

WIZ

ז י ו ך

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

52
גיליון

080052
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 10.20 ש"ח
אוגוסט 1995

■ רק עם אופנוע - FULL THROTTLE

■ חוזרים למסע - STAR TREK T.N.G FINAL UNITY

■ חידת האינטרנט החודשית

■ משחקי תפקידים - הרלון, הרלון, הרלון!



01085053
פר"ט שופרס: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

אוהב לשחק אותה?

סדר / ארז



נראה אותך מעיז ב-

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 בשייח וכוללים מע"מ.

מבצעים לחודש אוגוסט
 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 לווז.
 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
- ☐ ויה / ישראל / דיינרס (הקף בעיגול)
- ☐ שם בעל הכרטיס
- ☐ שם משפחה ופרטי
- ☐ תאריך לידה
- ☐ רחוב
- ☐ מספר
- ☐ עיר
- ☐ מיקוד
- ☐ מספר ת.ז.
- ☐ בתוקף עד
- ☐ מספר כרטיס
- ☐ מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מסי
- ☐ מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח
- ☐ במזומן עבור 14 גיליונות.
- ☐ מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח
- ☐ במזומן עבור 28 גיליונות.

הענינים

אוגוסט 1995 ■ גיליון 52

אזי הכוס
 הי וויזים, מסתבר שחודש שלם של תלונות לא ממש שכנע את מזג האוויר להוריד פרופיל, כדי שנוכל להרים את הראש ולהסתכל לשמיים מבלי להסתנוור מקרינה אימתנית שסוחטת אותנו עד טיפת הזיעה האחרונה.
 חוץ מלהתלונן על החום ומלערך את וויז החלטתי לעשות הקיץ כמה דברים, ובראשם - לשתות! כן, לשתות ולשתות. יודעים מה, אני מוזג לעצמי כוס מים, ואני תיכף חוזר...

אני מחזיק בקנקן המים הצלולים ונוזהר שלא יחליק מידיי מפאת הרטיבות שהספיקה לאחוז בזוכית הדקה בזמן שהותה במקרר. הכוס בידי ואני מוזג מים, מים צוננים הממלאים בקול מיוחד את הכוס הריקה. הכוס מתמלאת ומתמלאת, וכשהמים מגיעים עד כדי חצי המפלס אני חדל מלמוזג.
 משהו קורה לעברית שלי כשאני מוזג לעצמי כוס מים קרים, כנראה שהחום באמת משפיע עליי. זו מן התגלות, מן הארה שמתפשטת בכל הגוף.

אני מתבונן בכוס ורואה חצי כוס ריקה וחצי כוס מלאה. אני מעיף מבט ביומן ולא מאמין, חצי מהחופש עבר וחצי ממנו נשאר. תראה, אני מנסה להגיד לכם שאתם בוחרים איך להסתכל על זה.
 אפשר להספיק הרבה, אפשר להתלונן, אפשר לשתות משהו ואפשר לצאת מהטור המוזר הזה ולקרוא על משחקים חדשים, על מורגן, על האינטרמן, לטייל באינטרנט ולתת קפיצה לד"ר. וויז 52 וחצי כוס מלאה מחכים רק לכם. קובי סט.

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

טויטו מאיר ממושב מאור, רביב דן מחיפה, קולמן מיכאל מתל אביב, הורשברג אמיר מפרדס חנה, זלוטורניסקי רונן מחולון, לבני רועי מאבן יהודה, יהב ליאור ממכבים, סולטן יואב מירושלים, ציבלמן מיכאל מבאר שבע ועוזרי שלומי מגבעתיים.

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

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	HIGH SEAS TRADER :PC
7	B.C. RACERS :PC
8	PC: חקירה מצולמת - KYRANDIA
10	PC: ENGLISH +
11	PC: GUILTY
12	PC: FULL THROTTLE
14	PC: טיפים
16	PC: STAR TREK T.N.G - FINAL UNITY
20	PC: COMMANDER BLOOD
21	PC: EARTH SIEGE
22	PC: קיץ א-DOOM ולוחט
24	פוסטר
26	קומיקס: INTERMAN
28	PC: CYCLONES
29	PC: SLIPSTREAM 5000
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	PC: PYRO TECHNICA
34	אינטרנט - נסיעה מקומית
36	3DO: GEX
37	בקרב: MORTAL COMBAT 3
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
40	משחקי תפקידים: כוהני הרלון
42	משחקי תפקידים: אבירי הרלון
43	משחקי תפקידים: קוסמי הרלון
44	משחקי תפקידים: PLAY BY MAIL
46	לוח

מנהל: דוד רביב * עורך: קובי סט * 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 סט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, עידו שמש, ערן בן-סער, אבי סג, ליאור ברנע, מיכל ראט, 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.

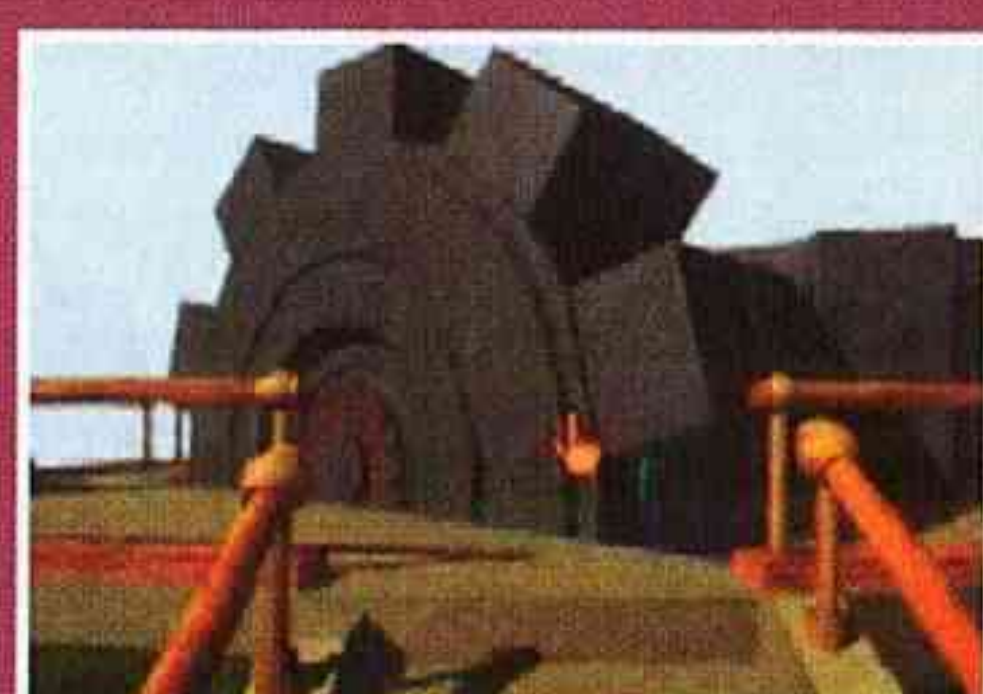
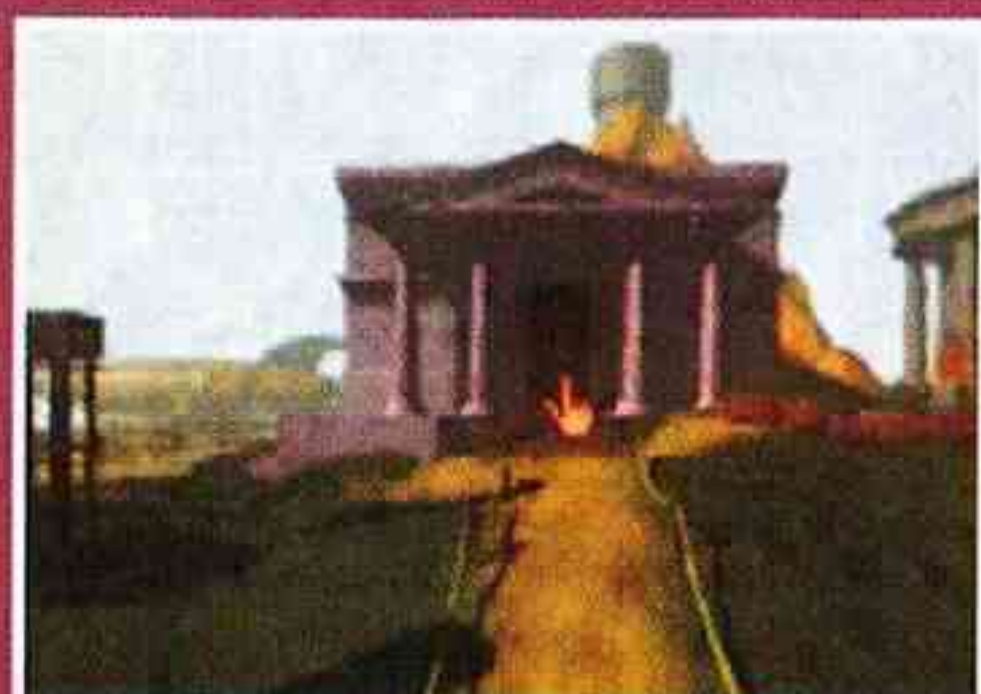
Rebel Assault 2

בעוד שכמה ממשחקי חברת LucasArts כגון X-Wing או TIE Fighter מציעים חופש תנועה מוחלט, אחרים כמו Rebel Assault מכריחים אותך לנוע במסלולים מתוכננים מראש. הסגנון המתוכנן מראש יושם במשחק Rebel Assault 2. המשחק מציע סיפור חדש המתקיים שוב בעולם ה-Star Wars. לאימפריה יש נשק סודי חדש שימיט חורבן על ה-Rebel Alliance. השיפור העיקרי הוא באיכות התמונות ובאנימציה המאפשרת 256 צבעים בפעולה על גבי מסך מלא. ישנם חמישה רכבי חלל שונים מתוכם ניתן לבחור: X-Wings, Speeder Bikes, B-Wings, Y-Wings ו-Millennium Falcon. השאלה הגדולה היא מה מידת חופש התנועה? נגלה זאת בסביבות ינואר 1996.



Myst 2

והרי ידיעה שהגיעה זה עתה, חברת Psygnosis אחראית לפיתוח משחק ה-PC בגרסת ה-Sony PlayStation. אנו מקווים שימהרו עם גרסת Myst 2.



EgroPlus

האם זה שבור?



מקלדת חדשה שתוכננה כדי להתמודד עם המקלדת החדשה מתוצרת מיקרוסופט. היצרנית (חברת Cherry) מאפשרת לחלק את המקלדת לכמה חלקים הניתנים לחיבור בזוויות שונות - כל מה שניתן לעשות כדי לעזור למקליד להגיע לנוחות מקסימלית ולעזור לבעלים של חברת Cherry להרוויח יותר...

Lands of Lore



לאחר המתנה ארוכה הציגה חברת Virgin את משחק ההרפתקאות שרבים ציפו לו - Lands of Lore 2. המשחק החדש ממשיך את סיפור קודמו, אך נראה טוב יותר וכולל תמונות רקע אמיתיות, הרבה "משחקיות" והתערבות בהרפתקה.

מאת: ד"ר וויז

Sega Saturn



ב-11 במאי הפתיעה חברת סגה את הקהל האמריקני וללא כל פרסום או הודעה מוקדמת, החלה לשווק לחנויות בארה"ב את מערכת המשחק החדשה שלה. עד סוף החודש נמכרו 130,000 יחידות! הקופסה של המערכת האמריקנית, מבוססת התקליטור, צבועה בשחור, והיא מעוצבת אחרת מהגרסה הנמכרת ביפן. המחיר הרשמי \$399 - כ-1,200 ש"ח - לא מעט גם לאמריקנים.

Sony Playstation



בתגובה מהירה לתרגיל השיווק של סגה, הודיעה חברת סוני, אם כל מערכות ה-PlayStation, על כך שהמערכת מבוססת התקליטור מתוצרתה תשווק בקרוב בארה"ב. ומחירה יהיה \$100 (נמוך מהמחיר שדורשת סגה - \$299). לסגה יש סיבה לדאגה, כיוון שמחיר המערכת של סוני גבוה רק ב-150 ש"ח ממחיר ה-Ultra 64 של נינטנדו, וכשנינטנדו תיכנס לתמונה הסיפור רק ילך ויסתבך מבחינתה. בשלב זה אנו נשאיר לסגה היקרנית להחליט לבד...

Ultra 64

סוף כל סוף, התמונה הראשונה של הרך הנולד אשר שוחררה לפרסום. אתם חייבים להודות שמערכת המשחק (64 ביט) המהימה של נינטנדו, נראית מעניינת בעיצובה גם בשחור/לבן.

ועתה, לחדשות הרעות: שיווקה של מערכת המשחק נדחה, ומתכננים שיתחיל רק ב-1 בדצמבר '96 ביפן, ובאפריל '96 תשווק המערכת גם בארה"ב ובאירופה.

המערכת הכוללת מעבד 64 ביט, מכילה מרכיבים טכנולוגיים מן השורה הראשונה וכן מעבדים גרפיים של חברת סיליקון גרפיקס האגדית. כל זאת כדי לייצר את המקסימום האפשרי במבחינת גרפיקה, אנימציה, וידאו וקול. כדי שמחיר האולטרה 64 יהיה נמוך, היא תהיה מבוססת קרטרידג' - כלומר, קלטות משחק ולא תקליטורים!

מה העניינים? נינטנדו כבר לא אוהבת אותנו? ובכל זאת, כמה נקודות אור חיוביות: נינטנדו הודיעה כי המעגל הראשי של המערכת תוכנן, יוצר כאב-טיפוס, נבדק



ומוכן לייצור המוני. יחד עם זאת, כדי להציג משהו מוחשי ולא רק ידיעות, יוצרה קופסה ראשונית הנראית בתמונה ובה חלש ייתכן שצורתה הסופית תהיה שונה. בנינטנדו הודיעו שהם עדיין עומדים בדיבורים המקורי, ובכוונתם למכור את המערכת במחיר של \$249 שהם כ-750 ש"ח!!! כל המומחים מאמינים שהמערכת תצליח. אז מי אני שאתנגד?

Atari VR



חברת אטארי אינה קופאת על שמריה, ובתערוכת האלקטרוניקה האחרונה בקליפורניה הציגה החברה את המערכת החדשה של ה-Jaguar VR Kit - ערכה הכוללת קסדה אמיתית של מציאות מדומה (להבדיל מהצגים, קסדה זו מושפעת מסיבוב ותנועת הראש), שפעלה באופן מרשים וזכתה בפרס החידוש והעיצוב בתערוכה. גם נינטנדו מתכננת אביזר דומה ל-Ultra 64, אך יש הבדל בין תכנון לביצוע...

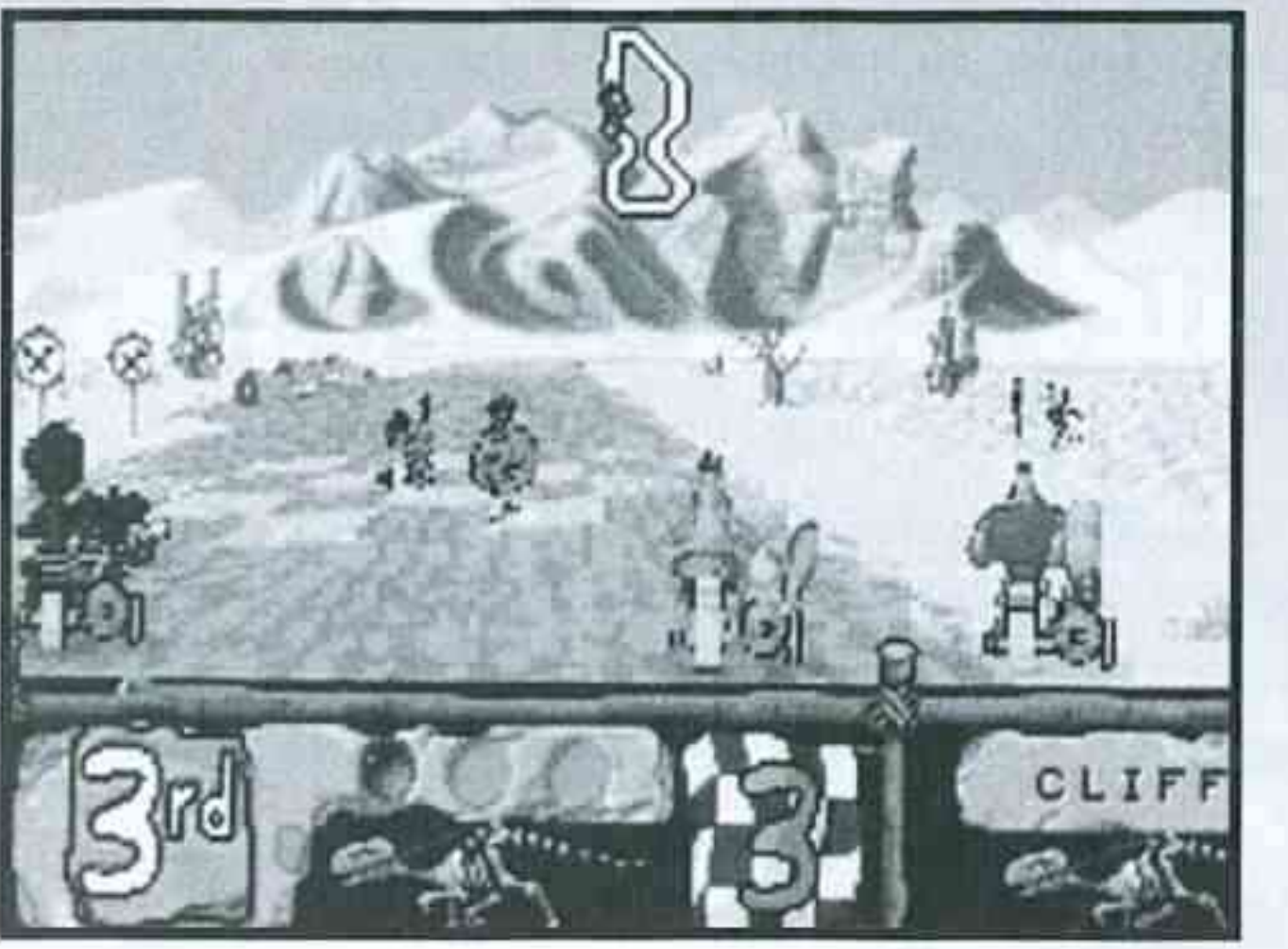
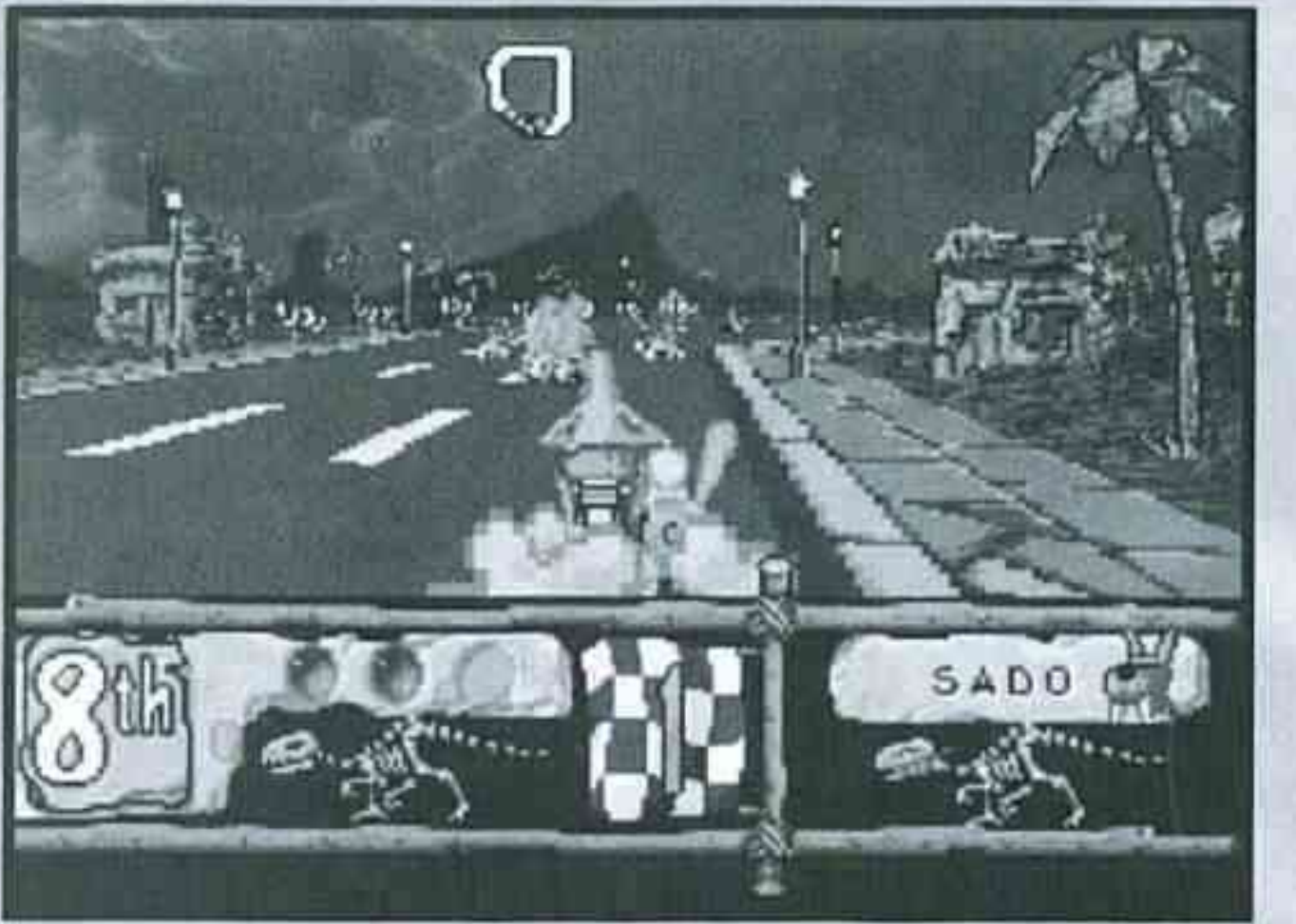


BC RACERS

לא איטונג, לא קונה!

(מסביבה עירונית ועד הרי געש) אפשרות להסתכל על הרכב והנוף מנקודות מבט שונות (מבט מאחור עד למעוף הציפור), כל זה קיים אך מפוספס מאוד בגלל הרזולוציה הנמוכה של המשחק. מדובר ברזולוציה של 320x200 שהופכת את הנופים המגוונים לאוסף ריבועים קטנים - כמו דמויות מוסתרות בראיון בטלוויזיה. הרזולוציה פוגעת בהנאה במשחק, ואם הייתה רזולוציה גבוהה יותר היה זה משחק מרהיב. רמת רזולוציה כזו גם היא מאפיינת משחקים מתחילת העשור, תקופה פרהיסטורית לפי קצב התפתחות עולם המשחקים.

לסיכום: פוטנציאל גרפי לא ממומש. הומור נחמד ביותר ומתחרים בעלי אינטליגנציה של מפלצות פאק-מן.



הוא פרמיטיביות ועושה רושם שהנהגים המתחרים הם אינטליגנטים בערך כמו המפלצות בפאק-מן. בעליצותם הרבה הם דוהרים בזיגזגים מטורפים, לא מפחדים שתעקוף אותם ולא מנסים לצפות מראש את תנועתך ולחסום אותך. כל הדרוש כדי לעקוף אותם הוא תזמון מתאים. עוד סממן לפרמיטיביות אשר פוגעת בהנאה ממירוץ מכוניות כזה, הוא הסניליות בה לוקה המחשב כאשר למיקומם של המתחרים על גבי המסלול.

כולם נתקלו במשחקים בהם הרעים "קמים לתחייה", הורגים משהו, יוצאים מהמסך, חוזרים ואז מתחרש הקסם - המתקם ממשיכו והנה הוא שוב משוטט בריא ושלם, לפגיעה אין זכר ואתה צריך להילחם בו מחדש כאילו כלום לא קרה. משחקים כאלה חלפו מהעולם כי הם היו פשוט מעצבנים, אך במירוצי המכוניות המצב, לעתים, נשאר כשהיה.

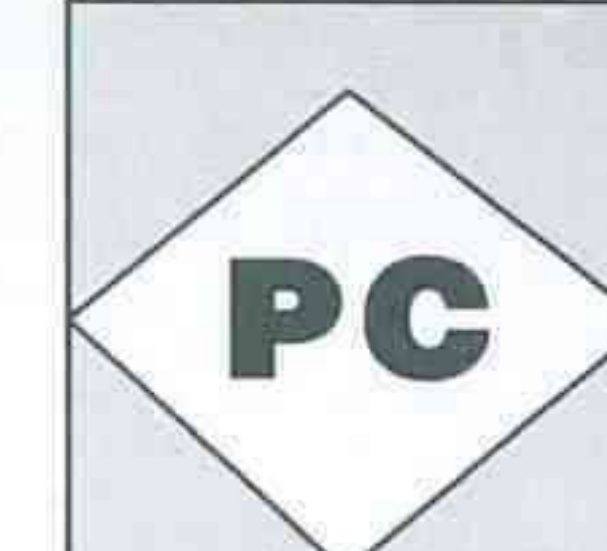
כך, לצערי גם במשחק הזה. דהרה מטורפת לא תרחיק אותך מהמתחרים הממוחשבים שלך, גם אם תעקוף אותם בשיא המהירות ותמשיך כך לאורך כל הדרך. כשתהיה בטוח שהתרחקת מהם - החלקה קלה והאטה שלך והם כבר עקפו אותך. באותו האופן תוכל לתת להם לעקוף אותך ולהתרחק, לקראת הסוף תיתן קצת גאז ותופתע לגלות שהם בכלל לא רחוקים כמו שחשבת. חיסרון כזה במירוץ מכוניות הוא מהותי, הוא גורם לי לאבד את ההנאה מנהיגה מטורפת ולפספוס המטרה - נסיעה מהירה לאורך כל המסלול. ללא ספק רוח פרמיטיבית השתלטה על מעצבי המשחק, רוח של משחקי שנות השמונים. מבחינה ויזואלית אפשר לדבר פה על פספוס מסוים - נהיגה בתאורה שונה (בוקר, דימדומים ולילה), במקומות שונים

מאת: אסי אופנהיימר

שם המשחק בתרגום חופשי הוא "נהגי המירוצים של לפני הספירה" או בשפת האם של "קור דסינס" - BC RACERS. משחק הומוריסטי שנותן נופח משובב נפש וקליל (שימו לב לשפה המליצית) למסלול המירוצים, באמצעות סיטואציות מצחיקות כמו התנגשויות של המתחרים בקהל, מכות אלה הדדיות, ועוד. המוטיב המרכזי הוא פרמיטיביות: המשחק ישלח אותך לתקופה פרהיסטורית (הקהל שהגיע למירוץ מעדיף, למשל, לצפות בכך מאשר לצפות בהכאת דינוזאורים, כנהוג במקום בימי ראשון אחר הצהריים).

