד שלך ועם המפתח פתח את המגירה בבית אביך. קח משם את הספר והוצא את הציור של הגביע הקדוש.
★ כאשר הנאצים תופסים אותך בטירה, כשאתה מפעיל את האזעקה, תן להם את הספר המזויף.

■ טיטוס השועל

★ קודים: שלב 3: AGAS. שלב 5: 200E.

■ PRINCE 1

★ רשום ב-A "PRINCE MEGAHIT" ותוכל לעשות את הקסמים הבאים:
★ K - הורג שומר (לא פועל על שלבים).
★ SHIFT - L - מעביר שלב.
★ SHIFT - B - חושך.
★ SHIFT - W - נחיתה רכה (לא פועל על חרבות)
★ SHIFT - I עולם הפוך.
★ U - רואה מפה למעלה.
★ N - רואה מפה למטה.
★ H - רואה מפה שמאלה.
★ J - רואה מפה ימינה.

ליאור הבר

■ KINK QUEST 5

★ קח בננה והתחבא בתוך העץ, חכה עד שהרובוט יבוא ובלי שיראה הכנס את הבננה לעץ.
★ כדי להציל את חברך במועדון עליך להכניס את שקית קופי החלל לתוך הכוס ולחכות עד שכולם יברחו וללכת לבית הכלא. שם יש לשים את ספיקי על הכלוב של חברך.

■ הרצון לעוצמה 4

★ עליך לתת לבבה יגא את הבובה ולשכנעה לבוא איתך וכשהוא יביא לך את המקל עליך לתת לבבה יגא עוגה.
★ עליך לתת למלך הגנבים את החיפושית שבפתח הסובי.

■ אי הקופים 2

★ עליך להכניס עכבר למרק כדי שיפתח את המטבח ואז תעבוד במטבח. אל תכין מרק, ברח דרך החלון.
★ עליך לקחת את המפה שנמצאת על הקיר במסיבת התחפושות.

■ PQ4

★ ביום הראשון סמן את הגופה בגיר ורשום ראיות על כל דבר. לאחר מכן צלם את הגופות והראיות.

■ נשרוקים

★ האות B מביאה נקודות.
★ האות L מוסיפה פסילה.
★ האות S גורמת לכך שתצטרך לתת לריבועים מכה אחת.
★ האות F עוצרת את האויבים.

■ KQ5

★ כשתראה חתול רובץ מאחורי עכבר, זרוק על החתול את הנעל שמצאת.

■ המפתחות למארמון

★ ביום ה-17 אחרי שתהרוג מפלצות תקבל מפתח.

■ ECO QUEST 2

★ כשאביך קורא לך התבונן בציפור. יש לשים חומרי ניקוי ומטלית על הציפור.

עופר גחמן, רמת השרון

■ SYNDICAT

★ כאשר אתה נמצא בקונפדרציה של החברה והשם שלך, היכנס לשם החברה וכתוב COOPER TEAM, אז תקבל הרבה מאוד כסף, את כל הנשקים ואת כל הסוכנים.

■ EPIS PINBAL

★ כאשר אתה ב-OPTIONS על לוח המקשים, לחץ במספר הכדורים F1 ואז יהיו לך 6 כדורים במקום 5.
★ באמצע המשחק לחץ על ESC ואז N ו-B ותקבל כדור, (זה לא עובד על מסך ENIGMA).

שחר אלבק, בת-ים

■ PRINCE OF PERSIA

★ שיקוי גדול - SHIFT+T.
★ שיקוי קטן - S.
★ לנחות - W.
★ חושך - B.
★ לעבור שלב - L.
★ להפוך מסך - I.
★ להסתכל במסך שמאלה - H.
★ להסתכל במסך ימינה - J.
★ להסתכל במסך למטה - N .
★ להסתכל במסך למעלה -U.
★ להרוג - K.
★ להוסיף/להפחית זמן - +/-.

■ SIMPSONS

★ לכתוב במסך הטלוויזיה COWABUNGA.

■ BUMPY

★ שלב שני - ACCESS.
★ שלב שלישי - BUTTON.
★ שלב רביעי - ISLAND.

■ ANOTHER WORLD

★ שלב אחרון - FLCK.



DOOM



מאת: דוד אידלס

בגרסת ה-SHAREWARE של DOOM יש אלפי זומבים, טונות של ציוד צבאי, דליים מלאים של אווירה, מאות אנשים הרובצים בכל פינה ותשעה שלבים מדהימים. בגרסה הרשמית המלאה יש מיליונים של זומבים, מגאטונות של ציוד, מיכליות מלאות אווירה ורוב אוכלוסיית העולם בעלי ה-PC השקועה מעל הראש במשחק הזה - בנוסף ל-18 סוגים של המקומיים המפחידים ביותר, בצד הזה של המסך.

לכל אלה שעדיין לא חוו את DOOM, הרעיון הוא פשוט ומאוד WOLFENSTEIN-ני: אתה, רמה מבוכית ענקית, המון מפלצות לא-מתות ונשקים. עליך לעבור מנקודה A (ההתחלה) לנקודה B (היציאה) ולהישאר חי. טיול נעים.

לצערנו, החיים כאן הם מצרך נדיר ויקר. יש כל כך הרבה דרכים בהן תוכל למות: אתה יכול לרוץ ולצרוח במסדרון כאשר מאות שדים רודפים אחריך ולהגיע לדלת נעולה (עכשיו נחש למי אין מפתח); יכולים להפיל אותך לנהר של פסולת רעילה בו תתבשל לאיטך כאשר אתה מנסה לחפש יציאה ממנו. אתה יכול להיכנס לחדר תמים למראה - רק כדי שהתקרה תיפול עליך ותימרח אותך על הרצפה; השטח הלא מואר יכול להיראות שקט במבט ראשון אבל כשתיכנס, מיליונים של זומבים מוסתרים יספרו לך סיפור אחר לגמרי. כאשר אתה נלחם, למשל, אל תעמוד ליד חביות חומר הנפץ (המלה "סנדוויץ'" מזכירה משהו?). כן, ואל תשחק סתם בחידות של מפסקים או כפתורים: העמוד הזה שאתה מוריד, או החדר שאתה פותח יכולים להכיל כמות מופרזת של שדי עגבניה. עכשיו לנקודה המכרעת: זכור - המשחק DOOM אינו מוגבל בטווח או בזווית - יכולים לירות עליך ממרחק של קילומטרים, מלמעלה, מלמטה או דרך קירות מיוחדים.

בכל זאת יש תקווה הבאה בצורה של נשקים פסיאודופליים שונים, אשר אותם תוכל לצבור. אחרי שהתחלת עם אקדח אתה תשתפר על בטוח ותעבור לרובה סער. ירי ממושך ומפוזר יהיה טוב בטווח קצר, ירי מדויק של הרובה הקטלני יעזור נגד מפלצת בודדת.

עבור להקות הארורים, הנשק הנבחר הוא תת-המקלע המשמש בדרך כלל לקטל המוני. אך עם מרחק ביטחון מינימלי, אין מתחרה למטול הטילים - חמש פגיעות ישירות וכל מפלצת תלך לאסוף פרחים (כדאי לך לעמוד רחוק - ההדף מהפיצוץ יכול לפגוע גם בך). בשביל להשיג מהירות של תת-מקלע ועוצמה של רובה אל תחפש שום דבר אחר חוץ מתותח הפלאזמה - זו ממש הנאה להשמיד מפלצות עם סילון של כדורים כחולים בעלי אנרגיה גבוהה. לחווית כוח הירי המושלמת, כאשר כל דבר אחר לא הצליח, ה-BFG 9000 יעשה כל דבר - כשהוא לוקח את ה-40W האיתנים שלו, הוא משחרר כדור פלאזמה ירוק גדולים וגבוהים נפרסים ללא מאמץ במבט קדמי ותקבלו חלום אמיתי.

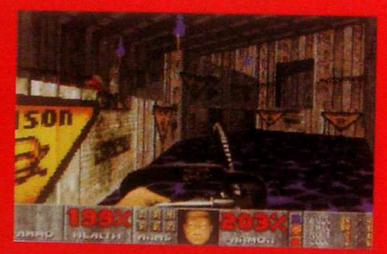
השלבים פה מסוכנים ורב קומתיים. המעברים מובילים אותך במעלה המדרגות המסובבות, דרך מבוכים חשוכים, הצטלבויות קטלניות ומעליות יורדות ולתוך מעברים תת קרקעים וערי שדים פתוחות. אתה מהווה חלק מקבוצת קומנדו (בסגנון של ALIENS) כאשר היא מחפשת את המתיישבים מתחת לכור גרעיני. עליך לבדוק את הפינות הללו - את המסדרונות, לגעת בכל קיר, לשמור על הגב שלך, למצוא מחסה, לסגת ולהגיב בכיוון המפלצות הוורודות הגדולות אשר נוחתות עליך מהחשיכה.

למומחה DOOM אמיתי הצעד הבא במשחק הוא לשחק את גרסתו ל"רשת תקשורת". גרסה זו לא באה תחת כותרות מרשימות, אבל זהו כמעט סרט אינטראקטיבי מלחמתי ללא עלילה. למעשה, ככל שתתמיד לשחק בו, הוא יופיע יותר כחלום. אחד מהשחקנים אפילו המושמד יכול ללחוץ על הרווח ולקום לתחיה במקום אקראי ברמה. כאשר אחד השחקנים, לעומת זאת, מפעיל את מפסק היציאה, כולם יוצאים מהרמה, עם רשימת ההישגים שאותם השיגו (מוכרחים הרי לראות מי הטוב ביותר).

זה מבריק. לרוץ כמו מטורף בניסיון להשיג את מטול הטילים עוד לפני שהאחרים ישיגו אותו, לרסס בכדורים את שחקנים האחרים מעמדת מפתח, להסתיר להם מלכודות עם תת-מקלע, להוביל אותם לחדרים המלאים במפלצות ואז לרוץ בקלילות כאשר הן עושות את כל העבודה עבורך.

באפשרות שיתוף הפעולה, DOOM פוגש את SPACE HULK: כל השחקנים מתחילים באותו מקום וחייבים להתקדם - שוב בסגנון ה-ALIENS - לכיוון היציאה, כאשר הם מחפים אחד על השני







וגדול ומפחם כל דבר בדרכו. אתם רואים - לכל כדור יש כתובת.

המפלצות לא קופצות על קצה הרובה שלך. תתפלא - הן חכמות ובעלות אופי מיוחד. כמה זומבים "יסחבו את עצמם" בלי שכל לקבל ממך את המגיע להם, בזמן שהאימפים ילכו בזיג-זאג ויתחבאו מאחורי פינות. הקקודימונס והבלתי נראים ירוצו סביבך בסיבובים אם תרשה להם, בזמן שמפלצות העגבניה והמינוטאורים גדולים מכדי לפחד מהנשק שלך. אם קבוצה של מפלצות תתקע במבוי סתום, הן יתקיפו את עצמן ויתחילו בקרב גדול. לפעמים, אתה יכול לשבת וליהנות מהמראה עד שהן יחסלו אחת את השנייה.

הכוח השולט ב-DOOM הוא האווירה שלו. הגרפיקה, העיצוב, המשחקיות, הקולות וההפחדה הטהורה שלו מייצרים שדה ניסוי מפחיד ומשכנע לרפלקסים שלך. המהירות וההצגה החלקה יוצרות את ההרגשה כאילו המשחקים האחרים נבנו במאה הקודמת. תוסיפו גם נוף וולקני הררי הזז באיטיות ברקע, כאשר ארמונות סיפר שכאשר הוא הלך למסיבה הוא הרגיש שהוא נמצא במעבדות של פובוס (שלב שלישי) וכל החברים הפכו לפתע למפלצות שדי עגבניה...

לאלה שלא היו שם, DOOM NETWORK הוא בעל שתי אפשרויות - קרב למוות ושיתוף פעולה. בקרב למוות, שניים עד ארבעה שחקנים (בצבעי ירוק, חום, אדום ואינדיגו - לצורך הבחנה ביניהם) מתחילים את המשחק במקומות שונים של אותה רמה. כל המפלצות, הנשקים והתחמושת נמצאים גם הם - בדיוק כמו במשחק רגיל. מבלי לעצור כדי לקחת נשימה, השחקנים רצים על פני הרמה כשהם צוברים ציוד מגוון, יורים במפלצות, טומנים מארבים לשחקנים האחרים ומשמידים אותם. הרובים אינם נעלמים אחרי ששחקן אחד לוקח אותם ולכן לכל שחקן יש סיכוי שווה במירוץ החימוש. אבל, תוכל לקחת כל נשק רק פעם בחיים וברגע שלקחו את התחמושת היא נעלמת לתמיד. אם תשמיד שחקן אחר ותקבל סימלון מיוחד - השחקן ומשתמשים באסטרטגיות קרב ואש צולבת בכדי להתגבר על המפלצות. אל תטעה - האש הטועה שלך מזיקה לחבריך באותה מידה כמו המפלצות...

כאילו הכל לא היה משגע דיו, הקולות של המשחק רק יגבירו את גל הפחד הגדול. אתה יכול לשמוע את המפלצות מגרגרות וזועקות ממרחקים ועם כרטיס קול סטריאופוני, המפלצות המתקרבות יזעקו דרך הרמקול השמאלי והימני. מה עוד? מסור חשמלי מייייל, כדורים מקפצים על הקירות, טילים עפים למרחק וכו'. כשאתה מתקדם פנימה - מעט חירש מהפיצוצים, שאגות השדים והדלתות הרעשניות, כאשר אתה מביט במרחב ומנסה להתביית על הזומבי שאינו יודע דבר - אתה תעצור בוודאי ותסתכל על הגופה הנעוצה על המקל, או על הלב המוצב על העמוד או אפילו תשים לב שהאורות הם למעשה הן גופות צלובות על התקרה. אתה תרגיש סלידה. אתה תרגיש מפוחד. ועם 23 אחוזי בריאות והאקדח עלוב שמבטיח בקושי חצי נחמה, אתה תרגיש גם קצת אבוד.

הגביע הוא שלנו



מאת: עידו שמש

PC

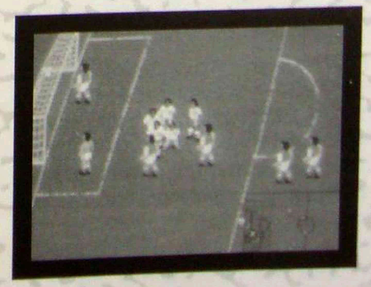
מי לא רוצה להיכנס לנעליהם של רונלד קומאן, רומאריו, מראדונה ואחרים? במשחק החדש שבועטת לכיוונגו חברת OCEAN (המוכרת לגו ממשחקים מוצלחים רבים אחרים) תוכל לנסות ולתפקד כמו שחקנים אלו ורבים אחרים. תוכל להצעיד קבוצות לאליפות או לאכזבה, ותוכל לנסות ולזכות בגביע העולם הנכסף. נכסף? נכסף!

במשחק אליפות אירופה מנסים לתת לך מעט מהווי המשחקים. לכן העמידו בידך אפשרויות רבות: לקבוע את מספר הקבוצות שישתתפו בה, את מספר המחזורים שישחקו הקבוצות, ואת מספר הנקודות לניצחון. חוץ מזה, במשחק יש גורמים רבים המביאים את השחקן



לתחושה של תחרות כדורגל אמיתית וחיה, כגון: סוג המגרש (בוצי, רטוב וכדומה), סגנון הקבוצה (לכל קבוצה יש סגנון משלה, ואם תרצה להחליף את סגנון קבוצתך תוכל לעשות זאת בקלות), אופי השופט (רחמן, קפדן ועוד). עוד הדמיה נחמדה היא העובדה שהשחקנים מתעייפים תוך כדי משחק ותיאלץ להחליפם. במשחק עצמו משתתפות קבוצות מצרפת, ספרד, אנגליה, איטליה וגרמניה. תוכל לבחור האם לשחק במסגרות של משחקי ידידות, גביע או ליגה. יש לציין ששיטת השליטה בשחקנים שונה ממשחקים אחרים, ויידרש ממך זמן כדי להתרגל לשיטה החדשה. המשחק ידידותי מאוד כלפי המשתמש, וזה מתבטא בכך שבכל מצב במסגרות השונות תוכל לשמור את המשחקים ואת האפשרויות שבחרת. אני ממליץ לשחק במשחק עם ג'ויסטיק, מכיוון שהשליטה בו טובה יותר מהשליטה במקלדת.





הגרפיקה במשחק אינה "משהו מיוחד", ויש בה מקום לשיפורים. בעזרת כרטיס קול תשמע מוסיקה טובה ותרגיש כאילו אתה במשחק כדורגל אמיתי. מהמשחק אפשר ליהנות במשך זמן רב, וגם לאחר שתנצח בתחרויות השונות, עדיין יהיה לך האתגר לנצח ברמות גבוהות יותר. בסך הכל זהו משחק מתקדם עם הרבה אפשרויות חדשות, שיספק לך הרבה שעות של הנאה וכיף. הצטרף למירוץ אחר התואר "הנבחרת הטובה ביותר באירופה" אנו מחזיקים לך אצבעות. מי יודע, אולי עוד נראה אותך מניף את הגביע בערוץ 5 בכבלים?

ציונים

סוג משחק: ספורט

גרפיקה: ● ● ●

קול פנימי: ● ● ●

כרטיס קול: ● ● ● ●

כיף: ● ● ● ●

כללי: ● ● ● וחצי

שווה את המחיר: למשוגעים על ספורט בכלל ולמשוגעים על כדורגל בפרט – ואני מכיר מספיק אנשים שמתאימים לקטגוריות האלו.

RAGNAROK

PC

מאת: דינה שונרא

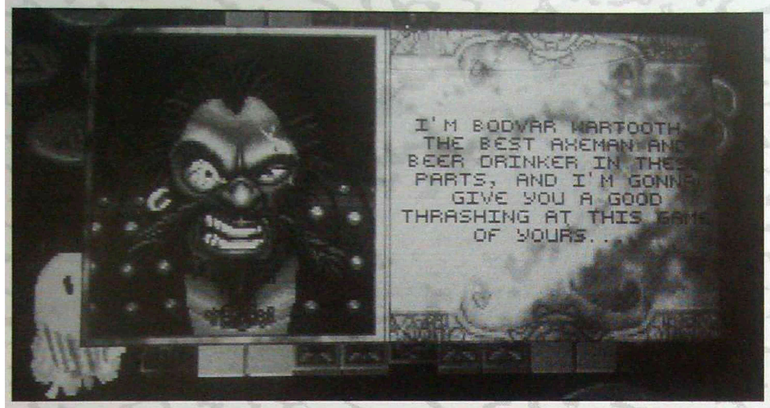
להסב לשולחן המלך, רבע שעה לפני סוף העולם.

