080051
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 10.20 ש"ח
יולי 1995

WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ניינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

51

גיליון

- להיט - STREET FIGHTER II TURBO
- להציל את אילנה דיין - 11th HOUR
- משחקי תפקידים - הרלון בצירוף מפה
- קומיקס - המשך עלילותיו של ה-INTERMAN
- מבצע מדחים למנויי וויז

02085652
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

תוכן

העניינים

יולי 1995 ■ גיליון 51







חדשות מעבר לאוקיינוס	4
PC: וודרף	6
PC: חקירה מצולמת	8
PC: BALDIES	10
PC: SIMON THE SORCERER	11
PC: STREET FIGHTER II TURBO	12
PC: טיפים	14
PC: 11th HOUR	16
PC: COMMAND AND CONQUER	18
PC: KIDS ON SITE	20
PC: NBA '95	22
פוסטר	24
קומיקס: INTERMAN	26
PC: X COM 2	28
משולחנו של ד"ר וויז	30
PC: TOP GUN	32
אינטרנט - משחקים ואינטרנט	34
3DO: TWISTED	36
מגה דרייב: ASTERIX	37
משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי	38
משחקי תפקידים: הרלון	40
משחקי תפקידים: זאבי קליימור	45

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, ניר שקד * עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174

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

קול '95'

אהלן וויזים, ככה סתם מבלי לשים לב נחת עליי הקיץ.

האוטובוסים נהיו צפופים יותר, הבגדים רטובים יותר, הריחות חזקים יותר. את מי אני מנסה לסדר, קיץ - ועוד קיץ ישראלי - לא בדיוק נוחת עליך מבלי לשים לב. כל הסימנים המקדימים היו שם - מזג האוויר, המנחות של שבשבת החליפו בגדים, וחיים יבין לובש מכנסיים קצרים מתחת לז'קט המחויט.

הקיץ בישראל ובכל מקום אחר על פני כוכבנו הסובל מביא איתו מושג שנוי במחלוקת - חופש - **החופש הגדול!**

חודשיים תמימים של התנתקות מוחלטת מהמורים, מהספרים, מהמבחנים ומהשולחנות הירוקים. חודשיים של זמן שמתאים את עצמו אליך.

בכל זאת, יש משהו לא הוגן בחופש הגדול, רק תלמידים ומורים זוכים בו. תארו לכם שההורים שלכם היו יוצאים לחופשה של חודשיים מהכל. אבא נרשם לקייטנה, אמא מטיילת עם החברה להגנת הטבע ודודה שרה רואה יותר מדיי טלוויזיה.

תארו לכם שהמחשב שלכם היה יוצא לחופשה של חודשיים, מספיק, נגמאס למקלדת מהמכות, והמסך כבר מיואש מהנגיחות האומללות לאחר כל פסילה שלכם ב-STREET FIGHTER.

אני חייב לבשר לכם שמערכת עיתון וויז חשבה לצאת לחופשה קבוצתית ביוון. ארגנו הכל - בית מלון, מסלולי טיולים, לוחות זמנים, אפילו כתובת למכתבים (שדרות מיקונוס מול הדוכן של הסופלאקי, תשאלו את ניקוס אם אתם לא מאמינים).

חשבנו וחשבנו ולבסוף החלטנו, לא בא בחשבון. אם משהו יעבוד הקיץ זה עיתון וויז, עם משחקים חדשים, מבצעים מטריפים, (המנויים כבר יודעים למה אני מתכוון), כי מה שווה קיץ בלי וויז.

חופשה נעימה,
קובי סיט.

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

סביר דולב מפרדסיה, וידס צחי מהרצליה, הררי חגי ממזכרת בתיה, לביא אופיר מחיפה, טוביה יוני מכפר מישר, חבורה אייל מתל אביב, קוגלר עודד מראשון לציון, צעירי אורי ממושב נאות הכיכר, שהם שובל מקיבוץ משמרות ונכון אייל מירושלים.

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

כך הופכים שפה זרה לחבר קרוב

ENGLISH+

תוכנת המולטימדיה הטובה בעולם ללימוד אנגלית

ENGLISH+ תוכנת המולטימדיה המרתקת בעולם ללימוד אנגלית. דרך מהירה, נוחה ומשעשעת ללימוד קריאה, כתיבה ודיבור באמצעות מחשב. ב- ENGLISH+ יותר מ-100 שעות לימוד בכל תקליטור, המעניקות שליטה באנגלית ללא מאמץ.

ENGLISH+ מכילה שלושה חלקים, שני תקליטורים בכל חלק והיא אושרה ע"י היחידה להערכת לומדות של משרד החינוך. טובי המומחים להוראת אנגלית היו מעורבים בפיתוח ENGLISH+, והיא מתאימה לילדים מכיתה ד' ועד י"ב וגם למבוגרים השואפים ללמוד אנגלית או לשפר את שליטתם בשפה.

ENGLISH+ תוכנה אינטראקטיבית המשלבת קטעי וידאו והנפשה, מוסיקה, הקלטות, משחקים, כתבי חידה, אלפי תרגילים וטקסטים.

ENGLISH+ התוכנה שתקנה למשפחתך יתרון בלתי הוגן על האחרים -

בסוף הקיץ הזה השפה הזרה תהפוך לחבר קרוב!

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

מבית היוצר של אדיסופט ובאישור משרד החינוך

שיווק בלעדי: באג מולטימיסטם בע"מ, כנרת נב בני-ברק טל: 03-5794711 ● תל-אביב: באג, וירוס, דינונך, דינמיקה, פריק, מדיה סנטר, מולטי ניים ● ירושלים: באג, דינמיקה, קול זאב ● רמת-גן: היפר טוי, וירוס, דינונך בר-אילן, דינמיקה, רם שיווק, ביט ארט ● נתניה: באג, קניון השרון ● בת-ים: באג ● חיפה: עתיד, היפר טוי, מדיה קום בע"מ, החברה האמריקאית ● הרצליה: פריק, הוד עמי סי.די מדיה, סירוס מחשבים ● חדרה: מחקר כפר סבא: דינמיקה, לד ● פתח-תקווה: היפר טוי, סטימצקי, פינת הילד, ניא שוק ● ראשון-לציון: אחים סופי מרוז, ביט ארט, קרביץ, מנה הרץ, מולטי ניים נס ציונה: באג ● רחובות: היפר טוי, וירוס, חידוש מחשבים, ליין רחובות, מחשבים וכיף ● באר-שבע: דינונך, מקרולנד, אמפיסל ● עפולה: אר.סי.סי מחשבים ● יהוד: תלם מחשבים ● טבריה: מ.פ.ס. מחשבים ● הוד-השרון: פיקוח מחשבים ● נהריה: אימפריה, איתן מחשבים ● קרית שמונה: היפר טוי, גליל מחשבים

שארך ליושרים

מאת: ד"ר וויז

סקופ: מחשב על כל הראש

חברת CPSI עומדת להוציא לאוויר העולם את המחשב ששבר שיאים חדשים בניידות, מחשב שחובשים על הראש. מדובר במשקף תצוגה (צג המחשב...) הנחבש על הראש, אליו מחובר מיקרופון זעיר (מייד תבינו מדוע). המשקף מתחבר לקופסה קטנה הנחגרת סביב המותן שמשקלה 1.5 ק"ג, הכוללת מעבד 486DX 50MHz, כונן קשיח 540M, שתי תושבות הרחבה מסוג PCMCIA (כרטיסי הרחבה מדור חדש הנראים כמו כרטיס אשראי), 16M זיכרון, עכבר ותוכנה לזיהוי דיבור (מה שמסביר את הצורך במיקרופון). המחשב מתוכנן לפעול 8-6 שעות על ידי סוללות נטענות מדור חדש, המבוססות על החומר Lithium ion.



השימושים השגרתיים של המחשב הם לאבחונים מדעיים, טיפולים רפואיים, או קריאת חומר כתוב בסביבה בעיתית.

מדליק ביותר!!! יש לי לפחות חבר אחד שישקול את הדבר ברצינות!

החיסרון? $10,000 לפני מסים...

טבלאות OCR

תוכנות לזיהוי אותיות (OCR) קיימות כבר שנים רבות. מדובר בתוכנות המסוגלות לפענח תמונה של עמוד כתוב, להפריד את הטקסט עצמו, ועל ידי כך להפוך את התמונה לקובץ טקסט מוקלד, כמו זה של מעבד תמלילים. את תמונת העמוד מעבירים לדוב על ידי סורק. חברה אמריקנית הוציאה לשוק תוכנת OCR חדשה היודעת לקרוא לא רק את צורת האותיות, אלא גם טבלאות כולל העמודות והמסגרות, ולהפוך אותן לקובץ טקסט רגיל על עמודותיו וטבלאותיו.

אגב, ישנה חברה ישראלית היושבת בירושלים שמוכרת תוכנה המסוגלת לקרוא כתבי סופרי סת"ם המופיעים בספרי הקודש. סתם שתדעו.

מדפסות אלחוט

חברת HP, היצרנית המובילה בתחום מדפסות הלייזר, הכריזה על סדרת חדשה של מדפסות, שאינן מתחברות למחשב בעזרת כבל מדפסת כמו כל מדפסת רגילה, אלא באמצעות משדר אינפרא אדום המותקן בגופן. על ידי חיבור קופסה קטנה לשקע חיבור המדפסת במחשב, מתקיים קשר דו-כיווני בין המחשב למדפסת והעסק פועל - לא מקורי אבל חמוד.

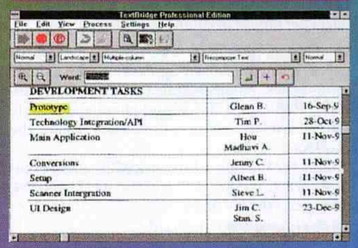


Pivot 1700

חברה אמריקנית תוציא לשוק בחודש אוגוסט צג מחשב חדש בעיצוב יפהפה, שנועד לעיצובים ולאלו שרוצים לראות עמוד מכתב אמיתי על גבי הצג.

נתונים טכניים: 0.26 dot pitch, רזולוציה עד 1,024x768, גודל מסך Letter size. מחיר העמוד האלקטרוני - $900 בארה"ב.





לקרוא כתבי סופרי סת"ם המופיעים בספרי הקודש. סתם שתדעו.

Mortal Kombat III

הגרסה השלישית של המשחק Mortal Kombat בדרך. הראשונים שיזכו לראותה (ולשחק בה) יהיו בעלי Atari Jaguar. עדיין אין מה למהר, טרם פורסם תאריך היעד.



מתאם ג'ויסטיק סופר נינטנדו - PC



כל שחקן יודע שבעיית הבעיות במחשבי PC הינה הג'ויסטיק. או שהוא פועל עקום, או שיש לו רק שני כפתורי ירי שונים. בארה"ב יצא לאחרונה מתאם חדש, אליו מתחבר ג'ויסטיק של סופר נינטנדו בעל 6 כפתורים (חוץ מהידית). מצד שני, המתאם מתחבר בין המקלדת למחשב! (ניתן להגדיר מה יעשה כל כפתור במקביל למקלדת). חישבו על המשחק Super Street Fighter II Turbo או Mortal Kombat!!! במתכונת זו - וואהוו!

חדש ל-3DO



בעוד כרטיס ה-MPEG, עליו סיפרתי בעבר, עדיין מתעכב (כרטיס MPEG מאפשר הקרנת וידאו עם קול באיכות נפלאה על גבי מסך מלא), יוצאת לשוק הפתעה חדשה: כרטיס זיכרון עליו אפשר לשמור משחקים ללא הגבלה, המתחבר לחלק האחורי של מערכת ה-3DO.

Hitachi MPEG



ובעוד בעלי ה-3DO ממתינים לכרטיס ה-MPEG, הוציאה חברת Hitachi גרסה משלה של סגה סאטורן - מערכת ה-32 ביט החדשה של סגה. בנוסף לכך, הכריזה Hitachi על כרטיס MPEG למערכת זו. אתם בוודאי שואלים: "מה יהיה הסוף?"

Alpine Racer



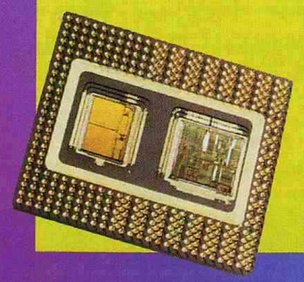
חסוך כסף, עצמות שבורות, וסנוור עיניים. מכונה מדהימה זו של Namco תאפשר לך גם ביום קיץ לוהט לצאת לחופשת סקי קצרה.

P6

זהו! יוצא לדרך מעבד ה-P6, הידוע יותר בכינויו 686. בשלב זה ישנן כמה גרסאות בתכנון: 100MHz, 125MHz ו-200MHz. הנתונים הטכניים כוללים שני זיכרונות מטמון פנימיים בגודל 8K (כבר מתוכננת גרסה עתידית עם 256K זיכרון מטמון), תקשורת כתובות פנימית ב-64 ביט, בקיצור טיל אמיתי. לא, לא, אל תרוצו. מחירו יהיה כל כך גבוה, שירכשו אותו רק אלו שבאמת זקוקים לכוח מיחשוב רציני. עדיין אין באופק משחקים שעליהם כתוב: "רצוי מעבד P6"...

אינטל, יצרנית המעבד, תנסה השנה לקדם את מעבד הפנטיום שמחירו ירד, וצפויות גרסאות חדשות של המעבד במהירויות של עד 180MHz!

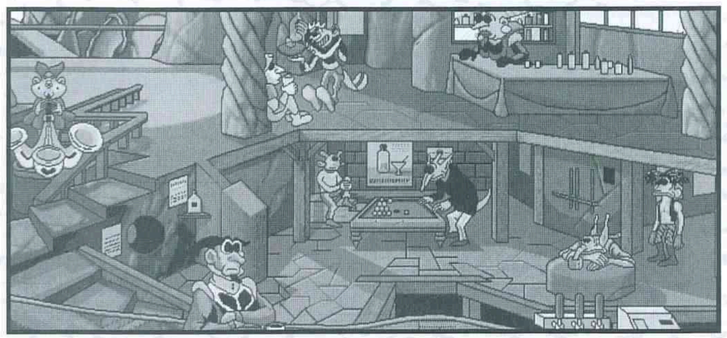
יאללה ביי.



PC

וודרף והשניבל של אזימוט

עוד מאוד הרבה



מאת: אורן רביב

איך כבר אפשר להגיב על משחק בעל שם כזה? אי אפשר. לכן, פשוט לקחתי את המשחק החדש מבית SIERRA וצעדתי להנאתי לעבר המחשב שלי.

היות ו-WIZ הוא עיתון עשיר ביותר בעל כמה בארות נפט בכווית ומכרה יהלומים בדרום אפריקה, נתנו לי רק את התקליטור עצמו ואת חוברת המשחק (יש רק עותק אחד, מה לעשות).

בכל אופן, יש לנו כאן משחק שכל אוהבי סדרת הגובלינים יאהבו. כשניצולי המלחמות הגרעיניות החלו סוף סוף לצאת ממעמקי האדמה, הם מצאו ג'ונגל המכסה את כל פני כדור הארץ, אולם בפינה נידחת של העולם הם גילו מפלט - ההר הסגול.

בהר הסגול גרים יצורים חדשים, שוחרי שלום ונבונים, הנקראים בוזוקים. בתקופת "הקרב הגדול", בני האדם התייחסו לבוזוקים כאל אויביהם וניסו להשמיד אותם. אחר כך בנו בני האדם את ה"עיר" (הנקראת ב"קיצור" VLURXTRZNBNAXL) כמבנה אנכי, שבחלקו התחתון גרו העניים ובחלקו העליון העשירים. הבוזוקים ששרדו נוצלו ודוכאו עד שנאלצו ללמוד לחיות עם בני האדם המדכאים, כשבראשם עמדו הנשיא ויועצו רב הכוח ביגוויג, שהטיל מיסים כבדים על אזרחי העיר.

לאחר הקדמה זו, נוכל לגשת סוף סוף לשאלה שהטרידה את האדם מימי ראשית קיומו של המשחק - מה זה השניבל של אזימוט ומי זה וודרף? ובכן לא לדאוג, בשביל זה אני נשאר ער עד 4 לפנות בבוקר, בניסיון לפצח משחקי מחשב תאבי זיכרון ומקום על הכונן הקשיח.

אזימוט, הוא פרופסור הידוע בשל מחקריו בנושא הזמן, ושניבל הוא ישות מיתולוגית שנתגלתה על ידי הפרופסור במחקריו. יש החושבים שישות זו - היא שתחזיר לעיר את השלום והשגשוג.

פרופסור אזימוט עובד קשה כדי להפסיק את ניצולם של הבוזוקים, ולכן פורצים לביתו ביגוויג ובריוניו.

הפרופסור בקושי הספיק להחביא את וודרף (כנראה בנו) ואת ה-VIBLEFROTZER (המצאה המשפיעה על גיל האדם) על ראשו של וודרף, כשהפורצים נכנסו, ירו בדובי של וודרף וחטפו את הפרופסור המבוהל.

למרות שהגרפיקה במשחק מושתתת על אנימציה, בפתיחה היא לא זורמת מספיק חלק והיא די קופצנית. המשחק מזכיר במקצת את סדרת הגובלינים, אולי בגלל דמותו המוזרה של וודרף, שנראה כאילו עבר ניתוח מתיחת פנים לא מוצלח ואולי גם בגלל החידות המוזרות.

מטרתו של וודרף, היא למצוא את אזימוט ולחסל את ביגוויג, אך מעל הכל מרחפת בעיה אחת גדולה. וודרף אינו זוכר מי הוא ומה הוא אמור לעשות, היות והוא גדל טרם זמנו בגלל ה-VIBLEFROTZER.

האם אני ממליץ על המשחק? המשחק מומלץ בעיקר לאלה מביניכם שאוהבים משחקי חידות ומחשבה מפולפלים, המתובלים בבדיחות מוזרות ומהודרים באנימציה מצוינת.

זה לא DOOM ואל תצפו לקטעי מתח או אימה, פרט לקטע בהתחלה בו הורגים את הדובי-צעצוע של וודרף.

ציונים

גרפיקה:	80
צליל:	80
כייף:	85 (
למי שאוהב סוג כזה של משחקים).	
כללי:	80
שווה את המחיר (שוב, רק למי שאוהב סוג כזה של משחקים).	

דרישות מערכת

Windows 3.11
מסך SUPER VGA
מחשב 386 ומעלה
עכבר

אוהב לשחק אותה?



WIZ
נראה אותך מעיז ב- ו ו י ז

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 יולי 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

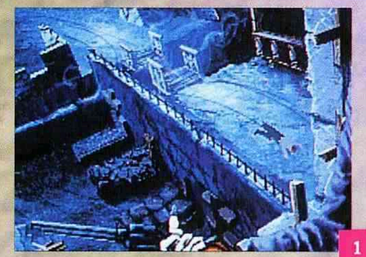
(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

□ 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.

ALONE IN THE DARK III

לבד ביחד ולבד לבד




1

קבלת פנים חמה במיוחד – פיצוץ הגשר.


3

אם לא היית זורק אבן בכלא, היית כבר מת.


5

בילי הנער והנשר הקרח נוכחים.


2

מרתף היין, מעוז הנחשים. קח מה שאפשר, הסתכל בפוסטרים ואל תשכח את הרמז המוסיקלי.

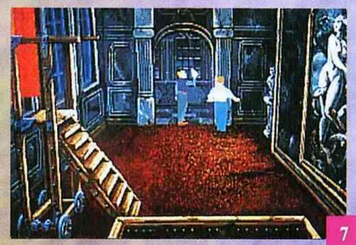

4

"מתנה" מזהב.


6

אינדיאני שיודע שיש מלחמה – יעזור.

חקירה מצולמת


7

עזרה מרוחו של שחקן.



11

הבגידה הגדולה.


15

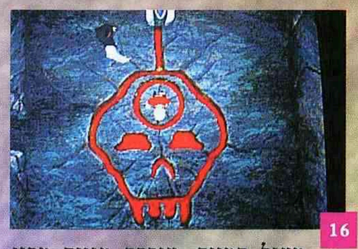
בעיה עם הכבישים? הרעל את השתייה.


8

הנשף הגדול, הזדמנות לבחון את הדמויות.


12

יתרון כפול. גם פומה וגם זרוע מוכספת.


16

מעגל המוות. עופרת מגינה מפני קרינה.


9

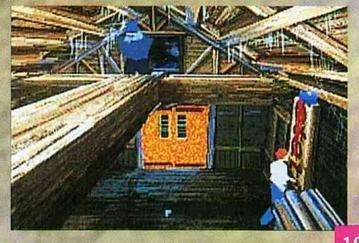
הנפח הוא רוח טובה.


13

החזרה מארץ המתים.


17

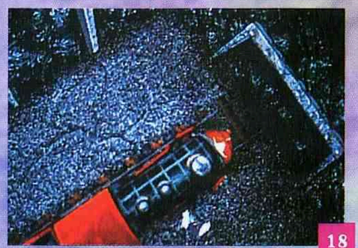
מקל הקסמים מציל מפני רוחות הרפאים.


10

בעיות עם מנהל התחנה? שפוך צבע על הפוסטרים.


14

אופס, הנה גמד.


18

אקספרס של חצות לחופש.

מאת: דויד זילברשטיין

B·A·L·D·I·E·S

סערה על ראש קרח

משחק חדש ומקורי בעולם ה-PC הוא דבר נדיר, לא כל שכן בתעשיית משחקי ההמשך למשחקים ישנים. כל משחק שמתיימר להיות מקורי לחלוטין, או ייחודי להפליא, מקבל ממני התייחסות מיוחדת. והפעם... קבלו את: BALDIES!

חברת GAMETEK מאוד מתרגשת מ-BALDIES. למעשה, הצוות שלהם מעריך שזהו הדבר החם הבא בתעשיית משחקי ה-PC. קוראים יקרים, מדובר במשחק ייחודי בעירבון מוגבל.

אם תדבר עם היחצ"נים של BALDIES ותשאל מה בדיוק העניין, אז אחרי איזה שעה-שעתיים הם יפסיקו לנסות למכור לך את המשחק ויגידו: "זה מעין שילוב של "THEME PARK", "CANNON FODDER" ו-"POPULOUS".

"אהה, אז זה בעצם בכלל לא ייחודי."

"אנחנו חושבים שכן!" (בטון נעלב).

"אבל באמת, זה סלט של כל מיני משחקים שיצאו בעבר, לא?"

"אההם... בוא לא נהיה קטנוניים, המשחק שונה מכל משחק אחר שיש היום בשוק."

"חוץ מכל מיני משחקים ישנים שאפשר להשיג בחנויות במחירי מבצע זולים, כמו MEGALOMANIA?"

"אההם... אתה לא חושב שהדמויות נהדרות? תראה איך הן משוטטות להן ומתחבאות בין העצים."

"טוב, למען האמת הן די דומות לנמלולים, ואם כבר אנחנו שואלים, אז למה הרקעים זהים זה לזה?"

"אהה... אההם... טוב ברור שזו רק גרסה ראשונית. יש עוד המון מה לשפר. אנחנו מתכוונים לשנות, אנחנו עובדים על זה."

"אז מתי אפשר לצפות ליציאת המשחק לשוק?"

"אנחנו מקווים שבחודש הבא."

"בחייכם!"

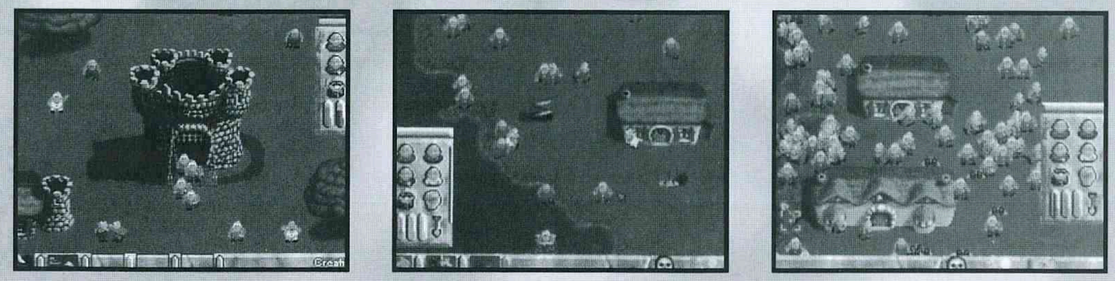
ב-BALDIES אתה שולט במגוון רחב של קרחים. כן, פשוט קרחים, ואל תתחילו לגחך, כי על פי הסטטיסטיקה, חלק גדול מכם יסבלו מנשירת שיער בגיל זה או אחר. הקרחים מחולקים למספר תחומים - פועלים, חיילים, מדענים וענקים.

אתה יכול לשלוח אותם קבוצות קבוצות, למטרות התרבות או עבודה, וכשאתה מרגיש שאתה מוכן לבנות בניינים, לקנות נשק ולטמון מלכודות, תוכל לכבוש את האוכלוסייה השכנה (לא מומלץ לנסות את זה בבתים משותפים).

למען האמת, הכל נראה יפה, האנימציה מעולה והרעיונות בסך הכל מקוריים (אם קרח משתעמם הוא נשען לו על העץ הקרוב ותופס "חרופ"). גרסת התקליטור תבטיח קטע פתיחה מרהיב ביופיו, ואפילו עורך מסכים פנימי דרכו תוכל לבנות מסכים כאוות נפשך, כל זאת כשהאופציה למשחק דרך מודם ורשת נשמרת.