המשחק מחולק לארבע רמות - מרמה של מתחיל תוכל להגיע לרמת HARD ROCK. בכל רמה יש 8 מיקצים שונים, כך שבסך הכל מדובר ב-32 אפשרויות שונות. המסלולים נפרסים על פני נופים שונים - מסלולי דשא, קרחונים ושטחים עירוניים בנויים. המוזהר הוא שקרה, דשא, או כביש - תיסע על מה שתסע, הרכב לא יהיה יותר או פחות יציב, יותר או פחות מהיר. כלומר, אין לשטח השפעה. ההבדל היחידי בין שטחי הפעילות השונים הוא בצליל (קול הנפילה למים, או צליל הנסיעה על החול שבצדי הדרך).

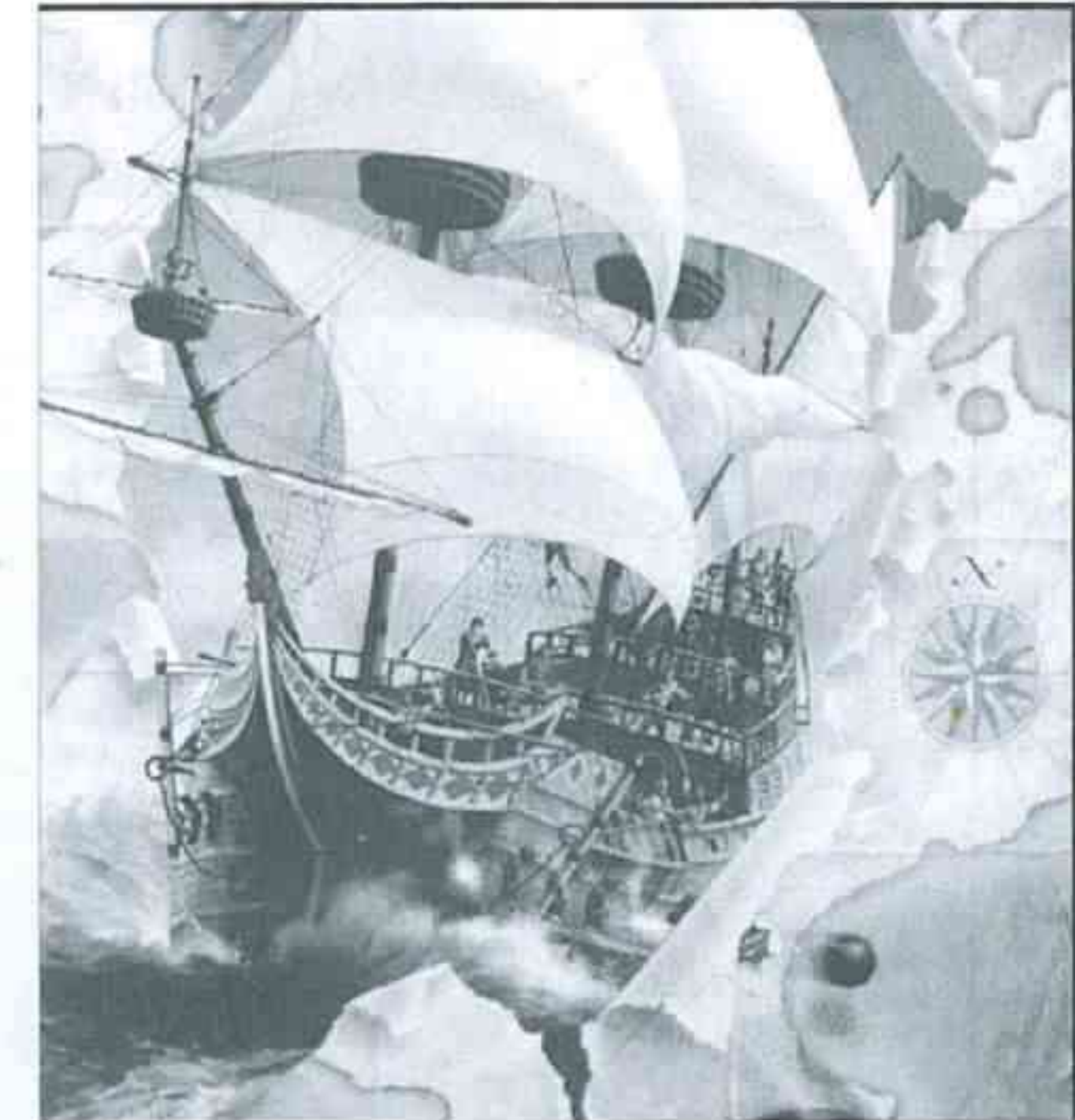
ההבדל בין הרמות השונות מורגש בצורת המסלול ולא ברמת האינטליגנציה של הנהגים המתחרים. שם המשחק גם כאן



HIGH SEAS

Trader

הימים האחרים



מאת: דויד זילברשטיין

זה לא יעזור. אני מוכרח לכתוב כאן על המשחק PIRATES! ברור לי שאיך שאני לא אכתוב את הכתבה, ולמרות שאני אמור לספר על המשחק HIGH SEAS TRADER, הרי אתחיל לכתוב על PIRATES! ולא יעזור כלום. אז בואו ניתן לבלתי נמנע להתרחש כבר עכשיו בתחילת הכתבה, כך שאם זה לא מעניין אתכם תוכלו פשוט לקפוץ פסקה קדימה.

אוקיי. לפני שנים (באמת!), חברת SIERRA הוציאה לשוק משחק... סליחה! את המשחק PIRATES! זה היה "בערך" משחק אסטרטגיה ו"בערך" משחק הרפתקה, שאפילו הכיל קרבות סיוף. מין מיש-מש שהיה לוקח אותך לחלום מוזר ומופלא באזור האיים הקריביים. יכולת לבחור את מוצאך (אנגלי, ספרדי, הולנדי וכו')... ובמהלך המשחק להחליט אם תגיע לגדולה כסוחר, כמצביא, או שתבחר בדרך הרווחת (והקשה מכולן) של שודד-הים. אותו אחד שכולם נגדו והוא יכול לתקוף את כולם.

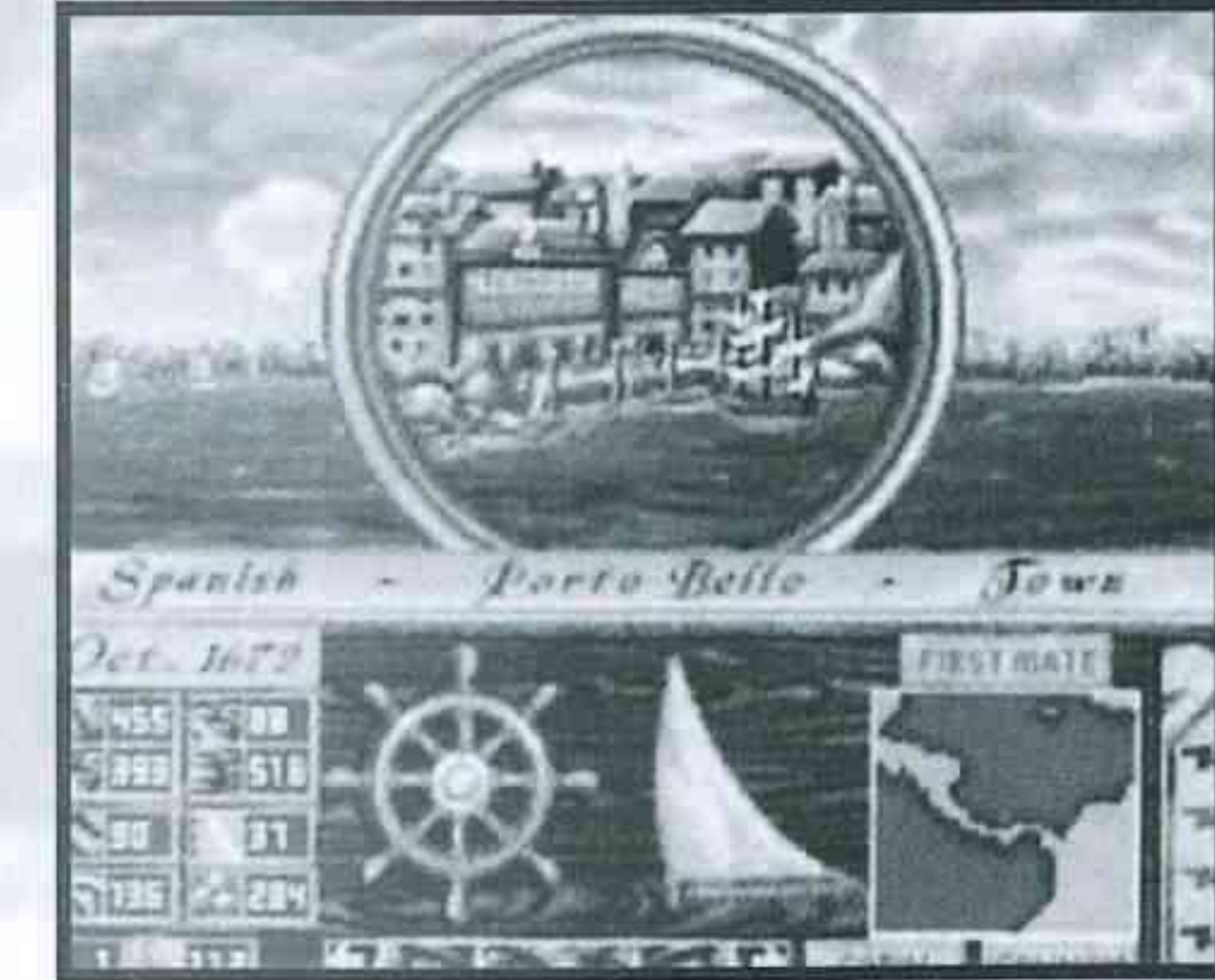
בערי הנמל יכולת לגייס אנשים חדשים לצוות, לקנות מפות אוצר ו/או פיסות מידע על בני משפחתך האבודים. יכולת לסחור בעיר, לחפש רכילות, לתקוף את העיר מן הים, או לאסוף את אנשיך ולהסתער במפתיע על מגדל השמירה של העיר.

טוב, מספיק לחלום. השנים עברו, הגיעה המצאה שנקראת כונן קשיח PIRATES! המקורי הגיע בשני

פשוט לחיצה על כפתור כשתבחין בספינת האויב בקו ישר מול תותחך. קרבות הפנים אל פנים הם אוטומטיים לחלוטין תוך התחשבות במספר האנשים, המוראל שלהם, מספר כלי הנשק שלרשותם והמזל. חדשה מצערת נוספת היא שתם עידן קרבות הסיוף המרהיבים עם קפטן האויב לאורך הסיפון...

המשחק מציע כמה חידושים כמו אפשרות לבדר את הצוות בפאב בעיר, וקניית מפות ימיות בכדי לדעת היכן, למשל, יש שרטונים ומהם אזורי הפיראטים. אי אפשר להקים צי של ספינות (אין אפשרות לשליטה ביותר מספינה אחת בכל פעם, וחבל). הגרפיקה מרשימה, ובכל חבל ארץ הערים נראות אחרת (פאגודות במזרח הרחוק, צריפי עץ בארה"ב ושירות אבן באירופה).

עבור כל אלו שלא הכירו את PIRATES! ואוהבים משחקי אסטרטגיה/מסחר, HIGH SEAS TRADER יכול להיות חלום שהתגשם, מפני שהוא מעביר את אווירת התקופה בצורה מצוינת. אני באופן אישי חושב שאתלה את הרטייה שלי בארון.



תקליטונים), וכמוה גם ה-VGA וה-SUPER VGA. במלים אחרות, המשחק ניגטש לטובת יפים ממנו. לפני כשנתיים יצאה גרסה חדשה למשחק - GOLD PIRATES ולמרות שהחברה רק שיפרה את הגרפיקה והקול וכמעט לא נגעה במשחק המקורי - לי לפחות, הייתה הרגשה של חילול הקודש. יש דברים שטוב להשאיר אותם קבורים... גם אם הם טובים. לא כל הצלחה חייבים למחזר, ולא לכל דבר חייב לבוא המשך.

אחרי כל זה, אולי תוכלו להבין בזעיר אנפין, מה הרגשתי כשראיתי לראשונה את HIGH SEAS TRADER, נח על המדף. לא רציתי לקנות אותו, אלא הייתי צריך! ולמרות שלדעתי, זהו משחק אסטרטגיה/מסחר מצוין, הוא לעולם לא ישווה לאגדה.

אתה סוחר צעיר, בדרגת הסוחרים (לא ידעתי שיש כזה דבר) הכי נמוכה. לרשותך ספינה פשוטה, צוות נאמן, מעט צידה וכל חסכוניותך במטבעות זהב. חלקו העיקרי של המשחק מעסיק אותך בתכנון מסעות מסחר מעיר לעיר, בדרך בה תוכל להרוויח כמה שיותר כסף. בכדי לעלות בסולם הדרגות, תצטרך להראות גם תכונות נוספות כמו אצילות (אותה תשיג בכל פעם שתקנה חפץ-אומנות יקר, תתקף ספינת אויב, או שתעלה על הסיפון בן-לוויה בחינם), ואומץ (אותו תוכל להרוויח בכל פעם שספינתך תשתתף בקרב).

למעשה, המשחק HIGH SEAS TRADER מצליח להעביר את האווירה ההיא של PIRATES! כשכמה בעיות מרכזיות מרחפות מעל הכל. מהר מאוד נמאס להביא כותנה מליברפול לשנחאי ואופיום מבאהיה לאמסטרדם. הקרבות הם



חִקְרָה מְצוּלָמָה



15 הבוגד המוכה ימכור לך שומשום.



11 האם זה אלביס או לביס?



7 כמו חתול ועכבר...



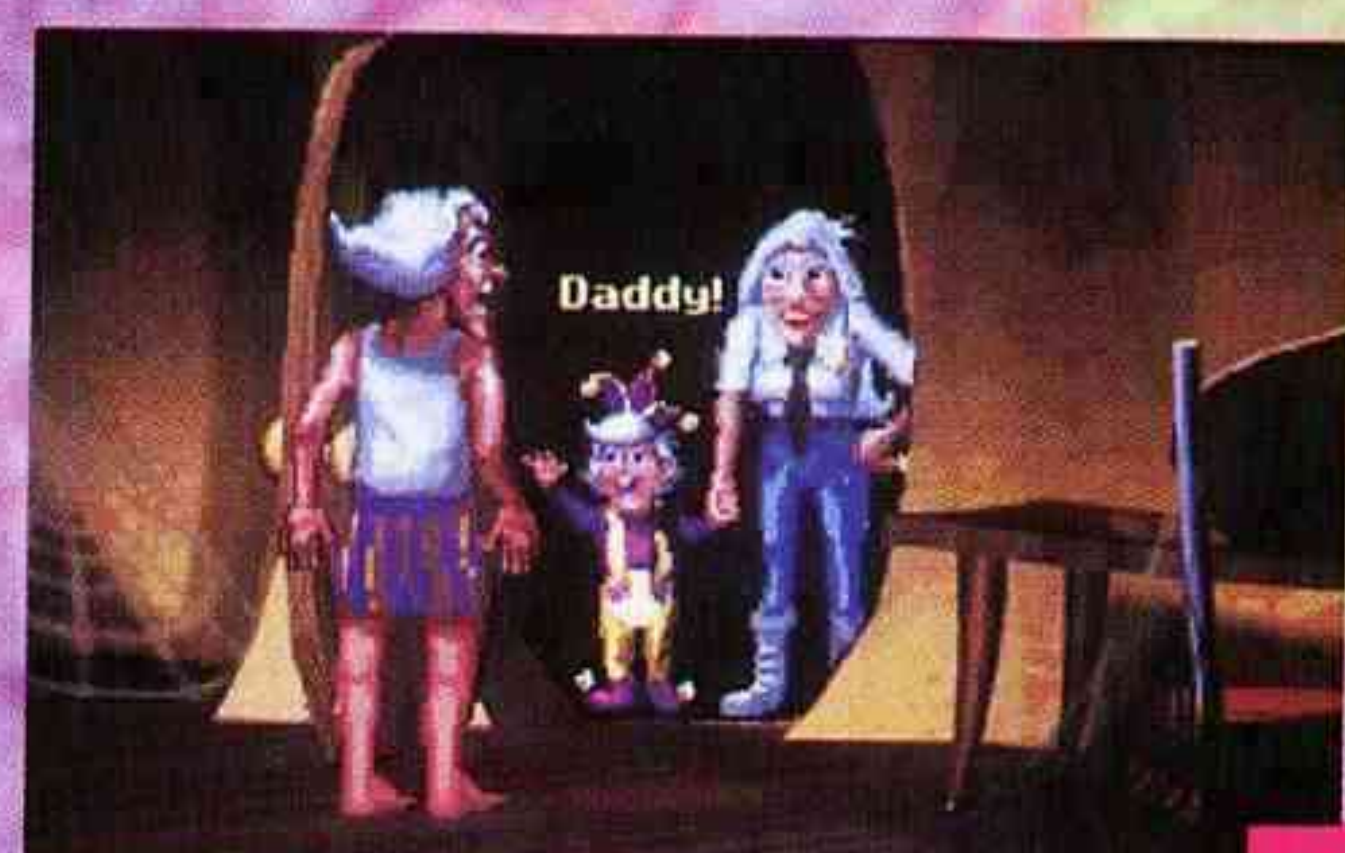
16 כמה דברים ומארגנים לך כריך טונה.



12 האם אתה טוב, רע, או משהו באמצע.



8 קצת קסם, ושוודדי הים מצטרפים לכיבוש קירנדיה.



17 המשפט הגדול.



13 הפיראטים הבוגדים השתלטו על הארץ.



9 לא צריך יותר מתעודת ביטוח, מטרייה וברווז בקצה העולם.



18 החיים מלאים הפתעות, אבא.



14 רק גבינה תעמוד כנגד קסם החתולים.



10 רק רוחו של אביה תפחיד את מלכת הלימבו.

KYRANDIA 3

נקמתו של מלקולם

זמנים קשים בקירנדיה. מלקולם הליצן האיום חוזר, ואתה משחק בתור מלקולם כשמטרתך לצבור כמה שיותר נקודות. מלקולם יכול להיות "ילד טוב" או איום, כפי שתוכנן להיות, כך או כך הוא צובר נקודות. אך למרות שמלקולם זדוני, יש לו גבולות, הוא לא כל כך רשע כמו שכולם חושבים, וזה בעצם מה שאתה צריך להוכיח...



5 עצם לכלב והוא מוצא בשבילך יהלום.



3 שיטה אכזרית לבלבול המכונה.



1 קרם עושים מחלב, שמגיע מהפרות, שאוכלות שומשום...



6 מה מסמלים החתולים?



4 הטרמפ לאי החתולים.



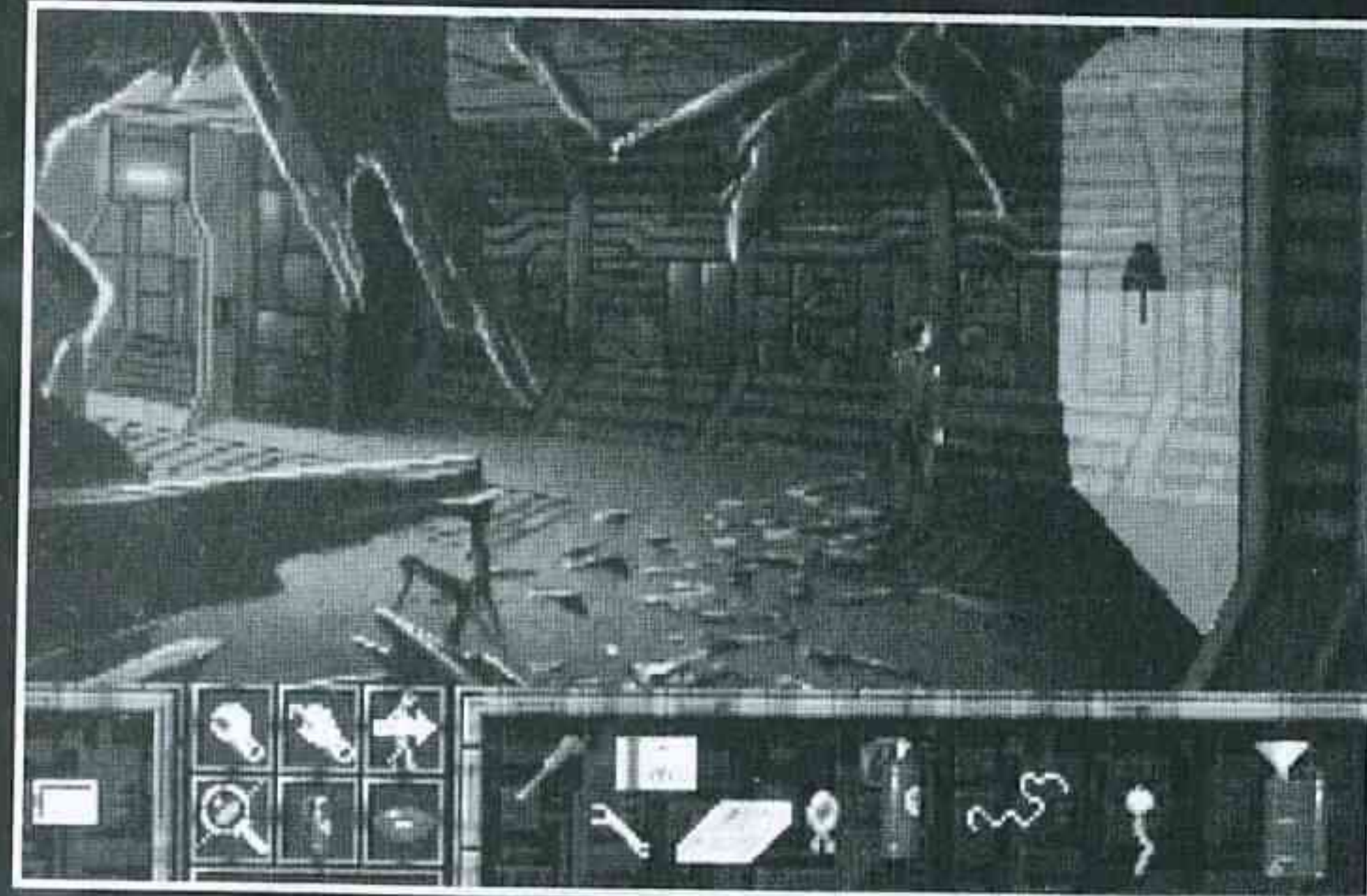
2 קצת סרחון ואתה פנטומימאי קלאסי.

GUILTY



מה שותה פרה?

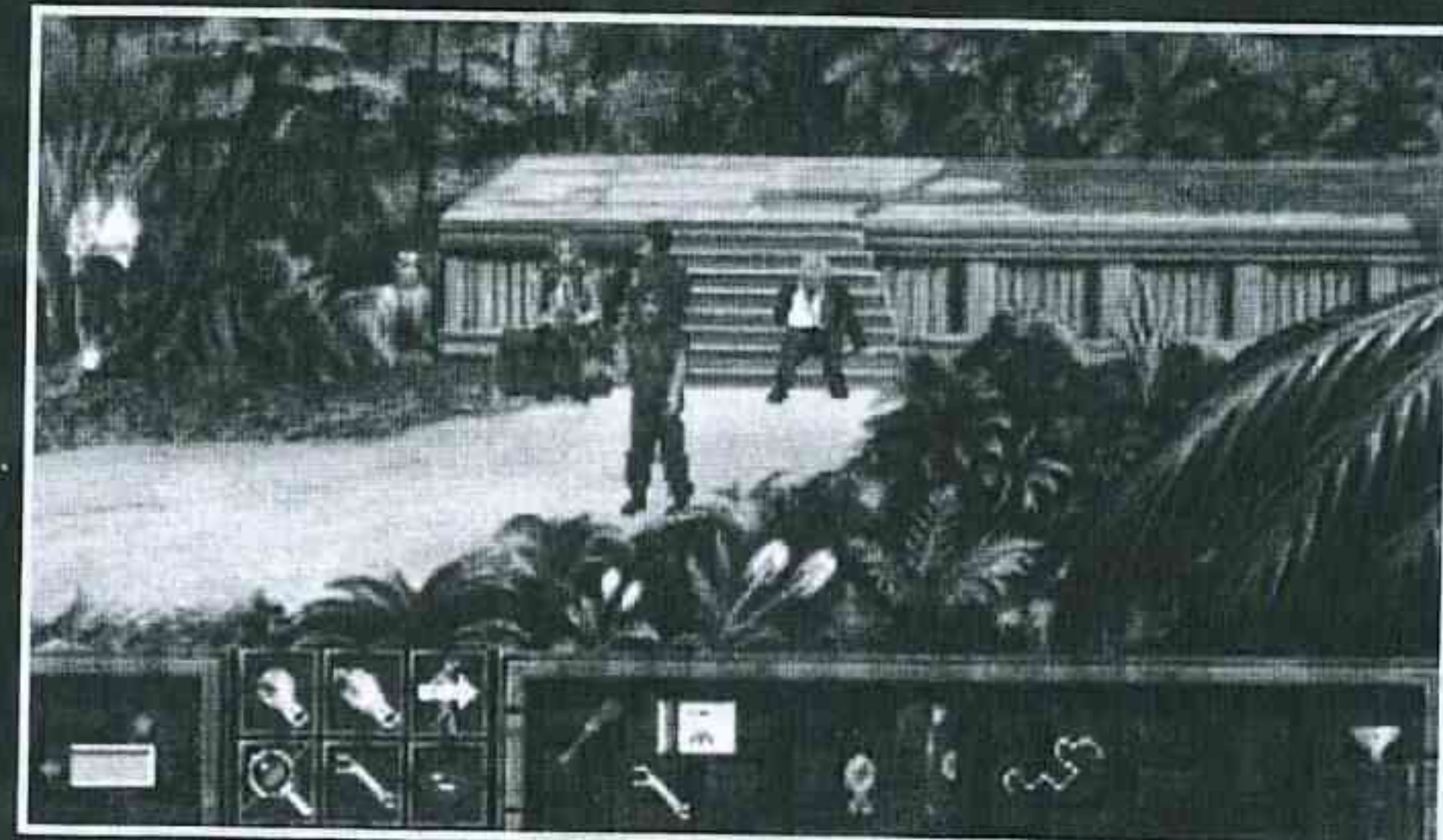
שתמחה על האקדה שתקוע לה באוזן. השוד היה מצליח, אלמלא השוטרת אנדרופאט' הגיעה בזמן כדי לכוון את כל תותחי החללית שלה על ג'ק המסכן, ואחר כך לכלוא אותו בחללית שלה עד שתוביל אותו לבית הסוהר.