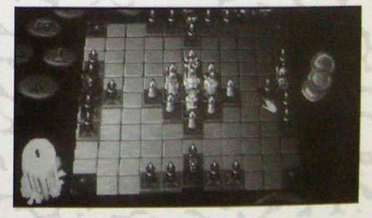
אודין, אבי כל האלים, מתעורר בבוקר אפל, באסגארד, היכל האלים. זה מקום מדכא ואודין קולט את האווירה ומתחיל לחשוב על מוות. לא סתם על מוות - על מות האלים ועל מותו שלו!

התקופה היא תקופת ראנרוק - דמדומי האלים. אם אודין ייכשל בהערכת המצב, צפוי העולם כולו לאבדון. אבל נבואות עתיקות מפרטות מה יקרה לכל אורך תקופת הדמדומים. ישנו רק גורם אחד שאינו צפוי וברור: הגורם האנושי. אי אפשר לחזות כיצד יפעלו בני האדם בכל מצב נתון.

אודין תלוי בדרך המחשבה של בני האדם. המממם... הוא אמנם ברא אותם, אבל להבין אותם? זה כבר סיפור אחר לגמרי. אבי האלים תופס יוזמה וממציא משחק מחשבה, אותו הוא מביא לפאבים שונים ברחבי העולם. בפאבים אפשר להכיר אנשים שונים ולנסות להבין איך הם חושבים - ואיך יפעלו בעת המלחמה האחרונה.

אבל רגע, אנחנו לא רואים על המסך שום חלק מזה. מה שאנחנו רואים זה את המשחק שהמציא אודין ומספר שחקנים, המשחקים מולנו. וזה כבר הרבה פחות שווה.

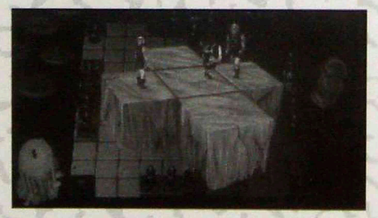




המשחק שאודין מביא הוא וריאציה על משחק לוח ישן, שמזכיר קצת שח-מט ומזכיר קצת דמקה. שני צדדים משחקים זה מול זה על לוח המורכב מ-11X11 ריבועים. הלוח מכונה "שולחן המלך", וזהו גם שם המשחק. מטרת השחקן הלבן, להזיז את המלך שלו ממרכז הלוח לאחת הפינות. כדי לבצע משימה זו, הוא מצויד בשניים עשר חיילים רגליים, שאמורים לחסום את עשרים וארבעה הענקים, שמפעיל השחקן השחור.

אז מה יש לנו? עשרים וארבעה כלים שחורים, שתפקידם להקיף את המלך מארבעה צדדים (קדימה, אחורה, ימינה ושמאלה - אך לא באלכסון), כשהוא עושה את דרכו לפינה. עד כאן - הכל פשוט על שולחן המלך.

אודין החליט שאפשר לסבך את הדברים, אם במקום שניים עשר חיילים רגילים יהיו לשחקן הלבן על הלוח שמונה חיילים רגילים ועוד ארבעה כלים מיוחדים, בעלי כושר תנועה מוצלח יותר. גם ארבעה מהענקים השחורים מוחלפים בכלים מיוחדים, בדיוק כמו אלה שהחליפו את החיילים הלבנים. כל הפטנט הוא שאודין בוחר בתחילת המשחק אילו כלים



יעמדו לרשותו וכך זוכה למשחק אחר לגמרי - בכל פעם. תארו לעצמכם משחק שחמט שאפשר להתחיל אותו עם ארבעה צריחים במקום שניים. זה בערך מה שאודין מציע לנו במשחק ראנרוק.

איך כל זה נדבק בתוך משחק מחשב אחד? לא ממש טוב, לצערי. אמנם אפשר לראות על המסך לוח משחק מאויר היטב והמחשב אפילו מתחרה נגדך (יש גם אפשרות של משחק בשני שחקנים אנושיים) אבל זו לא רמה. עם קצת אימון יוכל כל WIZ המכבד את עצמו להביס את המחשב בכל פעם, כמעט.

במצב האימון אפשר לבחור מול מי משחקים, כלומר, איזו רמת משחק ואיזה פרצוף יופיע על המסך ויקלל אותך כשתנצח (או לא). הדמויות נלקחו כולן מתוך פאב קדמון, כדי להתאים לתקופתו של אודין - והן אכן מעניינות בפעם הראשונה שאתה נתקל בהן, אך אחרי פעמיים שלוש, כשהברין המקומי אומר לך שהוא מוכן להשחיז עליך את הגרזן שלו, יא חתיכת נמושה נטולת גרזן - זה מתחיל לשעמם, במיוחד כי כל הקללות הן באנגלית. אל דאגה, אפשר לכבות את הדמויות ולשחק מול המחשב נטו.

במצב התחרות יש מידה מסוימת של עניין. כלומר, אפשר לנסות להוכיח למחשב שאתה יותר טוב ממנו. זהו תמיד עיסוק מעניין ולמעשה, הרעיון שאפשר לבחור את השחקנים שעל הלוח, כדי לשנות את מערך הכוחות, באמת פועל ומעורר. אבל למרבה הצער, המחשב הוא שחקן גרוע למדי, כך שהמצב המעניין היחידי הוא מצב של משחק בשניים - ובשביל זה, מי צריך מחשב?

ציונים

סוג משחק: משחק לוח על מחשב, תחרות.

גרפיקה: ★★★★

צליל: (לא נבדק) לא פועל על רמקול פנימי.

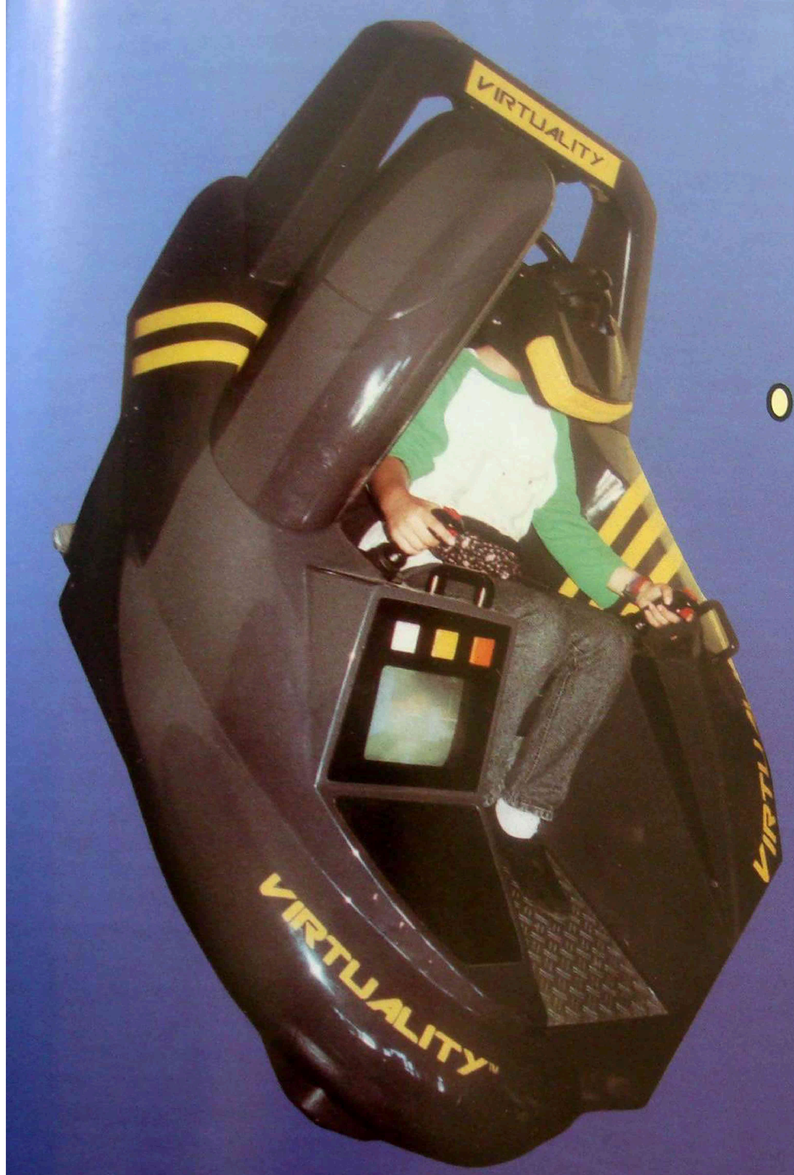
כיף: ★★★★

כללי: ★★★★

שווה את המחיר: אם אין לך משחק לוח או מי שישחק מולך.

היחידה הארצית לחקירות נגד

חלום של מציאות



מאת: ניר צוק

אפשר להתחיל כך: כמה כבר כתבנו, דיברנו, התלהבנו, סיפרנו, צילמנו וחידשנו לגבי סיפורי המציאות המדומה – כתבנו על זה ב"חדשות מעבר לאוקיינוס", ד"ר WIZ הסביר מה זה וכולנו מלמלנו את אותיות הקסם VR. עכשיו הכל השתנה – עכשיו אפשר להגיע לדיזנגוף סנטר וה-VIRTUAL REALITY הוא כבר מציאות מדהימה.

או שאפשר להתחיל אחרת: ה-EXOREX, הטנק האימתני הזדחל בינות לבניינים הגבוהים והכהים. כל פנייה היתה איום נוסף ומעל כל תנועה ריחף צל סכנה. הצריח שלו גע בלי הפסקה בניסיון לחפש את הרובוט המבוקש שיכול היה להיות בכל מקום. איפה הוא? מה הוא זומם? מאיפה הוא יצוץ הפעם? שאלות לא קלות, במיוחד כשאתה הוא זה שיושב בטנק – פשוטו כמשמעו – מסתובב חשוף בצריח ועלול להיפגע בכל רגע. זה אולי מדומה ומצויר אבל כרגע אין דבר מציאותי יותר מזה.

לא, לא, לא מספיק מוצלח, הנה, הרבה יותר טוב: כבר כשהסתכלנו מבחוץ על מכונות המשחק או המכשירים או איך שתקראו להם, זה נראה מוזר – לא ראיתי דבר כזה באף ארקדת מכונות, וגם ממסכי הטלוויזיה שהיו פזורים נשקפו דברים אחרים לגמרי. נכנסנו פנימה והצטרפנו לתור בציפייה. כששמענו את ההסברים של המדריכים וכשראינו מקרוב את מפלצות הפלסטיק המבריקות הבנו שהגענו למקום הנכון ושהמשחק מכור מראש.

איך שלא נפתח את הכתבה, ה-VIRTUAL REALUTY הגיע לישראל וברגע ששמענו על זה, WIZ שלח את אנשי היחידה הארצית לחקירות הנאה כדי לרחרח ולראות מה העניין.

כל העסק התחיל לפני די הרבה זמן – בימי מלחמת העולם השנייה ליתר דיוק (כן, כן). כבר אז החלו לפתח מערכות סימולציה בהן יוכלו להתאמן טייסי חיל האוויר הבריטי המלכותי, לשפר את ביצועיהם וכמובן לשפר את סיכוייהם לחזור הביתה לאשה, לילדים ולמזג האוויר האנגלי המזופת.

מאז עברו כמה עשרות שנים והנושא שוכלל במקומות כמו מעבדות NASA, סוכנות החלל האמריקאית. היום כולם מכירים אותו. אז מה שונה במציאות המדומה? הניתוק מהעולם החיצוני. ג'יטרול החושים (שמיעה וראייה) ממה שקורה בחוץ וריכוזם במשחק הממוחשב. אתה כבר לא משחק משחק כשברקע

נשמעים קולות הסביבה - עולם המשחק "מקיף" אותך ואתה חלק בלתי נפרד ממנו, או אם להשתמש במלים שהיו כתובות בדף שקיבלתי מאשת יחסי הציבור של V.R.I.C החברה הישראלית - "המחשב בונה מציאות ומסייע לאדם להיכנס לתוכה".

כאן הקשר הוא מיידי - בלי מתווכים כמו DOS או משהו אחר - יש מערכת חיישנים שמספרת לידידנו המחשב מה אנחנו רוצים לעשות ובאיזה כיוון, והוא כבר מתרגם את זה לתנועת דמות במחשב: חיישן אחד מחובר לקסדה, 2 חיישנים על חגורה לגוף המשתמש ועוד חיישנים במערכת הירי והתזוזה שנתונה בידו של השחקן. כך המחשב יודע מה אתה עושה בכל שנייה ומגיב בהתאם. מצד שני, אתה מחובר למוניטור ש"מכסה" את עיניך וכל מה שאתה רואה הוא העולם שהמחשב מארגן לך: גם החוקים בו, התמונה והגבולות נשלטים על ידי המחשב ואתה מצטרף בשמחה.

מי יודע, אומרים שכבר עכשיו מערכות כאלו מחליפות מפות דרכים (הישנות, עשויות הנייר, זוכרים?) עוזרות לאדריכלים בתכנון מבנים ובעיצובם ואולי בעתיד המציאות המדומה תחדור לרפואה ותעזור בגילוי דברים, באיבחונם ובניסיונות לריפויים. יכול להיות שזה נשמע כמו מדע בדיוני - אבל לכו תדעו...

את המעבר מהתחומים הכבדים לתחום הציבורי החלה חברת VIRTUALITY האנגלית שגם ממשיכה בכך - היא יצרה ומייצרת את מכונות המשחק המוזרות ואת התוכנות שלהן. בארץ פועלות כרגע 3 תוכנות - כולן במרכז הראשון של המציאות המדומה בדיזנגוף סנטר:

המשחק, או ה"חוויה" הראשונה נקראת DACTYL NIGHT MARE: במשחק זה יכולים להשתתף שחקן אחד, שניים או שלושה כשהם נאבקים זה בזה ובציפור שמעופפת מעליהם. המשחק מתבצע על כמה פלטפורמות כשהדמויות עולות ויורדות מהן בניסיון לפגוע אחת בשנייה, להיזהר מאחרים ומהציפור.

ב-GRIDBUSTER שגם בו יכולים



לשחק 1-3 מתמודדים, נערך מעין קרב ספורטיבי באצטדיון ענקי (אצטדיון בין-גלקטי אולי?). זהו משחק גלדיאטורים מודרני שבו כל אחד מן המשתתפים חגור מגוע סילון איתו הוא עולה לאוויר, רודף אחרי יריביו ונלחם בהם לקול תרועות ההמון שלמטה.

ב-EXOREX - שנחשב לקשה יותר - אתה כבר לא עומד עם ג'ויסטיק בידך, אלא יושב בתוך טנק עתידני. אתה הוא הלוחם שבטנק ועליך לשרוד - לנסות ולאתר במבוכים האורבניים את יריביך, לנסות ולהגיע לעמדות טובות בהן תוכל לפגוע אך לא להיפגע, ולהצליח לסיים את המשחק כשהשחקנים האחרים פגועים ואילו אתה מצ'ופר במאות נקודות זכות.

כשדיברתי עם טל קנב, ממנהלי V.R.I.C הסתבר כי עוד שתי תוכנות יחלו לרוץ על המכשירים בקרוב: ה-FLYING ACES שהוא מעין מדמה טיסה מתקופת מלחמת העולם השנייה וה-LEGEND QUEST שהוא קווסט אמיתי - אך במערכת VR.

אז סוף סוף VR בישראל? כן, טל מספר שהוא ושותפיו - חן קמחי ויואב חביב הם פריקים רציניים של העניין והם בעצם מגשימים חלום בפתיחת המרכז הזה - אפילו שזה נשמע קיטשי. מטבע הדברים, כשהחליטו השלושה על VR, הם פנו ל-VIRTUALITY והמרכז נפתח לפני כחודשיים. מה יש בו? יש בו 8 מערכות מתוצרת החברה האנגלית עטורת הפרסים (בארה"ב יש כבר 300 כאלו), יש בו מערכת אלקטרונית המנתבת את הטורים ומאפשרת סדר בין המשחקים, יש בו מין פאב-בית קפה שמאפשר לתת ביס בין משחק למשחק ויש בו הרבה אווירה והמון חשמל באוויר.

במקום להמשיך ולכתוב ניגשתי למכונות וניסיתי את כולן. כאן המקום להתוודות שקואורדינציה איננה הצד החזק שלי, כך שרק במשחקון השלישי הבנתי איך קוראים לי ואיפה אני עומד. התחושה היא מוזרה - אתה ניצב עם הקסדה על עיניך כשהחגורה עליך והג'ויסטיק תקוע לך ביד, אתה שומע רק מה שהמחשב מחליט ואתה מרגיש שמשהו מוזר קורה פה. הגרפיקה היא בסיסית ותו לא - גרפיקת פוליגונים תלת מימדית של משטחי צבעים, הצללות וכו' - לא יותר מזה; גם חדות התמונות שעל גבי המסך המורכב על עיניך אינה משובחת והקול שבוקע מהרמקולים הקטנים הוא סטנדרטי, אבל התחושה היא אחרת לגמרי (למרות שאני אחרי משהו כמו 6 משחקים הרגשתי שהסחרחורת לוקחת כל תא ותא במוחי מסובבת אותו מנערת וברעטת אותו בחלל הראש). טל אומר שחייבים לשחק כמה פעמים כדי להתרגל ויש בזה הרבה מן האמת - אחרי מספר פעמים אתה כבר יודע עם מה יש לך עסק, אתה כבר מכיר את תגובות גופך ותגובות המערכת ואתה גם רגיש יותר לדרישות המשחק או לאפשרויות שפותחת בפניך המציאות המדומה.

בינתיים העסק פועל יופי למרות המחירים הקצת יקרים (10 ש"ח למשחקון של כמה דקות) וטל מוסר שאולי יפתחו עוד מרכזים כאלו בחיפה ובירושלים. היות והמערכת גמישה אפשר פשוט לשלוף תקליטור מן המכונה, לשים במקומו אחר ומשחק חדש משוחק באותה מערכת עצמה (וזה לא עסק פשוט - מחיר כל מערכת כזו הוא 60 אלף דולר).

כל מנוי WIZ שיביע למרכז וירצ'ואל ריאליטי ליד שער 1, בדיזנגוף סנטר תל אביב, ויציג את כרטיס המנוי + הספח המצורף, יזכה במשחק רביעי חינם!!!

המרכז פתוח משעה 10.00 בבוקר ועד לשעות הקטנות של הלילה, כל יום, 7 ימים בשבוע, כולל שבתות וחגים.

המשחק מוגבל לבני 12 ומעלה.

רוצו כבר עכשיו.