אחרי הכל, המשחק נראה מבטיח והוא מרשים ויזואלית, אבל אחרי שהחידוש מפסיק לעניין והסקאלות הופכות למונוטוניות, הסיפור מתחיל לחזור על עצמו.

על כל פנים, התספורת הרווחת במשחק מרמזת בבירור על פוטנציאל ללהיט, בעיקר במדינות חמות כמו שלנו. אני כבר רואה התחלה למשחק המשך של שוקי זיקרי, או לכל הפחות של רוזי ספרית השכונה, שמזמן נמאס לה לעשות פסים לנשות גוש דן. אל תכניסו לעצמכם יותר מדי רעיונות לראש שיגרמו לו להישאר בסופו של דבר מגולח, אחרת אני יכול להסתבך עם אימהות אימתניות ותאמינו לי שהסתבכתי כבר יותר מדי. זו מלה של זילברשטיין, כך ש"כדאי" **שתיקחו אותה ברצינות!!!**



מאת: אידלס דוד

Simon the Sorcerer 2

אני וסימון ו...

בשנת 1993 הוכיחה חברת ADVENTURE SOFT שאין צורך להיקרא LUCASARTS כדי ליצור משחק הרפתקה גרפי מעולה. החברה הקטנה מאנגליה, הוציאה לשוק להיט חדש, משחק שנמכר היטב לא רק בבריטניה אלא גם בעולם כולו. הסיפור אינו מפתיע, קוסם צעיר מכשכש בהרפתקה השנייה המרשימה לא פחות מהקודמת.

המשחק SIMON THE SORCERER במקרה שפספסת, עוקב אחרי מעשיו הנועזים של צעיר שהועבר לארץ קסומה שנראה כמו ג'ק ניקולסון. רוב הדמויות (במשחק יש כ-100 מהן) חדשות, אבל כמה מהדמויות הישנות חוזרות גם הפעם - קליפסו הקוסם, תולעי-העץ, מקס, ג'רלד ויצור הביצה שהקים דוכן מזון מהיר, הנקרא MUC'SWAMPLING.

בואו נדבר על הגרפיקה. בגרפיקה השקיעו ששה גרפיקאים 18 חודשים של עבודה. את השיפור ניתן לגלות מייד - לדמויות יש הרבה יותר מסגרות של אנימציה, חלקים מהרקע מופיעים באנימציה והממשק הישן נוסח LUCASARTS הוחלף על ידי מערכת ANIMATOR PRO תוך שימוש בשפת התוכנות AGOS (כדי לעבד את הגרפיקה לפני שילובה במשחק).

מאפיין אחד חדש הוא היכולת להבליט את הפרטים הנחוצים והדמויות המועילות בכל מקום על ידי לחיצה על מקש F10. כלומר, לא עוד בזבוז זמן על חיפושים (הסכנה לפספס חפץ חיוני בגלל גודלו או מיקומו קטנה יותר). כדי לשפר את המשחק החידות נעשו קשות יותר. פירוש הדבר שב-SIMON 2 יש אתגריות רבה כמו ב-SIMON 1, ואם תיתקע במשחק, לא תיתקע מסיבה טכנית.

ההשקעה הרבה בגרפיקה, לא באה על סמלונים ידידותית. למרות שב-SIMON 2 יש אותה כמות של מסכים כמו במשחק הקודם (80), המשחקיות בו כפולה. בזמן שחלק נכבד מהמסכים של SIMON 1 שימשו להצגה בלבד, כל המסכים של SIMON 2 מכילים משימות שיש לבצע וחידות שיש לפתור. בנוסף לכך, המסכים גדולים יותר - הגדול שבהם הוא בגודל של שלושה מסכי מחשב טיפוסיים. המסכים הגדולים מתגלגלים בצורה חלקה ולא נוצר מצב בו הדמויות נמצאות באנימציה בזמן גלגול מסך.

כל שלב מתחיל כרישום בעיפרון, את הרישומים המוכנים מעבירים למחשב דרך סורק וממלאים אותם בצבע. האנימציה של הדמויות והחפצים נעשתה על ידי תוכנת ANIMATOR PRO תוך שימוש בשפת חשבון הצליל. החברה בנתה מערכת קולות מהפכנית המאפשרת למוסיקה לשקף בדייקנות את מה שקורה על המסך.

בדיוק כמו במשחק הקודם, גרסת ה-CD-ROM של המשחק מדוברת (אותו איש מדבב את דמותו של סיימון). SIMON 2 נשמע כמו שהוא נראה, טוב מאוד. שיפור נוסף הוא דיבור עוקצני וציני יותר, מה שרק תורם למשחק.

לא צריך להיות מהמר גדול כדי להבין ש-SIMON THE SORCERER 2 ינחל הצלחה גדולה. יהיה נחמד להשוות ביגו לבין DISCWORLD של חברת PSYGNOSIS (עוד אחד ממשחקי ההרפתקה הגרפיים המצחיקים המבוסס על פנטזיה), זהו אחד ממשחקי ההרפתקה שבאמת ראוי לתשומת לב מיוחדת.

Super Street Fighter II Turbo

עוד משחק מכות או...



מאת: ניר שקד

מה כבר אפשר לכתוב? מה כבר אפשר לכתוב על משחק שהוא בעצם משחק מכות. כל כך הרבה נכתב על משחקי מכות, מאות, אולי אלפי כתבות. לקחתי נשימות ונשיפות ארוכות לריאות והתחלתי להירגע. איך להתחיל? איך להתחיל את הכתבה? אהה! היכרות רבותי, היכרות. למעשה כמעט ואין מי שלא מכיר את סטריט פייטר, את הראשון, השני, או אפילו את גרסת הטורבו. את המשחק, קוראים יקרים, אתם מכירים והוא מזוהה עם משחקים, כמו: מורטל קומבט, סופר פייטר, או סנגו פייטינג. הפעם מצאו למשחק שם מפוצץ וארוך למדי. נסו אתם להגיד חמש פעמים ברציפות סופר סטריט פייטר 2 טורבו ואחר כך עוד לכתוב את זה. אני לא מבין בשביל מה צריך לתת למשחק הזה שם של מכונית, מקרר, או מזגן עם שלט טלפתי. לאורך הכתבה אקרא למשחק סופר במקום סופר סטריט

DEE JAY – לוחם חדש יחסית, וזמר בעבר כפי שאפשר לראות בחלק מתנועותיו שמזכירות ריקוד (לא, הוא לא האח השישי למשפחת ג'קסון). הוא הגיע מג'מאייקה, מעדיף להילחם בכפר שלו, ונוטה להשוויץ ביכולת הקרב המדהימה שלו.

כדור אש – נשק קטלני, למרות שכדור האש דורש זמן הכנה, יש לו מספיק עוצמה לנצח ברוב קרבות האש.

ביצוע – שתי שניות אחורה, קדימה ואגרוף.

FEI LONG – שחקן קולנוע לשעבר ומומחה לקונג-פו. לאחרונה החליט שזכייה בטורניר עולמי מהווה עבורו אתגר גדול יותר מאשר להיות שחקן קולנוע, מה שהביא לפרישתו מעסקי הקולנוע לאחר שהשתתף בכמה סרטים.

בעיטת הדרקון – רגלו עולה באש ושורפת את האויב. בנשק זה מומלץ להשתמש אם האויב קרוב אליך, או במידה והוא תוקף אותך מהאוויר.

ביצוע – אחורה, למטה אלכסון אחורה, למטה ובעיטה.

CAMMY – לאחר שאיבדה את זיכרונה באורח מסתורי היא מצאה את עצמה בבריטניה, והצטרפה ליחידה צבאית מיוחדת בה למדה להילחם. מאחר והיא לא זוכרת דבר מעברה, היא הפכה להיות סוכנת סמויה.

תרגיל התותח – בתרגיל התותח היא בועטת באויב תוך כדי תעופה. תרגיל זה יכול להיות מסוכן אם האויב מצליח לחסום.

ביצוע – למטה, אלכסון למטה קדימה, קדימה ובעיטה.

T. HAWK – עדיין זוכר את היום שבו גנרל בייסון עקר אותו ואת משפחתו מארצם, ומאז הוא מחפש דרך לנקום בבייסון. הוא חי במקסיקו בה למד את שיטת הלחימה שלו במטרה לנקום.

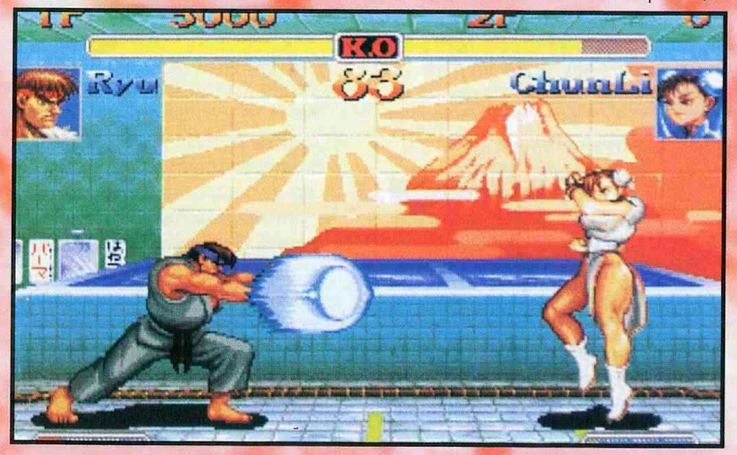
צלילת נץ – התקפה זו יעילה יותר מכדור אש. צלילת הנץ מהירה וחדה ויעילותה רבה מאוד. כמו כן, אפשר להשתמש בה למעבר מהיר ממקום למקום.

ביצוע – למעלה ושלושת כפתורי המכות ביחד.

BALROG – לשעבר אלוף אגרוף במשקל כבד. הוא הורחק מהאגרוף לאחר שעבר על חוקי הזירה ובחר להתגורר בלאס-וגאס. אין לו מבחר בעיטות, ומעלתו העיקרית היא אגרופיו. למרות שאלו שישה אגרופים שונים, עדיין וסרות לו הבעיטות.

מכת העוצמה – BALROG רץ לאורך המסך ומשתמש במכה המחץ הזו, מכה שיכולה לפגוע גם כשחוסמים אותה, לכן היא יעילה ביותר.

ביצוע – שתי שניות אחורה, קדימה ואגרוף.



SAGAT – נקרא מלך הזירה עד אשר הפסיד לריו. הפסד שהצלקת שעל חזהו לא תשכיח אותו ממנו לעולם, צלקת שנגרמה ממכת הדרקון של ריו. SAGAT מתחרה בתחרות הנ"ל במטרה לנצח את ריו, ולהשיב את כבודו האבוד. סגנון הקרב שלו נחשב לסגנון הקרב היעיל ביותר והמסוכן ביותר לאויביו.

מכת הנמר – כדור האש הפרטי שלו. זהו כדור האש החזק ביותר, הגורם ליותר נזק מכל כדור אש אחר ואפילו יותר חזק ממכת הדרקון של ריו. בעייתו היחידה היא שהוא דורש הרבה כוח קסם, לכן יכולים להשתמש בו רק בשלב היותר מאוחר של המשחק.

ביצוע – קדימה, למטה, אלכסון למטה קדימה ואגרוף.

פייטר 2 טורבו (אמנם אני כתב של וויז, אבל אני בהחלט לא מאזוכיסט).

לאחר שערכנו היכרות עם משחק שרובכם כבר מכירים (איזו פאדיחה), אספר על המשחק. לא מדובר במשחק עליו אפשר לכתוב רומנים (עיין ערך זילברשטיין), זהו משחק מכות וזה כבר מסביר הכל. מי ששיחק במשחקי וידאו צבר המון ידע על משחקי מכות, אך למי שלא מכיר (אמרתי כבר שאין הרבה כאלה?) אני יכול לומר שאין הרבה מה להשלים. במשחקים אלו מטרתך היא להרביץ לכולם (חוץ מלעצמך), וזו התורה כולה על "שטוזה" אחת.



בסופר (עיין ערך קיצורים) יש יותר דמויות, ואני מתכוון גם לדמויות חדשות. במשחק יש 16 דמויות, 6 מתוכן חדשות לגמרי. עם הדמויות החדשות נוספו לגרסת הטורבו מכות מיוחדות כשלכל דמות יש 3 מכות מיוחדות ומכת סופר אחת. את מכת הסופר אתה יכול לבצע רק כאשר עוצמת הקסם שלך מגיעה לסופר (כנראה שמכאן נולד שם המשחק). לכל המכות המיוחדות, לוקח קצת זמן להתרגל, אבל קצת השקעה ותוכלו לשלוט ולהשתמש כמעט בכל המכות המיוחדות, וברוב מכות הסופר החדשות של המשחק.

לסופר ולמשחקי המכות הקיימים יש הרבה במשותף, אבל ההבדל הבולט ביותר בין סופר לאחרים, הוא שבסופר רמתם של האויבים לא עולה בהדרגה משלב לשלב כמו במורטל קומבט ובמשחקים אחרים. כלומר, לא משנה כמה אויבים תנצח, הסיכוי שהאויב הבא יהיה האיש הכי טוב או הכי גרוע – שווה. לדעתי, העיקרון טוב מאוד, נותן למשחק אווירה מציאותית יותר ושומר על אפקט ההפתעה במשחק.

אני יכול לנסות להיות "יצירתי" ולתאר מהלך משחק עליו לא קראתם אף פעם באף אחת מהכתבות שעשו על משחקי מכות, אך בסופו של דבר החלטתי להיות פחות או יותר מעשי. בחרתי להתמקד בדמויות החדשות ובמכה הקטלנית ביותר של כל דמות.

לסיכום, זהו משחק מכות המתאים כמעט לכל שכבות הגיל. שלא כמו במורטל קומבט יש בו מעט דם ורמת האלימות יחסית נמוכה. הגרפיקה טובה (ציפיתי שהיא תהיה טובה יותר) אני מקווה שתיהנו ממנו לפחות כמו שאני נהניתי ממנו (אני תמיד נהנה להביס את אורן).

לשירותכם תמיד, ניר שקד – רמת גן.

דור גרוס

■ AMAZONA'S QUEEN

★ כדי לצאת מהכלא של האמאזונות יש לגרום לריב בין האסיר הנראה זקן לבין האסיר התשוש. במהלך הריב יש לקחת את הבובה של הזקן, ולהמתין לאמא שתגיע כדי לשחרר אותך.
★ כדי להזיז את הגורילה יש לשכנע אותה שהיא לא קיימת (כנ"ל בהופעתה הבאה).
★ קח מחברך המכונאי פצירה תמורת הקומקום שתיתן לו.
★ תן את הפצירה לאישה שליד הקופים (תחת הקצה השמאלי של בול העץ הענקי).
★ תן בננה לקוף שמשחק בקוקוס העגלגל.
★ חצה את הקוקוס לשניים באמצעות סכין.
★ לאחר שנתת לטבח קופסת שימורים של מזון לכלבים וגבינה, תן לו בננה.
★ קח מהארונות שליד המטבח צעצוע רעשני ותן אותו לכלב.
★ קרא מכתב בעזרת "LOOK".
★ השתמש בשואב אבק כדי להוריד דבורים שנמצאות על פרחים.
★ תן את שואב האבק ל-JOE וקבל תמורתו רשת.
★ לכוד באמצעות הרשת את: החרק שהדג מנסה לטרוף, הבושם של אמא (נמצא ליד המטוס) ותן אותו לנעמי.
★ דבר עם הזקן (שליד החנות של JOE) בעזרת המילון שתקבל מאשת הקופים (זו שקיבלה ממך את הפצירה).
★ לאחר שדיברת עם הזקן תן לו את הקוקוס השבור, הדבורים שלכדת באמצעות שואב האבק ושערה של הקוף התלוי.
★ את השערה תשיג לאחר שתיתן לנעמי בושם עבורו תקבל ממנה מספריים.
★ קטוף פרח מהגינה של "FLODA CAMP" ושים אותו לצד הקוף התלוי.
★ לאחר שהקוף ניגש לפרח (סמן לו לאן ללכת באמצעות המספריים), גזור לו שערה.
★ את המשחה שנתן לך הזקן תן לאחד משני החוקרים, לאחר שיספר לך שהוא סובל מפריחות בעורו. תמורת המשחה תקבל כסף. דבר עם החוקר נמוך הקומה וספר לו שלחבר שלך חסר קומיקס. כשישאל לשמו של חברך תאמר לו CHICAKO.
★ הראה לחברך את הקומיקס, אחר כך קרא אותו. הרטב את הדף שיצא בעזרת הקומיקס הרטוב שבמטוס.
★ קנה תקליט בכסף.
★ על מנת להיכנס ל-"FLODA CAMP" קנה שואב אבק.
★ פתח את הכורסה בה תמצא כסף.
★ השתמש בתקליט על משמיע התקליטים, עלה במעלית הסודית עליה המזכירה דיברה בטעות.

נועם נתן, בני ברק

■ פלש-בק

הקודים הבאים הם לרמה הקלה:

★ מסך ראשון - JAGUAR
★ מסך שני - COMBEL
★ מסך שלישי - ANTIC
★ מסך רביעי - NOLAN
★ מסך חמישי - ARTHOUR
★ מסך שישי - SHIRYU
★ מסך שביעי - RENDER
★ מסך שמיני -BRLUGA

■ MAGIC CARPET

★ במסך הפתיחה, לחץ על I - יופיע ברק אדום ואז עליך לכתוב RATTY, כך תוכל לנצל כמה צירופי מקשים עם ALT:
ATL+F1 - נותן לחשי קסם.
ALT+F2 - משחזר את אבני המאנה שלכם.
ALT+F3 - מקפיץ שלב.

■ HERETIC

★ RAMBO - כל כלי הנשק.
★ MASSACRE - מחסל את כל המפלצות.
★ SKEL - קבל את כל המפלצות.
★ SHAZAM - מצב GOD MODE.
★ PONCE - בריאות שלימה.
★ PAVMAP - (צריך קודם לעבור למפה). מראה את כל המפה, הקלדה פעם נוספת מראה את כל החפצים.
★ ENGAGEY - מקפיץ שלב.
★ ENGAGEX - מקפיץ אפיזודה.
★ GIMME - נותן חפצים שונים. צריך להוסיף למלה את האות האחרונה.
A - טבעת חסינת פגיעות
B - רואה ובלתי נראה
C - 25% בריאות
D - חיזוק כוח של נשק
E - לפיד
F - פצצת זמן עתיקה
H - הופך יריב לתרנגולת
I - תעופה
J - טלפורט

תומר אוחיון וחן אבן ממושב עין תמר שבדרום ים המלח

■ MORTAL COMBAT 2

★ כשמופיעה המודעה בתחילת המשחק רושמים את הקוד הבא: "AICULEDSSUL".
★ מומלץ להוריד את הטורבו כדי להספיק לרשום.
★ אם הקוד הנכון נכתב ישמע ה"גונג".
★ לחצו F9 ותוכלו לבחור בין מספר אפשרויות: להיות בלתי פגיעים, להרוג את היריב במכה אחת, לתכנן קרב, להפסיק את הזמן, לבחור את הסיום של היריב, או להתחיל מכל שלב במשחק.
★ כדי לראות את השחקן הסמוי שנמצא ב-"?" עליכם לנצח אותו בבעיטות נמוכות (הגנו על עצמכם בעזרת הקוד).

■ MORTAL KOMBAT 2

■ LIU KANG

★ כדור אש גבוה: פעמיים קדימה ואגרוף גבוה.
★ כדור אש נמוך: פעמיים קדימה ואגרוף נמוך.
★ בעיטה אווירית: פעמיים קדימה ובעיטה גבוהה.
★ בעיטת אופניים: להחזיק בעיטה נמוכה 5 שניות ולעזוב.
★ קסם סיום: למטה, קדימה, פעמיים אחורה ואגרוף נמוך.

■ MILENA

★ קלשונים: לשמור אגרוף גבוה 3 שניות ולשחרר (ניתן לעשייה באוויר).
★ בעיטת טלפורט: פעמיים קדימה ובעיטה נמוכה.
★ גלגול תקיפה: למטה, אחורה, אחורה ובעיטה נמוכה.
★ סיום: לשמור בעיטה גבוהה, ללחוץ 3 שניות ולעזוב (צריך לעמוד קרוב ליריב).

■ SHANG ZUNG

★ כדור אש: פעמיים אחורה ואגרוף גבוה.
★ 2 כדורי אש: פעמיים אחורה, קדימה ואגרוף גבוה.
★ 3 כדורי אש: פעמיים אחורה, פעמיים קדימה ואגרוף גבוה.

■ HELL

★ הסיסמה לדלת היא :SEASME

■ אביש

★ IHEZYY 5
★ TUXGIL 6
★ DPAINA 7



■ קירנדיה 3

★ פרוץ את הדלתות עם המסמרים החלודים שאתה מוצא בערימת הזבל.

■ בודד באפילה 3

★ תוכל להבריח את הנחשים בעזרת הרעשן שמצאת בחדר הראשי של המלון.

נועם נתן מבני ברק

■ קירנדיה 1

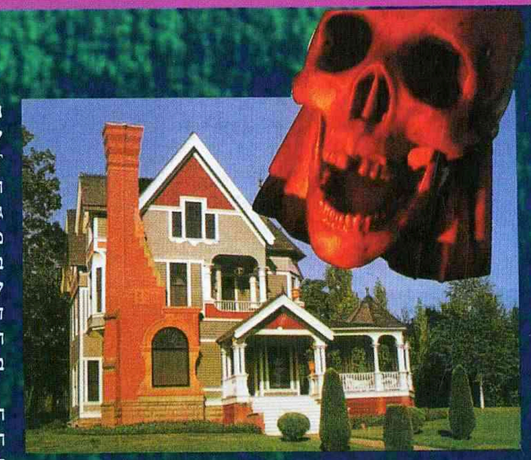
★ קח מהבית של סבא של ברנדון את המגילה של סבא שלו וגם את המסור שנמצא מתחת לשולחן.
★ חפש את המזבח שחסרה לו גולה וקח משם פרח ורוד.
★ קח טיפה של מים מן המקום שמטפטפים שם מים.
★ לך למנזר ותן לנזירה את הפרח ואת המגילה של סבא של ברנדון, היא תהפוך את הפרח האדום לפרח כסוף.
★ שים את הטיפה של המים בעץ הגדול הבוער, ואז יבוא ילד קטן. רדוף אחריו ומתי שלא תראה אותו יותר, עלה למעלה אחרי שתבהיל אותו ותיקח ממנו את הגולה הקטנה, ואז שים אותה על המזבח.
★ תן להרמן את המסור והוא יתקן את הגשר השבור.
★ בזמן שהוא מנסר את העץ לך למזבח ושם שים את הוורד הכסוף.
★ אסוף: בלוט, איצטרובל ואגוז וזרוק אותם לחור החפרפרת ואז יעלה צמח וייתן לך כוח ראשון.
★ רפא את הציפור עם הכנף השבורה וקח את הנוצה. תן את הנוצה לקוסם בבקתה והוא ייתן לך מגילת כפור.
★ האבן הראשונה בחידת אבני ההולדת, נמצא בתוך האגם שלידו יש פרחים צהובים.
★ כשפתרת את חידת אבני ההולדת, קח את חליל הקסם וחפש את המערה של מלקולם הנראית כראש של דרקון.
★ כשמלקולם זורק עליך סכין - החזר לו.
★ כשמלקולם מקפיא את פתח המנהרה, השתמש בחליל הקסם והקרח יישבר.
★ כשאתה במנהרה, במקום שבו ניתן לראות ים עם ירח - תמצא מטבע ואבן.
★ עליך לאסוף 5 אבנים כבדות.
★ כשיש לך 5 אבנים, חזור להתחלת המנהרה וזרוק את 5 האבנים על המשקולת, וכך תוכל לצאת.
★ לאחר שאתה יוצא, זרוק את המטבע לתוך הבאר ותקבל אבן ירח חזור למנהרה וחפש את המקום הסגול עם שני האורות הסגולים, שם תמצא את אבן הירח ותקבל קסם שני.
★ השתמש בקסם זה כדי לחפש את המקום בו יש הרבה לבה. קרא את מגילת הכפור, וכשהלבה תהפוך לקרה, עלה למעלה וקח את המפתח.
★ חזור חזרה לנקודת ההתחלה והיכנס למערכות האלו. עלה למעלה, וכשתראה מקום מואר באורות כחולים השתמש בקסם השני ועבור הלאה.
★ כשאתה בבית של זנטיה, צא ממנו, המשך ישר עד אשר תגיע למזרקה, שם תפגוש את מלקולם (בשנית), כשהוא לוקח את אחד הגביעים מן הבריכה שהתייבשה. חפש שיח בוער והשתמש במגילת הכפור באמצעותה תמצא את החלק החסר בבריכה. כשמים יזרמו שוב במזרקה - מלא בקבוק ושתה ממנו. כעת, כאשר קיבלת כוח שלישי, השתמש בו כדי להוריד את הגביע המרחף הנמצא מסך למטה מן המזרקה.

PC



11th HOUR

להציל את אילנה דיין



מאת: אידלס דוד

TRILOBYTE – למי שלא יודע – הוא שוכן יערות פרהיסטורי. דווקא בשם מוזר זה בחרה החברה המתקדמת ביותר בתחום המחשבים לקרוא לעצמה. חברת TRILOBYTE הייתה זו שהכניסה את השחקנים לעידן התקליטורים באמצעות המשחק עטור הפרסים, שנמכר ביותר ממיליון עותקים – 7th GUEST. זוהי חברה אשר בזמן שהטכנולוגיה לא עמדה בדרישות שלה, המשיכה בתוכניות הפיתוח שלה מבלי להיכנע או להתפשר על הסטנדרטים הגבוהים.

