WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ניינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

080050
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 10.20 ש"ח
יוני 1995

- יש חיים אחרי DESCENT - DOOM
- במחשב עם מדונה - מדור אינטרנט חדש בישראל
- קומיקס מקורי - INTERMAN
- משחקי תפקידים - להב הברק

50
גיליון

bureau 13™

GAMETEK

01065855
פריט שופרסל: 9806083
קוד-אופ צפון: 962528

תוכן

העניינים

יוני 1995 ■ גיליון 50









חדשות מעבר לאוקיינוס	4
PC: פיצה טייקון	6
לאוזניך בלבד: קשב השתיקה	7
PC: חקירה מצולמת – NOCTROPOLIS	8
LOST EDEN – העיר החדשה	10
PC: TAKE YOUR BEST SHOT	11
PC: DESCENT	12
PC: טיפים	14
PC: ELITE: FIRST ENCOUNTERS	16
PC: RENEGADE	18
PC: DIGITAL PICTURES	20
PC: STREET FIGHTER 2 TURBO	21
PC: BUSY BILLY	22
T.E – N.B.A. JAM – הטורניר מתחיל	23
קומיקס: INTERMAN	26
PC: לומדה – רז בעיר עתיד	28
משולחנו של ד"ר וויז	30
PC: BIOFORGE	32
אינטרנט – במחשב עם מדונה	34
3DO: איש ההרס	36
משחקי תפקידים: הספרים שאהבנו	38
משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי	40
משחקי תפקידים: להב הברק	42
לוח	46

מנהל: דוד רביב * עורך: קובי סיט * ניהול הפקה: לילי צראף * מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: טל סלם * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, עידו שמש, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, רן דברת * עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

יום יום של ג'

הי ווייס,

איך עבר עליכם החודש? אני מניח שהספקתם להתאושש מהטקסים האחרונים, להוריד את הדגלים מהמרפסות, להחליים מדפיקות פטישי הפלסטיק וריסוסי הקצף, ולחפוף את הראש לפחות פעמיים אחרי המדורה של ל"ג בעומר.

אם כבר מדברים על התאוששות, אני חייב להודות שעוד לא ממש התאוששתי מחגיגות 4 שנים לוויז. על כל אחד מהמכתבים ששלחתם איני יכול להודות באופן אישי, אך דעו לכם שאין מכתב החומק ממני (ובדרך כלל אני לא מתחמק מאף מכתב). אנצל הזדמנות זו כדי לשלוח תודה גדולה על הברכות, הביקורות, הכתבות, הטיפים, השאלות ויותר מכל, על תשומת הלב.

עורך עיתון צריך להקדיש תשומת לב לא רק לקוראים, אלא גם לכתבים - ותאמינו לי שזה בכלל לא קל. כתבינו האגדי, דויד זילברשטיין, (שלא מפסיק לרדת עלי בכתבות שלו) חגג החודש את יום הולדתו ה....? בן כמה דויד זילברשטיין? המנחשים נכונה יזכו בכרטיסים למופע "זילברשטיין - מאחורי הקלעים".

כפי שבוודאי שמתם לב, זהו WIZ 50 ומדובר בגיליון חגיגי וגדוש. מדור אינטרנט חדש מסוגו בישראל, וקומיקס עלילתי מקורי - ה-INTERMAN. האמת היא שאני לא מבין מדוע אתם עדיין קוראים את הטור, קדימה, קדימה, לפתוח את העיתון - חברי המערכת מצפים לתגובות בקוצר רוח, כי הכי חשוב שתהנו.

מועדים לשמחה!!!
קובי סיט

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

טובי עומרי מקיבוץ מעברות, קאזין מיכה מזכרון יעקב, פור ניר מטבריה, בר יהונתן מרמת גן, חיון אלעד מיפו, תירוש אלון מרעננה, האוזר איתמר מתל אביב, זילבר יוהנתן מהרצליה, כץ זוהר מגבעתיים וסנדק צור מקיבוץ עמיעד.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 15:00-17:00 בלבד.

סגלי / ארז

אוהב לשחק אותה?



נראה אותך מעיז ב- WIZ

וויז

הירחון למשחקי מחשב, שולחן, טלוויזיה, תפקידים ועוד.

מבצע הנחות ענק!!!

בודד באפילה 3 **149** במקום **199**
דראג וורס **139** במקום **179**
סינמה קיד (תקליטונים) **139** במקום **169**
נוקטרופוליס **149** במקום **189**
BLOWN AWAY **159** במקום **189**
BUSY BILLY **149** במקום **299** + שלט

- המבצע ברשת חנויות באג בלבד.
- ההנחה למחזיקי כרטיס חבר WIZ בלבד.
- המחירים בש"ח וכוללים מע"מ.

מבצעים לחודש יוני ברשת חנויות באג

מחלקת מנויים WIZ לכבוד
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5702654, בין השעות 15.00 – 17.00
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)

רשימת מתנות

משחקי C.D-ROM	משחקי P.C
□ אולפן מוסיקה	□ יומנס 2-רמות היורה
□ NOMAD	□ בברלי הילגיליס
□ Demonsgate	□ קרטן מייקר
□ חקר המעמקים	□ טאסרה

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

□ אני מנוי חדש/ה □ אני מחדש/ת □ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
מס' מנוי _____ ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)
שם משפחה ופרטי _____ שם בעל הכרטיס _____
תאריך לידה _____ כתובת _____
רחוב _____ מספר ___ טלפון _____
עיר _____ מיקוד ___ מספר ת.ז. _____
טלפון _____ בתוקף עד _____
מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' ___ מספר כרטיס _____
□ מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות. חתימת בעל הכרטיס _____
□ מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות. הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

מאת: ד"ר וויז

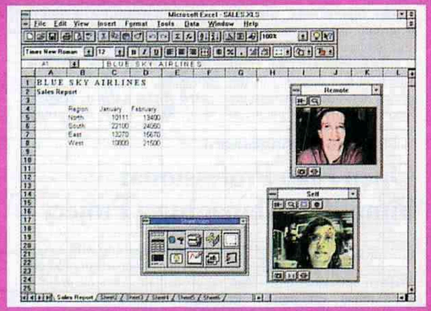
הסתרק, יש לך שיחת טלפון

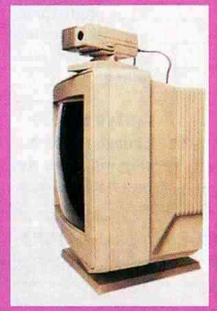
המושג שיחת ועידת וידאו (Videoconference), בדרך כלל מדבר על קווי טלפון מיוחדים, חברות מיוחדות עם ציוד מקצועי ויקר, והרבה מאוד דולרים. המשמעות של שיחת וידאו היא לדבר ולראות את הצד השני. ישנן מערכות יקרות המאפשרות שיחת ועידה - כלומר, אפשרות ליותר משני אנשים לדבר ולראות את הדוברים בו זמנית.

חברת Creative Labs, יצרנית הסאונד בלאסטר, מנסה לשנות את פני הדברים ולייצר כרטיס זול שיאפשר לבצע שיחת וידאו דרך קו טלפון רגיל. התוצאה בשלב זה היגה מוצר של חברת ShareVision במחיר של $1,600, המספק איכות תמונה סבירה, אך אל תצפו לתנועה חלקה של וידאו כמו זו הקיימת במערכות יקרות יותר.

המערכת כוללת מודם חיצוני מהיר של 28,800 סל"ש, מצלמת וידאו צבעונית קטנה, אוזניות עם מיקרופון, תוכנה המיועדת ל-Windows, ושני כרטיסים: דגם 16 ISA ביט של Video Blaster וכרטיס 8 ביט ShareVision, המטפל בכל הקשור להכנת הווידאו והשמע עבור המודם, כך שהחומר יוכל להיות משודר דרך קו טלפון רגיל.

נראה אתכם מדברים מן האמבטיה עכשיו!?



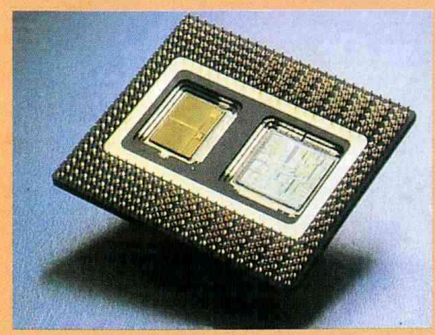


P6

אינטל, יצרנית יחידות העיבוד המרכזי (CPU) הגדולה בעולם, הכריזה על מעבד P6 הידוע יותר בכינוי 686 או בשמו המלא 80686. המעבד החדש יפעל במהירות 133MHz ולמעשה יהיה מהיר כפליים ממעבד הפנטיום (586) המהיר ביותר.

השיפור במהירות נובע מתהליך הנקרא Dynamic Execution, המשפר ומייעל את עיבוד הנתונים של מעבד זה יחסית לקודמיו. היתרון הגדול ביותר של ה-P6 על גבי מעבד פנטיום, הינו זיכרון מטמון (Cache) פנימי, הפועל באותה המהירות של המעבד. תכונה זו מאפשרת לו להיות מהיר יותר מאשר מעבד עם זיכרון Cache חיצוני, כיוון שזיכרון חיצוני פועל במהירות מקסימלית של העברת הנתונים מן המעבד החוצה לשאר האביזרים. לדוגמה, מעבד פנטיום 100MHz מעביר נתונים החוצה בקצב של 33MHz - שליש מן המהירות של עיבוד הנתונים בתוך המעבד. בנוסף לכך, כדי להיות תואם לכרטיסי הרחבה קיימים, P6 תוכנן כך שיוכל לפעול גם בקצבים איטיים יותר. לקראת סוף השנה יהיה דגם נוסף של 200MHz.

אל תעצור את נשימתך, מחיר מחשב מבוסס P6 יהיה כה גבוה בשנה הקרובה, עד כדי כך שישתלם לרכוש אותו, רק אם היישומים מחייבים מהירות אסטרונומית (בשלב זה) כזו.

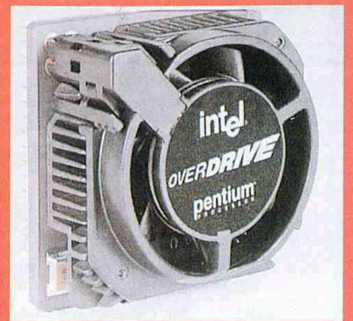


משחקים בדרכים

עתה תוכל לשחק במשחקי מחשב כשאתה בדרכים וברשותך מחשב נישא. חברת Portable Add On פתחה כרטיס PCMCIA (כרטיס הרחבה למחשבים נישאים הדומה לכרטיס אשראי), הכולל חיבור ג'ויסטיק. כאשר רוכשים את הכרטיס, מקבלים במתנה ג'ויסטיק Quickshot שטוח.



P24T
Pentium Overdrive



סוף סוף כל אלו שחלמו על השבחת מחשב ה-486 שלהם למחשב פנטיום, יכולים להגשים את משאלתם. מעבד הפנטיום החדש מיועד לבעלי מחשבי 486 עם לוחות-אם הכוללים אפשרות השבחה לפנטיום. קיימות שתי גרסאות: גרסת 63MHz שנועדה למחשבים עם מעבד 486 25MHz ומחשבי 486 50MHz, וגרסת 83MHz למחשבי 33MHz ו-66MHz - האחרונה לא תהיה מוכנה לפני סוף השנה.

ZAURUS

העוזר האישי - הדור החדש של היומנים האלקטרוניים - חדש מבית SHARP. מדובר במחשב קטן הכולל יומן פגישות חכם, ספר טלפונים, מעבד תמלילים, פנקס רשימות ועוד.

ZAURUS הקטן כולל מקלדת ועט מיוחד המאפשרים לך להקליד או לצייר, לרשום דבר מה בכתב יד או לחתום על מסמך.

בנוסף מאפשרת המפלצת הקטנה תקשורת אלחוטית דו-כיוונית עם מחשבי PC להעברת חומר. בין התוספות שניתן לרכוש תמצא כרטיס הרחבת זיכרון וכרטיס פקס.

וואללה!



PC

ענק הפיצה



מאמא מיה!

מאת: אודי דלגושן

לא. בהחלט לא מדובר בתוכנת בישול חדשה של רות סירקיס, דניאלה שמי או ישראל אהרוני. "ענק הפיצה" הוא משחק לכל דבר עם יותר מקריצה לעולם העסקים.

ארבע שעות (קואסרו אהורוז באיטלקית) ישבתי מול מסך המחשב ומה אגיד לכם? מאמא מיה!!! איזה פיצות, איזה ריח, צבעים, תוספות, והכל על בסיס מתכונים אישיים.

במשחק עצמו אתם קובעים מה יקרה, ואפשר לשחק בו במספר צורות, החל ממשחק חופשי בו כל שעליך לעשות הוא לחיות את חייך בשלווה, לטייל מעיר לעיר ברחבי אירופה וארה"ב, לקנות כמה סניפים שאפשר ולמכור כמה שיותר פיצות, על מנת להרוויח "כמה גרושים" ולהעביר עוד כמה ימים בבטלה מושלמת.

צורת משחק נוספת היא משחק משימתי, בו עליך למלא אחר סדר מסוים של משימות תוך עמידה בלוחות זמנים בלתי אפשריים. גיבור המשחק נבחר על ידך בתחילת המשחק על סמך מגוון תכונות אישיות (להן ניתן ציון מ-0 ועד-100).

תחרות - לרשת החנויות שלך קיימות רשתות מתחרות, המיוצגות על ידי המחשב או על ידי שחקנים נוספים שיכולים להצטרף בתחילת המשחק.

מסך המשחק מורכב משלושה חלקים: בחלקו השמאלי נמצאת זירת האירוע. בחלקו הימני העליון מוצג מידע על המסעדות שברשותך או על המסעדות בהן אתה מבקר, ובחלקו הימני התחתון מוצגות כל האפשרויות בהן תוכל לבחור כדי להתקדם הלאה במשחק.

שעון משחק המציין זמן ותאריך מלווה אותך לכל אורך המשחק. ביצוע של פעולות מסוימות במשחק יגרום להרצת השעון מהר יותר, אך אם תבחר בדמות אנרגטית, לא תהיה לך בעיה להיות "סוס עבודה" אמיתי ולעבוד "אל תוך הלילה". רק לא להגזים ולא לשכוח ש"מחר יום חדש" (מתוך המחזמר "אנני"), ו"מחר אולי יפליגו הספינות" (מתוך "תזמורת צה"ל - להיטי זהב").

אני בחרתי באיש מלא מרץ ונסעתי לברלין, שם מחירי ההשכרה והקנייה של בתים הם הזולים ביותר, ורוב הסיכויים להצלחה כלכלית טמונים בעיר. את צעדיך הראשונים מומלץ להקדיש לבדיקת החנויות המוצעות למכירה או להשכרה. כדאי מאוד לבדוק מהו חתך האוכלוסיה בסביבה כדי לדעת היכן למקם את חנויותיך. למשל, בסביבה שבה חיים ילדים רבים, כדאי לפתוח חנות פיצה על יד אחד מבתי הספר. כדאי, כצעד ראשון, לשכור את החנות ולא לקנותה. השכרת החנות מתבצעת רק באמצעות מתווכים. הקשר איתם מתבצע דרך הטלפון שנמצא במסך הטרמינל. אל תטעה חבוב, רשימת המתווכים אכן גדולה, אך רק אחד מהם יוכל להגשים את חלומך: מסעדה משלך!!!

הכניסה לתוך המסעדה החדשה ודאי לא תוסיף לך הרבה בריאות, אך עשויה לגרום לחיוורון זמני מהסיבה הפשוטה: אין במסעדה ולו כיסא אחד או פירור של גבינה צהובה, פשוט, גורנישט מיט גורנישט!!!



עכשיו אפשר לקבוע את התפריט. עשה לעצמך טובה בראשית המשחק, ובחר לפחות ארבעה ממתכוני הפיצות המצויים בספר המתכונים המהולל שמתלווה לחוברת. אל דאגה, בהמשך, כאשר תתבסס כלכלית, תוכל להמציא פיצות שונות ומשונות ולקבוע את מחירי הפיצות. כדאי שתקדיש מזמנך לקניית מוצרי המזון הנחוצים להכנת הפיצות בכמויות המתאימות. אל תמהר לחתום חוזה עם ספק המזון עד אשר תתבסס כלכלית, ודאג שמוצרי המזון הנקנים על ידך יחזיקו מעמד לפחות 10 ימים.

כעת אתה מוכן לתחרות האכזרית בעולם הגדול - מלחמת הקיום בה שורדים החזקים ביותר. זכור לקחת בחשבון את כמות ואופי הלקוחות בסביבתך ואת טעמיהם. אמצעים נוספים העומדים לרשותך הם סטטיסטיקות כלכליות שונות והודעות בעיתונים. תוכל לפרסם את עצמך באמצעי תקשורת שונים ואף לקבוע את תוכן ואופי הפרסום.

"ענק הפיצה" יכול להיות אחד המשחקים שניתן להעביר מולם אינספור שעות בחיפוש אחר ההצלחה והאושר. אני אמנם נכשלתי אחרי מספר שעות משחק, מכיוון שניסיתי להיות מתוחכם וליצור מספר מתכונים עצמאיים שלא בטוח שיערבו לחיך הטועמים. מסתבר ששום דבר לא יעזור. הייתי ונשארתי טבח אים וגורא.

קשב השחיקה



מאת: אורן רביב

במרתף אפל וחשוך, בבניין נידח ועלוב שאף אחד לא יודע איך מגיעים אליו ולאף אחד גם לא ממש אכפת, נמצא חדר עוד יותר אפל ועוד יותר חשוך. בחדר נעולים ללא אוכל, ועם מעט מים שני יצורים, שפעם זכו להיקרא בני אדם.

שפיות דעתם של היצורים הולכת ומתדרדרת מיום ליום, בגלל עצם המונח בחדר. אותו עצם, שבכל מקום אחר היו מכתירים אותו כמביא ברכה ושמחה, נתפס בחדר החשוך כמכשיר עינויים איום ונורא. בעולם החיצוני (עולם שהיצורים הכלואים בחדר כבר שכחו מזמן, ושהעולם החיצוני עצמו כבר שכח אותם), למכשיר יש שם - הוא נקרא... טלפון!

האם חשב אלכסנדר גראהם בל, ממציאו של הטלפון, כי המכשיר התמים הזה, שחברת בזק (אופס, פרסומת סמויה) טרחה לקרוא לו בשמות של ציפורים שונות, ולצבוע אותו בצבעים מוזרים, אותו מכשיר שבדרך כלל מביא כל כך הרבה שמחה למחזיקים בו, יכול להביא כל כך הרבה סבל לשני היצורים המסכנים המוזכרים למעלה?

ובכן, ליצורים השוכנים באותו חדר קוראים א.ר ו-נ.ש, וכל תפקידם בחיים הוא לעזור לכם במשחקים או בהתקנת התוכנות. מה אתם עושים, אם קניתם משחק של באג (לא העתקתם, כי את זה אנחנו יכולים לבדוק!) - אתם מכניסים את התקליטון לכונן ומקישים INSTALL או כל פקודה אחרת, ולאחר זמן מה מתברר לכם שהנתונים על אחד התקליטונים לא "רוצים" להיות מועתקים לכונן הקשיח שלכם, או אם המשחק לא עולה בגלל איזושהי בעיה ואין לכם מושג מהי, ואפילו הדברים הרגילים כמו איך מתקדמים במשחק ALONE IN THE DARK 3 (אגב, רוב השאלות לתמיכה במשחק מתמקדות במשחק זה).

ובכן, מה עושים אם תקלות אלה או חלק מהן קורות לכם? נכון, מתקשרים לתמיכה. הבעיה מתחילה כשהמקרים המגיעים לחדר מתמקדים בבעיות זיכרון או הפעלת התוכנה (לא כשהבעיות נעוצות בקצב ההתקדמות במשחק).

לאחר כ-136,287 טלפונים ש-90% מתוכם עוסקים בבעיות של זיכרון או כל מיני דברים אחרים שאותם אפרט בהמשך, בן אדם באמת יכול לאבד את שפיות דעתו. (אם יש לו כזו.)

טלפון לדוגמה:

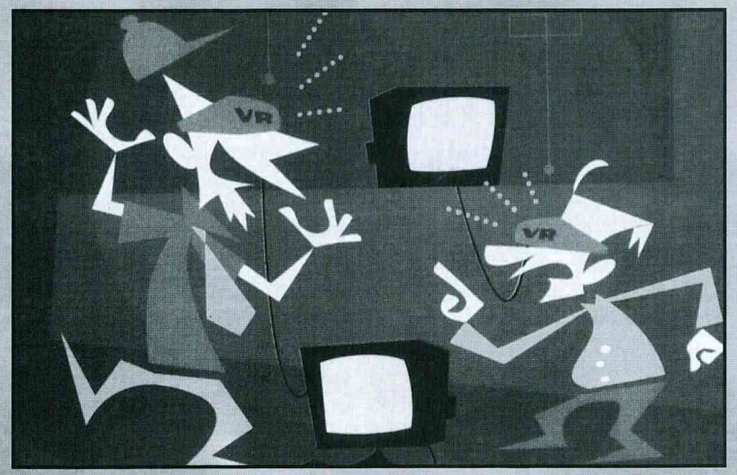
טלפון: פרררררר! פרררררר!

תומך: "הלו?"

אדם תקוע: "כן, שלום המשחק לא עולה אצלי. אני דורש שתחליפו לי את המשחק ותתנו לי פיצויים על עגמת נפש!"

תומך אומלל: "מה עשית?"

אדם תקוע: "כתבתי :INSTALL C כמו



בהוראות, וחיכיתי שהנתונים יועברו לכונן הקשיח, כשזה נגמר כתוב לי בחוברת לעבור לספרייה שבה זה הותקן (GAMES)."

תומך אומלל: "ו..."

אדם תקוע: "וזהו! המשחק לא עולה."

תומך אומלל: "ואיך העלית את המשחק?"

אדם תקוע ותמה: "מה זאת אומרת? כתבתי את שם הספרייה ו... זהו לא?"

תומך עוד יותר אומלל: "אתה יודע, אתה צריך גם לכתוב מלה שתעלה את המשחק. תכתוב DIR *.BAT, והמלה שכתובה ליד ה-BAT, היא שתעלה את המשחק."

אדם שכבר לא תקוע: "אה כן? טוב תודה, באמת לא ידעתי."

נתקעתי בשלב הקודים במשחק STREET FIGHTER 2.

כשנשאל למה בדיוק הוא מתכוון, אמר בעצבנות "כתוב לי להסתכל בעמוד החמישי בקטע הראשון במלה השנייה."

"נו..."

"אז אני לא מבין מה זה אומר."

"תסתכל בעמוד החמישי בקטע הראשון במלה השנייה ותכתוב אותה."

"רגע... כתבתי, מה עכשיו?"

"תלחץ על Enter."

"אוי! עלה! איזה יופי תודה רבה."

כל השיחות האלו ברוצעו בהנחה ששומעים משהו בטלפון, אחר כך הסתבר שלמכשיר המותקן בחדר יש פגם גנטי, שבקושי נותן לתומכים אפשרות לשמוע מה שהאדון אומר בעוד הוא שומע אותנו וצועק, שאנחנו לא מבינים מה הוא אומר, שהתקשורת אשמה ושהשופט אנטישמי.

עכשיו אתם מבינים למה היצורים שתקועים בחדר שבתוך המרתף שבתוך הבניין כל כך אומללים ומשוגעים.

כדי לעזור להם אתם יכולים:

א. לבדוק שהמשחק של באג ולא של חברה אחרת (היו אנשים שהתקשרו בקשר למשחקים של חברות אחרות).

ב. להשתדל לשאול מישהו שאתם מכירים איך להתקדם ורק לאחר שניסיתם, להתקשר.

NOCTROPOLIS



באטמן, סופרמן, ג'אדג'-דרד - כולם גיבורי קומיקס. גיבור החקירה הבאה הוא מר גריי, חובב קומיקס מושבע, במיוחד קומיקס על דארק ריינג'ר וסטילטו בת זוגו. קומיקס שמסתיים בהשלטת סדר וביטחון, נוסח באטמן. הכל קורה בעיר נוקטרופולים, עיר הלילה הנצחי.

יום כהה אחד מישהו החליט לחסל את הקומיקס. כוחות הקסם קראו למר גריי למלא את תפקידו של הדארק ריינג'ר. האם תוכל לעזור למר גריי ולהציל את עיר החושך?



1

קומיקס אינטראקטיבי. לחץ על התמונות וקבל טקסטים.


3

רק מכת חשמל תעזור לך להיכנס לכנסייה.



5

סטילטו השתיינית.


2

מר גריי מול השוער האיום.



4

הפקיד האומלל יודע הכל, אבל אתה באמת מפריע לו.


6

מה מסתתר תחת כרית הערפד?

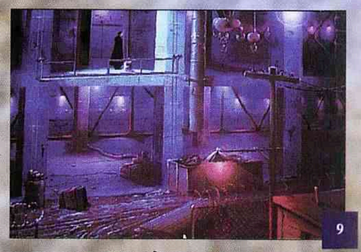
חקירה מצולמת


7

חושך נוזלי – בריכת בריאות.


8

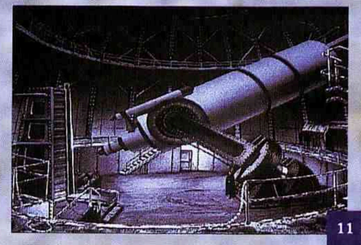
כדאי לגשת לעשירי העיר.


9

כאן בונים את המגדל הגבוה בעיר. אסוף פסולת, גם זה יעזור.