אי אפשר לצפות מג'ק שישאר כלוא, לכן כשברח מהכלא, הוא דאג לזרוק את מנוע קפיצת-החלל של הספינה אל מחוץ לחללית, בכדי שלא יגיעו לכלא. לרוץ מזלם (שלו ושל יסאן אנדרופאט') הם נתקעו באזור של מלחמת חלל בין בני האדם ליצורים זרים, ומכאן העניינים מתחילים להסתבך. את סוף העלילה לא אגלה לכם, לא בגלל שאני בן אדם נחמד או משהו, אלא פשוט מפני שכבר הסברתי שהעלילה היא הדבר המרכזי העומד לזכות משחק זה, ועל כן איני מתכוון לחשוף אותה.

אני לא יכול לסכם ב"תקנו" או "אל

תקנו" פשוט מכיוון שזה תלוי כמה שאתם מחפשים במשחק מחשב. אם אתם מחפשים את הקצה הכי חדיש של עול המולטימדיה, לא תמצאו את זה כאן, אבל אם אתם רוצים משחק הרפתקאות טוב ומבדר, להעביר כמה ימים במחיר לא יקר, ביננו.

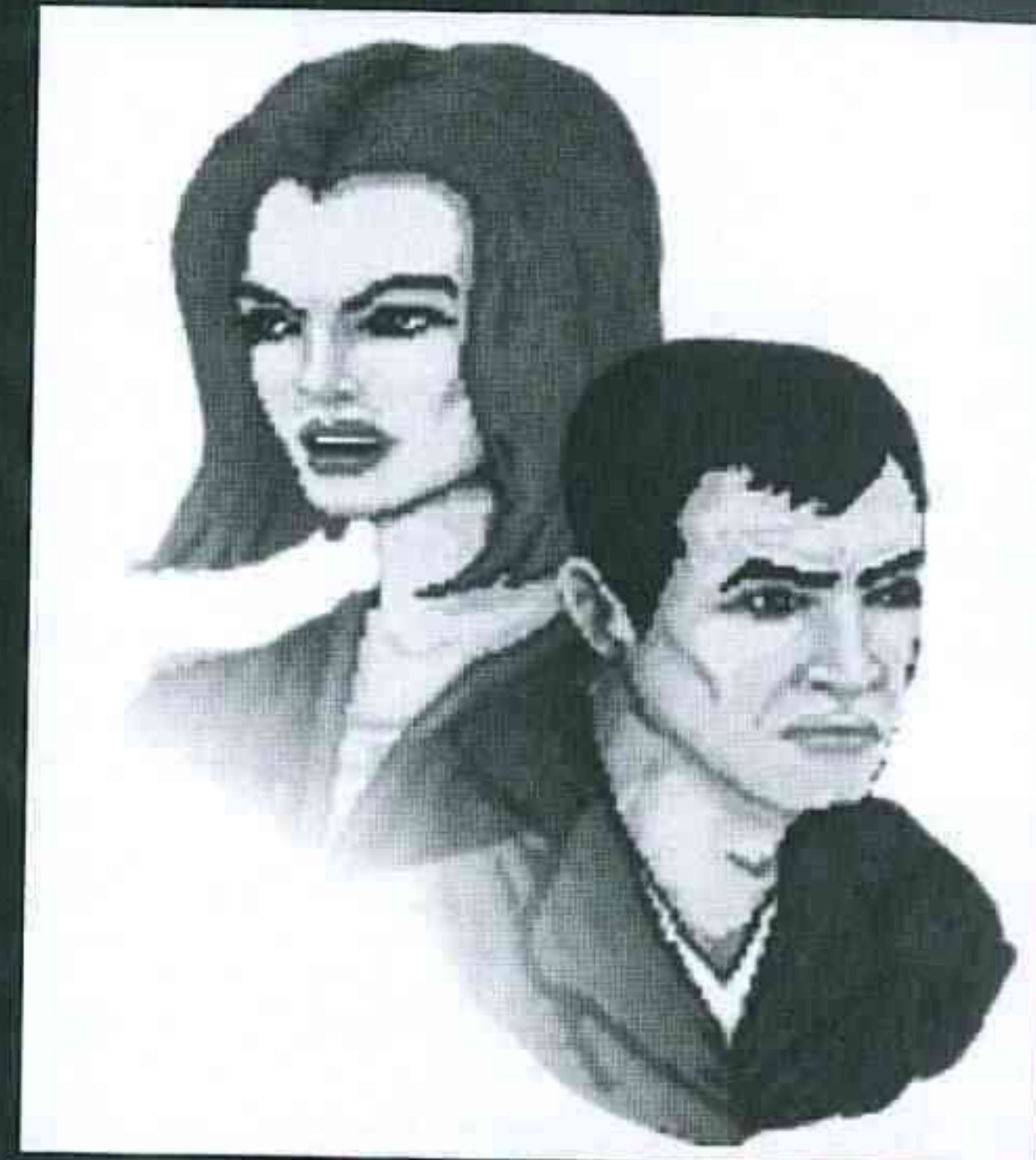


בעידן של הרפתקאות וידאו המתפרשות על 4 תקליטורים מלאים, זה די אמיץ שחברת DEVIDE BY ZERO תבוא עם תקליטור אחד קטן, המכיל גרפיקה מצוינת בלבד, ועוד הרפתקה בשיטה הרגילה בה אתה בורר בעזרת העכבר בין האפשרויות: לך, קח/תן, השתמש והתבונן.

בסדר. הבנו, שאת המשחק GUILTY לא נאהב בגלל הגרפיקה המדהימה שלו, ולא בגלל שיטות משחק חדישות. למרות זאת, GUILTY הוא משחק מצוין, כי העלילה שלו טובה, קולות המשתתפים מעולים (בעיקר קולה של מחשב הספינה, BOOBA שמדברת ונשמעת בדיוק כמו "אמא יהודייה" או "נאני" מסדרת הטלוויזיה) ופשוט כיף לשחק בו.

מה הסיפור?

ובכן, GUILTY הוא משחק המשך ל-"INNOCENT UNTIL CAUGHT", ואתה יכול לשחק את ג'ק טי לאד, גיבור המשחק ההוא, או את יסאן אנדרופאט', שוטר חלל פמיניסטית שאין לזלזל בה. מי ששיחק ב-"INNOCENT", זוכר בוודאי שג'ק הוא גנב מקצועי ובן אדם ילדותי, סרקסטי ושוביניסט מובהק. המשחק מתחיל, כשג'ק עוצר את משאית מחלבות שביל החלב, באיום לירות בבת הערובה שלו אם לא יתנו לו את הכסף. בת הערובה שלו היא לא אחרת מפרת משק פשוטה,



מאת: דויד זילברשטיין

אוקיי. המרתון עומד להתחיל. קיבלתי מקובי המון משחקים לכתוב עליהם. תאריך ההגשה היה כבר לפני שבוע וחצי ועדיין לא הגשתי אפילו חצי מלה. למה? לא חשוב... סיפור ארוך. בכל אופן פיניתי לי את יום השישי, למרתון אחד ארוך של ישיבה על הכיסא וכתיבת כתבות עד שאני אגמר, או עד שאגמור את כולן, מה שיבוא קודם (בינינו, אני הייתי מהמר על האפשרות הראשונה).

בערימת המשחקים שקיבלתי שכב לו GUILTY. האריזה הייתה מאכזבת. שני פרצופים, גבר ואישה. אם זה היה המשחק היחידי שהיה לי באותו רגע, הייתי מתחיל לשחק בו, אבל בערימה היו דברים כל כך הרבה יותר מושכים.

אם לומר את האמת התברר לי ש-GUILTY הוא המשחק הכי טוב בערימה. הכנסתי באיטיות את התקליטור לכונן, הקשתי את הפקודה להרצת המשחק בנימת זלזול, וכשהמחשב החל לטעון את המשחק נאנחתי אנחה עמוקה שהייתה אמורה להביע: "אוי נו... עוד QUEST... מה כבר אפשר לחדש לנו בתחום ההרפתקאות האלו."

ENGLISH



מאת: אסי אופנהיימר

איך שהזמנים משתנים... מצאתי בבית תקליטון עבש (5 1/4 אינץ', 360K כמובן..) מהתקופה של "מה יש לך XT או AT?" ובו תוכנה עתיקה ללימוד אנגלית.

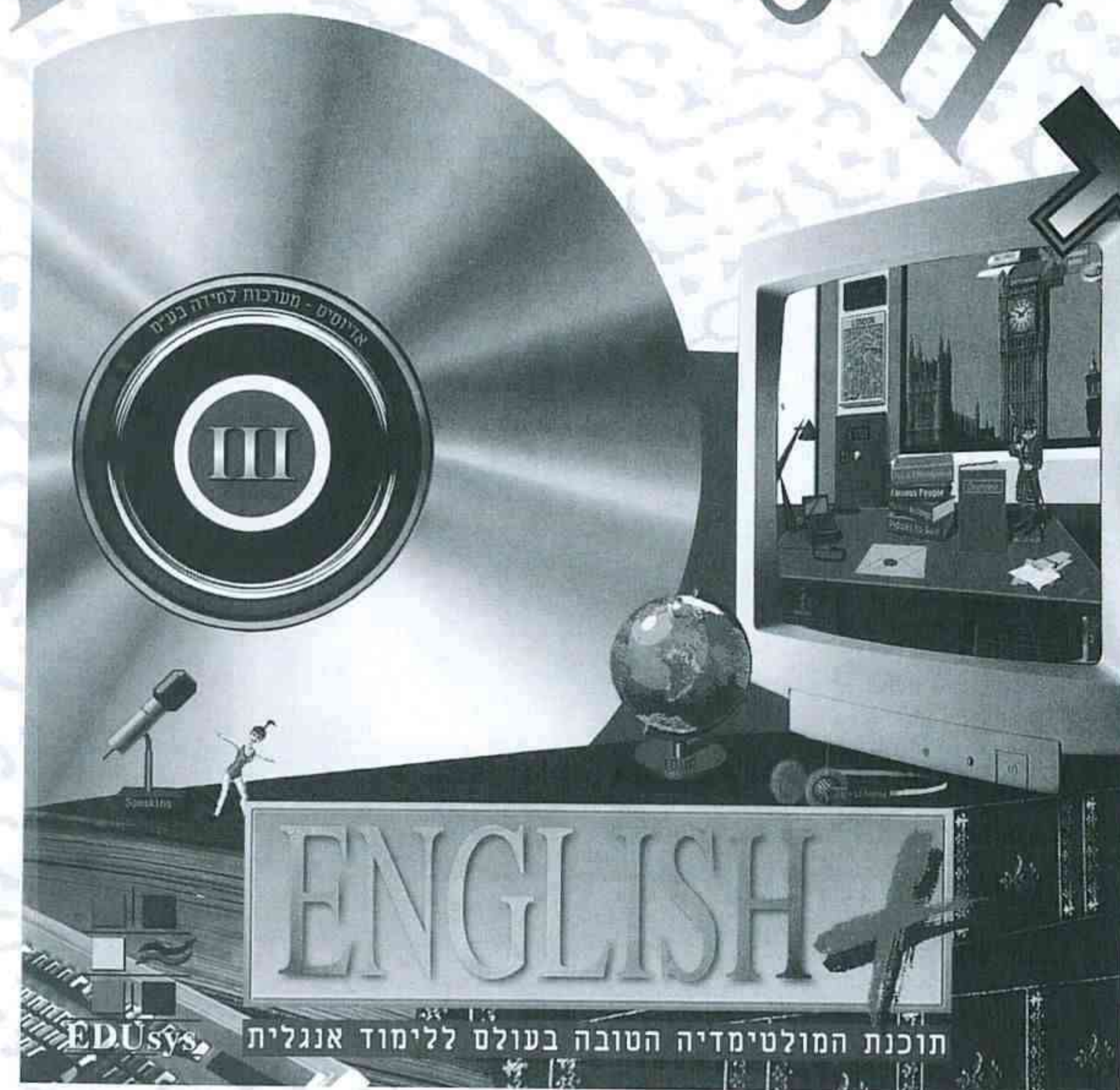
"אנגלית שפה יפה", כך כתוב שם, כמו כן צויין שהתוכנית מתאימה גם לכרטיס הרקולס וגם לכרטיס צבעוני (4 צבעים) ניקיתי את האבק והפעלתי. מוסיקה משונה הסירה אבק מהרמקול הפנימי של המחשב (שכחתי שיש כזה דבר בכלל), והתפריט הראשי הופיע על מסך טקסט. "כך למדו אנגלית פעם", חשבתי, כל תשובה נכונה מלווה ברצף צלילים צורמני מגורנו הניחר של הרמקול הפנימי. אין ציורים, אין עכבר ומשוב שלילי הוא פשוט צליל צורם בלתי נסבל. יותר משעמם מלשבת בכיתה.

בעוד 10 שנים יסתכל בוודאי כתב WIZ אחר על תוכנת ENGLISH+ ויחשוב לעצמו דברים דומים, הוא בטח גם יצחק מהסיסמה "תוכנת המולטימדיה הטובה בעולם ללימוד אנגלית".

צריך להיות מאוד תמים כדי להאמין לסיסמה כזו כשהיא מופיעה על אריזתו של מוצר נמכר, אבל במקרה של ENGLISH+ מסתבר שיש בסיסמה יותר ממשוה. התוכנה נמכרת בשלוש רמות שונות. שני תקליטורים בכל רמה ובהם עשרות שעות לימוד, שינון ומסתבר שאפילו הנאה.

מגוון האפשרויות העומדות בפני המשתמש הוא מדהים. אפשר ללמוד לכתוב, להשתפר בהבנת הנקרא, הבנת הנשמע ובנוסף לכל, הלומדה מתיימרת לתרגל דיבור באנגלית או להתמקד בפיתוח אוצר המלים.

אם, למשל, בוחרים ללמוד לקרוא, נחשפת תמונת דוכן העמוס בעיתונים, ספרים וכו'. כלומר - כל פריט טומן בחובו קטע כתוב. אפשר ללמוד אותו באמצעות האזנה, קבלת התרגום שלו או תוך הדגשת המשפט המרכזי (והדגשת מלות המפתח,



בחלק בו לומדים לדבר ניתנת למשתמש האפשרות להקליט את עצמו ולשמוע את דבריו, כשהם שתולים במבחר שיחות בנושאים שונים.

שתי אפשרויות אימון נוספות הן - תרגול דקדוק לפי נושאים ותרגול אוצר מלים לפי רמות. מספר האפשרויות נרחב וחשוב להדגיש כי גם כאן משולבים קטעי קול, אנימציה והסברים ברורים בשפת אמנו.

בסוף כל תקליטור חידה בלשית בסגנון חמיצר, כשהמטרה היא למצוא חפץ בעיר גדולה דוברת אנגלית. תוך כדי המשחק לומדים אנגלית ומעמיקים את הידע הכללי. מולטימדיה זה שם המשחק גם כאן. עלילות המשחק מושקות ובמידה ומצליחים - התגמול בהחלט לא מאכזב.

שכחתי להוסיף את המילון שהגישה אליו אפשרית בכל רגע, ודרכו ניתן לקבל את משמעות המלים בתוכנה וגם לשמוע את פירושן.

בקיצור - ניצול הטכנולוגיה בצורה והשקעה בפיתוח הצליחו להפוך את הלומדה לפיסת אמנות שמתאימה לצעירים ולמבוגרים. מומלץ ביותר, אפילו למתכוננים לפסיכומטרי.

מלות היחס ומלות הקישור). אחרי ההיכרות הראשונית מתאמנים על הקטע תוך השלמת מלים חסרות מהקטע השלם ומסיימים במבחן מסכם שבודק את רמת ההבנה.

ב"כתיבה" לומדים על מבני כתיבה טיפוסיים כמו מכתבים, ברכות, שלטים וכו', כשהדגש כאן הוא לא על האיות אלא על הכרת החלקים השונים (כמו פתיחה, תאריך, שלב הברכות וכו').

ב"האזנה" אפשר להקשיב לתוכניות רדיו שונות, לשירים, ראיונות, פרסומות, אפשר לצפות בטלוויזיה (קטעי קול ותמונה), או לשמוע את הודעות המזכירה האלקטרונית (ההודעות הוקלטו תוך שימוש באפקט המדהים של דיבור עם אף סתום) תוך צפייה בטקסטים ובתרגומם. קטעי השמע ובכלל זה גם תוכניות הרדיו, נשמעים כמו "שידורי קול ישראלי באנגלית קלה" (קריינות איטית וברורה). המבטא בקטעי השמע אותנטי. עניין הבנת הנשמע חסר מאוד בשיעורי אנגלית רגילים (בהם מתרגלים לשמוע מורים עם מבטא ישראלי וילדים דוברי אנגלית עילגת). האפשרות לתרגול עצמי של הבנת הנשמע טרייה לגמרי, וזו בהחלט אחת הנקודות החזקות בלומדה.



FULL THROTTLE

רק עם אופנוע

מאת: נועם עזיז

התעוררתי לקול חבטה. שוב נפלתי מהמיטה! חלום האופנועים הזה חוזר שוב ושוב. כנראה שאני משחק יותר מדיי ב-FULL THROTTLE בזמן האחרון. הגיע הזמן לצאת למסע דייג רוגע, או משהו טוב, אני מניח שאתם לא מעוניינים לשמוע חוויות על לילותי הסוערים, אלא לקרוא קצת על המשחק החדש של חברת Full Throttle.

LucasArts - רק אזהרה אחת לפני שנמשיך: אלו מכם שהתחבב שלהם הוא ללסוף גורי חתולים ולהלביש בובות בארבי - המשחק הזה הוא לא בשבילכם! זה משחק לחברה הקשוחים, לאנשים שיוותרו על יד ימינם כדי לא לשרוט את הניקל החדש של האופנוע.

Full Throttle ממוקם בעתיד הקרוב, אבל זה לא העתיד שחשבתם עליו כשהייתם קטנים: עדיין אין רובוטים עם סינרים שעושים כביסה ושוטפים כלים, ו"משמר המפרץ" היא עדיין הסדרה המצליחה ביותר בטלוויזיה. אבל יש שינוי משמעותי לפחות בכל מה שנוגע לתחבורה - אין יותר גלגלים. האנשים החליטו להיפטר מהמטרד הזה שגורם לפנצ'רים ופוגע בחתולים תמימים, לטובת מכוניות-רחפת אלגנטיות המשייטות להן סנטימטרים ספורים מעל הכביש (חתולים גבוהים, ראו הוזהרתם).

אמרנו שאין יותר גלגלים? טוב, זה כמעט נכון. רק חברת אופנועים אחת, מנועי קורלי (נשמע מוכר, הא?), שבראשה עומד מהגר גרמני בן 60, מלקולם קורלי, ממשיכה לייצר אופנועים באותה שיטה ישנה וטובה מהמאה ה-20. קורלי כלל לא אוהב את האופנועים

החדשים (אופנועים מרחפים) המציפים את הכבישים, והחליט להמשיך ולייצר את האופנועים עליהם רכב בצעירותו.

כמו בכל סיפור טוב, גם בסיפור הזה יש

אני רכוב על

ההארלי דייווידסון שלי, שעון על הכירון

והרח הופכת לקיר מיילל הרוחק אותי לאחור... מאחורי

נשמעות סירנות. מבט לאחור, ואני מבחין בעשרות מכוניות

משטרה רולקות בעקבותי. אני סוחט את ידית הגאז עד הסוף ודוהר

קדימה. לפתע, אני מבחין בשתי משאיות משטרתיות החוסמות את

הכביש, מחסום לצד המשאיות עשרות שוטרים המכוונים אלי רובי

צייד, קול סינטי הבוקע מרמקול מרעים "עצור או שאנחנו

יורים". אני נע במהירות של 160 קמ"ש, מנסה לסובב את

האופנוע. הכירון רוקד. אני מאבד שליטה

מתגלגל... מתהפך..

קוץ, הקוץ כאן הוא ארדיאן ריפבורגר (שאת קולו, אגב, מגלם מארק האמיל - הזכור דווקא כבחור הטוב מהסדרה מלחמת הכוכבים של ג'ורג' לוקאס ומ-Wing Commander 3).

כסגן נשיא מנועי קורלי,

שאיפתו היחידה של

ריפבורגר היא להעפוף

את קורלי ולהפוך את

מנועי קורלי

ליצרנית מנועי

מכוניות.

כאן אתה נכנס לתמונה. אתה הגיבור, מנהיג כנופיית האופנועים "חתולי הקוטב", הכנופיה המפחידה בשטח. אתה משחק את בן, שם מפתיע, בהתחשב בעובדה שאתה הבחור הקשוח באזור, שהמוטו שלו כחיים הוא "COOL עד הסוף".

המשחק מתחיל בנקודה בה ריפבורגר מנסה לשכנע אותך שאתה ו"חתולי הקוטב" תלוו את מלקולם קורלי לוועידת

מחזיקי המניות השנתית של מנועי

קורלי. מאחר ואתה לא מסכים

להפוך את "חתולי הקוטב"

לחבורה של נערות ליווי, מנסה

ריפבורגר לשכנע אותך בצורה

יעילה למדי - קרש בראש.

כשאתה מתעורר, אתה רואה

שמישהו זרק אותך לפח

אשפה. "חתולי הקוטב" נעלמו

עם ריפבורגר וקורלי, וקרה

הגרוע מכל - מישו לקח את

המפתחות של האופנוע שלך (זה

כבר ממש מעלה לך את הדם

לראש).

מכאן מתחיל המשחק עצמו. המשחק

בנוי ברוב חלקיו לפי המתכונת הקבועה

בה מתנהלים משחקי ההרפתקאות של חברת

LucasArts. מי ששיחק

ב"אי הקופים"

או ב"סם

ו מ ק ס"

מכיר כבר

את הסגנון של קווסט המתובל בהומור. ההבדל הוא שההומור כאן לא מטורף כמו ב"סם ומקס", ויש הרבה יותר אקשן.

מה שעוד השתפר באופן ניכר ב-

Full Throttle לעומת משחקי הרפתקאות

אחרים של Lucas הוא הממשק למשתמש:

במקום הדפדוף המתיש בין הפקודות השונות

במשחקים כמו "אי הקופים", כאן יש סמל

גדול, המכיל בתוכו גולגולת, מגפיים

ואגרופ. עם האגרופ אפשר להרים, לקחת או

להכות; המגף נועד לפתיחת דלתות

ולבעיטה; בפה של הגולגולת אפשר

להשתמש כדי לדבר או ללקק משהו; והעיניים נועדו כדי להסתכל סביב. הממשק הוא בין הנוחים והטובים מכל אלו שראיתי בקווסטים עד היום. דרך אגב, הממשק הוא גם הסמל של "חתולי הקוטב", ואפשר אפילו לראות אותו מקועקע על זרועו של כל אחד ואחד מחברי הכנופיה.