DEVINE, אחד ממקימי החברה, החל לתכנת כשהיה נער. וכמו שהאמא הפולנייה שלי הזהירה אותי, שיזרקו אותי מבית הספר כי אני מבלה יותר מדיי זמן מול המחשב ופחות מדיי זמן מול "מקראות ישראל", הבין גאוננו הצעיר שעליו להתרכז באחד מהשניים עם או בלי אמא פולנייה. בסופו של דבר החליטה הנהלת בית הספר לסלק אותו מהמוסד החינוכי בגלל היעדרויות וחיסורים משעות ומימי לימודים, אותם העדיף לנצל כדי לגמור את הגרסה הבריטית של המשחקים LANDEROS– ו-POLE POSITION, וליצור גרפיקה עבור משחקים כמו DEFENDER OF THE CROWN ו-ROCKET RANGER.

המטרה של חברת TRILOBYTE הייתה ליצור משחקים מתוחכמים המבוססים על תקליטורים, וכשנמכרו מיליון עותקים מן המשחק 7th GUEST, החליטה החברה ליצור משחק המשך להצלחה המסחררת – 11th HOUR.

הפרויקט 11th HOUR הינו אחד הפרויקטים השאפתניים ביותר בהם נתקלתי. רוב רובה של הביקורת שהופנתה כלפי המשחק 7th GUEST התרכזה בעלילה הדלה – השחקן מרחף לאיטו בבית גדול במטרה לפתור מעט חידות מחשבה, ולעולם אינו מעורב בעלילה. שאפתנות היא שאפתנות, כך שלפחות על פי דבריהם של אנשי TRILOBYTE, הופנתה תשומת לב רבה לבעיה זו במשחק החדש.

המשחק מציין את חזרתו של הנרי סטאוף, יוצר הצעצועים הרשע הנוטל חלק בעלילה המתחילה 70 שנה לאחר אירועי 7th GUEST. השחקן מקבל על עצמו את תפקידו של קרל דנינג, כתב ותחקירן של תוכנית טלוויזיה בשם "CASE UNSOLVED" (מקרה שלא נפתר).

העלילה נכנסת לקצב כשמתברר שרובין מורלס (הגרסה העברית הייתה קוראת לה ודאי אילנה דיין) מפיקת התוכנית וגם חברתו של דנינג, נעלמת בזמן חקירת רצח בעירו של סטאוף. דנינג מחליט לחקור את הבית הנטוש של סטאוף בתקווה למצוא אותה ולהחזירה הביתה בשלום. בהמשך יתברר שנכונה לגיבורינו

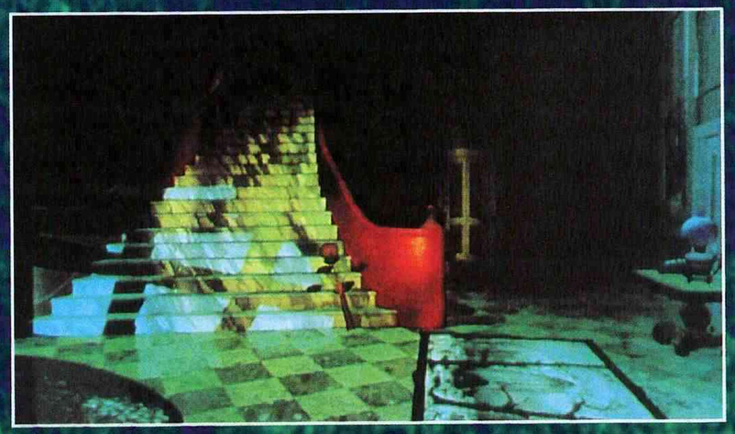


הפתעה קטנה.

הפעילות במשחק דומה לפעילות במשחק הקודם, מתקדמים רק לאחר פתרון החידות. יחד עם זאת, המשחק הוא הרבה יותר מורכב, מכיל המון קטעי וידאו, כשפיתוח הדמויות טוב יותר והחידות קשות יותר לפיצוח. דיויד וילר, הכותב והמנהל של 11th HOUR, מגלה כיצד המשחק עובד: "השחקן נכנס לחדר במטרה לגלות נקודה אחת חמה – החידה. פתרון החידה נותן חיים לחפצים אחרים בחדר, וכשבוחרים לקחת את החפץ הנכון, השחקן זוכה במבט על העלילה. העלילה מחולקת לחמש מערכות. לאחר שפותרים את החידה האחרונה במערכה, מקבלים הצצה כוללת של העלילה שנחשפה עד אותו הרגע, ובסוף המערכה האחרונה אתה בוחר כיצד לסיים את המשחק."

ההחלטה הגורלית עוסקת בבחירת האישה (אחת משלוש) אותה תציל. למרות שמטרתך המקורית היא להציל את רובין מורלס, שתי נשים נוספות קוראות לעזרה ואתה חייב לבחור באחת מהן. אם החלטת להציל אחת מהן ואתה מגלה שטעית, אתה יכול לחזור ולחפש אחר אשה אחרת, מה שהופך את המשחק לקשה יותר. לעומת זאת, אתה יכול לשחק במשחק שלוש פעמים ולגלות את כל הסיומים האפשריים, אבל כמה מהחידות קשות עד כדי כך שהן מסוגלות להוריד לך מהמוטיבציה לנסות אותן יותר מפעם אחת. נכון, אני מודה שהגישה היא לא בדיוק פמניסטית ולא מדובר ב"משחק השנה" של נשות ויצ"ו, נעמ"ת, ובטח לא של שושי שלי.

החידות כאן די קשות. למזלך, החבר'ה ב-TRILOBYTE הוסיפו למשחק אופציה של עזרה שתקל עלי ועליכם (ואולי גם על שוש שמתחילה להתעצבן) את החיים. ב-7th GUEST היה מסך עזרה, אבל אם היית משתמש בו היית מפסיד במשחק.



במשחק החדש העזרה באה בשיטת יומן כיס, אליו ניתן לגשת בכל שלב של המשחק בעוד רמזים ניתנים באמצעות קטעי וידאו.

לא רק שהעלילה ב-11th HOUR מערבת הרבה יותר את השחקן מאשר במשחק הקודם, המשחק עצמו הרבה יותר ארוך – ליתר דיוק גדול פי 12. עד כה, הגרפיקה, קטעי הווידאו, הקולות והמכניקה הכללית של המשחק תופסים 134Gb של נתונים לא מקובצים, שווי ערך ל-68 תקליטורים. איכשהו, אנשי TRILOBYTE הצליחו לדחוס את כל זה בשלושה תקליטורים: שניים לנתוני המשחק והשלישי למוסיקה ולדיבוב. כיצד הצליחו לעשות זאת?

קודם כל, הם הלכו צעד אחורה ובחנו את המשחק הקודם. כאשר הם החליטו ליצור את משחק ההמשך, הוצבה בפני המתכנתים מטרה – ליצור את המשחק הקרוב ביותר לאיכות של טלוויזיה. לא מדובר במטרה קלה. המראה המיוחד של 7th GUEST בא כתוצאה משילוב של וידאו וגרפיקה ממוחשבת: את השחקנים צילמו על רקע כחול, ולאחר מכן הוכנסו דמויות וידאו לרקע המחשב על ידי תוכנת 3D STUDIO. בכדי להשיג את כל זה, גריים דוינה יצר מערכת פיתוח משחקים משלו, GROOVIE (GRAME'S OBJECT ORIENTED VIEWER), שאפשרה לקטעי שמע ווידאו להשתלב עם גרפיקה ממוחשבת.

למרות זאת, 7th GUEST לא הצליח להגיע לאיכות טלוויזיונית. המשחק משתמש בווידאו בריצה חלקית של 15 מסגרות לשנייה, ולמרות שזה נראה מאוד מרשים בזמנו, אנשי TRILOBYTE רצו לקבל תוצאות מרשימות יותר במשחק החדש. בעקבות זאת החליטה החברה שהמשחק 11th HOUR ירוץ במהירות של 30 מסגרות לשנייה (פי שניים מהמהירות של 7th GUEST). הוסף לכך את פס הקול ב-MIDI מלא, ותוכל להתחיל להבין עד כמה קשה ליצור משחק שירוץ במהירות סבירה.

כיצד מבצעים זאת? משתמשים בשיטת הדחיסה. TRILOBYTE פיתחו אלגוריתם משלהם לדחיסת נתונים בשם ENCODE, כתוצאה מכך המשחק 11th HOUR נראה נקי יותר, רץ מהר יותר ומציג פחות דרישות מחשב מכל דבר אחר שניתן להשיג על ידי שימוש ב-MPEG או בטכניקות דומות לה.

הכל טוב ויפה, אמרתי לעצמי, אך שאלה אחת נותרה במוחי הקודח – אם ENCODE טובה יותר מכל דבר אחר בשוק, האם TRILOBYTE להוטים לעשות כסף על ידי מכירת זכויות השימוש לחברות אחרות? התשובה היא לא. "אנחנו בביזנס של מכירת משחקים, לא טכנולוגיות חדשות," אומרים בחברה.

פירוש הדבר הוא של-TRILOBYTE יש יתרון עצום על כל החברות המתחרות שלה, ו"מן הסתם" החברה רוצה לשמור על מצב זה בעתיד. אני רק מקווה שהמשחקיות שב-11th HOUR מרשימה לפחות כמו הטכנולוגיה שלו.

PC

COMAND & CONQUER

האגודה למען החייל

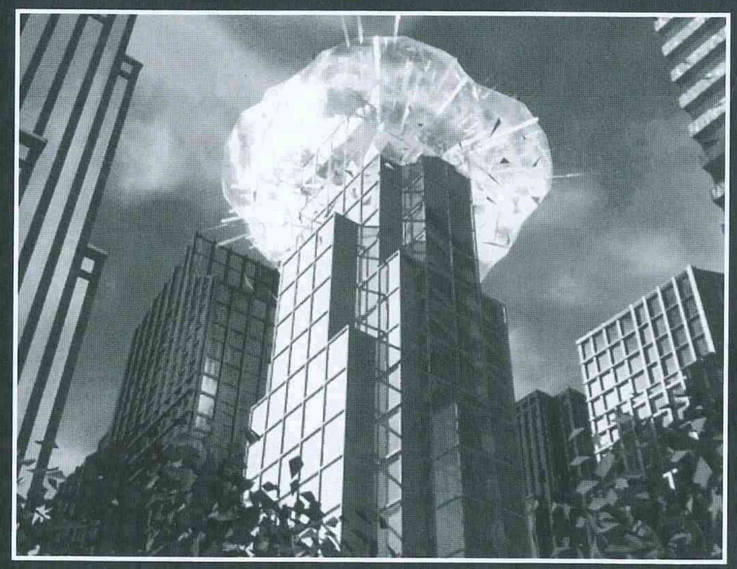
מאת: דויד זילברשטיין

לא כל המשחקים נולדו שווים. יש את אלו שמעבירים לך את צהרי השבת בין "בוקר של כייף" לשידור חוזר של "בוורלי הילס", יש את המשחקים שמשחקים בהפסקת צהריים בעבודה עם גולדשמיט מהנהלת חשבונות, יש את המשחקים ששומרים על המחשב אחרי שהם הרסו לך את הכונן הקשיח, אך משחק מעניין באמת מרתק עד כדי כך שאתה מאבד עניין בלחיות, משחק שמחזיר את המנטליות החברתית שלך שנים לאחור, או במלים אחרות, החברים שלך חייבים להאכיל אותך ב"גרבר" עם כפית אם הם רוצים לראות אותך (אף אחד עוד לא הפסיק לאכול בגלל משחק מחשב). אני מדבר על משחק שבגללו מתחילים ללבוש טיטולים כדי לחסוך את זמן ההליכה לשירותים, אני מתכוון למשחק כמו DUNE II.

אההה.... כן, כן, DUNE II האגדי שזחל לו אל התמונה לפני כמה שנים בלי לעשות הרבה רעש. נח לו על מדפי החנויות זמן מה, קיבל שתיים שלוש ביקורות מצוינות ונמכר בכמה עותקים, עד שהשמועה החלה לעבור מפה לאוזן, ולפני ששמת לב, כולם דיברו על משחק האסטרטגיה החדש של WESTWOOD. DUNE II ריתק אנשים למסך באופן מהפכני. המתח, ההתרגשות ומעבר לכל - האתגר וחוסר היכולת לצפות את המשימות השונות, הפכו את DUNE 2- להצלחה אדירה. המשחק תורגם על ידי קובי קרליבך, כתב וויז בדימוס, ל-חולית 2. קרליבך כתב בזמנו "ברור לי שמדובר באחד המשחקים המאתגרים ביותר, ברור לי שהמשחק יצליח מאוד, ומעל הכל ברור לי שמשחק ההמשך בדרך", ובכן צדקת קרליבך, משחק ההמשך כבר כאן. בכתבה הבאה תגלו אם עמדו יוצרי משחק ההמשך בציפיות הגבוהות. ווהאו, איזה מתח, אפשר לחתוך את האוויר בסכין (רק אל תגזרו לי את הכתבה).

בכל אופן, בחזרה לענייננו (כפי שהייתה אומרת המורה שלי לגיאוגרפיה בכיתה ו' בכל פעם שנושא השיעור היה עובר מאדמות כורכר לסרטי סילבסטר סטאלון), DUNE II היה מדהים ולכן כולם מצפים שאותן התכונות שגרמו לו להיות כל כך מוצלח יהיו גם במשחק ההמשך שלו: COMMAND & CONQUER ובעברית: "פקד וכבוש" (תודה לאבשלום קור...).

רגע, למרות ש- COMMAND & CONQUER הוא משחק אסטרטגיה בסגנון זהה, הוא לא בדיוק המשך ישיר ל-DUNE II. העלילה מתקיימת במאה ה-21, בה שני כוחות השואפים לעוצמה נאבקים בינם לבין עצמם. הכוח האחד ממומן על ידי הממשלה העולמית הנקראת GLOBAL DEFENCE ובעברית: "הגנה עולמית" (אההה... כן, אבשלום קור. שוב



PC



פעם תודה!) מול כוח זה עומדת חבורה מוזרה של טרוריסטים הנקראת NOD ובעברית: BROTHERHOOD OF ה... אופס... אחוות ה... אההם..." (אה... כן אבשלום, באמת תודה, אתה יכול ללכת, באמת תודה. לך, לך, די...).

שני הצדדים נאבקים על TIBERIUM, המחצב האחרון שעדיין יש לו איזשהו ערך בכוכבנו הקטנטן (אתם רואים ילדים, אם נגן על איכות הסביבה לא נגיע למצב כזה. בהזדמנות זו ברצוני לציין שהכתבות שלי ידידותיות לסביבה כי הן מחומרים ממוחזרים - אגב, אני מרשה לכם למחזר את הנייר עליו כתובות הכתבות שלי רק לאחר הקריאה).

המטרה היא להשתלט על אזורי קרב שונים ולבזוז כמה שיותר TIBERIUM לא משנה אם בחרת בצד הנכון, או בצד הבריון (איזה חרוז), אתה עדיין צריך להשמיד את אויביך עד תום. כך שזהו בעצם משחק אקשן/אסטרטגיה שאינו מבוסס על תורות (אחד החסרונות במשחק UFO, למשל). אחרי שקבוצת חיילים מיוחדת מקימה לך תשתית ובסיס מבצעים, מה שנותר לך זה רק למצוץ כל גרם TIBERIUM שיש בשטח. הכייף מתחיל כשהצד השני מחליט שגם הוא רוצה לחצוב באותו אזור, ושולח את הפלוגה המשוריינת שלו לשאת ולתת בנושא באופן תרבותי.

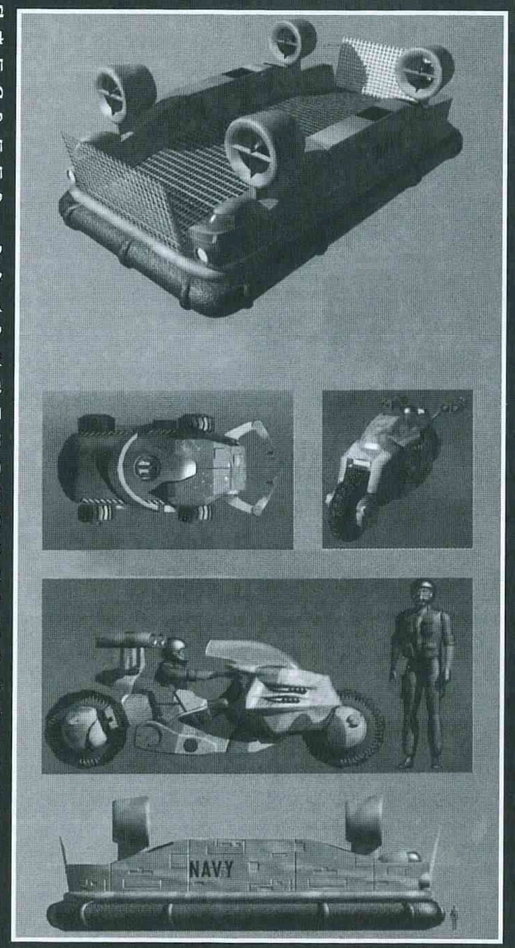
COMMAND & CONQUER עוסק למעשה בניהול משאבים. אני לא מדבר על עבודה פקידותית בעירייה, אלא על החלטות שכל דיקטטור צבאי או מנהיג ריכוזי (כמו קובי, למשל) מעורב בהן. עליך להחליט אילו בניינים, כלי רכב ופלוגות יצליחו להשתלט על איזה אזור. אחר כך עליך לחצוב מספיק TIBERIUM כדי לממן את העניין, ולבסוף אתה צריך לדאוג שהחיילים שלך לא יתפוצצו לרסיסים ברגע שירדו מהנגמ"ש. במשחק תשתמש בכלי רכב מלחמתיים מתוחכמים ביותר (הטובים באמת לא מופיעים בשלבים הראשונים).

בזמן שחייליך משחקים, הורגים ומשמידים, כורה ה-TRIBERIUM שלך יכול לזגזג לו באזור, לאסוף את המינרל יקר הערך ולחזור לבסיס כדי לקבל מזומנים בעזרתם תבנה עוד בניינים ותשפר את כוחות ההתקפה. אם וכאשר תצליח לסיים את המשחק, אתה יכול להתחיל את הכל מהתחלה מהצד השני של המתרס. אם ניקח בחשבון שישנן 42 משימות, זה יכול לקחת לא מעט זמן.

האמת היא שיש ל- COMMAND & CONQUER הרבה מאוד יתרונות. קודם כל, הוא מרשים מאוד ואני מניח שלעובדה זו יש קשר עם 1.2 ג'יגה של גרפיקה ממוחשבת (שמכווצת ללא רחמים לשני תקליטורים. כלומר, יותר משעה של צילומים ריאליסטיים. חוץ מזה, הקריינות מתבצעת על ידי שחקנים מקצועיים (ענק!), ומוסיקה מלווה בנצנוצי "HIP-HOP", "HOUSE" ו-"NEW AGE".

אם מעניינים אותך משחקי רשת ומודם, אז ודאי תשמח לדעת ש-COMMAND & CONQUER נותן תמיכה לחיבור מודם, רשת תקשורת, וחיבור סיריאלי. הדבר מאפשר לעד ארבעה שחקנים להתעלל זה בזה באזור ספציפי, או בזירת DEATHMATCH מיוחדת! יייייהאאאא!!! מבחינת החומרה יש לי חדשות טובות וחדשות רעות. החדשות הטובות הן שהמשחק ירוץ באושר, שמחה וגיל על מחשבים עם 4 מגה זיכרון עליון. החדשות הרעות הם שכדי להריץ את המשחק צריך מינימום 486 DX. אופס. אגב, ציפור קטנה לחשה לי, שחברת VIRGIN הפסיקה לפתח תוכנה למחשבים המבוססים על מעבד 386, כך שכדאי לשפר את המחשב היום!

חברת WESTWOOD הספיקה לקנות לעצמה מקום של כבוד ברמה עולמית, לאחר הצלחת המשחקים KYRANDIA ו-DUNE II, כך שיש למה לצפות מ-COMMAND & CONQUER. אחרי שתשחקו במשחק, תגיעו למסקנה שלא "הכל רעש וצלצולים", שיש המון משחק, הנאה ותוכן, ולא רק גרפיקה מהממת. המשחק מרשים מאוד ומידת החשיבה הרבה שהשקיעו בו מתבטאת, בין היתר, בעובדה שזהו משחק חכם. השחקן לא צריך לשלוט בכפתורי הג'ויסטיק, או לפתח זריזות ידיים מדהימה (אני ממליץ בפניכם לראות את דוד אידלס משחק). השחקן צריך להשתמש בהיגיון. עליו לשלוט גם בקרב וגם במנהלה, שבלעדיה הקרב נראה לגמרי אחרת. על השחקן למצות כל סיכוי לפתרון הסכסוך בדרכים לא אלימות לפני יציאה לקרב (יסודות דיפלומטיים). משחק מעולה לכל אחד, ובפרט לאילו מכם המתכננים קריירה צבאית. מי יודע אולי איזה רמטכ"ל לעתיד סיים כעת לקרוא את הכתבה.



מקלדת-קומפי וסדרת סרטי האנימציה המיוחדים של ארל-קומפי



מקלדת צבעונית ואטרקטיבית המתחברת למחשב PC
סטנדרטי ומשלבת בצורה נפלאה וייחודית את עולם
המולטימידיה, הסרטים והצעצועים!

סגנון שונה וחדשני היוצר סביבה חינוכית ומלאת הנאה ואתגר,
לילדים סקרניים בני שנתיים עד שש!

מקשים גדולים ומאוירים יאפשרו לילדיכם בחירה בין כלי נגינה
שונים, שליטה על מזג האוויר, שינוי צבעים ועוד.
טלפון עם לחצני הדמויות המרכזיות בסרט מאפשר להתקשר
ישירות לדמויות ולקבל תגובה!

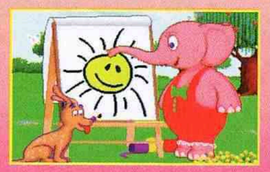
ילדיכם יהפכו מצופים פסיביים למשתתפים פעילים ונרגשים!

- מצוין * * * * PC MAGAZINE
- אחת מעשר התוכנות המומלצות לילדים בארה"ב-Dr. Toy,
- פרס העיצוב והתפעול תערוכת CES

עוד מסדרת מקלדת-קומפי עכשיו בחנויות!

הרפתקה בצבעים (העצם האבודה...)

היש דבר מלהיב מלפתור תעלומה ביחד עם חברינו החביבים
מארץ-קומפי ובה בעת ללמוד הכל אודות הצבעים?



קומפי, פילי, באדי וסניילי אמנם נלהבים לעזור לג'אמפי ולחפש את
העצם שאבדה לו, אך לא יוכלו להסתדר ללא עזרת ילדך!
באמצעות צביעת עצמים, שינוי צבעים ומחיקתם, ילדך מסייע
לדמויות בארץ-קומפי ולומד תוך כדי משחק על עולם הצבעים, על
ערכי חברות ועזרה לאחרים ודברים רבים אחרים שתוכלו לגלות
במהלך ההרפתקה המלהיבה.
למשל, כשלוחצים על מקשי הירח או השמש, הם מנהלים דו-שיח
ובו מידע רב-ערך על ההבדלים שבין היום ללילה. כשלוחצים על
מקשי כלי הנגינה, חברינו המוסיקליים מציגים חידות בחרוזים
המלמדות את ילדך על העולם הצבעוני שמסביבנו.
כל סצינה בהרפתקה היא חוויה מרתקת ומעשירה.
זוהי דרך נפלאה להכיר לילדך את עולם הצבעים המקסים.

הקונצרט הגדול

צלילים ומוסיקה אהובים על ילדים.



משום כך, רבות מחוויות הלימוד שלהם נרכשות באמצעות
שירים ומנגינות. וכך, כאשר הדמויות בארץ-קומפי פותחות
את שערי עולם המוסיקה הקסום, מזומנות לילדך שעות של
הנאה ולימוד.
מקלדת-קומפי ו"הקונצרט הגדול" מאפשרים לילדך לנגן
בהתלהבות על בום-בום התוף, פיפי החלילית, מאנו
הפסנתר וטמפו החצוצרה, ולהתכונן יחד איתם לקראת
הקונצרט הגדול.
לאורך הסרט כולו, תוך הפגנת שליטה מוחלטת במתרחש,
ילדך ישנה צבעים בתמונה, יצלצל לדמות האהובה בטלפון
של קומפי, יבחר את כלי הנגינה איתו הוא נהנה להתאמן ועוד
ועוד!
"הקונצרט הגדול" עשיר בצבעים ובצלילים ועוזר לילדך ללמוד
את רזי הכלים השונים והנגינה בהם.

MULTI BUG SYSTEM

שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ. כנרת 13 בני ברק טל: 03-5794711

עיצוב: אדר



מאת: ניר שקד

PC

חשבתי וחשבתי איך לפתוח את הכתבה. במה להתחיל – בבדיחות, בגרפיקה, בצליל או בעלילה שעד עכשיו אני מחפש אחריה. בסופו של דבר אמרתי לעצמי – על כל אלה אפשר לכתוב מאוחר יותר, והחלטתי לפתוח ברגע שייזכר לדורות במזרח התיכון, הרגע בו קיבלתי את המשחק.