10

הופעתה של הקוסמת המופרעת והאלימה.


11

מצפה כוכבים – היזהר לא ליפול תחת זרקור.


12

מעניין מה נמצא מאחורי הבשר?



13

אופס, לסטילטו אצבע אחת פחות.


14

עוד אבן אחת ויצאנו ממבוכו של הסאדיסט.



15

ארץ מפלצות הצמחים.


16

בארץ החלומות גם אתה עלול להפוך לסעודה.



17

הסמוראי האפור יעזור לך להילחם בבוגד השמשי.


18

סוף טוב הכל טוב.

PC

LOST EDEN

העיר החדשה

דויד זילברשטיין

הנושא - דינוזאורים. המשחק - LOST EDEN, הרפתקה מקורית למדי המציבה את בני האדם במלחמה מול הדינוזאורים. לפני שתתחילו לצרוח בפאניקה שזה לא יכול להיות, כי מעולם לא התקיימו בני אדם ודינוזאורים בו-זמנית על כדור הארץ, כדאי שתירגעו. המשחק לא מתקיים על כדור הארץ, אלא על הכוכב הבדיוני דמיוני - EDEN.

תמצית הסיפור היא שפעם פעם לפני הרבה שנים, דינוזאורים ובני אדם הסתדרו "על-הכיפאק" אחד עם השני: הם עזרו זה לזה, "סדרו אחד לשני קומבינות", ערכו ארוחות ערב משותפות והיו "אחוקים" לכל דבר. לצערנו, אחד מגזעי הדינוזאורים, ה-TYRAN (קיצור של טיראנאסורוסרקס, נסו להגיד את זה עשר פעמים רצוף ומהר), החליט שהוא טוב מהאחרים, ויצא להוכיח זאת תוך כדי פתיחה במלחמה. יתר הדינוזאורים עמדו לצד בני האדם, ועזרו להם לבנות מעין ערי-טירות מבוצרות, שרק דינוזאורים יודעים לבנות.

פתאום דברים החלו להשתנות. מלך חדש התחיל לשלוט בבני האדם, מלך שלא בטח בדינוזאורים. דינוזאורים חפים מפשע נרדפו, ערים נהרסו, וה-TYRAN-ים התחזקו.

המשחק מתחיל שני דורות בתוך הבוץ הזה, והדברים לא נראים "I.I.I". אתה הנסיך אדם, יורש מעצמת MO, העיר היחידה ששרדה. ה-TYRAN-ים עומדים לנצח ואדם לוקח את העניינים לידיים. בעזרת חברו הפטראנודון (דינו המעופף), הוא מגלה את סוד בניית הערים ויוצא למסע, שמטרתו להחזיר לדינוזאורים את ביטחונם ולבנות ערים חדשות בהן יישבו את תושבי EDEN.

LOST EDEN, כמו משחקים אחרים של חברת CRYO שיצאו לאחרונה (DRAGON LORE, DUNE, MEGARACE), הוא חגיגה לעיניים. הסביבה המיושמת (RENDERED SCENER Y) וקטעי האנימציה עוצרי נשימה. מסתבר שגרפיקה יפה זה לא הכל. חידושי המולטימדיה הפכו את הגרפיקה המשגעת לשגרה. שחקנים דורשים את חזרתם של "המשחקים האמיתיים". מבחינת המשחקיות, LOST EDEN (עם כל הצער), מקבל את הציון הבא: "עליך להשתדל יותר בסמסטר הבא".

המשחק, שמונחה על ידי ELOI (הפטרונודון שהזכרתי קודם), נפתח באופן מבטיח. העלילה מוצגת בפניך, מוצגות כמה חידות ופאזלים עימם עליך להתמודד וכו'... אבל ברגע שאתה בורח מהעיר (שאביך המלך הכריח אותך להישאר בה), המשחק הופך להיות די מונוטוני.

משימתך הראשונה היא למצוא את עמק ה-CHAMMAAR, ולשכנע את הדינוזאורים לבנות את העיר החדשה הראשונה. נשמע קשה? לא ממש. כל מה שדרוש הוא לשכנע את הברונטוזאורים לעבוד.

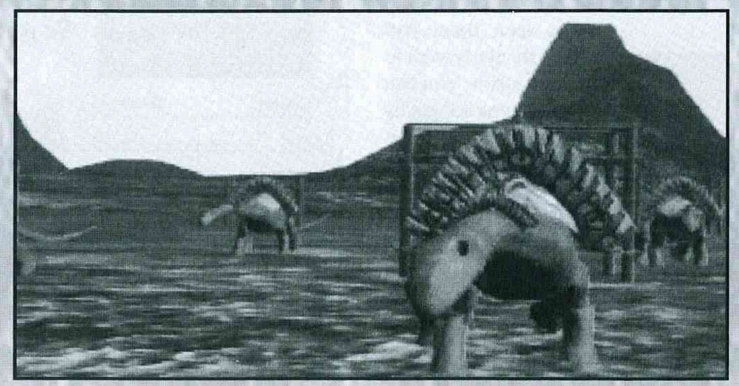
מערכת עזרה בזמן אמת, מופיעה במשחק בתור רוח של דינוזאור, המדברת אליך מתוך קונכיה (אל תשאלו...), ומגלה לך שברונטוזאורים אוהבים פטריות. אוץ תורן ליער הקרוב, קטוף איזו פטריית "שמפיניון" עסיסית, וחזור לעמק. במהרה ישבע עדר הברונטוזאורים מהפטרייה היחידה, ויתחיל לעזור לך.

בחייכם, חבר'ה, זה מתחיל לשעמם. אם יש דבר אחד ששנוא עליי במשחקים, הוא החזרה על אותו הדבר. אני לא רופא, אפילו לא ד"ר וויז, אבל LOST EDEN סובל ממחלה זו באופן מתקדם אם לא סופני. אחרי כל הברונטוזאורים והפטריות, אתה צריך לשכנע וולוקיראפטורים לגרש את ה-TYRAN-ים. איך תעשה זאת? תיתן להם זהב, שנמצא לגמרי במקרה בקרקעית הנהר הסמוך (למה הם לא לקחו אותו לבד?). כמובן שגם משימה זו חוזרת על עצמה בכל עמק ועמק.

או. קיי, אז מגוון רחב של אפשרויות הוא לא הצד החזק של המשחק. אבל ל-LOST EDEN יש יתרונות רבים. הגרפיקה מדהימה והמוסיקה משגעת, אבל אפילו ביתרונות יש חסרונות, כמו שנאמר "עליה וקוץ בה" (רק אחרי הרבה שנים התברר לי שהפתגם החכם לכאורה עוסק באחוריים של כבשה). התמונות, מדהימות ככל שיהיו, חוזרות על עצמן כמו החידות.

הסביבה היא תלת-מימדית, אך התנועה בה נעשית בהתקדמות מקוטעת ולא בהתקדמות רציפה. למרות שקטעי ההנפשה מרהיבים, אתה לא ממש רוצה לראות אותם שוב ואחרי פעם או פעמיים. כמובן שתוכל לדלג עליהם על ידי לחיצה על העכבר, אבל אז בעצם תפסיד חצי מהמשחק.

עם כל הבעיות, המשחק בהחלט מהנה ונראה מצוין. התיאום בין הקול לתנועות השפתיים מצוין והמשחק מצליח להשרות אווירה מיוחדת. ואחרי הכל, אפילו העלילה חושפת כמה הפתעות ושינויים.



PC

תן לו בראש!

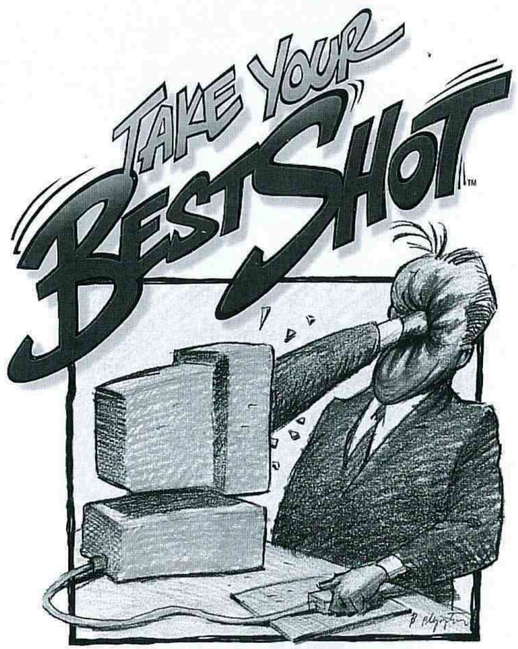
מאת: דויד זילברשטיין

קובי (העורך, אתם יודעים), ביקש ממני לכתוב על TAKE YOUR BEST SHOT (שמעתה ואילך אקרא לו רק BEST SHOT בשביל לקצר), וזו משימה קשה. מצד אחד נראה שמגיע למשחק הזה כיסוי נרחב, כי מעבר להיותו מצחיק באופן מגעיל וגרוטסקי במיוחד ("מצחיק" של כריתות ראשים, ניפוח פרצופים כמו בלונים, מתיחת אוזניים ואפים באלסטיות בלתי-אפשרית... כזה סוג של "מצחיק"), הוא מכיל בתוכו המון פרטים חשובים (יוסבר בהמשך, סבלנות!).

מצד שני, כשאתה מנסה להסביר מה זה BEST SHOT, קשה לך להגיד עליו אפילו מלה אחת. זה משחק? כן ולא. הוא מכיל בתוכו כמה משחקים פשוטים, אבל גם הרבה דברים אחרים, שונים לגמרי. זה סרט אינטראקטיבי? שוב, כן ולא. יש בו סרטון אנימציה אינטראקטיבי (אתה בוחר מה יקרה בו), אבל הרי יש גם משחקים, שומרי מסך ורקעים ועוד הרבה דברים נוספים.

אני חושב שהכי קל להגדיר את BEST SHOT כמוצר שיש בו הכל (כמעט) לכל פריק של Windows. רגע. כשאמרתי הכל, התכוונתי לכל מה שכייף ומבדר (ואת כל השאר, מי בכלל צריך?). כלומר, יש כאן משחקים אכזריים, קטעי אנימציה מצחיקים, ואפקטים קוליים מופרעים! אין כאן אפליקציות-פיננסיות, מילונים ואנציקלופדיות...

עוד מעט אנחנו בחצי כתבה ואני די בטוח שמי שעדיין קורא אותה לא הבין לגמרי מה זה TAKE YOUR BEST SHOT, ולמי שבכל זאת קורא את הכתבה, אז זה הולך כך: ברגע שרואים מתחת לכותרת את השם דויד זילברשטיין, חצי מהקוראים אוטומטית הופכים דף. לאחר מכן, עוד איזה 10-15 אחוז מהקוראים שנשארו ושעדיין לא מכירים את הכתיבה שלי, מכירים אותה, וגם הם עוברים עמוד. ועכשיו אחרי שאמרתי ש-BEST SHOT יעניין רק אנשים שאוהבים את ה-Windows שלהם, איבדתי עוד כמה קוראים שהיו מכורים ל-DOS בלבד. בקיצור, עכשיו נשארתי עם 8 קוראים, שחמישה מתוכם זה המשפחה שלי, עוד אחד זה קובי העורך, שתמיד קורא את כל העיתון, בן אדם נוסף הוא בוודאי נהג הלימוזינה שלי ("שרעבי, אני כבר גומרי"), ואם יש לי הרבה זמן פנוי, אז אולי גם אני מרפרף פה ושם כדי לא להירדם...



הייתי אומר שנסחפתי קצת... בכל אופן, כדי שתבינו מה זה בדיוק קורה אחרי BEST SHOT, אני אתאר לכם מה בדיוק קורה אחרי שמתקינים ומפעילים אותה. במרכז המסך מופיע תפריט קטן וצבעוני שבו כמה אופציות. הראשונה נושאת את שם המשחק עצמו (אוי לא, שוב פעם הארוך הזה: "TAKE YOUR BEST SHOT", וכשבוחרים בה, המסך מתנקה, מופיע חלון גדול במרכז המסך ובו עומדים שני אנשים מבוגרים, מכובדים, לבושים בחליפות (פוליטיקאים, דיפלומטים, או סתם בריטים). לפתע, אחד מהם מרים את ידו ומכה בשני אגרוף מהיר. מעבר לתדהמה הצפויה, אגרופו של האיש "נבלע" קמעה בפרצופו של השני, המתכווץ קצת כאילו היה עשוי מגומי. כל העסק מלווה באפקטים קוליים מתאימים, מעניינים עד מעוררי חלחלה (אני יודע שקשה לדמיין, צריך לראות ולשמוע את זה!).

בעזרת שני תפריטים (אחד לכל איש), שחקן או שני שחקנים יכולים לבחור מה בדיוק יעשה ה"בריט" האחד לחברו. האם יקשור את אוזניו לרוגטקה ובעזרתה יקלע סלע ענק לפרצופו? או שמא יצבע את פניו בסגנון כדור בייסבול ובעזרת מחבט מתאים, יחבוט את הראש/כדור להקפה מלאה?

תמיד ניתן להשתמש ב"טריק הישן", לשפוך דשן-צמחים אחד על ראשו של השני, וכשראשו מצמיח רעמת דשא, מכסחים את ראשו עד תום בעזרת מכסחת דשא. אגב, בסיום כל אקט סאדיסטי כזה או אחר, הראש המסכן, וכל הנזקים שנעשו לו, יעמוד בריא במקומו הטבעי (על הצוואר), עד הפעם הבאה.

אולי זה המקום להזכיר (ואם זה לא, אז קובי יזיז את זה לאיפה שבא לו, בשביל זה הוא העורך), שמבחינה גרפית BEST SHOT הוא משחק מצוין ויוצרו BILL PLYMPTON (זו לא פארודיה על שמו של הנשיא), הוא אנימטור מפורסם ועטור פרסים. שתי הדמויות של ה"אנשים המכובדים" הן חלק מהסדרה "COMES TO SHOVE PUSH" שהוא מצייר עבור MTV.

מעבר לזה יש שלושה משחקים של ממש ל-Windows, והם משחקים בסגנון ARKENOID, זוכרים? אתה מזיז דוושה ימינה ושמאלה כדי לפגוע בכדור פינג-פונג, ולהחזירו למעלה שם יפגע בכל מיני קוביות... רק שכאן במקום קוביות יש לנו את הפרצופים של שני ה"מכובדים" שבכל פעם שהם נפגעים, משהו "לא צפוי" קורה להם...

יש זיליוני אפקטים קוליים בהם אפשר להשתמש כצלילי מערכת Windows, או סתם לאסוף בשביל הכייף המון ICON-ים. קיים מצבור שלם של שומרי-מסך ורקעים ל-Windows (SCREEN-SAVERS ו-WALLPAPERS), וראוי שתדעו שמעבר לאנימציה שבהם (גם ברקעים!) הם אינטראקטיביים. כלומר, כל אחד מהמשחקים כולל הראשון, יכול להיות ה"טאפט" שלך ב-Windows מהיום והלאה. (קליעה למטרה למשל, יכול להיות רקע נחמד...)

בכל כתבה חייב להיות סיכום (למרות שאני בעד פרישה בשיא). לכן אומר לכם, שאם בעיניכם, Windows, היא מערכת הפעלה מכובדת ורצינית, וראוי שכך תישאר, אין לכם מה לעשות עם TAKE YOUR BEST SHOT. אם אתם מעוניינים להפוך את Windows לילד הרע של המחשב (ולגרום לאבא שבץ בפעם הבאה שיבוא לשחק סוליטייר), זה המוצר בשבילכם. ביי.

DESCENT

קלי, קלי, קלי

מאת: אידלס דוד

אם שניים הם זוג ושלושה הם קהל, אז כיצד מגדירים את אינסוף החיקויים ל-DOOM? צבא? עדר? ישראלים? רובם באיכות ירודה ומעל הכול, אינם מקוריים, אבל עכשיו עולה לבמה כוכב חדש.

המשחק DESCENT מכניס את חברת INTERPLAY לתחרות נגד DOOM, אבל הוא שונה (תודה לאל) מהפסולת אשר ברגעים אלה ממש מעליבה עוד מסכי PC. את ימי ההליכה בשלוליות הדם העמוקות ונשיאת תותחים אשר אדם נורמלי, ובוודאי ג'ובניק כמוני אינו מסוגל לשאת, מחליפה רחפת DESCENT קלילה אשר מסוגלת לרחף במנהרות המשחק במהירות של MACH 1.

חלקי מכרה המשתרעים מתחת לפני האדמה מהווים את רקע המשחק, בו רובוטים שיועדו לעבודה שינו את ייעודם, ושומרים בקפדנות על המעברים במכרה מפני התקפת פולשים מהחלל. הדבר הקרוב ביותר לקבלת פנים חמה מהיצורים הללו, היא יריית לייזר מדויקת להפליא.

אתה שולט ברחפת שלך על ידי הצירוף של ג'ויסטיק ומקלדת, וחופשי לזוז לכל כיוון, אפילו כשראשך נוטה מטה. הרחפת חמושה בשני תרמילי נשק, באחד יש



לייזרים ותת מקלע וולקן, ובשני יש טילים לירי ב"בודדת" (פליטה אחת בכל לחיצה על ההדק).

כמות התחמושת מוגבלת ולמרות שלייזר משתמש במאגר כוח כללי, יש למלא אותו עד המקסימום בעזרת תאי אנרגיה צהובים וזוהרים, אותם ניתן לגלות בהריסות חלליות האויב. מרכזי התדלוק מחדשים לך את הכוח האבוד, אך הם מעטים מדי ומוגנים היטב על ידי האויב.

הרחפת שלך חמושה במגיני כוח אשר מספקים הגנה מסוימת מאש האויב, אך המגינים נעלמים בהדרגה אחרי כל פגיעה ישירה של אש האויב. ניתן למלא אותם, אך ברגע שרמת המגינים מגיעה לאפס - החללית תתפוצץ יחד איתך. אל תגביל את עצמך יותר מדי, יש לך אפשרות להשתמש בשלוש תקופות חיים, וקיימת אופציה חשובה מאוד של שמירת משחק. כאשר תאבד חיים, תתחיל את המשחק מנקודת הפתיחה של אותו שלב מינוס הרובוטים שהצלחת לפוצץ עד עכשיו. למרות זאת תאבד את הבונוסים והנשקים המיוחדים שצברת עד כה. כל אלה עפים באוויר בדיוק באותו המקום בו תתפוצץ, לכן ניתן לזכות בהם אם תחזור לתפוס אותם במהירות מירבית.

למרות שמגינים ותוספות של כוח אש נמצאים בשפע בכל המקומות במשחק, תוספות של נשק וטילים חכמים תוכל למצוא בחדרים סודיים במבוך. לא תזיק התערבות של טיפת מזל כדי למצוא את החדרים הסודיים, אבל אם תביט בדייקנות על הקירות, תגלה שדלתות מוסוות, הבולטות במקצת מרקע הקיר ובעלות קו מקיף קלוש, אלו הן הכניסות לחדרים הסודיים. בכדי לפתוח את הדלת עליך לירות בה בלייזרים, או להיכנס בה בגופך, דבר המפחית נקודה ממונה המגן שלך. אם מסביב לדלת יש צבע מסוים ואין ברשותך כרטיס מפתח באותו הצבע, הדלת פשוט לא תיפתח. בחדרים בהם נמצאים אנשים עליך לירות בדלת עד שתתפוצץ. כל אדם שתציל מוסיף לך נקודות בונוס רבות.

הלייזר ה"חלשלוש" שעמד לרשותך בתחילת המשחק הופך במהרה ללייזר ריבועי זוהר, המתפצל לארבעה לייזרים ביריה אחת ולא לשניים כפי שהיה קודם לכן. תת מקלע וולקן זולל תחמושת, אבל קטלני ביותר, התותח מפזר מתחי אנרגיה בוערת לשלושה כיוונים שלא ניתן להתחמק מהם. גולת הכותרת היא ללא ספק, תותח הפלאזמה העצום ותותח ההתכה היותר חזק, שניהם מסוגלים לפוצץ קבוצות של רובוטים בירייה אחת. שניהם מבזבזים אנרגיה רבה, כך שאם תשתמש בהם לעתים תכופות מדי, תמצא את תאי הכוח שלך כמעט ריקים.



טילי זעזוע-מוח (הלא מונחים) הם הפופולריים ביותר במשחק. לעומתם, היעילים ביותר הם הטילים המונחים - לירות ולשכוח. פצצות סמיכות (אותן פולטים מהצד האחורי של הרחפת) משמשות כחוסם מעברים מצוין, וטילים חכמים יכולים לפסול בקלות קבוצות שלמות של חלליות אויב, על ידי זריקת רסיסי פגז מתפוצצים לכל הכיוונים. טיל ה-MEGA, כשמו כן הוא, הנשק הקטלני ביותר במשחק, אבל כדאי לוודא שאתה לא מפעיל אותו בשטח סגור.

בזמן שלייזרים טובים לכל מטרה, רצוי לשמור על הטילים לביצוע המטרה העיקרית - פיצוץ הכור הראשי של המכרה. בסוף כל שלב יש לפוצץ את הכור תוך התגברות על הקשיים העיקריים: הוא מוגן על ידי תותחים (מדויקים ביותר), ומוקצבות לך רק כמה שניות להימלט מהפיצוץ הענקי שבא אחר כך.

במהלך המשחק כולו צעדיך מוקלטים על ידי מפה תלת מימדית אוטומטית, המפרטת את מיקום הרחפת ואת היציאות מהשלבים השונים. המפה מאפשרת לתכנן תוכניות בריחה מופלאות, אבל אל תבזבז זמן במבוך המעברים כאשר עליך להימלט ממוות בטוח.



דרישות מערכת:

מחשב - 386 ומעלה
רצוי - כרטיס קול וג'ויסטיק
זיכרון - 2MB

למרות שהמשחק תוכנן לשחקן יחיד, DESCENT מאפשר משחק רב משתתפים בו ניתן לגשת לכל 30 השלבים של המשחק. משחק רב משתתפים מומלץ גם מהסיבה שאתה מפיק יותר סיפוק (ובדרך כלל יותר אתגר), כתוצאה מהתמודדות נגד יריב אנושי.

DESCENT מתאים למיקרופרוססורים כמו כפפה ליד. ניתן להקטין את המסך בכדי לגרום למשחק לעבוד לא רע במחשב 33MHz 486, בזמן שההמלצה המינימלית של 386 אינה באה בחשבון - מי ירצה לשחק על מסך בגודל של בול דוארי?

לא חשוב באיזו מכונה רץ לו ה-DESCENT, הגלגולים במעברים האין-סופיים, עדיין גורמים לאיבוד חוש ההתמצאות עד כדי תחושת בחילה! שלא כמו ב-DOOM ובדומיו, אתה יכול לזוז למעלה ולמטה, ובעצם - לכל כיוון, מה שבוודאי נותן מימד אחר לכל המשחק.

בסופו של דבר, DESCENT משחקי באותה המידה כמו DOOM. ההצגה מושלמת, המשחק משלהב והאופציה למספר שחקנים רק משפרת את המשחק ומגדילה את האתגר שבו.



טלי פרידמן

■ קירנדיה 3

★ אם רוצים לדעת איזה צעצוע יצא מהשילוב במכונת הצעצועים - צריך ללחוץ על הספר.
★ כדי לפתוח את המנעול הענקי, צריך לקחת את המסמר מהמסך הראשון ולדפוק עליו.
★ כדי להרכיב חכה ולדוג דג, צריך לדפוק מסמר אחד באגוז.
★ כדי להפנט את הסנאי צריך להשתמש בחכה.
★ בבית שבו נמצאת מכונת הצעצועים, ישנה דלת. יש להיכנס דרך הדלת, להגיע לחדר של מלקולם, ולחפש מתחת למיטה שרביט.
★ כדי להיכנס דרך הגדר של הפנטומימאי, צריך לשים דג בכובעו. אחר כך צריך להכניס את החכה לתיבה שרשום עליה 2.
★ כאשר נמצאים במסך עם הקומקום הגדול, צריך להזיז את מד מצב הרוח ל"שקרן" ולהזיז את השעון.
★ כדי שלא יזהו אותך, שים את הסנאי על הראש (כשהוא מהופנט). אם אתה רוצה להסירו מראשך הפנט אותו שוב עם החכה.
★ ברגע שכולם בורחים מהקומקום, גש לחלון וקח את הבגדים השחורים, אך קודם הורד את הסנאי.
★ לך לאנייה הגדולה ודבר עם השומר. כדי להכין לו את הכריך שהוא מבקש, צריך לקחת את השמנת, החסה, הסומסום והדג. את הדג והחסה צריך לערבב. אחר כך, עליך ללכת למסעדה ולהוציא את כל האנשים בעזרת הסנאי, להכניס את המרכיבים למכונה, מהמכונה יצא כריך ואותו יש לתת לכלב השומר. סוף מסך 1.
★ כאשר מגיעים לג'ונגל צריך לעשות SAVE.
★ אל תפנה ימינה!!
★ שנה את מצב הרוח ל"נחמד" ודבר עם בעל העגלה.
★ במסך שהוא לוקח אותך, קח את המוט עם הקצה האפור.
★ לך ימינה בכל פעם שמופיעים שיחים (יש לגזום אותם עם המוט, ואם יש תולעים על הרצפה להכות גם בהן).
★ בכל פעם שאתה מתחיל להתגרד, עליך למצוא שלולית ולהיכנס אליה.
★ הסתובב בכל הג'ונגל וחפש הרבה עצמות - המון המון עצמות.
★ תן את כל העצמות לכלב שנשען על גזע העץ. בכל פעם שיחפור - תצוץ אבן על המסך.
★ אסוף את שש האבנים.
★ כאשר כל האבנים בידך, לך למסך שמימין לכלב שנתן לך את האבנים וגזום את כל השיחים האפשריים.
★ חזור למסך והיכנס למערה, היא תהיה מוארת.
★ הסתובב במערה עד שתגיע לחדר עם שישה פסלים.
★ לחץ על כל פסל וזכור איך הוא מגיב.
★ חזור למסך עם המזבח, והתאם כל תגובה של אבן לכל תגובה של פסל.
★ קח את העכבר הירוק וגש למפקד האנייה.
★ צא למתקפה על קירנדיה, אתה תפסיד ותישלח ל-"THE ENDS OF EARTH".
★ כעת יש לקחת את שלוש המטבעות.
★ במטבע הראשונה קנה ביטוח חיים.
★ במטבע השנייה קנה במכונה השנייה נעלי הרים, על ידי הזזת הכפתור הכתום העגול ימינה.
★ במטבע השלישית קנה מטרייה.
★ נעל את הנעליים, הזז את הכפתור הכתום ל"מטריף", לחץ עם הספידה של הנעליים על המכונה.
★ לבש את הגלגל ולחץ על המים.
★ לחץ על המשאבה של הצמח הצחוב.
★ קפוץ על הצמח.
★ היכנס למערה וצא ממנה.
★ רד שוב בעזרת הגלגל, לחץ את המטרייה על הוו ועבור לצד של המערה, היכנס אליה וצא.
★ רד שוב, הפעם בעזרת המטר, ושוב היכנס וצא מהמערה השלישית.
★ בעיר הדגים, צריך לתת למלכה לנצח ב-TAC-TOK, לשקר ולהחמיא לה שהיא מאוד טובה (על ידי שינוי מצב הרוח).
★ הסתובב בעיר ושקר לעכבר שאתה ממס ההכנסה (קח את הכסף שלו).
★ שלם לדג הכחול והשטני הרבה כסף, עד שתישלח לעיר המתים.
★ דבר באדיבות (על ידי שינוי מצב הרוח) לאשת הקבלה, עד שהמלכה קוראת לך.
★ החפץ שאיתו אפשר לחזור לעבר הוא העיתון. עושים זאת על ידי מעבר למסך בו מופיע הדג הכחול והשטני, צריך לעלות על המגלשה שנמצאת בפינה השמאלית העליונה ולנחות על העכבר. שם נמצא העיתון.
★ קח את כלי ה"פונדו" מהמסך של הדג השטני.