PC

שכירי חרב

מאת: דוד אידלס

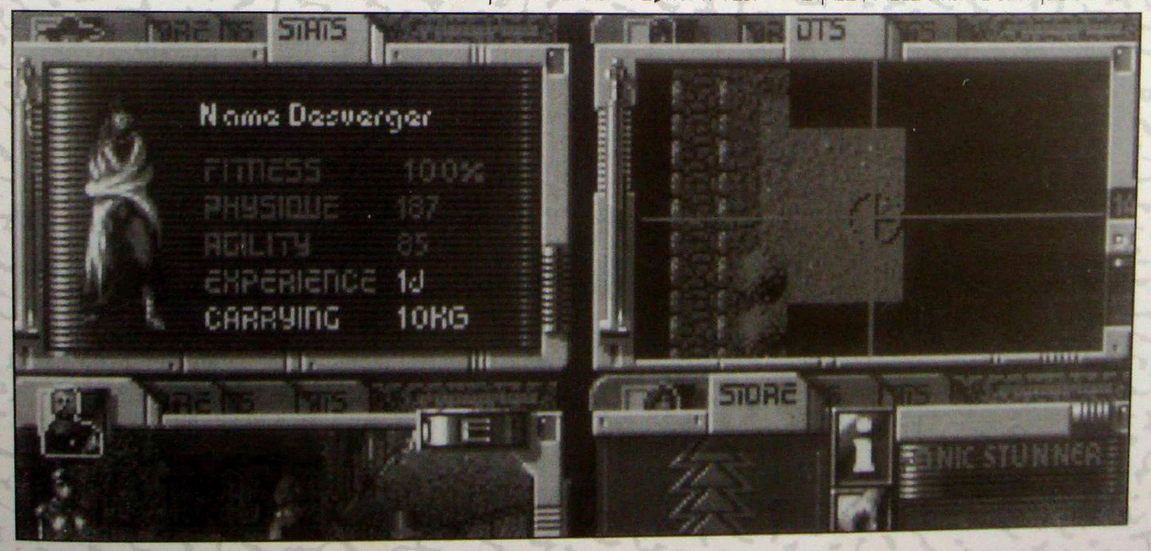
חשוך כאן. אתה עומד במים קפואים המגיעים לך עד הברכיים, ויש לך הרגשה רעה שמשהו איום מחכה מעבר לפינה. באיטיות אתה מתחיל להתקדם קדימה, כאשר אתה מנסה - בחרדה רבה - לזהות את הצורות אשר מסתתרות בין הצללים... אבל מסתבר שיש כאן פחות זוועות ממה שאפשר למצוא במקרר שלא ניקו אותו זמן רב. "שכירי חרב" הוא ההוצאה האחרונה של חברת DMA DESIGN: ערבוב של משחק תפקידים עם משחק אסטרטגיה בתוספת מירבית של פעילות נוסח מכונות משחק. מטרת המשחק היא להעביר קבוצה של ארבעה שכירי חרב דרך סדרה של משימות, כשכל פעם עולה דרגת הקושי. פשוט להרוג, לפצוע ובדרך כלל לגרום נזק לכל דבר העומד בדרכך.

הצעד הראשון הוא לאסוף את קבוצתך: היא יכולה לכלול כל דבר - החל מחייל קומנדו בן שנתיים ממין לא אנושי ועד לנקבה סייבורגית בת מאה שנים. לכל אחד משכירי החרב יש כישורים המיוחדים לו, נתונים פיזיים ספציפיים ומאגר של נשק וציוד, ולכן זה יהיה רעיון טוב לשמור על קבוצה מאוזנת עד כמה שאפשר. להבדיל ממשחקי תפקידים שונים, הדמויות כאן זוות כל אחת בנפרד, במקום להיצמד אחת לשנייה בסגנון של קבוצת תיירים בסיור מאורגן. בדרך זו אפשר להקנות תפקיד שונה לכל שכיר חרב - בהתאם לכישוריו המיוחדים.

שטח המשחק מוצג בצורה תלת מימדית, כשהמסך מחולק לארבעה חלקים, כך שתוכל - במבט אחד - לראות היכן נמצא כל אחד משכירי החרב שלך. רבע מהמסך מוקדש לכל חייל: בפינה השמאלית העליונה רואים את הנתונים הסטטיסטיים של החייל; בעליונה הימנית - מפה אוטומטית: השמאלית התחתונה היא מבטו של החייל והפינה האחרונה הימנית התחתונה מראה את מסך החפצים שלו. אתה יכול לקחת פיקוד על כל הקבוצה או לשחק עם עד שלושה חברים, כשכל אחד מהם יכול לפקד על שכיר חרב אחד או יותר. אתה מסוגל גם לראות את כל החיילים כאשר הם עומדים מול שכיר החרב אותו אתה מפעיל כעת, אבל קל מאוד לאבד אותם אם אתה לא נזהר. למזלך יש כאן מנגנון מיפוי אוטומטי, אך חובה שלפחות אחת מהדמויות שלך תישא את מכשיר המיפוי. אז זה תלוי רק בך אם תצליח להעביר את כל חייליך ליציאה במינימום פגיעות וטירחה.

רק עוד מלת אזהרה אחת: אל תפתח באש בלי שזיהית את המטרה מפני שכדורייך מזיקים לחברי קבוצתך באותה מידה בה הם מזיקים למפלצות! ואתה לא תקבל נקודות על שכירי החרב המנוקבים שלך.

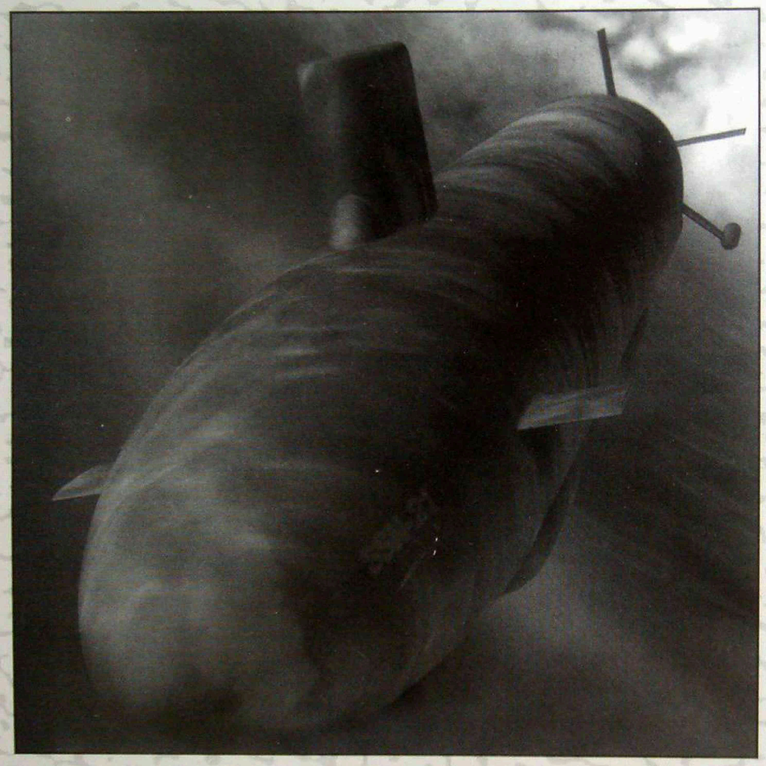
נו, אז שכירי חרב הוא משחק מקורי ומושך. ממש נחמד למצוא משחק תפקידים אשר אינו תקוע בארץ הגמדים, הגובלינים או אלפים. הבעיה האחת והעיקרית היא שקשה מאוד להיכנס לתוכו: לוקח הרבה זמן להתרגל למערכת השליטה, והקצב בו שכירי החרב שלך נהרגים פשוט יעלה לך על העצבים. בנוסף לכך, הגרפיקה פחות מתוחכמת (במידה ניכרת) ממה שרגילים לראות על ה-PC. אחרי שמפנקים אותך ב-DOOM וב-ULTIMA UNDERWORLD, אתה מוצא את הצבעים הלא בהירים והתזוזה המהבהבת - ומתאכזב. אבל, אם אינך מוטרד מהפרטים הקוסמטיים, "שכירי חרב" הוא משחק אתגרי בקצב מהיר, אשר "יחזיק אותך שמח" במשך שבועות שלמים.



זאב הים

PC

ספינה, יופיע קוד במפענח האותות ובסוף חוברת ההוראות רשום הקוד שמתאים לכל ספינה; **צוות הרדיו** - אחראי על התקשורת בספינה. צוות הרדיו שולח ומקבל הודעות. אחרי כל ההסברים אני משוכנע, שאתה כבר מת לקנות את המשחק ולשחק בו, ואם יש לך מחשב 386SX ומעלה, בעל זיכרון



מאת: קובי קרליבך

"זאב הים" הוא סימולטור צוללות חדש של חברת ELECTRONIC ARTS. הסימולטור החדש לוקח אותך 40 שנה אחורה לימי המלחמה הקרה, בה הגוש המערבי בראשות ארצות הברית, נלחם בגוש הקומוניסטי בראשות ברית המועצות, על השפעה ושליטה בעולם. נשמע מוכר משיעורי היסטוריה, לא?

אתה (כן, אתה) הוא נציג הגוש המערבי - נציג ארצות הברית. אל תעשה שטויות, המעמד מחייב! אתה הוא מפקד צוללת חדישה של ארצות הברית. הצוללת מצוידת בציוד החדיש ביותר ודבר זה מאפשר לה להגיע למהירויות גבוהות (57.1 קשר). כמו כן, הצוללת מעמידה לרשותך כלי נשק מתוחכמים, שעוזרים לך בביצוע המשימות. המשחק מעמיד לרשותך גם מגוון רחב של משימות (33 ליתר דיוק), שבהן עליך לבצע דברים שונים, ועליך לבצע את המשימות המוטלות עליך על הצד הטוב ביותר. בין השאר עליך להילחם ברוסים במקומות שונים, לאכוף את הסגר שהוטל על קובה ולמנוע הגשת סיוע צבאי רוסי לשליטה - פידל קאסטרו. לפני בחירת המשימה אתה יכול לעיין בחדשות התקופה, שיעניקו לך מידע על המתרחש בעולם וקצת רקע על המשימה.

לאחר בחירת המשימה עברת כבר חצי דרך. כל מה שנותר לך כעת, הוא לסיים את המשימה בהצלחה ואני בטוח שתעשה זאת בקלי קלות. על מנת להקל עליך בביצוע המשימה החלטתי להעביר לך קורס מזורז בתפעול צוללות. איך זה? (והכל כלול במחיר העיתון!).

ובכן, הסימולטור הוא די מורכב, אך כל אדם בעל חוש טכני בסיסי יוכל ללמוד להשתמש במשחק - ואני בטוח שאתה כזה: אתה רואה את המתרחש מלמעלה. על ידי לחיצה על כפתורי העכבר אתה יכול לשנות את קנה המידה: ימני - מגדיל, שמאלי - מקטין. אתה שולט בצוללת על ידי נתינת הוראות לצוות המיומן שנמצא בה. הצוות מורכב מארבעה תתי-צוותים שלכל אחד יש תפקיד מוגדר: **צוות פיקוד** - אחראי על השליטה בצוללת. צוות הפיקוד קובע את הגובה, הכיוון, המהירות וכו'; **צוות חימוש** - אחראי על הנשק בצוללת. צוות החימוש אחראי על ידי הטורפדו ושיגור הטילים. הוא זה שבוחר את המטרות ובוחר את הנ"צ לשיגור הטורפדו; **צוות סונאר** - אחראי על גילוי ספינות האויב. צוות הסונאר הוא זה שפורס את רשת הסונאר. ישנם שני סוגי סונאר: אקטיבי - מזהה מטרות, אך מגלה אותך לסובבים ופסיבי - משמש לגילוי מטרות. הסונאר הפסיבי הוא הסונאר העגול הרגיל. על ידי לחיצה על כפתורי העכבר אתה יכול לשנות את כיוון הסריקה. הנקודה האדומה מראה לך את כיוון הסריקה. לפי חוזק האות אתה יכול לדעת אם יש שם ספינה או לא. כאשר יש פגימי של 4MB, אין שום דבר שימנע ממך להשיג את המשחק. מקווה שתצליח במשימות ותהנה מהמשחק.

ציונים:

סוג המשחק: סימולציה - צוללות

גרפיקה: ● ● ● ● וחצי

מוסיקה (כרטיס קול, כמובן): ● ● ● ● וחצי

כיף: ● ● ● ● וחצי

כללי: ● ● ● ● וחצי

שווה את המחיר? כן. זהו סימולטור צוללות ברמה גבוהה, המכיל מגוון רב של משימות, שיבטיחו לכם הנאה לאורך זמן.

PC

סדנת האנימציה של אנה ברברה

מאת: שחף בן-צור

זוכרים את שעת אנה-ברברה בערוץ הילדים? ובכן, אנה-ברברה היא בין יצרניות סרטי האנימציה (לטלוויזיה - לא לקולנוע) הגדולות ביותר בארצות הברית. בין דמויותיה המפורסמות אפשר למצוא את משפחת קדמוני, משפחת סילוני, סקובי-דו ויוגי הדב. בטח נתקלתם - וגם האחים הגדולים ואפילו ההורים - במגילה הגורילה, לופי הזאב ועוד ועוד...

למי שתמיד קינא ביוצרי הסרטים המצוירים מיועדת תוכנת האנימציה של אנה-ברברה.

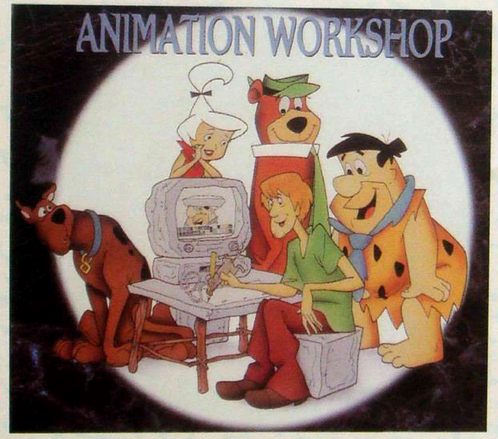
מסתבר שסרט מצויר מורכב מ-24 תמונות בשנייה בודדת, כשבכל שנייה כזו מופיעים ציור אחר ציור כאשר רק שינוי קל מפריד בין השניים. רצף תמונות כזה יוצר את אפקט האנימציה. כאשר אמן אנימציה עומד ליצור תמונות כאלה הוא משתמש בנייר שקוף שאפשר לראות דרכו את הציור הקודם וכך ליצור את השינוי הדרוש. אמן אחר מייצר את הרקע (שאינו זז אך הוא מורכב יותר מבחינה ציורית) אשר יהיה ברקע הסיפור והדמות. רקע כזה יכול להיות כל דבר - שמיים, הרים, יער וכדומה. עוד אמן (אחר, כן אחר) צובע את הדמויות ולאחר מכן באים הצילומים של כל התמונות לסרט.

כמו שאתם רואים, סרט אנימציה הוא דבר אשר לוקח זמן רב להכינו ואנשים רבים עובדים עליו (רק לידיעה - על סרט אנימציה באורך מלא כגון אלאדין או היפה והחיה עובדים כ-300 איש במשך כשנתיים וחצי). סדנת האנימציה של אנה-ברברה באה להקל עליכם ולעזור לכם ליצור סרט מצויר קצר בצורה הקלה ביותר האפשרית, אפילו אם הוא לא יהיה ברמת אלדין ולא יהיו בו ג'ינים מדהימים או יפות וחיות.

ראשית, עליכם לצייר את הציור הראשוני בשחור לבן. לרשותכם מספר אמצעים שבוודאי יעזרו: קווים ישרים, שטחים או צורות גיאומטריות, קווים עקומים וכדומה. לאחר שיצרתם את הדמות או הציור הראשוני (ללא צבע) תעברו לתמונה הבאה כאשר התמונה הקודמת מופיעה בצבע בהיר על הרקע. זיכרו! אינכם יכולים להמשיך לעבוד עליה אלא רק להיעזר בה ליצירת השינוי, אך תוכלו כמובן להעתיק את התמונה הקודמת לנוכחית כדי להקל על עצמכם.

לאחר שיצרתם את רצף האנימציה של הדמות תוכלו לגשת למלאכת הצביעה או ליצירת הרקע. הרקע הוא הדבר האחיד ביותר בכל הסרטון שלכם - הוא אינו ניתן לשינוי ואינו זז לאורך כל הסרטון. זיכרו כי הרקע הוא מקום התרחשות הסרטון ואם הדמות שלכם עומדת, עליכם ליצור לה מקום נורמאלי - קרחת יער או אי באמצע הים - על מנת ליצור סרטון אמיתי והגיוני (לא יכול להיות שהדמות תעמוד בתוך הים). לאחר שיצרתם את הרקע (וגם צבעתם אותו) תיגשו לצביעת הדמות עצמה.

לאחר שגמרתם לבצע את כל השלבים הללו, כל מה שנשאר לכם לעשות הוא



לקבוע את רצף תמונות האנימציה. כמובן שלא הגיוני כי רצף תמונות 1 - 2 - 3 - 4 יהיה 1 - 3 - 2 - 4 אך לעתים, על מנת לקצר בזמן, בעבודה ובמקרה של מחשבים גם זיכרון, רצוי לחזור על אותו רצף מספר פעמים. הליכה לדוגמה, היא רצף שחוזר על עצמו (רגל הולכת אחרי רגל וחוזר חלילה).

מה עכשיו? עכשיו צריך לקבוע את המהירות המתאימה לסרטון בעזרתו האדיבה של לוח הבקרה המיוחד. אפשר לקבוע את המהירות גם באמצע העריכה, על ידי הרצת דוגמה.

לאחר שנקבעו כל הרצפים אתם מוזמנים להתרווח על כיסא הבמאי/מפיק/אנימטור, לצפות בסרטון שהכנתם, לעשות לו מקצה שיפורים אם תרצו, לשמור כמובן או לצפות בו שוב. אם הסרטון מוצלח אפשר לעשות לו המשך... ועוד המשך... ועוד המשך... ולאחר כל הקרנה שלו תוכלו גם לשלם תמלוגים לעצמכם.

סדנת האנימציה של אנה-ברברה היא תוכנה קלה להפעלה המאפשרת גם למי שהוא לא צייר גדול, ליצור סרטוני אנימציה ברמה גבוהה מספיק שאפשר להתגאות בהם (התוכנה תעזור לכם גם בסרטים מוכנים - אל דאגה!). התוכנה מספקת את כל הכלים עליהם כתבנו בתחילת הכתבה ועושה זאת על ידי סימנים מובנים ומצוירים כמובן, בהתאם לסרטים המצוירים שבהם אנו עוסקים.

ההגנה של התוכנה מורכבת מהשלמת רצף ציורים הנמצא בכריכה הפנימית של חוברת ההדרכה, וכדאי שתזכרו זאת (משום מה לקח לנו כשעה להבין זאת והדבר לא מצוין בחוברת או בתוכנה עצמה).

אחד הדברים המיוחדים המוסיפים הרבה לתוכנה הוא האפשרות להכניס סרטי וידאו שצולמו במצלמה ביתית (אם יש ברשותכם את המיכשור המתאים), ולהעביר אותם בדיגיטציה (ישנם בחוברת מספר טיפים כיצד לעשות זאת) אל המחשב. כמו כן, יש אפשרות להעברת תמונות על ידי עט-מגע מיוחד: מצורפות לתוכנה מספר דוגמאות ציור במיוחד לעט-מגע וגם מספר תמונות לצילום על ידי המצלמה. אם אתם מתקשים לצייר ישירות לתוך המחשב אפשר לצייר ידנית ולהעביר את הציורים לתוך המחשב על ידי המצלמה. אין גבול.