אז מה יהיה לנו שם? תצטרך לתקן את האופנוע (אחרי שריפבורגר ניסה להרוג אותך); למצוא את החברה מהכנופיה; לנסות לטהר את שמך בפרשת רצח קורלי (בה ריפבורגר מנסה להפיל אותך); ובסופו של דבר - לתפוס את

ריפבורגר ולהציל את

המסורת של מנועי

קורלי. כמובן שבדרך

תרביץ לעשרות אופ-

נועים מכנופיות

אחרות, תתחיל עם

כמה בחורות, תשבור

כמה דלתות, ו"תיתן

פול גאז", במלה

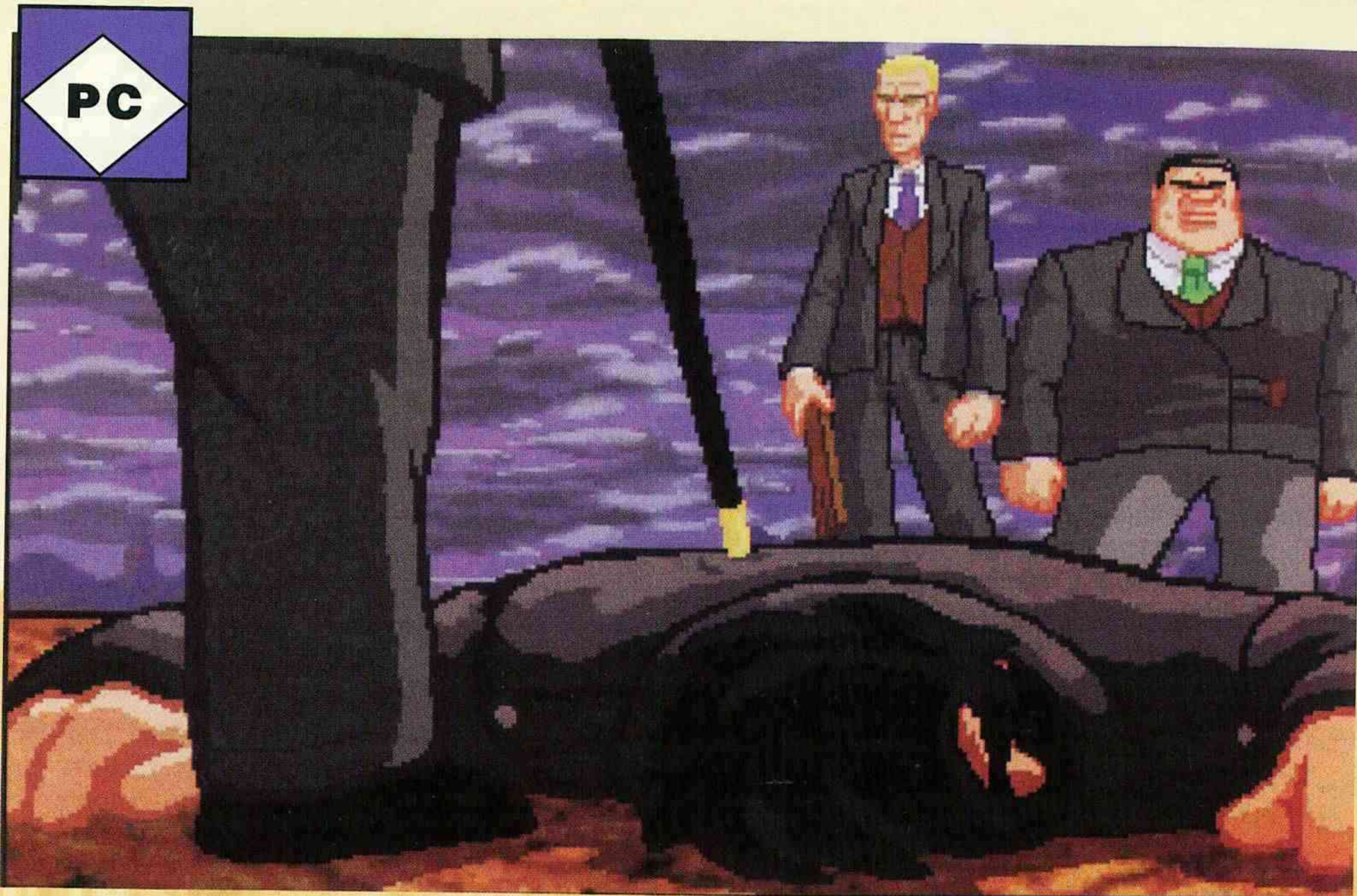
אחת, **אופנוען**.

המשחק מיועד

במיוחד עבור כל מי

שיש לו מגפיים מעור

נחש (או שהיה רוצה



PC

שיהיו לו), אבל גם השגרתיים שבינינו ייהנו, וגם למרובעים - סיבה טובה לעזוב את IX-COM

לסיכום:

גרפיקה: אין כאן צילומי וידאו, אבל יש אנימציות מחשב באיכות מעולה ועריכה מצוינת שנותנים הרגשה של סרט מבלי לשעמם.

צליל: מוסיקה שלא תעזוב אתכם (בכיוצא להקת רוק כבד), ודיבוב יוצא מהכלל - במיוחד בן (בקול נמוך מים המלח).

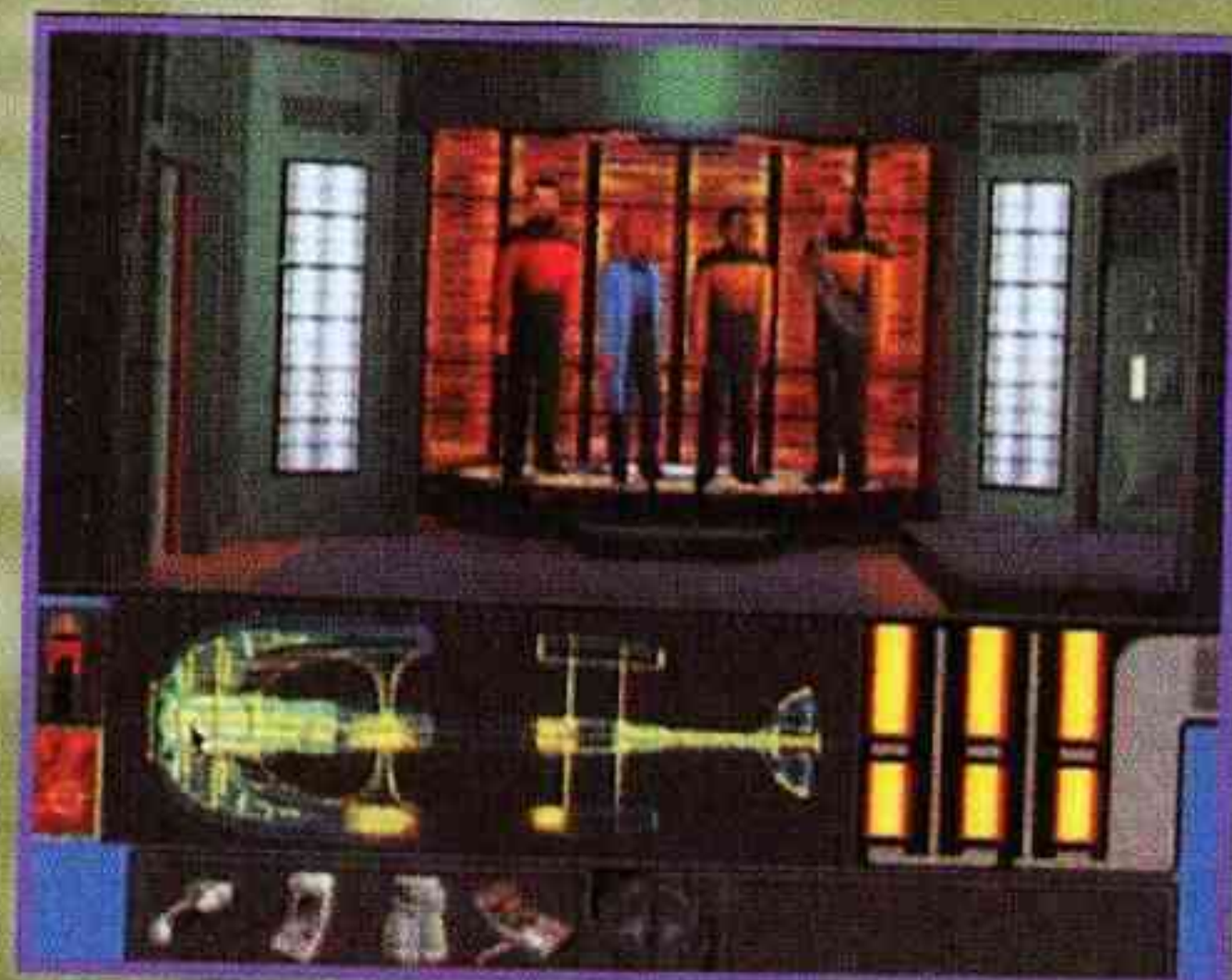
הנאה: קלות השליטה במשחק וממשק מהנה הינם שני יתרונות רציניים. הבעיה היחידה היא קטעי המכות הארוכים מדי.

צ	י	נ	י	ם
90	גרפיקה:			
100	צליל:			
82	הנאה:			
92	סה"כ:			



ל ה ג י ד
BILL SHATNER"
כותב סיפורי מדע
בדיוני גרועים
במיוחד, אתה בתוך
המשחק.

FINAL UNITY עובד בצורה של מודולים. כלומר, משחק המחולק לכמה אזורים (הגשר, הקרב, ירידה אל פני הכוכבים) כשכל אזור הוא בעל ממשק משלו ותת-מודולים אשר מובילים לתת-אזורים ולתת-תת-מודולים. למשל, על הגשר אתה מוצא את עצמך (אחרי קטע פתיחה מדהים), בתור רב החובל PICARD שיכול לדבר עם כל איש צוות, או להפעיל כל מכשיר על הגשר. הקשר יאפשר לך לפנות לחללית בסביבה או לדבר עם הפיקוד העליון של הצי. תוכנה טקסט נותנת לך שליטה על המגנים ומערכות הנשק. תוכנת מחשב נותנת לך גישה למאגר הנתונים של החללית, כשהדלתות משני צדי הגשר מובילות אותך לאולם הדיונים (לקשקש עם אורחים), לחדר



המכונות (בכדי לפקח על החלקים היותר מורכבים של החללית) ולחדר הטראנספורט (קפיצות לאתרים שונים). התגובות ואופיים של כל אחד מקציני הגשר באים בנאמנות מוחלטת לסדרה. במידה ותבקש הצעות, WORF כצפוי יציע "להרוג את כולם" וייתן לך הרצאה על כבוד במשך חמש שעות. באותו זמן DATA ייתן פתרון מבלבל הכולל "בולמים אינרציאליים", GEORDI יציע "בדיקה ברמה חמש", TROI יחוש משהו אבל אל תהיה כל כך בטוח בזה. RIKER פשוט יחייך, ואתה צריך להחליט. כאשר אתה יורד בשלב מאוחר יותר של המשחק אל פני הכדור, דמויות שונות מציעות עצות שונות כשאנשי צוות מסוימים מוכשרים לטיפול בבעיות מסוימות (אתה לא תשלח את BEV לתקן את קולטי הפלאזמה, למשל, ולא תגייס את DATA לדבר עם פולש מבוהל). למשחק יש שלוש דרגות של קושי: ADMIRAL, ENSIGN ו-LIEUTENANT, אשר מכתביבות את תגובות הדמויות. ברמה

צ'קים שמנים) כדי לרכב את הדמויות שבמשחק. המשחק כולל סצינות מהסדרה בטכנולוגיה של SGI, ומשתמש בממשק תקני של "הצבע ולחץ" בכדי לתת לך שליטה מלאה על החללית והמשימות המוטלות עליה.

בפתיחת המשחק ה-ENTERPRISE מסירת לאורך הגבול של שטח הביניים הרומולאני. עמדות הקשבה גילו פעילות



מוגברת של חלליות באזור זה. לפתע, חללית גישוש של גרידיאנים נכנסת לתחום החלל של הפדרציה. היא נזקה קשות, מנועי הגרירה שלה נהרסו והיא מנסה להעביר הודעה ל-ENTERPRISE. חללית מלחמה גרידיאנית מורידה את מעטפת ה"בלתי נראה" שלה, לוכדת את חללית הגישוש על ידי קרן הגרירה שלה ומעלימה אותה בתוך בטנה. רב החובל PICARD מכריז על כוננות עליונה: הפעילות מוגשת לך באמצעות קטעי סרטים מיוחדים המשחזרים להפליא את



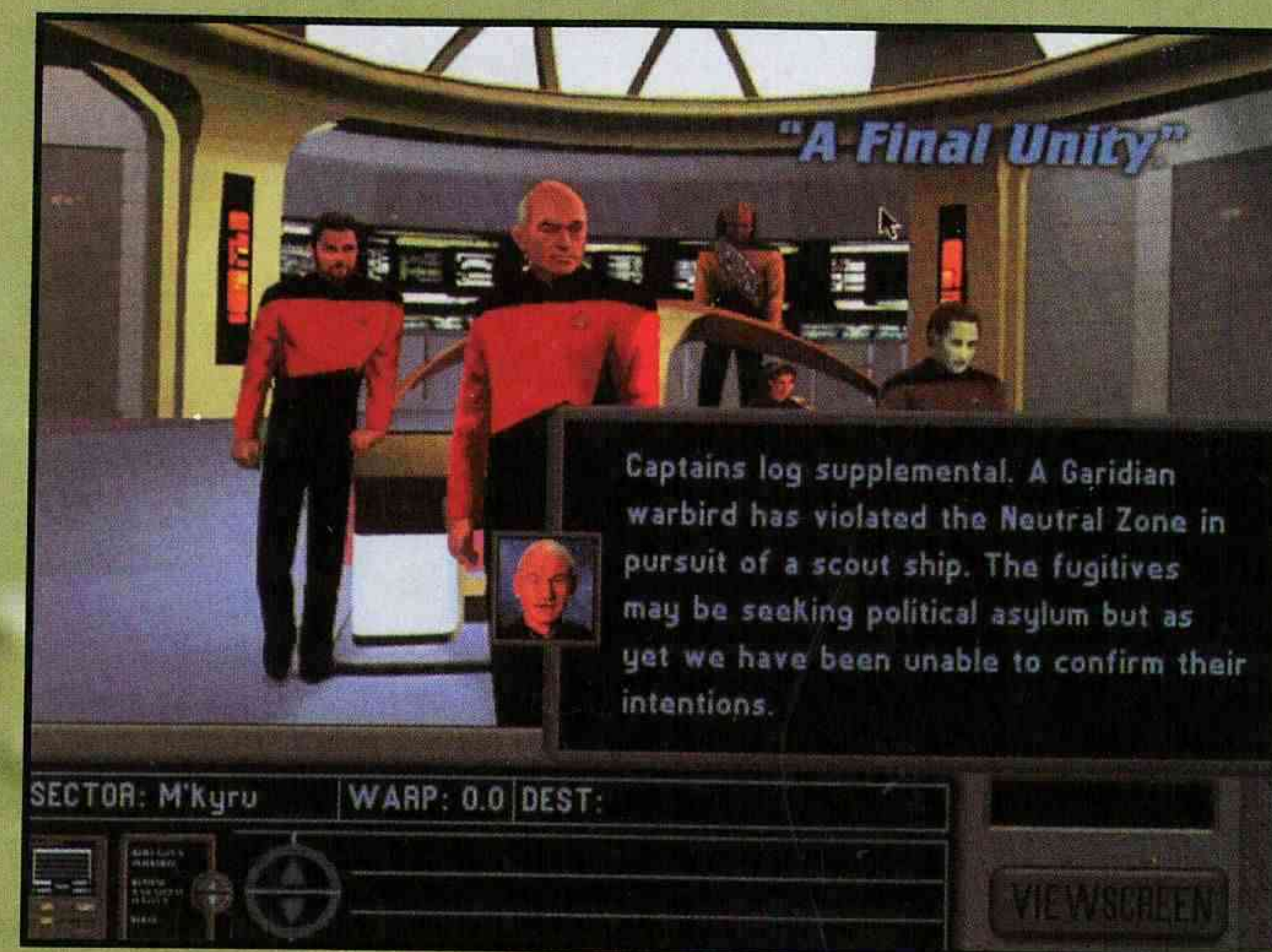
האווירה והמתח מהסדרה. החלליות משוחזרות במקצועיות קפדנית, עבודת המצלמה מוצלחת (הזעפת פנים דרמטית של PICARD, למשל) וכמובן חברי צוות החללית הנראים (וגם זוים) בדיוק כמו הבובות ב-THUNDERBIRD. אחרי הפתיחה המהממת בא החלק המוכר של הפתיחה מהסדרה (כוכבים מסתובבים, מסאורים וכמובן "SPACE THE FINAL FRONTIER..."). נעימת הרקע נשמעת ולפני שהספקת



THE NEXT GENERATION STAR TREK: (קיצור ST:TNG) הופיע על המסכים במשך שבע עונות (חסר תקדים). יש לה ערכי הפקה מעולים, תסריטאים טובים ודמויות עשירות הרבה יותר מאלה שהיו על סיפון ה-NCC-1701A. ספק רב אם הצוות הישן היה שורד חמש דקות בכל אחד מפרקי סדרת ST:TNG. האגדה השנייה. הוא GENE RODDENBERRY משיח.

מה? תסלחו לי. GENE RODDENBERRY יצר והפיק את STAR TREK המקורי והיה המפיק בפועל של שתי העונות הראשונות של ST:TNG. רק כאשר MICHAEL PILLER לקח על עצמו את הפקת העונה השלישית, ST:TNG הפכה להיות מצוינת. ובכך הבהיר שמה שהיה לפני כן היה שיחזור מעצבן של הסדרה המקורית עם בימוי גרוע ועודף השלכות לסדרה הקודמת, עד כדי כך שאפילו נשים הופיעו במיני של שנות ה-60 ובנעליים מוזרות. מספיק עם זה. סיימנו עם העבר האגדי, עוברים הלאה.

FINAL UNITY (השם של המשחק) הוא משחק פעולה-הרפתקה אינטראקטיבי בסגנון המזכיר משחקים כמו STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY או JUDGEMENT RITES. כמו במשחקי ה-STAR TREK הקודמים של (PATRICK SIRTIS MARINA, STEWART) וכן (הלאה...) גויסו ליצירת המשחק (על ידי



STAR TREK:

THE NEXT GENERATION

מאת: אידלס דוד

שבע שנים לאחר שהסדרה החלה, שנתיים לאחר שהיא נפסקה, חברת MICROPROSE נזכרה להוציא לשוק משחק הרפתקה אינטראקטיבי הנקרא STAR TREK: THE NEXT GENERATION.

אם מעולם לא שמעת על המושג "בולם פזה", אם אתה חושב שסצינת ההתרסקות בסרט GENERATIONS (דורות) הייתה חלק קטן מתוך THUNDERBIRDS, ואם אף פעם לא חלמת לעמוד בגשר פיקוד של

חללית גדולה כמו ה-ENTERPRISE - אני לא בטוח שזה המקום בשבילך. אנחנו נכנסים לגן עדן נקי, מזוקק ב-112% של אוהבי STAR TREK. אבל קודם כל בואו ונפריך כמה אגדות לפני שאנחנו נכנסים לגוף הכתבה. האגדה הראשונה. STAR TREK: THE NEXT GENERATION הסדרה הישנה יותר טובה מ-STAR TREK: THE NEXT GENERATION. זה פשוט מדהים מדוע אנשים רבים כל כך עדיין מעלילים: "אני לא אוהב את NEXT GENERATION, זה לא זה, הייתי מעדיף את הסדרה הישנה." למרות שהמון

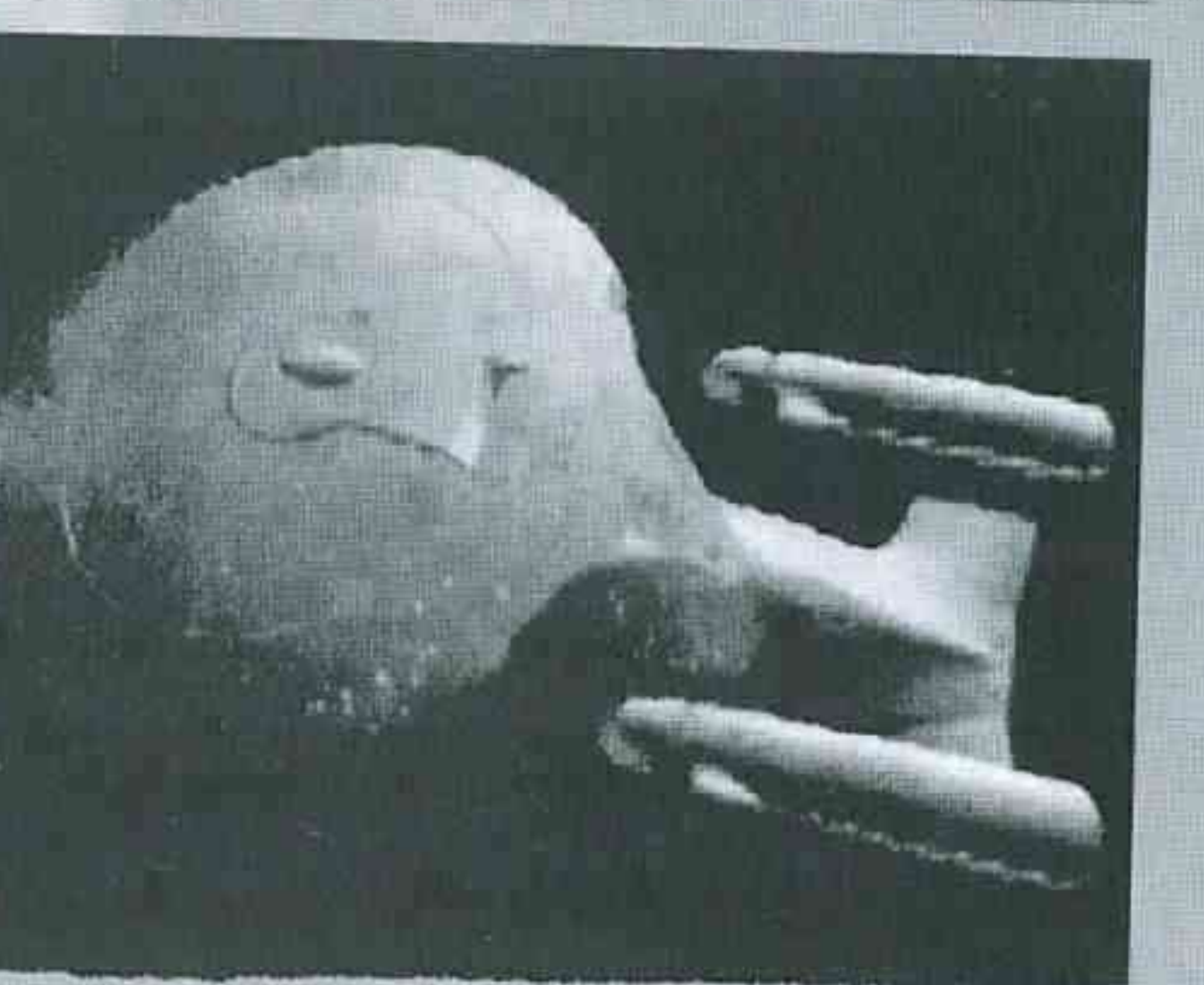
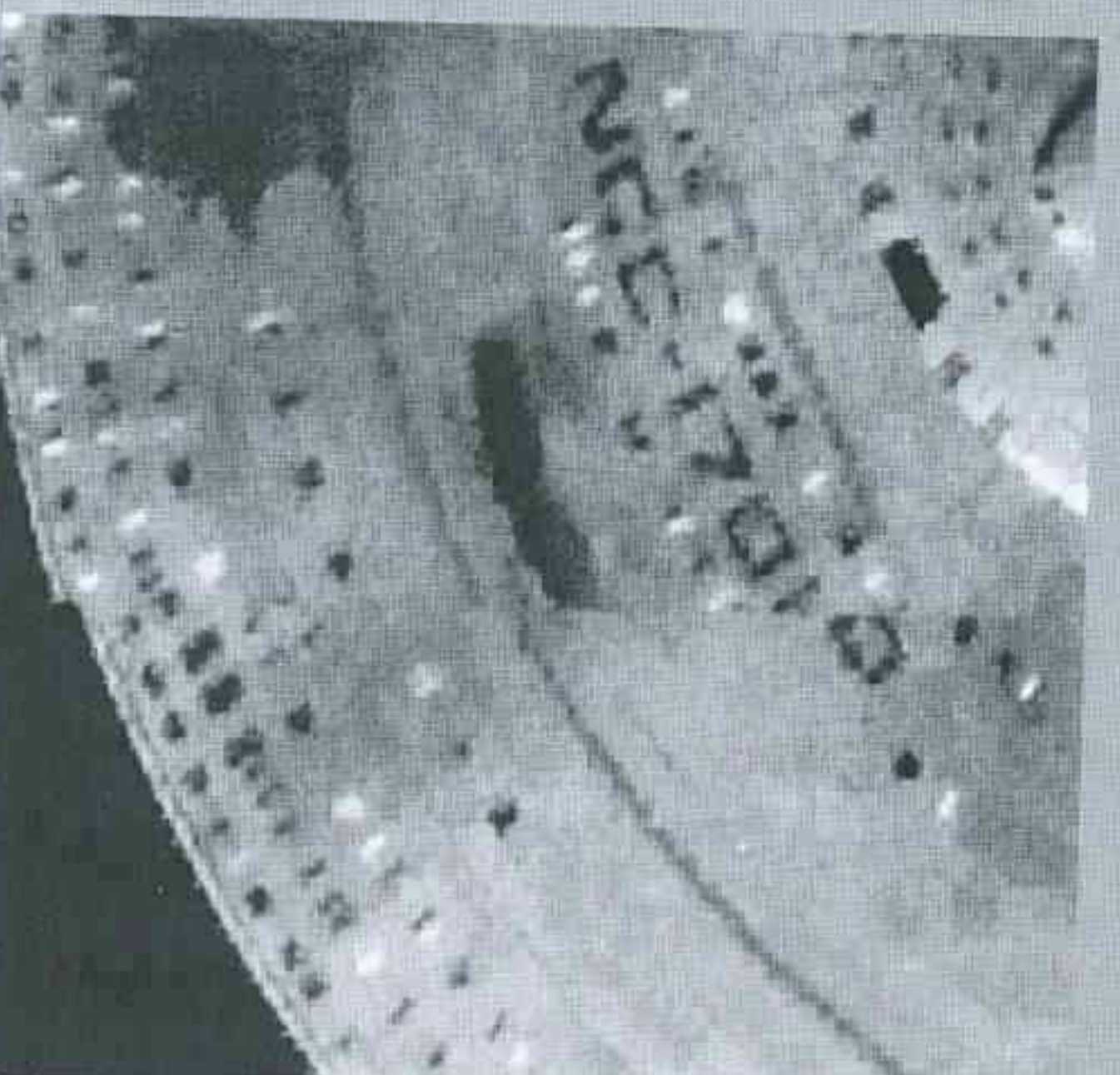
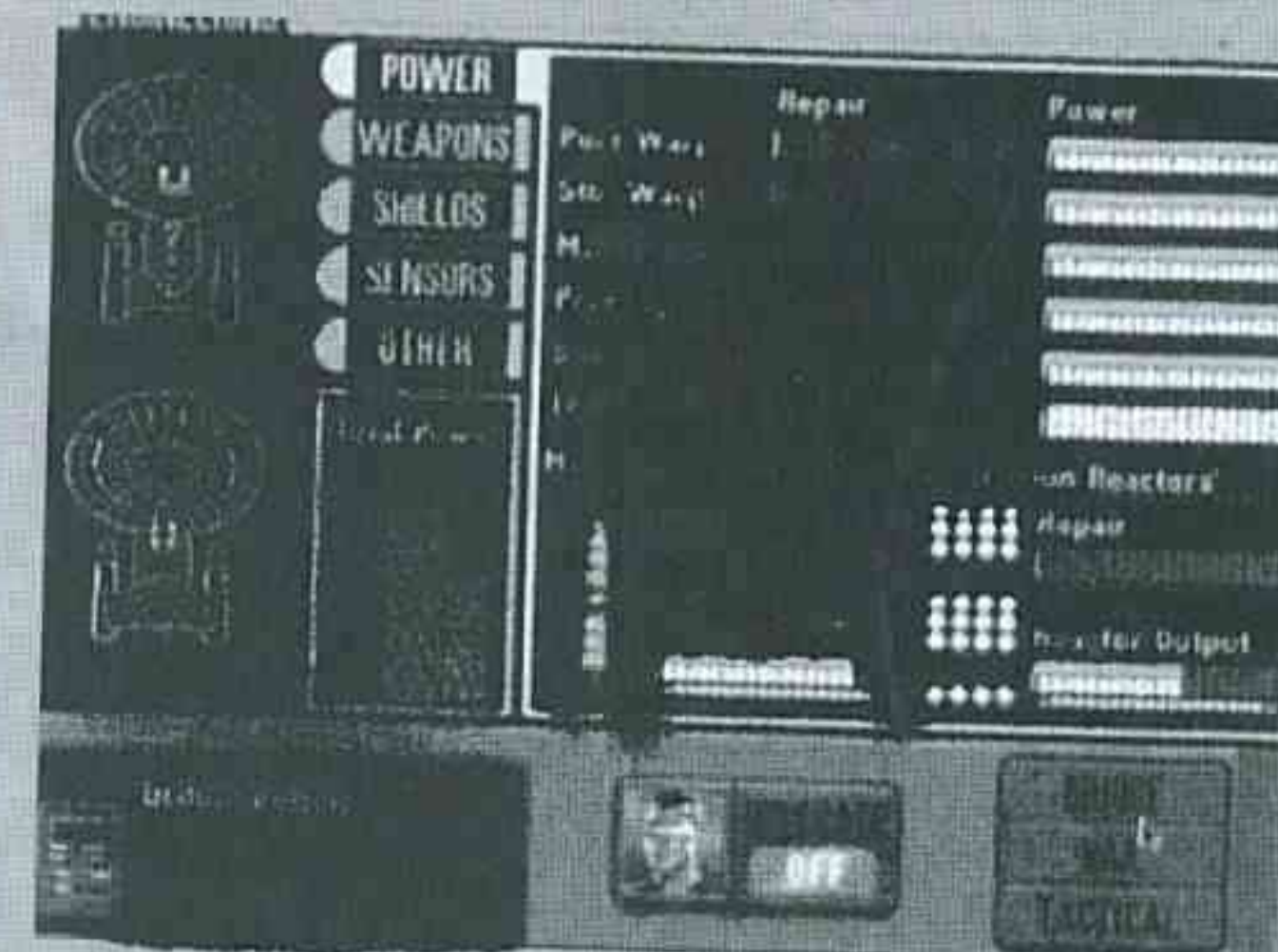
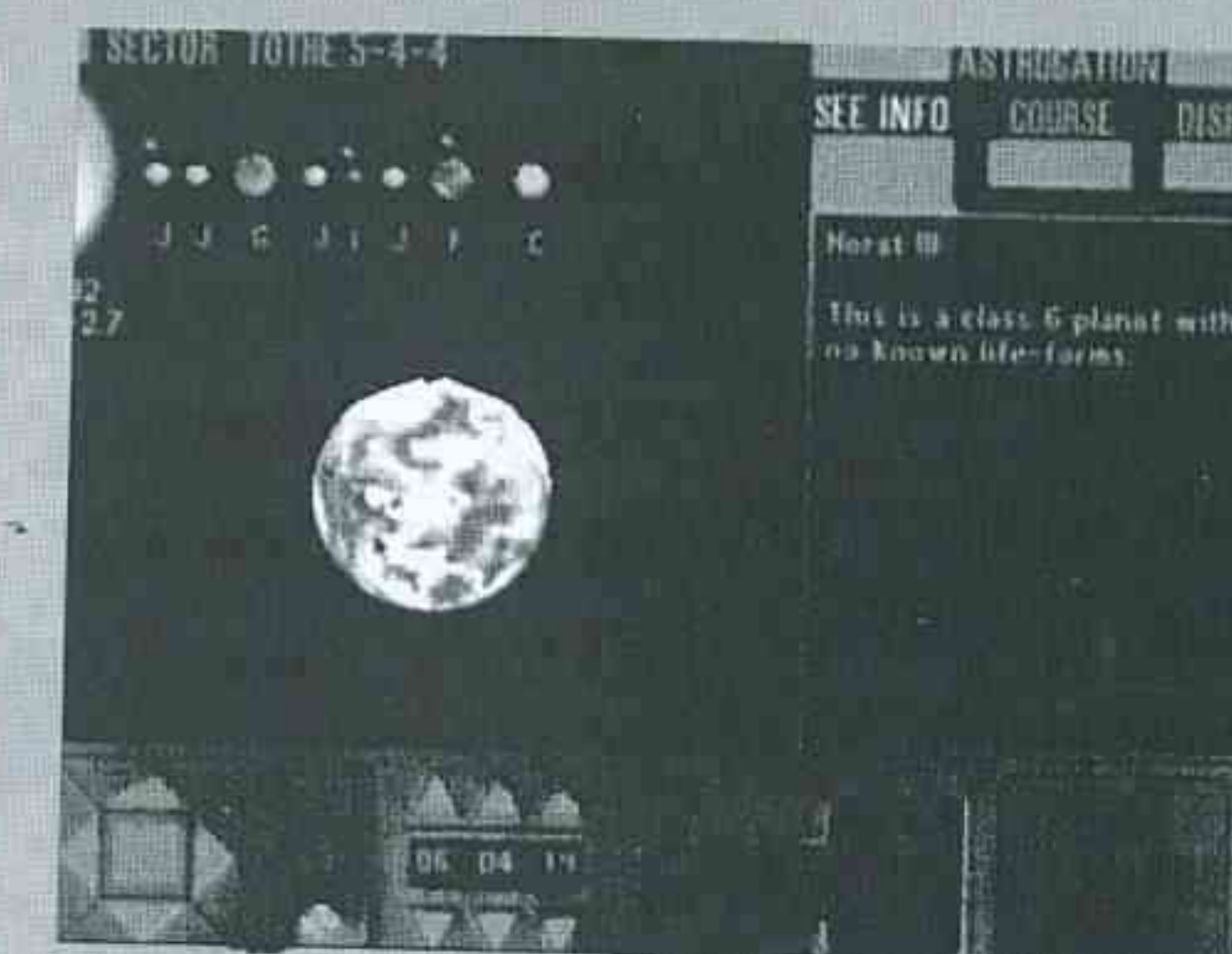
אנשים יהרגו אותי על זה, אני חושב שהסדרה הישנה הייתה שטות. היו לה ערכי הפקה גרועים, סיפורי רקע נוראים ונימוקים סוציפוליטיים מיושנים. אחוזי הצפייה בה היו כה נמוכים שהסדרה ירדה ממסכי הטלוויזיה באנגליה לאחר שלוש עונות. הדבר היחיד שבגללו אנשים המשיכו להיזכר בסדרה, הוא שערוריית הטלוויזיה BBC 2 המשיך לשטוף את המוח של צופיו במשך 20 שנה בהקרנות חוזרות ונשנות של הסדרה; הם חזרו על הסדרה ושוב חזרו על הסדרה ושוב חזרו על הסדרה עד שהסדרה הקיצית הפכה ל"גזעית".