■ CYBRIA

★ בתחילת המשחק צריך ללכת לדלת הימנית.
★ צריך ללכת במסדרון ישר עד ששומעים: "TURN AROUND AND DISAIN THE WEAPON NICE & EASY" ברגע ששומעים את המשפט הזה צריך ללחוץ על מספר 4 במקלדת או להסתובב לאדם ולא לגעת בכלום. את הנשק המחשב יפרוק.
★ לאחר מכן תישמע אזעקה, צריך לעקוב אחרי ג'יה.
★ בפרשת הדרכים צריך לפנות ימינה.
★ לאחר שגמרת לפוצץ את כל המטוסים, צריך לחכות לג'יה אבל בשום פנים ואופן אסור לנשק אותה.
★ לצאת שוב למקום בו עוגנת האנייה. היא נמצאת במסך בו התחלת. המשך לשחק אבל הפעם בחר בדרך השמאלית.
★ מגיעים לחדר עם המעלית, הקופסה מוארת באור ורוד.
★ לך לכיוון האור הוורוד ולחץ על חדר "HANGER".
★ החייל יגיד לך "LET'S GO" ואתה תלך למטוס.
★ אזהרה! לא לעלות למטוס לפני שמנטרלים את האזעקה שנמצאת בתחתית המטוס מצד שמאל. כדי לנטרל את האזעקה צריך ללחוץ על המקש F2. כדי לפשט את האזעקה, הכפתור הראשון יהיה זה שנמצא ליד מתג 0,1 לאחר מכן יש לגעת רק בארבעה הצמודים.
★ ברגע שסיימת את מסלול הטיסה (הים, המערה, העיר ומערות הקרח)

★ יש ללכת בדרך השמאלית.
★ נכנסים למבנה המוזר ומגיעים לדלת עם המנעול האלקטרוני, הקוד למנעול הוא: 4 הכפתורים השמאליים צריכים לפנות למעלה, השניים לאחר מכן מטה והשאר נשארים כמו שהם.
★ כאשר הדלת נפתחת עליך להיכנס.
★ מגיעים למקום שבו זאק מסתכל למעלה ומולו דלת מאובטחת. צריך לגשת לקיר משמאל ולתקתק את המספרים הבאים לפי הסדר: א-1, ב-5, ג-7, ד-1. עכשיו אפשר להיכנס.
★ זאק יתחיל לרוץ ויעצור באמצע, אל תמשיך ישר, פנה ימינה.
★ בחדר יש 5 שומרים, צריך לירות מהר בשומר השני, אחר כך על השלישי וזאק יקפוץ אוטומטית מאחורי הארגז.
★ עכשיו יש לירות בשומר הראשון ולבסוף באחרון.

נועם נתן, בני ברק

■ לארי 1

★ קודם כל לך לבר וקנה כוס וויסקי, תן אותה לאיש השיכור היושב ליד השירותים, הוא ייתן לך שלט.
★ הקוד לכניסה לחדר הנעול הוא: "KEN SENT ME".
★ עמוד מול הטלוויזיה וכתוב "USE REMOTE CONTROL" והטלוויזיה תידלק.
★ שנה את הערוץ בטלוויזיה על ידי כתיבת צירוף המלים "CHANGE STATION", עשה זאת כ-12 פעם, והאיש השמן ילך לראות טלוויזיה. כעת תוכל לעלות במדרגות.
★ אל תשתה יותר מדי בירות או יין, זה גורם לסחרחורת.
★ לעולם אל תיכנס למונית עם בקבוק יין, זה יגרום לתאונה.
★ היכנס לקזינו, לך ישר עד שתגיע לפח קטן שם נמצא הכרטיס שבעזרתו תוכל להיכנס לדיסקוטק.
★ היכנס לחנות שליד הדיסקוטק, קח משם בקבוק יין ושלם למוכר.
★ את בקבוק היין תן לאיש השמן שעובר בחוץ, האיש ייתן לך אולר.
★ אם תיקח משהו מהחנות שליד הדיסקוטק ולא תשלם, המוכר יהרוג אותך!!
★ כשתלך לדיסקוטק השומר לא ייתן



לך להיכנס, הראה לו את הכרטיס שלקחת מהקזינו והוא ייתן לך להיכנס.

ברק ברקוביץ, ירושלים

■ סם ומקס

★ בהתחלה עליך ללכת לקרקס ולנצח במשחק "מחץ את העכבר". קח את הפרס (הפנס). במשרד של סם ומקס יש נורה סגולה, קח אותה וחבר אותה לפנס.
★ היכנס ל"מנהרת האהבה" שנמצאת בקרקס והשתמש בפנס על הקיר. כעת תוכל לראות את מנגנון המנהרה (התיבה החשמלית), השתמש בה עם מקס. משוך לדמות המלך בזקן וכך תוכל להיכנס. תן לילד היושב את קופסת הממתקים שקנית במסעדה.
★ קח את מוט הפורצים שהילד נתן לך ובעזרתו תפרוץ לקרון של טריסקי.
★ כדי להגיע לאזור הדגים, עליך ללכת למכונה בצורת אוהל שבקרקס ולעלות עליה. כאשר תרד ממנה, תגלה שחפציך נעלמו. דבר עם האיש שיושב ליד המכונה ושאל אותו על חפציך, האיש ייתן לך כרטיס.
★ הכרטיס הזה מיועד לאוהל "אבד ונמצא". לך אל האוהל הזה וכשתצא ממנו הבט לעבר מגנט הדג.
★ את הכסף אתה מוצא במשרד בחור העכבר.
★ בכדי להוציא את הטבעת קוראת המחשבות שנמצאת בכדור הצמר, עליך להיכנס לחנות הקטנה שלמטה (המוזיאון) ולחבר את היד שהשגת בקרקס למגזם השבור שמצאת ב"גולף התנינים" למגנט הדג.
★ בחפץ החדש שהתקבל מחיבור הפריטים יש להשתמש על כדור הצמר.
★ כדי לשחרר את מקס מהמקום בו הוא נכלא ב"גולף התנינים", עליך לשים את דלי הדגים במקום כדורי הגולף, ולחבוט בהם למקומות מסוימים בנהר. התנינים יבואו לאכול את הדג וייישארו פחות או יותר באותו מקום בו הדג נחת. עליך לנסות זאת מספר פעמים עד שתצליח לגרום לכך שכל התנינים יהיו בשורה אחת, רק אז קפוץ עליהם עד שתגיע למקס.

ELITE:
First Encounters
ה ש ר א ה

מאת: אידלס דוד

לפני כמה ימים הסתובבתי באחת מחנויות המחשבים בתל אביב, וללא כל תכנון מראש מצאתי את עצמי מצותת לשיחה מרתקת בין שני ילדים. בכל פעם שאני מקשיב לילדים אני נפעם מחדש. מצד אחד הייתי רוצה להתחלף איתם, לחזור לבית הספר, לשיעורים, למורים. יודעים מה? אפילו למבחנים! (אני רציני לגמרי). מצד שני לחזור עכשיו לאחור, לעבור את משבר החצ'קונים, להתחיל לדאוג אם אני מקובל או לא. באמת שכבר עברתי את הגיל. על כל פנים שני הילדים ניהלו שיחה מרתקת על... משחקי מחשב. שניהם היללו ושיבחו (או כמו שהמורה שלי הייתה אומר "גמרו את ההלל") את WING COMMANDER, וטענו באופן חד-משמעי ובלתי משתמע לשתי פנים שזהו המשחק הגדול ביותר שנעשה אי פעם. אפילו איש ביקורתי כמוני לא יתכחש לעובדה ש-COMMANDER WING הוא אכן משחק אדיר, אך לכל דבר מדהים הייתה פעם השראה. כאן נכנס לתמונה המשחק ELITE.

בזמן שהאמריקנים נתקעו עם סיפורים מתפתלים וקרבות "מכונות המשחקים", דוד ברבן, היוצר (הבריטי) של ELITE, העדיף חוויות שכלתניות יותר משולבות בסיפור שאינו נגמר. בית המלוכה הבריטי, הגברת תאצ'ר ונשיאי ארה"ב מריגן ועד קלינטון נותרו המומים, איש לא ציפה להצלחה כל כך גדולה. זקני בריטניה מספרים שה"ביג-בן" עצר מלכת וההמונים קראו "GOD SAVE THE QUEEN, !!!GOD SAVE BARBEN".

המשחק ELITE התחיל על מחשב BBC, תורגם בשנת 1984 ל-17 מחשבים שונים ונמכר ביותר מחצי מיליון עותקים. הצלחת המשחק הותירה שאלות רבות. הקשה והמעניינת מכולן הייתה ונשארה, איך ממשיכים את ההצלחה?

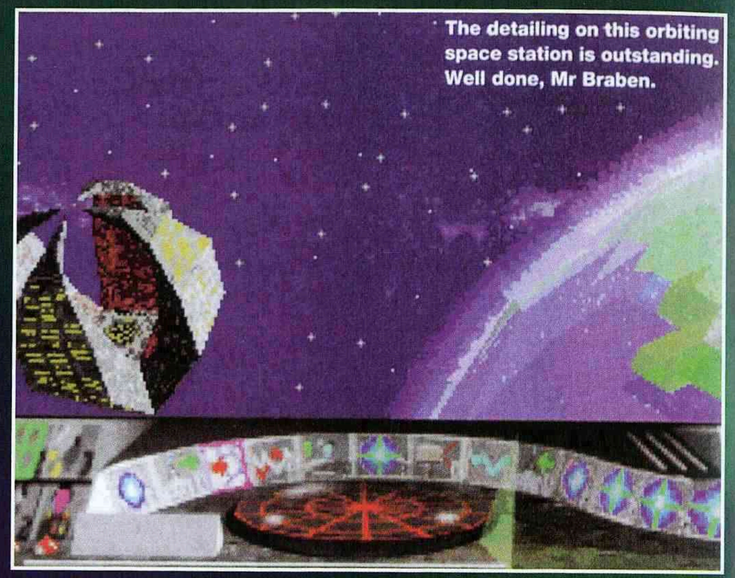
ראשית, בידוד. בידוד מהעולם ה"חיצון", בידוד שישפר את העבודה על המשחק השני בסדרה. הפעם העבודה נעשתה על ידי צוות של איש אחד (לפני כן הוא עבד עם שותף) וכתוצאה מכך, חמש שנים עברו עד שהצליח להרכיב את המשחק. אפילו לאחר שפורסמו כמה מאמרי ביקורת על המשחק, זכה המשחק להצלחה ענקית. למעלה מ-350,000 עותקים בחמישה פורמטים שונים נמכרו באירופה בלבד. ואז הגיע המשחק השלישי בסדרה. ב-1994 הקים ברבן חברה חדשה בשם FRONTIER DEVELOPMENTS. מה שהחל מקבוצה של ארבעה התפתח לקבוצה של עשרה מתכנתים ומעצבים, שבפניהם משימה - FIRST ENCOUNTERS ELITE, אם כך במה המשחק החדש שונה מקודמיו?

הסיפור: המשחק FIRST ENCOUNTERS מתקיים 50 שנה אחרי תקופתו של FRONTIER (שהתקיים 100 שנה אחרי המשחק המקורי של ELITE). ב-FRONTIER היו רק רמזים לגזע הפולשים, THARGOIDS, עכשיו המגע עיים מלא. אופי המגע מוסבר בהדרגה במהלך המשחק. מסר ה-THARGOIDS קשור לגישת ציביליזציות חדשות לאיכות הסביבה.

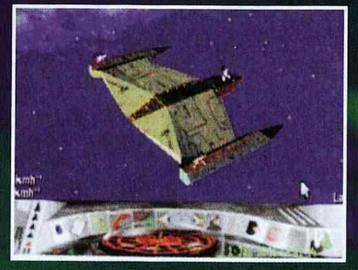


הביקורת שהופנתה כלפי המשחק השני התמקדה בגרפיקה הפרימיטיבית שלו, אשר נתנה למשחק מראה ישן כבר בהתחלה. ברבן מסביר שבראש וראשונה הוא עבד על המכונה שמאחורי הגרפיקה, ובשנים הראשונות לא הייתה דרישה של ממש לעבוד על מחשבים מתקדמים (משחקים הם העומס היחידי שישנו על מיקרופרוססור). כאשר התחילו לתכנת את המשחק, היו ששאלו "אתם כותבים משחק עבור 286? השתגעתם?", כך שלמשחק האחרון מתכנתים קידדו מחדש את המכונה הגרפית והוסיפו כמה הרחבות חשובות. מינימום מערכת שעל הקוונט היא 386DX (רצוי 486), ואף יהיו כמה הרחבות עבור מחשבים "שמנים" יותר.

לחלליות יש מבנה פוליגוני מורחב עם תוספות של מיפוי מרקם יפה. במשחקי ELITE תמיד ניתנה תשומת לב רבה









לדיוק בפרטים, לכל דבר יש תכונות פיזיות נכונות - הכוכבים מסתובבים וכאשר תרד לקרקע תבחין במשטחים המתעקמים לקראת האופק, וככל שתמשיך לדדת יופיעו עוד רכסי הרים. מיפוי המרקם והתאורה של שטח הכוכב השתפר מאוד. הקפידו שלא לדלג על שריפה קטנה כשנכנסים לאטמוספרה, לא לנחות מייד ולהעביר את הנתונים למכונה גרפית רק מאוחר יותר.

המשימות החוזרות ומבנה הכוכבים הדומה של המשחק FRONTIER נלקחו אף הם בחשבון. הפעם, מבנה המשימות מתחלק לשלושה אופנים. פותחים בקטעים אופייניים וקבועים לסיפור הראשי, עוברים למשימות בכתב יד (להיות שליח או לבצע רצח מוזמן), ומסיימים במשימות אקראיות לגמרי, שרק מוסיפות לסיפור הכללי. החלק הקשה במשימות המוטלות עליך הוא קושי הביצוע ומחיר הכישלון, אם לדוגמה תיכשל בניסיון לרצח, תמצא את עצמך בראש רשימה של מרצחים אחרים.

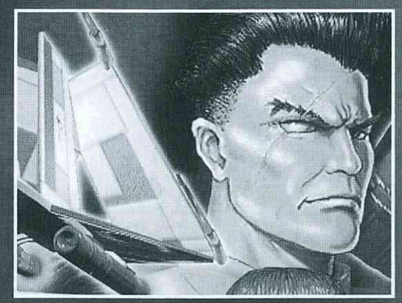
כמות הנתונים העצומה בכתב יד היא פשוט מדהימה, עם שלושה סוגי מידע שניתנים בזמנך הפנוי: E-MAIL, עיתונים ותדריכים של משימות (יותר מ-120,000 מלים). את העיתונים וכתבי העת תוכל לרכוש. הראשון הוא FRONTIER NEWS, (עיתון חופשי שכל טייס חלל צריך לרכוש), THE FEDERAL TIMES, עיתון ממשלתי רשמי (ניתן לסמוך עליו בערבון מוגבל), THE IMPERIAL HERALD, עיתון של מעצמת העל השנייה בשטח; UNIVERSAL SCIENTIST אהוד מאוד וסוקר חידושים טכניים ועובדות היסטוריות; ו-RIG עיתון רכילות בחלל. הדבר המעניין בעיתונים הללו, הוא השתנות הטקסטים שלהם בהתאם למה שקורה במשחק: רוב הסיפורים שאתה קורא על טייסים אחרים היו יכולים לקרות לך בשלב מסוים של המשחק, או שאחד העיתונים מכריז על הוצאתו להורג של אחד הכתבים, בעקבות פעילותו החבלנית בזמן שעיתון אחר מפרסם כתבות ראשיות של אותו כתב!!!

לפי קו הסיפור, ברבן הכיר בפיתוח של CD-ROM בקטעים בהם מופיעים פרצופים של דמויות, ולפיכך הדיבור שוטף. רוב השחקנים אנגלים ובעלי מבטא אזורי שונה. החלל, לשם שינוי, לא מאוכלס אך ורק באזרחים רוסיים ואמריקנים (יש רק כמה אמריקנים בקבוצת 30 השחקנים).

בנוגע למשחק מודרני, ברבן שונא משחקים שמתלהבים מהם בגלל הגרפיקה שלעתים מכפרת על חוסר המשחקיות שבהם. הוא נהג לומר "מה כל האובססיה לסרטוני פתיחה? את כל זה ניתן לראות בסרטי וידאו!" וכששאלו אותו מדוע העולם זקוק למשחק חדש כאשר קיים המשחק FRONTIER, ברבן ענה: "דבר אחד שחסר ב-FRONTIER הוא סיפור רקע אמיתי. הכוונה שלנו ב-FIRST ENCOUNTERS הייתה להשתמש במשחק FRONTIER כבסיס למשחק חדש. שיפרנו את החלקים שעבדו והוספנו סיפור ראשי גדול."

RENEGADE

כל מטוסינו שבו ב...









מאת: דויד זילברשטיין

זה היה ברור. ברור שתהיה השוואה. מהרגע שהתחלתי לחשוב לכתוב על RENEGADE, ידעתי שאשווה אותו ל-WING COMMANDER III (שמעתה אקרא לו בקיצור WC3, מה שיעשה לי את החיים קצת יותר קלים). אין מה לעשות. אם מדובר במשחק של קרבות חלליות, עם סיפור עלילה מקשר, כשהקרבות הם ממבט של גוף ראשון (כמו בסימולטור), אז חייבת להיות השוואה. אני לא בטוח בעצמי מי מהם יותר טוב. את זה תחליטו אתם.

מה שבטוח, שניהם מאוד טובים, וזו ההוכחה שלא צריך 4 תקליטורים להרפתקת חלל מצוינת. כן, RENEGADE הגיע על תקליטור בודד. לפני שאתם מתפרצים ש-"מה?!?! ואיך זה יכול להיות שהוא שווה משהו, אם הוא רק על תקליטור אחד?!?!?" אז תירגעו. אני רוצה להזכיר לכם שתקליטור מכיל עד 650 מגהבייט. וזה הרבה. תחשבו ש- WING COMMANDER II (שהיה ארוך מאוד והכיל המון משימות), יכול להיכנס בתקליטור אחד עשרות פעמים. שוב, רק כדי להרגיע אתכם אסביר בקצרה שב-WC3 שלושה תקליטורים, קצת "מתבזבזים" על קטעי וידאו בלבד. את גרפיקת הטיסה, המשימות והקולות ניתן להכניס בהרבה פחות מתקליטור אחד שלם.

בוודאי כבר הבנתם שב-RENEGADE אין קטעי וידאו. אבל, יש משהו שאני באופן אישי מעדיף. מי מכם שמע על MANGA? או JAPANIMATION? אלו מכם שהמושגים מוכרים להם, כבר מנחשים את ההמשך ומשפשפים ידיהם בהנאה. ובכן, שיעור קצר להשכלה כללית. JAPANIMATION זה שם כולל שהתפתח לסגנון מיוחד של אנימציה שמקורה במזרח הרחוק (JAPANIMATION = JAPAN + ANIMATION). MANGA היא החברה הגדולה ביותר המפיקה סרטים כאלו. מדובר בסרטי אנימציה מסוג אחר. אלה אינם סרטי ילדים, וחלקם מיועד למבוגרים בלבד. הסרטים הם תמיד סרטי פעולה בעולם מדע בדיוני או פנטזיה. הציורים והאנימציות ב-RENEGADE הם בסגנון אנימציה יפנית (כמו בסרט AKIRA או אפילו ב"עדשאי" (LENSMAN)).

מבחינת העלילה RENEGADE מתרחש בעולם הבדיוני של משחק תפקידים שנקרא, "LEGIONS RENEGADE". משחק תפקידים של ממש. משחק התפקידים הזה, שייך לחברת FASA, ורכש בעולם עדת מעריצים לא קטנה, אבל בארץ מעטים שמעו עליו. אפילו אני, פריק רציני של משחקי תפקידים (אז מה אני עושה בחצי הזה של העיתון?), לא מצאתי עם מי לשחק אותו.

ביקום של המשחק RENEGADE (משחק המחשב, לא משחק התפקידים RENEGADE LEGIONS). אל תתבלבלו לי עכשיו), ובנקודת הזמן בה מתרחש המשחק, בני האדם הגיעו לטכנולוגיית ספינות חלל וכו'. יש כל מיני גזעים, אבל המלחמה (לרגע חשבתם שאין מלחמה?) אינה בין-גזעית. קבוצה של בני אדם, ובראשה עריץ רשע, הקימה את TOG (TERRAN OVERLORD GOVERNMENT) ואט אט כבשה לה חלק גדול מהגלקסיה. בני אדם, אנשי לטאה, ועוד כמה גזעים מוזרים, כולם נכבשו ודוכאו על ידי המשטר האכזרי של TOG. חוץ ממערכת אחת, COMMONWEALTH, בה יצר המרד היה גבוה יותר. קבוצת טייסי חלליות קרב אמיצים, שנודו ממקומם המקורי והתמקמו ב-COMMONWEALTH, נקראו RENEGADE LEGIONS (הלגיונות המנודים). עם הזמן גדל מספרם, ולמרות זאת גודל הלגיונות קטן בהרבה מזה של צבאות TOG הענקיים. יתרונם של טייסי RENEGADE היה ונשאר אומץ ליבם ומיומנות הטיסה שלהם.

הטיסה בחללית ב-RENEGADE היא הרבה יותר חלקה (גם במחשבים הפחות טובים), ולמרות שהחלליות מהירות מאוד יש מעין "רחיפה" שאופיינית לעצמים

בחלל. הירויות נראות כמו ירויות: לייזר נראה כמו לייזר, מטח אש נראה כמו מטח אש. לא עוד בדידים מוזרים ותלת מימדיים שעפים מחללית אחת לשנייה כמו ב-WC3. החלליות מפורטות לפחות כמו ב-WC3. עם זאת, אין בעיה עם ה-SUPER VGA. משפטי הדיבור של אויביך ושל עמיתיך לצוות מגוונים ומתייחסים לטיסה שלך. ("הגדל מהירות! הילוך-איטי הוא הילוך מת!" או "כל טירון יכול היה לעשות את זה...", "היזהר מאחוריך", "אני אחפה, אתה תרדוף..." וכו').

הראדאר. בשבילי הראדאר הוא אבן פינה בכל משחק סימולציה. בכדי להסביר לכם את ההבדלים עלי לפתוח בסיפור קטן. הראדאר במשחקי WING COMMANDER בעייתי. לא ברור אם החללית שמופיעה בקצה העליון של הראדאר היא ממש לפניך, או אולי מעליך, ואולי שניהם. יש לי חבר (שבכדי לא להעליב אותו אזכיר אותו בשם החיבה שלו: רוסוליני), שהראה לי בחוברת של אחד ממשחקי WING COMMANDER הישנים את הדיאגרמות המסבירות כיצד פועל הראדאר (ב-WC3 כבר לא טרחו לפרסם אותן) ולמרות שהוא ניסה נואשות, עדיין אין לי מושג איך לקרוא את המכשיר הזה. לפי דעתי רק רוסוליני והמתכנת של WC3 מבינים איך הראדאר פועל. ואילו אנו, בני-התמותה (רוסוליני הוא ELF והוא לא ימות אף פעם...), צריכים להסתפק בניסיון להביא את המטרה למרכז ולירות. ב-RENEGADE לעומת זאת הראדאר שונה לחלוטין וממש קל להבין אותו. באמת. לא אטרח להסביר כיצד הוא פועל, כי זה לא יעבור טוב (אני לא מסביר טוב ולקובי, העורך, יש נטייה לקצץ בקטעים החשובים).