KIDS ON SITE
הרס עצמי

הגעתי באיחור לפגישת המערכת (כן, יש יותר משני כתבים). קובי (אדון עורך) הפקיד בידי בנחישות ובעורמה את המשחק הנ"ל, קראתי את הכותרת ואמרתי מה הולך פה? איפה אלי יצפאן? נותנים לי לכתוב על משחק שלא מתאים לגילי! אני בן 17 ונותנים לי משחק לילדים קטנים. ביקשתי שיחליפו לי את המשחק, אבל התברר שקובי ערמומי, נחוש בדעתו ואף מצליח לעתים לנטוע בכתביו רגשות אשם פולניים. כעוס, עצוב ובעיקר אשם הגעתי הביתה, הפעלתי את המחשב והתחלתי לשחק.



15 דקות הפרידו ביני ובין המסקנה שמדובר במשחק מקסים, חמוד, מצחיק, פשוט וחסר עלילה לחלוטין. כל מה שאתה צריך לעשות הוא להרוס דברים ולצחוק. אתה מתחיל להשתולל במשחק, מוציא הכל החוצה ונהנה מכל רגע. המשחק שרבים משחקים בו ופשוט לא מפסיקים, מלא בקטעי וידאו הומוריסטיים ומלווה בגרפיקה מדהימה. במשחק קטעי דיבור רבים, וחשוב לציין שהשפה המדוברת היא אנגלית (אמנם קלה, אבל כדאי שתדעו, רק ליתר ביטחון).

הפעלת המשחק פשוטה. ישנם 3 כפתורים: האחד ימינה, השני שמאלה והשלישי מפעיל את אחת המכונות: דחפור, טרקטור, מנוף הריסה ומכבש. כלי הרכב הכבדים הללו שייכים לחברת בנייה בה אתה עובד בתור נהג. עליך לבצע את העבודה שמטילים עליך תוך פגיעה מינימלית באנשים באתר (זה למעשה כל הכייף).

אביא בפניכם שתי דוגמאות אופייניות:

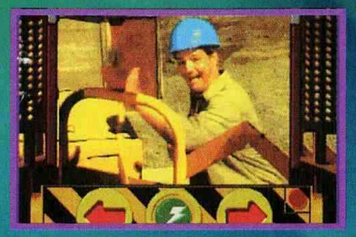
מקרה הדחפור – הייתי צריך להעביר אדמה למשאית, בין החול למשאית נמצאים מספר עובדים שבדיוק אוכלים ארוחת צהריים. "החלטתי" לקחת את אחד העובדים ולשים אותו במשאית, ובפעם השנייה נתתי לעובדים לאכול "קצת" חול.

מקרה מנוף ההריסה – נאלצתי להרוס בית באמצעות מנוף ההריסה, פגעתי במדריך שלי בטעות והפכתי אותו לגמד.

חברת הבנייה מספקת לך מדריכים. אחת מהם היא המנהלת ושני המדריכים האחרים מטורפים יותר ממך, כך שאין מה לדאוג בקשר לפיטורים, כל עוד אתה פוגע באנשים והורס דברים של חברת הבנייה בה אתה עובד. אין היגיון כלכלי ואין היגיון מוסרי, זו מופרעות נטו.

המשחק עצמו נכנס לקטגורית הבלתי מוגדרים. הוא לא שייך לקטגורית DOOM ומשחקי ההרג וההרס האחרים, אבל הוא חסר עלילה ובגלל חוסר העלילה הוא נכנס לקטגוריה אחרת. אפשר להכניס אותו לקטגורית משחקי הילדים אבל משחק זה לא מיועד רק לילדים קטנים (כפי שאולי הובן מהכותרת), אלא גם למבוגרים יותר. המשחק הגיע מבית היוצר של חברת DIGITAL PICTURES (חדשה בישראל), חברה המוציאה לשוק משחקים איכותיים עם דגש מרבי על הצד הוויזואלי שבהם, תוך שימוש מאלף בקטעי וידאו.

KIDS ON SITE מומלץ לאחר יום עבודה או יום לימודים ארוך, אני בעד להוציא הכל החוצה.



צ י ו נ י ם

גרפיקה:	100
צליל:	95
כייף:	90 (לילדים 100)
כללי:	95

שווה את המחיר – לא רק לילדים קטנים.

ד ר י ש ו ת מ ע ר כ ת :

מחשב 486
4MB זיכרון (מומלץ 8MB).
עכבר

NBA LIVE 95

מבצח הסיסטוקים

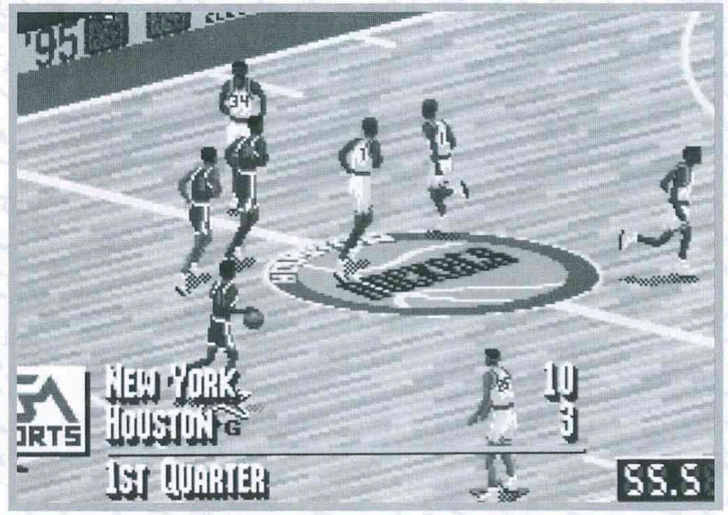
מאת: דויד זילברשטיין

PC

מעולם לא הייתי ספורטאי טוב. זוכרים את הילדים שכשמשחקים כדורגל אומרים להם לרדת להגנה, כשמשחקים מחניים הם תמיד חוטפים את הכדור בפנים, הילדים האלה שאף פעם לא משחקים כדורסל (לפחות לא בפומבי), ובכן, דויד זילברשטיין, כתבכם הנאמן, היה פחות או יותר אחד מאותם ילדים. הדבר היחידי ששמר על כבודי הוא יכולתי המדהימה לפצח פיסטוקים, מיומנות שהיא חלק בלתי נפרד מהשם זילברשטיין. אם להיות גלוי לגמרי, אף פעם לא ממש אהבתי משחקי ספורט. בעוונותי הרבים אני כתב בוויז, והיה ברור לחלוטין שבאיזושהי נקודת זמן אאלץ לכתוב על משחק ספורט זה או אחר. שימו לב מה קרה לי הפעם.

כשקיבלתי לידי משחק ספורט של חברת ELECTRONIC ARTS, אמרתי מצוין, זאת תהיה כתבה קלה. אני אפילו לא צריך לראות את המשחק. עם ישראל – יש לי הודעה בשבילך: NBA LIVE 95 (מעתה: NBAL), הוא סופר משחק! אם אתה אוהב כדורסל, הוא משחק חובה! אם אתה לא רואה את הטעם במשחקי הכדורסל, אז שחק בו ותראה. עוד הצלחה קלאסית בטוחה מהחברה שלא עושים שום דבר לא נכון. אז הנה לכם פתיחה לכתבה וזה היה מבלי לראות ולו חלק מהעניין.

אתם עדיין איתי? סביר להניח שאתם בכלל לא רואים את הכתבה הזו, כי אין ערך שיאשר אותה עם פתיח כזה. קובי מורט שערות מראשו עכשיו, כי הוא לגמרי משוכנע שעברתי את גבול הטעם הטוב, "אז מה?" אני אשיב לו בין מריטת שערה אחת לחברתה, "גם בדיחות יש-לי-יש-לי, שעברו מזמן את גבול הטעם הטוב, חוזרות על עצמן יותר מדיי, ועדיין צריכים לסבול אותן כל יום שני בערב". "אההה", אומר קובי עם מריטת השערה האחרונה מפדחתו המבריקה, ועל פניו חיוך של ניצחון "אולי לא שמת לב, אבל הורידו את פינת יש-לי-יש-לי מהקומדי-סטור". הוא מוציא מכיסו מצית כסף מיוחד בה הוא משתמש, רק כדי להצית את הכתבות של זילברשטיין ושם אותו ב"היכון". אני מושיט לו את משחת הווקס איתה הוא מתחיל לצחצח את ראשו המהודר, ואומר לו "אז מה? בדיחות ה-'בא-קר או בקר?' ו-'לרכל או לרחל?' חוזרות על עצמן בדיוק באותה צורה". אני לוקח את המצית הכסוף (השלושים במספר שקובי קנה) ומוחץ אותו בעזרת פטיש 5 קילו (שקניתי במיוחד כדי לנתץ את המצית של קובי), ומעניק לו

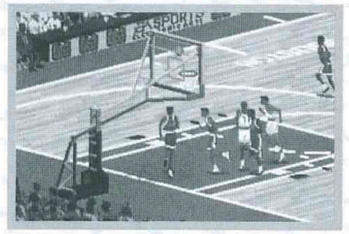


גורל דומה ל-29 חבריו הנחים במרפסת של קובי.

בכל אופן, כדי להרגיע אתכם: כמובן שניתן הצצה במשחק, רק בשביל להיות בטוחים. כבר תפסו אותי בעבר עם הנחות מטופשות והצהרות אמיצות מסוג זה (רחל אני מצטער). רק שנייה, אני מתקין את התקליטור על המחשב, והנה אנחנו מתחילים.

לאחר שלושת רבעי השעה.

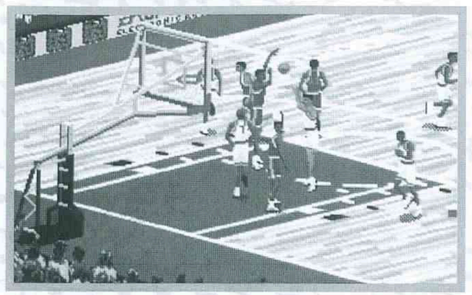
אוי לא! איזה משחק מגעיל! NBAL זה בזבוז התקליטור הגדול ביותר שראיתי בימי חיי! אבל, כמובן שאני משקר רק כדי להזין את האולקוס שקובי מפתח בגללי. אם אין לכם כוח לקרוא את שארית בלבול-המוח הזה, תחזרו שוב לפסקה הראשונה (ידעתי שאני תמיד צודק). אוקיי, אז NBAL הוא משחק טוב. אבל למה?



אני מודה, אני מודה! אני לא מעריץ הכדורסל הכי גדול שנולד. האמת היא שאני יכול לציין בשליפה מהשרוול רק שלושה כוכבי NBA: השניים הראשונים הם ג'ורדן ובירד (וזה רק בגלל שיצא פעם משחק מחשב בשם ג'ורדן נגד בירד) והשלישי הוא מג'יק ג'ונסון. פעם לא אהבתי כדורגל עד למשחק "SENSIBLE SOCCER" ואפילו חשבתי שאני שונא פוטבול עד ל-"JOHN MADDEN FOOTBALL", ומאז אני צופה קבוע של הסופרבול. משחקי כדורסל אחרים לא הצליחו להכניס אותי לעניין בעבר, אבל הפעם זה קרה. והכל בגלל המשחקיות הידידותית למשתמש. התחלתי בדרגת הקושי "CRY-BABY", הורדתי את כל ה"פאולים", וכל מה שאסור הפך למותר. פשוט כייף על המגרש (מותר לעשות הכל). אחרי שאתחיל להבין קצת מה העניינים ומי נגד מי (תרתי משמע), אחזיר את החוקים המציאותיים אחד אחד, עד שלבסוף אדע את כל חוקי הכדורסל בלי להיות זקוק לספר, או לאחי הקטן שפתאום מרגיש קצת יותר מדיי חשוב.

בסופו של דבר אכיר לא 3, אלא 100 שחקני ליגה שונים ואקנה צלחת לוויין מכוונת על ערוצי הספורט מחו"ל. היום גיליתי שאני מתחיל לפתח כרס קטנה, אני לא רוצה לחשוב מה יקרה אחרי הגשמת התוכנית הנ"ל.

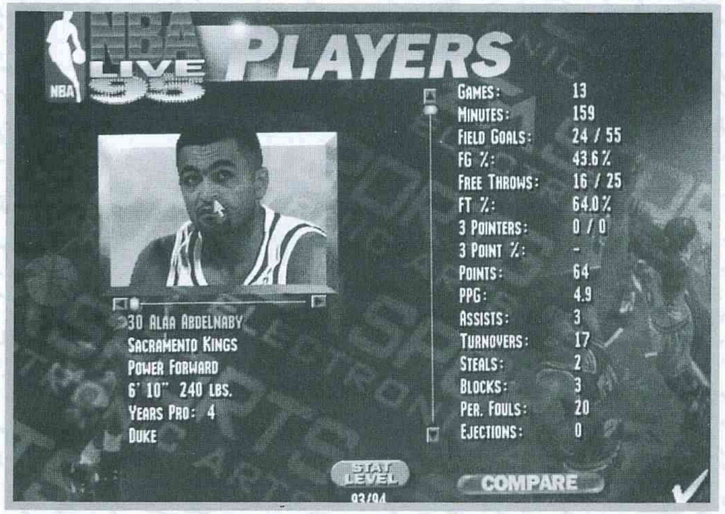
המשחק מלא בנתונים, אלא שהפעם, הם מוצגים באופן נחמד וידידותי. רמת העניין והמשחקיות של המוצר הן שעושות את ההבדל, אך הצגה נחמדה יכולה להכיל כמה וכמה קרבות. יוצרי המשחק הקפידו שתהיה תמונת ראש ופורטרט לכל שחקן, ואינספור פרטים אישיים.



ניתן לגלות, למשל, שבלוגו מקבלוגינס הוא בגובה 38 רגל ושוקל 2 טון. נו טוב. נבירה נוספת בפרטיו תגלה ש... אופס! הוא הרג 14 אנשים בעבירות עונשין, ונראה רץ לאורך המגרש במהירות גבוהה מ-90 מייל לשעה. אתה מתחיל להצליב נתונים של שחקן אחד מול שחקן אחר, אחר כך אתה מתחיל להסתכל בנתוני השחקנים אחד לאחד, וכך מבלי שהרגשת, נכנסת לאמוק של מנהל קבוצה, זאת למרות שברוב המקרים אתה לא ממש יודע מה אתה עושה.

פיקסלים ענקיים! אם לומר את האמת נראים מוזר. אחרי גרפיקת הרזולוציה הגבוהה של הפתיח, אתה מרגיש כאילו חטפת בעיטה במקום רגיש ביותר. "היי?" אתה אומר, "למה הפיקסלים גדלו?!". אל תדאגו, זה רק הלם קצר. תצאו מזה. תראו, הפתיח נותן הופעה מרשימה עם זיליון נקודות על מילימטר. המשחק מקדיש את עצמו למשחקיות ואנימציה מהירה, וטוב שכך. מה הטעם בכדורסל ב-SVGA אם הוא יהיה איטי ומקוטע? בדיוק, אתם צודקים, אין טעם! אבל בכל מקרה, בחזרה למשחק. תוך 20 שניות תתרגלו להפעלת המשחק הפשוטה ותוך 40 שניות תתחילו לקלוע.

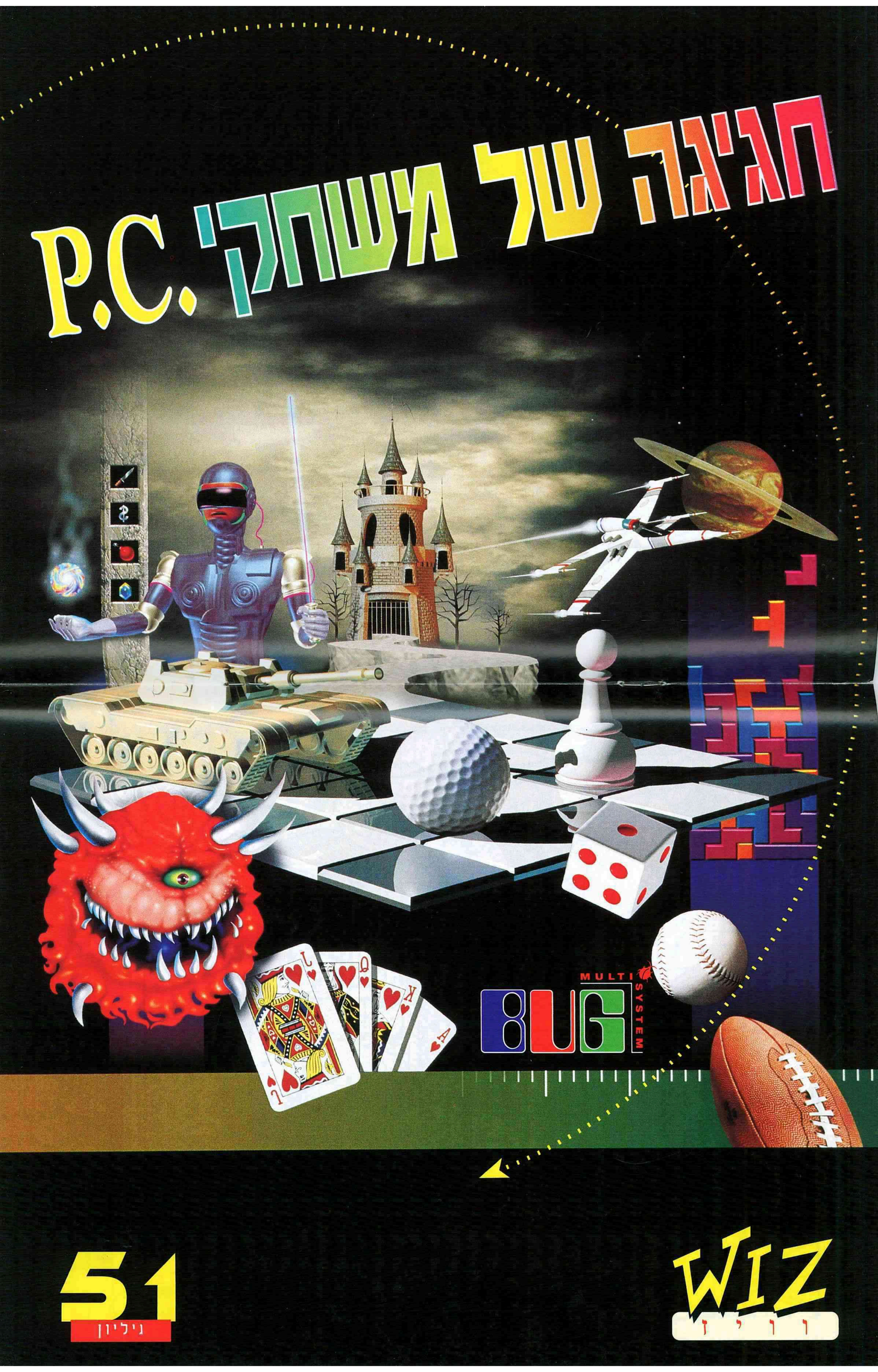
הצליל במשחק מצוין. קשה להתעלם מהאפקטים המצוינים, ומאווירת המשחק הדינאמית והקצבית, אותה ניסו ולהערכתי הצליחו להעביר בכל תחומי המשחק. זו לטעמי הנקודה החשובה ביותר במשחקי ספורט. המשחק יכול להיות מבריק, אבל אם הוא לא נותן לשחקן מקסימום כלים להיכנס לאווירה, פשוט חבל על הזמן.



בסך הכל. תסתכלו על התמונות (הן כבר מדברות בעד עצמן), תקראו את מה שכתבתי (אם אתם ממש רוצים), ותשאלו את עצמכם אם אתם חובבי סימולטורים של ספורט. אם הסך הכל שלכם הוא איזה משמש בכיוון החיובי, אז כדאי שתעיינו שוב בפסקה הראשונה, תרוצו לחנויות ותקנו את המשחק.

ולמי שמתחיל לפתח כרס חמודונת כמו שלי, כדאי שישקול לעשות קצת מעבר ללשחק במחשב ולפצח פיסטוקים, אני כבר מקרה אבוד.

חגיגה של משחקי P.C.



גיליון 51

WIZ
ו ו י ז

הפשק: יבוא

INTERMAL
מאת- רן דברת
מה לכל הרוחות קורה פה
שבועיים לפני בן, סם סן ברנרדינו קליפורניה חוף הים
ה" אתה בא למים?
לא, נט תלך לבד, אני נשאר פה לנוח

X-COM:
TERROR FROM THE DEEP
שרור מהמצולות

מאת: אידלס דוד

בעידן של פרסום, יחסי ציבור ומשחקי תדמית, קשה מאוד לבלוט בלי משהו ייחודי, איזה גימיק שידליק את כולם, "יגנוב את ההצגה", ימכור את הפוליטיקאי, את מעדן החלב החביב עלינו, או את משחק המחשב. שימו לב לכתבה הבאה, שימו לב ל-X COM: TERROR FROM THE DEEP.

לא, לא, המשחק לא מציג גרפיקה למופת, קטעי וידאו מדהימים, דיבור אנושי בלתי נשכח או סוג כלשהו של צלילים שיעשו לכם את היום, ההסתערות החדשה של חברת MICROPROSE על שוק משחקי האסטרטגיה, מביאה בפנינו פנינה קטנה ומוצלחת בשם X-COM: TERROR FROM THE DEEP משחק שלהערכתי יכול בקלות להפוך למשחק ה-PC הקלאסי לשנה זו, בכתבה זו אקרא לו TFTD (ראשי תיבות, אתם יודעים).

ממבט ראשון קשה להבין מדוע זהו משחק המשך למשחק עטור הפרסים UFO: ENEMY UNKNOWN, הרושם הראשוני הוא פושר למדי. רק שינויים מעטים חלו בו. המשחק הוא עדיין משחק אסטרטגיה המבוסס על תור אחר תור, מלווה בגרפיקה תלת-ממדית באיזומטריה נחמדה (בהחלט לא מדהימה) ומערכת ניהול משאבים מקיפה, אבל לא יותר מדיי מסובכת. אם שיחקת במשחק המקורי, אפשר לסלוח לך על המחשבה ש-TFTD הוא פשוט UFO על רקע כחול-אפור; פשוט תקליטון נתונים שמתחזה למשחק חדש, כשבכל מקום יש תחושה של DEJA-VU (חזרה).

אחרי ששיחקת במשך שבוע דברים ייראו קצת אחרת. תבין ש-TFTD איננו סתם תקליטון נתונים. אחרי הכל זהו משחק כמעט חדש לגמרי. בחברת MICROPROSE הקשיבו לביקורת שהופנתה לעבר UFO ופיקו לקחים. צוות הפיתוח של החברה שיכלל את מנוע המשחק והוסיף כמות נכבדת של מפלצות חדשות ומשימות. כמו במשחק המקורי, TFTD עדיין בנוי על תורים (למה לשנות מכונת משחק מוצלחת?), אבל הפעם איום הפולשים בא ממעמקי האוקיינוס. מן המצולות עומדת חללית מסתורית לשחרר צבא של אנשי-לובסטר ומוחות ביו-מכניים מוזרים של מדוזות, במטרה להטיל אימה על העולם כולו.



למרות שהגרפיקה השתנתה והעלילה היא אחרת, אופן המשחק נותר זהה בין שני המשחקים. גם הפעם אתה מפקד ה-X-COM, ארגון הממומן מכספי הקהילה הבינלאומית, אשר אחראי להילחם נגד איום הפולשים. באמצעים הדלים העומדים לרשותך אתה חייב לבנות כמה בסיסים צפים סביב העולם. מבסיסים אלה תשלח למצולות הימים צוללות יירוט במטרה להשמיד את הפולשים.

ברגע שגילית צוללת של פולשים והורדת אותה לקרקע, אתה יכול לשלוח פלוגה של אנשי קומנדו ימי לעבר שרידי הצוללת, במטרה לקחת את הסחורות של הפולשים. כאן המשחק נושא אופי של משחקי מכונות. מבט תלת-ממדי איזומטרי והמפגש על פני קרקעית הים פועל על פי העיקרון של תור אחר תור. כל תזוזה וקרב מנוהלים על ידי הנקודות הפעילות (כמות הנקודות יורדת בכל פעם שאתה זז או יורה). חייליך החמושים ברובים, רימונים ומשגרי טורפדו, חייבים לגלות ולהשמיד את כל הפולשים שנותרו חיים באזור המשחק.

לאחר שעשית זאת, אזור ההתרסקות בטוח. צוללת הפולשים והציוד שעליה מוחזרים באופן אוטומטי לבסיס ביחד עם אנשי הקומנדו הימי. בבסיס ניתן לחקור את מה שנמצא במצולות. השלב הבא בדרך לשליטה במשחק הוא חקירת המכשירים של הפולשים, זאת משום שרק שימוש בטכנולוגיה חדשה כמו זו של הפולשים, ייתן לך סיכוי לנצח את ליגיונות יצורי הים הרעים.

אם בכך היה מסתכם הדבר, למנהלי X-COM היו חיים קלים ונעימים. לרוע המזל, העסק הרבה יותר מסובך. X-COM חי על תשלומים שנתיים, לכן יש לנהל בדייקנות את תקציב החברה, לחסוך כסף עבור מעבדות חדשות (הן מאפשרות מחקר מהיר יותר של חפצי הפולשים), להקצות שטח עבודה גדול יותר (בכדי שתוכל להשתמש בממצאי המחקר המדעי) ולהשיג דברים בסיסיים כמו דלק, נשק ותחמושת. ב-TFTD הכל עולה כסף ואם אתה פחות ממוצלח, המממנים שלך לא יאמינו ביכולתך להדוף את הפולשים, ובסופו של דבר לא תקבל תשלום.