הקלה ביותר ייקח על עצמו את כל הדאגות, ישלף הצעות מהמותן, ירכיב באופן אוטומטי את הקבוצות היורדות לכוכב וינהל את משאבי החללית. תיכנס למצב של LIEUTENANT ותצטרך לזווג בעצמך - להוציא מ-DATA נתונים להם אתה זקוק, להרכיב את הקבוצה שתדר לכוכב ולהפעיל בעצמך את שדה הגרירה של חללית. אם אתה מספיק TREK אתה יכול לעלות את הרמה ל-ADMIRAL ולהחליט על הכל בעצמך. בעוד המשחקים הקודמים היו בעלי גרפיקה פיקסלית כמו בסרטים מצוירים ורקעים "ממוחשבים", ל-FINAL UNITY יש ספרייטים מצולמים ברזולוציה גבוהה. בזמן שהמשחקים הקודמים היו צמודים לסדרות ישנות, המשחק החדש מנסה להתברג ליקום של ST:TNG - ממבנה של לוחות שליטה על מחשב ובלבולי דיבור טכנולוגיים, דרך מבנה של חלליות וגזעים של פולשים שאתה פוגש בדרכך; קלינגונים, רומולאנים, קרדסים - הם כולם כאן. חשוב להוסיף שהמשחקים הקודמים היו אפיוזדיים, ואילו ב-FINAL UNITY אתה רשאי ללכת לכל מקום מתי שתרצה - חלל הפדרציה עומד לרשותך.

במשחק קיימת מזימה מרכזית - להשיג את המגילה החמישית של גרידיאנים - כשבאופן מתמיד מפנים את תשומת הלב למשימות קטנות ומשונות אותן אתה יכול לקחת על עצמך או לדחות על הסף. יש כאן עשרות משימות, מאות כוכבים לחקור, כמויות אדירות של אינפורמציה לפזר, המון חידות והמון מלכודות ליפול לתוכן.

המשחק שופע סגנון. מפתחים ומעצבים השקיעו המון זמן ומאמץ בכדי לשחזר כל פרט ופרט מהסדרה ST:TNG. סרטי הביניים נעשו בצורה יוצאת מהכלל. ה-ENTERPRISE ורקעי העולמות הרחוקים מצוירים היטב ומלאים באווירה האנימציה מעולה - ההליכה הגאה והבטחה של WOLF והצעדים הרובוטיים

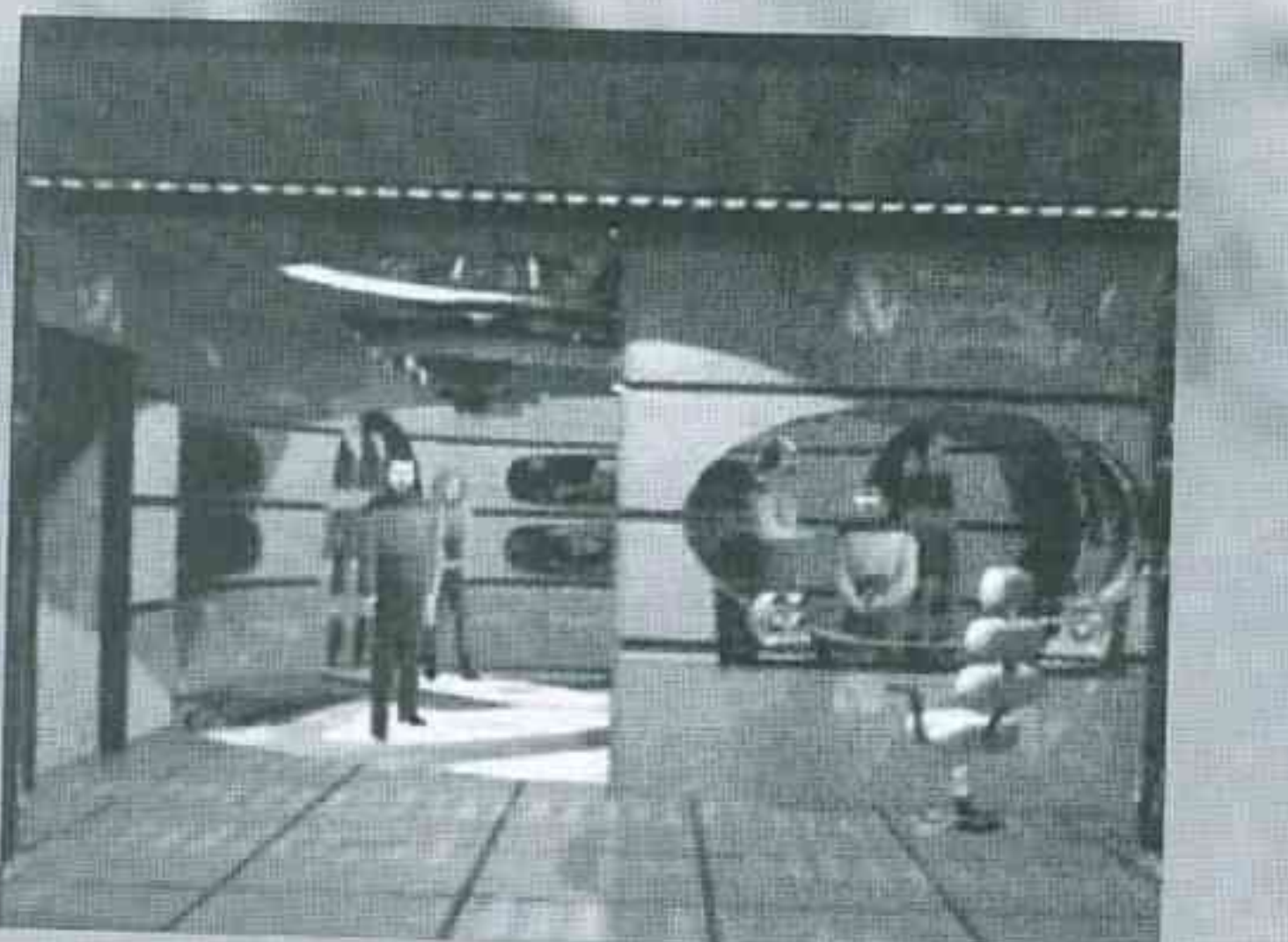


של DATA מועברים למסך בדייקנות מקסימלית. גם הקולות מעולים. אפילו אפקטים קוליים קטנים כמו צלילי מטחי לייזר וקרני גרירה, משוחזרים בדיוק כמו בסדרה.

אין ספק שהיוצרים למדו משהו מהמשחקים הקודמים של STAR TREK, ושאו את השראתם ממשחקי הפעולה המובילים. ראית ממשקי משחק דומים, עיצוב חידות ולחיצות על כפתורי עכבר בעבר. חרקה שיניים וכססת ציפורניים בזמן שהדמות שלך הסתובבה בין האתרים בתקווה לגלות נקודה "חמה" שאולי פספסת. שכחת לשמור את המשחק, מתת וכך איבדת שעות של משחק. בוודאי בילית ימים שלמים ברישום רמזים קטנים, מלות צופן ודיבורים שונים על פתקים בחדר. אבל האם היתה לך סימפטיה והבנה ברורה ומיידית כלפי דמויות במשחק? האם אי פעם הרגשת שאתה באמת נמצא באחת האפיוזדות של הסדרה, שולט על התסריט ונלחם במו ידיך נגד רומולאנים? האם שמעת את המלה הזדונית "סרט אינטראקטיבי" וחשבת מה זה צריך להיות? זהו משחק בדיוק כזה.

FINAL UNITY הינו משחק אגדי. למרות הגרעין הקשה של STAR TREK למשחק הזה יש גם כמה בעיות. זמן הגישה ל-CD-ROM הוא איטי ובדרך כלל מעכב את המשחק. חסר כאן קצת מההומור שהיה בסדרות והצוות כל הזמן עסוק במאבק נגד משברים אין סופיים, כך שכמעט ולא נותר זמן לשיחות בין הדמויות. בשלבי הקרבות יש צורך להתרגל לכל התכססים. ברמת קושי של ADMIRAL דורשים מהשחקן להיות ברמה של נינג'ה, ברמת הידע של מכשירי ה-ENTERPRISE דורשים ממך ידע רב, לעתים עד פירור המידע האחרון.

אבל אם WOLF הוא חבר בדם, או BEV CRUSHER רודף אחרך בחלומות שלך עם הטריקורדר המשומן שלו, או שאתה רוצה ש-PATRICK STEWART יאמץ אותך, או שאתה פשוט אוהב את ההמשכיות של הסדרה הנפלאה הזו, FINAL UNITY מחכה לך.



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, כתיב 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

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

התוכנה זכתה במקום הראשון בתחרות תוכנת המולטימדיה - 1995

ADVENTURE



יחיד: תלם מחשבים
טבריה: מ.פ.ס. מחשבים
הוד-השרון: פיקוק מחשבים
נהריה: אימפריה איתן מחשבים
קריית שמונה: היפר טוי גליל מחשבים

שיווק בלעדי: באג מולטיסוסטס בע"מ, כנרת 13 בני-ברק טל: 03-5794711 • תל-אביב: באג וירוס, דיונון, דינמיקה, פריק, מדיה סנטר, מולטי גייס ירושלים: באג, דינמיקה, קול זאב • רמת-גן: היפר טוי, וירוס, דיונון, דינמיקה, רם שיווק, ביט ארט • נתניה: באג, קניון השרון • חיפה: עתיד, היפר טוי, מדיה קום בע"מ, החברה האמריקאית • הרצליה: פריק, הוד עמי סידו מדיה, סירוס מחשבים • חדרה: מחקר בתים • באג • חיפה: עתיד, היפר טוי, מדיה קום בע"מ, החברה האמריקאית • הרצליה: פריק, הוד עמי סידו מדיה, סירוס מחשבים • חדרה: מחקר כפר סבא: דינמיקה, לד • מתחיקות: היפר טוי, סטימצקי, פינת הילד, גיא שווק • ראשון-לציון: אחים סופי מרוז, ביט ארט, קרביץ, מנה הרץ, מולטי גייס נס ציונה: באג • רחובות: היפר טוי, וירוס, חידוש מחשבים, ליון רחובות, מחשבים וכיו • באר-שבע: דיונון, מקרולנד, אמפיל • עפולה: ארסיסי מחשבים

אור השנים

EARTH SIEGE



זו הכרזת מלחמה

והשליטה בו מורכבת הרבה יותר מאשר במדמה טיסה כלשהי. רק אחרי שמתאמנים המון, אפשר להתחיל ליהנות מהמשחק. הצוות המתכנן של המשחק העדיף ריאליזם על קלות משחק, מתוך מחשבה שהוא לא יאכזב את הפריקים של משחקים מסוג זה, במשחק רובוטים שיהיה קל כמו DOOM למשל.



טילים, ראדארים וכו'. למחשבים אולי היה קל להפעיל את זה, אבל הטייפים (נהגים) של כל HERC, הייבים להיות מאומנים היטב. אתה אחד מהם.

את המשחק ניתן לשחק בכמה צורות: CAMPAIGN - עלילה מתמשכת המושפעת ממשמיות שאתה מקבל. אתה משפר את הרובוט שלך אט אט ואף קונה אחרים משוכללים יותר.

INSTANT ACTION - "אקשן" מיידי! בלי שום סיפור, אתה מיידי נמצא בתוך הרובוט כשמוקד המון אויבים. תהנה! SINGLE MISSION - מי שגמר את ה-CAMPAIGN או שאין לו כוח להתמיד, יכול לבחור את המשימה, האויבים ואת הרובוט שלך ושל ידידך.

הגרפיקה של המשחק היא כמו של מדמה טיסה ממוצע. פוליגונים פשוטים, שמרכיבים את כל הצורות - רקע, רובוטים ועצמים דוממים כאחד. לא נורא.

המוסיקה לא רעה, אבל האפקטים הקוליים טובים. ניתן גם לדבר עם עמיתך, ולהורות להם מה לעשות. הם עונים בדיבור מלא.

במשחק, לוקח המון זמן (גם אחרי שלמדת לשלוט ברובוט), עד שמצליחים לפתח טקטיקות לחימה. בכל פעם שאתה פוגש ברובוט, אתה עומד מולו או רודף אחריו ויורה ללא היכר. הרמזים בחוברת, המדברים על "...ריות לרגליים משתקות רובוט ועדיפות על יריות לראש, שכן תוכל לקחת את חלקי הרובוט ולהשתמש בטכנולוגיה..." נראים בלתי אפשריים. מי בכלל שם לב איפה הרגליים ואיפה הראש? העיקר לשרוד, העיקר לירות.

אגב, קשה מאוד ללא ג'ויסטיק, מכיוון שהמשחק תומך אפילו בשניים, אחד לתנועת הרגליים, והשני לתנועת הטורסו והראש, כך שלהנע את שניהם מהמקלדת זה סיט. בכל אופן, אחרי שמתמקצעים במשחק, ומרגישים HOT-SHOTS, אפשר להתחיל להבין את מה שכתוב בחוברת... ולכן צריך סבלנות. המשחק קשה,

מאת: דויד זילברשטיין

איך מחקים מוצר קיים, מבלי לגנוב את זכויות היוצרים - ברצונכם להפוך משחק רובוטים עתידני ממשחק לוח/משחק תפקידים למשחק מחשב. למשחק המקורי קראו BATTLE-TECH למשחק החדש נקרא TECH METALTECH. המשחק ההוא כלל רובוטים ענקיים שהיו למעשה כלי רכב, בהם אנשים נוהגים. כל רובוט נקרא MECH, במשחק החדש, הכל יהיה אותו דבר, רק שלרובוט נקרא HERC.

אלה בעצם כל הדברים הרעים שאפשר להגיד על EARTH SIEGE - METALTECH. אם נעזוב לרגע בצד את העובדה שהוא לא מקורי, ונבחן אותו, נראה מוצר חיובי.

אי שם בעתיד נבנו רובוטי ענק בעלי אינטליגנציה משלהם, שיילחמו ויגנו על המדינות השונות. כמו בכל סיפור מדע בדיוני שמכבד את עצמו, הגלמים קמו על יוצריהם, והתחילו להילחם בבני האדם. בעזרת טכנולוגיה חדישה של רובוטים שרק היו בפיתוח, הסירו בני האדם את מנגנון החשיבה העצמית, ושמו תא טייס (או תא נהג, הרי אנו נמצאים בתוך רובוט שהולך ברגל), שבעזרתו יוכל אדם לשלוט ברובוט, ובאמצעות ה-HERC להילחם ברובוטים הממוחשבים והרשעים. כאן מתחיל המשחק, מערכת הקרבות הבאה תקבע את גורל החיים על כדור הארץ, הנתון במצור תחת הכיבוש העריץ של הרובוטים הממוחשבים (מכאן שם המשחק: מצור על כדור הארץ, באנגלית - EARTH SIEGE).

תבינו, הרובוט יכול ללכת לכל כיוון, אך פלג גופו העליון יכול לפנות לכיוון אחר (יכול ללכת קדימה ולהסתכל הצידה). בנוסף לכך הרובוט חמוש בזיליון תותחים,

COMMANDER BLOOD



דיאלוג עם הזמו

מאת: דויד זילברשטיין

בסוף קובי התיימש ואמר לי שיבוא אליי בכדי לאסוף את הכתבות. כבדרך אגב הוא מנה אותן, וביניהם גם את זו, COMMANDER BLOOD. כששמעתי זאת, החורתי. נזכרתי בשיחה שהייתה לי עם קובי יום קודם בה הוא סיפר לי בהתלהבות שהוא חייב להראות לי את רובה הכרישים החדש שלו. אחי קם מן המחשב, התיישבתי במקומו ו... "דויד! אייל! בואו לאכול", נשמע קולה של אמא. "אני לא רעב", צעקתי חזרה. "דויד! אמא שלך נוסעת ביום שלישי להודו, אז זו ארוחת ה'שבת-בצהריים' האחרונה שלה איתנו בחודש הקרוב!" זה היה אבא שלי. אוקיי. אכלתי והתחלתי לכתוב את הכתבה.

היצור הכי זקן וחכם בעולם, CAPTAIN BOB, רואה שסופו קרב. הוא מחליט שהוא רוצה לעשות דבר אחד נוסף בחייו - לראות את המפץ הגדול, בריאת היקום בכבודה ובעצמה. מכיוון שמצבו כבר רעוע, הוא שם עצמו בתא הקפאה, בספינת חלל הנשלטת על ידי מחשב עצלן ופחדן, כשאתה, COMMANDER BLOOD, אמור להסיעה בזמן אל שחר הימים, הלא הוא, המפץ הגדול. איך עושים זאת? הדרך היחידה לחזור בזמן, היא לעבור דרך חורים שחורים. וכאלה קשה למצוא.

אז זהו הסיפור. רקע מבטיח להרפתקה מוצלחת. אז למה היא לא כזו? קודם כל, נשאלת השאלה איך המשחק נראה ואיך הוא נשמע. המשחק לא יותר מרגיל, ואולי אף למטה מזה. גרפיקת VGA רגילה, ומוסיקת SOUND BLASTER אופיינית ולא מקורית במיוחד. COMMANDER BLOOD, אתה



יש אפשרות לקבל שיחות טלפוניות מדי פעם, לרוב פרסומות או הודעות פיראטיות. מכיוון שכל המשחק בנוי על אינפורמציה משיחות, ישנה אפשרות שתוכל להפעיל, בה תבקש מהמחשב דמויי דולפינים שעושים זאת בשבילך, ואפשרויותיך מסתכמות בצפייה בטלוויזיה, שיחה עם המחשב או עם קפטן בוב ועם היצורים שעל הכוכב בו עגנת, (דרך מתווך דמוי דולפין שהזכרתי מכבר). אין שום אפשרויות פעולה ממשיות במשחק, הכל מתבצע על פי דיאלוגים.

בכדי להיות הוגן, עלי להודות של-COMMANDER BLOOD יש יתרון אחד בכל זאת. הסיפור שלו הוא מלא ועשיר, מצחיק ופרטני. עלילה מלאה תוכן ומקורית, שכן כפי שהזכרתי כולו מבוסס על אינפורמציה הנרכשת בסוג כלשהו של דיאלוג (שיחת טלפון, שיחה עם המחשב, וכו').

למעשה רק מפעיל את אצבע ימין של הדמות אותה אתה משחק (COMMANDER BLOOD). אתה לעולם לא יוצא מהספינה (יש יצורים מיוחדים דמויי דולפינים שעושים זאת בשבילך), ואפשרויותיך מסתכמות בצפייה בטלוויזיה, שיחה עם המחשב או עם קפטן בוב ועם היצורים שעל הכוכב בו עגנת, (דרך מתווך דמוי דולפין שהזכרתי מכבר). אין שום אפשרויות פעולה ממשיות במשחק, הכל מתבצע על פי דיאלוגים.