לעומת זאת, אחד הדברים החסרים באופן בולט בתוכנה הוא הקול - למרבה הפליאה אין קול בכלל (גם לא ציפצופים מהרמקול הפנימי) והדבר מאכזב מאוד. ראיתם פעם סרט אנימציה בלי קול? זה כמו אוכל בלי תבלינים.

איתנו גם בשורה לבעלי המחשבים הישנים, שכבר הגיעו למסקנה כי בגלל שהורים לא מוכנים להחליף את ה-XT או ה-286 במחשב משוכלל יותר אבד להם מקומם בעולם - המשחק עובד גם על העתיק שבמחשבים (גם אם הוא בעל מסך מונוכרום) ובמהירות מספקת.

MEGA CD



TOMCAT ALLEY

מאת: דייזי כץ

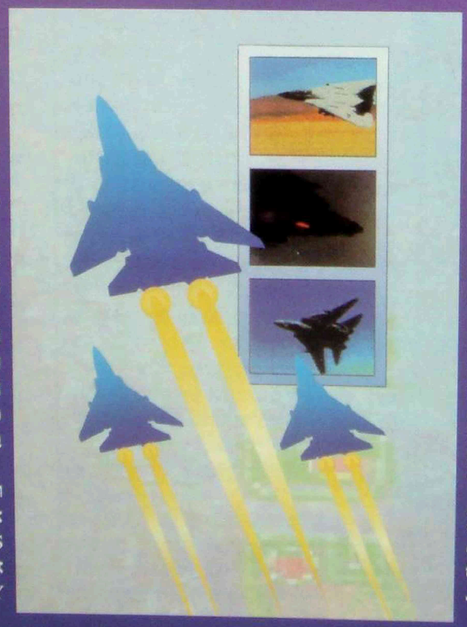
המשחק TOMCAT ALLEY עושה הדמיה מצוינת של פעילות בשחקים כמו בסרט TOP GUN. לא, אנחנו לא מדברים על הנשיקות ועל הפרצופים של טום קרוז, בכלל לא. אנחנו מדברים על נעילת הטילים על האויב שטס במהירות על-קולית, על עבודת התקיפה במהירות של מאך המופיעה בצילומי הוידאו ועל קרבות ה-TOMCAT, ה-F14 האמיתי. כמובן, כמו כל סימולטור טיסה, המשחק TOMCAT ALLEY דורש דמיון סילוני, אז כל חיילי הרגלים והילדים היפים של אמא חייבים ללחוץ על כפתור הנטישה כבר עכשיו.

הם רועדים להם שם בקרמלין. השליט הנוקשה של רוסיה החליט לצאת לחופשה במקסיקו... עם שתי טייסות של מיגים, כמה מפציצים, טילי קרקע-אוויר, דברים מפחידים הנקראים STRONTIUM 19, נשק כימי ומי יודע מה עוד! הוא "דפוק בשכל" ורוב ערי ארה"ב נמצאות בטווח התקיפה שלו. כחלק מטייסת ההגנה הסופר-סודית של ארצות הברית, עליך מוטלת המשימה לחסל את האיום האדום החדש.

ראשית כל, חובבי הג'ויסטיק הרציניים צריכים לדעת שאתה לא הטייס במשחק הזה. אתה הנווט, ופירושו של דבר שכל הפעילות היא מהמושב האחורי. אבל טיסה הנשלטת על ידי המחשב היא חוויה הדומה לרכבת הרים משגעת. המשחק משתמש בשחקנים וברקעים אוויריים מצוינים, כדי ליצור שדה קרב אווירי עוצר נשימה. עליך לטוס למשימה על ידי מציאת נקודות ניווט, שמירה על תקשורת ובסוף כמובן ירי טילים כדי להשמיד את מטוסי האויב.

אם אתה חושב שהמלחמה המודרנית אינה אלא עניין של לחיצות כפתורים אלקטרוניים, המשחק TOMCAT ALLEY אינו עושה מאומה בכדי לשנות את דעתך. בזמן המפתח של הפעילות במשחק יהבהב מסך HUD. יש לך רק כמה שניות לתגובה, ללחוץ על אחד משישה סממני ה-HUD, ללחוץ על נקודת הניווט, או להינעל על מטרה בטווח ארוך. אל תיבהל - זה לא כל כך קשה, במיוחד עם השליטה הסופר מדויקת הזו.

פעילות השליטה מתחממת מאוד כאשר אתה נפגש עם הרעים. המבט מתא טייס מציב אותך מאחורי מטוס האויב. עכשיו עליך לשים את הסמן על המנועים שלו בכדי לירות עליו טיל אוויר-אוויר המתביית על חום מנוע. הוא זז בפראיות על המסך. יש לך רק כמה שניות... ואז לפתע הצייד הופך לניצוד.



בזמן שטייסך מנסה להתחמק מהרדיפה, אתה מקשיב לזמזום המפחיד מכולם - זה של נעילת טילי האויב עליך. עכשיו יש לך שבריר שנייה ללחוץ על זריקה של חומר המבלבל את הראדאר לפני שהוא מפיל אותך מהשמיים. אל תפחד, החברה הטובים אינם מתים, הם רק נפלטים.

הפעילות לא נשמעת הכי מלהיבה, אך כאשר מוסיפים את הגרפיקה העצומה, TOMCAT ALLEY יקפיץ בצורה רצינית את אוהבי קרבות האוויר. מעבר לכך - זהו משחק טוב ביותר לשחקני אמת, והוא באורך מלא על SEGA CD!

הרקע של הטיסות הוא הצגה מרהיבת עין. הוא מיוצר על ידי GRUMMAN AIRCRAFT, החברה שעושה את ה-F14 האמיתיים. לא יפריעו לך אפילו התמונות הסיביות הטיפוסיות של סגה - ההצגה הענקית חלקה כמו כל סרט מטוסי סילון שראית.

הקולות הם ממש על-קוליים. השאגות של מנועי הסילון שולחות רעידות בגבך. הדיבורים הרדיקליים נשמעים אלקטרוניים ובאותו זמן נקיים כבדולח. המוסיקה ברמה המקצועית ביותר.

אופס, זה הזמן להמריא! אולי תמיד רצית לטוס עם BLUE ANGELS... אולי תמיד רצית להפיל BLUE ANGELS. עכשיו תוכל להטיס את דמיונך בכל דרך שתרצה עם TOMCAT ALLEY.



הפינה של ד"ר WIZ

שחר אלדד מבת-ים מציע לנו: אולי תכתבו בכל וויז דף בנושא תוכנות משחקים, טיפים לכתיבת תוכנות או תוכנית שתראה לנו כיצד להשתמש בפקודה מסוימת. אני למשל לא מצליח להבין ב-QBASIC את הפקודה PAINT. קראתי בספרים בעברית, בפקודה HELP של QBASIC ובניתי דוגמה שראיתי בפקודה HELP ועדיין לא הבנתי איך למקם את הפקודה על המסך.

תפקידה של הפקודה PAINT בשפת QBASIC הינו למלא שטח מסוים על גבי המסך בצבע או בדוגמה מסוימת של רקע. ראה את הדוגמה הבאה:

הסברים:

SCREEN 12 – העברת המסך למצב VGA גרפי

CIRCLE (106, 100), 75, 1 – ציור עיגול

LINE (138, 35) – (288, 165), 1, B – ציור מלבן חופף בחלקו על העיגול

PAINT (160, 100), 2, 1 – צביעת החלק המשותף בירוק

ובקשר להצעתך שחר, אתה מתפרץ לדלת פתוחה - חכה ותראה בגיליונות הבאים.

מאיר סבן מרמת השרון שולח לנו שאלה: האם יש למיראז' קו הנותן טיפים ואם כן מהו מספרו?

יש גם יש, מאיר. מספר הטלפון הוא 03-5105764 והעזרה ניתנת למשחקי מיראז' ובאג גיימס.

לגלעד מיכאל מהיישוב מכבים יש ימבה שאלות אשר מתוכן פרסמנו כמה שעשויות לעניין גם את האחרים. אני מאוד רוצה לקנות משחק שמתאים למחשב שלי (80286, סאונד בלאסטר, כונן קשיח 41M וצג SVGA) ואני לא יודע איזה. בגיליון 36 כתבת שאתה לא יכול לבחור ולהציע אם אתה לא יודע את סוג ההתעניינות של הקונה, ובכן אני אוהב מאוד סימולטורים, הרפתקאות, אסטרטגיה ומשחקי חשיבה. חוצמזה מהו משחק "ארקייד"? הלאה – קניתי ג'ויסטיק (M5) והוא עובד מצוין אבל יוצא מהכיוון. יש כפתור CALIBRATION שמאזן אותו אבל הוא בכל זאת יוצא מהכיוון בלי שנגעתי בכפתור, מה עלי לעשות? מה זה בדיוק "PARTITION TABLE" ומה זה "BOOT SECTOR"? יש לי סינטיסייזר ROLAND וגם SB עם מיתוג MIDI, האם ניתן לחבר את הסינטיסייזר ל-SB? ואם כן איך.

[תשובה ארוכה...] בקצרה מיכאל, כדי שיהיה מקום גם לאחרים: התייעץ עם חברים בקשר לבחירת המשחק. רק תיקח בחשבון שכיוון שהכונן הקשיח שלך "קטן" עבור משחקים רבים היום, אל תרכוש משחקים הדורשים מקום רב. בעיה נוספת קיימת בגלל מעבד ה-AT הנחשב "איטי" עבור משחקים חדשים ולכן בדוק אם על האריזה אין מגבלה המחייבת מעבד 386 ומעלה.

"ארקייד" (ARCADE) פירושו מכונות משחק. משחקי ארקייד הינם משחקים המבוססים על גרסת מכונה אשר עשו להם הסבה עבור מחשב ה-PC.

בג'ויסטיקים רבים קיימת אפשרות כיול - Calibration ואתה צודק, ישנן לעתים בעיות מירכוז בג'ויסטיקים. ישנם משחקים כגון אלוף החלל או מאורת הדרקון ועוד, שקיימת בהן תוכנת איפוס מיוחדת המבקשת ממך להזיז את הג'ויסטיק לפינות וכך התוכנה יודעת היכן המרכז. הבעיה נפתרה בעת כיוון שבמרבית הג'ויסטיקים החדשים ישנו כיול אוטומטי ללא עצבים...

טבלת ה-Partition. ב-DOS קיימת תוכנית בשם FDISK. אל תשתמש בה אם אינך בקי! התוכנית משמשת לחלוקת הכונן הקשיח למעין כוננים נוספים בהם אתה יכול להתקין מערכות הפעלה נוספות כגון Unix, Windows NT או OS/2. ה-Boot Sector הינו אותו קטע בכונן (קשיח או תקליטונים) בו נמצא המידע אודות מערכת ההפעלה וטבלת רישום הקבצים. הוא משמש רק את מערכת ההפעלה ואין לך, כמשתמש רגיל, כל גישה אליו. לבסוף, כדי לחבר כרטיס קול זקוקים לחיבור מיוחד הנקרא MIDI ואשר צריך להיות בשני הצדדים - בכרטיס הקול ובאורגן (או בסינטיסייזר). כל מה שנשאר הוא לרכוש כבל חיבור מיוחד בחנויות אלקטרוניקה ואתה על דרך המלך. בי'.

ארז כהן מקרית מוצקין שואל: אני וחברי לא קונים את העיתון וויז משתי סיבות: בגלל שמחיר העיתון בחנות הוא פחות ממחיר המנוי וגם בגלל שלא שולחים את העיתון בדואר רשום וכך אולי יגנבו אותו מחתיבה ואני לא לוקח סיכון. בבקשה תענו לי מדוע?

ארז יקירי. מחיר המנוי גבוה ממחיר סך כל העיתונים הכלולים בו, מפני שהוא מקנה לא רק עיתון המגיע הביתה כל חודש - היישר לתיבת הדואר, אלא גם מתנות הניתנות מייד עם ההרשמה והטבות המושגות על ידי כרטיס המנוי לאורך כל תקופת החברות במועדון WIZ (הנחות על תוכנה וחומרה, מבצעים בבתי עסק וכו').

"אולי יגנבו אותו מהתיבה"? אני בעיתון מיום הקמתו ושמעתי על גיליונות שלא הגיעו בזמן, או שאבדו בדרך, אבל נגנבו??? וחוצמזה, אם אתה עדיין מפוחד, אפשר לשלוח את העיתון למקום העבודה של אחד מהוריך שם הדואר מוגן יותר (סביר להניח).

היכן ניתן לקנות מחשב Power-PC, האם מולטימדיה של PC תתאים לי והאם משחקי PC ומקינטוש יעבדו עליו?

הרעיון הנחמד הוא שכל תוכנת PC או מקינטוש פועלת על גבי מחשב המבוסס על מעבד Power-PC. נכון ליום כתיבת שורות אלו, המחשב היחידי שניתן לרכוש בארץ עם מעבד זה הינו ה-Power Macintosh. בקרוב יהיו חברות אחרות ובתוכן יצרניות מחשבי PC שיתבססו על המעבד. בנוסף, מכיל המחשב ערכת קול של מקינטוש שתפעל אם תטען תוכנות של מקינטוש. אם ברצונך להפעיל תוכנות PC, עליך לטעון מערכת הפעלה DOS ולטעון את התוכנית המבוקשת. תיאלץ להתקין כרטיס קול כגון סאונד בלאסטר כדי לשמוע את תוכנות ה-PC. CD-ROM אגב, יוכל לפעול בשני המצבים כיוון שזהו בסך הכל כונן כמו כונן התקליטונים או הכונן הקשיח. באופן עקרוני, מדובר בשתי מערכות נפרדות המבוססות על מעבד משותף.

DOS ומשחקים

פעמים רבות חזרתי והדגשתי לכל השחקנים: התרחקו מ-DOS 6 והמשיכו להשתמש בגרסה 5. גרסה 6 גרמה לתופעות בלתי מוסברות של תקלות בזמן טעינת משחקים למרות שהיה מספיק זיכרון פנוי ועוד צרות שונות ומשונות.

בגרסה 6.2 העכשווית (למעשה 6.21), נפתרו הבעיות המפריעות למשחקים זוללי זיכרון ולכן ניתן להשתמש בה ללא כל בעיה. נסו ותהנו.



משה רוט מגבעת שמואל שואל: אילו גרסאות קיימות למשחק פארק היורה, מה ההבדלים ביניהן ובאיזו כדאי לשחק?

לפארק היורה קיימת גרסת PC, סגה מגה דרייב, סופר נינטנדו ו-3DO. כמובן שהגרסה הטובה ביותר כרגע הינה של מערכת ה-3DO, אך גם שאר הגרסאות חביבות.

רואי לוין מקרית אתא שואל שתי שאלות: יש לי מעבד 286, כמה יעלה לי להחליפו למעבד 486 ואיך מעתיקים מתקליטון דחוס לכונן C?

אין אפשרות להחליף רק את המעבד. ניתן להחליף את לוח האם הראשי - אותו לוח אלקטרוני המחובר בקרקעית מארז המחשב ללוח בעל מעבד 486. הבעיה היא שכך אמנם יהיה לך מחשב חדש, אך אם ברשותך כונן קשיח ישן (מאז שרכשת את ה-AT) הרי שהוא איטי ובסופו של דבר יאט את פעולת המחשב. הדבר משול לנסיעה באופני ספורט תוך כדי לחיצה על המעצורים... לכן אם רכשת לוח אם 486 רכוש גם כונן קשיח חדש. אגב, רק למידע כללי: כונן קשיח חדש של 217M עולה כ-1000 ש"ח. באשר לשאלה על התקליטון הדחוס עליך לפרט באיזו תוכנה מדובר.

אסף קנדלר שלח פקס בו הוא ביקש לתקן טעות באחת התשובות לקורא אלמוני, ששאל האם ניתן להפעיל משחקים ללא DOS. אסף אומר שאמנם הוא אינו איש מחשבים אדיר אך קיימות עוד מערכות הפעלה כגון Unix ו-OS/2.

ובכן אסף, אתה צודק אך זה אינו שייך לעניין. כיוון שאנו מדברים לרוב על בעיות משחקים ותוכנות PC ביתיות אחרות, יש להניח ש-99% מקוראי העיתון פועלים עם גרסת DOS וקשה לי להאמין שאתה מפעיל בבית Unix או OS/2. אם מישהו הבין שלא קיימות מערכות הפעלה אחרות - אני מצטער.



TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS







מאת: דייזי כץ

אם אתה אוהב את צבי הנינג'ה ואתה מטורף על משחקי קרב כמו "לוחם הרחוב 2" - בוודאי תהנה מהמשחק החדש מבית צבי הנינג'ה (בית גדול, מוכרחים לציין): TOURNAMENT FIGHTERS. אתה יכול להיכנס לנעליהם של צבי הנינג'ה (מייק, דון, רפאל ולאו) או לקחת דמות של אחד מיריביהם (שרדר, וור, אסקה, חרום דום, ווינג נוט וארמגון) ולהילחם עבור מה שליבך חפץ בו. הצבים נראים יותר ויותר כמו דמויות הקומיקס המקוריות מבית MIRAGE STUDIOS ולא כפי שהם הופיעו בסרט או בסרט המצויר שלהם. הגרפיקה אדירה.

האמת היא שאין כאן שום דבר חדש וחדשני חוץ מן העובדה שזהו משחק הקרבות הראשון המשתמש בדמויות עם זכויות היוצר. השליטה והפעילות כאן די דומות למשחקי הקרבות שמופיעים בשוק בזמן האחרון, ולא תתקשה להתחיל לשחק בו ללא הוראות ובלי שהיות מיותרות.

יש בכל זאת כמה הבדלים:

1) יש רק שני אגרופים ובעיטות במקום שלושה אגרופים ובעיטות (כמו בלוחם הרחוב 2).

2) להבדיל מלוחם הרחוב, במשחק הזה אין אפשרות לעשות תנועות כאשר אתה נמצא באוויר.

3) יש רק שתי מהירויות, כנגד 11 מהירויות הנמצאות בלוחם הרחוב טורבו.

4) אין כאן אפשרות לפצוע את יריבך.

מצד שני, ההתקפות המיוחדות במשחק ממש גזעיות: דונטלו למשל, מזמין רוח דרקון ויורה גל דרקוני, אקסה מזמין משב רוח של טורנדו וארמגון מזמין גל מים ענק. יש גם כמה מכות מאוד אכזריות הפועלות ממרחק רב. חכה ותראה.

המוסיקה היא מוסיקת מחשב טיפוסית - שום דבר מיוחד - אך היא גם לא מטרידה, וזה מה שחשוב. האפקטים הקוליים יפים, נכונים, ונשמעים כמו קולות הלחימה.