על האפקטים הקוליים קשה לי לדבר, בכל פעם שאני נזכר בהם אני רוצה לדבר על המוסיקה של RENEGADE (בהמשך). אז במלה אחת: טובים. בשתי מלים: מאוד טובים! בשלוש מלים: מאוד מאוד טובים! ועכשיו המוסיקה. במלה אחת: טו... נראה לכם שבמלה אחת?!?!?! המוסיקה ב-RENEGADE היא בסגנון טכנו, ולמרות שלא תתפסו אותי שומע מוסיקה כזו בשעות הפנאי, היא מצוינת, מתאימה, ועשויה ברמה מקצועית. המוסיקה היא ב"TRACKS" כלומר בצורת מידע רגיל כמו בדיסק מוסיקה. פשוט פיצוץ. כל "פזמון" הוא בסגנון אחר, עם מלים מהדהדות ובסים חזקים. ענק. צריך לשמוע בכדי להאמין. מי שחיבר את המחשב למערכת סטריאו יחגוג!

אחרי שכתבתי על המוסיקה, בואו נחזור לרגע לאפקטים הקוליים. מעבר לזה שאפשר להגיד עליהם רק דברים טובים, כדאי לפרט. אני חושב שאת נושא הדיבור כבר כיסיתי אבל שימו לב לצלילי הירויות, לכל סוג ירי "צליל" שונה, פשוט מדהים. נכון, כאן אני חייב להודות, שבתחום האפקטים הקוליים - גם המשחק WC3 יוצא מן הכלל.

אני חושב שצריך לעצור ולהסביר ש-RENEGADE אינו חיקוי של WC3, ואינו מנסה לרכוב על ההצלחה שלו. זהו משחק מקורי לחלוטין, ולמעשה תקופת הפיתוח של שני המשחקים הייתה באותו זמן, רק שתהליך הפיתוח של RENEGADE ארך קצת פחות זמן (בגלל קטעי הווידאו).

סיפור המשחק: אתה טייס שוויצר (HOT-SHOT), שהתקיף טייסת אויב לאחר שנשמעה פקודה לסגת. כעונש, המפקד שלך מציב אותך בכוכב נידח בשולי המלחמה, רחוק מהקרבות החשובים, במוצב נידח הנקרא POST ALPHA. נשמע מוכר קצת? נכון, מקריות או חיקוי... אני יכול להבטיח לכם שהמפקד החדש שלכם הוא לא מהסדרה "בראש של הרמן". הוא איש צבא קשוח, עם עין עשויה מכרום, שנהב, קריסטל ביוני, או משהו כזה, שם הקוד שלו הוא "אמא" ובזה מסתיימת הרגישות שלו לסביבה. בתחילה הוא פשוט פוקד עליך להתלוות אליו, תוך איומים קשים שאם תבצע ולו טעות אחת, זה סופך. אחרי שלוש משימות, בהן אתה טס בין משימה אחת לאחרת ונראה שהכל חוזר על עצמו, "אמא" נפגע בחלליתו, נופל לאיזשהו כוכב, ונעלם. אינך יודע אם הוא מת או נעדר, אבל אתה מתחיל לשמוע אותו מדבר אליך. כנראה שבגלל דרגתך הגבוהה, אתה הופך להיות המפקד, ואז מתחיל המשחק.

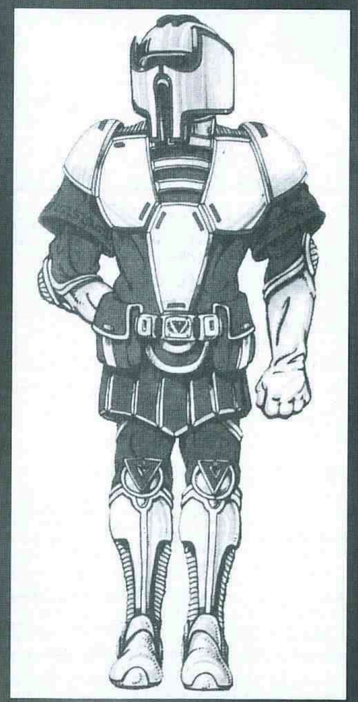
בכל משימה שאתה מקבל מהפיקוד העליון, הם ממליצים על כמות החלליות שיצאו למשימה (כן, בכל משימה אפשר לפקד על יותר מאיש צוות אחד בניגוד ל-WC3) וסוג החלליות. גם האינטליגנציה המלאכותית נותנת לך המלצות דומות, אך שיקוליה הם כמויות האנשים והציוד שנשארו לך, ולאו דווקא ביצוע המשימה הספציפית. כמובן שבסוף ההחלטה בידך, ולכל משימה ניתן לצאת לבד או עם עוד חמש חלליות של אנשי הצוות.

בחירת האנשים מורכבת. לכל אחד מהם אופי משלו, וכל אחד מהם מעדיף סוג אחר של משימות וסוג אחר של חלליות. בכל פעם שתבחר באחד מהם להצטרף, הוא יגיד לך מה דעתו (החל מ"כן המפקד! בוא נראה להם!" וכלה ב"לא! אני לא מוכן! טוב נו..."), רק שתהיה לך הזדמנות להתחרט ולבחור באיש הכי מתאים. כמובן שלכל אחד מהם רמה שונה של טיסה ורמה שונה של ירי. אתה כמובן יכול לבדוק את הרמות האלו בכל עת. חידוש נוסף של RENEGADE, הוא מד ה-FATIGUE.

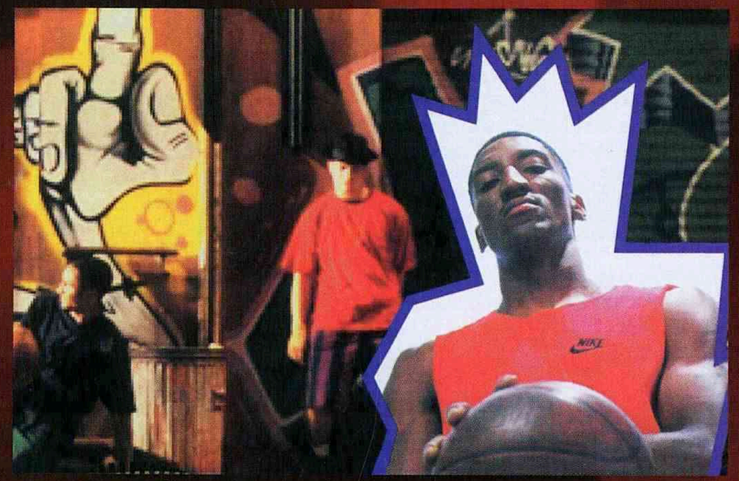
לכל טייס יש "מד-תשישות". אם הוא יצא לכמה משימות ברציפות, הוא יתלונן, ואם תמשיך להציב אותו למשימות, הוא יזלזל ורמת הטיסה שלו תרד. לעומת זאת בחירת אנשי צוות שונים לכל משימה גם היא לא פתרון, מפני שכל איש צוות שטס ומיירט חלליות אויב משפר את רמות הטיס והירי שלו. לא תמיד חייל שמד-התשישות שלו נמוך ירצה לצאת למשימה, ולעתים אין ברירה, אלא להוציא חייל למשימה למרות תלונותיו, דבר שמסכן את חייו ואת חיי הצוות.

בין משימה למשימה, מתברר לך שכוחות TOG (זוכרים אותם? הרעים), בודקים את כמות כוחותיך באזור ומנסים להשתלט על הכוכב ג'ייקוב. כמובן שכמו ב-WC3, תוצאת כל משימה משפיעה על המשימה הבאה, רק שכאן ניתן לחוש זאת מהשלבים הראשונים.

אני חיסלתי את חלליות הצפייה והמודיעין של TOG, כך שהם לא ידעו איפה הבסיס הסודי שלי ו"חטפו את הזילברשטיין עד הסוף"!



זה לא חיובים!



מאת: אורן רביב

"איזה יופי"! אמר אורן. "משחק כדורסל שנוכל לכתוב עליו."

"מה כבר אפשר לעשות במשחק כדורסל שיהיה על 4 תקליטורים?" שאל ניר. התשובה לשאלתו של ניר צמא הידע לא איחרה לבוא. אורן וניר טענו למחשב שלהם את המשחק החדש מבית DIGITAL PICTURES.

"וווואאאההווו!" שאג אורן. (ניר נשאר ללא מלים).

גבירותיי ורבותיי, יש לנו כאן משחק כדורסל מעולה, בהשתתפותם של סקוטי פיפן, 20 ניצבים ובחורה בשם בריטני (אני מבטיח לחזור אליה בהמשך).

למשחק גרפיקה מעולה המלווה אותו לכל אורכו, גם אחרי שיר הפתיחה שנקרא על שם המשחק (או להיפך). אתה שחקן כדורסל שעליו להתחרות כנגד 4 כדורסלנים שונים במשחק אחד-על-אחד: FINGERS, JUICE, MAD DOG ו-SMASH.

המטרה - לזכות בנקודות כבוד.

אחרי כל מהלך מוצלח, כגון: חסימה דאנק או חטיפה, אתה מקבל נקודות כבוד ולאחר שצברת מספיק מהן, תתחרה נגד הסופר-סטאר - סקוטי פיפן. אני מניח שיוצרי המשחק הפיצו אותו, לפני חזרתו למגרשים של הסופר-סטאר הגדול של כל הזמנים - מייקל ג'ורדן (זו רק דעתי האישית, אז סקוטי, עימך הסליחה).

בואו נהיה כנים לרגע. כשאתם צופים במשחקי כדורסל אתם לא מייחסים לעצמכם עודף חשיבות עצמית והבנה מקצועית, כאילו הייתם לכל הפחות רלף קליין. אף פעם לא צעקתם "תחליף אותו!", "זה שחקן זה?", "השופט...", וכו'. זה הרי חלק מהעניין. דבר דומה מתרחש כאן. המשחק מתנהל במחסן חשוך, וצופים בו אנשים שונים, שאחרי כל מהלך מביעים את דעתם על כל תנועה שלך ומנסים לייעץ, לשכלל, לשפר ובקיצור - להראות שהם אמרו משהו.

כל המשחק מושתת על צילומים אמיתיים ואין בכלל אנימציה (תראו אילו תמונות!). הסאונד והקולות הם ברמה גבוהה ביותר, וכראוי למשחק כדורסל אמיתי - השחקנים לא חוסכים ממך - TRASH TALK (עקיצות והתגרויות בין השחקנים).

"שים לב איך אני מנצח את FINGERS על האפס." קרא ניר. הוא התחיל לשחק בהתלהבות שנמוגה בערך אחרי 10 שניות כשהובס 7-0.

"אהה" אמר אורן "זוז ותן למומחה לטפל בזה." ואכן למומחה לקח 15 שניות להפסיד אבל בכבוד, 7-1.

במהלך המשחק אתה מתקרב לבריטני (הבטחה זו הבטחה), אחת הצופות שכולם מנסים להרשים אותה, אך היא לא תסתפק בפחות מאלוף. (תאמינו לנו, כדאי לכם להיות אלופים, ואם לא בכדורסל כדאי לבדוק אופציה לקריירה צבאית). בקיצור, משחק שמומלץ מכל הלב ולא בגלל הצ'ק שקיבלנו, אלא בגלל העבודה הרבה שהושקעה במשחק (צריך להיות עיוור כדי לא להבחין בכך), ובגלל שפשוט אי אפשר לעזוב אותו אחרי שמתחילים. כיום קיימות בשוק גרסה מיוחדת לפנטיום וגרסה "רגילה" שעולה על 486 "רגיל".



ציונים

גרפיקה -	100
צליל -	100
כייף -	100
כללי -	2 (סתם, 100)

שווה את המחיר? כן, מאוד (לא רק לאוהבי כדורסל).

Super Street Fighter II Turbo

בהונות ה-PC

מאת: דויד זילברשטיין

הגרסה האחרונה של משחק ה"כסאח" הפופולרי ביותר נלחמת להגיע ל-PC

היכנס לכל חנות משחקי וידאו בארץ או בחו"ל, ותיתקל במראה מדהים. שורות על גבי שורות של מכונות STREET FIGHTER II GHTER. משחקים אחרים באים והולכים, אבל STREET FIGHTER II נשאר כמבנה תמידי. זה כבר לא ממש משחק, אלא מוסד. בשנה שעברה STREET FIGHTER II סוף סוף "ירד אל העם" והגיע ל-PC. לצערנו, גרסת ה-PC לא הייתה ממש טובה. השנה, לעומת זאת, נזכה לבואם של לא אחת, אלא שתי גרסאות חדשות: SUPER STREET FIGHTER II, של US GOLD ו-SUPER STREET FIGHTER II TURBO של חברת GAMETEK.

ההבדל העיקרי בין הגרסאות החדשות לזו של השנה שעברה, הוא התוספתם של ארבע דמויות חדשות: קאמי, סוכנת חשאית בריטית, עם חולשה לצמות וקוקיות וסדרת בעיטות מתוחכמות: די ג'יי, לוחם קיק-בוקסר זרוק מג'מאייקה: תואם ברוס לי - פיי לונג מהונג קונג והענק המדהים בגובה 2.30 מטר - טי הוק האינדיאני האדום.

אני בהחלט לא פמיניסט, אתם יכולים לשאול את הנשים בחיי (טלפונים במערכת), אבל השוואה קלה של מוחות אובייקטיביים, תביא בפניכם את המסקנה הבלתי מתפשרת. קאמי, שבתחילה לא הבנתי מה בדיוק היא עושה במשחק (אם לומר את האמת, חשבתי שהיא הפקידה הפלוגתית), היא הקטלנית מכולם. היא בעלת התנועות הכי טובות והכי יעילות (לדעתי, היא לבושה הכי יפה), אבל גם האחרים הם לא בדיוק מסכנים וחסרי אונים, להיפך - לכל אחד מהם תכונות ומעלות המיוחדות לו.

בנוסף לכל אלה, גרסת ה-TURBO של GAMETEK, מביאה בפנינו מקבץ שלם של מהלכים חדשים לכל 16 הדמויות. אסור להתעלם מה-"MASTER" הסודי ומ-"AKUMA", שמופיע בתנאי שלוחצים על המקשים בסדר מסוים. הפעם בחרתי שלא לגלות לכם את הרצף הסודי. עדיף שתגלו בעצמכם ואם לא תצליחו, תמיד תוכלו לחפשו במדור הטיפים בגיליונות הקרובים, ואני בטוח שתיתקלו בו.



בסך הכל, נראה ש-STREET FIGHTER II TURBO הולך להיות "פיצוץ" של משחק. הוא מגיע אלינו מוקף בתחרות קשה - FX FIGHTER של ARGONAUT, MORTAL KOMBAT II של ACCLAIM ו-WARRIORS של חברת MINDSCAPE, אבל סביר להניח שהשם STREET FIGHTER בלבד יבטיח לו הצלחה גדולה.

להערכתי, STREET FIGHTER II TURBO הולך להיות הסיפור החם של הקיץ. חלק מכם הצליחו להגיע להקרנה המיוחדת של הסרט STREET FIGHTER (הקרנה שארגנו במיוחד למנויי ולקוראי וויז), הסרט שילווה מסע מכירות ופרסום חסר תקדים למשחק. בגיליון הבא של וויז, נפרסם כהרגלנו את כתבת הפרופיל המעמיקה על המשחק. אתם ואני יודעים טוב טוב שיש את אלה שבנויים למשחקים כאלה ויש את אלה שבנויים לדברים אחרים, רק לא למשחק הזה. אני חושב שאתם ואני יודעים טוב טוב מי האיש המתאים ביותר בוויז להתמודד עם המשחק הזה עד הסוף...



PC

לומדות

BUSY BILLY

בילי - ילד שלי מוצלח

מאת: עידו שמש

סבתא שלי תמיד אומרת שהילדים של היום הם לא הילדים של פעם. מה שבטוח הוא שכיום ילדים עסוקים בתחומים אחרים. מעולם לא ערכתי מחקר בנושא, אבל נדמה לי שסך הכל ילדים עסוקים מאוד, ואם הם לא עסוקים מדוע שלא נעסיק אותם, ואם כבר להעסיק אותם מדוע לא באמצעות... שלט אינטראקטיבי. והפעם נעסיק את... הפעם נעסיק את... בילי!

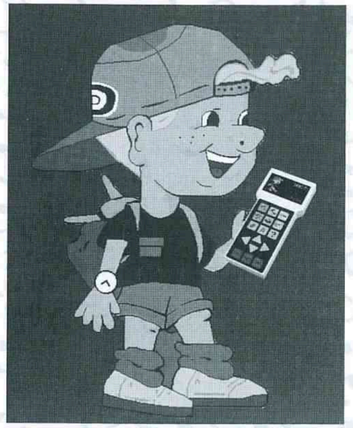
סביר להניח, שלפחות פעם אחת בזמן ששיחקתם בקווסט או במשחק הרפתקה, קצת נמאס לכם מכתיבת פקודות מסובכות, או מביצוע פעולות מסוג זה. עכשיו הגיעה לשוק סדרת תוכנות חדשה, הפועלת באמצעות שלט מגעים מיוחד, הפותר את בעיית הפקודות וביצוען. שמה של הסדרה הוא ביזי בילי. הסדרה מתמקדת בבילי הצעיר, שמצא שלט קסום, באמצעותו הוא נכנס להרפתקאות שונות ומשונות.

כל הפקודות האפשריות בתוכנה מופיעות על גבי השלט בצורת סמלים, ועל ידי לחיצה על הסמל המתאים בשלט תתבצע הפעולה שרצית לעשות (בשלט יש סמלי פעולה, עזרה ואפשרויות תנועה).

תוכנת ביזי בילי היא מסדרת "קדברא" - סדרה המפתחת תחומי לימוד ומחשבה, בשיטות משחקיות. אמנם זו לא הפעם הראשונה שיוצאת לשוק תוכנה, הפועלת עם אביזר אינטראקטיבי נוסף המתחבר למחשב ותורם למשחק, אך בכל מקרה השילוב בין השלט למשחק חלק וטוב ברוב המקרים.

התוכנה מופעלת בסביבת Windows, וכדאי להסתכל בדרישות המערכת לפני שהולכים לקנות אותה, משום שהדרישות די גבוהות. את השלט המיוחד, שאך ורק בעזרתו אפשר להפעיל את התוכנה, ניתן למצוא יחד עם תוכנת ביזי בילי הראשונה. את ביזי בילי ניתן למצוא בגרסת CD-ROM.

במשחק עצמו, ניתן לבחור בין ארבע אפשרויות. האפשרות הראשונה מיועדת לילדים הצעירים יותר (בגיל הגן ובכיתה א'), כשבה מספר מסכים לבחירה. בכל אחד מהמסכים צריך לעזור לעצמים להגיב.



ומציאותית, וכך גם דמותו של בילי עצמו.

הקול במשחק טוב מאוד והדמויות מדברות עברית שוטפת. בכל הקטעים משולבים אפקטים קוליים חוץ ממוסיקת הרקע. דוגמה לכך ניתן למצוא בקטעי האנימציה המופיעים עם פיצוח החידה.

בשעות המשחק הראשונות נהניתי מהחידוש שבלחיצה על סמלים בשלט במקום השימוש במקלדת או בעכבר כרגיל, ונשארתי מרותק לתוכנה, למרות שמטבע הדברים לאחר זמן מה התחלתי להשתעמם.

השיטה: לחיצה על הסמל המתאים לחפץ. אם הצלחתם, החפץ הנבחר יפעיל סרט אנימציה קצר מלווה באפקטים קוליים, אם התקשיתם במציאת הסמל המתאים לחפץ, תוכלו לקבל רמזים וסימנים שיעזרו לכם להגיע לפתרון.

אפשרות המשחק השנייה היא משחק הרפתקאות, בפעילות זו, שהיא הקשה ביותר מבין כל האפשרויות, יהיה על המשתמש לעבור ממסך למסך, כאשר בכל מסך תוצג בפניו בעיה שצריך לפתור. השיטה: לאתר את הבעיה הנמצאת בכל מסך, ולפתור אותה על ידי לחיצה על הסמל המתאים לחידה. אם הסמל שנבחר מביא לפיצוח החידה, יפעיל החפץ קטע אנימציה הדומה לקטעים שבאפשרות המשחק הראשונה, ויעביר את הילד למסך הבא שיציג בעיה חדשה לפתרון. הבעיה במשחק ההרפתקה היא שלא ניתן לבחור מסך מסוים מתוך כמה מסכים כמו באפשרות הראשונה, ולכן אם נתקעתם - תיאלצו לנטוש את המשחק כולו. לעומת זאת, אם יקרה דבר דומה במשחקי החידה שהוזכרו בהתחלה, תוכלו לעבור למסך אחר.

סוג המשחק השלישי בתוכנה הוא פאזלים. ניתן לבחור כרקע לפאזל תמונה מתוך ארבע תמונות, וכמו כן מספר חלקים מארבע ועד שישים וארבע.

אפשרות המשחק האחרונה היא הכנת סרט. באפשרות זו אפשר לשחק רק לאחר הרצת האפשרות הראשונה של מסכי החידה. לפניכם יופיע מסך ריק עם מקום לשמונה תמונות, ובתחתית המסך תוכלו להשתמש במאגר ציורי חפצים הזכורים ממשחקי החידה. עליכם לבחור את החפצים שייכנסו לתמונות על מנת ליצור סרט. מומלץ אם כן להשתמש בכמה שיותר חפצים בכדי ליצור סרט כמה שיותר מעניין.

בעיה בולטת בתוכנה היא האפשרויות המוגבלות שלה. הבעיה בולטת יותר בגרסת התקליטור, משום שממשחק תקליטור ציפיתי ליותר. ילדים שישחקו במשחק מספר פעמים, כבר ידעו לעשות את כל הדברים שניתן לבצע בכל האפשרויות, מה שמוריד מהכדאיות שבקניית התוכנה.

הגרפיקה בתוכנה טובה בהתחשב בעובדה שברוב המסכים הכל מצויר. בחלק מהמסכים חסר פירוט מסוים, אך בכל אופן רוב הדמויות מעוצבות בצורה יפה

דרישות מערכת:

מעבד: 486SX ומעלה
זיכרון: 4MB ומעלה
כונן CD-ROM: מהירות רגילה
כונן קשיח: 1 מגה פנוי
שונות: Windows 3.1 (חובה)
אביזרים נוספים: עכבר, כרטיס קול

ציונים

גרפיקה:	85
קול:	95
כייף:	85
עניין:	80
כללי:	85

3DO

N.B.A. JAM - T.E

הטורניר מתחיל

מאת: נועם עציון

קדחת הפליי-אוף בעיצומה. מסתבר שג'ורדן לא עזר לשיקאגו שמצאה את עצמה מחוץ לסיפור. כשג'ורדן חזר למגרשים הפרשנות היחידה אותה הייתי מוכן לקבל הייתה, שכל אחד מרגיש שהוא צריך לעשות את מה שהוא עושה הכי טוב.

לאחרונה הגיעה הבשורה הגדולה. במיוחד אחד כמוני, חסר קוואורדינאציה, שתמיד חלם להיות מייקל ג'ורדן, אבל לא הצליח להקפיץ יותר מפעמיים ברציפות, שמח מאוד לשמוע שהגיע המשחק - N.B.A. JAM - TOURNAMENT EDITION, משחק שהופך הטבעת 360 מעלות לדבר של מה בכך, וזו רק ההתחלה.

N.B.A. JAM - T.E הוא ההמשך למשחק שהיה כנראה משחק הכדורסל הפופולארי ביותר בכל הזמנים - N.B.A. JAM.

ענקית משחקי הטלוויזיה, ACCLAIM, שאחראית להצלחות כמו MORTAL KOMBAT 2 ו-RISE OF THE ROBOTS, הוציאה לשוק משחק "שניים-על-שניים", שהוא ללא ספק משחק הכדורסל הטוב ביותר שיצא למשחקי הטלוויזיה עד כה.

ב-N.B.A. JAM בחרת לשחק נגד אחת מ-27 קבוצות ה-N.B.A, והתחרת נגד יתר הקבוצות במסגרת משחקי ראווה, או במסגרת טורניר, עד לאליפות.

מה שמייחד את T.E מהמשחקים האחרים, הוא העובדה ש-ACCLAIM בחרה לנטוש את הריאליזם לטובת תוספת הנאה. נכון, בערוץ 5 לא תראה שחקן בגובה 1.60 מטביע ב-360 מעלות, או את סקוטי פיפן עולה לשלוש סלטות באוויר לפני הטבעה. כאן הכל אפשרי.

ELECTRONIC ARTS, המתחרה העיקרית של ACCLAIM בשוק משחקי הספורט, הוציאה משחק דומה (LIVE 95 N.B.A.), המתרכז יותר בצד הוויזואלי ולא בהברקות. לטעמי הוא פחות כייפי וחסר את הדגש שנתנו ב-T.E ל"קסם שבמשחק".

השינוי הגדול בין ה-T.E ל-JAM הוא בעלייה החדה במפלס הכייף. מה בעצם גרם לשיפור?

אנימציה טובה יותר - היוצרים הוסיפו תמונות למהלכי הגנה ולהטבעות, והפכו את האנימציה לזורמת יותר. כמו כן, נוסף מבחר חדש של הטבעות-על מדהימות.

חילופים - למרות שהמשחק מבוסס על שיטת "שניים-על-שניים", ניתן לערוך חילופים בסוף כל רבע, וכך לשמור על רעננותם של השחקנים. בשיקאגו לדוגמה, נוסף לפיפן וארמסטרונג, עומד לרשותך טוני קוקוץ'.