כמו במשחקים אחרים גם כאן יש מסורת. לפי מיטב המסורת של מזימות מדע בדיוני, עליך לגלות מה רוצות המפלצות המוזרות, לפרוק אותן מנשקן (בכדי שתוכל להילחם נגדן על בסיס של שוויון) ואז, ורק אז, תוכל להציל את העולם והאנושות בסיום מרגש עד דמעות. במקרה זה מדובר במשחק מרתק, ולמרות שהוא חסר מראות מרהיבים יש בו יותר משחקיות מאשר ב-WING COMMANDER 3 או LOST EDEN, COMMANDER HERETIC.

אני מודה ש-TFTD הרבה יותר אתגרי מהמשחק המקורי. בסדר, רוב הנשקים התת-מימיים מזכירים את החומרה של UFO ולפולשים החדשים יש תכונות וכוחות מקבילים לקבוצת הפולשים הקודמת. השוני המרכזי נעוץ דווקא באינטליגנציה של האויב, הפעם האויב הרבה יותר אינטליגנטי. הפולשים עוברים בתדירות גבוהה ממקום למקום, מרבים להשתמש בסביבתם הטבעית כמחסה, והם דייקנים עד כאב בירי. לעומת זאת, רוב החיילים שלך לא מסוגלים לפגוע בפיל ממרחק של 7 צעדים, לכן כדאי שתכין את





עצמך לספוג אבידות כבדות בשלבים הראשונים של המשחק.

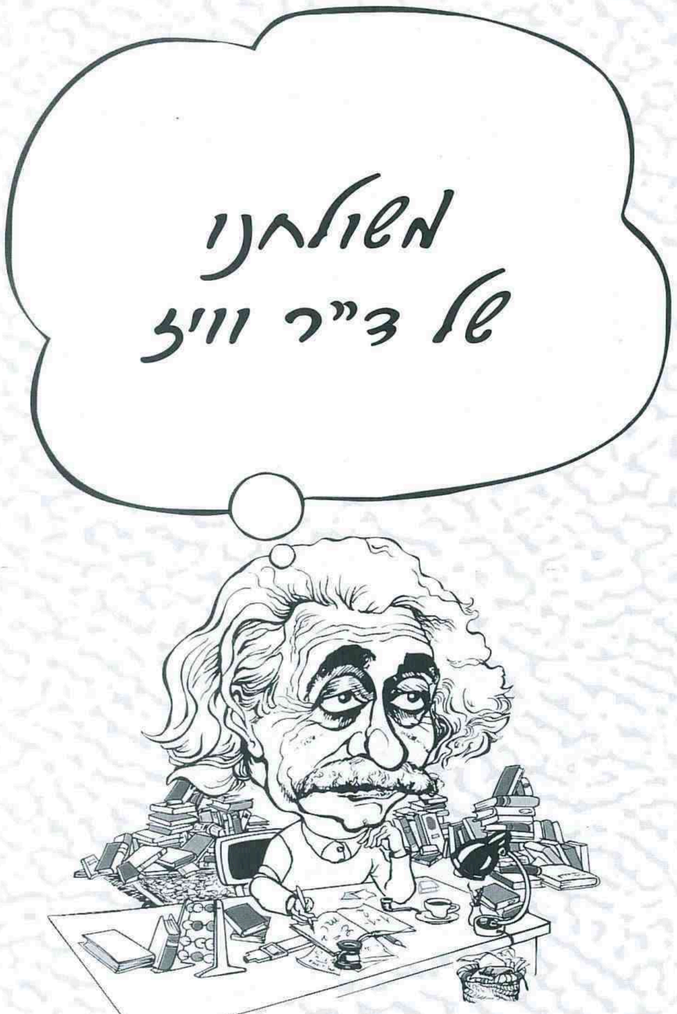
לטעמי, הגרפיקה במשחק מבריקה, לרשותך סוגי קרקעות שונים, כך שאתה יכול למצוא את עצמך רץ ונלחם ברחובות ליסבון, צועד בין הריסות מקדשי האטלנטיס ואפילו משחרר אניית נוסעים אזרחית מהשתלטות של הפולשים. האנימציה של הדמויות טובה משהייתה ב-UFO. בנוסף לכל קיימים במשחק כמה אפקטים צדדיים - שיגור טורפדו משאיר אחריו גל הדף, בועות פורצות ממיכל אוויר ולאחר פיצוץ חזק במיוחד, המים מתמלאים בדם על כל המשתמע מכך.

TFTD מזכיר משחק לוח ממוחשב. הקרבות דורשים מחשבה טקטית רצינית ואחרי שטיפלת בכל הפולשים יופיע לפתע פולש נוסף, שלא בדיוק הגיע כדי לעזור לך. כמו UFO, TFTD משתפר ככל שאתה ממשיך לשחק בו, ולמרות שהוא לא ההמשך החדשני ביותר, זהו משחק מלא ריגושים ויש לו נטייה ברורה להלחיץ את השחקן.

משחק נהדר. אם לא שיחקת ב-UFO, קשה מאוד להסביר מדוע משחק אסטרטגיה המבוסס על תורים הצליח כל כך, אבל אם תיתן לו הזדמנות, תראה שזהו משחק בו תמשיך לשחק חודשים אחרי שסיימת משחקים כמו DARK FORCES ו-WING COMMANDER 3. ההמשכיות שלו היא הבסיס להצלחתו. TFTD אינו משחק שגורם לך לשבת ולהגיד "ואוו...";, זהו סוג של משחק שמרתק בהדרגה, ולכן לוקח לא מעט זמן עד אשר הוא ממצה את עצמו. כמי ששיחק באלפי משחקים, אני מרשה לעצמי לומר שדי נדיר למצוא משחקים בלתי צפויים, מרתקים ושאינם מעלים אבק על המדף לאחר חודש.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP, הוא המשך מצוין ואתגר טקטי ענק. לא כל אחד מסוגל להתמודד עם המשחק. ראו הוזהרתם.

משרתני של ד"ר וויץ



זוהר כץ שלח פקס ובו שתי שאלות לד"ר וויץ היקר: 1. לפעמים באמצע משחק או סתם כך ב-DOS, קורה שמקשי ה-SHIFT כאילו נתקעים ולא ניתן להקיש F1, F2, F3 וכו', על גבי המסך מופיעות רק אותיות גדולות ואי אפשר להקיש מספרים. 2. יש לי בעיה במשחק "חף מפשע 1". אני משתמש בכרטיס הקול סאונד בלאסטר 2, ולמרות זאת, נשמעות נחירות מוזרות. יש לי מחשב 486 עם 16M זיכרון. ניסיתי הכל, אפילו פניתי למשווק המשחק, חברת מחשבת, אך לא נמצא פתרון – מה לעשות?

אתה יודע, זוהר? גם כאן אצלנו חושבים שאני יקר... אך אם נשוב לשאלות, חסרים לי פרטים נוספים כדי לקבוע בדיוק מהי המחלה, בדוק אם אתה לא טוען בטעות איזו תוכנית TSR לזיכרון (תוכנית הנשארת בזיכרון כל עוד המחשב פועל) שהיא המקור לכל הבעיות. שאלתך הראשונה מזכירה בעיה ידועה השייכת לתוכנית HEBREW.COM או KEYBHE.COM – אלו הן שתי תוכניות דומות (האחרונה חדשה יותר) שנועדו לאפשר למקלדת להציג אותיות עבריות ולכתוב מימין לשמאל במצב DOS. לא תמצא אף תוכנית מודרנית הזקוקה לתוכניות אלו ובכל זאת, ברבים מהמחשבים, התוכנית מותקנת ונטענת עם הפעלת המחשב על ידי קובץ AUTOEXEC.BAT. אם זה המצב גם אצלך, ערוך את קובץ AUTOEXEC.BAT בעזרת תוכנית העריכה EDIT.COM והקש REM או : לפני השורה בה קיימת הפקודה HEBREW או KEYBHE.

אם במקרה אתה משתמש במחשב PC מקורי מתוצרת IBM, שכח ממה שאמרתי, כי אם תבטל את השורה, לא תהיה לך תמיכה בעברית ועל גבי המסך יופיעו רק אותיות משונות.

איתי מחולון שואל מה עדיף ("יותר שווה") להשביח מחשב 286 עם 640K זיכרון וכונן קשיח 40M ולהופכו למחשב מהיר יותר עם זיכרון וכונן קשיח גדולים יותר, או לרכוש מחשב חדש ולקבל הנחה תמורת המחשב הישן?

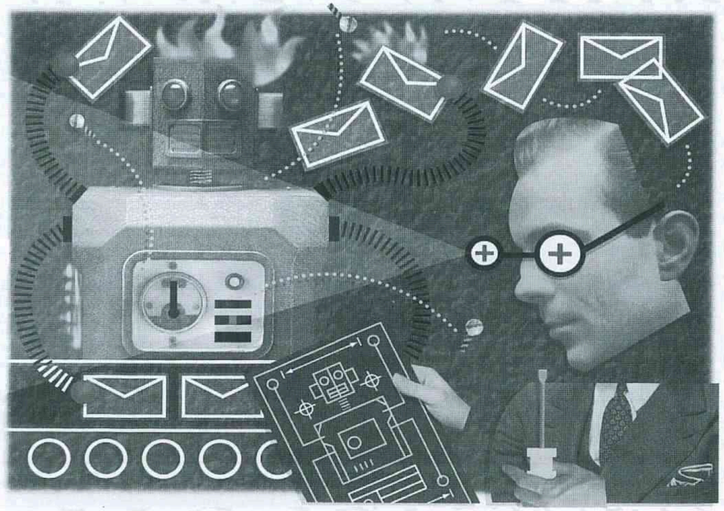
שלום איתי. השאלה שלך מטרידה רבים וטובים שהגיעו לשלב בו הם חייבים להחליף את המחשב, כדי שיוכלו להפעיל תוכנות מודרניות. לצערם הרב של ההורים הממנים התשובה היא שאין מנוס מרכישת מחשב חדש. ראה, סביר להניח שספק הכוח של המחשב שלך כבר עייף וזקן, ויש סיכוי שההספק שלו יהיה קטן מדיי לצרכים של היום. מארז מחשב חדש הכולל בתוכו ספק עולה לצרכן כ-200 ש"ח. כיוון שלוח-אם (לוח האלקטרוניקה הראשי עליו מורכבים המעבד והזיכרונות) עבור מעבד 286 לא מיוצר כבר שנים רבות, תהיה חייב לרכוש לוח-אם חדיש שעשוי לא להתאים בצורתו ובגודלו למארז הישן שלך. אם זהו המצב, ודא שלוח-האם יהיה בעל אפשרות השבחה למעבד הפנטיום. אגב, לוחות-אם כאלו לא יהיו טובים למעבדי 686 שבדרך, אך אל דאגה, יעברו כמה שנים טובות עד שצרכן מן היישוב יוכל להרשות לעצמו השקעה כזו. הגענו לסיפור הכונן הקשיח. מחירם של הכוננים המקובלים ביותר (בנפח של 540M) נע בסביבות 600-700 ש"ח, והם מסוג IDE (צורת תקשורת פנימית בין המעבד לכונן דרך כרטיס בקר מיוחד). אם אתם מוכנים לא לחסוך, אני ממליץ בחום לרכוש כונן קשיח בנפח גדול ככל האפשר, כיוון שתוכנות המחר יפעלו במקום גדול יותר מהתוכנות של היום.

אם כסף אינו מהווה בעיה, אני מציע לכם לשקול רכישת כונן קשיח מסוג SCSI – כונן הפועל בשיטת תקשורת המהירה בהרבה משיטת IDE, מה גם ש-Windows מתאימה לה כמו כפפה ליד. זהו, עד כאן.

אמיר אליקים מבת ים מדווח: יש לי מחשב 486DX 33MHz עם 4M זיכרון. קניתי את המשחק HELL ולאחר ההתקנה, הופיעה הודעה שאין מספיק זיכרון למרות שהמשחק דורש 4M זיכרון. הפעלתי את תוכנית MEMMAKER של DOS ועדיין הופיעה ההודעה. מה עלי לעשות?

אהלן אמיר. שאלתך מתאימה להודעה המופיעה באין ספור משחקים חדישים. בעיית כל המשחקים הללו היא שכדי לבצע אנימציה מהירה, הם זקוקים לכמה שיותר זיכרון פנוי. אני חוזר כאן על הסבר שכבר נתתי פעמים רבות, אך זהו מידע שחשוב לחזור עליו. זיכרון המחשב מחולק בגדול לשני חלקים עיקריים: זיכרון בסיסי שהוא 640K הראשונים וזיכרון גבוה (ובתוכו זיכרון עליון) שמהווה את יתר הזיכרון - במקרה שלך גודלו כ-3.5M (4M-640K). במשחק כגון HELL זקוקים לכל ביט זיכרון פנוי, לכן אם תקרא את חוברת ההוראות ואת קובץ ה-README, תראה שתתבקש להסיר את התוכנית SMARTDRV לפני הפעלת המשחק (אמנם מסיבות אחרות אך העיקרון נשמר).

החשוב במרבית המשחקים הוא לפנות מה שיותר זיכרון בתוך הזיכרון הבסיסי (640K) ולרוב מדובר בלמעלה מ-600K. במקרים מסוימים המשחק דורש מנהל זיכרון גבוה, המפעיל חלק מהזיכרון כזיכרון דינמי מתרחב מסוג EXPANDED, או מגדיר אזור זיכרון קבוע מסוג EXTENDED. התוכנית MEMMAKER בדרך כלל טובה, אך גורמת לבעיות רבות עם המשחקים, כיוון שכדי לפנות מקום רב בזיכרון היא מוותרת על אפשרויות הזיכרון המורחב - EMS - דבר רע במקרים רבים. מצד שני, אם תבקש להגדיר זיכרון EMS, יש סיכוי שיהיו לך פחות מ-580K זיכרון פנוי שאינו מספיק למשחקים חדישים. במקרה של HELL פנה לקו העזרה במשחקים של חברת באג, לטלפון 03-5794711, בין השעות 15:00-18:00 בכל יום ובקש עזרה במשחק. אור, אורן וניר יעזרו לך בשמחה.



אגב, בינינו, הגיע הזמן להחליף את סרט המדפסת שלך, נכון?

ליאור ארז מלוד שואל כיצד ניתן לקמפל ב-GWBasic?

היי, ליאור. התשובה פשוטה, אי אפשר. GWBasic הינה תוכנית מסוג "מתרגם" (Interperter), כלומר אתה חייב להפעיל אותה כדי שהיא תבצע פקודות בשפת בייסיק. כדי להפעיל את התוכנית שכתבת באופן עצמאי ללא צורך ב-GWBasic, אתה זקוק למהדר (Compiler). קיימים שני מהדרים עיקריים: Quick Basic גרסה 4.5 (שלדעתי עובדת נפלא), או Visual Basic גרסה 3 הפועלת תחת Windows בלבד.

מיקרוסופט הוציאה גם גרסת Visual Basic ל-DOS שהייתה אמורה להחליף את Quick Basic, אך התוכנה לא הצליחה.

אפשרויות לא מתועדות - Undocumented Features

בתוכנות רבות ובמקרה זה מבית מיקרוסופט, מצוי אוצר גנוז של אפשרויות לא מתועדות – פעולות הגורמות לתוכנה לשנות את פעולתה, אך הן אינן מוזכרות בשום ספר ולמעשה באופן רשמי אינן קיימות – Undocumented Features.

נתחיל ב-DOS מגרסה 6.0 ומעלה:

תהליך הפעלת המחשב כולל את טעינת מערכת ההפעלה לזיכרון. פירוש הדבר הוא שכמה קבצים חיוניים של DOS נטענים לזיכרון המחשב, ואז מחפשת מערכת ההפעלה שני קבצים, AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS. הראשון משמש לטעינת קבצים של תוכניות רצות (EXE או COM) והשני לטעינת מנהלי התקנים למיניהם (קול, CD-ROM, עכבר וכו') ולקביעת גודל הזיכרון.

חוברות הפעלה של משחקים רבים מציעות שבמקרה של תקלה, על המשתמש להכין תקליטון המכיל DOS מינימלי, שממנו יופעל המחשב.

טיפ 1

כאן אנו מגיעים לפתרון החבוי ב-DOS מגרסה 6 ומעלה. הפעל את המחשב והחזק את מקש ה-SHIFT לחוץ עד לסיום פעולת האתחול (עד הופעת C:). החזקת מקש ה-SHIFT גורמת למערכת ההפעלה DOS להימנע מלבצע את הכתוב בקבצים AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS, מה שישאיר הרבה מקום פנוי בזיכרון.

הפעולה טובה לצורכי בדיקה בלבד, ביצוע הפעולה מעבר לבדיקה ישתיק את הקול, יגרום לכונן התקליטורים לא לפעול ועוד צרות...

טיפ 2

נכון, חלק גדול מכם הכיר את הטיפ הראשון. הרי לכם טיפ שני שיפתיע רבים, מכירים את קבוצת התוכניות STARTUP של Windows? בדומה לקובץ AUTOEXEC.BAT של DOS, קבוצת STARTUP מפעילה כל תוכנית המוכנסת לתוכה על ידי גרירה אוטומטית בעזרת העכבר מרגע הפעלת ה-Windows. ניתן לדלג על התהליך על ידי החזקת ה-SHIFT לאחר הקלדת WIN כדי להפעיל את Windows עד להופעת מנהל היישומים.

אשתדל להביא בפניכם אפשרויות נוספות שעשויות לעניין אתכם.

יאללה ביי.



TOP GUN

קריאת כיוון לשמיים

מאת: אסי אופנהיימר

אני בחור חמוד. לא יפה מדיי, לא מכוער מדיי, בסדר כזה. אבל מדי פעם (בעיקר כשאני צופה בטקס האוסקר), בא לי לקום בבוקר ולראות במראה כוכב קולנוע אגדי, אחד שבנות השכונה החינניות נופלות לרגליו, מטלפנות אליו בלי הפסקה, פשוט כוכב קולנוע. רגע אחד, מה הולך פה? כוכבי קולנוע הם היחידים שנשים נופלות לרגליהם, מה עם טייסים. משאלים שונים בעיתוני נשים (אגי מודה שמדי פעם אני מציץ בהם) הוכיחו שהמקצוע ה"גברי" וה"אלגנטי" ביותר הוא טייס. שחקן קולנוע אני לא, לקורס טייס כבר לא אתקבל, הדבר הכי סביר שנותר הוא לשלב בין השניים, בערך כמו שעשה טום קרוז ב"אהבה בשחקים", הידוע בשמו המקורי, TOP GUN.

החברה שמפיקים את סימולציות הטיסה של חברת ספקטרום הולובייט טוענים שהם עשו שינוי גדול. בעקבות ההצלחה של פאלקון 3.0, סימולטור הטיסה האהוב והנפוץ בכל העולם. לא יכול היה להיות צעד הגיוני יותר מלהוציא את הגרסה הבאה, שתיקרא בשם הלא מקורי, פאלקון 4.0 (מסתבר שיש הפתעות בחיים). צוות הפיתוח של ספקטרום הולובייט החליט לערוך שינויים תפיסתיים בכל הנוגע להפקת מדמי טיסה כדוגמת הפאלקון.

הדבר שמשך אל הפאלקון כל כך הרבה מעריצים הוא מורכבותו הרבה. כל השעונים, הכפתורים, הנורות והמתגים הועתקו כמעט אחד לאחד מהמטוס המקורי. מצד אחד המשחק משך אליו רבים שאהבו את המורכבות שלו, והחיקוי הכמעט מושלם של מטוס רגיל (אולי מתוך החלום שפעם במהלך טיסה שגרתית תשאל פתאום דיילת חיוורת ורועדת, אם במקרה מישהו מבין הנוסעים יודע להפעיל את המטוס ולהשתמש במערכות שלו), אך מצד שני, אחרים שחיפשו לראות את העולם ממעוף הציפור מבלי לקרוא ספר של שלושים עמודים רק כדי להמריא, לא התלהבו עד כדי כך מהפאלקון קוצר השבחים, אותו לא הצליחו אפילו להסיע על המסלול ללא הכנה מוקדמת.

הכיוון החדש אליו פנו ב"ספקטרום הולובייט" פונה בעיקר לסוג השני של האנשים, אלה שרוצים לטוס ברגע שקיבלו את המשחק לידיים. צוות הפיתוח גילה שאי אפשר לפנות במשחק אחד לכל קהל השחקנים. מה שלא יהיה, המשחק פשוט מדיי לחלק מהאנשים, או מסובך מדיי לאחרים. בעקבות מסקנה פילוסופית מדהימה זו, הוחלט בחברה, שבמקביל לעבודה על הגרסה הבאה של פאלקון, רצוי לפתוח בקו חדש - כך נולד הרעיון לפתח את TOP GUN.

החברה רצתה לפתח שני מוצרים מקבילים. האחד, TOP GUN, שיפנה לרמה של המתחילים והבינוניים, ולעומתו הפאלקון שימשיך לשרת את חובבי הפלייט סימולטור המורכב יותר. קוראות וויז ודאי מאוכזבות לשמוע שטום קרוז לא מכבד את המשחק בנוכחותו. את היעדרותו מתרצים הכותבים בכך שהשחקן, כלומר אתה, מגלם את דמותו (דמות הצוער מאבריק - הדמות הראשית בסרט). אני יכול לנחם את הקוראות בעובדה הלא ידועה שלד"ר וויז יש רשיון טיסה (לפרטים פנו למערכת). בהולובייט מבטיחים כי הסרט שאורכו כ-120 דקות הפך למשחק של 40 שעות. איך עושים זאת? מרחיבים את עלילת הסרט - כל מיני דמויות משניות תופסות מקום מרכזי יותר, נוספו חיכוכים פנימיים בין הדמויות, יצרו אויבים מוזרים המטיסים מטוסי אויב ועוד. המשחק מעביר חלק מהריגושים תוך כדי בניית דמותו של מאבריק, החל משלבי אימוניו הראשונים ועד ההזדמנות שלו לפרוץ את הדרך לתהילה.

כדי להשיג מטרה שאפתנית זו, בנוסף לסימולטור טיסה ברמות שונות (תיכף נדבר על זה), נכלל סיפור "יבשתי" מיוחד (מוריד אותנו לקרקע לרגע, לבעיות של היום-יום). בסימולטורים רבים הפעילות הקרקעית מסתכמת בתמונת מפקד דומם בשיא ה"דיסטנס" (ריחוק מהחיילים לקוראים שעוד לא התגייסו), שמכתיב לך את משימתך הבאה. הוא מסיים, אתה לוחץ Enter והנה, אתה במטוס.

ב-TOP GUN המצב שונה בתכלית.



חלק גדול מעלילת המשחק מתקיים על הקרקע, מחוץ לתא הטייס - בבית הספר לטיסה. השחקן משוטט בתוך סביבה תלת-ממדית של בית הספר, ומתעמת עם דמויות (מצולמות) מורכבות. החשובה מבין דמויות אלו והמפותחת ביותר ביניהן היא דמותו של הנווט המלווה. הנווט ילווה את המשתמש מהכיסא האחורי של מטוס ה-F-14 (כדאי להשתמש בו). הנווט הוא טיפוס אינטליגנטי מלאכותי, המספק את כל העזרה המבוקשת - ביבשה ובאוויר. יעד מרכזי שהושג בפיתוח המשחק, הוא הקטנת החומר הכתוב הנלווה עד למינימום האפשרי (חיסכון מבורך בהתפלספות מיותרת תוך נאמנות לצמד המלים "קדימה לשחק"!). בנוסף לנווט החברותי שמלווה את המשחק בקרקע ובאוויר, משולבים במשחק שיעורים פרטיים - אינטראקטיביים, הנקראים באנגלית TUTORIALS.

כדי להמריא בפעם הראשונה במטוס הפאלקון צריך לקרוא שלושים או ארבעים עמודים. ב-TOP GUN מקרינים סרט קצר באורך 45 שניות במקום. במהלכו תוצג תמונה של תא הטייס - ויישמעו הוראות שונות, כגון: "כדי להפעיל את המנוע לחץ T", "כדי לתת גז לחץ +" וכדומה. שעון המהירות יהבהב והדוד הנחמד יגיד "זהו שעון המהירות" (הכל כמובן נאמר באנגלית) וכמו שנאמר, אנימציה אחת שווה אלף תמונות ותמונה אחת אלף מלים, על פי טכניקה זו בלבד חוסכים במשחק זה 40 עמודי קריאה לפחות.

ברוח זו - הנווט שלך יאגד לביצוע העבודה השחורה שבלעדיה אי אפשר להמשיך - הפעלת המערכות המסובכות יותר של המטוס, כמו הרדאר. כמו כן, הוא יציין את מקומם (נעשה באנגלית פשוטה) של ה"רעים" בקרבות האוויר שתנהל (משהו בסגנון "אחד מתקרב במהירות משמאלך ועוד אחד מאגף מימינך").