השליטה מהירה והמשחק מגיב בזריזות, כך שהדמויות תמיד יבצעו את מה שאתה רוצה מהם.

יהיה לך בכלל המון כיף לשחק ב- TOURNAMENT FIGHTERS, זהו משחק עם המון אתגר!

סופר נינטנדו סופר נינטנדו

המדריך לתחילה

WORLD SOCCER 94

מאת: דוד אידלס

עם התקרבותם של משחקי גביע העולם 94 בכדורגל, הכדורגל הממוחשב מקבל סוף סוף את חלקו בגל משחקי המחשב המתמשך. החברות ATLUS ו-RAGE SOFTWARE חברו יחדיו בכדי ליצור את אחד ממשחקי הכדורגל הטובים שניתן להשיג למכשיר הסופר נינטנדו.

המשחק הזה הוא גן עדן לאוהבי האפשרויות: לא מוצא חן בעיניך שהכינו מראש 64 קבוצות כדורגל מוכנות? בסדר, השתמש ב-SQUAD EDITOR בכדי לשנות את שם הקבוצה, שמות השחקנים ויכולתם. מעבר לכל זה, תוכל להשתמש ב-KIT DESIGNER, אשר מאפשר שינויים בצבעי המדים, העור והשיער. האפשרויות האחרות כוללות את אורך המשחק, אפשרות השוער האוטומטי והבחירה בין החוקים החדשים והישנים של FIFA.

לא בא לך לשחק במשחק-תחרות של שחקן אחד? המשחק כולל גם סופר גביע, נוק אאוט עולמי, ליגה עולמית ואפילו כדורגל במבנה סגור. בזמן שרוב התחרויות מבוססות על קבוצה אחת אשר מנסה לעלות על כולם, הליגה העולמית מקנה לך אפשרות לבחור עד 16 קבוצות למשחקי העונה, ובכל אחת מהן אתה או חבריך תוכלו לשלוט ולנצח. אם תתאמצו,



השחקנים קטנים אבל הם מוגדרים היטב וצבעוניים מאוד. האנימציה חלקה, עם תזוזת שדה מעולה ויש כאן מסכי אפשרויות נחמדים ואנימציות של לוח תוצאות, אשר רק בהם נשמעת המוסיקה שבמשחק. למעשה, חוץ מרעש אדיר של הקהל אין כאן מקום ליותר מדי קולות.

במשחק מופיעים שמונה "מבני קבוצה" שונים ושש אסטרטגיות משחק כמו הגנתית, זהירה ומטורפת-התקפית. מאמני הקבוצות יכולים להחליט על המבנה והאסטרטגיה של הקבוצה עוד בטרם החל המשחק, ולשנות אותם בכל עת שירצו במהלכו. לחיצה על מקש X תציג את המבנה והאסטרטגיה הנוכחיים של הקבוצה על לוח התוצאות; כפתורי ימינה



ושמאלה יאפשרו לך לדפדף בין האפשרויות העומדות לפניך. אתם רואים, כדורגל הוא משחק פשוט ודמוקרטי מאוד. חופש הבחירה קיים תמיד.

צריך כמה דקות עד שמתרגלים למהירות של המשחק הזה. השליטה קלה ללימוד ושחקניך מגיבים מיידית על כל פקודה שתנחית. בזמן שאפשרויות המאמן והשליטה על השחקנים ממש מעולות, המשחקיות של המשחק "כדורגל עולמי 94" אינה ריאליסטית במיוחד - השחקנים נעים על גבי המגרש במהירות מסחררת מדי, ומגיבים למנגנון השליטה בדייקנות מבריקה ומושלמת. זה עושה את המשחקים למהירים ומרגשים, אבל כך מתעלמים לחלוטין מנושאים כמו התעייפות ופציעות. המשחק כולל בתוכו את כל מה שכולם אוהבים בכדורגל - בעיטות קרן, בעיטות עונשין, הוצאת חוץ, עבירות וכרטיסים אדומים וצהובים - זה מה שמקנה למשחק את שיווי המשקל שלו - בין הסימולציה הריאלית לכיף של מכונת המשחקים.

מי שמחפש סימולציה אמיתית אולי יתאכזב במקצת, אבל המשחק "כדורגל עולמי 94" הוא משחק מהיר ומרענן אשר יהיה ללהיט בין אוהבי מכונות המשחק. כל אחד יעריך את מגוון האפשרויות המופיעות בו.

גיים בוי

רן לימור מרמת השרון

BATTLE TOADS

★ במסך הפתיחה - לחץ למטה, A ו-B, כך תקבל תוספת חיים!

אי ההרפתקאות 2

★ הכנס את הקוד: 0894 וכך תקבל את המקסימום מכל בונוס!

BUBBLE BUBBLE 2

★ הכנס את הקוד (משמאל לימין): חץ ימינה, 5, חץ ימינה ו-V - כל המסכים יפתחו בפניך.

LEN

★ מסך אחרון (מימין לשמאל): פחית, פחית, גלגל, בקבוק.

MORTAL KOMBAT

★ את גורו אי אפשר להפיל עם אחורה ו-A, או עם בעיטת גלישה של סאב-זורו.

אורן אברהם

★ SUB-ZIRO - הקפאה: אחורה, קדימה ו-A.

★ RAYDEN - היעלמות: למטה, קדימה. טורפדו: 3 פעמים אחורה ופעם אחת קדימה.

★ SCORPION - שליחת צלצל: אחורה, אחורה ו-B.

סופר נינטנדו

תום קמינסקי מירושלים

MORTAL KOMBAT

★ LIO KONG - בעיטה מעופפת: פעמיים קדימה ובעיטה לגובה.

★ כדור אש - פעמיים קדימה ואגרוף גבוה.

★ SCORPION - צלצל: פעמיים אחורה ואגרוף קטן.

★ RAYDEN - תעופה: אחורה, אחורה, קדימה.

רן לימור מרמת השרון

SUPER MARIO KART

★ אפשר לזכות בעוד קרדיט, אם גומרים שלושה מירוצים ובכולם מגיעים לאותו המקום.

★ במסך VANILLA LAKE 2 - אפשר להגיע לקו הסיום בסוף הסיבוב הראשון, ואז לפנות שמאלה לתוך המים ולנסות לקפוץ הכי רחוק שאפשר. כשיגיע הלאקיטו להוציא אותך מהמים - לחץ שמאלה ואז, אם בדרך של הלאקיטו יהיה קו סיום המשחק - הוא יחשוב שעשית סיבוב נוסף!

(TURBO) STREET FIGHTER II

★ בתחילת המשחק יופיעו על המסך כוכבים ותרוץ המלה "TURBO". בזמן זה, יש ללחוץ על למטה, R, למעלה, L, Y ו-B - ואז אפשר לשחק במהירות 10 כוכבים (במקום 4)!!

BATTLE MANIACS

★ כדי לזכות בעוד פסילות והמשכים - יש ללחוץ A, B ולמטה, לפני הופעת מסך הפתיחה.

סגה מגה דרייב

דני בר אדון

SONIC 2

★ בכל פעם שיש כוכבים מעל העמוד שמתחילים ממנו (כשנפסלים) - אם נוגעים בכוכבים - זה מעביר אותך למסך בונוס.

יונתן מרלינגן ממושב אבני איתן

ROYAL RUMBLE

★ כדי להריץ מישהו לחבלים, צריך ללחוץ במאבק A+B ולסיים עם A.

★ שבירת גב - A+B תוך כדי מאבק.

★ זריקת היריב - A+B תוך כדי מאבק.

★ שימו לב: כשלוחצים B+A או B+C במאבק - המכות משתנות מפעם לפעם.

★ כשמישהו רץ אליך, אתה יכול לעשות כך: בעיטה אווירית (C) הפיכה (B) ולשים יד כדי שהיריב יפול (B+C).

★ כשהיריב שוכב, אתה יכול לעשות כך: קפיצה על הבטן (B כשעומדים ליד הבטן של היריב), קפיצה על הראש (C כשעומדים ליד הראש של היריב), דחיקה (B+C) או דריכה (C ליד הבטן).

★ אם אתה משחק בברט היטמן או בריק מרטל, אתה יכול לעשות כך: כשהיריב שוכב, להתקרב לרגליים שלו וללחוץ על A+B וזה יעשה הצלבה (עיקום רגליים).

★ אם אתה עושה A+B כשהיריב מולך - זה ישרוט אותו.

★ אם אתה עושה A+B כשאתה צמוד ליריב - זה ינער אותו.

★ כדי לקחת את הכיסא - A+C.

★ כדי לרוץ לחבלים - A.

★ כשאתה רץ, אתה יכול ללחוץ על A+B - וזה יבצע בעיטה אווירית.

★ אפשר לעלות על החבלים ולקפוץ על היריב.

★ כדי לדחוק משהו - אתה חייב קודם לגמור לו את הכוח ורק אז לדחוק.

ספרי כישוף

איתי טחן

כישוף 5

★ אל תטיל כישוף הגנה בקטע 210, הקליע הוא רק עגבניה.

★ לעולם אל תוציא את העכביש שבצנצנת מתרמילך.

★ אם אתה נמצא בכלא, צעק אל הדו-ראש, הטל כישוף אשליה שיהפוך אותך לבלתי נראה והילחם בדו-ראש. כך תוכל לברוח מהכלא.

★ בקטע 169, התבונן בתמונות ועלה בגרם המדרגות הימני. אל תתבונן בחליפות השריון.

אסף לבבי

★ הקוד לדלת הוא: "חרב מעוקלת".

כישוף 8

★ העוף המופיע בחלומך הוא "עוף החול".

★ החזק את כדור האש לזמן ממושך, הוא ימלא לך 3 כוח חיות.

★ הילחם בשומר המערה, אם לא, הוא יכניס אותך ויכלא אותך שם!

★ הכי חשוב: הילחם עם חרבך ככל יכולתך! רק אל תנסה לרסק איתה את הכדור של המכשפה!



עלילות בונוס הזהב



מאת: טל גוטמן

הערת המחבר: הכתבה הזו מיועדת לשחקני משחקי תפקידים בכלל, ולשחקני מוד"מ במיוחד.

חשבתם פעם איך אתם משחקים את מה שאתם משחקים? אני כבר לא מתכוון לתיאורים מפליגים מצד השה"ם בסגנון: אתם נכנסים לחדר חשוך מאוד מאוד, שבו יש הרבה הרבה טחב ירוק מאוד מאוד וכו', או על הרפתקה בסגנון משחק וידאו בו יש היתקלות, היתקלות, היתקלות ללא קרב ולסיום בום גדול - אחרי הכל הדברים האלו שייכים לשה"ם (תמיד נחמד שאפשר להאשים מישהו). אני מדבר בעיקר על היצר הבלתי נדלה להשיג את הדמות עם הכי הרבה פלוסים, חפצים קסומים, יכולת קסמים פנימית, מנוי לכל החיים בדומינוס פיצה וכו'.

אתן לכם דוגמה: באחת מהרפתקאות המוד"מ הראשונות שלי שיחקתי לוחם (בעולם ממלכות נשכחות שאותו למדתי לשנוא במסירות רבה), ובכל הזמן ששיחקתי לא הבנתי למה הדמות של אחד החברים שלי הורגת מפלצות בעפעוף עין, ואני צריך להתאמץ ולהזיע כדי לשלוף חרב. אל תבינו אותי לא נכון - מבחינת תכונות היינו כמעט אותו הדבר, אבל מה קורה? הוא השיג בדרך קסומה כלשהי את המדריך המושלם ללוחם, הוציא לו משם כשרון הנקרא באנגלית bladed singing, המאפשר לך לעשות מוסיקה עם החרב שלך, תוך כדי כך שאתה מקבל פלוס 2 לפגיעה, ואתה מסוגל לעשות pery - בלי שום קשר לגבע פרי ממיצוב - בלי שזה יחשב כחלק מהפעולה שלך בסיבוב.

רצחני. תוסיפו את זה לדרו (אלף אפל) שיש לו יתרונות מפה ועד להודעה חדשה (משהו בסגנון: מסוגל להטיל חושך רק על ידי התרכזות, חסין לקסם, מסוגל לרחף, אם תעצבנו אותו הוא יביא עליכם את ז'וז'ו המרוקאי וכו') ותבינו שיש לכם פה דמות אימתנית למדי.

אבל מה עושות הדמויות המסכנות שלא השיגו את המדריך השלם ל-(הכנס סוג של דמות/גזע)? כנראה צריכות לחכות בשקט עד שהשה"ם יתעצבן קצת ויביא דרקון לטאי עליון ענקי על הדמות הזו לבד. מה שהדמות שלי עשתה היה כלום. הרי מה אפשר לעשות נגד דמות שגבוהה ממך בשלוש דרגות (כי היא מקבלת נקנ"ן מקוביות הפגיעה של המפלצות אותן היא הורגת) ויכולה בקלות לשלוח אותך למישורים החיצוניים. לתמיד. בתור רוח.

ההצעה שלי למקרה הנ"ל: כתבו כתבה ובה אתם יורדים על השחקן הזה (הא הא הא איתמר!) ואם אתם לא יכולים לעשות את זה, נסו את הדרך הבאה - אוסרים על בונוסים מוגזמים מהספרים. השחקן רוצה לקחת קיט - בבקשה, אבל בלי יכולת לעוף, לאפות פיצה ולשיר הלוויה בשלושה קולות באותו זמן. מלת המפתח היא איזון. צריך לזכור שקיטים מנסים לשקף מין תת-מקצוע או סוג, ולא להיות מחסני בונוסים. הדוגמאות הטובות ביותר לקיטים מאוזנים נמצאות במדריך השלם לגנב, שם נותנים לך את הייעוד, מטרתו בחברה של בעל הקיט, אך לא נותנים לו בונוסים מפה ועד להודעה חדשה. למען האמת אני חושב שהבונוס הכי גדול הניתן שם הוא היכולת להשתמש בחרב סיף (המורידה רק 6 נקודות נזק, כך שזה נשאר מאוזן) עם גלגולי פגיעה של דמות לוחם באותה דרגה. כל השאר הן רק הצעות לאופן משחק התפקידים, אבל קצת קשה לשחק פורץ כאשר אתה משחק עם שה"ם שנותן לך הרפתקאות נינטנדו (ראה למעלה) ורוב ההרפתקה מתקיימת במרחבים, שם אין בתים אליהם אפשר לפרוץ. כמובן שפה אנחנו שוב מאשימים את השה"ם, למרות שזו תהיה יותר פנייה מאשר האשמה: עיזרו לגנבים.

אולי זה לגמרי לא קשור לכתבה, אבל יש לי כמה מלים להגיד לשה"מים שכל מה שהם יודעים לעשות הוא מבוך, מבוך, מבוך, ומידי פעם הרפתקאות מרחבים: יש עוד דברים מלבד זה. חשבתם פעם כמה מרתקת יכולה להיות הרפתקת רצח בעיר? מקום בו יוכל הגנב לעסוק בכישוריו הסבעיים בכיף ובשמחה? חשבתם כמה מעניין יכול להיות מרדף בסמטאותיה האפלות של עיר בימי הביניים, כשכל משמר המלך דולק אחרי הגנב המסכן שבורח עם הכתר? בכלל, אם מדברים על מרדפים - מתי הדמויות שלכם ברחו ממשהו בזמן האחרון? והאם הוא רדף אחריהן? (לאחר פרץ קצר של זעם לא שפוי כלפי גזע השה"מים, חזר טל לשפיותו. העורך.).

לסיכום הכתבה: שה"מים ושחקנים - כמה שפחות בונוסים, כי אחרי הכל, אם יש דמות שקשה להרוג אותה, העסק פשוט הופך למשעמם, ואם רוצים קיט, אז לאזן אותו.

סקירת ספר

בלגריאד: חייל הנבואה



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

חייל הנבואה הוא הראשון בחמישיית ספרי בלגריאד שנכתבו על ידי סופר הפנטזיה המפורסם דיוויד אדינגס. דיוויד אדינגס כתב את הספרים בשנת 1982, והוא היה אחד הראשונים שרכבו על הפופולאריות המחודשת של ספרות הפנטזיה באותה התקופה (יחד עם ספרי רומח הדרקון והממלכות הנשכחות של TSR).

הספר נפתח בסיפור האגדה המפורסמת ביותר בעולמו של אדינגס, סיפור יצירת העולם ומלחמות האלים. לפי האגדה, האל אלדור יצר ביצת קסם שבעזרתה יכול היה לבצע קסמים אדירי עוצמה. טוראק, האל הרע, חמד את הביצה וגנב אותה. האלים, משלא הצליחו לשכנעו להחזיר את הביצה, נגררו יחד עם בני התמותה למלחמה בטוראק ובאנשיו. טוראק ניסה להשתמש בביצה כדי לעצור את שאר האלים, אך זו סירבה לקבל את מרותו והמסה את כל צידו השמאלי. שנים לאחר מכן, חבורה בהנהגתו של בלדראת הקוסם הצילה את הביצה וצאצאיו של ריבא, אחד מההרפתקנים, הפכו לשומרי הביצה. בלדראת ובתו פולגרה הקדישו את קיומם לשמירה על שושלת בית ריבא.

הסיפור עצמו הוא סיפורו של גאריון, נער צעיר שגדל בחוות פאלדור יחד עם דודתו פול, טבחית החווה. חייו היו רגילים ומשעממים עד שיום אחד הגיע מספר הסיפורים הזקן לחווה ונפגש עם דודתו. למחרת בבוקר התברר לגאריון כי הוא ודודתו עוזבים את החווה יחד עם הזקן ודוריק הנפח ויוצאים למסע עליו הם לא מוכנים לספר לו דבר וחצי דבר. למסע מצטרפים גם שני הרפתקנים, האחד ברק - מגזע בני חרק הענקיים והשני משי - להטוטן ופעלולן מבני דראזניה.

בדרך נתקלת החבורה בקשיים רבים. מתברר להם כי רודפים אחריהם וכי הם זומנו לפגוש את מלכי הארצות השכנות, לגאריון מתברר כי דודתו ומספר הסיפורים אינם מי שהם נראים, וגם ברק ומשי לא סוחרים פשוטים כמו שהם מציגים את עצמם. בעצם, מתברר לגאריון כי שום דבר אינו מה שהוא נראה והעולם סביבו הוא מקום שונה למדי ממה שחשב בתחילה.

אדינגס הוא סופר מרשים, לדמויות בסיפורו יש עומק של ממש וקל מאוד להזדהות עם כל אחת מהן, בעיקר עם גאריון המבולבל. יש בספר אלמנטים רבים של הומור ושל מתח, ותחושת ההרפתקה לא עוזבת אותך עד לעמוד האחרון. אדינגס יצר עולם מרשים במורכבותו ובמקוריותו, ולא נסחף ליותר מדי סטריאוטיפים של ספרות פנטזיה קלאסית. הספר נותן לך אווירה של פעם - וכל מי שקרא את טולקין או מורקוק מבין על מה אנו מדברים. וישנה אמינות המודגשת לאורך כל הספר ומרתקת את הקורא ללא הפסקה.