נקודות חמות (HOT SPOTS) - נקודות על המשטח המופיעות בצורת כוכב אדום. קליעה מנקודה כזו תזכה אותך בבונוס (הבונוס המשמעותי ביותר מגיע לשמונה נקודות לקליעה אחת).

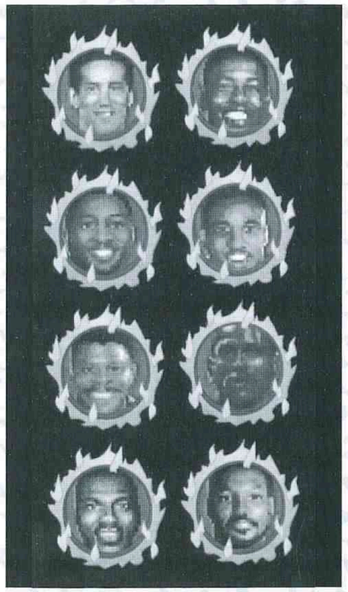
מגבירי כוח (POWER-UPS) - בונוסים המאפשרים לשחקן לבצע מהלכים מטורפים, כמו: לקלוע מחצי מגרש או לעלות להטבעה מקו החצי.

האלמנט המקורי של "ההתלהטות" נשמר - שחקן שקולע שלוש פעמים ברציפות נחשב "לוהט" ויקלע כמעט מכל מצב.

אפשר להשתלב בטורניר בו הפונקציות של מגבירי הכוח והנקודות החמות לא קיימות, ויכולת היריב טובה יותר ככל שהשלב מתקדם יותר. אין הנחות. עליך להצטיין על מנת לזכות באליפות.

ואחרון, אחרון חביב - שדרן הספורט המטורף. הוא מתלהב, צועק, מייעץ ומוסיף המון לאווירה ולהנאה שבמשחק.

N.B.A. JAM - TOURNAMENT EDITION הוא המשחק האהוב עליי מבין משחקי הטלוויזיה. כרגע קיימות גרסאות לסגה, מגה-דרייב וסופר ניינטנדו, ומספרים שבקרוב תופיע גרסת הגיים-גיר. אז קדימה, לעלות למגרש.





WIZ

ו ו י ל ז

גיליון 50



INTERMAN

פרק א

מאת- ק/דברת

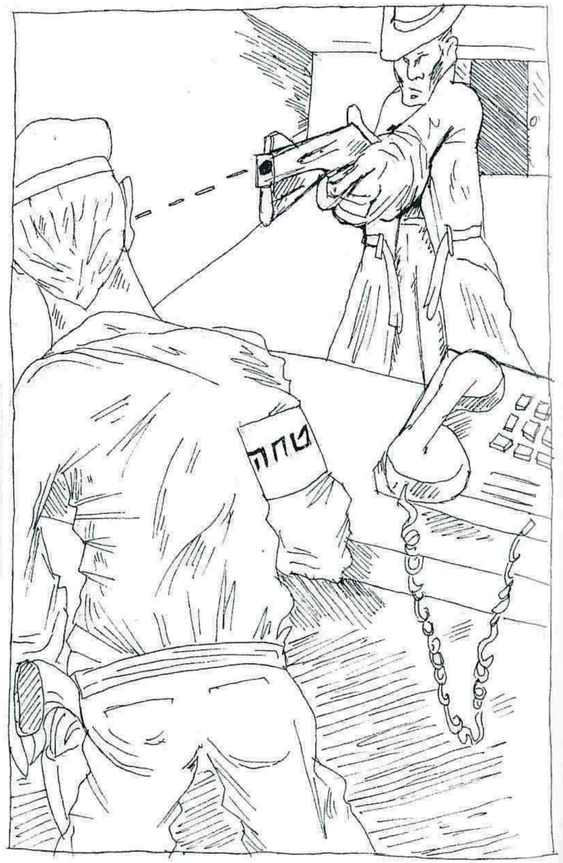
השנה -2500, אר"ב
נו-יורק בעין חברת
המחשבים MCF

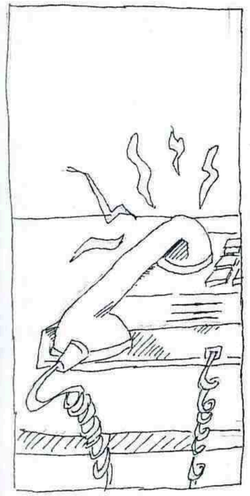
















רז בעיר-עתיד

מאת: דויד זילברשטיין

עולם גדול לילדים קטנים

בכל פעם שאני נתקל בלומדה, אני שואל את עצמי אם ילד באמת ישתמש בה מרצונו החופשי, כשיש לו אפשרות לשחק במשחקים חדשים ומרהיבים, שלא צריך להיות טוב בחשבון בשביל להצליח בהם. אמנם בחיי היום-יום שלי לא ממש נתקלתי בלומדות, אך כשהגעתי לוויז, הופתעתי כשראיתי לומדות שמצליחות להתחרות במשחקים מבחינה ויזואלית. בכל זאת, תמיד נראה לי, שלא משנה כמה הגרפיקה בלומדת החשבון תהיה מצוינת, הילד תמיד יעדיף כמה סיבובים ב-ZOOL ,MORTAL KOMBAT ו-DOOM.

רגע, אל תטעו! ללומדות יש הרבה יתרונות אחרים, גם אם מכריחים את הילד לעבוד איתן: הן מהנות יותר ממורים בבתי הספר, עדיין יש בהן אלמנט משחקי, וכמעט תמיד יש להן מערכת התאמה המתקדמת בקצב הלימוד של הילד.

למרות כל אלו, לי (ומסתבר שלרבים אחרים), הפריע מאוד שצריך להכריח (זו מלה חריפה וזו כבר הפעם השנייה שאני משתמש בה, אז בואו ונחליף אותה במלה "לעודד") ...אההם ...לעודד את הזאטוט לעבוד עם התוכנה. אולי זה בגלל שכשאני הייתי ילד קטן (אך טריפ נוסטלגיה... אל תפריעו לי עכשיו!), המחשב היווה עבורי מפלט מביה"ס והפך למקום שבו הייתי מתקבל תמיד בברכה, ולא צריך להתמודד עם שיעורי בית בתנ"ך ובעיות בחשבון.

תמיד הצטערתי שאין לומדה כזו, שהילד יעדיף אותה (מבחירתו החופשית) על פני משחק כלשהו. אני לא אגיד לכם: "ועכשיו יש לומדה כזו: 'רז בעיר-עתיד'", בגלל שלא לקחתי עשרים ילדים כמדגם מייצג ונתתי להם לבחור בין "רז בעיר-עתיד" לבין STREET FIGHTER. אבל, אני יכול להגיד לכם, שאם יש איזושהי לומדה בשוק שמתקרבת למשהו כזה, אז זו הלומדה "רז בעיר-עתיד". הסיכוי שילד קטן ומשועמם ה"מדפדף" בעירית התקליטורים שלו, יבחר ב"רז בעיר-עתיד" מתקרב (שימו לב: מאוד מתקרב!) לסיכוי שיבחר בכל משחק אחר.

למה היא כזו לומדה טובה? במה היא בכלל עוסקת? איך היא בדיוק פועלת?



ולמה דווקא לי נותנים לכתוב על לומדות? על שלוש השאלות הראשונות (ואם יישאר זמן/מקום אז גם על הרביעית) אענה בהמשך.

מה הנושא?

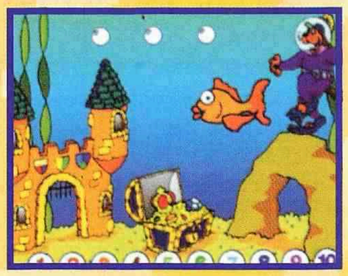
לכאורה, שאלה קלה. ואכן, שאלה קלה. התשובה, לעומת זאת, היא קצת יותר קשה. כדי לעשות אותה קלה יותר, הרשו לי לצטט מתוך חוברת המשחק: "מטרתה הבסיסית של התוכנה היא לעודד ילדים לחקור, להשתתף בפעילויות לימודיות וללמוד בעקיפין עובדות מהנות..."

אם ננסה לתאר באופן קצת פחות תיאורטי, נגיד שמעבר לתוכנה פנימית אחת ללימוד אנגלית בסיסית ואחרת ללימוד חיבור וחיסור, הלומדה מעשירה את ההשכלה הכללית, מעודדת את יצר החקירה של הילד (כיצד בדיוק - יוסבר בהמשך), והרשו לי להוסיף שגם מלמדת ומתרגלת את הילד בעבודה עם מחשב ובסביבת Windows, פאן שבימינו אנו ובוודאי בעתיד, חשוב לא פחות מהאחרים.

איך היא בדיוק פועלת?

הלומדה "רז בעיר-עתיד", שפשוט פשע לקרוא לה לומדה, מפני שהמוצר הזה הוא למעשה עולם קטן ומלא, פועלת תחת Windows ודורשת מהמפעיל שלה עבודה





עם העכבר בלבד.

פעם, מישהו (לא חשוב מאיזו עדה), החליט שבכל לומדה יופיע יצור קטן וחמוד שינחה את הילד לאורך התוכנית, ועד היום אנחנו משלמים על זה... "רז בעיר-עתיד" אינו יוצא מן הכלל, אבל התברכנו - אין לנו טרול שקדן עם קול צייצני, וגם לא מחשב בעל רגליים, עיניים ופה, אלא כלב אנושי וחביב, מדבר כמובן, הלא הוא רז בכבודו ובעצמו. המבריקים מביניכם כבר הגיעו למסקנה שהעלילה מתרחשת ב... "עיר-עתיד".

הרעיון הכללי הוא, שלא משנה איפה אתה נמצא ב"עיר-עתיד", יש לך ציור צבעוני וחמוד, מלא בשלל פרטים (לדוגמה: ברחוב הראשי, מלבד למקומות אליהם ניתן להיכנס יעמדו - רמזור, ברז כיבוי, פח אשפה, אשפה ואפילו מחילת חפרפרת). הרעיון הוא, שבניגוד ל"סתם" ציור, כל נקודה שמושכת את עיניך תמיד תגיב במשוב (פידבק), אם תלחץ עם סמן העכבר עליה. (לדוגמה: החפרפרת תקפוץ מהמחילה, האשפה תיזרק לפח, ברז הכיבוי ישפריץ וכו'...), הרצון לגלות את כל המשובים הקטנים האלו (למעשה סרטוני אנימציה קטנטנים המלווים בקול), גורם למשתתף לנסות לחקור כל נקודה על גבי המסך. מה גם שחלק ממטרת המשחק (אה? מה, שכחתי? "רז בעיר-עתיד" זה משחק. עם התחלה אמצע וסוף. ומנצחים כשמגיעים לסוף. טוב, אני מניח שאתם יודעים איך פועל משחק...)

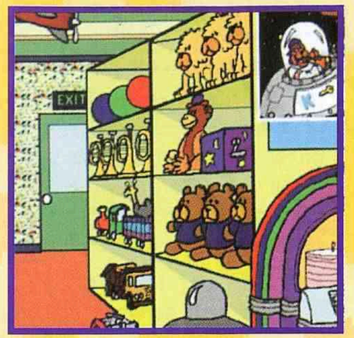
אחת המטרות היא למצוא "עמיתים", הלא הם יצורי חלל גאונים וחמודים המתחבאים בתוך הציורים, ומגלים לנו פניני חוכמה וידע כללי כשאנו מגלים אותם.

למה היא כזו לומדה טובה?

אז קודם כל, היא משחק כפי שציינתי. עובדה שנותנת לה פלוס על כל לומדה אחרת. למעשה אתה נמצא בעולם הנקרא "עיר-עתיד", ולוחץ על כל מה שאתה רואה, בכדי לשעשע את עצמך. אין תחושה של "שקט! עכשיו להתרכז כי ברגע זה לומדים משהו".

מעבר לטכניקת הלימוד, הביצוע על כל גווניו, מקצועי ומוצלח במיוחד. את המשחק/לומדה מלווים לא פחות משבעה שירים מקוריים המבוצעים על ידי לא אחר מדני רובס. למען האמת השיר על המכולת של שמעון, ומכונת הזמן עדיין מהדהדים בראשי נכון לכתיבת שורות אלו. השירים המלודיים משרים אווירה נינוחה שמאוד תורמת לתוכנה ולמסרים החינוכיים שבה (שמירה על איכות הסביבה, זהירות בדרכים וכו').

הגרפיקה חמודה ולא מנסה לפנות לכיוון ריאליסטי/צילומי אלא דווקא לסגנון ציור ילדים צבעוני ועשיר.

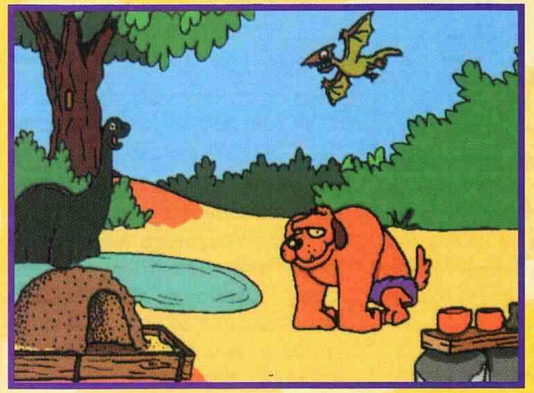




סיפרתי לכם על המוצר, עכשיו תקשיבו לדילמה פרטית שלי: אם אתם לא תאהבו את הכתבה אז זה לא טוב בכלל, ולא צריך להסביר למה... ואם כן תאהבו, אז זה יאשש את השמועה הזדונית המתרוצצת במסדרונות מערכת וויז, שדויד זילברשטיין יודע לכתוב על לומדות. דבר שיגרום לד"ר וויז להנחית עלי כל לומדה שתגיע...

מה אתם אומרים? בכל מקרה אני מפסיד הא?

נו טוב, החיים קשים...



שהוא מנסה להפעיל משחק, הוא מקבל הודעה על כך שיש Conflict בין שתי תוכניות. משחקים שהוא קיבל עם המחשב פועלים ללא כל בעיה – מה עושים?

יהב חביב, QEMM386 הינה תוכנית ניהול זיכרון מתוצרת חברת Quardek, והיא משמשת תחליף טוב למנהל הזיכרון EMM386 הקיים כחלק ממערכת ההפעלה DOS. נסביר לקוראים שמנהל זיכרון מטפל בטעינת תוכניות ומנהלי התקנים (Drivers) לזיכרון המחשב, כדי לפנות כמה שיותר זיכרון בסיסי – שהוא 640K הראשונים של המחשב. QEMM טוענת לזיכרון הגבוה (מעל 1M) את כל מה שניתן, כדי שיהיה מספיק זיכרון בסיסי פנוי הנדרש להרצת קובצי EXE.

כדי לבצע זאת טוב יותר, מנסה תוכנית QEMM למצוא "חורים" בזיכרון "ולשתול" לתוכם סימונים, שבעזרתם התוכנית תמצא את שאר חלקי התוכנה שנטענה לזיכרון הגבוה. לעתים, ובמיוחד במשחקים המנצלים כל ביט וזיכרון פנוי, קורה שבזמן הרצת תוכנית המשחק, היא מנסה לטעון לזיכרון נתונים בו בזמן שמנהל הזיכרון QEMM386 נזקק לכתובת זו בזיכרון. אז מופיעה הבעיה שציינת.

כדי להימנע מכך, רצוי שתשתמש בגרסה עדכנית של QEMM – האחרונה הינה 7.5. שנית, הפעל את תוכנית OPTIMIZE של QEMM הבודקת את הזיכרון ואת התוכניות הרצות בו, והימנע מלבצע את האפשרות STEALTH (אם תתבקש). אפשרות זו "גונבת" עוד זיכרון אך עלולה לגרום לבעיות עם משחקים מסוימים.

בשורה תחתונה, QEMM המותקנת נכון תאפשר לך לעבוד עם כ-630K זיכרון בסיסי פנוי! שווה, אך לא בכל מחיר – אם המשחק עדיין אינו פועל, הפעל את המחשב ללא QEMM.

סמי קולפיניצקי מנס-ציונה שואל איזה אנטי וירוס כדאי לרכוש והאם "כרמל" הוא אנטי וירוס טוב?

שלום סמי. תמיד רצוי לרכוש אנטי וירוס עדכני וכולם היום די טובים. העניין הוא שרצוי להימנע מכמה דברים חשובים:

מרבית האנטי וירוסים מציעים אפשרות חיסון – אל תבצע זאת. אפשרות החיסון הינה רעיון יפה וכך היא פועלת: תוכנית האנטי וירוס מחברת אל התוכנית שאותה אתה רוצה לחסן כמה שורות קוד, שתפקידן לבדוק בכל פעם שהתוכנית מופעלת אם נעשו בה שינויים – מבחינת זמן, גודל וכו' – שינויים המעידים על סיכוי רב להמצאות וירוס. זהו רעיון חביב, אך הבעיה היא שישנן תוכניות רבות הבודקות את עצמן מפני שינוי – בעיקר כדי להגן על כיתובי זכויות היוצרים שלהן. כיוון שהתוכנית "חוסנה" ולמעשה גודלה שונה, העסק תקוע...

הערה חשובה נוספת: הימנע מלהפעיל תוכניות שוכנות זיכרון לגילוי מוקדם של וירוסים כגון TSAFE ואחרות. תוכניות אלו נועדו למטרה טובה, אך משחקים חדשים רבים נתקלים בבעיות התנגשות בכתובות הזיכרון – ראה תשובה קודמת.

ולשאלתך, אנטי וירוס כרמל מצוין...

הראל מרחובות שואל שאלות רבות, אביא בפניכם את שאלת מיליון הדולר: אני רוצה לרכוש מחשב חדש. איזה מעבד כדאי לקנות (שיישאר עוד כמה שנים), והאם כדאי לרכוש גם אביזרי מולטימדיה?

התשובה להראל היא – וואלה לא יודע! אין ספק שמחשבי 486DX-66 הם השולטים כיום והם טובים ומהירים לכל מטרת וויז – משחקים, לומדות וכו'. כיוון שמעבדי 686 בדרך, אין ספק שבקרוב יצנחו מחירי מעבד ה-586. אמנם, אתה תמיד יכול לחכות לדבר הטוב או החדש ביותר, אך אין לזה סוף. לכן רכוש מחשב 486DX-66 עם 8M זיכרון, ודא שיש אפשרות להשביח את המחשב ולהחליף בעתיד את המעבד לדור חדש יותר. כדאי לשים לב לכמה נקודות חשובות לעתיד לבוא:

1. רצוי שלוח-האם יהיה בנוי כך שהמעבד לא יסתיר את אחת מתושבות ההרחבה או במלים אחרות, שניתן יהיה לחבר כרטיס הרחבה באורך מלא. בהרבה לוחות-אם זולים, חוזרת הבעיה שהמעבד נמצא בהמשך לשתי תושבות הרחבה, כך שאם עליך לחבר כרטיס ארוך מהרגיל, לא תוכל לעשות זאת בתושבות אלו.
2. ודא שלמארז שלך יש מספיק איוורור. מעבדי 486DX-66 ורכיבים שונים נוספים פולטים חום רב מאוד בזמן העבודה. מעבר למאוורר הקטן המורכב על גבי המעבד יש צורך במקום – אל תסכים לקבל מארז צפוף.
3. כדאי לדאוג שיהיו לך כמה תושבות הרחבה מסוג PCI. אלו הן תושבות 32 ביט שנועדו לכרטיסי הרחבה חדישים במחשבי 486 ומעלה. בעתיד הם יהיו מקובלים מאוד.

לגבי אביזרי מולטימדיה, כדאי לדאוג לערכה הכוללת:

1. כרטיס קול 16 ביט מסוג סאונד בלאסטר של חברת קריאטיב או Pro Audio Spectrum 16/Pro Sonic של חברת Media Vision. אם אתה מתכנן להשתעשע קצת במוסיקה, רכוש כרטיס קול הכולל Wavetable – סינטסייזר מוסיקה – רכיב המסוגל להשמיע כלי נגינה שונים באיכות גבוהה ובו זמנית – עד 32 ערוצים. כיוון שזהו רכיב העולה כסף רב (סדר גודל של 800-1,000 ש"ח), רצוי שתרכוש לפחות כרטיס הכולל אפשרות הרחבה (תושבת) ל-Wavetable.

אגב, Media Vision הוציאה כרטיס קול חדש ונחמד הכולל Wavetable מוקטן עם פחות סוגי כלים. הכרטיס החדש כולל ה-Wavetable עולה כ-800 ש"ח, לעומת 1,500 עד 2,000 ש"ח כרטיס קול רגיל הכולל Wavetable.



2. כונן CD-ROM בעל מהירות כפולה או מרובעת (Quad) בהתאם לתקציב. שים לב: אין היום משחקים או תוכנות רגילות אחרות המחייבות כונן מהירות מרובעת. לגבי 1996 אני כבר לא יכול להתחייב. היתרון של כונן מהירות מרובעת הוא בכך שתוכנה כגון משחק, הכוללת קבצים ענקיים של גרפיקה, יכולה להציג אנימציה מהירה יותר הודות לקצב העברת הנתונים הגבוה של כונני המהירות המרובעת – 600K/שנייה במקום 300K/שנייה. בקרוב תתחיל לשמוע על כונני מהירות פי 6 המעבירים 900K/שנייה. זה נחמד, אך למטרות ביתיות אין טעם להשקיע סכומי כסף נכבדים כל כך בכוננים. כונן מהירות כפולה עולה כ-600 ש"ח, מהירות מרובעת כ-1,000 ש"ח ומהירות גדולה פי שש כ-1,500 ש"ח.
3. רמקולים – דאג לרמקולים באיכות סבירה הכוללים מגבר. לא רמקולים קטנים ללא מגבר העולים במזרח הרחוק 1$. אפילו כרטיס קול רע נשמע טוב עם רמקולים איכותיים.

בהצלחה.

משולחנו של ד"ר וויז



אייל נמרוד מחיפה רוצה לדעת אם קיימת תוכנה ליצירת סמלים – Icons לתוכנת Windows, מה שמה והאם יש בה ספריית סמלים מוכנים?

שלום אייל. ראשית בוא נסביר לשאר הקוראים את הרעיון. כל תוכנה המותקנת לתוך Windows מתקינה סמל – ציור קטן המסמל את התוכנה. על ידי לחיצה-כפולה באמצעות העכבר על גבי הסמל, התוכנה מופעלת. מה קורה אם אתה רוצה לשנות את הסמל כיוון שאינו מוצא חן בעיניך, או אם כתבת תוכנה משלך ואתה רוצה להמציא סמל חדש?

קיימות תוכניות שירות רבות ליצירת סמלים ל-Windows – אחת מהן נקראת Windows Icon Editor של הוצאת הספרים Abacus, אשר החליטה יום אחד להוציא סדרת תוכנות ארוזות בספרון דק. מחיר התוכנה הינו 82 ש"ח וניתן להשיג אותה בחנויות באג. אם תיגש לראות, בקש מהמוכר לראות תוכנות נוספות בסדרה.

ליהב מיבנה יש בעיה רצינית. הוא משתמש במנהל הזיכרון QEMM ובכל פעם

BioForge

PC



מישהו מטפל בזד

מאת: דוד אידלס

החיים קשים. דקה אחת אתה טס בחלל, מרוכז בקריאת חוברת WIZ, עושה כביסה או מוסר ד"ש ב"קולה של אמא", ולפתע הכל נעשה שחור. הדבר הראשון שאתה מגלה לאחר שאתה מתעורר, זה מישהו שנראה כמו איש שב"כ מסתורי שמביט עליך מלמעלה, לבוש בבגדי רופא עתידניים, מוכתמים בדם.

תקריות בחלל יכולות להיות מאוד פראיות. האיש המסתורי ניגש אליך ובוחר להכניס לך מסור גדול ומסתובב ל... תחתונים (אפילו אני הייתי המום) מה עושים עכשיו? אתה מנסה להיזכר בשמך, ומשתדל לאתר מלת קסם שתגרום לדמות המסתורית להניח לך ולתחתונים שלך. בסופו של דבר תאבד את ההכרה.

אתה מתעורר בצינוק, מבטו הקודר של הרובוט לא מש ממך לרגע. פתאום שמת לב שיש לו מזרק גדול ביד. אתה מתחיל להתעורר, משהו מוזר קרה לגופך. עצמותיך הפכו לחלקי מתכת. שלוש אצבעות בכל יד. ואתה עדין לא זוכר כלום. מי אתה? מה אתה עושה כאן? זה קצת מביך, אבל מה בדיוק ניסרו לך?

ההחלטה הראשונה שלך ברשימת מה עושים עכשיו? היא לצאת כמה שיותר מהר, ולפרק את הרובוט ולו רק בגלל שיש לו קול מרגיז. עכשיו יש לצאת מהתא ואז...

כפי שניתן לראות בתמונות, המשחק BIOFORGE פשוט מדהים מבחינה ויזואלית. ולהבדיל מכל המשחקים האחרים אשר נראים לא פחות טוב, במקרה זה, ניתן לגלות כל דבר שנמצא על גבי המסך. אין לך רק כמה דרכים קבועות לעבור את המשחק והחלטה אחת בסוף המשחק. אתה יכול ללכת במעברים, חדרים ומסדרונות כראות עיניך. אם נתקלת לדוגמה במסך מחשב או בכמה כפתורים, נסה לעבוד איתם. לכל דבר כאן יש מטרה (אתה אפילו יכול לשלוט בכמה רובוטים בשלט רחוק בעזרתם). לשם שינוי, לא רק הרקע נראה יפה: כל הדמויות מוצגות חסרות פנים לבושות בחליפות חלל מבריקות ובגדים מפלסטיק, כנהוג גם במשחקים אחרים (יופי של דבר).