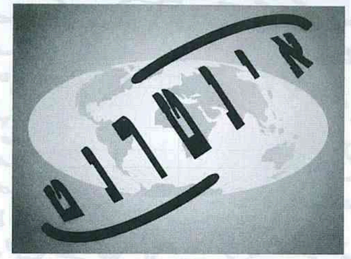
המוטיב השולט במשחק הוא - למידה תוך כדי משחק. ההתנסות מתבצעת בבית הספר לטיסה בו מתרחשת העלילה. וכך, השחקן ב-TOP GUN מתחיל כתלמיד בית ספר לטיסה בסביבה של אימונים, כשהמטרה הראשונה היא להתחרות בתלמידים האחרים על מנת לזכות ב-TOP GUN TROPHY (מין גביע אליפות פנימית של תלמידי בית הספר לטיסה), ואחר כך להפוך לטייס קרב לכל דבר.



אם מוסיפים לעלילה המבריקה את הגרפיקה המהממת של המשחק (הביטו בתמונות ותבינו), עושה רושם שמדובר בלהיט אמיתי. מפיקי המשחק מקווים להגיע לקהל חדש שאולי חשש מהמורכבות של מדמי טיסה. המטרה ברורה - תוך חצי שעה מרגע התקנת המשחק יוכל הצרכן להתחיל לירות, לבצע פעלולים, ובסיכומו של דבר לשלוט בסימולטור הפרטי שלו. שאלה מדאיגה ביותר בקשר ל-TOP GUN היא כיצד יתרגמו אותו לעברית. האם שוב נזכה לשם הרומנטי "אהבה בשחקים" או אולי לשם מקורי אחר? אנחנו נעדכן. מה שבטוח, לשחקים המשחק הזה לא יזיק, אבל אל תתפסו אותי במלה בכל הנוגע לאהבה.



משחקי תפקידים באינטרנט



מאת: אסי אופנהיימר

כמה אנשים עצבניים כיבו באכזבה את מכשיר הטלוויזיה כששוב לא ניצחנו בתחרות האירוויזיון, אין ספק שאנטישמיות הפרידה בין ליאורה שלנו לניצחון הנכסף. כיביתי את הטלוויזיה ורצתי להראות להם, ל"גויים", שגם אני יכול. במה אני יכול לזכות? אולי במדליה אולימפית, או אולי אכין שיר לאירוויזיון הבא. זמר אני לא, ומאז כיתה ז' יש לי פטור מהתעמלות. שבור ועייף נכנסתי לחדר והתיישבתי מול המחשב, הנה הטוסטרים מעופפים על המסך ובמוחי צץ רעיון - אינטרנט.

חמישה מתמודדים, חמש יבשות, מחשב אמריקני הבוחר את השאלות - ואחד אלוהינו שבשמיים ובארץ. משחק הטריוויה הישן והמשעמם כל כך - מקבל באינטרנט כיוון חדש. בכל שעה משעות היממה נפגשים אנשים מכל העולם על גבי מחשב מארח כדי להתמודד אחד נגד השני בחידון טריוויה. המחשב המרכזי מציג את השאלות והמשתתפים מתפרצים מייד בקריאות, קללות, בדיחות ולפעמים בכמה תשובות נכונות. סידני מאוסטרליה, ג'ייק מארה"ב, ארווין מאירופה, נלי מאפריקה ואסי מאסיה (זה אני!) מתנגחים זה בזה ללא רחמים.

באינטרנט ימצא המשתמש המשועמם משחקים מגוונים ברמות תחכום שונות. משחקי מבוכים ודרקונים מתוחכמים וחדשניים לצד משחקים מסורתיים ופשוטים כמו איקס-מיקס-דריקס, שש בש או שחמט.

מעתיקים הביתה את התוכנית הראשית, מריצים אותה והמחשב מתחבר למחשב מרכזי (server) שייעודו - שידוך הפונים לזוגות וניהול המשחק. חבילות המידע מתחילות לזרום והמשחק מתחיל. על המחשב של כל שחקן מופיע לוח המשחק, המחשב המרכזי מטיל את הקוביות וכל שחקן משחק בתורו. לצד הלוח חלון נוסף - דרכו מתקשרים השחקנים (בכתב כמובן) ומביעים את דעתם על המתרחש במשחק או על כל נושא אחר.

החיסרון המרכזי כשמשחקים משחקים כמו שש בש באינטרנט הוא חוסר היכולת לנשק את הקוביות לפני הטלתן, או להפוך את השולחן, לצרוח, לבכות או להתעצבן, במלים אחרות - כל מה שהופך את השש בש למה שהוא. משחקים אחרים כמו ה-MUDS דווקא מנצלים את היתרונות שמספקת הרשת. פירוש המלה MUDS (Multipile User Dungeons) בעברית הוא - מבוכים מרובי משתמשים.

כל MUD שכזה הוא עולם וירטואלי (מדומה) אחר. אחרי שתתחבר אליו תקבל זהות שאולה ותוכל להתחיל להשתלב בו, להכיר חברים, להילחם באויבים ולבנות בו את המקום שלך. הפעילות ב-MUDS מבוססת על פקודות כמו: Look, Take, Talk ו-Go. בכל MUD אפשרויות שונות, חוקים שונים ולכן גם הפקודות בו שונות. החיסרון המרכזי במשחק, הוא הזמן הרב הדרוש להכרה טובה של הפקודות והאפשרויות שהוא מציע.

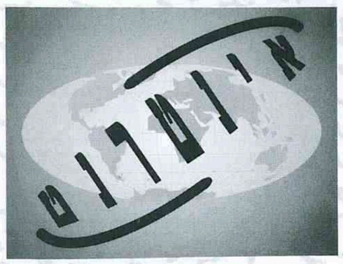
ההבדל הגדול בין MUDS למשחקי ההרפתקה הישנים הוא גם היתרון הגדול שלו, מה שהופך אותו למוקד משיכה לאלפי שחקנים מרחבי העולם - ב-MUDS אתה לא לבד, דמויות נוספות מסתובבות בו - שחקנים מנוסים יותר או פחות ממך שהתחברו ל-MUDS משוטטים ברחובות, נכנסים לבניינים, פוגשים אותך בפאב או בכל מקום אחר. כשתאתר אותם תוכל לדבר איתם, להצטרף אליהם או להילחם בהם עד חורמה.

סוף סוף משחק שבו אתה נלחם נגד אנשים - ברמות שונות, ולא ברובוטים כמו במשחקי מחשב רגילים. כשאתה הורג דמות ב-MUDS מישהו בצפון סין דופק על השולחן בעצבים. נדרשת מקוריות רבה ממתכנתי משחקים כמו MUDS.

ה-MUDS שונים אחד מהשני ולכל אחד יש את קהל היעד שלו. המשחק משרה אווירה אחרת והאפשרויות בו שונות בתכלית. בחלק מה-MUDS תוכל לבנות ארמון משלך, בחלק תקבל דירה וב-MUDS אחרים פשוט תנדוד ערירי נטול בסיס קבוע.

יש MUDS שמספר המשתמשים בהם מוגבל, כך שאם תרצה להשתמש בהם תיתקל בהתנגדות מצד המערכת, ותיאלץ להמתין מספר שבועות עד שתקבל בדואר אלקטרוני מכתב שיבשר לך, כי עקב פרישתה בטרם עת של אחת הדמויות התפנה עבורך מקום. שעות רבות של משחק ב-MUDS יביאו אותך להתעמתות עם כנופיות, פושעים, שליטים, סוטים, אנשים עשירים או קבצנים, אשר בחלקם תוכל לבטוח, וחלקם ינעצו לך סכין בגב.

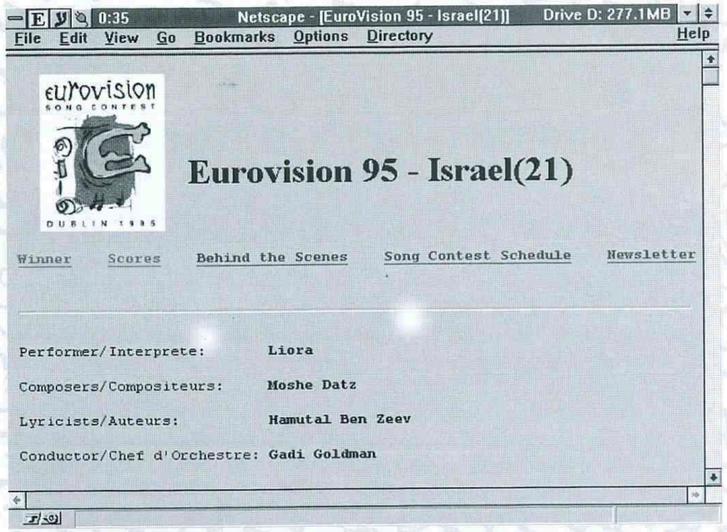
מגוון הדמויות, הדמיון והאפשרויות הבלתי מוגבלות לא ישאירו אותך

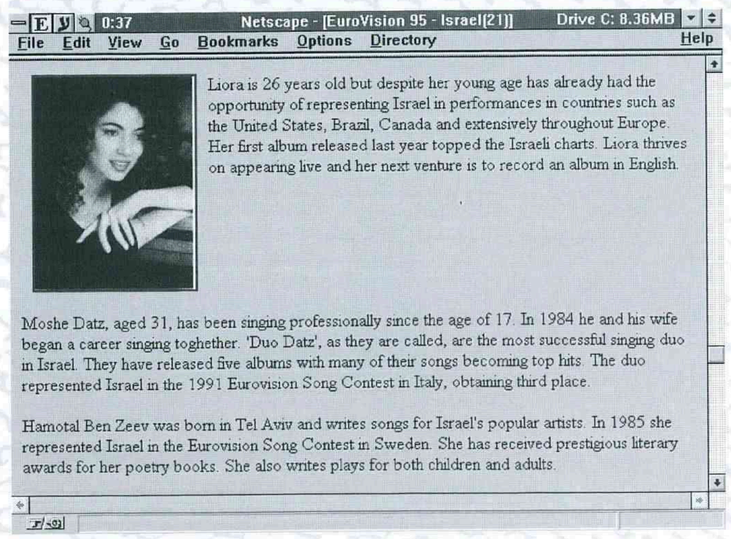


משועמם לרגע. נדרשת הבנה בשפה האנגלית, למרות שרוב האנשים מביעים התפעלות כשמספרים להם שמישהו מישראל על הקו - תגובתם המיידית היא בדרך כלל - COOL. השחקנים מגלים סבלנות נפלאה בהתמודדות עם אנגלית עילגת ומרובת טעויות כמו שלי, כך שאין מה להילחץ. MUDS הוא הגרסה האינטרנטית של משחקי מבוכים ודרקונים. גרסאות שונות ועולמות שונים ומשונים נפתחים בפני כל דורש. אין בחינות קבלה, ועולמם המוסרי של השחקנים לא נבדק לפני שהם מקבלים אזרחות ב-MUDS זה או אחר. כלומר, אתה לא יודע ואין דרך לדעת עם מי יש לך עסק וזה בדיוק העניין.

משחקים שונים בתכלית הם משחקי היחיד. משחקים כמו HANG MAN, איש תלוי - פשוטים מאוד. על המסך תמונה של איש כבול בשרשראות, למטה מופיעים קווים כמספר האותיות במלה החסרה ועוד רמז של אות או שתיים. ניחוש אות שמופיעה במלה יעמיד את השד הנורא במצב לא נעים, אך כל טעות תגרום לו לכרות איבר נוסף מגופו של המסכן. כאן דווקא חוסר ידע באנגלית יגרום לייסורים רבים ולעתים למוות מחוסר איברים של הדוד האומלל.

בקרב היצרנים מסתמנת המגמה להוסיף אפשרויות לשחק דרך הרשת. במשחק המפורסם DOOM, חוברים אנשים שמעולם לא ראו זה את זה ויוצאים למלחמה באויב משותף או נלחמים איש כנגד רעהו תוך שימוש בכבישי האוטוסטרדה. המגמה ברורה ובקרוב - כשתרצו להילחם נגד יפני - לא תיאלצו לשחק נגד מכונה או נגד השכן ממול, אלא נגד יריב אמיתי - יוז'י מיפן. המרדפים





והחיסולים ההמוניים יקבלו משמעות אחרת כשתהרגו דמויות שמפעילים אנשים אמיתיים. הטכנולוגיה כבר קיימת. אם המשחקים האלה לא יצוצו עד שהעיתון הזה יהיה בידכם, אז חכו עוד שבוע.

אחרי שעתיים של טריוויה מפרכת הרגשתי את ליאורה, הרגשת הפסד כואבת. תירוצים כבר לא נשארו מלבד אחד. לכל משחקי הקבוצות ישנה בעיה מרכזית אחת - ההבדל בזמן שלוקח למידע להגיע לכל אחד מהשחקנים. שחקן שנמצא קרוב למחשב המרכזי, או שמערכת כבישי המידע אליו מהירה יותר - יקבל את המידע מהר יותר. זמן זה אינו ניתן למדידה ולהשוואה כי שעוני המחשבים אינם מסונכרנים, ובגלל שהפרשי הזמן לא ידועים - אי אפשר לסנכרן אותם ואי אפשר למדוד הפרשים אלה. במשחק הטריוויה למשל - אי אפשר לדעת מי משחקני הטריוויה ראה ראשון את השאלה - ואף גרוע מכך, אם כמה ענו תשובה נכונה - אין למחשב המרכזי כל דרך לדעת מי ענה ראשון. סדר קבלת התשובות במחשב המרכזי אינו משקף בהכרח את הסדר האמיתי שבו נשלחו התשובות. במשחקי מלחמה, מהרגע ששחקן נורה עד שהוא יוצא מהמשחק הוא יכול להרוג עוד אנשים, ובמצב בו שני שחקנים יורים אחד בשני, אין לדעת מי ירה במי קודם, ומי ירה כשהיה כבר רוח רפאים.

סיבוכים, רוחות רפאים, יודעים מה, הגיע הזמן לנהל שיחות שלום דרך האינטרנט. יכול להיות נחמד לגדל דור חדש של ילדים בעולם (I HAVE ADREAM!!!). ילדים מישראל וממדינות ערב ישבו מול מחשב וידברו על כל דבר, אולי אפילו על האירוויזיון. יודעים מה, עם או בלי ליאורה, עם ישראל חי!!!

משימת האינטרנט החודשית
מצא באינטרנט את הסכם השלום בין ישראל לירדן
שילחו תשובות למערכת

3DO

Twisted

שעשועון מטורף

מאת: נועם עציון

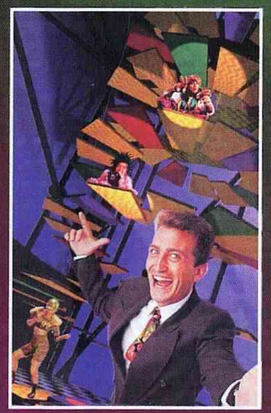
בשנת 1993 כינסה חברת פנסוניק את טובי מהנדסי המחשבים והחלה את צעדיה הראשונים בשוק משחקי הטלוויזיה. ב-1994, לאחר חודשים של תכנון מאומץ, הכריזה החברה על משחק טלוויזיה שנחשב לפריצת דרך - המשחק הראשון שהיה מבוסס על קומפקט דיסק בשילוב מעבד חזק (RISC) שעובד ב-32 ביט. שמו של המשחק החדש - 3DO.

אני בן אדם שידוע כאחד שתמיד מחפש אחר דברים חדשים, ולכן, כששמעתי על המכשיר החדש, התחלתי לאכול את ציפורני מרוב מתח, אילו משחקים חדשים יצאו ל-3DO? האם יהיו אלו משחקי הרפתקאות מרתקים המשלבים תחכום מדהים וגודל עצום, או משחקי אקשן עתירי גרפיקה וצלילי?

את המשחק החדש ראיתי לראשונה בארצות הברית, בחנות קטנה של מוכר זקן, שכנראה לא כל כך התמצא במשחקים אותם החזיק בחנותו. שאלתי אותו איזה משחק הוא עומד להראות לי, והוא ענה לי בפשטות: סולמות וחבלים.

"סולמות וחבלים?!" הייתי המום. כל כך הרבה שבועות של המתנה, ומה אני מקבל? סולמות וחבלים! את זה אני מכיר עוד מכיתה ב', בשביל זה חיכינו?

עלי להודות שלמרות ספקותיי הראשונים, TWISTED הוא הרבה יותר ממשחק סולמות וחבלים. לאחר שתי דקות של צפייה, ואחרי כמה שעות של משחק, נוכחתי לדעת שאחד מיתרונותיו הגדולים של ה-3DO הוא העובדה שבעזרת העוצמה של המכשיר, התאפשר להמציא סוגים חדשים של משחקים, בהם לא יכולנו לשחק בעבר.



TWISTED מזכיר את סולמות וחבלים בערך כמו שפראריי מזכירה סוסיתא. לי זה דווקא הזכיר את גלגל המזל. מדובר בשעשוען טלוויזיה מופרע, הכולל בתוכו משימות משונות ושאלות טריוויה פשוטות עד בלתי אפשריות לחלוטין.

מסך הפתיחה מציג לך את המארח המטורף (שילוב של אברי גלעד ודודו דותן), שמסביר את חוקי המשחק. המשחק מבוסס על תחרות בין שני שחקנים ומעלה (עד שישה). בתחילת המשחק בוחרים מתוך רשימת השחקנים, הכוללת את המטיף, מוכר המכוניות המשומשות, המפקדת המטורפת, ג'וני ה-COOL ודמויות משוגעות נוספות. כמו כן, בשלב זה בוחרים גם את דרגת הקושי של המשחק.

אזור המשחק הוא גרם מדרגות לולייני ענק, המורכב מ-90 מדרגות. המטרה היא להגיע לפסגת הגרם. לכל מדרגה יש סיפור משלה: יש מדרגות שמזכות בסיבוב נוסף, יש מדרגות שתוקעות אותך על 'גלגל העינויים' ועוד כל מיני המצאות, כשרוב המדרגות הן מדרגות אתגר - בהן צריך לבחור באופן אקראי אחת מתשע משימות משונות.

המשימות האלה יכולות להיות דברים פשוטים כמו פאזלים, אך ברוב המקרים הן מטורפות לגמרי - משהו כמו משחק זיכרון שבו צריך להתאים את נשיאי ארה"ב ב-100 השנים האחרונות לפי הצרחות שלהם, או לסדר פאזל של סרט וידאו בזמן שהוא רץ.

ויש גם טריוויה - כאן רמת השאלות תלויה בדרגת הקושי שבחרת בהתחלה. זה יכול להיות משהו פשוט כמו "מתי נולד ישוע?", ויכול גם להיות משהו מזעזע כמו "מה הקשר בין חיי המין של הנמלה למצב הירח בשמיים?"

בקיצור, כמו שאמרתי, מדובר במשחק טלוויזיה מטורף לחלוטין, שדורש הרבה סבלנות ועירנות בכדי להצליח בו. אפשר לשחק בחיק המשפחה, עם חבר או אפילו לבד. אותי זה שיעשע, למרות שאחרי כמה שעות של משחק העדפתי לעבור למשחק אחר. לדעתי זהו המשחק שישכנע את אבא לקנות 3DO - הוא פשוט, בלתי מזיק, משעשע, וגם ההורים יכולים לשחק בו.

צ י ו נ י ם	
גרפיקה:	90
צליל:	90
הנאה:	80
סה"כ:	85, משחק נחמד מאוד.

SEGA MEGA DRIVE • SEGA GAME GEAR

אסטריקס

החילוץ הגדול

מאת: נועם עציון

"השנה – 50 לפנה"ס. האמפריה הגאלית נכבשה כמעט לגמרי על ידי הרומאים כפר קטן של גאלים עדיין מחזיק מעמד מול הפולשים. החיים אינם קלים עבור הרומאים המבוצרים במחנות סביב לכפר."

נשמע מוכר? אני בטוח שרובכם כבר זיהיתם את שורות הפתיחה המפורסמות של אסטריקס. שורות אלו פותחות כל חוברת של סדרת הקומיקס המצליחה, שנמכרת במיליוני עותקים בכל רחבי העולם. אבל זה הרי אינו מדור הקומיקס...

זהו מדור משחקי הטלוויזיה וליתר דיוק – מדור הסגה והנינטנדו.

למרות החידושים המתמידים בשוק משחקי המחשב, ממשיכים שני הדינוזאורים הגדולים, סגה מגה-דרייב וסופר נינטנדו, לשמור על כוחם.

משחקים חדשים מופיעים מדי שבוע, וקשה לעמוד בקצב החידושים וההמצאות המגיעים למדפי החנויות. המשחקים הנפוצים ביותר, ואלו שנראים דומים ביותר אחד לשני, הם משחקי הפלטפורמה.

משחקי פלטפורמה הם משחקים כמו, סוניק או אקס-מן, בהם נדאית הדמות המרכזית במשחק כשהיא מדלגת וקופצת על המסך בין שלבים שונים, נלחמת באויבים ואוספת בונוסים. משחקי פלטפורמה נוספים הם: דיסטר, בונקרס, הענק המופלא, מלך האריות ועוד ועוד.

אתם ודאי שואלים את עצמכם מה הקשר בין הסיפור הזה לאסטריקס? אני לא מדבר כאן על פרק נוסף בסדרת הקומיקס המפורסמת, אלא על משחק חדש שהופיע לסגה מגה-דרייב, אסטריקס – זעם האלים.

אסטריקס אם כן, היא סדרת קומיקס מצוינת, הכתובה ומאוירת בידי שני אומנים בלגים. ויטאלסטאטיסטיקס הצ'יף, ג'טפיקס הכוהן, אובליקס, חברו של אסטריקס וסבל מנהירים במקצועו, וכמובן אסטריקס, הגיבור הגאלי רב המעללים, שעושה פעם אחר פעם שמות ברומאים האומללים.

אם לומר את האמת, זו הייתה רק שאלה של זמן עד שיצרני משחקי הטלוויזיה יתרגמו את ההצלחה העולמית הזו למשחק טלוויזיה – ואמנם – הנה זה בא, אסטריקס – "החילוץ הגדול" הוא הפרק הראשון בסדרת משחקי הטלוויזיה של אסטריקס (דרך אגב, החלק השני – 'זעם האלים' מופיע בימים אלו בארה"ב).

המשחק, כמו שבטח הבנתם, בנוי כמשחק פלטפורמה. אני כבר פיתחתי בחילה קלה נוכח משחקים מסוג זה, אחרי כל אותן שעות מול "סוניק" ו"ארץ דונקי-קונג", ולכן ניגשתי למשחק הזה בהיסוס קל.

כמו ברוב משחקי הפלטפורמה, העלילה פשוטה למדי: הרומאים הטילו מארב לג'טפיקס הכוהן, חברו של אסטריקס, וחטפו אותו לרומא.

ראש השבט, ויטאלסטאטיסטיקס, החליט לשלוח את אסטריקס ואובליקס לחילוץ הנועז.

אתה בוחר לשחק את אסטריקס או את אובליקס, ועובר בין שלבים שונים שבסופם מסתתר שיקוי קסם (אם בחרת באסטריקס) או חזיר בר (אם בחרת באובליקס) אותו עליך להשיג. מעבר לקפיצות ולאגרופים, ישנן שיטות נוספות להתעלל ברומאים: החל מכדורי אש שמפוצצים אותם ועד לטיסה מעל ראשם באמצעות קסם 'התרוממות'.



בכלל, הרומאים יוצאים מסכנים מאוד מכל המשחק הזה, ממש כמו בקומיקס. פס הקול של המשחק משעמם לטעמי, ושומעים יותר מדי את הצליל הממוחשב, שאחרי זמן מה הופך לצורם באוזניים.

ולבסוף, כמה עצות מפי ויטאל סטאסיסטיקס, הצ'יף: תן לאויבים לבוא אליך - קשה להרביץ להם מבלי להיפגע אם אתה קרוב מדי.

אל תשתמש בקסמים לעתים קרובות, אחרת תגלה שנשארת ללא מוצא. כשקפיצה על מעלית לא עוזרת - נסה לפוצץ אותה!

צ י ו נ י ם	
גרפיקה:	85
צליל:	75
הנאה:	90
סה"כ:	85, משחק טוב מאוד.

שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער

מורגן הגישה את התה שלה, תה שעשוי מהעלים הצהובים, אלה שדהויים בקצותיהם. "בתה שלי עוגיות לא מתפוררות," אמרה מורגן והתיישבה על הספה. ראינו תיקים באפלה, שנינו, מורגן ואני אוהבים שטויות שכאלה. היה פרק מעצבן על איש-זאב ואינדיאנים, ממש לא משהו.

"מאלדר אידיוט!" הביעה מורגן את דעתה על הדמות הראשית, "איזה אינדיאני זקן אומר לו 'תשמע זה איש-זאב' והוא מייד מאמין. תגיד לו 'ראיתי אתמול שני עב"מים חוטפים את הנשיא' והוא יאמין. אני מתפוצצת ממנו!"

אני אוהב את מאלדר, אבל במקום להגן פניתי להתקפה, מורגן אוהבת את סקאלי השותפה של מאלדר, "וסקאלי יותר טובה? תעמידי מולה יצור מכוכב אחר, איש-זאב, מת שחזר לחיים ורוח רפאים והיא תגיד שיש לזה איזה הסבר הגיוני."

מתאם בן-מימדי (קסום כמדומני) לרשת המעדכנת אותה במציאות שנת 2035. מורגן הסבירה לי פעם ששנת 2035 אינה בהכרח העתיד שלנו, אלא רק אחד העתידים היותר סבירים שלנו.