חייל הנבואה הוא ספר המבוא לשאר הסדרה והוא ברובו התחלה של עלילה מרתקת שתלווה את גאריון מילדות לבגרות ולהגשמת נבואות עתיקות שלא ידע עליהן דבר. אנו רוצים לציין כי לדיוויד אדינגס עוד ספרים רבים וטובים ואנו מקווים שאופוס, שמתרגמת את הסדרה, לא תסתפק רק בחמישיה זו ותשלח ידה גם לשאר יצירותיו. למי שחושש מהתרגום לעברית, אין מה לדאוג, הספר תורגם באופן נפלא וממש לא הרגשנו כי הקסם אבד, כמו שקורה בהמון ספרי פנטזיה אחרים.

אנו ממליצים על הספר בלב מלא ומחכים בקוצר רוח להמשכיו. אנו גם ממליצים לכם לעקוב אחרי מה שאופוס מוציאה לאור, בזמן האחרון הם הוציאו מספר מרשים של ספרות פנטזיה-בדיונית טובה.

שמעו עוד על הפרסומים הגדושים של מיראז' !!!

מיראז'

משחקי מחשב

48 נבחרות בפורצל
והמשחק המביא ביותר
עם מיטב כוכבי הסלע.

הרפתקאות רשעות באצלים,
משחק לכל המשפחה
הרבה כיף מחכה לכם.

הסגיד הבאלן מפחיד,
רובוטים שוברים בימים
ואתה חייב לנצח.

סימולטור טיסה
מהמתקדמים ביותר,
המון פעולה

אחד המשחקים היפים ביותר
שיצאו למאשר עד כה.
ליט סולמי.

מיראז' משחקי מחשב בע"מ
אלנבי 76 תל אביב
טל: 03 5105764
להשיג בחנויות המובחרות



אנשי הציפור

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

גזע מוזר זה הומצא לפני מספר שנים כחלק מתכנון מערכת של עולם ללא בני אדם. המערכת מעולם לא שוחקה אבל הגזע כן, בעולמות אחרים. נתקלנו בו מחדש כשעברנו על הקלסרים הישנים בחדר של ערן והחלטנו שהוא בהחלט מספיק מעניין בשבילכם, אז עברנו עליו מחדש, שיפרנו ושיפצנו אותו והבאנו אותו לפניכם:

הם נקראים קינלירים, גזע של אנשי ציפור, גופם מכוסה נוצות אפורות-לבנות, מלבד ראשם המכוסה פלומה שחורה וכמו כן כפותיהם, רגליהם, אזור האגן והצוואר. יש להם ארבע אצבעות בלבד, הן בידיים והן ברגליים, ובמקום שפתיים יש להם מקור קטן, כתום, הבולט רק מעט. האף שסוף לגמרי ונמצא ממש במקום בו מתאחד המקור העליון עם האזור שמתחת לעיניים ולראשם יש בליטה ארוכה אחורה, גם משום שמוחם גדול ממוח האדם וגם כדי להקנות להם צורה אירודינאמית. יש להם מעין כנפיים היורדות מידיהם ומתחברות לצידי גופם. הכנפיים משמשות אותם לדאייה אך לא למעוף, אבל ניתן להמריא איתן למספר מטרים מעל לפני האדמה בשעת הצורך. כשאינן בשימוש הן יכולות להתקפל בנוחות לצידי הגוף. יש לציין גם כי במקום אוזניים יש להם חורי שמיעה.

חיי המשפחה שלהם דומים לאדם - זכר, נקבה וצאצאים. הם בונים את בתיהם על עצים גדולים במיוחד ומסיבה זו הם נמצאים בעיקר באזורים טרופיים וג'ונגלים, בהם ניתן למצוא עצים גבוהים ועבים. הם חופרים בתוך עצי הענק האלו בתים של ממש בעלי למעלה משלוש קומות שונות. בעולם המקורי שלהם תוכנן גם ג'ונגל בו נמצאים עצים שקוטרם 8 מטר וגובהם מגיע כמעט למאה מטר! למרות אזור המחייה המצומצם שלהם הם שורדים היטב ברוב סוגי האקלים.

מה שמייחד את הקינלירים הוא שהם הגזע היחידי ששמר את אומנויות הפסי השונות וכולם עוסקים בנושא זה, ומוחם הגדול הוא כפי הנראה הסיבה לכך. כמו כן (כנראה גם בגלל גודל המוח), אין לשום גזע בעולם זיכרון כמו שלהם - משהו כמו אדם עם זיכרון צילומי, שמיעתי וקריאתי מושלם. הם מחשבים במהירות גבוהה מאוד חישובים מתמטיים שהיו נשגבים מבינת אדם. ישנו מקרה מפורסם בהיסטוריה, בו שכרו את שירותיו של קינליר אחד שיזכור בעל פה את כל שיחות השלום בין שתי מדינות-אדם, כדי שיוכל להזכיר להם את הפרטים הקטנים ביותר בעת כתיבת החוזה הסופי. החוזה מעולם לא נחתם, אבל הקינליר כתב אותו לאחר שלושים שנה, כאשר שוב דנו שתי המדינות בשלום, מזיכרונו בלבד.

לכל הקינלירים ישנה טלפתיה בסיסית מאוד וכולם, כמעט ללא יוצא דופן, לומדים לפתח את התכונות המיוחדות שלהם. בלי קשר לשיטה בה אתה משחק, הקינלירים יהיו בעלי מקצוע של כוחות המוח. ב-AD&D הם יהיו PSIONICISTS (תזדקק למדריך השלם למקצוע זה), ב-ROLEMASTER הם יהיו MENTALISTS וב-HERO פשוט בנה אותם עם כוחות הולמים. תן להם גם בונוסים שיעשו אותם טובים יותר מבני אדם במקצועות אלו, ואם אתה עומד להפוך אותם לגזע נפוץ ומוכר בעולמך, תצטרך להניח כי המנטאליסטים הגדולים בהיסטוריה יהיו קינלירים.

כלי הנשק המקובלים על הקינלירים הם כל סוגי הקשתות והכלים הנזרקים. אין להם בעיה להילחם בקרב פנים אל פנים, אבל אז ישתמשו בחנית או בכלי אחר בו ניתן להשתמש לשני המצבים. הסיבה לכך נעוצה בטקטיקת הקרב שלהם - בקרב פנים אל פנים, אם אויבם צובר יתרון ניכר, הם פשוט פורשים כנפיים וממריאים ואז משליכים את כלי הנשק שלהם על יריבם. אבל בדרך כלל הם נמנעים ממצבי פנים אל פנים ומשתמשים ברובי קשת תוך כדי דאייה ובכוחות הפסי המרובים שלהם. הגזע מעולם לא חינך לוחמים טובים.

הקינלירים חיים כ-200 שנה (למרות מקרה מפורסם אחד של קינליר שחי 350 שנה), גובהם הממוצא הוא 1.5 מטר עד 1.7 (כלומר 5 רגל עד 5.6 רגל), משקלם קל מאוד - 30 קילו עד 50 קילו בלבד (60 פאונד עד 100 פאונד), וכך ניתן לראות כי הם גזע קטן למדי. שפתם המדוברת היא אחד מפלאי העולם: שפתם דומה להפליא לשירת ציפורים נהדרת (בכלל הם עם מוסיקלי למדי), ובנויה משריקות וציוצים ממש כמו של ציפורים. אדם המהלך באזור מחייה של שבט קינלירים עלול לא לדעת זאת כלל ולחשוב כי הוא באזור המאוכלס בציפורים רבות. כל גזע המנסה ללמוד את שפתם ואין לו מקור - ייכשל.

כעצה למשחק תפקידים אתה יכול לדבר בחרוזים כשאתה משחק קינליר, או אם אתה GM לדבר בחרוזים כשאתה מציג אחד מהם לשחקנים. ייתכן שהדבר ידרוש מעט אלתור וכושר חריזה (אם יש דבר כזה). אם זה קשה לך עזוב את זה, הם לא ממש מדברים בחרוזים, זה רק להרגשה. כך או כך הקינלירים הם מוסיקאים מעולים והם המציאו מספר רב של כלי פריטה והקשה מוזרים. חשוב לציין כי הם לא המציאו כלי נשיפה, פשוט כי אין להם שפתיים בשביל זה.

הדת הקינלירית סטנדרטית למדי, יש להם אל נבחר, קינלארי, אל הציפורים



שיצר את כל הציפורים ואת גזע הקינלירים עצמם. הם מתארים אותו כקינליר קטן מהרגיל אבל עם כוחות מנטאליים כה כבירים עד שלפי האגדה: "בעזרת מחשבה ואוויר - יצר ציפור וקינליר." לאחר יצירת הקינלירים, שהם גזע הציפורים העילאי, ירד קינלארי בכבודו ובעצמו אל השבט הראשון ולימד אותם לשיר (המלה לשיר שוות ערך ללדבר בשפת הקינלירים) ולהשתמש במוחם. הוא גם ברך אותם כגזע העליון לכל הגזעים, שנועד להאיר את הדרך לשאר הגזעים שלא יודעים להפעיל את מוחם כראוי, וששירתם אינה מעודנת כמו שירת הקינלירים.

למרות התפיסה הדתית שלהם האומרת כי הם "גזע עליון" או "גזע נבחר" אין הקינלירים מתנהגים בעליונות או בהתנשאות אל שאר הגזעים, היחס דומה יותר להתנהגות של כהן אל חסרי אמונה שיש להצילם וללמדם את האמת. לדוע המיזל כהנים קינלירים לוקחים את הרעיון קצת יותר מדי ברצינות, ומנסים ללמד גזעים אחרים כוחות מנטאליים ושירה קינלירית, והאגדות התפשטו בקרב בני האדם המביטים כעת על הקינלירים כאל גזע מתרברב ומנופח.

באגדות קינליריות אחרות מסופר על גיבורים שונים של הגזע, על **ציון-מזהיר**, שלפי האגדה נלחם בעזרת כוחות מנטאליים בארבעה קוסמי אדם וניצחונו דחק את בני האדם מיערות העד; על **דואה-מתוח**, הפוליטיקאי המזהיר שחתם על הסכם שלום מפורט עם האלפים, לפיו חולקו יערות היבשת בין שני הגזעים והובטחה שמירה הדדית על האינטרסים של הגזעים (אגב הוא הקינליר שחי 350 שנה) וכמובן **טלפאט-זריז** שעבר לארצות האדם, חי ביניהם מאה שנים, לימד רבים מהם להיות מנטאליסטיים וכך התחיל להפיץ את המקצוע בקרב שאר הגזעים.

אפשר לשים לב לפי האגדות, כי שמות הקינלירים בנויים מתיאורים כגון ציון-מהיר, דואה-מתוח או טלפאט-זריז המתארים את כישוריו העיקריים של הקינליר. הדבר נעשה בהתאמה כזו משום שלכל קינליר יש שם ילדות פשוט, ובהגיעו לבגרות בגיל 50 הוא מקבל שם בגרות מזקני השבט.

בואו נבחן את נתוני הגזע לפי שיטת ה-AD&D:

משחקי תפקידים

שינוי תכונות: כוח 3-, זריזות 1+, כושר 2-, תבונה 3+, חוכמה 3+, כריזמה 2-.

מקצועות מותרים: פסיוניסט, פסיוניסט-זמר נודד, פסיוניסט-כהן או פסיוניסט-גנב.

כוחות מיוחדים: טלפתיה בסיסית, זיכרון מושלם, דאייה ויכולת לחשב חישובים שונים במהירות גבוהה.

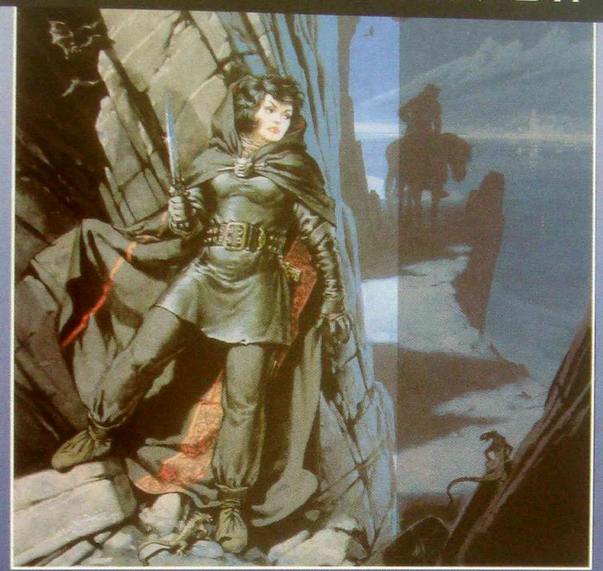
מי שמשחק ROLEMASTER או MERP לא יתקשה לתרגם את הנתונים האלו לשיטה שלו, מי שמשחק MYTHUS או HERO יצטרך, בנוסף לתרגום השינויים האלו, לבנות רשימה של כשרונות בסיסיים לגזע משום ששתי השיטות מחלקות כשרונות יחד עם הגזע.

זה הכל. הייתי רוצה לשמוע משחקנים שבחרו לשלב את הקינלירים בעולמם ואיך הם התאימו אותם, ובכלל שילחו לנו גזעים משלכם או מקצועות ויצורים חדשים ונשמח לפרסם את מכתביכם. אז, כמו שנאמר בברכה הקינלירית הנפוצה: "דאו עם הרוח, ותנו לה לזרום תחת כנפיכם - מי יתן והאל קינלארי ישמור על צעדיכם."



לאוקסנה דיפוטר

אשילנית / גנבת הוביטית



סיפור חיים:

לאוקסנה נולדה בטעות. ראש העיר הזוטינית בוטליטל, מר הודג'ס דיפוטר, התאהב עד הגג באימה לעתיד של לוקסנה - מרי. הבעיה הקטנה היתה שמרי היתה מאורסת ואילו ראש העיר היה נשוי. זניח. לכן, כשלוקסנה (ששמה הנכון היה אליזבת) נולדה, הדבר הראשון שנעשה היה להעביר אותה לבית היתומים הקרוב.

הבעיה היחידה היתה שבית היתומים היחיד באזור היה בעיר של "האנשים הגדולים". למרות זאת, העבירו את התינוקת הקטנה לבית היתומים ושם היא נשארה. בית היתומים היה המקום הגרוע ביותר אליו ניתן היה להגיע: אם הבית אימנה את הילדים לגנוב עבורה (משהו בסגנון אוליבר טוויסט ופייגן), והילדים אשר לא אהבו לרעוב נענו לתנאיה הנוקשים. כמובן שלאוקסנה הצטיינה במיוחד הודות לגודלה הקטן ותנועתה החרישית, אך כאשר החלו לגדול השערות הראשונות על רגליה (היא כונתה כבר אז "הנחש") הבינה אם הבית ש"הילדה" הנמוכה במקצת אינה אלא זוטונית עלובה - גזע שלא זכה להרבה כבוד בעיני אנשי העיר. כך נזרקה לאוקסנה מבית היתומים כשרק בגדיה לגופה. היא נאלצה להסתובב בעיר, לגנוב למחייתה, ולא במפתיע - היא נעשתה מומחית גדולה לכך.

יום אחד היא נתפסה כאשר ניסתה לגנוב כיכר לחם והוכנסה לכלא לתקופת זמן בלתי מוגבלת. יומיים לאחר שהכניסו אותה לכלא, מצאה לאוקסנה נחש קטן הנושא בפיו מחט. בלי לשאול שאלות מיותרות היא הכניסה את הנחש לכיסה והתכוננה לפרוץ את המנעול, כאשר היא שמעה קול חלש לוחש מעליה - חברה לתא הכלא, ישיש שהיה תלוי בידיו מהתקרה. הישיש ביקש ממנה לשחררו, ובתמורה, כך אמר, יתן לה את המתנה הגדולה מכולם. למרות המחשבה שהוא כנראה יעכב את בריחתה, ילשין עליה לשומרים ויגרום לה להיתפס, משהו גרם לה להאמין בו. הגנבת הצעירה טיפסה (בקושי) על הקיר ושיחררה את הזקן.

לאחר הימלטות מאומצת (שכמעט ונכשלה) הצליחו השניים להגיע ליערות מחוץ לעיר. שם הקים הזקן ביקתה קטנה לקראת החורף שהלך והתקרב. הזקן היה צייד מעולה וצד מספיק אוכל לכל החורף, אך בבוא האביב לאוקסנה חשבה לעזוב ברגע שתקבל את ה"מתנה היקרה מכל", תוך כדי שהיא מלקקת את שפתיה בחשבה על יהלום בגודל כף יד (אותו חשבה יתן לה הזקן). היא הופתעה כאשר שמעה מהזקן שכדי לקבלה היא צריכה להישאר. במחשבה שרומתה היא התכוונה לעזוב, אך אז התגלה הזקן בדמותו האמיתית: אשליין. לאחר שהחליטה להישאר איתו, החל הזקן ללמדה דרכי נועם, שלום, שלווה, הגינות ושליטה עצמית. הגנבת הנמרצת למדה הכל (מלבד דרכי ההגינות - בהם קיבלה מספיק), ומאחר והזוטונית שלטה כבר כמעט בכל מערכת בגופה באופן טבעי, היא התגלתה כתלמידה נמרצת, הלומדת הכל, שמה לב לפרטים ולעתים אפילו מתקנת את מורה, כאשר דובר במשוואה מתמטית זו או אחרת.

למרבה הצער נפטר הזקן (שאת שמו לא למדה מעולם ואותו כינתה "המורה") ולאחר מספר חודשים, כאשר הביקתה התמוטטה, גילתה לאוקסנה מכתב בו סיפר לה המורה על מולדתה וחשף את שמות אביה ואימה. לאחר שגילתה את מורשתה, מיהרה לאוקסנה לבוטליטל כדי לפגוש את הוריה, אך גילתה שאימה נפטרה זמן קצר לאחר הלידה. אביה - לעומת זאת - היה חי, נושם, קיים, כשיר ומתכונן במרץ לבחירות הבאות - וסיפור מלוכלך כזה בידי האויב הפוליטי יכול היה ממש להרוס את המוניטין שלו, לא? לאוקסנה הבינה זאת מייד, ולאחר כמה פגישות "שכנוע" עם אביה הצליחה לאוקסנה לסחוט ממנו הון העתק של 90 פ"ז תמורת הבטחה להסתלק מהכפר לתמיד. וכך, קנתה הגנבת ציוד מחודש ויצאה לכבוש את העולם.