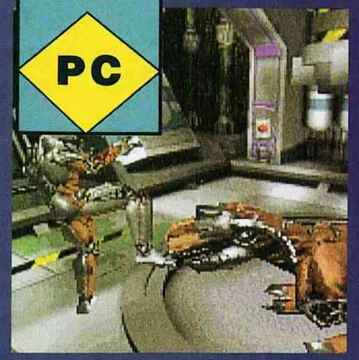
אפשר להירגע, BIOFORGE חזק גם בצד המשחקי. אתה לא צריך להפסיק כל כמה דקות ולתהות מדוע קוראים ל"דבר הזה" משחק. יש כאן חידות, קרבות רבים, מתח, זמן קצוב, עלילה מתפתחת ואפילו סצינות טרגיות נוגעות ללב. בקיצור, נמצאים כאן כל האלמנטים של משחקים גדולים. והכי חשוב, הסיפור.

הדבר היחידי אותו אתה מבין בהתחלה הוא שהפכת למפלצת אתנית, חציה מתכת, חציה בשר ושנעלם לך הזיכרון. מטבע הדברים אתה רותח מזעם, ויוצא לדרך לגלות מה בדיוק קרה כאן, ולשים את ידיך על מי שעשה לך את כל זה. לאחר שקראת יומנים שונים, גילית שהאיש האחראי למצבך הנוכחי הוא MONDITE בשם ד"ר מסטדה (היצור עם המסור), ושאתה לא היצור היחידי שעשו בו ניסיונות, אבל אתה היחידי שנשאר בחיים.

על מה תוכל לסמוך בדרך? חוץ מהכוח האדיר שלך, יש לך מערכת שליטה אלקטרונית על בריאות ואנרגיה. האנרגיה מחליפה את הכוח שלך ויכולה לרפא חלקי גוף לאחר קרב. הסוללות שתמצא ברחבי הבסיס יכולות למלא מחדש את מאגר הכוח שלך. כמו במשחקים אחרים, יש לך רשימת פרטים אותם תוכל לאסוף בדרך, כמו סייבר סבתא עם הסלים שלה. החפצים שתמצא משתנים מדברים מואילים כמו לייזרים או ערכות רפואה, עד דברים "לא ברורים" כמו חליל (העובדה שאתה מצליח לנגן בחליל כשיש לך רק שלוש אצבעות בכל יד, היא במידה רבה ירושה מרוח האדם שבך). אתה מודע לפרטים הנאספים על ידך מהקרקע (כשאתה קורא לכל פרט מורם בשמו).

אם כבר נגענו בנושא, בוא נדבר על הקול, הדיבורים וההתנהגות הכללית שלך. למען האמת, הדיבור שלך די מוזר. כשאתה תוקף מישהו, האם זה טבעי לומר משפט כמו - "שנינו באותו הצד. אני באמת לא רוצה לפגוע בך - (בום!) - אני רק רוצה לתת לך את ידי - (טראח!)." נשמע די חמוד, לפעמים זה מתנפח ל"בוא ניתן לזה - (בוששש)."

באופן בסיסי, תמיד עוזר לשכוח מהתנהגות הולמת אם ברצונך להתקדם בחיים. רק מתוך קריאת יומנים של אחרים וחיפוש בכיסיהם אתה חושף חלקים שונים בעלילה. קודם כל, אתה לא משוטט בודד





בשטח ומרביץ למונדטים המסכנים. היצור השני הוא גדול, רעבתני ונראה כבלתי ניתן לעצירה, מפלצת של פולש אשר מסוגל לעבור אפילו דרך הסלע.

זהו הכוכב. חללית בשם "אמבסדוריום" מצאה בחלל חללית נטושה עליה נמצאים נחתים. נמצאה חבורה של יצורים מוזרים שבשלב הראשון נראו מתים. אחרי בדיקה מדוקדקת אחד היצורים נתן סימני חיים והובהל לבדיקות (בדיוק כמו בנוסע השמיני). כמובן שהוא התעורר לחיים, והתחיל לפלס את דרכו בחללית תוך כדי אכילת כל דבר הנקרה בדרכו. איש הצוות האחרון הגיע לרפסודת חילוץ ומצא שמישהו חיבל בה. במקום לאכול קצת חומר משלשל ולהפוך ל"בלתי אטרקטיבי לאכילה", הוא רשם את הכל בצורה מדויקת ביומן ולחץ על כפתור ההשמדה העצמית של חללית. מונדטים הגיעו לאזור ומצאו את שתי החלליות. הם גילו את מקום מוצאם של היצורים. באופן מדהים, במקום לפוצץ את הכוכב או לעטוף אותו בסרט - "סכנה לכל דבר שזז", הם החליטו לבקר בכוכב בכדי למצוא עוד מפלצות.

ברגע שהם מגיעים הם מציבים בסיס חפירות בסמוך ללוע הר-געש גדול, ומגלים את בית הקברות של היצורים. הם מצאו יצור אחד שגילה סימני חיים והתעורר לפעילות רצחנית ממש כמו דודו. מי שמעורב בכל הפרשה היא ד"ר ESCHER, המפקדת על החפירות. כולם חושבים שהיא בגדה בהם ואחראית להמצאות מפלצת בשטח; היא בטוחה שד"ר מסטבה נעל אותה באתר החפירות בכוונה תחילה; ד"ר מסטבה עסוק יותר בשיפור מכונות האדם שלו (אתה אחת מהן); תיאלץ להתערב בכל הפרשה בכדי לברוח ממנה, מפני שכל מטרתה של המפלצת היא לפרק את הכור הגרעיני של הבסיס ולפוצץ את כולם. לרוע מזלך, רוב הלוע מלא בחומצה, כמה מפלצות חומציות רובצות בכל מקום, ובנוסף לכל הצרות, נמצאים כאן המון נחתי חלל במטרה להשמיד אותך.

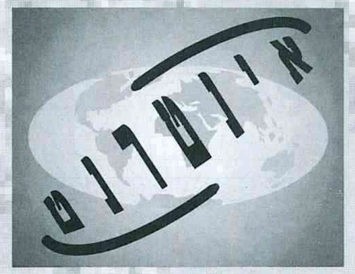
כפי שניתן לראות, הגרפיקה מעולה - ולא מדובר רק בתמונות יציבות; אפילו הפיצוצים מרשימים. זוויות המצלמה משתנות בכדי להראות את הפעילות, אך חשוב לומר כי שינוי הזוויות לא מפריע למהלך הקרבות. גם האפקטים הקוליים נעשו באופן נהדר, במיוחד כאשר אתה מפוצץ רובוטים - קולות חלקי מתכת המתפזרים במעברים ממש אמינים.

הוגי המשחק הדגישו מאוד את האווירה - קולות הצעדים שלך נעשים שקטים יותר ויותר כשאתה מתרחק מהמצלמה, וחזקים יותר כאשר מצלמה אחרת נכנסת לפעולה. תשומת הלב לפרטים מעולה - מכל מקום שתסתכל יש מכונות שניתן לשחק בהן, מפות בסיס, או דוחות תחזוקה המדווחים על רובוטים שנהרסו על ידי יצור גדול ודורשים החלפה. כמו כן, יש נפילות חשמל במקומות בהם גרמת לקצר חשמלי בכדי לברוח מהצינוק. הכל מוסיף לאווירה.

ועוד דבר חשוב, המשחק מציע מבחר מהלכים (מהמרשימים ביותר שנראו עד כה במשחקים מסוג זה), עם דמויות גדולות בעלות פריטים רבים, והכל פועל בצורה חלקה ושוטפת (על מחשבים מהירים כמו 486DX ומעלה).

המשחק לא קל. אפילו בקל משלושת מצבי המשחק, המקל בקרבות ובחידות, תזדקק לכל שמונת מצבי השמירה של המשחק. יש אחוז של ניסיון וכישלון לגבי כמה חלקים במשחק; יש משימות שצריך לגמור לפני משימות אחרות (אין שום רמזים על כך עד שתטעה ותמות מזה) ויש שלבים - כמו כיבוי הכור לפני שהוא מתפוצץ תוך כדי קרב נגד פולש בעל ראש אבן - אשר חייבים לסיים תוך זמן קצוב.

לאוהבי משחקים כמו CYBERIA אלו חדשות טובות. סוף סוף יש משחק המשלב אווירה יוצאת מן הכלל עם משחקיות מגוונת. רק דבר אחד עוד חשוב לציין - אתה זקוק למחשב חזק כדי לשחק בו.



במחשב עם מדונה

מאת: אסי אופנהיימר

שתי עובדות חשובות:

1. באינטרנט יש למעלה מ-35 מיליון תושבים.

2. רובם בהחלט לא חנונים.

נשמע לא הגיוני. מה פתאום 35 מיליון תושבים? לכולם יש ידע במחשבים? כולם מתעניינים בשפות תכנות ובפרוייקטים מדעיים שונים ומשונים? התשובה היא בפירוש - לא. אם כך מה מניע אנשים מכל הגילאים (תלמידי בי"ס יסודי, תלמידי תיכון, סטודנטים, צעירים, מבוגרים, אנשים עובדים או פנסיונרים) מכל מדינות העולם, להתקשר לרשת באמצעות מחשב ולהישאר צמודים למסך במשך רוב שעות היום?

במדור החדש שאנו פותחים כאן היום ננסה לענות על השאלה הזו. מה באינטרנט יכול לעניין גם WIZ-ים שכמונו, שאינם לומדים עכשיו לתואר אקדמאי או מנהלים עסקים עם חברות בחו"ל? איך מתחברים לאינטרנט? ובעצם - מה זה אינטרנט?

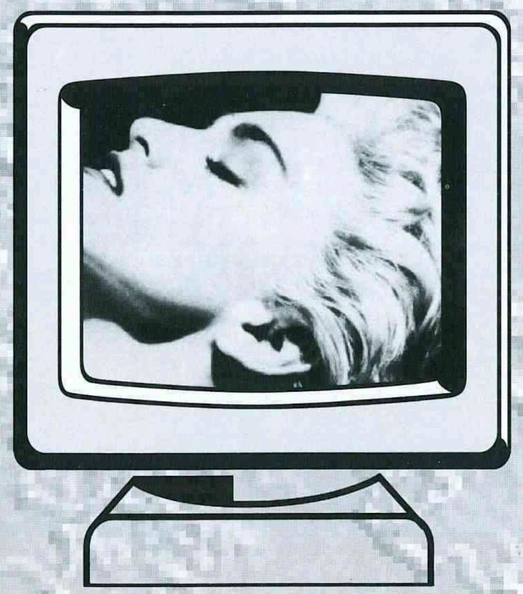
נתחיל בהתחלה - מה זה אינטרנט?

אתרים חדשים נוצרים בה בכל יום, וממש אפשר לבקר בהם מבלי לצאת מהבית. יש אתרים גדולים ויש קטנים - אך למעשה גם הגדולים ביותר שבהם, כאלו שאפשר לשוטט ולחקור אותם במשך שעות, לא תופסים מקום פיזי של יותר מכמה סנטימטרים רבועים. באתרים מבקרים אנשים, חופשיים ממגבלות תנועה - גולשים במהירות האור על כבישי חוטי הטלפון ואוטוסטרדות הסיבים האופטיים. כל אתר עשוי להיות ממוקם בקצה אחר של העולם, אך מיקומו הגיאוגרפי האמיתי בדרך כלל אינו ידוע, וגם לא כל כך חשוב.

אוטוסטרדת המידע - אינטרנט, היא איפוא מערכת כבישים מורכבת שפרוסה על פני כוכבנו, במקום מכוניות - נוסעות בכבישים חבילות מידע, במקום אספלט - הכבישים עשויים קווי טלפון או קווי תקשורת אחרים, החבילות נוסעות מכל מקום בעולם במהירות האור ואז בכביש פרטי - קו הטלפון שלנו, למחשב ו... למסך.

בואו נדמיין לרגע שאנו יושבים בתוך חבילת מידע כזו, שבתוכה מקופלת למשל - פנייה של יוסי המבקש מחברת התקליטים של מדונה תמונה של האלילה.

אנחנו יוצאים מהמחשב של יוסי דרך החנייה הפרטית (קו הטלפון של יוסי), ומשם עולים על כביש צדדי (קו תקשורת מעט יותר רציני - אליו מחוברים מספר דיירים נוספים - דרך קווי הטלפון שלהם). פה כבר מתחילים לראות מספר חבילות נוספות שזורמות בנתיבים שלידנו. עד שמגיעים למחלף - מנוף מרים את החבילה מהכביש, אנחנו מראים לחבר"ה שעל המנוף את הכתובת שלנו והוא מוריד אותנו לדרך רחבה עוד יותר, דרך בינלאומית (המחלף מקביל בעצם למחשב המרכזי של ספק שירותי האינטרנט שלנו בארץ).



המון המון חבילות דוהרות בנתיבים לידינו בתוך הכבל התת ימי (למי שיש פחד גבהים) או דרך לוויין (לסובלים ממחלת ים) בסוף הנסיעה בכביש המהיר - עולים על מחלף נוסף - שוב מנוף גדול מרים אותנו (הפעם המנוף גדול הרבה יותר) - מתנדנדים על המנוף, הי, מה זה? גורדי שחקים! - אין ספק - אנחנו בארה"ב, שוב הראינו לאמריקנים את הכתובת שלנו והופ, הורידו אותנו בכביש רחב עד כדי כך שעוברות בו מאות חבילות כמונו בשנייה.

אנחנו נבלעים בזרם המידע עד ששוב - בקצה הכביש, מחלף נוסף... ועוד כביש... ועוד מחלף... ועוד כביש... ועוד מחלף... לאט לאט הכבישים שוב הופכים צרים יותר, מעט חבילות עוברות בהם עד שלבסוף - נכנסים לחנייה של חברת התקליטים של מדונה. מחשב משועמם מקבל הודעה בנוסח, "רוצה תמונה של מדונה, יוסי, 234.34.32.32", המחשב שהתרגל למסרים לא נימוסיים כאלה מביא בפניו תמונה מהארכיון, מחלק אותה ושולח כל חלק בחבילת מידע, לאותה דרך ארוכה, בחזרה לחציו השני של כדור הארץ - אל בית קטן בשכונה ישראלית שקטה שם גר יוסי, לכאורה אדם שקט - כלפי חוץ הוא נראה רגיל לחלוטין. אך בעצם נוסף על ישראליותו הוא גם אזרח במעצמה ענקית שנקראת אינטרנט, ושותף למערכת התקשורת המורכבת והמרתקת ביותר בעולם.

כל מחלף באינטרנט הוא מחשב - אליו מגיעה חבילת המידע - מראה לו את הכתובת שלה והוא מחליט על איזה כביש - או באיזה קו תקשורת לשלוח אותה למחשב הבא כך שלבסוף תגיע ליעדה.

כשלוש שניות לאחר שבחר יוסי לראות את מדונה התמונה כבר תעשה דרכה, כדקה לאחר מכן - כבר נמצאו במחשב שלו כל חבילות המידע שנשלחו מארה"ב ובתוכן חלקי התמונה. המחשב של יוסי מרכיב את החלקים, וכעת יוסי יכול לבהות בתמונה שעברה עשרות אלפי קילומטרים כדי להופיע על המחשב האישי שלו.

כדי להתחבר לאינטרנט כל מה שדרוש לנו זה מחשב (מכל סוג שהוא) ומודם. נרשמים אצל אחד מספקי השירותים של אינטרנט בארץ (יש כבר כמה ספקים כאלה), מקבלים סיסמה סודית ומתחברים באמצעות המודם למחשב המרכזי של הספק. המחשב המרכזי נמצא בדרך כלל באחת משלוש הערים הגדולות (תל אביב, חיפה וירושלים), המחשב המרכזי מחובר דרך קו תקשורת מהיר לספק אינטרנט גדול יותר בחו"ל (בדרך כלל ארה"ב), דרך קו זה יעביר את המידע שהפצנו/קיבלנו במקביל לחבילות מידע של מנויים אחרים. כך שמעבר לדמי החיבור לרשת, כל התחברות לכל אתר ברשת - תעלה כמו שיחה מקומית או בין-עירונית.

שני סוגים של התחברויות מוצעים למשתמשים על ידי המפיצות של אינטרנט. חיבור מסוף (טרמינל) וחיבור ישיר (TCP/IP). חיבור המסוף - הוא האופציה הזולה יותר - מקביל להתחברות ל-BBS כלומר, חיבור תוך שימוש בתוכנת תקשורת רגילה. המידע שמגיע מקצוות העולם בחבילות עובר עיבוד על המחשב של הספק ועל המחשב של המשתמש. בחיבור כזה יכולים להופיע רק מסמכים (טקסט בלבד). אם אתה בוחר להעתיק מהרשת קובץ בחיבור כזה, הרשת תקלוט את חבילות המידע המיועדות אליך, תעבד אותן לקובץ שלם ורק אז תעביר אותן אליך, תהליך שאורך זמן רב. חיבור כזה לרשת ניתן ליצור תוך שימוש בכל מחשב שאפשר להוסיף לו מודם.

בנוסף לכך, ניתן להתחבר לרשת בחיבור ישיר יותר - גם אותו מציעות רוב החברות, זהו חיבור תוך שימוש בפרוטוקול שפותח במיוחד לרשת (TCP/IP). בחיבור דרך פרוטוקול כזה, קו הטלפון לבתיכם יהפוך להיות עוד נתיב באוטוסטרדה של אינטרנט - מחשב הספק יפנה את החבילות המיועדות אליכם דרך קו הטלפון ישר למחשב שלכם, והוא כבר ידאג לעיבוד המידע שהתקבל.

שני יתרונות עיקריים לחיבור הישיר (היקר) לרשת -



1. באמצעות שימוש ב-Windows או במערכת ההפעלה של MACINTOSH, תוכלו להפעיל כמה תוכניות גישה לאינטרנט דרך אותו קו במקביל. ואז - בזמן שתעתיקו קובץ של יאן מסין תוכלו לדבר עם צ'לסי קלינטון מארה"ב.

2. עיבוד המידע על ידי המחשב שלכם מאפשר לכם לצפות במסמכים המשלבים בתוכם תמונות וקולות בזמן אמת.

לא נראה לי שאצליח לתקשר עם מדונה בזמן הקרוב, ותמונה זה כל מה שיש לי להציע. אני רק מקווה שגם אתם לא תישארו חייבים ונתקשר באמצעות האינטרנט או שתכתבו למערכת.

מצטער, אני חייב לרוץ, פשוט מחכה לי על הקו יואב טוקר - פריז.

DEMOLITION MAN

כשמטורף פוגש מטורף

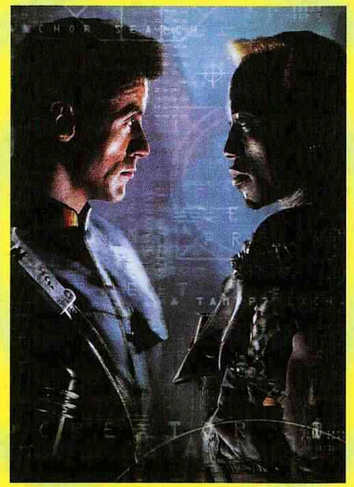
מאת: נועם עציון

זו הכתבה הראשונה שלי בוויז, כך שבחרתי לפתוח ברמת ההסכמה הלאומית. לא, לא, אני לא מתכונן לפריימריס ואין לי שום כוונה להפוך את וויז לכלי פוליטי, דבר שיסכן את עצם קיומה של העיתונות החופשית בישראל. בניגוד לכמה פוליטיקאים אקיים את הבטחתי, הסכמה לאומית עד הסוף! אני בטוח שכולם יסכימו איתי - מורטל קומבט הוא משחק גדול, אחד הטובים שיצאו אי פעם. אני משוכנע שרוב האנשים יודו ש-DOOM 2 הוא להיט יוצא דופן, ומי שנתקל במשחקים כמו QUARENTINE ו-MAD DOG MCREE, יסכים איתי שגם אלו משחקים מצוינים.

השאלה היא האם לא קרה שבאמצע הקרב בין קייג' לסוניה, עצמתם עיניים ושאלתם את עצמכם מה היה קורה אילו במקום דמויות האנימציה איתן אתם משתעשעים, הקרב היה בין שוורצנגר לסטלונה?

חבר'ה, פיקחו עיניים, הדמיון הוא מציאות (או שהמציאות היא דמיון). ענקית האלקטרוניקה VIRGIN, עומדת מאחורי אחת מפריצות הדרך המשמעותיות ביותר השנה: משחק ARCADE המשתמש בהצלחה בשחקנים אמיתיים בקטעי קרבות וירות! כשאומרים סטלונה נגד סנייפס לא מתכוונים רק לתמונת הפתיחה, כמו בכל משחק רגיל, אלא לעובדה שהמשחק מושתת על צילומי וידאו של סילבסטר סטלונה וווסלי סנייפס, גם בקטעי הירות והקרבות.

ועכשיו לפרטים - המשחק איש ההרס



מבוסס על הסרט שיצא לאקרנים לפני כשנתיים. העלילה: סטלונה הוא שוטר מופרע בעל נטיות הרס בלתי מרוסנות (מכאן שמו - איש ההרס). סנייפס הוא פושע מטורף וחסר מעצורים, המתחבא בבניין רב קומות ומחזיק ביושבי הבניין כבני ערובה. אתה השוטר סטלונה - הנשלח להציל את בני הערובה מסנייפס המטורף.

ולפרטים העסיסיים - המשחק כולל בתוכו מבחר סוגים של משחקי פעולה, ואינו דבק בסגנון אחד. בהתחלה ישנם מספר מסכי ירויות בסגנון MAD DOG (כמובן שהרמה הרבה יותר גבוהה), אחר כך יש מעבר לקרב "אחד-על-אחד" בסגנון DOOM, מרדפי מכוניות בסגנון QUARENTINE, ועוד כהנה וכהנה כיד הדמיון הטובה.

שילוב השחקנים בסרט נעשה בקטעי הקישור בין המסכים, אבל בעיקר תוך כדי המשחק. לדוגמה, לאחר שכבר חשבת שתפסת אותו, סנייפס נמלט ועליך לרדוף אחריו במרתפי הבניין ולנסות לתפוס אותו, כשאנשיו יורים לעברך במטרה להרוג. הקטע הזה הוא בסגנון DOOM, משחק יריות תלת מימדי, כאשר מדי פעם מופיע סנייפס, האיש שקשה לחסל.

הקטע הקלאסי במשחק הוא החלום הגדול של שחקני MORTAL KOMBAT - "אחד-על-אחד" בין סטלונה לסנייפס על רקע הריסות גורד השחקים - קטע המהווה פריצת דרך של ממש בתחום משחקי הטלוויזיה.

הצליל המצוין של המשחק מוקלט בדולבי סטריאו, כך שיש יתרון לבעלי טלוויזיה חדשה, או לאלה שיחברו את ה-3DO למערכת סטריאו. בכל אופן, גם בטלוויזיה רגילה הצליל מצוין.

"איש ההרס" מדגים היטב את עליונותו של ה-3DO בשוק המשחקים כיום. אין שום משחק, לא לטלוויזיה ולא למחשב, המסוגל להציג קטעי פעולה באיכות המגיעה לרמה כזו.

צ י ו נ י ם	
גרפיקה -	100
צליל -	90
הנאה -	90
סה"כ -	90 מצוין



ENGLISH+

EDUsys

BUG MULTIMEDIA SYSTEM

© 1995 כל הזכויות שמורות לחברת בג מולטימדיה בע"מ
שיווק ומכירה בלעדיים בישראל ע"י חברת אדוסיס בע"מ
טל' 03-5759471 פקס 03-5759472

הספרים שאהבנו

לאו דווקא בעברית

מאת: ערן בן-סער וליאור ברנע

סלחו לנו על רגעים סנטימנטאליים אלו, פשוט ישבנו ושברנו את הראש על מה לכתוב, ושמנו לב שאנחנו כל הזמן מתחילים לדבר על הספרים האהובים עלינו. חשבנו, למה לא? אז הנה רשימה ותיאור של כמה ספרים עליהם כל אחד מאיתנו ממליץ בכל ליבו, ושכדאי לכם מאוד לנסות למצוא אותם. אגב, לא רשמנו ספרים מפורסמים בכוונה (שר הטבעות, למשל) כי כולם כבר מכירים אותם.

נתחיל בספר פנטזיה **מדהים** ששנינו אוהבים מאוד, "מעוף הדרקון" של אן-מק'קרפרי. ספר זה מתאר עולם בשם פרן, המאופיין בתרבות ימי הביניים. בעולם זה קיים מסדר מיוחד של אנשי דרקונים, אנשים בעלי יכולת מנטאלית להתקשר טלפאטית עם דרקונים. כל אחד מהם גדל מימי ינקותו עם דרקון אותו הוא מגדל, ושייך למסדר שנקרא הוויר. מטרת אנשי הדרקונים היא לשמור על פרן מהתקפות המתרחשות אחת לשתי מאות מכוכב העובר קרוב לפרן, מהכוכב נודדים קורים מוזרים, המעכלים כל חומר אורגני הנקרה בדרכם. רק דבר אחד מסוגל להשמיד קורים, אש דרקונים. כמו כן, לדרקונים בעולם הזה יש יכולת טלפורטציה מיוחדת המעבירה אותם ואת רוכבם ממקום למקום. הבעיה בסיפור מתעוררת כאשר מתקרבת ההתקפה הבאה ואין מספיק דרקונים שיעצרו את הקורים, אבל ליסה, אשת ראש הוויר, מגלה כי הדרקונים יכולים לעוף אל "בין הזמנים..."