ניגשתי למחשב, הרכבתי את המשקפיים והאוזניות, ולבשתי את כיסויי האצבעות. המחשב פועל בשיטה מתקדמת של מציאות מדומה. מלבד ראייה ושמיעה, אותם יש להעביר לקולטים הרגילים (כלומר עיניים ואוזניים), המחשב מעביר דרך עצבי האצבעות כל גירוי עצבי אחר (ריח, מגע וטעם). כאשר אתה מקושר למחשב באופן כזה ונמצא לדוגמה במציאות של מסדרון ואתה רוצה ללכת, המחשב משתק את הזרם העצבי לרגליך ומתרגם אותו לתנועה מדומה. הוא קולט את הכל דרך האצבעות. מורגן סיפרה לי כי זהו מכשיר ישן למדי של מציאות מדומה, אבל לא היה לה שום רצון להשתיל



לעצמה ממשק מוחי ישיר.

כך או כך נכנסתי דרך השער המדומה המייצג את הכניסה למחשב של מורגן, ולחצתי על הפעמון עליו היה רשום - 'משחקים'. בדרך כלל היה נפתח השער לעולם דמוי דיסנילנד בו אני יכול להסתובב ולבחור משחקים. הפעם נפתח השער לסלון שהיה זהה לסלון של מורגן. "תוכנה חדשה," חשבתי לעצמי, מורגן משנה את הסצינות מדי פעם. צעדתי לסלון והבטתי סביב.

"שב, תרגיש בבית." אמר קול מאחורי, הסתובבתי וראיתי את מורגן.

"מורגן?" שאלתי, "ממתי את מתכנתת את עצמך?"

"לא." אמרה התאומה של מורגן והתיישבה על הספה בתנוחת מורגן טיפוסית (מצב ביניים בין אני נחה לאני מתכוננת להרוג).

"קוראים לי נרדי." אמרה הדמות, "שב כבר."

התיישבתי, "תוכנה של מורגן?" שאלתי.

"לא," השיבה נרדי, "שלך."

"???" התגובה היחידה שהצלחתי לשחרר.

"תבין," הסבירה נרדי, "אתה כותב את הכתבות שלך על המחשב של מורגן." הנהנתי בראשי.

"גם את שיחות עם מורגן לה-פיי."

שוב הנהנתי. לפתע הופיעו מולי מקלדת ומסך.

"תקיש מורגן," הורתה לי נרדי.

עשיתי זאת והבטתי על המסך. הוא כנראה היה מכוון לכתיבה באנגלית, התכוונתי למחוק ולכתוב שוב, אבל נרדי התערבה, "תקרא את זה." אמרה והצביעה על מה שהיה כתוב באנגלית.

היה כתוב שם "NURDI".

"מבין?" שאלה נרדי, "אני התממשות ממושבת של מורגן לה-פיי הבנויה על פי מה שכתבת על מורגן עד עכשיו."

"איך זה קרה?" שאלתי.

"חוץ מזה," הוספתי, "מה ההתלהבות לנתח כל גופה? אין פרק שהיא לא מפרקת איזה מת. סוחבת את התיק שלה לכל מקום ומחכה לגופה טובה לנתח."

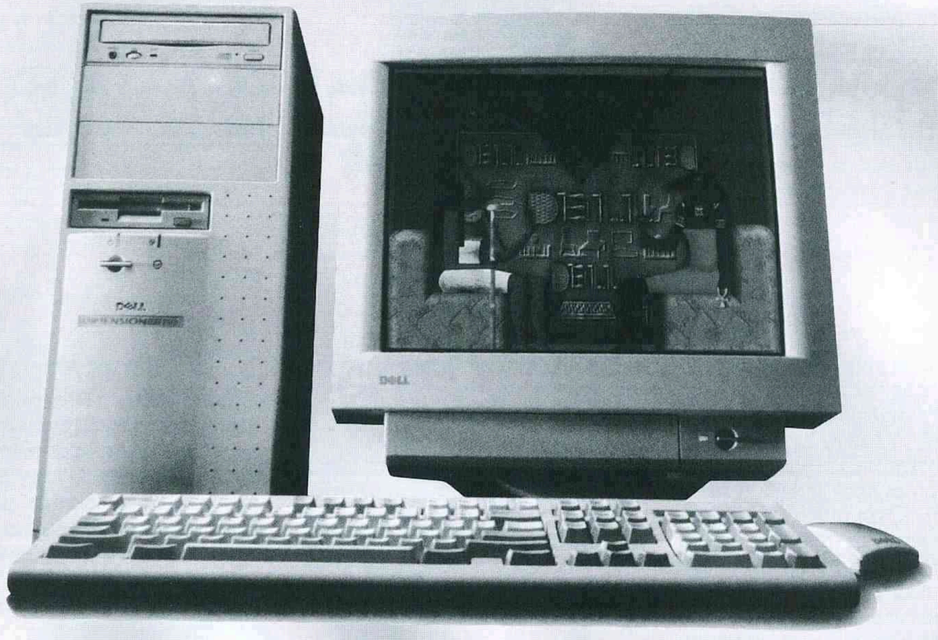
מורגן המשיכה לצפות בפרק. "יש לי שאלות." ניסיתי למשוך אותה. מורגן לא הגיבה. קמתי (פרק טיפשי, לא שווה צפייה) והלכתי למחשב של מורגן. תנו לי להסביר משהו, מורגן מתעדכנת מהר יותר משאר האנשים. היא זרקה את ה-586 שלה כשהתחילו למכור CD-ROM? יש לה מאז '87. VIRTUAL REALITY? ענתיקה. מורגן משתמשת בדגם X77 של APPLE, שייצא לאור מתי שהוא ב-2035 וישבור שיאים ביכולת ניהול הזיכרון שלו, 24 טרה-בייט. כמו כן, היא מקושרת בעזרת

"אני חושבת ששדה הקסם של מורגן חזק מספיק כדי לחולל שינויים אקראיים בכל מקום בו מופיע השם שלה, אני תופעה אקראית שכזו."

"אז את קוסמת ממוחשבת." אמרתי, "נשמע כייף."

"אני לא קוסמת," אמרה נרדי, "אבל יש לי שליטה מלאה במערכות המחשב של מורגן. רציתי לספר לה על עצמי, אבל חשבתי שיהיה יותר כייף לתת לה לקרוא עליי בוויז, היא בטח תתעלף."

"אני בספק," הערתי, "מורגן מתעלפת רק מעכברים. היה לה אירוע לא נעים עם



כשרושמים על כלי קסם רונה, ניתן לבצע אותה ללא כל הגבלה מלבד ביצוע התנועות או המלים המתאימות. הוא רוצה לדעת אם דמות שאינה קוסם רונה יכולה להשתמש בכלי קסם הפועלים על רונות, פשוט על ידי ידיעת המלים, ואם מקעקעים 'רונה' על דמות רגילה האם היא יודעת להטיל אותה. הוא גם שואל, כמה רונות ניתן לרשום על חפץ והאם ניתן לרשום רונות על חפץ קסום רגיל."

נרדי חשבה על זה, "אני באמת יודעת!" אמרה בהפתעה, "כאשר רושמים רונה על כלי ניתן להשתמש בו ללא הגבלה מלבד

רגיל ולהוסיף לו יכולות."

"אוקיי," המשכתי, "אופיר אייל מירושלים רוצה להשתמש בשיפורי ה-AD&D שלי ל-D&D, איך עושים את זה? ומה הגבלות הנשק והשריון של כוהן-גנב."

נרדי השיבה במהירות, "ניתן להשתמש בכל השיפורים ל-D&D מלבד שיפורי הכשרונות, ב-D&D אין אפילו את המיומנויות של ה-AD&D אותן הפכנו

עכבר, לחש הגדלה וריבה לפני כמה מאות שנים, ומאז יש לה פוביה עצבנית מעכברים. בכל אופן, אם כבר וויז אז תעני לי את על כמה שאלות."

"אני?" שאלה נרדי, "מה אני יודעת?"

"אם את השתקפות של מורגן אז קרוב לוודאי שהכל." עניתי וחיפשתי את המכתבים בתיק שלי (מערך גישה לתת-ספרייה, ערן בן-סער, מידע אישי). שלפתי כמה מכתבים (כאלה שהועברו בסורק אל הספרייה).

"קיבלתי גלויה ממשה רט, מתכתב קבוע שלנו, שרוצה להכניס את קוסמי הרונות למערכה שלו, הוא רוצה לדעת אם ההגבלות המקוריות של הלחש, אפילו משאלה. שים לב שלרשום רונה על משאלה זה לא פשוט (שלא לדבר על זה שצריך למצוא קוסם שיודע להטיל משאלה). דמויות שאינן קוסמי רונות יכולות להשתמש בכלי רונות כמו שהן יכולות להשתמש בכלי קסם רגילים. יחד עם זאת, הטלת רונה דורשת לימוד של אומנויות הקסם ואומנויות הרונות, לשם כך צריך להיות קוסם רונה. מספר הרונות שניתן לרשום על חפץ תלוי בגודלו - על טבעת קרוב לוודאי שרק רונה אחת, על חרב ניתן להגיע לחמש או שש רונות. וכמובן, ניתן לרשום רונות על כלי קסם לכשרונות. אני מניחה כי ניתן להעתיק אותם מספר השחקן של ה-AD&D ולהוסיף טבלת התקדמות לאלף, גמד וזוטון במטרה להשתמש בהם. לגבי ההגבלות לכוהן-גנב - אני מניחה שאתה רוצה ליצור אחד ל-D&D, שריון עור וכלי נשק כהים, על מנת לציית למגבלות הגנב ולמגבלות הכוהן."

מאוחר יותר יצאתי מהמחשב וחזרתי לסלון, מורגן כבר נרדמה מול "בראש של הרמן". לקחתי את התיק "האמיתי" שלי ויצאתי הביתה, אני מקווה שמורגן תעדיף לחנוק את נרדי ולא אותי כשהיא תקרא את הוויז הזה. אני כבר אעדכן אתכם.

הרלון

יבשת בעולם הממתין לגיבורים

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

הרלון (Harloon) היא היבשת העיקרית בעולם חדש שאנו כותבים. הפעם על דפי וויז ובהמשכים. הסיבה שאין שם לעולם היא שהתרבויות העיקריות בו פשוט קוראות לו "העולם" או "האדמה", וכמו בעברינו, ריבון מאמינות שהוא שטוח (הוא לא, למקרה שאתם תוהים).

נתחיל בסיפור הבריאה, בראשית היה היקום כולו תודעה אחת, האל הגדול, אוהאראן. הזמן החל כמחשבה של אוהאראן, רעיון של התחלה וקץ. אוהאראן היה השלמות שמעבר לזמן. בריאתו הראשונה הייתה המושלמת בזמן, בנדארק בנו של אוהאראן. בנדארק היה יצור מושלם ומאוזן, על כל הטוב שבו היה גם רשע, על כל התוהו היה גם סדר. בסופו של דבר הוא לא הצליח להכיל את הניגודים שבו והתפלג לשתי בריות אחרות, כשכל אחת מהן מכילה מחצית ממנו.

המחצית האחת היא גוונדיאן, אלת הטוב והסדר, אשר קיבלה את המחצית הנקבית של בנדארק. המחצית השנייה היא גאקסום, אל הרוע והתוהו, המחצית הזכרית. בתחילה יכלו גוונדיאן וגאקסום ליצור אך ורק ביחד, וכך יצרו את דומיק ואת דנול, האלים הניטראליים. במורד העידנים הגיעו חילוקי הדעות בין גוונדיאן וגאקסום לרמה כזו, עד כי לא יכלו ליצור עוד יחד, אוהאראן ראה זאת והחליט לתת להם את הכוח ליצור לחוד. בעקבות ניצול הכוח החדש יצר גאקסום את האגס והוורונה, האלים הרשעים, וגוונדיאן יצרה את הילורה והיראס, האלים הטובים.



כעת, משהיו תשעה אלים בשמיים, קראו אלי הרשע את אלי הטוב לקרב על גורל הבריאה. כל צד התכונן ליצור אלים רבים ככל שיוכל על מנת להילחם ולהביס את הצד השני. אלי הניטראליות, מלבד אוהאראן, החליטו ליצור גם הם אלים על מנת לשמור על איזון הבריאה. לאוהאראן היו תוכניות אחרות, בסתר ברא את העולם (את הדומם, הצומח והחי) ונטל מהאלים את הכוח ליצור בריות בנות אלמוות. משיצרו האלים את משרתיהם, גילו להפתעתם כי בריות אלו היו וארנה, תבונות בנות תמותה, אשר נשלחו לאכלס את עולמו של אוהאראן.

הוואנה היו משישה מינים: האלפים – בניה של הילורה, ההוריקסים – בניו של היראס, בני האדם – בניו של דומיק, הגמדים – בניו של דנול, המינוטאורים – בניו של האגס והעוגים – בניה של הורונה. הוואנה התרבו ואכלסו את העולם ובנו תרבויות רבות. אחריהם בראו האלים השונים את הזארנה, התבונות אשר לא בצלמם, אשר נועדו ללמוד ולחקות את הוואנה, ולא לשגשג בכוחות עצמם.

קו הזמן

העידן הראשון: 3000 לפנה"ס עד 2000 לפנה"ס

העידן הראשון החל משסיימו האלים את בריאת הזארנה והפכו לכוחות לא גשמיים בעולם. בתחילה רק שלושה מתוך הוואנה הקימו תרבות, האלפים לקחו לעצמם את היערות הגדולים של ליגאן והחלו את השושלות האלפיות הגדולות. התרבות התבססה על חיים הרמוניים עם הטבע ועל ערכי הקסם של הטבע הנקראים דרואידיות. העוגים הקימו את ערי הענק שלהם על גבעות טוק הצפוניות. תרבותם היתה תרבות צבאית, עם של כובשים ומשעבדים. הגמדים ישבו את הרי קיגאן במרכז הרלון והפכו לעם של כורים, חרשי מתכת וסתתים.

שלושת הוואנה האחרים, המינוטאורים, האדם וההוריקסים, היו נוודים חסרי מולדת. המינוטאורים שטו בימים, ההוריקסים בסוואנות החמות ובני האדם נדדו בכל העולם, סקרנותם הובילה אותם לפינותיו הנידחות ביותר. את סופו של עידן זה מציינים בדרך כלל במלחמה הגדולה בין העוגים לאלפים, שהסתיימה בסביבות שנת 2005 לפני הספירה בעקבות התערבות הגמדים והמינוטאורים (שכירי חרבם).

העידן השני: 2000 לפנה"ס עד 1000 לפנה"ס

העידן השני נפתח בתקומת תרבות המינוטאורים אשר קבעו את מולדתם באיי נירקאק שבמזרח. הם שלטו בימים ובסחר והשכירו עצמם כשכירי חרב למרבה במחיר. בתקופה זו התרחקו המינוטאורים מהאל האגס ופיתחו חיבה לדומיק. מאוחר יותר, בתחילת העידן קבעו ההוריקסים את משכנם במישורים הגדולים של מרלנדיה בדרום. הם הקימו תרבות המבוססת על "מות טרם חרפה", ויצרו את היסודות למסדרי האבירים של העתיד. האדם הקים מספר רב של ערים בודדות, איי תרבות בתוך תרבויות ענק המקיפות אותם. לקראת אמצע העידן מתחילים בני האדם



לחקור את תורות הנסתר ולגלות את אמנויות הקסם.

בערך באמצע העידן, לאחר מאות שנים של שחיתויות ומאבקי כוח פנימיים, נפלה אימפרית העוגים האדירה. במהלך ההתמרדויות השונות נהרסו כליל ערי הענק של העוגים ובמקומן קמו שלוש ממלכות העוגים: גארת'ה, טרון וקלימור. לנפילת האימפריה היתה השפעה עצומה על האלפים. האלפים הלוחמים רצו לצאת ולכבוש את ממלכות העוגים ולהשמיד את אויביהם הוותיקים. מולם עמדו כוהני האלפים, הדרואידים, ואצילי השושלות הגדולות שתמכו בהישארות ביערות ובריכוז הכוח. הפילוג, שאולי היה נפתר בקלות בכל תרבות אחרת, הביא לקרע כה גדול בתרבות האלפים, עד שלבסוף החליטו האלפים הלוחמים על גלות מרצון ונדדו צפון-מזרחה ליערות פיינאר.

העידן השלישי: 1000 לפנה"ס עד 0.

את תחילת העידן מציינת תקומתן ופריחתן של שתי אימפריות אדירות: ממלכת הגמדים וקיסרות האדם. שתיהן קמו על שרידי אימפרית העוגים. הגמדים הרחיבו את ממלכתם לאורך הרי מרכז היבשת, האדם כבש את המערב, וממלכות העוגים הצטמצמו לחלקה הצפון מזרחי של היבשת. אימפרית האדם קמה, כשהיא מתבססת על כוחות הקסם האדירים שהצליחו קוסמי האדם לחקור וליצור. הקיסר ושאר השליטים היו כולם קוסמים בעלי עוצמה אגדית, עד כדי כך שבמשך 800 שנות האימפריה שלטו 7 קיסרים (כל אחד מהם האריך את חייו מעבר לתוחלתם הרגילה), ששליטתם התבססה על פחד מכוחם והטלת אימה על כל מתנגדיהם. כך היה במשך 800 שנה.

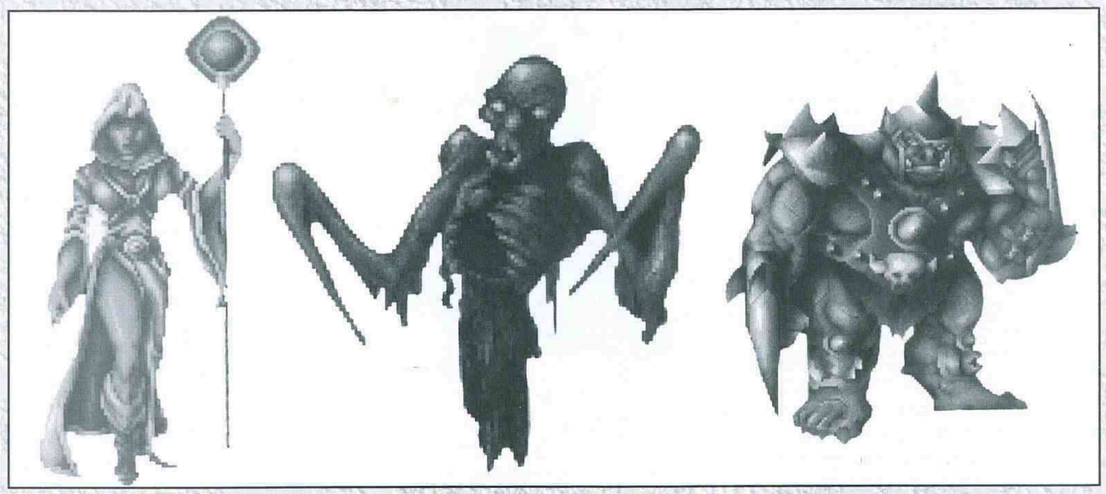
לבסוף קם יאניס, ראש מסדר האבירים באותה התקופה, להרים את נס המרד. כשהוא בטוח שהקסם בזוי ושהקיסר פחות חזק משחשבים, שיכנע יאניס את האבירים למרוד בשליטים ולרדוף את קוסמי העולם. הוא פנה אל הגמדים בבקשת עזרה. חלק מהם עזבו את מולדתם והצטרפו אליו, ובכוחות משותפים הפילו את שלטון הקוסמים. הקיסר, שהיה פחות חזק משחשב, ושאר הקוסמים הגדולים, נאספו בעיר הבירה – ליגאנד, לקרב אחד

המשך ——





אחרון, קרב בו הם הובסו ומתו כולם כאחד. רוב הקוסמים שנותרו, שהיו זוטרים ומתלמדים, הוכרזו כפושעים, נרדפו, ומחוזות הקיסרות התפרקו לממלכות בודדות.



הגמדים שעזרו ליאניס, ניסו לחזור למולדתם וגילו כי הם נחשבים שם לבוגדים. מולדתם הייתה ביחסים קרובים עם הקיסרות, ועל כן קראו ליאניס ולאבירים לצאת שוב לקרב. בסופו של דבר כבשו האבירים והגמדים את המחוזות הצפוניים של ממלכת הגמדים והתיישבו שם. אחיהם קראו להם גמדי הצפון, ולא חסכו מהם כינויי גנאי נוספים. סוף מלחמות הגמדים והקמת שונגר (ממלכת הגמדים הצפונית), מציינים את סוף העידן השלישי והתחלת שיטת הספירה המקובלת בקרב בני האדם כיום.

העידן הרביעי: 0 עד 517 (ההווה)

העידן הנוכחי הינו עידן של מלחמות ואי סדר. בשלוש מאות השנים הראשונות רצתה כל אחת מממלכות האדם לכבוש את הממלכות האחרות, בניסיון להפוך את עצמה לקיסרות. שתי ממלכות הגמדים ניהלו מלחמות בלתי פוסקות זו בזו, גמדי ההרים בדרום והגמדים הצפוניים והאבירים בצפון. בשנת 345 הכריזו האלפים הלוחמים ביערות פיינאר מלחמה על ממלכת העוגים השכנה וכבשו אותה (רק כדי שתיכבש חזרה על ידי שתי ממלכות העוגים הנותרות). האלפים הגבוהים מיערות ליגאן כרתו ברית עם ממלכת האדם, סלינה. ממלכה ששכנה בקרבתם, וביחד כבשו את סוריל ומנולי, שתי ממלכות אדם שכנות. ההוריקסים, שהותקפו שוב ושוב על ידי בני האדם, יצאו למסע כיבושים והקימו ממלכה בדרום מזרח הרלון. בשנת 480 כבשו המינוטאורים את ממלכת האדם שמצפון למרלנדיה (ממלכת ההוריקסים) וגרשו את התושבים.

המצב בשנת 517 רגוע מעט יותר, ממלכות האדם נלחמות פחות ופחות זו בזו וממלכות הגמדים מחפשות את הדרך להסכם שלום. ההוריקסים נמצאים בברית הן עם ממלכות האדם הצמודות להם והן עם המינוטאורים בצפון. סכנה אחת רצינית מאיימת על היבשת. שמועות עקשניות מספרות כי ממלכות העוגים עומדות בפני איחוד מחדש. איחוד שיהפוך אותם למעצמה הצבאית הגדולה ביותר ביבשת, כך שאם יכרתו ברית עם המינוטאורים ועם האלפים הלוחמים, עלולה היבשת לעמוד במסע כיבושים נוסף.



הרלון, גזעים.

הווארנה של הרלון כוללים ששה גזעים, כל אחד מהם ניתן למשחק, אפילו העוגים הנחשבים למרושעים שבגזעים. אנו ממליצים לא להשתמש בנטיות רשע, אבל הדבר נתון לשיפוטכם בלבד. ברשימת המקצועות שתיכף תקראו המספר בסוגריים מציין את הדרגה המקסימלית אליה הוא יכול להגיע.

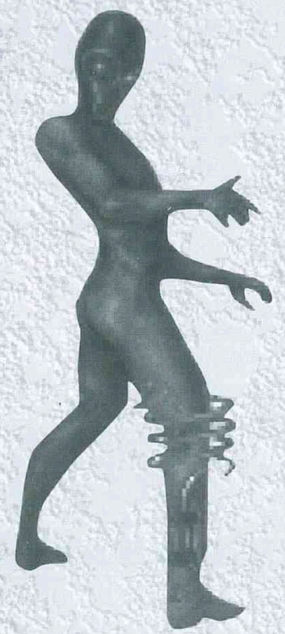
אדם: בני האדם משתמשים בחוקים הרגילים של ה-AD&D ויכולים לבחור בכל אחד מהמקצועות עד לדרגה 20. שימו לב, רק בני האדם יכולים להיות קוסמים. בני האדם יכולים לבחור בכל נטייה שהיא.

גמדי הרים: גמדי הרים הם גמדים רגילים על פי החוקים של ה-AD&D. המקצועות הפתוחים לפניהם הם: גנב (12), כוהן (10) ולוחם (15). הם יכולים להיות לוחם-גנב או לוחם-כוהן, ובאפשרותם לבחור בכל נטייה מלבד תוהו-רשע וניטראלי-רשע.

גדים צפוניים: זהים לגמדי ההרים בכל דבר מלבד המקצועות: גנב (11), כוהן (12), לוחם (16) ואביר פלאר (13). כמו כן, הם יכולים להיות לוחם-גנב, לוחם-כוהן או אביר-כוהן. גמדים צפוניים אינם יכולים לבחור בנטיות הרשע.

אלפים גבוהים (יערות ליגאן): פועלים על פי ענף האלפים האפורים, מלבד תוחלת החיים המגיעה ל-600 שנים. מקצועות הבחירה שלהם הם: דרואיד (15), כוהן (12), לוחם (12) וסייר (15). הם יכולים לשלב מקצועות ולהיות: לוחם-דרואיד, לוחם-כוהן וסייר-כוהן. הם אינם יכולים לבחור בנטיות הרשע והתוהו.

אלפים לוחמים (יערות פיינאר): פועלים על פי ענף האלפים הפראיים, וחיים כ-600 שנים. מקצועות הבחירה שלהם הם: גנב (12), כוהן (12), דרואיד (12), לוחם (15) וסייר (15). כמו כן, לוחם-גנב, לוחם-כוהן, לוחם-דרואיד וסייר-כוהן. אלפים לוחמים אינם יכולים לבחור בנטיות הרשע וסדר-ניטראלי.