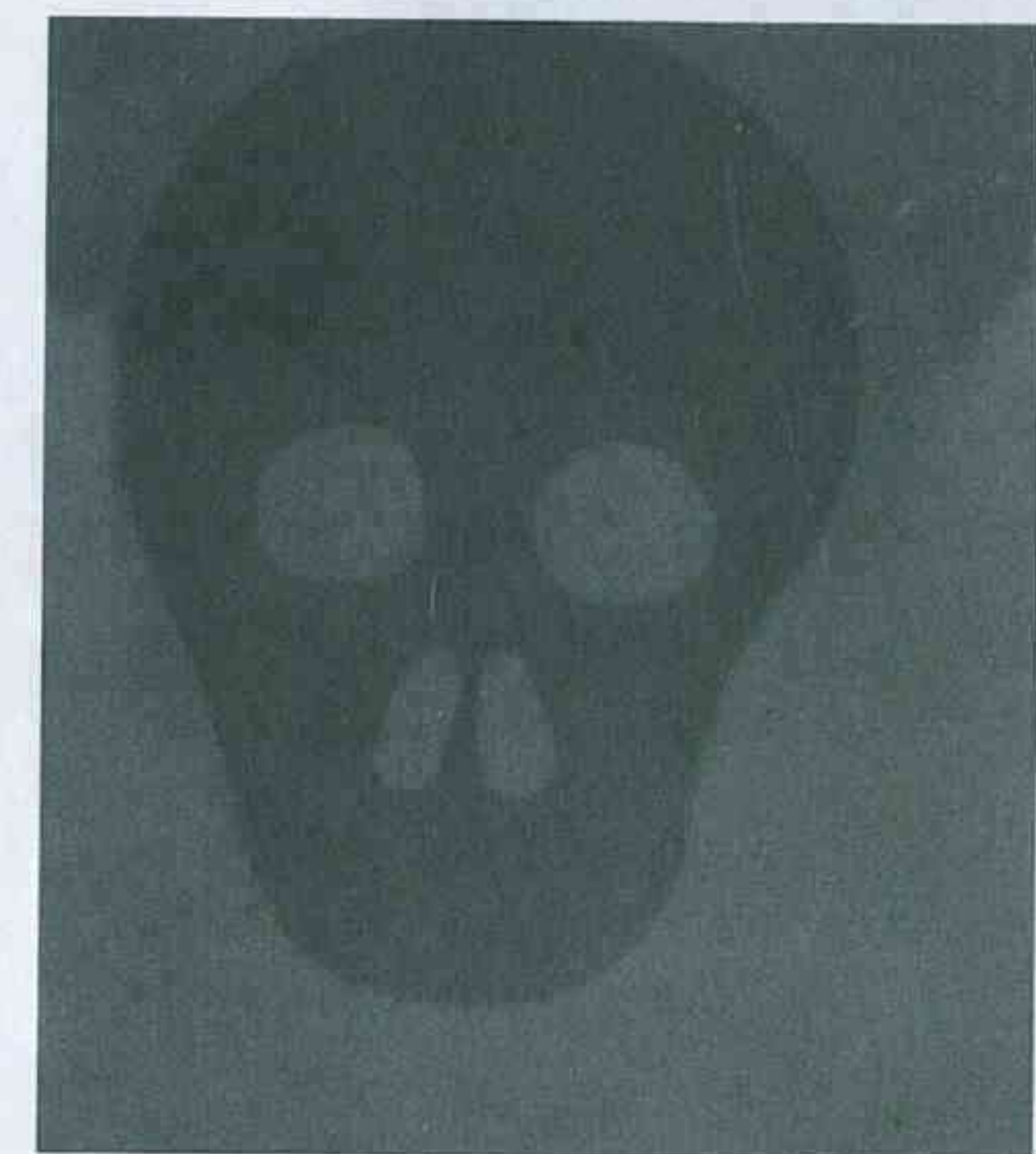


קיץ א-DOOM לורהט!

מאת: דויד זילברשטיין

אין אדם שיש לו PC שלא יודע מה זה DOOM! או ליתר דיוק DOOM II. המשחק הברוטאלי שכבש את העולם, מפורסם היום כמו PAC-MAN האגדי ממכונת המשחק ATARI, ואולי אף כמו TETRIS, שעד היום לא יודעים מי בדיוק יצר אותו. החופש הגדול הוא אחלה זמן למשחקי אקשן. בין הטיול לחו"ל, לקפיצה לבריכה המקומית, בין ביקור הדודים בקיבוץ, לסרט קולנוע החדש, אין כוח להתחיל לשרוף את הימים על קווסטים ארוכים, בא לנו קצת יריות ופעולה, ואיזה משור-חשמלי.

אי לכך ובהתאם לזאת, וויז לקח על עצמו לסקור את המשחקים הרבים שיצאו בעקבות DOOM, ולא חשוב אם הם חיקוי שלו, הושפעו ממנו, או במקרה סתם דומים והכל למען שוחרי האדרנלין הגבוה וחסרי הרחמים שבכם. הגיע הזמן לתת לאכזריות שלכם לבצבץ, ועדיף שמול המסך ולא במקום אחר (שימו לב, זה גם חינוכי!!!). עכשיו. כל אחד מהמשחקים שנסקור כאן, יתמודד עם הקטגוריות הבאות: מי נגד מי? - כאן יוסבר קצת על עלילת המשחק, דרך הפעולה וכו'. גרפיקה/אנימציה - ברור, לא? מוסיקה/קול - כנ"ל. כללי/נשק - במשחקים בסגנון DOOM, לכלי נשק יש חשיבות מרובה והם זכאים לקטגוריה משלהם... EDGE - למלת סלג זו אין תרגום בעברית, והכוונה כאן היא לחידוש, גימיק או כל יתרון אחר שיש למשחק על DOOM. שורת מחץ - המשחק במשפט אחד. אוקיי, קדימה לדרך!



HERETIC

מי נגד מי? אתה מכשף צעיר, שכל כישופיך נעשים על ידי חפצים מסוימים (מטות, שרביטים, כפפות קסומות, קלשונים וכו'). הינך מתהלך בלבריינט ענק ומחסל יצורי שטן שונים ומשונים.

גרפיקה/אנימציה כמו ב-DOOM אולי טיפה יותר טוב. המבוכים מגוונים והיצורים מקוריים, האנימציה והחשוב (האם פגעת או החטאת) בכל הקשור ליצורים מרחפים/מעופפים יותר טובים.

קול/מוסיקה כמו DOOM, HERETIC מלא במוסיקת מתח קורעת עצבים, ומוסיקת רוק כבד לקטעי ה"אקשן". רק חבל שלפעמים רוק כבד מתנגן במסדרונות חשוכים וארוכים, בעוד מוסיקת מתח מתנגנת באמצע קרב...

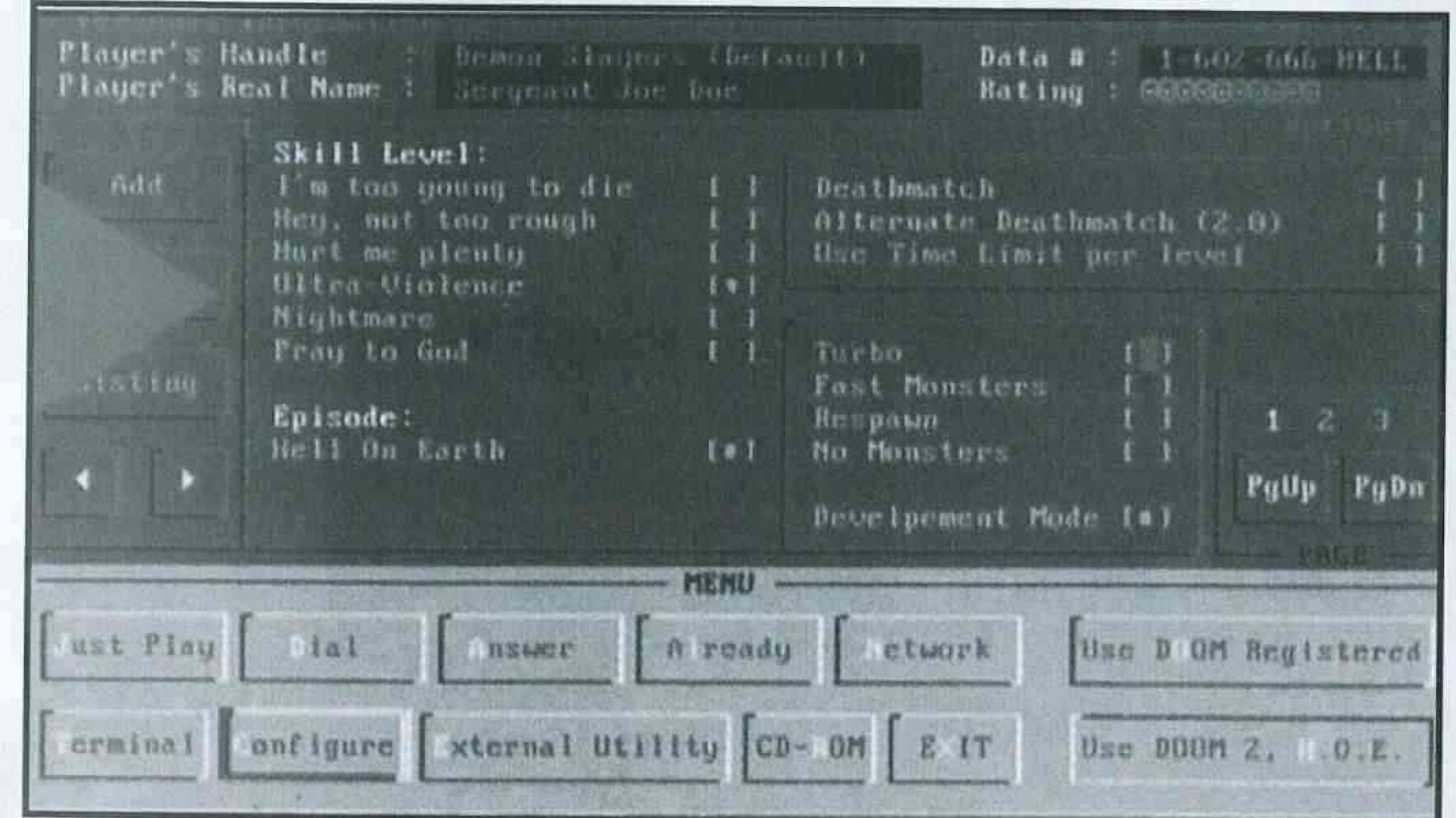
כלי נשק כפי שציינתי, כל כלי הנשק הם בעצם כלי קסם המאפשרים לך להטיל כישופים שונים. מטה אחד יכול לירות חשמל קטלני, אך קצב היריות שלו נמוך, בעוד כפפה אחרת יכולה להטיל כדורי חומצה במהירות, שיורידו מעט נזק. את עניין התחמושת, המירו כאן בנקודות קסם. צפוי, אך זה פתרון לא רע.

EDGE החפצים שייכללו כאן מתאימים למערכת INVENTORY כמעט כמו ב-QUEST. אתה אוסף אותם, ומחליט היכן ומתי להשתמש בהם (לא כמו בשיטת ה"לקחת = השתמשת" שב-DOOM).

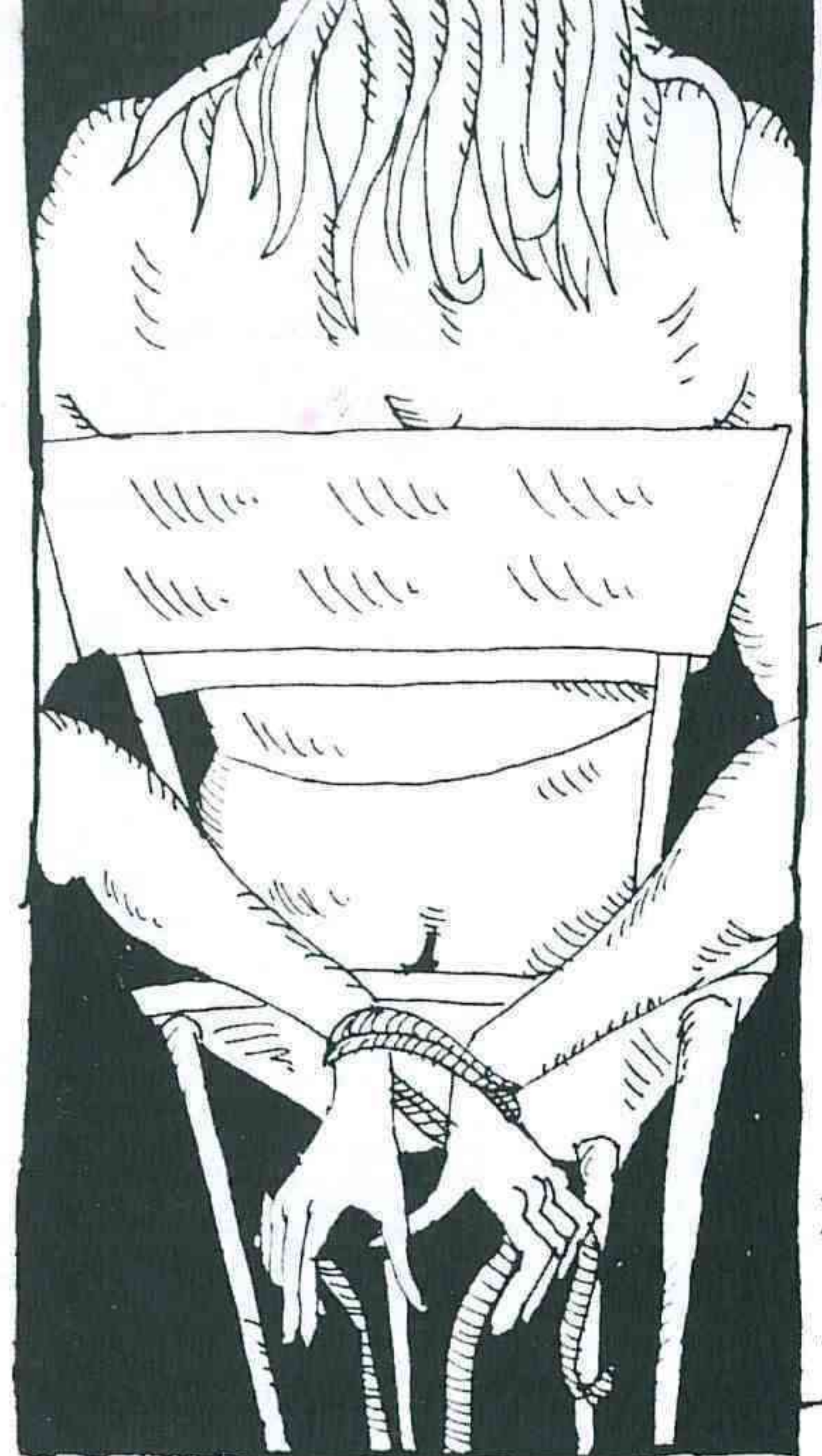
שורת מחץ DOOM פוגש את D&D.

CORRIDOR 7

מי נגד מי? אתה חייל ביחידה מיוחדת, ונכנסת לבניין המאוכלס ביצורים זרים. עליך לחסלם, ולשחרר את הבניין (והמין



הזרקנו לך חומר מיוחד שהביס אותך לפה יש לנו איזו עבודה שה"נו רוצים שתעשה בשבילנו אנחנו בטוחים שלא תוכל לסרב.



SLIPSTREAM

5000

חירוץ
קרבות

אידלס דוד

אי אפשר
להאשים מתכנתים
על רצונם להשווין.



PENTIUM כבר קיים והוא יכול לבצע דברים שכל מחשב פחות חזק ממנו היה בורח מהם בפחד ובהלה. על כך אין ויכוח. רק חבל שמפתחי משחקים מבלפים כאשר הם מבטיחים שמשחק יוכל לרוץ על מחשב 486/33 בעל 4MB של זיכרון, כפי שחברת GREMLIN מבטיחה עבור משחק החדש SLIP STREAM 5000.

כמובן זה פועל, אבל רק אם אתה מוכן לסבול גרפיקה תלת-ממדית הפועלת בקטעים או בוחר בגרפיקה פחות מרשימה מאשר בתמונות.

על מחשב 486DX2 עם 8MB של זיכרון, SLIPSTREAM 5000 יראה את מלוא יכולתו. בקיצור, זהו משחק מירון-קרב עתידי פשוט, עם השבחות מרשימות: 10 מסלולי מירוצים שונים מוצגים בתלת-ממדיות מעולה, 10 סוגים של מרחבי טיסה והמון אפשרויות. אחרי סרטון הפתיחה אתה עומד מול תפריט של חמש בחירות. חוץ משישה מצבי שמירה וטבלת שיאים של שחקנים, יש אפשרות לבחור בין משחק ליחיד, משחק לשני שחקנים ומסך של אפשרויות. מסך האפשרויות מאפשר לך להתאים לעצמך את המשחק: ארבע רמות של גרפיקה, שלושה סוגי צלילים, שני גדלים של החלון וכמובן, הצגה של עננים. יש לך ברירה בין מקלדת, עכבר או ג'ויסטיק כאמצעי שליטה במשחק (אתה יכול לבחור ברמה של המוסיקה, הדיבור, האפקטים המיוחדים, המפסק של הפגיעות, ההעלאה האוטומטית של המהירויות, מפת השטח על המסך, מסך של מבט לאחור והמהירות. חוץ מכובנה על החלון הקדמי ומדבקה "אני ב-2", מתכנתי המשחק שכחו להוסיף מעט מאוד.

כפי שהזכרתי, המשחק כולל חמישה סוגי מירוצים (תלוי אם אתה משחק לבד או עם עוד שחקן) שחקן בודד בוחר בין אימון (לבד), מירון בודד (נגד תשעה מתחרים) ואליפות (נגד תשעה יריבים בעונה של 10 מירוצים). מצב של שני שחקנים לא כולל את האפשרות של טורניר אליפות, אבל אתה יכול להתחרות בכולם עד התחרות עם הפרטנר שליך (זו כמובן, האפשרות המועדפת).

לא חשוב באיזו אפשרות תבחר, השילוב לפני המירון יהיה תמיד דומה. אתה יכול לבחור בין 10 סוגים של רחפות (בעלות הבדלים קטנים בסגנון הטיסה), לרכוש מטעני-טורבו, מנועים חזקים יותר ו-11 נשקים (די בכדי להשלים את מאגר התחמושת הרגיל שלך). הגרפיקה וקולות הטיסה בהחלט מתאימים לאיכות ההצגה. אם אתה סס לבד, תבלה את רוב זמנך בהתפעלות



מהנוף ובהיחלצות ממנו, לאחר התרסקות בתוכו. ברגע שתרגיש מספיק בטוח בעצמך בכדי להיכנס לתחרות, תגלה שניווט הוא החלק הפחות מדאיג במירון. עליך לחפש תוספות המפוזרות לאורך המסלול המעניקות לך כוח גדול משל האחרים (טורבו, תיקון נזקים, מזומנים ואסימוני מהירות) ולהיזהר מאלה המעכבים אותך (כמו היפוך של כיווני שלטים). חשוב לזכור שכל הזמן רודפים אותך, יורים ומתגרים בך ומנסים לדחוף אותך לשולי הכביש.

האתגר התחרותי הופך את SLIPSTREAM לכיפי ומתמשך. הסיבות האחרות הן: השגת ניקוד גבוה, שלוש דרגות של קושי, קיצורי דרך ודרכים חלופיות לכל מסלול.

למרות הכל יש בעיות. אם אין לך ג'ויסטיק יהיו לך חיים קשים: העכבר כמעט לא נותן שליטה, והמקלדת מגושמת לתמרונים מהירים ומדויקים על המסלול. המשחק כולו קצת מקשה על שחקנים מתחילים. עליך להתאמן שעות עד שתשיג זמן נורמלי בסוף הסיבוב הראשון, ועדיין לא תהיה בטוח שתנצח בתחרות (אפילו ברמה הנמוכה ביותר).

SLIPSTREAM 5000 נעשה בצורה פשוטה ויפה. זהו מוצר מאוד מלוטש, מסרטון הפתיחה דרך מבחר גדול של אפשרויות, אפקטים נהדרים והצגה מעולה. אך, בכל מקרה, רצוי שיהיה לך מחשב PENTIUM או 486DX2 שתשחק עם חברים ושיהיה לך ג'ויסטיק. אחרת תזדקק להמון סבלנות.



CyClones

מאוד לא פשוט לחקות

מאת: דוד אידלס

כן, עוד אחד מהמשחקים דמויי DOOM. רגע, רק רגע אחד, רגע לפני שאתה עובר בזריזות לעמוד הבא, אולי תרצה לדעת שאת המשחק הזה יצרו אנשי חברת RAVENSOFTWARE, אלה שיצרו את HERETIC. מאיזה כיוון שלא תסתכל על הדמויות והנושא של HERETIC (כמה אנשים חושבים שהוא קצת מרובע), אתה לא יכול להתווכח עם כל מה שקשור במכונה של המשחק. היכולת להביט למעלה ולמטה ולעוף ממקום למקום, פותחת כיוון חדש לגמרי במשחק חווייתי נוסח DOOM. אנשי RAVENSOFT-WARE הכניסו את אותה מכונה למשחק CYCLONES, אז בואו ונראה מה קרה שם.

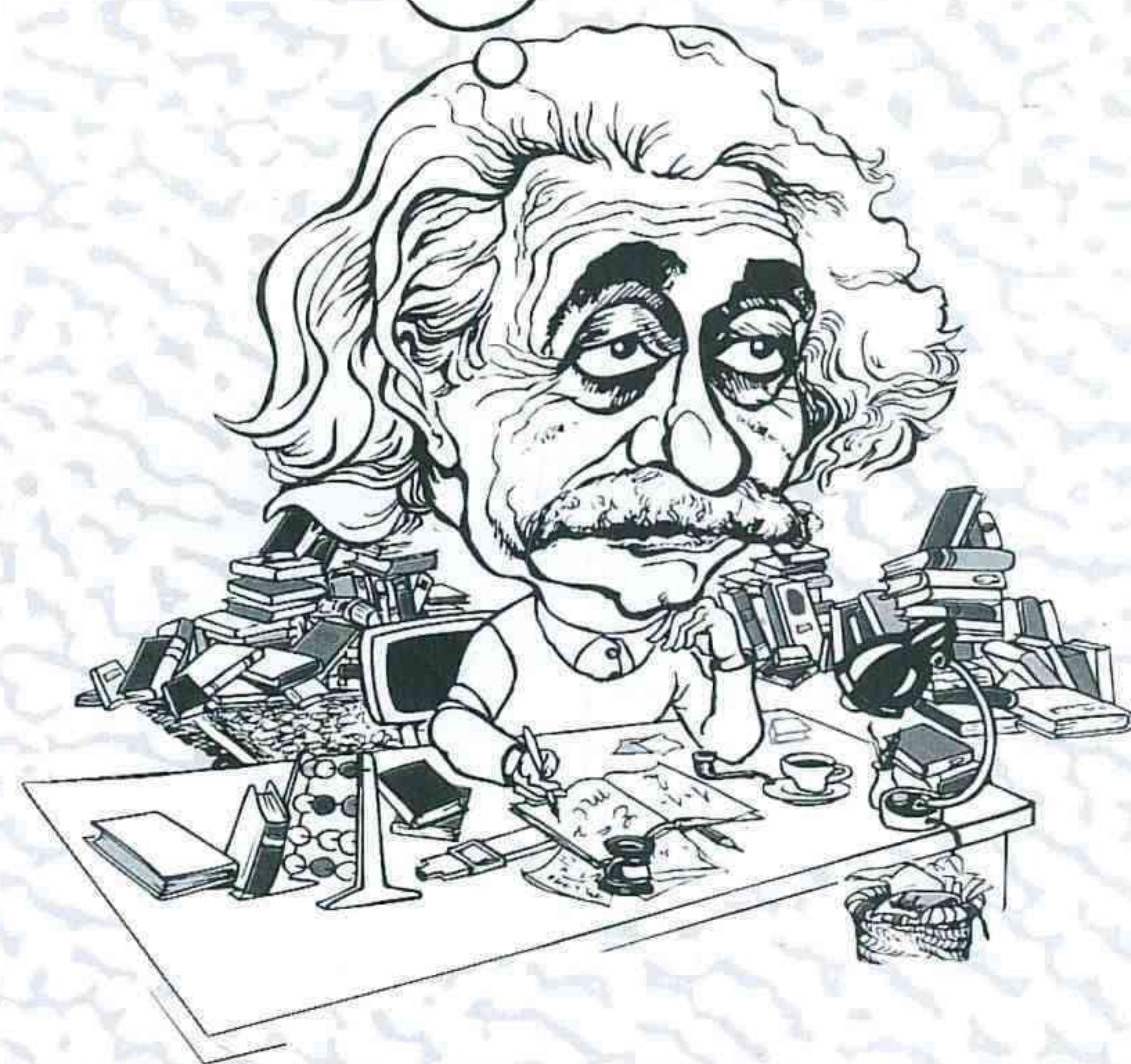
פרט למכונה של המשחק, ישנם הבדלים נוספים בין שני המשחקים. מה שברור הוא שעלילת הסיפור שונה מאוד... פולשים מהחלל תוקפים את כדור הארץ! (הפתעה, הפתעה). בהתאם למסורת עתיקת הימים של משחקי יריות עתידיים, המשחק CYCLONES מתקיים רחוק בעתיד. כדור הארץ מותקף על ידי קיבורגים - CYBERNETIC CLONES (CYCLONES - חיבור), והאוכלוסייה המותקפת של אנשי הארץ לא בדיוק יוצאת מגדרה נוכח אירועים אלה. אבל איזה מזל, איזה מזל שאתה נמצא בסביבה כדי להציל את היקום בעזרת כמויות עצומות של נשק מתוחכם.