ג'ק צוקר מגולל את "סיפורו של באר הולידיי" (כן, כן, משם לקחנו את השם), סייר כוכבים של האימפריה הגלקטית המגלה כוכב המאוכלס ביצורים מוזרים. כשהוא יורד אל פני הכוכב הופך באר גם הוא לאחד היצורים, ומגלה כי המושבה מאוכלסת בבני אדם יוצאי ספינת התיישבות ישנה, שמחשב הספינה שלה נקרא משה. משה לקח את התפקיד יותר מדי ברצינות, והחליט לפרש את התנ"ך בעצמו. התנ"ך - סיפורו המדהים של הגזע האנושי, אך זר בכלות הכל, המכריז מלחמה על המחשב, האנושות, והמגבלות שהטיל עליהם הווירוס שתכנן משה. מומלץ לאוהבי ספרות פסיכולוגית שמערבת בתוכה מתח רב.

נעבור למורנו ורבינו רוברט הינליין, שהיה נביא כושל, אך סופר מדהים. אמנם "גר בארץ נוכריה" נחשב ל-"ה... ספר" שלו (באמת ספר מעולה), אבל אנחנו אוהבנו יותר את "עריצה היא הלבנה". סיפורה של מושבת העונשין על הירח שהייתה יכולה להצילו, היוצא לבדו למסע נקמה. הסיפור מתרחש כמה מאות שנים מהיום בתקופה בה הגניטיה (יכולת טלפורטציה עצמית), היא חלק מיכולות האדם, כמו הליכה או ריצה. עולם ללא חומות שנפל קורבן ליכולות שהוא עצמו פיתח.

אם נמשיך בקו הדכאוני נגיע ל"כוכב הלכת של שייקספיר". ספר מוזר המתאר אדם שטס מוקפא בספינה למצוא כוכב לכת ראוי ליישוב, ולאחר אלף שנה מוצא כוכב מוזר עליו נמצא יצור בשם קרניבור, שהגיע דרך שער כוכבים הפועל רק בכיוון אחד. הכוכב, מסתבר, מאוכלס ביצורים נוספים, אשר אינם תמיד מה שהם נראים. אט אט מגלה כוכב הלכת את המטרה לשמה הוא נוצר, ותוך כדי כך מורט היטב את עצביו של הקורא.

עוד ספר, למען האמת נובלה גראפית, הוא "באטמן: שובו של האביר האפל". ספר-קומיקס המתאר את שובו של באטמן, שלאחר 10 שנות פרישה, חוזר ללחום בפשע. נשמע טפשי? זה לא. זהו סיפור אפל, פסיכודלי ושחור, על עולם אכול פשע, ללא היגיון, ללא סדר וללא תקווה. באטמן עצמו מתואר כמהלך על הקו הדק של השפיות וכגורם שנוי במחלוקת, פוליטית וחברתית. יצירת מופת מדהימה המערבבת עתיד אפל וסופר גיבורים.

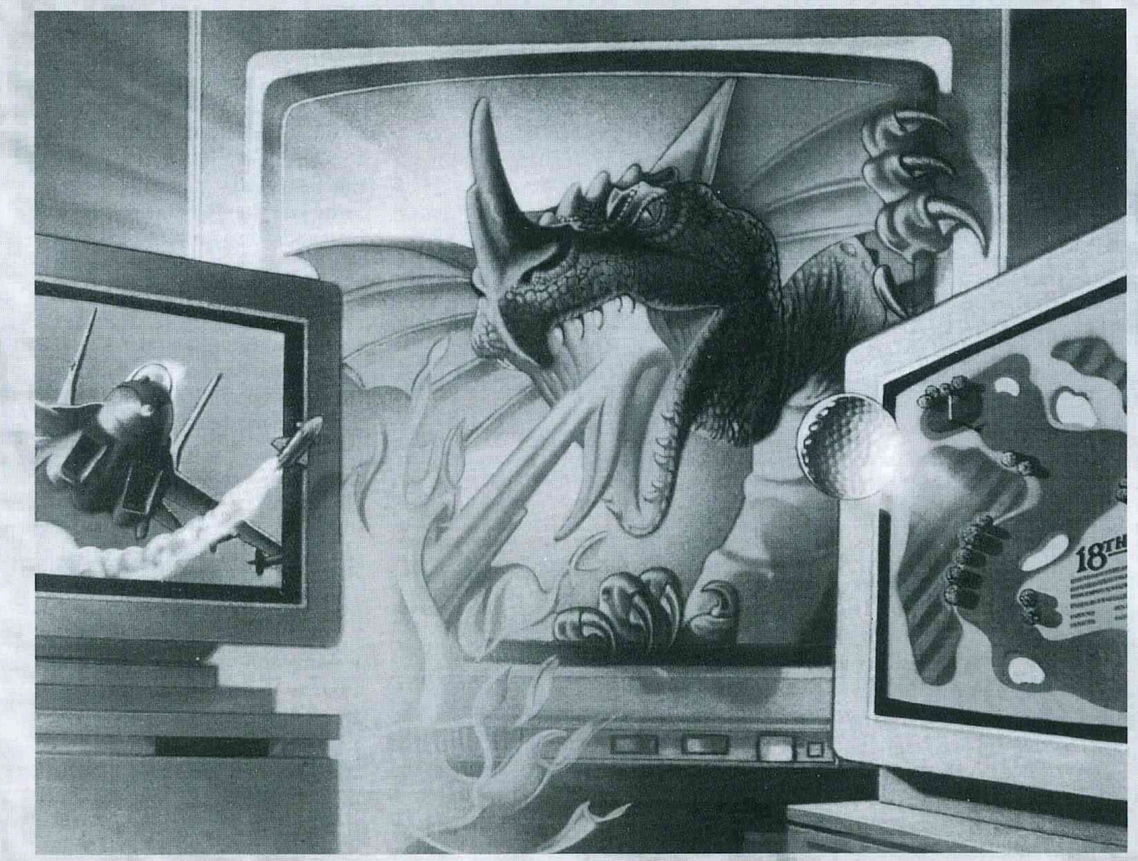
נחזור לפנטזיה, "כתום החורף" של רוברט סילברברג, מגולל את סיפורו של גזע שחי במעמקי האדמה כבר אלפי שנים כיוון שמלחמה איומה בין גזעים הרסה את העולם שממעל. יום אחד מתחילים לצוץ אותות, שמסמנים כי צריך לחזור לפני האדמה. ילד אחד, שבט אחד וגזע אחד במסע לחיפוש הזהות העצמית האמיתית שלהם, מסע שבסופו ההפסד שבידיעה גדול מהרווח.

"מורט", ספרו של טרי פרצ'ט מסדרת עולם הדיסק. מוות, כידוע, אינו פוסח על איש, כשהגיע למורט הוא הציע לו עבודה. לאחר שהובטח לו שלהיות מת אינו דבר שבהכרח - מורט הסכים, אך במהרה למד שהשאיפות הרומנטיות אינן מתיישבות היטב עם האחריות שלו כמתלמדו של

מוות. ספר הומור מטורף במיטב המסורת של פרצ'ט, המספר על עולם שלא ממש צריך להיות, ומציאות שלא ממש מנסה להתקיים.

ולסיום "מעוף השפירית" של רוברט ל. פורוורד, ספר מדע בדיוני 'קשה' על המסע האנושי הראשון אל מחוץ למערכת השמש על ספינה המונעת באמצעות מפרש אור, מסע בכיוון אחד החושף את התגלית הגדולה מכולם, חיים תבונתיים זרים. יצורי מים ללא התפתחות טכנולוגית, שמעסיקים את עצמם במתמטיקה מסובכת כל כך עד כי בני האדם אינם יכולים לקלוט אפילו שמץ ממנה.

נסו לחפש את הספרים האלו, אנו מבטיחים שלא תתאכזבו, ואם אפשר נסו אתם לכתוב לנו על ספרים שקראתם ונשתדל לפרסם את הביקורות שלכם.



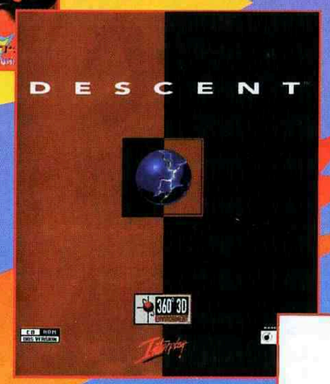
שאחראי המחשב שלה גילה כי המחשב המנהל את לונה פיתח תבונה משלו. יחד איתו, פרופסור מזדקן ומהפכנית צעירה, מחוללים את המהפכה הלונארית תוך שימוש ביכולתיו המדהימות של מייק (המחשב). בספר אמירה חברתית חזקה ופחות דגש על המדע הבדיוני, אבל זהו הינליין במיטבו.

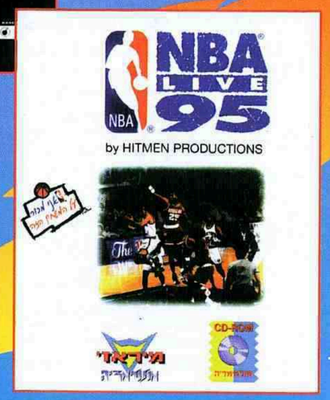
"מלחמה לנצח" הוא ספרו של ג'ו הולדמן, המתאר את האנושות במצב של מלחמה עם גזע זר, ביקום בו מסע מעל מהירות האור מעביר שנים בעולם החיצוני. זהו סיפורו של חייל אשר התחיל את שירותו בתחילת המלחמה, וסיים אותה לאחר יותר מאלף שנים, כשבין התקפה להתקפה הוא מוצא עצמו בעולם אנושי, אך זר לחלוטין ובלתי מוכר לאדם מהמאה ה-20 (ספר ישן). הוא וחבריו ממשיכים במלחמה היות וזהו הדבר היחידי לקראתו אומנו ואותו הם יודעים לבצע.

נעבור למדע בדיוני דכאוני משהו. "פניי מועדות לכוכבים" של אלפרד בסטר. "סיפורו של גולי פוייל", אדם פשוט, שנינטש בחלל על ידי ספינה









מיראז' מולטימדיה

משחקים
מלונות
בסלולר

עיצוב: אדריאן לוזון

מיראז' מולטימדיה בע"מ אלנבי 76 תל אביב טל: 03-5105764

שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער

אני ומורגן ישבנו בבית קפה ניו יורקי וחיכינו לבאר הולידיי. באר אחר כהרגלו ולמען האמת לא דאגנו יותר מדי. מורגן העסיקה את עצמה בהחלפת צבע הסכו"ם שעל השולחן שוב ושוב, ואני החלטתי שזה הזמן להציג בפניה מכתב מוזר שקיבלנו.

"מורגן," הפרעתי לה.

"רות, עבור." היא ענתה מבלי להסיר מבטה מהסכו"ם.

"קיבלנו מכתב, את לא תאהבי אותו."

"תקריא אותו ונראה."

"עומר סיוון, שלא כתב מאיפה הוא, טוען כי הוא קוסם בעל הנתונים הבאים:" התחלתי להקריא, "הוא בדרגה 47, בעל תבונה 22 וחוכמה 21, יש לו 166 נק"פ, דרג"ש 17-, הוא מסוגל להטיל את כל הלחשים מדרגה 5 ומטה ללא צורך במלים, מחוות או חומרים. לעומר יש טבעת שבע משאלות, מטה מאגי, עדיליון המאפשר לו להטיל ניקוז אנרגיה משולש חמש פעמים ביום, פגיון קסום 11+ ושישה שדים מהמישורים הנמוכים משרתים אותו. הוא רוצה דו-קרב."

מורגן הרימה גבה, "תגיד לו," היא ענתה, "שאני מכשפה בדרגה 63, כוהנת תוהו בדרגה 24, בעלת חוכמה 27 ותבונה 26, 421 נק"פ ויכולת התחדשות מיוחדת הנקראת "בשר שידוני" - אני מחדשת את כל כמות הנק"פ שלי בסיבוב אחד, יש לי דרג"ש 21-, אני מסוגלת להטיל את כל הלחשים (מלבד הדרגה התשיעית והעשירית ללא מחוות, תנועות או חומרים), יש לי עדיליון עם אין סוף משאלות, את יכולות המטה המאגי כישפתי לתוך הציפורן שלי, המגע שלי יכול לנקז 4 דרגות אנרגיה על פי רצוני, אני לא משתמשת בפגיונות כי זה לחלשלושים ומלבד ששת השדים שלו, השאר משרתים אותי. מחר בשבע נשמע טוב?"

"אני לא יודע, אולי הוא יכתוב לנו בחזרה." עניתי משועשע.

"קיבלנו עוד מכתבים?"

"כן, קיבלנו מכתב מדורית כץ, מרמת גן (גרה לידך, מורגן), היא מספרת שהתלהבה משיטת הגיבור, רכשה אותה, והתחילה להריץ כמה משחקי פנטזיה. אבל, היא קראה על ARS MAGICA, ורוצה לדעת איך מבצעים בשיטת הגיבור את החלוקה לקסמים נוסחתיים וקסמים ספונטניים."

"טוב שאת שואלת," השיבה מורגן, "דיברתי עם אבי לפני זמן מה בדיוק על זה. זה באמת לא מסובך. את הקסמים הנוסחתיים רוכשים ככוחות בתוספת מינימלית של מחוות, מלים וגלגול כשרון. כל כוח כזה הוא לחש נוסחתי בדיוק כמו לחשים רגילים. היכולת להטיל לחשים ספונטניים נעשית על ידי רכישת מסגרת הכוח, מאגר כוחות (POWER POOL), כמות נקודות המאפשרת להטיל כל כוח במסגרת העלות שלה (רכישת 20 נקודות של מאגר כוח, מאפשרת ביצוע כל הכוחות עד לרמה של 20 נקודות פעילות). את המאגר רוכשים עם חסרונות - מחוות, מלים וגלגול כשרון, על מנת לבטא את העובדה כי מדובר בלחשים. זה צריך להספיק, אם אתה רוצה להגביל את הכוחות לתבניות מסוימות (למשל רק לאסכולות או טכניקות בהן יש לדמות ידע), מוסיפים חסרונות בשמות האלו ממש ומצמידים ערך של 1/4- עד 1-, על פי ההגבלה שזה מטיל על המאגר."

חיטטתי הלאה בקל גב שלי, "רוצה עוד שאלות?" שאלתי.

"שוט." ענתה מורגן בקצרה.

"או.קיי, בר מייז, בחור טוב אני מכיר אותו, הוא חובב משחקי אימה, והיה רוצה לדעת אילו משחקי אימה יש מלבד אלו שהוא מכיר: VAMPIRE, WEREWOLF, ו-CALL OF CATHULHU."

"או.קיי, יש עוד שני משחקי אימה 'גדולים' מספיק: CHILL של MAYFAIR GAMES ועולם הפנטזיה-אימה של WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY, ששייך לחברת WORKSHOP GAMES."

מורגן הזמינה כוס קולה ושתתה אותה בשני שלוקים שלא היו מביישים גמל כווייתי. "עוד שאלות?" "כן," עניתי, "אגרתי קצת. יש לנו בקשה מדניאל. אה... קשה להאמין - כתב היד שלו יותר גרוע משלי, בכל אופן הוא רוצה שנפרסם פעם אחת ולתמיד את נתוני ההוריקסים ל-AD&D, כי הגזע מצע חן בעיניו. הוא גם רוצה לדעת מה הסיכויים שניתן יהיה להשיג את STORMBRINGER בארץ."

"או.קיי, או.קיי, " ענתה מורגן, "הוריקסים. קודם כל יכולות הגזע, אז ככה, כל ההוריקסים הם דו-ידניים, ויכולים להשתמש בשמאל ובימין באותה היכולת ללא מינוסים. לכל ההוריקסים יש טפרים בידיהם המסוגלים לגרום ל-4p1 נק"פ ביחד (2p1 כל אחת) ושיניהם מסוגלות לגרום לנזק של 2p1 בנשיכה. מלבד זאת ההוריקסים נוטים להתחמם בקרב בגלגול של 10 ומטה שנעשה בפציעה הראשונה שלהם, כשהם 'מחוממים' הם 'משיכו לתקוף בעצבנות (בונוס של 1+ לתלד"ו) את האויב שפצע אותם עד שיחסלו אותו.

שינוי התכונות הוא: 1+ כוח ו-1- תבונה. כמו כן תכונות הכוח, הכושר והזריזות שלהם לא יכולות להיות נמוכות מ-9, והכאריזמה לא יכולה להיות 18. טבלת הגובה של ההוריקסים: 175/180 + 10p4 והמשקל: 70/75 + 10p4. טבלת הגיל שלהם זהה לזו של האדם וגם טבלת ההזדקנות. הוריקסים יכולים לבחור מגוון רחב של מקצועות, המספרים בסוגריים הם הדרגה המקסימלית: לוחם (א), סייר (16), פאלאדין (14), כוהן (9), כוהן של אלי מלחמה, נקמה ודומיהם (14), גנב (12). שינויי כשרונות הגניבה של ההוריקסים הם: כיוס: 10%-, מציאת/פירוק מלכודות 10%+, תנועה חרישית: 10%+, הסתתרות בצללים: 10%+.

לפני סיום שימו לב לכך שהוריקסים יכולים להיות פאלאדינים, אבל זהו דבר נדיר מאוד, הסיבה לכך היא הקרבה העזה בין תרבותם לתרבות בני האדם. בנוסף לכך הוריקסים יכולים להיות דמות רבת סוגים, לוחם-כוהן, לוחם-גנב, כוהן-סייר וסייר-גנב. כמו כן הוריקסים מוגבלים בנטיותיהם, הם לא יכולים להיות ניטרליים טהורים ואינם יכולים להיות מרושעים.

להב הברק

מאת: ערן בן-סער

הרב-מג הזקן התמתח בכיסאו ונאנח, גבו כאב, שלושה ימים בילה בישיבה כפופה מול שולחנו, משלים את פרטיו האחרונים של הלחש. הוא הביט בחרב הכבדה שבפינת החדר וידע כי בקרוב הכל ייגמר. הרב-מג קם על רגליו, מטהו כמו זינק באוויר והתייצב לצידו, הרב-מג נשען עליו בכבדות. הוא הציב את החרב בתוך הפנטגרם שצויר במרכז החדר ושפך עליו אבקה כסופה מכיסו, וכשידיו מורמות אל-על הוא החל לפזם את הלחש, שוב ושוב ושוב. לבסוף עלתה להבה כסופה מהפנטגרם וכיסתה את הלהב, הזקן שילב ידיו והחל לזמר את ההברות האחרונות של הלחש המסובך. לפתע מבט של כאב נראה בעיניו, קולו נדם ובאנקת כאב אחרונה התמוטט ונפל. וכשנפל ידו חצתה את הפנטגרם ושברה את הכוכב המחומש.

זהו חלק קטן משלושה עמודי אגדה שכתבתי די מזמן. מצאתי אותם בתוך אחד הקלסרים המתארים את העולם הישן בו שיחקתי. האגדה סובבת סביב חרב שנוצרה לפני מאות שנים על ידי רב-מג מזדקן שמת בתהליך יצירתה. הרעיון המקורי בראשו של הרב-מג היה, לשאוב כוחות משד אותו ייזמן, ולהצמידם לחרב ללא השד וכך ליצור חרב בעלת כוחות שדוניים שלא תהיה אחוזת דיבוק. זה לא הלך כמתוכנן. החרב שמכונה להב הברק אכן בעלת כוחות שדוניים ללא שד ששוכן בתוכה, אבל חלק מתבונתו של השד ואופיו נשתמרו והפכו לתבונתיים-למחצה בתוכה. קשה לזהות את להב הברק, היא יכולה לשנות צורה ככל שתחפוץ, אבל תמיד תישאר חרב דו-ידנית כבדה

ומרשימה. לפני שנרד לפרטים ונתאר אותה ואת כוחותיה לפי שיטות משחק שונות, נדבר עליהם באופן כללי.

בראש ובראשונה יש לזכור כי החרב תבונתית-למחצה, ניתן לתאר אותה כבעלת אינסטינקטים טובים וחזקים הפועלים אוטומטית. היא מחביאה את עצמה, משתלטת על אדוניה ופועלת תמיד כדי להפיץ תוהו ומלחמה, ויודעת להיפטר מאדוניה כשהיא זקוקה לכך. יש לה כושר לחימה מעולה ויכולת להעיף ברקים רבי עוצמה, אפשרות להשתלט על מוחות אנשים (לא רק של בעליה) ויכולת ליצור אשליות שונות ומשונות. היא יכולה לעוף באוויר, לטלפרט את עצמה למרחקים קצרים, ולהפוך ללהב הדומה (העובדה שהיא עשויה מברק תגרום לנזק חשמלי, וכשהיא במצב זה היא יכולה "להתפוצץ" לכדור של ברקים מבלי לפגוע בה או באדונה).

לאורך השנים זיהו הקוסמים את החרב על פי כוחותיה ונתנו לה את השם "להב הברק", ועד היום מנסים קוסמים שונים לצוד אותה, עדיין ללא הצלחה. אין ספק שהחרב גרמה למספר מלחמות רציניות בהיסטוריה, החשובה ביניהן היא מלחמת האלפים של יערות הדרום בגמדים של גבעות הנחושת, מלחמה שנמשכה שלושים שנה ומבחינה תיאורטית לעולם לא הסתיימה. החרב יזמה מרידות, הפלת מלכים ומהפכות לרוב. רוב אסכולות הקוסמים מציעות פרס גבוה למי שיביא מידע שיעזור ללכידת החרב, ובקרב כוהני האור היא ידועה בשם "משרתו של האפל מכל".

או.קיי, בואו נרד לנתונים עצמם. כרגיל נדון בשתי שיטות ה-AD&D ובשיטת הגיבור.

ב-AD&D:

החרב: חרב דו-ידנית רגילה.

תכונות: תבונה 12 (אינסטינקטים בלבד).

בונוס בסיסי: בונוס של +4.

השתלטות מוחית: משתלטת על אדונה ללא גלגול, על אנשים אחרים בגלגול של 15 ומטה, ופחות נקודה על כל נקודת תבונה מעל 12 שיש לקורבן.

התקפת ברק: ברק ישר של 6p8.

אשליות: אשליות כמו הקסם הנראות רק לאדם בודד.

תעופה: החרב מסוגלת לעוף באוויר.

טלפורטציה: למרחקים של עד 33 מטר.

להב הברק: הבונוס עולה ל-5+ ונגרם עוד 6p2 נזק חשמלי.

להב הברק, התפוצצות: התפוצצות של 6p10 (כדור ברקים), החרב ואדונה לא נפגעים.

עד כאן על החרב עצמה על ההיסטוריה המקוצרת שלה ועל נתוניה היבשים. אבל בנוסף לכל זאת, צמוד לדפים שתיארו את החרב, מצאתי הרפתקה שכתבתי עליה ומעולם לא יצא לי להריץ. אז הנה ההרפתקה, נסו להריץ אותה, אני חושב שהיא די טובה.

עליכם להתחיל את ההרפתקה בזמן שהחבורה נודדת, מסיבה כלשהי, באזור גבעות על דרך ראשית. בנוסף לכך, רצוי שיהיו נטולי התחייבויות משום שההרפתקה תימשך זמן מה. אגב, אין מגבלות בקשר לרמות העוצמה של ההרפתקנים, אבל נסו שלא יהיו חזקים מדי ובלי השטויות של דמויות תוהו מרושעות בבקשה, זוהי הרפתקה - לא תוכנית שעשוע. אגב, אחת הדמויות חייבת להיות פאלאדין או כוהן בעל יכולת לגלות רוע במראה. ליד עיקול בדרך תשמע החבורה סוסים דוהרים ושלושה עוגים יעברו מולם בדהירה, עוגים נפוצים באזורי הגבעות האלו ולכן החבורה לא תעצור אותם, אלא תמשיך בדרכה. כמאה מטרים אחר כך מתעקלת הדרך שוב, והחבורה מוצאת עגלת נדודים מרוסקת ולידה שני סוסים ושלוש גופות אדם - גבר, נער צעיר ואשה. נראה כי השלושה נהרגו במהלך קרב חרבות.

החבורה תסיק, ובצדק, שהעוגים אחראים לרצח, אבל לפני שירדפו אחריהם, כדאי להם לנסות ולחפש בעגלה, שם ימצאו בחור כבן עשרים מעולף המדמם מפציעת חרב. לחשי ריפוי בינוניים יחזירו לו את הכרתו וירפאו את פצעיו. שמו של הנער הוא סילאן, והוא ומשפחתו נסעו לעיר השכנה כדי להשתקע שם לאחר שביתם הקודם נשרף. הנער יספר שאביו, כדי לממן את קניית העגלה, הסכים לקבל תשלום מראש על מנת להעביר קופסה קטנה מקוסם ידוע בעיר הולדתם, לקוסם אחר בעיר אליה רכבו. בדרך תקפו אותם העוגים והוא נפצע בזמן שניסה להחביא את הקופסה. סילאן יבקש מהחבורה לעזור לו לקבור

ב-HERO:

החרב:
חרב דו-ידנית רגילה.

תכונות:
EGO-12, INT-5, DEX-17, SPD-4.

בונוס בסיסי:
+2 OCV (OAF-2H SWORD, INDEPENDENT).