מינוטאורים: מקבלים 2+ לכוח ולכושר ו-2- לחכמה וכאריזמה. על התכונות שלהם להיות בתחומים: כוח:12/20, זריזות:8/18, כושר:12/20, תבונה:5/18, חוכמה:3/16 וכאריזמה:3/16. למי שלא יודע מינוטאורים הם דמויי אדם בעלי מבנה גוף גדול ושרירי ובעלי ראש של שור (גוון עורם נוטה לחום-אדום). המינוטאורים הם גזע של כבוד ושל כוח, "החזק צודק" הוא אצלם דרך חיים. המינוטאורים מאומנים היטב בגרזני קרב ובאלות ומקבלים 2+ לנזק שהם גורמים באמצעות כלים אלו. גובהם מתנשא לשני מטרים והם חיים כ-140 שנים. מקצועות המינוטאורים הם: גנב (12), כוהן (9) ולוחם (18). כמו כן, הם יכולים לשלב לוחם-גנב ולוחם-כוהן. המינוטאורים אינם יכולים לבחור בנטיות סדר-טוב ובכל נטיות התוהו.

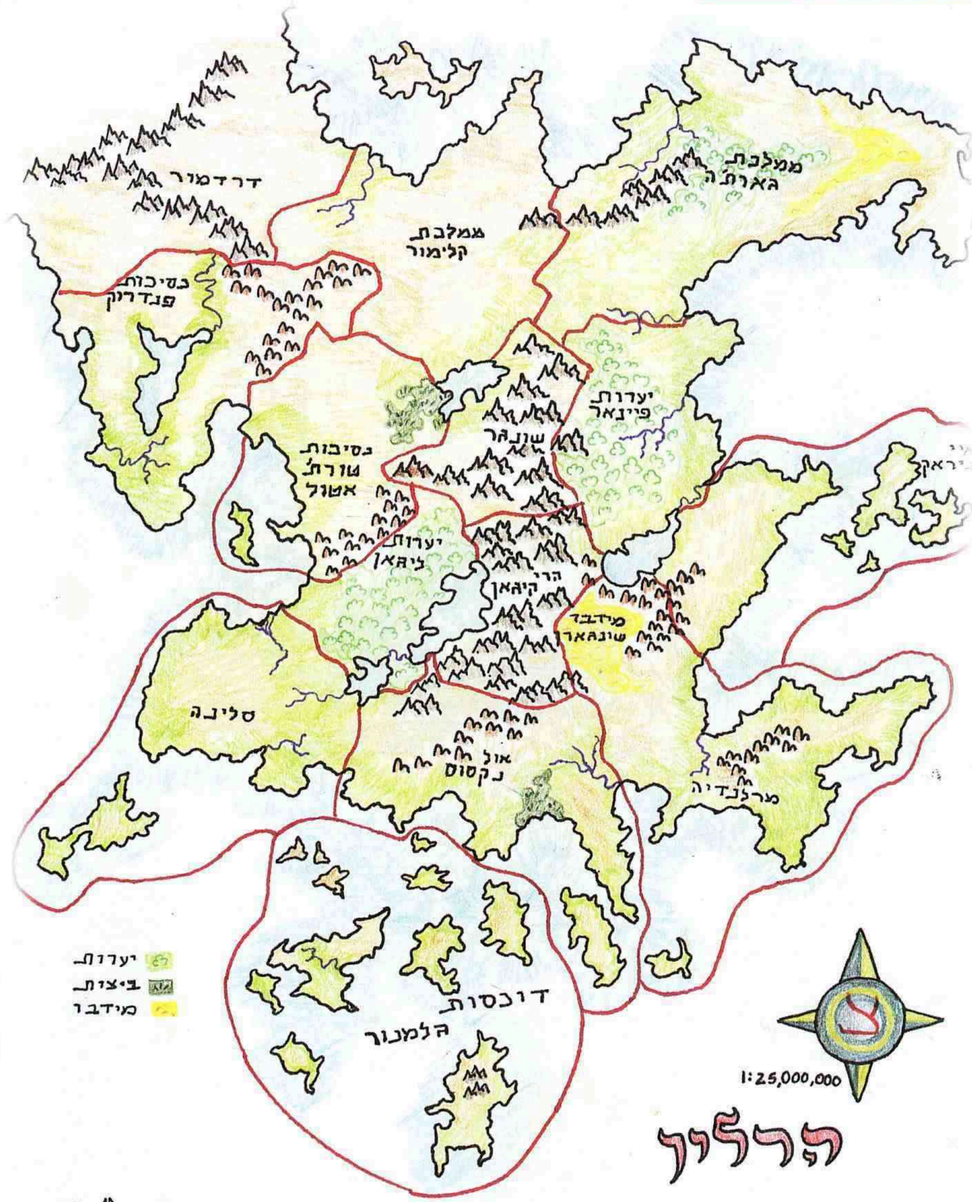


וריקסים: מקבלים 1+ כוח ו-1- תבונה. על התכונות שלהם להיות בתחומים: כוח:11/19, זריזות:9/18, כושר:9/18, תבונה:3/17, חוכמה:3/18 וכאריזמה:3/17. ההוריקסים הם דמויי אדם בעלי מראה דמויי אריה, גופם מכוסה פרווה חומה דקיקה, יש להם טפרים בכפות ידיהם (נשלפים), ניבים קטנים בפיהם ושיער הזכרים נראה כמו רעמת אריה. ההוריקסים הם דו-ידניים ומסוגלים להשתמש בשני כלי נשק כמו הסייר. טופריהם וניביהם גורמים ל-2p1 נזק. ההוריקסים מגיעים לגובה של 2 מטר ותוחלת חייהם זהה לזו של האדם. המקצועות שלהם הם: גנב (12), כוהן (9), לוחם (20), סייר (16) ופאלאדין (14). הם משלבים מקצועות: לוחם-גנב, לוחם-כוהן, כוהן-סייר וסייר-גנב. הם לא יכולים להיות מרושעים או ניטראלים טהורים.



עוגים: העוגים של הרלון מקבלים 1+ לתבונה, לכוח ולכושר, אך 2- לכאריזמה ו-1- לזריזות. על התכונות שלהם להיות בתחומים: כוח:12/19, זריזות:3/17, כושר:12/19, תבונה:12/19, חוכמה:5/18 וכאריזמה:3/16. העוגים דומים לעוגים רגילים מעולמות אחרים, אבל העוגים בהרלון הם גזע חכם, פיקח ובעל ראייה צבאית מעולה. הגזע חי על חרבו ושואף להשתלט על היבשת כולה. זהו גזע אכזרי וקר ההופך את הגזעים שנכבשו על ידו לעבדים מעונים, אפילו את בני מינם (כפי שהפכו העוגים של טרון כשנכבשו על ידי האלפים ואחיהם). גובהם מגיע למטר תשעים והם חיים כ-70 שנים. **המקצועות בהם הם יכולים לבחור: גנב (12), כוהן (15) ולוחם (18). הם לא נוטים לשלב מקצועות ולכן מימוש האפשרות של לוחמים-גנבים ולוחמים-כוהנים, נדיר בקרב העוגים. הם אינם יכולים לבחור בנטיות הטוב.**

זהו להפעם. בוויז הבא נמשיך ונתאר את המקצועות של הרלון, כולל שני סוגי האבירים, כוהני האלים ומסדרי הקוסמות (מה שנשאר מהם לאחר חורבן הקיסרות). אגב, אם תירצו את הנתונים לשיטות משחק אחרות כיתבו אלינו, אנו בטוחים כי רובכם תוכלו לתרגם את מה שכתבנו לשיטה שלכם ללא עזרה מיוחדת.



מקרא מדיני:

ממלכת גארת'ה:	עוגים	יערות פיינאר:	אלפים
ממלכת קלימור:	עוגים	יערות ליגאן:	אלפים
שונגר:	גמדים צפוניים	איי ניראק:	מינוטאורים
הרי קיגאן:	גמדי הרים	מרלנדיה:	הוריקסים
יתר המדינות:	בני אדם		

זאבי קלימור

ממפלצות הרלון

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

זאבי קלימור נוצרו בעידן הראשון על ידי כוהני העוגים האדירים, במטרה לשמור על המקדשים, כוחם הרב וכישוריהם השונים הביאו לכך שמשימתם בוצעה בקלות רבה, עם התמוטטות האמפריה העוגית באמצע העידן השני, הפכו כוהני העוגים לגדירים במקצת, והשליטה על זאבי קלימור הלכה ופחתה. החופש ש"נחת עליהם" הפך את הזאבים לחיות טרף השוכנות בעיקר בקלי" מור, ממלכת העוגים המערבית. חלק מהם אף הגיע לדרדמור, נסיכות מנדרוק ונסי" כות טורת' אשול.

תיאור חיצוני: זאב קלימור הינו זאב בעל שלושה ראשים, פרווה שחורה, מתנשא לגובה מטר ועשרים, שוקל יותר מ-100 קילוגרם, חזק וגמיש. זאב קלימור אינו פוחד משום אויב, ובדרך כלל "ילחם עד מותו למען הלהקה. זאבי קלימור מסתובבים בקבוצות של שלושה עד חמישה עשר זאבים בקבוצה.

יכולות מיוח" דות: זאבי קלימור מסוגלים להסוות עצמם על ידי שינוי צבע הפרווה שלהם לצבע המתמזג עם הסביבה. הם מסוגלים לנוע ללא קול ולהפתי"ע את האויב בקלות רבה. זאבי קלימור מסוגלים לירוק חומצה מאכלת לטווח של שני מטר, החומצה תכלה שריון וכלים אחרים (הוסיפו מינוסים לכלי נשק, והפחיתו את הדרג"ש שמעניק השריון כדי להמחיש זאת) ותגרום לנזק של 6k2.

לזאבי קלימור חושי ראיה ושמיעה חדים במיוחד (יותר משל זאב רגיל), הם בעלי ראיית לילה וויזונות (אולטרא-סגול ואינפרא-אדום) והם חסינים לקור ולחום. זאבי קלימור "משיכו לחיות גם אם איבדו ראש אחד, אם "יאבדו שניים הם "יברחו אבל לא "ימותו.

קרב: בקרב "נסו זאבי קלימור לכתר את האויב ולתקוף אותו מכיוונים שונים. בדרך כלל "פת"עו, "רקו חומצה (שימו לב כי כל זאב מסוגל לירוק שלוש פעמים בתור, "ריקת חומצה מכל ראש), ואחר כך "צאו ממחבואם ויתקיפו. האינסטינקטים של זאבי קלימור מצילים לעתים את אויביהם ממוות בטוח, שכן אילו היו יורקים שוב ושוב עד למות קורבנם, ספק אם ניתן היה להילחם ביצור הזה.

טרף: זאבי קלימור הם טורפים ומעדיפים להרוג את האויב בהתקפות רגילות כדי שיוכלו לטרוף את גופתו.

משכן: זאבי קלימור הם יצורים המס" תגלים בקלות לכל סביבה ויכולים להתגו" דר בגבעות, יערות, הרים ומי" שורים, ולמעשה בכל מקום מלבד הים והמדבר.

שמועות מספרות כי ראשי כוהני העוגים למדו מהדש את סוד השליטה בזאבי קלימור, וכי ניתן למצוא אותם בקרב צבאות העוגים

יחס לסביבה: כשהם חופשיים זאבי קלימור עסוקים בשלושה דברים מרכזיים – הישרדות, התרבות וצייד. פירושו של דבר הוא הגנה על הטריטוריות שלהם ונישיונות חוזרים ונשנים לצוד אדם. הטרף הנפוץ ביותר הוא האייל הצפוני ואייל המישורים. למרות תאבתם הגדולה לבשר האיילים הם טורפים הכל, ומסוגלים להתפשר על דברים אחרים. כשהם נמצאים תחת שליטת כוהנים, מטרת זאבי קלימור היא להרוג את אויבי הכוהן השולט ולשמור על חיי אדונם.

זאבי קלימור, AD&D

אקלים/סביבה: הכל מלבד מדבר **תדירות:** נדיר. **ארגון חברתי:** להקה **מחזור פעילות:** כל היממה. **מזון:** טורף. **תבונה:** 3. **אוצר:** אין. **נטייה:** ניטראלי. **דרג"ש:** 1 (מורכב ממהירותם ועורם הקשה). **תנועה:** 24. **קב"ם:** 11. **תלד"ם:** 9. **מספר התקפות:** 3. **נזק/התקפה:** 6k2 (חומצה) או 2k2 (נשיכה). **התקפות מיוחדות:** יריקת חומצה. **עמידות לקסם:** 25% (תופעת לוואי של "צירתם) **מוראל:** 17–18 טבעי או 20 כאשר הם נשלטים. **ערך נק"נ:** 2000.

הערה: מקורם של זאבי קלימור הוא "צור מעניין בשם CERBERUS HOUND המופיע ב– PARANORMAL ANIMALS של OF EUROPE. SHADOWRUN תמיד חיבבנו זאבים בעלי שלושה ראשים אז הוספנו אותו לעולם הפנטזיה שלנו.

למכירה

✔ למכירה סאונד בלאסטר 2+ של קריאייטיב הכולל אוזניות, מיקרופון, רמקולים עם מגבר, וכן משחקים ותוכנות מוסיקה רבות על תקליטונים מקוריים. חוברות הסבר והתקנה בעברית. כל זאת במחיר מיוחד. אור, 03-6739082.

✔ מגה דרייב 2 + מגה ק' + 4 משחקים (בשווי 299 ש"ח), לדוגמה: אלאדין ו-N.B.A, כל זה במחיר 1100 ש"ח (במקום 1900 ש"ח). כמו כן, למכירה גיים גיר + נרתיק + מסך מגדיל + 4 משחקים, לדוגמה: סוניק 2 ו-רסלמניה במחיר 900 ש"ח (במקום 1700 ש"ח). לירון בן יעקב, 03-571736.

✔ למכירה המשחק באטמן חוזר באריזה מקורית. שי, 03-5325689.

✔ למכירה משחקים מחו"ל שלא ניתן להשיג בחנויות בגרסת CD-ROM. שי, 03-9365090.

✔ למכירה המשחקים הבאים: MK2, DOOM 2, HERETIC ו-3 DOOM, במחירים מפתיעים. מי שיקנה 2 משחקים יקבל משחק אחד חינם לפי בחירה. אבי, 08-261630.

✔ למכירה מחשב 386DX הכולל 4 מגה זיכרון, כונן קשיח בעל 40 מגה, מסך SVGA, מקלדת, עכבר, ג'ויסטיק וסאונד בלאסטר במחיר 3000 ש"ח. כל הקודם זוכה. אלעד בזל, 07-274481.

✔ למכירה גיים גיר + 5 משחקים במחיר 600 ש"ח. ניר, 09-451940, בערב.

✔ למכירה משחקים חדשים. BLACKTHORN, FIFA, CANNON FODDER, DOOM 1,2,3 ומורטל קומבט. נועם, 03-579970, דורון, 03-5705383 וקורן, 03-6185293.

✔ למכירה לוח-אם 40MH7 5X/386 במחיר של 250 ש"ח. כמו כן, למכירה מדפסת תואמת BROTHER במחיר 100 ש"ח. ברט, 03-9220667.

✔ למכירה המשחקים (במצב מצוין): CARMEN SANTIAAGO, THE 7HT GUEST, אבודים בזמן, קירנדיה 1+2, דרקולה, לנדס אוף לור, מד דוג ו-CYBRIA. כל המשחקים הם בגרסת CD-ROM. טלי, 03-6953107.

✔ למכירה מודם/פקס 2400 במחיר מציאה. טלי, 03-6953107.

✔ למכירה המשחקים הבאים: THORGER, STRONGHOLD ,WARCRAFT-2 ו-UFO-2. אביב, 07-517795.

✔ למכירה/החלפה המשחקים: סם ומקס, יומו של הטנטיקל, לארי 6, דיסקמומיקס ואינקה 1 בגרסת CD-ROM. כל המשחקים באריזה מקורית כולל חוברת הוראות. שגיא או רועי, 08-245026.

✔ למכירה משחקים רבים מכל הסוגים: GOD FATHER - 80 ש"ח, LOOM - 45 ש"ח, SPACE QUEST 5 - 95 ש"ח, POLICE QUEST 2 - 90 ש"ח, POLICE QUEST 4 - 60 ש"ח, סימולטור F29 VITAL - 70 ש"ח ובלב סין - 90 ש"ח. כמו כן, למכירה משחקים למחשב אמיגה, לסגה וכן משחקים בגרסת CD-ROM. עמית, 03-493630.

✔ למכירה מגה דרייב במחיר מציאה (כולל אריזה מקורית), שני שלטים והמשחק פיפה סוקר. איתי, 04-25122.

✔ למכירה אלפי משחקי מחשב מקוריים ומדהימים. משחקי פעולה, מחשבה, קווסטים, סימולטורים ורבים אחרים. המשחקים מתאימים לכל סוגי המחשבים כולל פנטיום. כמו כן, למכירה משחקים בגרסת CD-ROM, תוכנות ציור, ג'ויסטיקים, משחקי מגאסון ותוכנות אנטי וירוסים. מירון, 04-9916012.

✔ למכירה משחקי מחשב חדשים ומקוריים. יומו של הטנטיקל, קירנדיה ווילי ביימיש. כל המשחקים כוללים הוראות הפעלה וטיפים. כל משחק יימכר ב-50 ש"ח. איתי, 04-256122.

✔ למכירה/החלפה משחקים יפים וחדשים מכל הזמנים במחירים מדהימים. שרון, 04-212859, שי, 04-212090.

✔ למכירה גיים בוי חדש + משחק. אבינדב, 09-972113, בערב.

✔ למכירה משחקים מכל הסוגים: הרפתקאות, קווסטים, סימוליציה ועוד רבים אחרים, כמו מסע בין כוכבים 2, יום הדין, הרצון לעוצמה 4, לארי 6 ועוד רבים אחרים. גיל שטיין, 03-9931254.

✔ למכירה המשחקים: לונה פארק, רייס אוף דה רובוטס, 2 DOOM, חף מפשע, רצח במיאמי, אבודים בזמן, בודד באפילה 2 ועוד משחקים רבים אחרים. בן בלר, 06-333873, ניר בן-ישראל, 06-334661.

✔ למכירה/החלפה שלושה משחקים בגרסת CD-ROM: פוליס קווסט 4 - 105 ש"ח, מתחת לירח קטלני - 240 ש"ח, לונה פארק - 105 ש"ח. אופיר 03-9383024.

✔ למכירה כרטיס קול 16-B/PRO במצב מצוין (יד ראשונה). מתן ברק, 06-224734.

✔ למכירה/החלפה משחקים חדשים ביותר, כמו: קירנדיה 3, סופר סטריט פייטר 2, WOLF ,DARK-FORCES ,BEURO 13 ועוד משחקים מחו"ל כולל משחקים בגרסת CD-ROM. דיוויד, 03-5060442.

✔ למכירה מורטל קומבט 1 ו-2 בגרסת מגה דרייב. שמוליק, 03-5716196.

✔ למכירה שתי ערכות LOCK-ON במצב חדש לגמרי, ב-100 ש"ח כל אחת. אילן שטוקהמר, 03-9319075.

✔ למכירה ציוד היקפי למחשב. מודמים, דיסקים, מסכים, כוננים, זיכרונות ועוד. הכל חדש לגמרי, כולל אחריות ובמחירים זולים ביותר. תומר, 03-556144.

✔ למכירה/החלפה משחקים במחירים מצחיקים. OMF - 10 ש"ח, DOOM - 10 ש"ח ועוד רבים אחרים. אייל שדה, 04-342263.

✔ למכירה המשחק NOMAD (חדש באריזה שטרם נפתחה) ב-99 ש"ח, כמו כן, למכירה המשחקים הבאים: WING COMMANDER-MRMAD בגרסת CD-ROM ב-149 ש"ח, שד משחת ב-100 ש"ח ו-VETTE ב-39 ש"ח. אייל, 09-925253.

✔ למכירה המשחקים הבאים: פוליס קווסט 4 - 100 ש"ח, אבודים בזמן 1+2 - 100 ש"ח, קינג קווסט 5 - 60 ש"ח, רצח על הנילוס - 50 ש"ח, רצח במיאמי - 50 ש"ח. כל המשחקים באריזה מקורית וכוללים קודים. מי שיקנה יותר ממשחק אחד יקבל הנחה. כמו כן, למכירה גיים בוי + מאור לגיים בוי + 7 משחקים. ליאור, 04-9920770.

✔ למכירה גיים גיר + שני משחקים במחיר 350 ש"ח. יריב, 03-371637.

✔ למכירה סגה + 26 משחקים, כולל כל הציוד הנלווה במחיר מפתיע. מוטי 03-6395730.

✔ למכירה המשחקים הבאים: מורטל קומבט 1+2, דום 1+2, יומו של הטנטיקל, לונה פארק, מלך האריות ואלאדין. ניר וקס, 09-441303.

✔ למכירה סאונד בלאסטר 2.0 במחיר זול מאוד. עידו, 09-334998.

✔ למכירה XUBH + M + SB-16 MCD + CD-ROM AK JCR 8 זיכרון ועוד חלקי מחשב. כמו כן, למכירה משחקים בגרסת CD-ROM במחירים מוזלים. ארי, 050-396422, 06-492122.

✔ למכירה המשחק רייז אוף דה רובוט בגרסת CD-ROM, כולל אריזה מקורית במחיר 100 ש"ח בלבד. עופר, 09-406188.

✔ למכירה המשחקים: HAND OF FATE, קירנדיה 2 ו-רצח במיאמי. המשחקים במצב מעולה. יפתח, 07-982602.

✔ מעוניין למכור או להחליף משחקים למחשב. עידו, 09-334998.

✔ למכירה/החלפה המשחק BLOWN AWAY בגרסת CD-ROM. משה, 03-302025.

הצילו

✔ הצילו! תקוע במשחק גובלינים 3. מה עושים במכולת? בתמורה אעזור במשחקים אלאדין והוגו. שי, 03-5325689.

✔ הצילו! זקוק לעזרה במשחק פוליס קווסט 4, מה עושים בסוף היום השני, כשסם מזמין אותך לבר יחד עם צ'סטר אבל לא קורה כלום וכל המקומות סגורים. יניב ורמן, 09-913034.

✔ הצילו! תקוע נואשות במשחק במלכודת הפיתוי, בתמורה אעזור בפגיון הדמים ובלארי 6. איתי, 03-5520305.

✔ הצילו! זקוק בדחיפות לעזרה במשחק מיסט, כיצד מוצאים את החצי השני של הדף, ומה לכל הרוחות עושים לאחר שמדליקים את האורות עם גלגל הכפתורים. בתמורה אעזור במשחקים אחרים. יפתח, 07-982602.

✔ הצילו! תקוע במשחק דברי ימי קירנדיה. איך מכינים שיקויים בבית של זנטיה? איך מחזירים את הגביע שהילד הקטן לקח? בתמורה אעזור בשלבים אחרים של המשחק, או במשחקים אחרים. נועם, 03-579970.

✔ הצילו! זקוק בדחיפות לעזרה במשחק פוליס קווסט 4 - איך לוקחים את החפצים של שני המתים? בתמורה אתן את כל הטיפים למשחק מורטל קומבט 3. טל מנור, 03-5343079.

✔ הצילו! נתקעתי במשחקים זילארד והרצון לעוצמה 2. רון, 09-504881 (להתקשר אחה"צ).

✔ הצילו! תקוע במשחק נער הסקייטבורד, בשלב שאחרי שודדי הים. אני לא מצליח לפוצץ את המפלצת. בתמורה אתן טיפים על הכניסה לטירה במשחק גובלינים 2. נדב רוטשילד, 08-403291.

מעוניינים

✔ מעוניין לקנות את המשחק MK3 במחיר שאינו עולה על 120 ש"ח. שי, 03-5325689.

✔ מעוניין לעזור במשחקים לארי 6, פגיון הדמים, קינג קווסט ועוד רבים. איתי, 03-5520305, נועם, 03-5799070, דורון, 03-570383.

✔ מעוניין להחליף משחקים איכותיים בגרסת CD-ROM עם אנשים מאזור חיפה. המשחקים כוללים הוראות ופתרונות מלאים. אריק, 04-243438.

✔ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: לארי 6, פגיון הדמים, קינג קווסט 4 ועוד, בתמורה לעזרה במשחק מלכודת הפיתוי. איתי 03-5520305.

✔ נפתח מועדון מעריצים ישראלי של מסע בין כוכבים המוציא לאור עיתון. המעוניינים לקבל מידע, נא לשלוח מעטפה מבוילת לכתובת: מסע בין כוכבים - מועדון המעריצים הישראלי, ת.ד. 7072 חולון, 58112.

משחקי תפקידים

✔ שני שחקנים מעוניינים להקים קבוצת D&D בירושלים לגילאי 13-10 בדרגות 4-1. עוזי, 02-631716, זהבית, 02-669990.

✔ מעוניין להתכתב עם שחקני מבוכים ודרקונים בגילאים 14-12. צבי מרקוס, 06-5422910.

✔ דרושים שחקנים מתחילים שמעוניינים לשחק D&D באזור בני ברק, רמת גן והסביבה. נועם, 03-5799070.

✔ מעוניין להתכתב עם שחקני מבוכים ודרקונים רגיל ומורחב בגילאי 14-12. צבי מרקוס, 06-5422910.

✔ שה"מ בן 13 מעוניין להצטרף או להקים קבוצת AD&D של בני גילי, באזור נאות אפקה. תומר, 03-6472544.

SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO

משחק השנה על CD-ROM

CAPCOM

GAMETEK