אישיות:

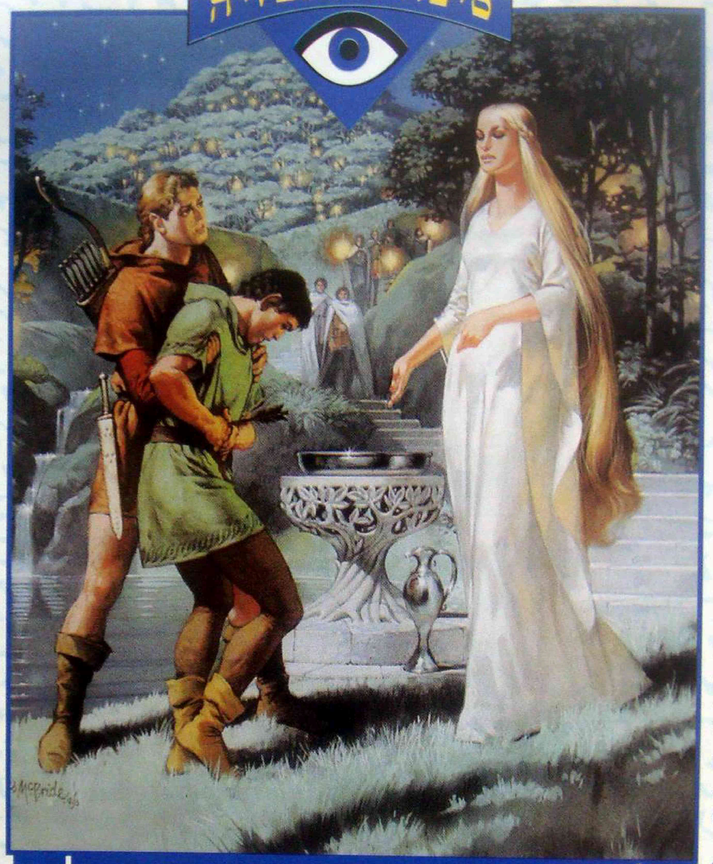
ללאוקסנה יש את החן של שור ממוצע, ולשונה חדה כמו הפגיון בו היא משתמשת. היא צינית, חסרת כל טאקט, שוביניסטית כלפי גברים (מהסוג של אישה שתצבוט לגבר המתכופף לידה את התחת). יש לה גם נטייה מעצבנת לומר את הכל כפי שהיא רואה - היא לא הטיפוס שיתחנן לפני נסיכות או אצילים. היא שונאת צבועים ותנסה להתרחק מהם.

טקטיקה:

לאוקסנה תנסה בדרך כלל להימנע מעימות ישיר. היא תעדיף להתחבא בצללים ולהשתמש בכוחות המוח שלה או לדקור מאחור. באופן כללי יש לה את היכולת להשפיע לטובה או לרעה על אנשים בכך שיתחילו או ימנעו מקרב. היא תנסה להימנע מקרב. אם הדבר יהיה הכרחי היא תשתמש בחרב המעוקלת הקצרה שלה.

נתונים:

אנחנו משאירים את זה לשיטה בה אתם משחקים, מאחר והדמות נכתבה במקור ל-HERO SYSTEM, אך יכולה להתאים לכל שיטה שבה זוטונים יכולים להיות גנבים ומכשפים באותו זמן (ה-HERX מאפשר זאת היטב). את הקסמים נשאיר לכם לבחור לבד, אבל ללאוקסנה יש לרוב קסמים עקיפים יותר מאשר ישירים, כמו התקפות אנרגיה או כדורי אש. זיכרו שהיא קודם כל גנבת ולאחר מכן קוסמת.



גיבורות להשכיר

מאת: ערן בן-סער
ואפרת כהנא

"הדבר ראשון שאני רוצה לדעת," אמרה כארמה לרולף, "הוא איפה הכלא הפרטי של דאנין ואין מגיעים לשם." רולף שתק. כארמה גרמה לו להבין שהיא למדה את אומנות העינוי לעומקה ולרוחבה. רולף צעק.

ברייבשאדו חייכה לעצמה והביטה בשאר החבורה. "נו מוכן לדבר?" שאלה כארמה שוב.

"לא תוציאי ממני דבר!" אמר לה רולף, או יותר נכון ראשו הימני של רולף.

"אני תוהה" אמרה כארמה בקול רם, "אם ננפץ לך ראש אחד, השני יישאר חי?" המבט על פניו של רולף אמר להם שהוא לא מעוניין לברר.

"ימין או שמאל?" שאלה כארמה את חבריה.

"אם תנפצי לי ראש אחד אני אמות." אמר רולף

"שקרן!" ענתה לו כארמה, "ואני מתכוונת לנסות!" כארמה הרימה את חרבה אל על.

"לא!" צעק רולף, "אני אספר לך הכל, אל תהרגי אותי!"

"או, שינינו את דעתנו?" שאלה כארמה.

"כן, לעזאזל, האידיוט הזה דאנין, לא שווה שאני אמות בשבילו."

שעה קלה לאחר מכן רצו חמש דמויות חשודות לכיוון הרציף, ומי שהיה טורח להביט מקרוב היה רואה כי שלוש מהן היו מזועזעות בעליל. "היא היתה חייבת לעשות לו את זה?" שאל רופוס את ברייבשאדו. "כן," ענתה האלפית, "זה גורם לה להרגיש טוב."

הם עצרו מול מחסן תבואה ענק, "הכניסה צריכה להיות דרך גרם המדרגות הפנימי," אמר אריק, "איך ניכנס?"

"אין בעיה, זוזו אחורה." אמר רופוס. הוא הרים את ידו וכיוון אותה אל דלתות הברזל המוגפות, רופוס לחש לחש קסם ארוך במיוחד והוריד את ידו.

"נו?" שאלה כארמה.

"שנייה." השיב רופוס. לאחר מספר רגעים החלו הדלתות להצטמק, עוד ועוד ועוד, עד שנעלמו לחלוטין. "פטנט שלי!" אמר רופוס בגאווה, "לקח לי חודשיים לפתח את הקסם הזה!"

החבורה רצה פנימה אל גרם המדרגות הסודי, בקיר לידו היתה לבנה עם סדק. גילאן דחף אותה פנימה והקיר הסתובב. מאחוריו היה גרם מדרגות והחבורה אצה במורד המדרגות והגיעה לדלת עץ מרשימה. "איי-יה" צעק אריק וקפץ מגרם המדרגות שישה מטר קדימה, אל דלת העץ. זו נפלה קדימה יחד עם ציריה וחלק נכבד מהקיר.

"אל תזוזו!" צעק גילאן אל דאנין, שעמד מופתע לחלוטין יחד עם שלושה שומרים שאחזו בדוכס (האמיתי ככל הנראה), וכיוון אליו רובה קשת.

"תהרגו אותם!" צעק דאנין וקפץ הצידה, אחד השומרים נתן לדוכס אגרוף, הוא התעלף ושלושתם רצו אל החבורה. גילאן ירה את החץ שלו ופספס את דאנין ובמהירות החל לטעון עוד חץ. בינתיים חסם אריק בעזרת חרבו את התקפתו של אחד השומרים והראה לו מה סכין טובה ביד השנייה יכולה לעשות לגרונות של בני אדם אומללים.

כארמה התחמקה ממספר מכות חרב של שומר שני ולבסוף הצליחה לשלוח מכה טובה אחת והשומר השני נפל מדמם על הרצפה. ברייבשאדו ניסתה להדוף את השומר השלישי אבל זה חסם את מכת החרב שלה, בו זמנית הלם בה עם המגן שלו והיא התעלפה. לרוע מזלו, הוא לא הספיק לזוז צעד אחד לכיוון אריק או כארמה כשחצו הקטלני של גילאן פגע בירכו והוא נפל על הרצפה צועק ומדמם.

"אה, שתוק." אמרה כארמה ובעטה בראשו, השומר התעלף. רופוס הטיל לחש לכיוון הכללי אליו ברח דאנין והאזור התלקח. "אהה" נשמעה צעקה ודאנין קפץ החוצה, גלימותיו בוערות. אריק השכיב אותו על הרצפה וגלגל אותו עד שהאש כבתה.

למחרת בבוקר ישבו החמישה סביב שולחן הדוכס, הדוכס עצמו ישב בראש השולחן ונראה מרוצה מאוד. "עכשיו כשהמס מבוטל, והכהן הארור הזה בכלא והכפיל הזה... אני מבין שהוא מת?"

"אה..." החלה כארמה לענות.

"כן!" ענה רופוס שאחזה בו בחילה.

"יופי, הכל בסדר. תודה לאל שעליתם עליהם."

"הכל בגלל שרולף נעשה חמדן וניסה להיפטר מדאנין, אחרת אף פעם לא היינו מגיעות לכל זה." הסבירה ברייבשאדו.

"בכל אופן, אתן שתיכן הפכתן לגיבורות של כל הדוכסות, אתן יודעות?"

"גיבורות להשכיר." תיקנה אותו כארמה.

שיחות עם מורגן לה פיי



שיחות עם ערן בן-סער ואבי סבג

הפעם תורי.

אהלן קוראי היקרים, החלטתי לקחת את העניינים לידיים לפני שזוג המטורפים האלו, ערן ואבי, הורסים לי את התדמית.

לפני ימים מספר אבי וערן ערכו אצלי מרתון סרטי מדע בדיוני ומאוד נהנינו. הסרט האחרון בו צפינו היה "שובו של הג'דיי", החלק האחרון של טרילוגיית מלחמת הכוכבים.

"תמיד רציתי לפגוש את דארת' ווידר" התוודה ערן וגירד בראשו, הוא נראה ממש מטופש כשהוא עושה את זה, "הבחור לובש כולו שחור, הוא חייב להיות כלי."

"הוא לא תמיד לובש שחור" אמרתי, "יש לו סט משני של מדים, אבל לסרט הוא השתמש רק בשחור, ג'ורג' לוקאס חשב שזה מרשים יותר."

"די, די," התפרץ אבי, "בטח תספרי לי שאת מכירה אותו?"

חוצפן, חשבתי לעצמי, "בטח שאני מכירה אותו, ואני גם אוכיח לך." הקשתי באצבעותי שלוש פעמים, קוד ההפעלה של העדיליון שלי, שיגרתי עליו את המחשבה על דארת' ועצרתי את נשמתי. אני מאוד אוהבת את התגובות של ערן ואבי לקסמים שלי, מרענן איך אחרי כמה מאות שנים אני עדיין מסוגלת להרשים מישהו בדברים פשוטים כל כך. בכל מקרה, הופענו בתוך משרד סגור ובו שולחן ישיבות עגול, מלמלתי את לחש ההתמצאות והתברר לי כי העדיליון שיגר אותנו לכוכב המוות הראשון וכי דארת' ווידר עומד להיכנס לחדר בעוד שתי דקות.

"איפה אנחנו?" שאל אבי. "כוכב המוות. הראשון, מהסרט מלחמת הכוכבים." עניתי. ערן לבש את מבט ה-"ברור, לא?" שלו והביט סביב, "איפה דארת'?" שאל. "יהיה פה עוד מספר שניות שבו בינתיים."

הדלת נפתחה ודארת' נכנס פנימה, "מורגן!" אמר בהפתעה רבה. הפתעתו היתה כעין וכאפס לעומת ההפתעה על פניהם של ערן ואבי.

"בחייכם, תסגרו את הפה, זה לא מגומס. אפשר לחשוב שלא ראיתם את דארת' ווידר בחיים!" אמרתי להם.

"לא," השיב אבי, "לא בוורוד."

הבטתי בדארת', נכון, הוא היה בחליפה הוורודה שלו. "אז?" שאלתי. "עזבי את זה סבתא." אמר ערן (יבוא יום ואני אהפוך אותו לקשיש ואז נראה מי יצחק על מי), "העולם פשוט מוזר מדי בשבילנו."

"מי אלו." התעניין דארת' שניגש אל אבי ולחץ את ידו. "אלו הם אבי סבג וערן בן-סער. חברים שלי." "נעים מאוד." השיב דארת', "מאז שג'ורג' לוקאס החליט לעשות סרט תיעודי על המלחמה שלי במורדים לא היה לי הרבה זמן למבקרים."

אבי נראה משועשע מהרעיון, "מתי מקרינים את הסרט?" שאל "או, אני לא יודע, הוא טוען שהוא רוצה לעשות סרט באורך כמה שעות ולהקרין אותו בהמשכים. אנו מצלמים כבר שנה שלמה."

"הוא גם מצלם את המורדים?" שאל ערן. רציתי לשחוט אותו. דארת' מתעצבן בקלות, אבל היה לו מזל.

"כן, כמובן. נתתי לו רשות אחרי שהוא הסביר לי שהוא צריך לצלם את שני הצדדים, כדי שזה יצור תחושת אמינות אצל הצופים. מה זה משנה, אני הרי מנצח בסוף. חוץ מזה, לוק סקייווקר ממש לא פוטוגני."

"אולי תראה להם את הכוכב?" הצעתי.

"אה..." היסס דארת', "אני יכול להראות לכם את תא הפיקוד אבל רוב שטח הכוכב הוא סודי ביותר."

בילינו את השעות הבאות בסקירה מתמשכת של דרך פעולתו של כוכב המוות. דארת' גם לא הצליח להתאפק והראה לנו גם כמה מהמקומות הסודיים על הכוכב. הוא כמו ילד קטן עם צעצוע גדול אם תשאלו אותי, דומה לערן.

בסוף הגיע ג'ורג' לוקאס עם צוות צלמים וביקש מדארת' להחליף חזרה לשחור. "למה דווקא שחור," התלונן דארת', "אני נראה הרבה יותר מרשים בירוק!" "דארת', כבר הסברתי לך, שחור נתפס הרבה יותר טוב במצלמות שלנו. חוץ מזה ככה סיכמנו בחוזה."

נפרדנו מהם לשלום וחזרנו הביתה. בפעם הבאה אני מחזירה את הכל לערן, אני שונאת מעבדי תמלילים. רק אחרי שכתבתי את כל זה הבנתי שלא הפכתי היום אף אחד למלחייה אז הזמנתי פיצה. ביי.



שולית הקוסם



מאת: ערן בן-סער

בואו נחזור לדמות האהובה כל-כך, לקוסם. אבל הפעם נעלה במוחנו קוסם קצת שונה. הוא צעיר עם קוקו שובב וחיוך מלא בנמשים ג'ינג'ים, הוא עדיין רואה שש-שש ולא צריך להדביק את האף לספרי הקסם, ידיו עדיין חלקות ונקיות ללא צלקות וצריבות של חומרים שונים ומשונים והוא גם חושב שקסם פתיחת דלת הוא אחלה דבר מתוחכם. הוא שולית הקוסם!

רופוס התעורר לקול רעש כלים מתנפצים. בהתחלה חשב כי יש לכך קשר לחלום שהיה לו על שלוש הרקדניות מאתמול, אבל הן לא עושות רעש. "לא, לא עוד פעם, למה אני צריך את הבלאגן הזה?" מלמל לעצמו, התיישב על המיטה ונעל את נעלי הבית. "הפעם אני רוצח אותו, שככה יהיה לו טוב, הפעם הוא גמור." רופוס הושיט יד למטהו, לחש שלוש מלים ונעלם. הוא הופיע במעבדת האלכימיה והביט בבלאגן ששרר בה. במרכז החדר, תחת ערימות המדפים שנפלו מהקיר וכל הספרים והצנצנות שהיו עליהם, שכב תורין, שוליתו הג'ינג'י, חסר הכרה.

כמעט כל קוסם מחליט יום אחד שהוא זקן, ממש זקן. יש סיכוי טוב שהוא לא יחיה יותר מכמה שנים והוא רוצה להעביר את הידע ואת הניסיון הלאה. קוסמים עוצמתיים מחפשים לפעמים סתם עוזר מוכשר, וקוסמים אחרים מחפשים את הבן שלא היה להם מעולם, איש איש וסיבותיו הוא, אבל רוב אוכלוסיית הקוסמים מעסיקה שוליות.

חלק ממסדרי הקסם אפילו תומכים בזה, כדי להוסיף עוד קוסמים למניינם הם נותנים הטבות לקוסמים המעסיקים שוליה: גישה חופשית לספרייה המרכזית, עזרה במימון למגדל, חפצי קסם ועוד. חוץ מזה קוסמים חדשים צריכים להגיע מאיפשהו, לא?

כיצד, אם כך, מלמדים שוליה? מתחילים בשלושה קסמים בסיסיים לחלוטין: קריאת קסם, גילוי קסם (לא משנה באיזו שיטה אתה משחק, הקסמים האלו אוניברסאליים) וקסם שלישי כלשהו המכוון את השוליה לתחום מסוים. כלומר שוליה של קוסם-מזמן ילמד קסם זימון פשוט כלשהו כדי להתבסס הלאה. זה לא פשוט כמו שזה נשמע - אחרי הכל הקסמים הם התוצר הסופי של הלמידה. לפני זה צריך ללמד את השוליה את יסודות הקסם ואת התיאוריות שמאחורי אומנות הכישוף.

"אידיוט, משוגע, מה לעזאזל עשית במעבדה שלי בשעה שש בבוקר? חיפשת ספרי? לא יכולת להירדם? מה?" רופוס שאג על תורין והתהלך מקיר לקיר בחדרו הקטן של השוליה. "קמתי מוקדם בבוקר ורציתי להמשיך במחקר שלי על לחש אור תמידי," ניסה תורין להסביר, "וכשרציתי להוריד ספר מהמדף העליון כל העסק נפל עלי. למה אתה שם את הספרים הכבדים על המדפים הרעועים האלו?" "ככה!" ענה לו רופוס, שרצה כבר מזמן להעביר אותם למדפים בספרייתו הפרטית, "יש להם סדר מבני שאתה עדיין לא מסוגל להבין." זה ישתיק אותו, חשב רופוס וקיפל את שרווולי גלימותיו הירוקות.

הבעיה איתם זה שהקסמים הפשוטים ביותר נראים להם מסובכים להחריד, הם מתייאשים, מתבלבלים, שוכחים מלים ומפספסים תנועות. ללמד שוליה קסם "אור" יכול לגזול שבוע שלם של למידה. חוץ מזה, יש להם הרגל מעצבן להתווכח עם כל המוסכמות הוותיקות והמקובלות של אומנות הקסם.

במה הם תורמים למשחק? תמיד מעניין להפגיש את השחקנים עם שוליה משום שהקוסם לא בבית, או לתת לקוסם שלכם שוליה שיסתובב איתו ויעשה לו צרות. אפשר גם לשחק שוליה שמידי פעם בורח לו ורק להרפתקאות (למורת רוחו של מוהו). זה פשוט כיף.

"ישלא תיגע בשום דבר!" ציווה רופוס על תורין, "אני זז לעיר לשתות משהו עם גילאן וכשאני חוזר אני רוצה לראות מגדל שלם, מובן?" "כן מורי," ענה תורין, "אבל אני מאוד רוצה להתאמן על קסם הצתת-אש בינתיים, יש לי כמה רעיונות ש..." "בשום אופן לא!" הדגיש רופוס ונעלם בפתאומיות. "אוף" חשב תורין, "מה זה כבר יכול להזיק? אני אסדר את המעבדה אחר כך והוא לא ידע כלום."

כמה שעות אחר כך יצאו רופוס וגילאן מהבאר האהוב עליהם. "תגיד רופוס," אמר גילאן, "זה לא המגדל שלך בוער שם..."