השתלטות מוחית:
על אדונה – 15d6 MIND CONTROL (0-END, OAF-TWO HANDED SWORD, INDEPENDENT, OWNER ONLY)
על אנשים אחרים – 10d6 MIND CONTROL (0-END, OAF-TWO HANDED SWORD, INDEPENDENT)

התקפת ברק:
8d6 LIGHTNING ENERGY BLAST (0-END, OAF-TWO HANDED SWORD, INDEPENDENT)

אשליות:
10d6 MENTAL ILLUSIONS (0-END, OAF-TWO HANDED SWORD, INDEPENDENT)

תעופה:
5" FLIGHT (0-END, OAF-TWO HANDED SWORD, INDEPENDENT, SWORD ONLY)

טלפורטציה:
16" TELEPORTATION (0-END, OAF-TWO HANDED SWORD, INDEPENDENT)

להב הברק:
1d6 COSMETIC TRANSFORM (0-END, OAF-2H SWORD, INDEPENDENT)
+3 OCV (LINKED TO TRANSFORMATION, OAF-2H SWORD, INDEPENDENT)
3d6 RKA (LINKED TO TRANS, NO RANGE, 0-END, OAF-2H SWORD, INDEPENDENT)

להב הברק, התפוצצות:
10d6 ENERGY BLAST (EXPLOSION, NO RANGE, SELF-IMMUNE, 0-END, OAF-2H SWORD, INDEPENDENT, LINKED TO TRANSFORM, OWNER IMMUNE)

את הוריו ואחיו לפני שהם ממשיכים בניסיונם לתפוס את העוגים. החבורה תרדוף אחרי העוגים במורד הדרך מספר שעות ובמרחק שליש הליגה לפני העיר (ליגה = 4.8 קילומטר) תמצא אותם. מתים. גופות העוגים ישכבו על אדמת הדרך מתבוססות בדמן ומפויחות למדי, הקוסם יסיק כי מתו מלחש זה או אחר. לצד הדרך, ליד העוגים, ישנה שלולית חורף בינונית (מעין אגם פצפון). ציינו זאת בפני השחקנים ונסו להישמע כאילו זה תיאור נוף פשוט, זה יהיה חשוב יותר בהמשך.

חיפוש על העוגים יעלה חרס, הקופסה לא עליהם. לחבורה נשאר רמז אחרון, הקוסם אליו היתה צריכה הקופסה להגיע. הם פונים אל העיר ומגיעים אליה בשעות הצהריים המאוחרות.

אני לא מכיר את המערכות שלכם אבל העיר צריכה להיות גדולה למדי, סילאן יודע את כתובת הקוסם והחבורה תמצא את המקום בקלות. הקוסם, ליראק, גר בבית קטן ורגיל שלא בולט יותר מדי. מספר רגעים אחרי שהחבורה תקיש בדלת יפתח להם גבר בגיל העמידה הלבוש בגלימת תכלת. סילאן יציג את עצמו ויספר לו על כל מה שקרה וליראק יזמין את כולם פנימה. ליראק יספר לחבורה כי מלבדו רק עוד קוסם אחד יכול להבין את מה שיש בקופסה, אנטרול קוסם הרונות, וייתכן כי הוא זה שחטף את הקופסה. לבקשת החבורה יספר להם ליראק כי בקופסה יש כלי שייתכן ויאפשר להם להשתלט על להב קסום ובעייתי - להב הברק. כמו כן, הוא יודע כי לאנטרול יש מגדל באזור, ישנו אגם גדול במרחק חמש ליגות מהעיר ובתוכו אי קטן שעליו בנוי מגדלו של אנטרול. ליראק יסביר לחבורה כי הסכם שנחתם בין האסכולה שלו (אלמנטליסטים של יסוד המים) לאסכולת קוסמי הרונות, לא מאפשר לו לנקוט פעולה ישירה והוא מוכן לשלם לשחקנים על מנת לעשות את העבודה בשבילו.



שחקנים חכמים במיוחד יקשרו, אולי, בין העובדה כי ליראק הוא אלמנטליסט מים לבין בריכת החורף ליד העוגים. אולי.

אנטרול יצייד את החבורה במיטב הציוד שברשותו, אך לא בכלי קסם, שכן אלו עלולים להיות מזוהים כשלו, אך יש לו חרב קסומה שהשיג לא מזמן, שיכולה לעזור להם ואין לה תבנית של האסכולה שלו. הוא יצייד את אחד מלוחמי החבורה (מי שירצה) בחרב. עכשיו נעצור ונסביר כמה דברים:

א. ליראק עצמו גנב את הקופסה כדי לתרץ את ההרפתקנים ששלח כנגד אנטרול.

ב. אנטרול לא יודע על הקופסה או הלהב דבר וחצי דבר (מלבד, אולי, אגדות).

ג. בקופסה לא היה כלום.

ד. החרב אותה נתן ליראק לחבורה היא להב הברק, עליה הטיל מספר לחשים שהעניקו לה שנאה רבה לאנטרול ויכולת לחמוק מגילוי רוע, מלבד זה של קוסם, כוהן או פאלאדין בעוצמה גבוהה מהלחש שלו (לצורך ה-AD&D מעל דרגה 15).

החרב השתלטה, כמובן, על הלוחם שקיבל אותה. אבל כל עוד הוא יפעל במסגרת הכללים הבאים היא תאפשר לו רצון חופשי:

א. הלוחם ירדוף את אנטרול, אובססיבית.

ב. הלוחם לא ינסה להיפטר ממנה.

ג. הלוחם לא ינסה לתת לקוסם או לכוהן את החרב לפענוח כוחותיה.

כך תצא החבורה לרדוף את אנטרול יחד עם סילאן הצעיר (לוחם מתחיל, דרגה 1 או משהו דומה).

המסע לאי אורך מספר ימים, הלוחם בעל החרב תמיד מנסה להספיק כמה שיותר בכל יום. לא יהיו לחבורה היתקלויות מוזרות בדרך משום שליראק דואג להשיג אותם ולחסל כל מה שיפריע להם. הוא היה מחסל את אנטרול אילולא ההסכם ואם היה חושב שיש לו איזשהו סיכוי. כשמגיעה החבורה לאגם המדובר היא מגלה כפר דייגים על חופו. קרוב לוודאי שהחבורה תחליט לנסות לשכור סירה בכפר, ואם יש להם דרכים אחרות להגיע לאי, בבקשה. בכפר הדייגים לא קשה למצוא מישהו שישיט אותם לאגם, ואפילו יחכה להם, והכל במחיר הגון. אם מישהו מהחבורה ינסה לשאול אם הם לא מפחדים מהקוסם או משהו, הדייגים יתמהו על השאלה ויספרו לו כי אנטרול הוא אדם טוב והגון שמשתדל תמיד לעזור לכפר הולדתו הקטן. זה יכול להיות הסיכוי היחידי של החבורה לחשוד במשהו!

האי אמנם קטן ובקושי מכיל חצי מטר של חוף סביב המגדל. הדייג יוריד את החבורה ליד הדלת ויגיד "רק צלצלו בפעמון ומישהו כבר יפתח לכם." אין טעם לנסות לפתוח את הדלת בכל דרך אחרת, היא נעולה באופן קסום ויש לה בריח חדיש מהצד השני. כדור אש טוב אולי יעיף אותה לאבדון, אבל זה יכול להיות רעשני מדי ולחבורה אמור להיות מספיק שכל כדי לחשוש מאנטרול. אם הם יפוצצו את הדלת או יתגנבו פנימה. לאחר מספר רגעים יתקיף אנטרול את החבורה כשהוא מלווה במספר קונסטרקטים משלו, התיאור שלו ושל הקונסטרקטים מופיע בהמשך. אם החבורה תצלצל בפעמון בנימוס, גולם ברזל קטן יפתח את הדלת וישאל "כן?" הגולם יודע לעשות מספר דברים פשוטים - להודיע לאנטרול על אנשים הבאים למגדל, לשמור אנשים מחוץ לדלת ולענות לשאלה: "אנטרול נמצא?". מדובר בגולם דלת פשוט ולא מתוחכם.

אנטרול, אגב, יצא לסידורים ולא יחזור, אלא אם תופעל האזעקה שלו (יש לו טבעת טלפורטציה). הגולם יסכים להכניס את החבורה לחדר המתנה, לאחר שייוועץ בגולם משמר ויוודא כי אף אחד מהם אינו אויב מוכר של אנטרול. חדר ההמתנה נמצא בקומה הראשונה וגולם משמר פשוט יחכה איתם. ברגע שיהיו לבד עם הגולם, הלוחם בעל להב הברק יתקיף את הגולם בהתקפת הברק וימיס אותו לשלולית מתכת. הוא יסביר כי כעת הם יכולים להתגנב לחדרו של אנטרול ולהקים מארב. זה נשמע הגיוני, והוא גם לא יתנגד לסריקה של השטח (ככל שתדע יותר, תהרוג יותר).

המגדל:

קומה א': קומה מכילה מטבח, מזווה, חדר המתנה, סלון לאורחים, שירותים ומרחצאות, חדר עישון וחדר ריק אחד (בעבר חדר לאהובתו של אנטרול, שעזבה אותו בינתיים). כמו כן, קומה זו מכילה ארבעה גולמי משמר, שלא יעשו דבר שכן תפקידם הוא לדאוג שאנשים לא ייכנסו (לא שלא יצאו). ישנן מדרגות לקומת מרתף המכילה מספר מדהים של רהיטים שבורים ומדרגות למעלה. על המדרגות העולות שומר גולם משמר שלא נותן לאנשים לא מוכרים לעלות. מכיוון שלהמיס אותו מול שאר גולמי המשמר עלול להיות חשוד, יש למצוא תירוץ או דרך לעבור אותו. טלפורטציה תסדר אותו, אם עברת אותו הוא לא יחזיר אותך.

קומה ב' מכילה את מגוריו הפרטיים של אנטרול, ספרייה פשוטה של ספרי קריאה וחדר עבודה קטן שנראה כי רוב ניירותיו עוסקים בניהול המגדל. ישנן מדרגות לקומה הבאה (אין שמירה).

קומה ג' מכילה את המעבדה של אנטרול, ואת ספריית הקסמים של אנטרול, העוסקת רובה בתיאוריות של

קסם הרונות החדיש. המעבדה נראית כמקום טוב למארב. לאחר כעשר דקות יופיע אנטרול במעבדה (בעזרת הטבעת שלו) ויתחיל לחפש סביב אחר משהו, בנקודה זו יקפוץ הלוחם בעל להב הברק וינסה להתקיף אותו. לאנטרול יש מספר הגנות אוטומטיות שיכולות לחסום את ההתקפה, ואכן יעשו זאת, לאחר מכן יילחם בשחקנים. בסיבוב השני לקרב תיפרץ הדלת וארבעת גולמי המשמר מקומה א' יצטרפו לקרב. בסיבוב השלישי יופיע ליראק. הוא החליט כי כעת הוא יכול להסתיר את העובדה שהיה מעורב אישית ולטעון כי הדמויות חיסלו את אנטרול לבדן.

בנקודה זו הפאלאדין (או הכוהן) יראו סוף סוף כי ליראק זוהר ברוע ואנטרול לא (בלהט הקרב הוריד ליראק את מגיני הגילוי שלו). אבל כשה"ם תפקידך להזכיר להם כי ליראק מפר כרגע את חוקי המסדר שלו על מנת לעזור להם וייתכן, רק ייתכן, שזו הסיבה שהוא זוהר ברוע. אבל אל תגיד כלום בקשר לכך שאנטרול לא זוהר. אתה יכול להזכיר להם שהוא נלחם על חייו נגד פולשים.

מכאן יש מספר אפשרויות:

א. החבורה תעזור לליראק לנצח את אנטרול. מצב זה נחשב לכישלון בהרפתקה. להב הברק תשתלט על הלוחם וליראק "ימצא" את הקופסה שלו. הוא גם ישלם לשחקנים ולסילאן.

ב. החבורה תצטרף לאנטרול, תכניע את הלוחם בעל הלהב ותהרוג את ליראק על בסיס האינטואיציה. זהו מצב של הצלחה בהרפתקה אבל הלוחם בעל להב הברק יוכנע לחלוטין על ידי החרב ויברח איתה. מי שלא משחק אותו מגלגל דמות חדשה.

ג. החבורה תבין כי ליראק סידר אותם ותספר לאנטרול את הסיפור של ליראק (כלי קסם, להב הברק וכו'). אנטרול יטיל לחש כליאה חזק במיוחד ויעיף את החרב מיד הלוחם. ליראק ינצל את ההזדמנות ויברח. זהו מצב הניצחון המועדף.

לאחר כל זאת ניתן להמשיך את ההרפתקה בכל דרך שהיא על ידי סדרת הרפתקאות המשך (אם סיימתם במצב א': לגלות בטעות על החרב ולחזור לנקום. ב': לרדוף אחר הלוחם כדי להציל אותו מלהב הברק. ג': לרדוף אחר ליראק ולסגור חשבון). כך או כך, ניתן לשלב את להב הברק הלאה במערכה שלכם ולעשות קצת בלאגן.

למכירה

14,400, מתקן שגיאות כולל תוכנות ומשחקים. כמו כן, למכירה מודם 1,000 פנימי, כונן קשיח 340 מגה + אחריות לשנה. כל זאת במחיר נוח במיוחד. משה, 03-5043616.

✔ למכירה קלטות למגה דרייב כמו: מלך המפלצות - 245 ש"ח, גאם וארל 1 - 122 ש"ח, בק רוג'רס - 275 ש"ח. ישי לביא, 09-453424, 09-421841.

✔ למכירה סופר מגאסון הכולל: שני שלטים, שתי קלטות, שתי אנטנות לשליטה מאחור, מתאם, שנאי לטלוויזיה וספר הוראות. שי, 03-5564666.

✔ למכירה CD-ROM כולל כרטיס חדש, במחיר של 500 ש"ח. דדי, 03-6470181.

✔ למכירה כרטיס קול של קריאטיב כולל תקליטונים וחוברת הוראות מקורית במחיר של 150 ש"ח. דודו, 04-336456.

✔ למכירה/החלפה משחקים חדשים ביותר כמו: ALONE 3, קירנדיה 3, SANGO 2 ורבים אחרים. דיוויד, 03-5060442.

✔ למכירה/החלפה משחקים חדשים שעדיין לא יצאו לשוק בישראל. משה, 08-417114.

✔ למכירה/החלפה משחקים חדשים מח"ל. אסף לזריס, 08-415980.

✔ למכירה סימולטור טיסה מגניב ביותר: "אלופי אירופה" באריזה מקורית ובמחיר 60 ש"ח. שי, 03-5564666.

✔ למכירה/החלפה משחקי מחשב חדשים ביותר, כמו: SANGO 2, קירנדיה 3, DISCWORLD ואשם. דני, 03-593083.

✔ למכירה המשחקים: אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס ולום ב-100 ש"ח כל אחד. רון רביע, 03-6721739.

✔ למכירה המשחקים: WARCRAFT, ONE MUST FALL, מורטל קומבט 2 המלא ורבים אחרים במחירים זולים. רועי, 02-333594.

✔ למכירה שני משחקים: שכירי חרב - 60 ש"ח ולוחמת התהילה - 40 ש"ח. עומרי, 09-682516.

✔ למכירה/החלפה משחקים הבאים: סם ומקס, חקירה משטרתית 4, סים סיטי 2000 ואלוף החלל 2. כולם במצב טוב. טל, 06-750472.

✔ למכירה המשחק לום בגרסת CD - 90 ש"ח. 03-6721739.

✔ למכירה/החלפה משחק בגרסת CD-ROM, יומו של הטנטיקל כולל דיבורים מלאים. למכירה ג'ויסטיק ב-15 ש"ח ועכבר כולל דיסק הפעלה. יניב, 03-5529814, אחה"צ.

✔ למכירה/החלפה משחקים מקוריים מהארץ ומחו"ל, כמו כן למכירה פתרונות למשחקים חדשים וישנים. אריאל כהן, 09-904560, אחה"צ.

✔ למכירה/החלפה משחקים חדשים וישנים כמו: מורטל קומבט 2-1, פיפה סוקר, DOO 1-2, OMF, פלשבק, COOL SPOT ו-BLACK THORN. נועם, 03-5799070.

✔ למכירה משחקים חדשים במחירים זולים. דורון, 03-5705383, קורן, 03-6185293, נועם, 03-5799070.

✔ למכירה ספרי קריאה בחצי מחיר. נעמי, 06-558427.

✔ למכירה סרט באורך מלא בגרסת CD למחשב: NUGHT OF THE LIVING DEAD. שחר 03-5523940.

✔ למכירה משחקי סגה מאסטר סיסטם, משחקי מחשב, משחקים בגרסת CD-ROM ומשחקים לגיים בוי. כל המשחקים בחצי מחיר. כמו כן, למכירה

ג'ויסטיק WARIOR 5 ורמקולים לסאונד בלאסטר במחירים מצחיקים. תומר, 03-6700722.

✔ למכירה משחקים חדשים לגיים בוי CASTLEVNIA - 60 ש"ח, DONKEY KONG - 75 ש"ח, D&D: SWORD OF HOPE - 60 ש"ח. עמרי, 03-9697266.

✔ למכירה המשחקים הבאים: מורטל קומבט 2 המלא, DOOM 2, בוגד באפילה 2, לונה פארק, מלך האריות, אלאדין, ראמדה, אבודים בזמן וגובלינים 3. בן בלר, 06-333873.

✔ למכירה מדפסת סיכות מעולה כמעט חדשה, מהירה ואיכותית במחיר מציאה. דיוויד, 03-5060442.

✔ למכירה המשחק לונה פארק בגרסת CD-ROM באריזה מקורית במחיר של 150 ש"ח בלבד. יובל, 04-374668.

✔ למכירה סופר נינטנדו + 7 קלטות בהזדמנות. 03-595334, 03-5222976.

✔ למכירה משחקים מחו"ל לגיים גיר בחצי מחיר, משחקים כמו: מלך האריות ואלדין. דיוויד 03-5060442.

✔ למכירה המון משחקים מכל הסוגים. דרור, 08-432598, 08-435972.

✔ למכירה משחקי מחשב בגרסת CD-ROM במחירים מוזלים. ניב זיו, 09-406464.

✔ למכירה משחקים מכל הסוגים, המשחקים מקוריים וכוללים חוברת הפעלה. ערן גלפרין, 09-541720.

מעוניינים

✔ מעוניין להחליף משחקים חדשים וישנים מכל הסוגים. אריה סוקר, 08-641153.

✔ מעוניין לקנות מגה דרייב 2, עדיף עם שני ג'ויסטיקים. הצעות מחיר יתקבלו בשמחה. 02-433676.

✔ מעוניין לקנות לוח CPU + 486 DX2-66 ב-700 ש"ח. 03-9668683.

✔ מעוניין להחליף משחקים חדשים עם בעלי מחשב חזק מאוד, משחקים בנושאי ספורט קווסטים ועוד. אסף, 08-415980.

✔ מעוניין להקים קבוצת LOCK-ON באזור רעננה. גיא, 09-450225.

✔ מעוניין לקנות את המשחק בוגד באפילה 1 באריזה מקורית. עידן ברזילי, 06-334670.

✔ מעוניין לקנות/להחליף קווסטים של לארי 1-5 והרצון לעוצמה 1-3. נועם, 03-5700070.

✔ מעוניין להקים קבוצת LOCK-ON. לעומר, 09-587432.

✔ מעוניין ליצור קשר עם ילדים מאזור חיפה והקריות שמשוגעים על קווסטים. כמו כן, מחפש ילד בשם אמנון הכרמל שגר בדגניה, אם מישהו מכיר הוא מוזמן להתקשר. אמיר, 04-724176.

✔ מעוניין להחליף את המשחקים הבאים כולל קודים: אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, אי הקופים 2, יומו של הטנטיקל, הרצון לעוצמה 4 - צללי החשכה, קינג קווסט 5-6, פוליס קווסט 3, פרדי פרקס - הטוב הרע והרוקח, סם ומקס וגבריאל נייט. אבי, 09-494187.

הצילו

✔ הצילו! תקועים במשחק רובין הוד, מה הקוד של התיבה שמשיגים מהטירה של הנזירים. בתמורה נעזור במשחקים הבאים: אי הקופים 2, הרצון לעוצמה 4 ופוליס קווסט 4. איתי, 09-698908, עמיר, 09-698934.

✔ הצילו! זקוק לעזרה במשחק סם ומקס בשלב של גולף התנינים. שי גנור, 03-5564666.

✔ הצילו! תקוע במשחק פלאשבק בשלב האחרון. בתמורה אעזור במסכים אחרים. כמו כן, זקוק לעזרה במשחק SPACE PIRATES בגרסת CD-ROM. איך הורגים את האיש השמן עם העין הכחולה? מבקש עזרה דחופה, התקשרו בכל שעה. נועם, 03-5799070.

✔ הצילו! תקוע כבר שנה במשחק זלדה לגיים בוי, איך משיגים נוצה וטבעת? מוכן לעזור בתמורה במשחקים: סם ומקס, לארי 6 אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס. חגי שפיר, 09-6643684, אחה"צ.

✔ הצילו! תקוע כבר חודש במשחק שוליית הקוסם. איפה נמצאת המומיה עם המטה? איך עולים על מאורת הדרקון? כל הגאונים מוזמנים להתקשר. מנחם, 02-9961566.

✔ הצילו! איך נפטרים משומר הראש של הנמוך במשחק סם ומקס ואיך עוברים את קרן הלייזר בבית של הנמוך. בתמורה אתן קודים למשחק DOOM 1-2. 09-682516.

✔ הצילו! תקוע במשחק שוליית הקוסם, כיצד משיגים את המטאטא שנמצא בביתה של המכשפה וכיצד נכנסים למגדל המוות? בתמורה אעזור במשחקים: יומו של הטנטיקל, סם ומקס, קירנדיה 3, פרדי פארקס וקווסטים אחרים. ברק, 02-435806.

משחקי תפקידים

✔ שה"מ מתחיל בן 11 מעוניין להקים קבוצת D&D בירושלים לילדים בני 9-11. ירדן, 02-433676.

✔ מעונין להקים חבורה למשחקים בשיטת הגיבור לגילאי 12-11 באזור הרצליה. דרוש ידע באנגלית. אל-עד אמיר, 09-502331.

✔ דרוש שה"מ מנוסה מאזור טבריה והסביבה בגילאי 16-14 לקבוצת AD&D מנוסה. אור, 06-793062.

✔ שני שחקנים מנוסים בגילאי 14, מעוניינים להצטרף או להקים קבוצת AD&D באותו הגיל. גדי, 09-951137, שי, 09-951171.

✔ ארבעה שחקנים עם דמויות מעוניינים להקים קבוצת D&D בירושלים לדמויות בדרישות 3-1 בגילאים 13-10. עוז, 02-631716, זהבית, 02-669990.

M E D I A V I S I O N

עכשיו הקול נשמע אחרת!

MEDIA VISION

TM

MEDIA VISION

כרטיס קול
PCMCIA



כרטיס קול 16 Bit למחשבים נישאים
- תאימות מלאה ל- SoundBlaster
- כולל תוכנות שירות מולטימדיה
- התקנה קלה

מחיר -. 1240 ש"ח

ReNo
כונן CD-ROM נייד



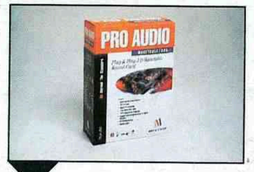
כונן דו שימושי:
קומפקט דיסק למוסיקה
או CD-ROM למחשב

- מתאים למחשבי PC ומקינטוש
- 180 ms זמן גישה
- כונן מהירות כפולה המהיר בעולם
- כולל אוזניות ותיק נשיאה מהודר

מחיר -. 1725 ש"ח

רק מעצבים

סדרת כרטיסי קול
PRO AUDIO Wavetable



תכונות משותפות ל-3 הדגמים:
- תאימות מלאה ל-SoundBlaster
- כרטיס קול 16 Bit סטריאו
- תמיכה ב-Plug & Play
- דגימה 5-48 khz

דגם PAW 100 כולל:
- הכנה ל-Wavetable

מחיר -. 415 ש"ח

דגם PAW 200 כולל:
- Wavetable
- בקר IDE CD-ROM

מחיר -. 585 ש"ח

דגם PAW 300 כולל:
- Wavetable
- SRS - צליל תלת-מימדי
- מיקרופון

מחיר -. 825 ש"ח

כרטיסי קול
תלת-מימדיים



דגם PREMIUME
דגימה 5-48 khz

מחיר -. 825 ש"ח

דגם PRO 3-D
כולל Wavetable 32 ערוצים
ומיקרופון

מחיר -. 1515 ש"ח

- כונן CD-ROM מהירות מרובעת (QUAD)
- כרטיס קול Pro AUDIO Wavetable 16 Bit
- Wavetable פנימי
- תאימות מלאה ל- SoundBlaster
- 2 רמקולים
- תוכנת התקנה קלה להפעלה
- 8 תקליטורי משחק ולומדה
- תקליטור בונוס הכולל 50 משחקים

מחיר -. 1699 ש"ח

כרטיסי קול
PRO SONIC 16



תכונות משותפות:
- 16 Bit סטריאו
- תאימות מלאה ל-SoundBlaster
- תוכנת התקנה קלה להפעלה

קיימים שלושה דגמים עם בקרים לכונני CD-ROM שונים:

דגם Panasonic
מחיר -.375 ש"ח

דגם Multi-CD המתאים לכונני Sony-ו Mitsumi, Panasonic
מחיר -.399 ש"ח

דגם SCSI 2
מחיר -. 450 ש"ח

ערכת מולטימדיה
QUAD SPEED



יבוא ושיווק באג מולטימיסטם בע"מ, כנרת 13 בני-ברק. להזמנות בכרטיסי אשראי להתקשר לטל. 5794711-03

המוצרים ישלחו לביתכם על-ידי שליח. זמן אספקה: תוך 10 ימים (יש להוסיף 15 ש"ח דמי משלוח).

המחירים בש"ח וכוללים מע"מ

להשיג בחנויות המחשבים המובחרות

MULTI SYSTEM BUG

MEDIA VISION