תודו שזה נשמע כיפי. ישבתי מול המראה ושאלתי את עצמי, האמנם? התשובה ההוגנת היא שחלק ממנו כן וחלק ממנו לא. אתחיל בחלק השלילי של התשובה, מה שישאיר סיכוי לסיום

התלהב מהם. בגרסת ה-CD-ROM של המשחק יש פתיחה מהממת, מוסיקה מדהימה ומנגינות הרקע (באיכות של CD) פשוט מעולות. הגרפיקה טובה (מזכירה את SYSTEM SHOCK), אך מה לגבי המשחקיות? ובכן, זהו משחק דמוי DOOM שבו מופיעות חירות מסובכות יותר, שלא גורמות למשחק להגיע לרמה של משחק הקטל האגדי. נראה לי שכל המשחקים דמויי DOOM מוגבלים במקצת, ונראים פחותים מהמשחק המקורי מאותה הסיבה, והסיבה אינה קשורה כלל למשחקיות. כן, אנחנו שוב חוזרים ל"פשוט אין לו את האווירה הנכונה". אישית, אני חושב ש-DOOM 1 ו-DOOM 2 יותר טובים מכל החיקויים. ובכל זאת, אם אתה מוכרח לשחק משחק דמוי DOOM, CYCLONES הוא אפשרות טובה.



לחולני le צ"ר וויז



פקס בעילום שם הגיע למערכת עם השאלה הבאה: כמעט בכל פעם שאני פותח את וויז אני רואה אזהרות ובקשות שלא להעתיק משחקים. איך אפשר לא להעתיק כשמחיר המשחקים הטובים גבוה כל כך. אני (ובטח רבים אחרים) לא יכול להרשות לעצמי לרכוש משחקים כה יקרים. הרי בשביל מה קיימת הפקודה COPY? לכן האפשרות היחידה (שכמובן לא תיעשה) הינה הורדת המחיר לחצי. מה ניתן לעשות? לעילום שם שלום. בחרתי להתחיל דווקא עם שאלתך כיוון שזהו נושא חשוב של הבנה. חשבת פעם מדוע כל אלו

שמיטפים להעתקת משחקים כותבים תמיד בעילום שם? כנראה שמהו באמת לא בסדר. הפקת משחק מחשב ברמה משולה להפקת סרט טוב. משחקי מחשב עברו שינויים גדולים בכל הקשור לדרך הפקתם, במיוחד בשלוש השנים האחרונות. כיום בתי תוכנה רבים שוכרים את שירותיו של סופר או תסריטאי לכתובת רעיון או סיפור המשחק. לאחר מכן ישנם מתכנתים טובים, אנשי אנימציה, גרפיקאים, מלחינים ואנשי מוסיקה, ובקיצור המון אנשים שכדי להפיק משחק ברמה, הם צריכים להיות

הטובים שבטובים ובתמורה הם (בדרך כלל) דורשים כסף רב. אפילו ארזות המשחק מן העיצוב ועד הדפוס עולה סכום נכבד - הרי כדי ללכוד את עינו של רוכש אפשרי צריך עטיפה מושכת עם גימיקים כאלו ואחרים. השורה התחתונה היא שהעבודה על משחק מחשב חדש אינה "משחק ילדים" ודורשת השקעה עצומה, ובמקרים רבים עשרות ומאות אלפי דולרים.

תנסה לחשב כמה עותקים של משחק, אפילו אם מחירו לצרכן 200 ש"ח (שלא לדבר על מחירי משחקים בחו"ל שלעתים כפולים ממחירים בישראל) צריך למכור, רק כדי לכסות את ההשקעה ביצירת המשחק? מה עם כל אלו שקשורים להפצת המשחק לחנויות? גם להם משלמים כסף עבור העבודה. כמעט שכחנו את בעלי החנויות שמרוויחים אולי יותר מכולם, כי אחרת לא כדאי להם למכור ועוד כמה קוטפי פירות קטנים.

לידיעתך, מחירי רוב המשחקים בארץ זולים ממחירים בחו"ל וזאת משום שישנן חברות ישראליות הרוכשות את זכויות המשחקים ומשקיעות באריזה בעברית, חוברת הוראות הפעלה ולעתים אפילו בהפיכת התוכנה (כולל המלל והדיבור) לעברית. על כל עותק שנמכר הן משלמות X דולרים לבית התוכנה בחו"ל. בתי התוכנה בחו"ל מבינים שכדי למכור בישראל שכל גודלה 5.5 מיליון איש ושלחם משכורות לא גבוהות במיוחד, הם צריכים לקבל פחות ממה שהיו מקבלים בארצות אחרות, ולכן המחיר הממוצע של משחק CD כיום נע בין 149 ל-199 ש"ח. אותו משחק נמכר בארה"ב או באירופה במחירים של 200 עד 300 ש"ח.

אני מקווה שהבהרתי את הנקודה.

אגב, פקודת COPY נועדה במקורה לצורכי גיבוי קבצים למקרה של מחיקה בטעות או תקלה ולא להעתקת משחקים.

שגיא נווה משערי תקווה שואל אודות כרטיס Gravis Ultra Sound. במה הוא טוב יותר מהסאונד בלאסטר, אם יש לו Wavetable ו-FM סינטיסייזר, מה קצב הדגימה והמפרט הטכני והיכן ניתן להשיגו בארץ?

למי שלא מכיר, Advanced Gravis הינה חברה קנדית המייצרת כרטיסי קול איכותיים ביותר עם תוספות רבות. דגם ה-Ultasound משופע בהן, כגון: קצב דגימה של עד 48KHz, דחיסת צליל בחומרה ביחס של 4:1, חיבור MIDI (ממשק תקשורת עם כלי נגינה), Wavetable בגודל

512K (דבר הנקרא Wavetable מוקטן) ו-32 קולות דיגיטליים (לאפקטים).

Wavetable הינה טבלת צלילים דגומים באיכות גבוהה של כלים מוסיקליים שונים - מפסנתר עד חלילים, כינורות, תופים וכו'. ככל שהטבלה גדולה יותר (לרוב 1M) ישנם יותר צלילים ובאיכות גבוהה יותר. החברה המובילה בעולם באיכות ה-Wavetable הינה חברת Roland (אחת משתי יצרניות כלי הנגינה הגדולות בעולם).

אחת התוספות האפשריות לכרטיס ה-Ultasound, בדומה לכרטיסי הקול החדשים של Media Vision הכוללים גם הם 512K של Wavetable, הינה תוספת כלים וצלילים בתוכנה במקום בחומרה, כך שבאופן תיאורטי ניתן לפתח לבד אין ספור כלים נוספים. העניין הוא בכך שמדובר בעבודה שחורה ורוב ההדיוטות מסתפקים בדגימות כלי הנגינה שכבר נמצאות על גבי הכרטיס.

את כרטיסי Advanced Gravis ניתן להשיג כבר עכשיו בחנויות המחשבים בארץ. חברת ISB מייבאת אותו (שלפון: 03-5105764).

אם מעניין אותך Wavetable מלא באיכות הצליל הטובה ביותר בעולם - של Roland, פנה לחברת פרוסיס בטלפון: 03-6748349. כרטיס הרחבה תוצרת Roland המתאים לכרטיסי קול עם חיבור Wavetable עולה כ-350\$ - מניסיוני, לא תאמין לאיכות הצליל!

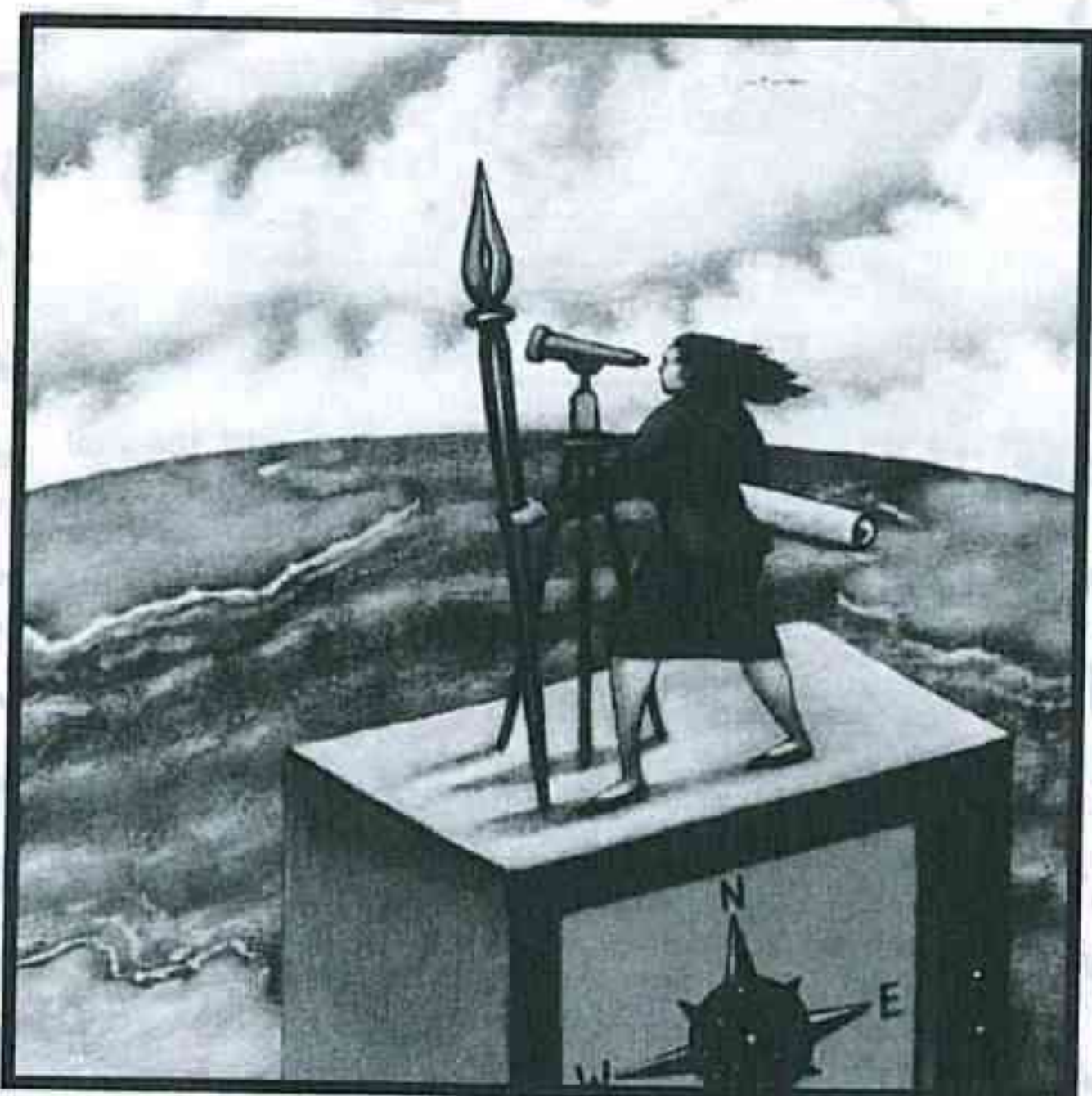
אייל אביב מאילת (וואו כמה אלף-ים) מתלונן שכל מבצעי ההנחה של וויז הינם באזור המרכז. הוא גם שואל איך יודעים אם יש או אין כרטיס וצג VESA ושאלה אחרונה: האם נכון שד"ר וויז הוא ערן בן סער?

היי אייל. לגבי מבצעי הנחות, עובדים על זה. בקרוב ניתן יהיה לרכוש מוצרים דרך וויז, בדואר או על ידי שליח במחירים מיוחדים למנויים. באשר ל-VESA, אין צג VESA. הדבר תלוי בכרטיס התצוגה שלך. כדי לדעת איזה כרטיס יש לך, הפעל את המחשב וצפה בשורות הראשונות המופיעות על גבי המסך. כרטיסים רבים מודיעים על גבי המסך כי הם תומכים במצב VESA. בכל מקרה, כדי להיות בטוח, הרים את מכסה המחשב והתבונן בכרטיס התצוגה, חפש חיבור המורכב משתי שורות פינים (26 סמ"כ), זהו חיבור VESA המתאים לכרטיסי MPEG המאפשרים צפייה ב-Video CD.

לשאלתך השלישית, אני נוהג לא להתייחס לשאלות מיהו ד"ר וויז כיוון שיש קסם רב במסתורין, אך אחריו במקרה זה ואומר שערן בחור מקסים וכותב דגול, ומורגן כבר אמרה עליו שהוא מזכיר לה את ד"ר וויז מה גם ששנינו מחוברים לצנרת מילוי בקבוקי הקולה - אך לא, הוא אינו ד"ר וויז. מה רע לך בחוסר הידיעה?

שאלה שהגיעה בפקס ובאנגלית הייתה: מה עושה הפקודה Fastopen וכיצד היא משפיעה על משחקים?

פקודת Fastopen משפרת את ביצועי המחשב על ידי אחסון נתונים בנוגע למיקום בכונן הקשיח של שמות קבצים ותת-מחיצות שנפתחו קודם בזיכרון המחשב (RAM), כדי להאיץ את זמן הגישה לקבצים ולתת-מחיצות אלה. ברירת המחדל הינה 48 שמות עבור כל כונן. ניתן להגדיל את מספר השמות עד מקסימום של 999 שמות, אך הדבר יכול במקרים מסוימים לא להאיץ את פעולת המחשב



ואף להפריע ליישומים. לפרטים מלאים ונוספים, פנה לספר DOS 6.2 מדריך בזק. מן הסתם, כיוון שמשחקים רבים מכילים מספר רב מאוד של קבצים, אין ספק שהשימוש בפקודה זו מזרז את פעולת התוכנה שצריכה למצוא תוך כדי המשחק קבצים רבים הממשיכים אחד את השני.

הערה: אל תשתמש בפקודת Fastopen בזמן שפועלת תוכנת Windows, רשת תקשורת או מתוך מעטפת DOS (כגון DOS Shell).

עידו פלד מנתניה שואל דרך הפקס אם קיימת ספרייה להחלפת תקליטורים?
התשובה עידו, היא לא. אסור להשכיר משחקי מחשב באופן מסחרי שמרוויחים מהם כסף, כיוון שזכויות ההפצה שייכות רק לבתי התוכנה שלהם שייך המשחק או אלו שמייצגים אותם. באותה מידה אסור להעתיק משחק.

אסף מהרצליה שואל מדוע כאשר הוא מעלה משחק CD הוא מקבל הודעה: Not Enough Memory. האם Memmaker תפתור את הבעיה? כיצד מפעילים אותה והאם קיימות דרכים אחרות?

לא פירסת מספיק, אך אם בעייתך קיימת רק במשחקי CD, ייתכן שאתה טוען את הדרייבר (מנהל ההתקן) של כונן ה-CD רק כשאתה מפעיל משחק CD. מכיוון שהוא תופס כ-30K זיכרון זה בהחלט עשוי להשפיע.

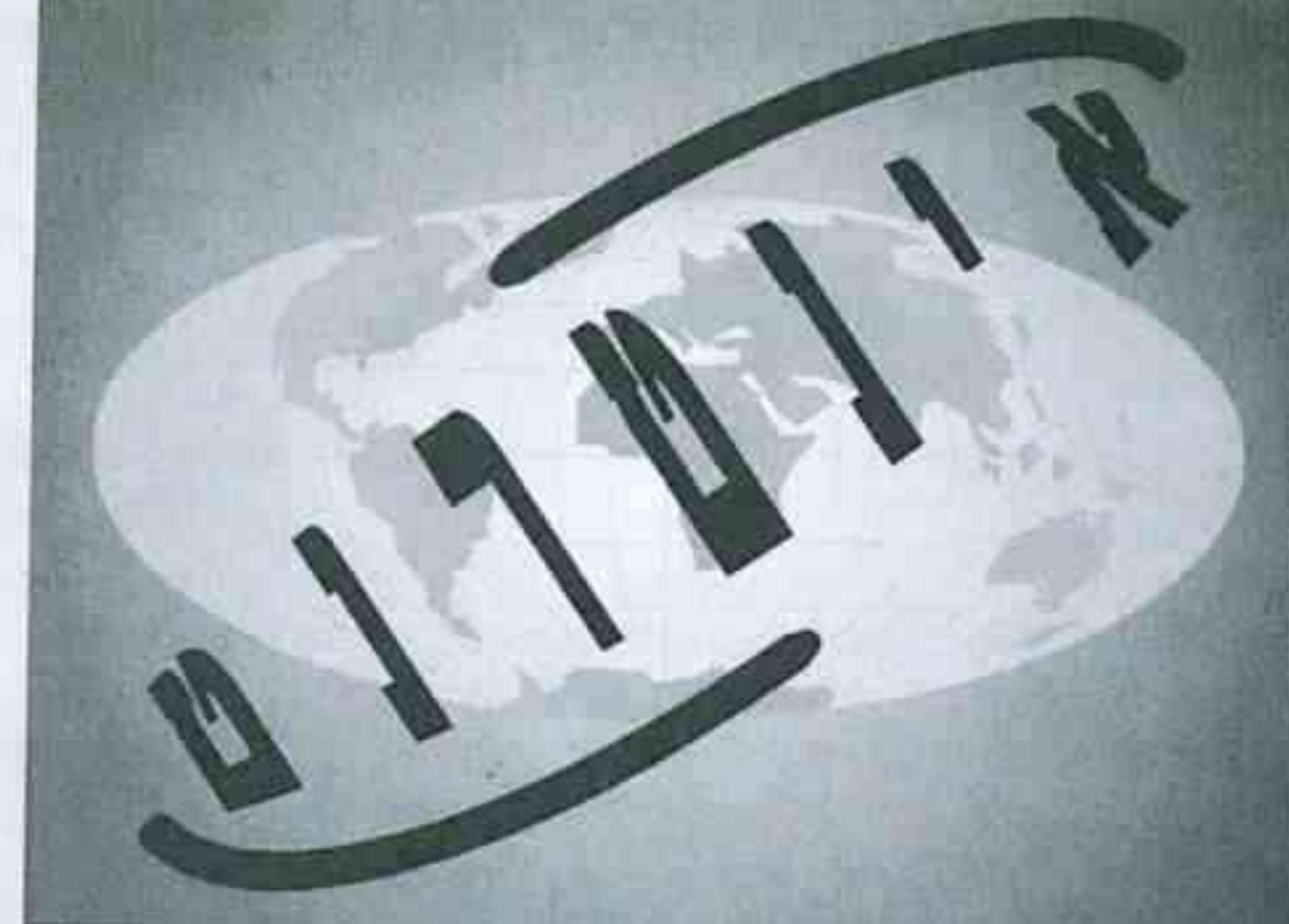
אם התקנת כונן ה-CD שלך רגילה, כמו ברוב המקרים, הרי שבעייתך קיימת ללא קשר למשחקי CD כיוון שמנהלי ההתקן צורכים כ-30K זיכרון לפחות. הפתרון הינו אכן הפעלת תוכנית ה-MEMMAKER על ידי הקלדת הפקודה memmaker ולחיצה על Enter על כל שאלה שתופיע, כך שהתוכנית תבצע את ברירת המחדל שלה. לפני שאתה מבצע זאת, הקש mem ולחץ Enter כדי לראות כמה זיכרון פנוי קיים כרגע, ולאחר memmaker בצע זאת שוב כדי להשוות (אגב Memmaker מודיעה זאת בשלב הסופי של פעולתה). אל תיבהל, Memmaker מבצעת אתחול למחשב (כיבוי והפעלה) שלוש פעמים עד שהיא מסיימת את פעולתה.

בקשר לדרכים נוספות, ראה את התשובה הבאה.

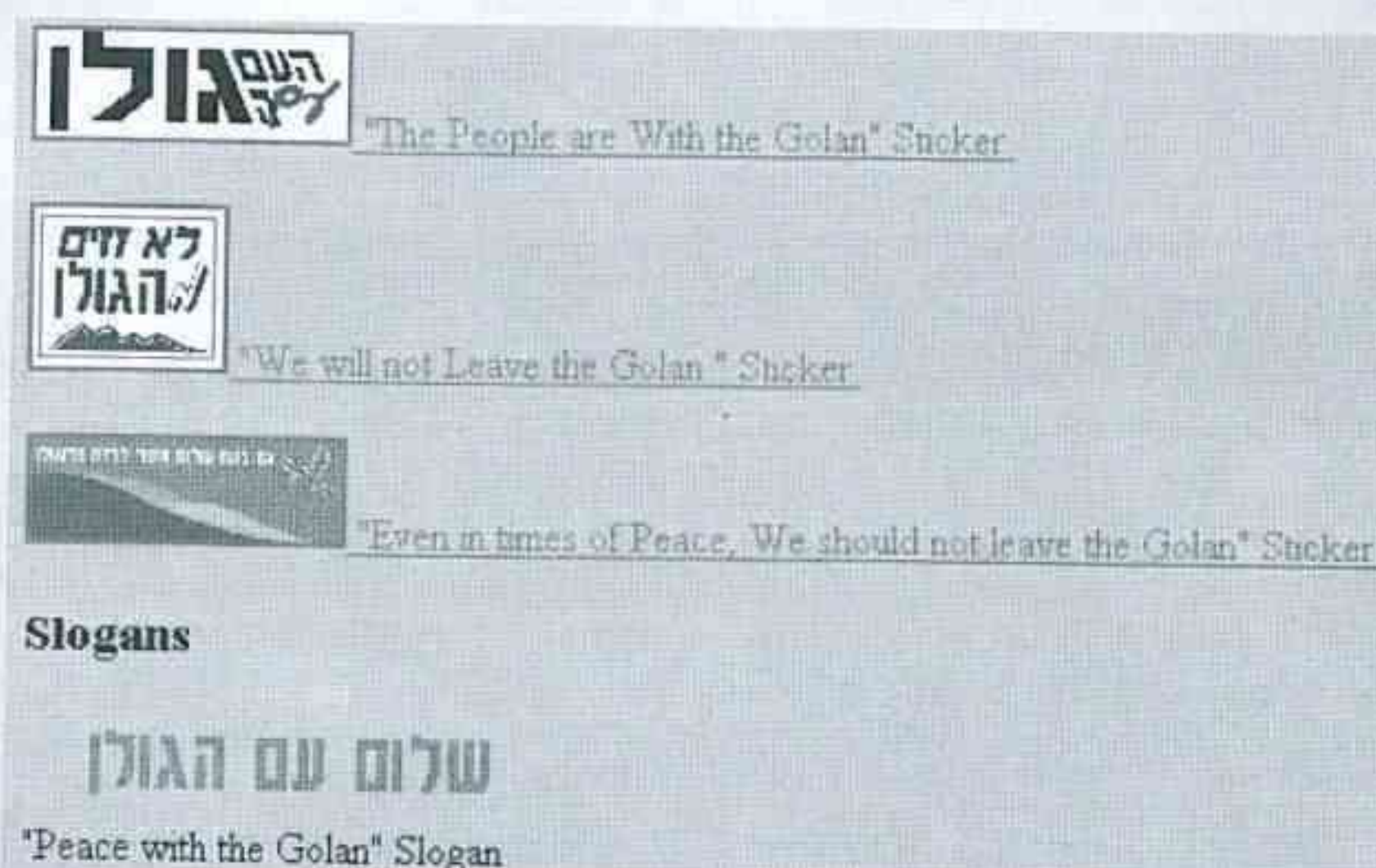
רוני קהלני מראשל"צ מספר שיש ברשותו מחשב 486DX עם 8M זיכרון. הוא משתמש ב-Windows ללא זיכרון וירטואלי ולאחרונה נתקל בבעיות חוסר זיכרון. כמו כן, רועי שואל מהם יתרונות המעבר ל-QEMM על פני EMM הסטנדרטי?

באופן עקרוני, Windows 3.11 אינה מסתפקת ב-8M זיכרון במיוחד אם התקנת תוכנות חדשות מהתקופה האחרונה. לכן, עליך להגדיר זיכרון וירטואלי או להרחיב את הזיכרון ל-16M (זה יהיה הסטנדרט בשנה הבאה).

QEMM 386 הינה התוכנה הטובה ביותר לפינוי זיכרון בסיסי (מתוך 640K הראשונים של המחשב). כבר כתבתי אודות התוכנה בגיליונות וויז קודמים, אך בשורה התחתונה של הדברים (מכיוון שהעמוד מסתיים...), היא משאירה לך בסביבות 630K זיכרון פנוי גם אם תטען 10 דרייברים שונים. EMM של מיקרוסופט הקיימת ב-DOS 6.2 רחוקה מזה.



אליו ושעות הפתיחה. תוכניות התערוכות והמידע על התערוכות עצמן עודכנו בפעם האחרונה לפני חצי שנה. (תסמונת בה לוקים לא פעם אתרים "נטושים"). מוזיאון חיפה מציג אתר מרובע מאוד, התמונות של המוצגים משעממות, אין תמונות של הדגמים במצבים שונים, כך שמשמעותן של התמונות אינה רבה. לסיכום - אתריה הישראליים של הרשת מציגים בעיקר את פניה לתייר,



מירב מאמצי השיווק מופנים לתושבים המתחברים מחו"ל. האתרים בדרך כלל מעניינים, רובם לוקים במחלות ילדות, לעתים מכילים יותר מדיי "ציונות" (לטעמי), טעויות איות במלים אנגליות פה ושם, המון ירושלים, הרבה שלום והרבה פרסום לטכנולוגיה ישראלית. את המיתוס של "רוכבים פה על גמלים" יפריחו בקלות תושבי האינטרנט לאחר ביקור בפינה מתפתחת זו של הרשת.

העובדה שניתן להיחשף לסוגיות אקטואליות המעסיקות את החברה הישראלית באמצע שנות ה-90, מעניקה לביקור בארצנו הקטנטונת מידה של סיור אנושי, חברתי ופוליטי, כך שלא מדובר בסיוור "נופים ואתרים" בלבד... בפרק הבא במסעינו באינטרנט נראה איך מטיילים בכל העולם מבלי לצאת מהחדר. נגיע למזרח הרחוק, לדרום אמריקה, לאפריקה ולאירופה ונסיים בניו יורק.

משימה ל-wiz-ים גולשי הרשת: גילשו על כבלי התקשורת ומצאו את תמונתו של אלי אוהנה, מצאתם? מצוין, שילחו למערכת את הכתובת של האתר.