סהרון

תקציר: במהלך חיפושו אחר מקור החרטומים השחורים נקלע סהרון לחלל מיסתורי בלב הכוכב יבו מיחף כדור בדולח עשוי. בתוך הכדור "צור מודר הנמצא בתנועה עוברית...

הצמצום הזה... בתוך הראש שלי...

זה בא... מן היצור...

אני חייב לעצור את זה...

אני חי...

תודה לקונדר. סוף סוף אני חופשי.

מי אתה בגללקו מה אתה?

על השאלות האלו קשה לי לענות, מכיון שעדיין לא עלדתי.

למה אתה מתכוון?

מגיע לך השבר. כפי שבטח כבר נישת, החרטומים משחררים הם חלק ממני.

הילדים היו הראשונים שהשתעבדו ליצר ההרסנות שנכפה עליהם...

הם הדרך שלי לשלוט על המוחות של תושבי הכוכב הזה, ולהביא אותם למצב של הכחדה עצמית

...אבל בסוף כולם ינצחו.

את מבין, הגדע שלנו זקוק לאנרגיה מינמדת בשביל ההתפתחות העוברית שלנו.

את האנרגיה הזאת ניתן להשיג רק בלב-ציבס של כוכבי - לכת...

הכוכב הזה הוא הרחם שלי...

...והוא חייב למות, בשביל שאני אוולד.

בזמן שאנחנו מדברים החרטומים השחורים מחשיכים לצרוע הרס ומוות על פני הכוכב, מכינים אותו בשבילי...

בחשך זמן רב, הלידה שלי תתעכבה, עד ש...

תן לי לנחש. עד שאני באתי ושחררתי אותך.

בדיוק, וכעת זה ניתר לי אלא...

להשמיד אותך!!!

המשך יבוא...

לוח

למכירה

★ למכירה סופר נינטנדו (אמריקאי) + ג'ויסטיק + משחק במחיר מפתיע. לירן גילאור, 03-5342943.

★ למכירה מגה דרייב + ג'ויסטיק + שני משחקים בשווי 200 ש"ח כל אחד + מינוי לספריית משחקים. במחיר מפתיע. עומר, 03-232864.

★ למכירה/החלפה קווסטים, משחק פעולה ומשחק D&D כולם בחצי מחיר. יוני, 07-952245.

★ למכירה מגה דרייב + ג'ויסטיק + שתי קלטות בשווי 199 ש"ח כל אחת וניתנות להחלפה. כל זאת במחיר מפתיע ביותר. עומר (בועז) ניניו, 08-232864.

★ למכירה גיים בוי + זכוכית מגדלת + מגביר קול + 5 משחקים, ביניהם "סופר מריו 2" ו"מורטל קומבט", במחיר מצחיק. כמו כן, ספרי פנטזיה במחיר של 20 ש"ח כל אחד, כל הקודם זוכה. ליאור ניר, 03-5343336.

★ למכירה משחקים זולים באריזה מקורית ובמצב טוב. קינג קוסט 6 45 ש"ח, הסוד האפל ביערות העד 45 ש"ח, באטמן חוזר - 45 ש"ח, רצח במיאמי 45 ש"ח, מסע בן כוכבים 2 (יום הדין) 65 ש"ח, לוחם הרחוב 45 ש"ח, אינקה - 50 ש"ח. מי שקונה 3 משחקים מקבל מתנה רוקטיר באריזה מקורית. ערן, 07-277683.

★ למכירה משחקי מחשב לארי 3, מבצע חמקן, הוביטוס ובעקבות אקסקליבר ב-45 ש"ח כל אחד. כמו כן, הסנטיקל וזרע האופל ב-60 ש"ח כל אחד, מקוריים באריזה. ניר לפלר, 09-338983.

★ מוכר/מחליף משחקים חדישים ביותר מחו"ל באריזה סגורה, ALONE IN DARK 2, BENEETH STEEL SKY, SANGO 2, THE HORDE, ULTIMA 8. ELDER OF ARENA. דיוויד, 03-5060442.

★ למכירה כונן הקסם לסופר נינטנדו חדש ובאריזה מקורית + משחקים רבים ומדליקים במחיר נוח. שגיא, 04-256781.

★ למכירה סג'ה חדש באריזה + 2 ג'ויסטיק + 3 קלטות, וגם גיים בוי + 3 קלטות. יוני, 03-5460315.

★ למכירה מסך EGA עם צפיפות גבוה ו-64 צבעים במחיר 400 ש"ח. ערן, 07- 277683.

★ למכירה אלוף החלל 2 באריזה מקורית ופוסטר. במחיר מבצע 80 ש"ח בלבד. יואב, 02-669199.

★ למכירה ספר של העיר לנקמר למודם במחיר 64 ש"ח. נמרוד פריאל, 09-447115.

★ למכירה שלוש תוכנות למחשב. אנציקלוידע במחיר 195 ש"ח, המפתחות לארמון במחיר 69 ש"ח ו-SPEED BALL במחיר 29 ש"ח. התוכנות מקוריות וחדשות ומצורפות להן חוברות הסבר. עמרי די-נור, 06-440367.

★ למכירה משחקים חדשים ומקוריים במחירים מוזלים ביותר. WILLY BAMISH ,ROBIN HOOD ועוד רבים אחרים. ארז, 04-706165.

★ למכירה סימולטור טיסה ל-CD-ROM. כמו כן, מעוניין לקנות מודם 2400. ארז, 09-402205.

★ למכירה מגאסון + 2 ג'ויסטיקים + 3 קלטות - מת לחיות, לוחם הרחוב 2 ועוד קלטת עם 4 משחקים. כמו כן, למכירה משחקים למחשב: פגיון הדמים 70 ש"ח, כנפי הפלדה 80 ש"ח וסינדיקט 70 ש"ח כולם מקוריים באריזה. בנוסף המשחק באטמן חוזר במחיר 70 ש"ח. (המגאסון והקלטות במחיר 200 ש"ח). אבנר, 03-5346139.

★ להחלפה/מכירה המדריך השלם לכוהנים במצב מעולה, קלפים ל-AD&D. ניר, 09-336171.

★ למכירה משחקים יוקרתיים במחיר זול: יומו של הטנטקל - 70 ש"ח נקמתו של קרונדור - 90 ש"ח, ארבעה משחקים ל-BAD BLOOD :XT/AT, הסיפור שאינו נגמר 2, לוחם הדם, בריקס - במחיר מבצע של 130 ש"ח! כולם מקוריים. כמו כן, למכירה המשחק אורגים במחיר של 40 ש"ח. אייל, 03-803011.

★ למכירה/להחלפה: שכחו אותי בבית 2 ב-55 ש"ח, מאורת הדרקון 1 ב-65 ש"ח, המפתחות למראמון ב-35 ש"ח. הקונה את שני המשחקים הראשונים מקבל את השלישי חינם. רואי, 04-446085.

★ למכירה: סופר נינטנדו + 16 משחקים חדשים הכוללים ביניהם את: פלשבק, לוחם הרחוב 2 טורבו, מריו "אלסטאר" ועוד רבים וטובים, במחירי מציאה. (בעדב) רפי, 03-5251046.

★ למכירה: כרטיס קול SOUND BLASTER ומשחקי מחשב ל-PC באריזה מקורית: 4,5,6 SAM & MAX,KING QUEST, INDIANA JONES ,ATLANTIS, אי הקופים 2 ועוד רבים אחרים. כל הקודם זוכה. צלצלו עכשיו. צחי, 02-355423.

★ למכירה משחקים לסופר - נינטנדו - 180 ש"ח, לגיים בוי - 55 ש"ח משחקי נינטנדו אמריקאיים - 80 ש"ח, מערכת נינטנדו אמריקאי + 2 ג'ויסטיקים + תוספות + משחק - 270 ש"ח, ג'ויסטיק מיוחד גדול לנינטנדו - 90 ש"ח, ג'ויסטיק מיוחד קטן לנינטנדו - 65 ש"ח, רועי, 06-959865.

★ למכירה: המשחק REBEL ASSAULT ל-CD-ROM בלבד! במחיר מבצע! MS-DOS 6, ספר הדרכה של איינשטין, וויזים ישנים וחדשים, במחירים סבירים. רמי כהן, 03-5364560.

★ למכירה המשחקים: SYNDICATE, FLASH BACK, T ISLAND DAY OF THE TENTACLE STUN ועוד משחקי מחשב חדשים במחירים זולים מאוד. אסף, 09-501787.

★ למכירה/להחלפה משחקים יפים. ניר, 03-6427189.

★ למכירה מחשב תואם IBM, 286 16/20, כונן קשיח 40M, כונן 1/4" 5, עכבר, מסך SVGA ומקלדת 101 מקשים. גולן גלעד, 04-321650.

★ למכירה משחק "משימה בחלל" (לא SPACE QUEST) במחיר 20 ש"ח, המשחק תומך כרטיס קול ADLIB ומסכי CGA, EGA ו-VGA. ניצן, 04-856937 (משעה 14:00).

★ למכירה: POLICE QUEST 3, KING QUEST 4, בלב סין ומסע בין כוכבים. המשחקים באריזה מקורית ובמצב טוב. גלעד, 04-895182.

★ למכירה/החלפה משחקי PC: חקירה משטרתית 3, LOOM, SANGO, יומו של הטנטקל, מורטל קומבט, ג'ורדן, LOST VIGUNKS, פרינס 2 וסימולטורים - במחיר 40 ש"ח. צלצלו בין השעות 14:00-17:00 ולא בשבת לחיים אבישר, 9233473, או אוהד וסטרייך, 9211293.

★ למכירה משחקים חדשים: טייקון, הסינדיקט, LOST IN TIME חלקים 1-2, LANDS OF LORE, MORTAL KOMBAT, חולית 2, זרע האופל, WOLFENSTEIN 3-D, מכונה המופלאה ועוד. כל המשחקים ביחד במחיר 190 ש"ח, (אפשר כל משחק בנפרד). עידו, 04-838240 או 04-838397.

★ למכירה משחקי מכות: מורטל קומבט 40 ש"ח, סטרים פייטר 2 - 20 ש"ח, (12 דמויות) BODYBLOWS - 10 ש"ח, BUDO - 5 ש"ח, סטרים פייטר גרסה 3 - 50 ש"ח, סטריט פייטר SANGO - 30 ש"ח. שי חוגי, 03-6736423.

★ למכירה משחקי מחשב: LARRY 6, GABRIEL KNIGHT, FOR GLORY 4, POLICE QUEST 4, KING QUEST 6, QUEST, ALONE IN THE DARK 2 ועוד, במחירים סבירים ומוזלים. לקונים שלושה משחקים משחק רביעי חינם!

צלצלו בערב, ולא בשבת לקובי, 03-5221725 או 03-9320742.

★ למכירה כרטיס שהופך את המחשב לטלוויזיה - חדש לגמרי במחיר מציאה. משחקי מחשב(1 SQ החדש, 4 SQ, 5 LSL ועוד), במחירים הכי זולים שיש. סטים של D&D במצב מצוין (מי שקונה יקבל הרפתקה חינם). ספרי כישוף 5, 2 ו-1 במחיר 15 ש"ח לכל אחד, כישוף 4 במחיר 20 ש"ח, ושני הספרים של מאבק הנסיכים במחיר 25 ש"ח לשניהם. אלמוג פליטר, 03-6410621. (לא בין 16:00 - 14:00).

הצילו

★ הצילו. זקוק לעזרה ב-PQ4 ליאור הבר, 08-476605.

★ הצילו. תקוע במשחק בודד באפלה 2, בתוך הבית. הרגתי את כל האנשים ואני לא יודע איך לפתוח אחת מהדלתות, או איך לקחת את התכשיט מהרצפה, ליד חדר השינה. כל מי שיודע משהו מתבקש להתקשר לנדב, 03-6734956 (לא בבוקר).

★ מי שיודע איך לעבור את הכספת ביום השני במשחק SHADOW OF COMET, או איך עוברים את ההרפתקה השלישית במשחק KRONDOR מוזמן להתקשר לסער, 03-5406658. בתמורה אעזור בממשחק 40ST IN TTME, OABRIEL.

★ זקוק לעזרה במשחק אי הקופים, כמה אנשים צריך להרוג ומה עושים במעצר? תום, 08-594180.

★ ה צ י ל ו! כל מי שיש לו לב ויודע אך לערבב את השיקוי האדום עם הכחול ואת האדום עם הצהוב במשחק קירנדיה, שיתקשר לרועי, 03-6315244.

★ הצילו! זקוק לעזרה מיידית, תקוע במשחק SINON THE SORCER (סיימון הקוסם) ולא יודע מה עושים אחרי שיש פטיש, מסמר, מפתח מזהב או מטבעות. מוכן לעזור ב-SPACE QUEST 3 ויומנו של הטנטיקל בתמורה. אורי שורניק, 03-531306.

★ הצילו! אני תקוע כבר חצי שנה במשחק זלדה בגיים בוי, אם מצאת את KEY NIGHTMARE בסירה השנייה תקבל בתמורה עשר שקל, כתובתי: EYAL BARKAN, 86 GRIMBEEK STREET, PIETRSBURG 0699, CAPRICORN, SOUT-AFRICA.

מועניינים

★ מעוניין לעזור בקווסטים (בעיקר של סיירה). אלמוג פליטר, 03-6410621. (לא בין שעות 16:00-14:00).

★ מעוניין לקנות גיים גיר + תוספות + משחקים במצב טוב. אלמוג פליטר, 03-6410621. (לא בין שעות 16:00-14:00).

★ מעוניין למכור את המשחק הנסיך הפרסי 2 באריזה המקורית. רואי לוין, 04-446085.

★ מעוניין להחליף משחקים חדשים מחו"ל (למשתמשים מקצועים בלבד). כפיר בנאור, 08-642092.

★ מעוניין לקנות כל משחק מחשב ישן, חדש או עתיקה. יונתן, 03-6425079.

★ מעוניין לקנות את המשחקים לארי 2-1, QUEST FOR GLORY 2, קינג קווסט 3-1, יונתן, 03-6425079.

★ מעוניין להחליף גיים בוי + 10 משחקים בגיים גיר עם משחקים, או למכור במחיר 570 ש"ח. צלצלו אורי, 09-953724. (רק לא ביום שלישי).

★ מעוניין להחליף מסע בין כוכבים 1, לום, מפתחות למארמון, ווילי ביימייש. תום אליאס, רחוב סברדלוב 10, גדרה.

★ מעוניין להתכתב עם חובבי ספורט, מחשבי PC, גיים בוי, סגה, נינטנדו, גיים גיר ובמיוחד למנויי וויז. כמו כן, מעוניין במשחק W.W.F למחשב ועוד משחקי מחשב. מיקי אביטן, רחוב טרטנברג 18, ראשון לציון.

★ מעוניין לעזור בכול משחק שהוא שיצא עד כה, משחקים חדשים וישנים. לנואשים באמת, פתרונות מלאים לכול משחק קיים. כמו כן, מעוניין לקנות משחקים מקורים ל- CD-ROM. אריאל כהן, 09-904560 בין השעות 16:00-22:00.

★ מעוניין לקנות את הקודים של המשחק פוליס קווסט 4, מודפסים או בכתב ברור ב-25 ש"ח. ערן, 07-297683.

★ מעונין לקנות את לוחם הרחוב 5, 4, 3, כל אחד ב-20 ש"ח. ערן, 07-277683.

★ מעוניין לקנות את חוברת ההסברים, הדרכה והקודים של משחק הטנטיקל. מוכן לשלם 35 ש"ח. ערן, 07-277683.

★ מעוניין לקבל משחקים מכול הסוגים, כמו כן, מעוניין בעזרה למשחק HERO QUEST 4. מה לעשות עם הענקים בטירה? מה שמו של האיש שצריך לכתוב על המצבה בתחילת המשחק? ארז כהן משה גושן 34 קרית מוצקין 26310.

★ מעוניין למכור משחקים חדשים ביותר כמו - POLICE, KING QUEST 7, QUEST 6 SPACE QUEST 6 ועוד רבים אחרים. רביב, 09-974331.

★ מעוניין למכור את המובילים. כללתו של זנטון, שליט המדבר, מקדש המוות, אימה על הגבעה, נשות הירח כולם במצב מצוין ובעברית. כמו כן, מעוניין לקנות מובילים בעברית ובאנגלית במיוחד את חץ אדום מגן שחור. הייתי רוצה להצטרף לכל חבורה בכל שלב ובכל פנטזיה באזור חדרה. יאיר פיינברג, 06-200664.

משחקי תפקידים

★ מעוניין להצטרף לחבורה (בתור שחקן או שחקן משנה) באזור ראשון לציון. מיקי אביטן, רחוב טרטנברג 18, ראשון לציון או 03-9664238.

★ מקימים קבוצת AD&D באזור ירושלים וזקוקים לשה"ם. טימור, 02-963327, שאול, 02-536148.

★ שלושה שחקנים עם דמויות מחפשים חבורת מו"ד בדרגות 3-1 ושה"ם מנוסה באזור אילת. אביב אייל, 07-376683, איציק דניאל, 07-332562 ושלומי חסן, 07-378134.



★ מתארגנת קבוצה חדשה של שחקני מבוכים ודרקונים ברמת השרון, לגילאים 11-9. דוד, 03-5400625.

★ מעוניין להצטרף לקבוצת D&D בתל-אביב (בן 11), ללא שום ניסיון קודם. גלעד סטרק, 03-5469781.

★ דרוש שה"ם טוב ל-AD&D (לפחות 3 שנים ניסיון). כמו כן, דרושים שחקנים בעלי ניסיון, מאזור רמה"ש. סער, 03-5406658.

★ שה"ם מחפש שחקנים ל-D&D, באזור מרכז הרצליה, בגילאי 14-12. תומר, 09-504905. (אחרי השעה 17:00).

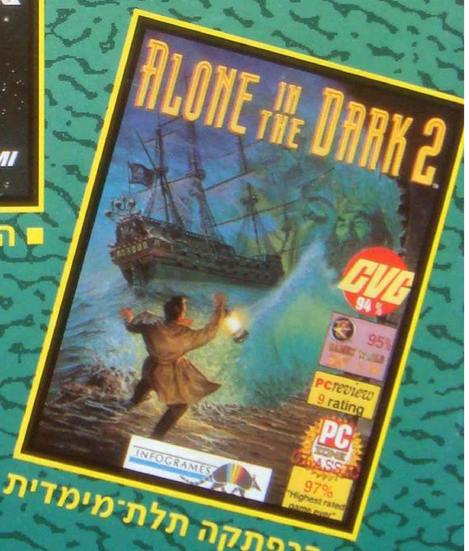
TOP GAMES



■ הרפתקה בחלל



■ משחק מכונה ופעולה



■ הרפתקה תלת־מימדית

של

MULTI BUG SYSTEM GAMES

שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם,
כנרת 13 בני-ברק,
טלפון: 03-5794711