שונים לבעיה שיעילותם מוטלת בספק, אך את הדיון בהם אדחה לפעם אחרת. מה אפשר לקנות בחנויות בארץ... בינתיים לא הרבה, במהלך הטויל בישראל מצאתי מלון אחד, שתי חברות טיולים, מדליות, עיתון, לומדה ללימוד קריאה בעברית והמון המון חברות מחשבים וספקי שירותי אינטרנט שמפרסמים את שירותם. קופצים לירושלים. אווירת השלום לא פסחה על האתרים שברשת. הנה כאן למשל מפורסמות תמונות שציירו ילדים בנושא השלום. לפרויקט קוראים PEACE IN PICTURES PROJECT וילדים מוזמנים לשלוח אליו את יצירותיהם בנושא השלום. באמצעות מכשיר הפקס, דואר אלקטרוני (סריקות) או באמצעות דואר החילזון. לילדים מובטחים פרסים ופרסום. אפשר להתבונן בכ-30 ציורים שציירו ילדים בני חמש עד תשע שתמונותיהם מרגשות (חיילי צבאות

שונים לוחצים ידיים וכו'), אך עתידם כציירים לא נראה מבטיח. אתר מעניין שממחיש את הפוטנציאל של האינטרנט כרשת בינלאומית לרגש אנשים מכל העולם.

אתר אחר ברשת מגולל את סיפורו של הנווט, רון ארד, לצד תמונה שלו נקראים המבקרים במקום לחתום על עצומה לשחרורו (שוב באמצעות מילוי טופס על המסך).

ניתן למצוא עיתון דו-חודשי העוסק במחלת הסרטן, גלריית ארסא (בה אפשר לצפות במבחר מיצירותיו של מארק

שאגאל ואתר נוסף בו אפשר לצפות גם בבית כנסת שאת חלונותיו עיצב האמן. תערוכה מצומצמת של בולים ישראליים, כמה תערוכות אמנות שוות סיוור, והמון מידע כתוב, תמונות וקולות מירושלים. באחד האתרים האלה אפשר לשמוע את נעמי שמר שרה "ירושלים של זהב" (לאן נעלם יהורם גאון בסיפור הזה). אזור ירושלים נמצא בפיתוח אינטנסיבי וכמעט בכל שבוע נוצרים בו אתרים חדשים. האתרים הישראליים המאכזבים ביותר לדעתי הם המוזיאונים - אני מצאתי ברשת את מוזיאון תל אביב ואת מוזיאון המדע בחיפה (יכול להיות שקיימים עוד). מוזיאון תל אביב לא מציג כמעט תמונות מתוך התערוכות, אלא נותן מידע כללי באשר למיקום המוזיאון, דרכי ההגעה

מבט מקרוב, לחצו על התמונה הקטנה, ותוך כמה שניות מגיע קובץ GIF או JPG אל מחשבנינו (שיטות לאחסון תמונות בקבצים). רוצים לקנות? לא רוצים? אפשר לחזור אחורה - להסתכל שוב בתיאור, או לחזור ולסרוק מדליות אחרות.

שיטת מכירתן של המדליות דומה מאוד למכירת מוצרים בחנות אינטראקטיבית מכל מקום בעולם - באותו האופן בו למדנו לקנות מדליה בישראל, אפשר גם להזמין צ'ופסטיקס מסין. פשוט לוחצים, קוראים, רואים (בחנויות דיסקים לעתים גם שומעים קטעים סמליים בני 30 שניות מהדיסק או מכל שיר).

הגישה לחנות מזכרות בסין נוחה בדיוק כמו להזמין מקום במלון דן בתל אביב. למעשה רוב האתרים שקיימים היום ברשת מציעים לך לקנות משהו. לשיטה כמה יתרונות, אין מוכר שיאבד את הסבלנות אחרי שתסתכל על כל מדליה 4 פעמים, החנויות פועלות 24 שעות ביממה, והכל כמובן נעשה מבלי לצאת את פתח החדר לעולם הלא ממוזג והפקוק שבחוץ. החסרונות המרכזיים - היעדר המולת הקונים, איזו מוכרת מושכת או מוכר עקשן, בכלל כל היחס שבין מוכר לקונה חסר לחווית הקנייה. כמו כן, עוד לא המציאו דרך למדוד את הבגדים שקונים או למשש מלפפונים, לצעוק בשוק ולהתמקח.

אזהרה חשובה, לפעמים אי אפשר לדעת מהו מקור האתר שמבקש את מספר כרטיס האשראי שלנו (באמצעותו משלמים), אין ודאות שהמפעילים ישלחו



את הסחורה וכמו כן האתר יכול להפסיק לפעול יום אחד מבלי להותיר אחריו כל עקבות או רמזים באשר לזהותו של המפעיל. בעיה נוספת היא הפושעים הווירטואלים - אלה אורבים בצדי הדרכים (בעיקר במחלפים הרבים בהם חולפת חבילת המידע שמכילה את מספר כרטיס האשראי שלנו בדרכה לחנות). אלה יכולים להעתיק את המידע שהיא צופנת, ולעשוק את חשבון הבנק שלכם. קיימים פתרונות

PYROTECHNICA

חילוצ מרכזי



ומספרים על סוגי HACKERS בסביבה. חוץ מזה, הגרפיקה מעידה על CYBERSPACE בבירור. במלים אחרות, תחיו עם זה.

המשחק עצמו, כפי שהזכרתי, קשה בשלב הראשון מתנגשים בקירות, ואם מאטים את החללית למהירות נמוכה (מה שמקל על השליטה), הופכים למטרה נייחת של האויבים. אם חוטפים הרבה נזק, ניתן להיפלט מהחללית. בניגוד למשחקים אחרים בהם גם אם הפעלת כיסא מפלט וגם אם לא, המשחק ייגמר, כאן אתה נפלט בקפסולת חירום שבירה הרבה יותר מהחללית, אך עדיין משוריינת, בעלת סוג אחד של תותחים, ושני טילים בלבד. אם תסיים את השלב ולא תיפסל, תוחזר לחלליתך. נחמד.

לסיכום, ניתן להסתכל על המשחק בשתי צורות. האחת, כעל עוד משחק סימולציית חלליות ממבט ראשון, ואז הוא רע, פשוט מפני שהגרפיקה שלו דלה לעומת משחקים אחרים בשוק. אך לעומת זאת, אם תסתכל על PYROTECHNICA כעל משחק CYBERSPACE, הוא המוצלח ביותר עד היום. כדאי גם לשקול (אם רוצים לקנות), שזה לא משחק שגומרים ביום אחד, וסביר להניח שהוא ילווה אתכם תקופה ארוכה.



אל תשאלו "איך מכונת ירייה נמצאת ב-CYBERSPACE?" או "איך העבירו חללית ל-CYBERSPACE?", כי לא אני ולא אף אחד אחר יכול לענות לכם על שאלה זו. אפילו החוברת לא ברורה בעניין הזה. כביכול אין כאן בכלל CYBERSPACE, והכל מתרחש באיזה REDSTAR, אך עם זאת, לכל אורך המשחק מדגישים שאתה NETRUNNER

מאת: דויד זילברשטיין

לפעמים צריך להסתכל על משהו מזווית אחרת לפני שמחליטים שהוא רע. זו עצתי לגבי המשחק PYROTECHNICA. בדרך כלל אני לא סלחן, ומבקר ללא רחמים (תשאלו את קובי, הוא כבר יסביר לכם לאיזה צרות זה גורם), אבל היום מה שלא מושך את העין בשנייה הראשונה, מת. ככה זה. שוק התקליטורים הוא שוק אכזרי. נכון, הגרפיקה ריקנית (מלבד חלליות, בקושי יש משהו, הקירות נראים כמו אבני טטריס מפוזרות בחלל), ולא מתוחכמת במיוחד (פוליגונים), אבל אם מסתכלים על המשחק באופן אובייקטיבי, הוא לא כל כך רע.

המשחק מציג חלל-קיברנטי (CYBER-SPACE) עתידי, בו שבוים טייסי-רשת (NET-RUNNERS), אותם עליך לשחרר ברכב ה-CYBERSPACE שלך, ה-PYRO.

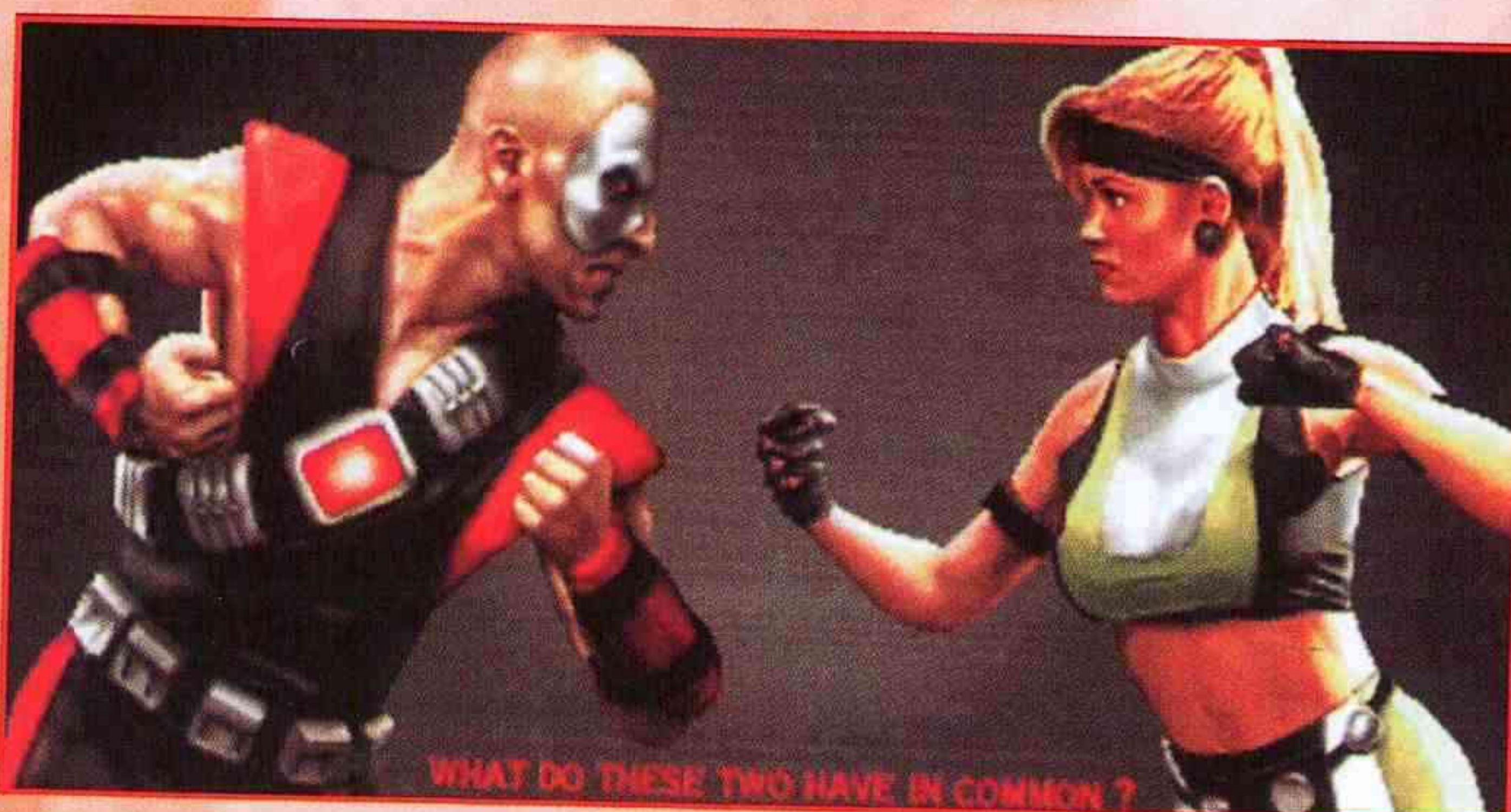
אז למה הגרפיקה כוזב? יש הסבר: בכל המשחקים עד היום, ניסו להעביר את ה-CYBERSPACE העתידי בכמה צורות. במשחק BLOOD-NET, היה זה רקע מלא צבעים בו רחפו ICON-ים בכיוונים שונים. ב-SYSTEM SHOCK הייתה זו מערכת מנהרות פוליגונים מופצלות, כשבתוכה ריחפו גופי תלת-ממד פשוטים.

אם כבר מדברים על המחשת ה-CYBERSPACE, אז כדאי לזכור שב-PYROTECHNICA הגרפיקה מוצלחת מאוד באופן יחסי. המסדרונות נראים, ועם זאת, "חורים" והשקיפות, מאפשרים לראות את ה"רשת" של

MORTAL KOMBAT 3

ח ש י פ ה

משחקי
טלוויזיה



יכולותיו המיוחדות: גורם לרעידות אדמה, מכה תוך כדי ריצה וזרוע רקטית. סטרייקר - שוטר לפיזור הפגנות שגויס לטורניר. יכולתו הבולטת - הצמדת פצצה לגרוננו של היריב ופיצוץו לגורמים. סיראקס וסקטור - שני רובוטי הנינג'ה (הצהוב והאדום), החליפו את הנינג'ות. יכולותיהם המיוחדות: להעביר את עצמם ממקום למקום, לזרוק רשתות ולירות חצים.

שיווה - לראשונה, משתתפת ארבע-זרועית. יכולותיה המיוחדות: בעלת ארבע ידיים ומסוגלת לירות כדורי-אש. קאבאל - איש החול המסתיר את פניו. יכולותיו המיוחדות: לרשותו סחרור חרב, כדור-אש סגול והשלכת חרב. הבוס הגדול, מוטארוי. שלא נדע מצרות, הפעם הוא יצור בעל ראש של עז, חזה של אדם, גוף של סוס וזנב של דרקון. השמועות אומרות שהוא היריב הקשה ביותר שיצא עד עתה במשחקי המכות השונים.

גרסת המכונות כבר יצאה לדרך בארצות הברית, וזוכה שם להצלחה מרובה. הגרסה הראשונה המתוכננת למשחקי הטלוויזיה תהיה דווקא ל-Playstation של סוני, ותצא לשוק בסוף הקיץ. גרסאות מאוחרות יותר יכללו את ה-Saturn של סגה, Ultra 64 של נינטנדו וגרסת ה-64 ביט של ה-3DO.

צילומי וידאו של שחקנים אמיתיים. ההבדל יהיה משמעותי, בעיקר בהמחשת תנועה ופרטים המיוחדים לדמויות עצמן. כפתור הריצה. הכפתור מזכיר במקצת את כפתור הטורבו ב-NBA Jam, ומאפשר תנועה סופר-מהירה לזמן מוגבל. תוספת זו מעניקה יתרון לשחקנים אגרסיביים, ומונעת משחקנים לברוח לאחור ולהימלט ממגע.

הדמויות. במשחק יופיעו 14 דמויות גליות (וכמובן שעוד כמה נסתרות). להלן רשימת הדמויות העיקריות: שאנג ססונג - חוזר במראה מחודש ועכבישי משהו. יכולותיו המיוחדות: סופת אש, זריקת-על וגולגולות בוערות. סינדל - כלתו של שאו-האן. יכולותיה המיוחדות: צרחה על-קולית, כדור-קרח מרחף והשלכת שיער. ג'אקס - מגיע עם זרועות מתכתיות.



מאת: נעם עציון

התופעה החלה בשנת 1992 עם הופעת Mortal Kombat, אחד ממשחקי המכות הראשונים של חברה די כושלת (אז), Acclaim. ההצלחה הייתה כה מהירה וגדולה, שאנשי Acclaim נקטו מייד בשני צעדים: (א) החלו לעבוד על גרסת המשך; (ב) עברו לגור בבברלי הילס.

בערך אחרי שנה, החל מסע פרסום חסר תקדים בהיקפו לקדם את הגעת משחק ההמשך, שיצא לאחר מספר חודשים. Mortal Kombat 2 נחשב בעיני רבים, ובצדק, למשחק הטוב ביותר בכל הזמנים (אין ספק שהגרפיקה ומהירות התגובה היוו פריצת דרך במשחקי הטלוויזיה). MK2 הפך תוך זמן קצר למשחק הנמכר ביותר בכל הזמנים, וכמובן שמיד נשאלה שאלת השאלות - מה עם Mortal Kombat 3?

חברת Acclaim שמרה בסוד את המשחק עד לאחרונה, ואפילו סירבה להודות כי המשחק נמצא בפיתוח. רק לפני כמה חודשים החלו להופיע מודעות פרסומת במגזינים אמריקניים: בתחילה מודעות לא ברורות, עליהן הופיע הסמל, MK3, והמילים "הטירוף נמשך". מאוחר יותר הופיעו פרסומות שאישרו את השמועות, שמועות שגרמו לכל כך הרבה זוגות ידיים בעולם לרעוד מהתרגשות.

בכנס משחקי וידאו שהתקיים במרץ, חשפה חברת Acclaim גרסה לא מוגמרת של מכונת המשחק (Arcade) של Mortal Kombat 3. החשיפה המוגבלת עוררה התקלה המונית בביתן Acclaim בכנס.

על כל פנים, הנה כמה פרטים שליקטתי עבורכם משמועות ופרסומים שונים על החידושים שיופיעו ב-Mortal Kombat 3:

צילומי וידאו. בעקבות ההתפתחות הטכנולוגית שחלה מאז MK2, הצליח צוות ההפקה של המשחק לבסס את המשחק על

GEX

3DO

מאת: נעם עציון

יש חמורה בעד האגרה?

זבובים...

כמובן שכמו בכל משחק פלטפורמה טוב, גם כאן חבויים מגבירי כוח, דרכים סודיות ועולמות בונים. צריך רק לסטות קצת מהדרך הראשית, ולזכור שהלטאה שלנו מסוגלת לטפס על קירות, תקרות ובכלל על כל דבר שלא זז.

Gex עולה על יתר משחקי ה-"קפוז" והרבץ" לא רק בגרפיקה ובצליל, אלא גם בשליטה יוצאת מהכלל. לוקח קצת זמן ללמוד למה יכולה הלטאה להיצמד, אבל אחר כך זה פשוט כיף לקפוז מקיר לקיר. Gex מציב רף גבוה למשחקי הפלטפורמה שיבואו אחריו. הלטאה תגרום לכם ליהנות, לצחוק וגם להתעצבן, בדיוק כמו שצריך.

גרפיקה: רקעים מצוינים וגרפיקה ברמה גבוהה לכל אורך המשחק מגבירים את ההנאה וממשיכים את המסורת של משחקי ה-3DO.

צליל: כשתשמעו את הלטאה טוענת ששמה האמיתי הוא Forrest Gex, תבינו על מה אני מדבר.

הנאה: יחד עם Donkey Kong Country, משחק הפלטפורמה הכי כיפי. סה"כ: לרוץ לקנות!

להפוך את Gex לקמיע של רשת שידורי הטלוויזיה שלו. הדרך היחידה בה תוכל להציל את Gex מגורל מזעזע שכזה, עוברת דרך כל דרגות הקושי של המשחק, כשלבסוף עליך לנצח את Rez עצמו ולצאת בחזרה לעולם הממשי.

הדרך הביתה עוברת דרך חמישה עולמות שונים: עולם בית הקברות, שם תצטרך להילחם בלטאות-זומבי; עולם הקונג-פו, המאוכלס בגיבורים הנשכחים של סרטי ברוס לי; עולם הסרטים המצוירים, שהיצורים בו נראים כאילו נמלטו משידורי שבת בבוקר של הערוץ הירדני; עולם הג'ונגל, המלא מלכודות וגשרים נשברים; ולבסוף, מרכז העצבים של Rez, הוא המרכז של רשת שידורי הטלוויזיה של Rez. כמובן שעליך לנצח את הבוס כדי לעבור מעולם לעולם. אפשר לעבור את הבוסים מבלי לחסל אותם (טיפ - זה עשוי להיות קשור למה שהם אוכלים).

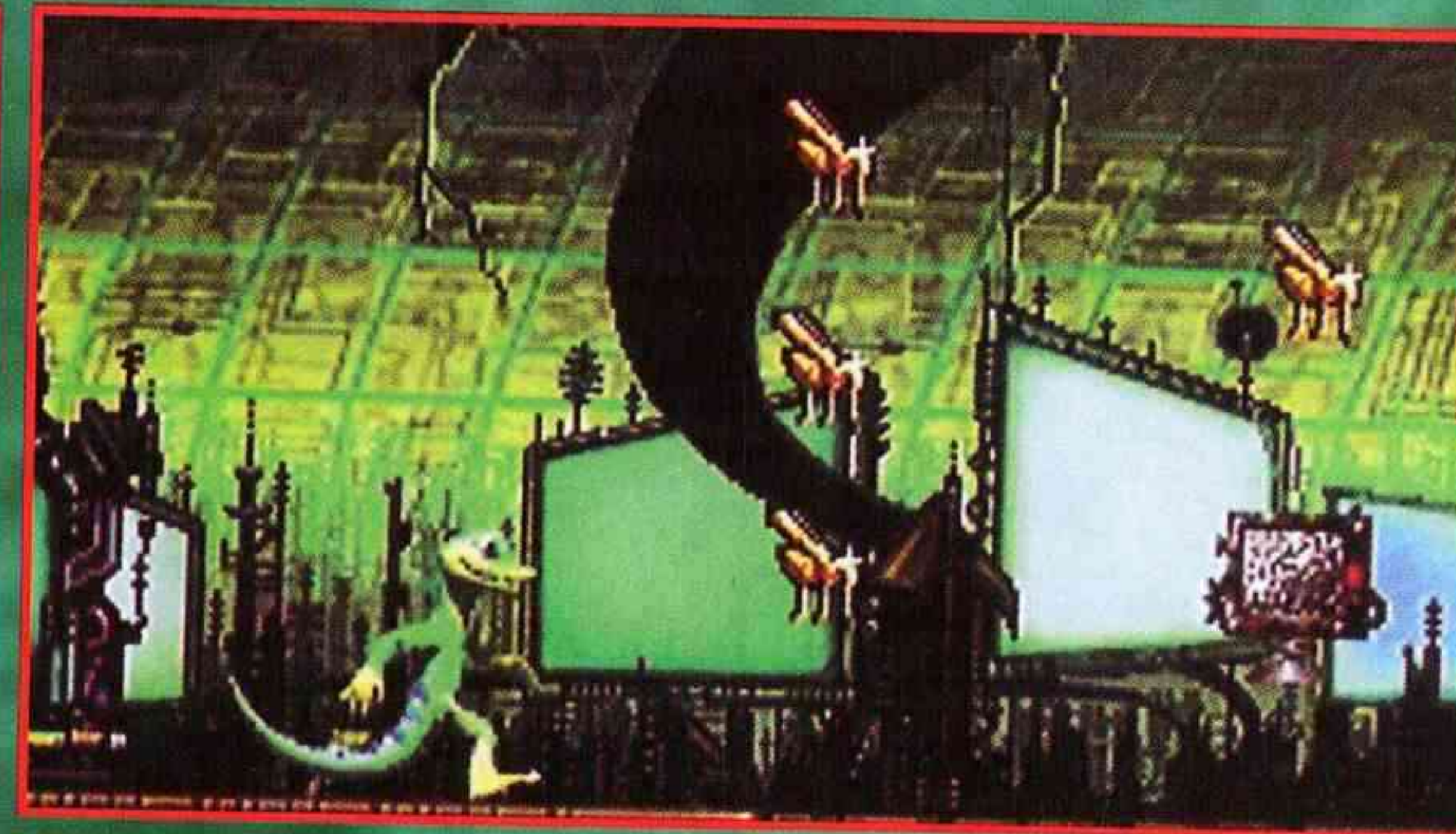
Gex יש את התשובות נגד העומדים בדרכו: הוא יכול להצליף בזנבו (בתנועה שמזכירה את השוט של אינדיאנה ג'ונס), לקפוז, לרוץ, וכמובן - לבלוע מכל הבא ליד (או יותר נכון - לפה) בתנועות לשון וריזות - הוא הרי התאמן כל החיים על

ה-3DO כאן, והוא כאן כדי להישאר! כל הדברים הרעים שניסיתי להגיד על המערכת הזו מתפוגגים ונעלמים להם עם כל משחק חדש שיוצא. פשוט לא בא לי להסתכל על הסגה והנינטנדו שמתחילים להעלות אבק בפנית החדר.

הדברים הרעים שהיו לי לומר על ה-3DO התרכזו בעיקר בעובדה שאין משחק כדורסל טוב או משחקי פלטפורמה טובים שמתאימים לו. והנה באה חברת Crystal Dynamics (שהופכת לאט ולאט למעצמה בתחום משחקי הטלוויזיה) וסתמה את שני החורים: Slam & Jam בכדורסל, וכמובן: Gex בפלטפורמה. על Slam & Jam לא ארחיב, רק אומר שכדאי לרוץ מהר לחנויות ולראות איך כדורסל צריך להיראות (ולהישמע) במשחק טלוויזיה.

היום אפשר על Gex, המשחק שחבר אותי סופית למכשיר ה-3DO. חברה, עזבו את סופר מריו, תשכחו את סוניק, ושימו בצד את Donkey Kong Country, ל-Gex בהחלט מגיע מקום של כבוד בהיכל התהילה של משחקי הפלטפורמה.

הסיפור, כמו בכל משחקי ה-3DO, לא פשוט כמו שהוא נראה. Gex הוא לטאה עם אופי של ילד אמריקני מכור לטלוויזיה. בעודו יושב וצופה לתומו בטלוויזיה, הוא נשאב למסך בידי Rez הרשע. Rez, שליט העולם הטלוויזיוני (נראה כמו הכלאה בין אדם ונמלה), מתכוון



שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער

מורגן העדיפה לחנוק אותי ואת נרדי. "מרדו!" היא הכריזה ושלחה אותנו לתוך המחשב בלחש זריז אחד. נרדי צעקה וקפצה מאחורי הספה אותה איידה מורגן מייד בעזרת לחש ברק מפוצל.

"לא אשמתיו!" קראה נרדי מאחורי שרידי הספה, "ערן הוא זה שכותב הכל על המחשב שלך."
"מאיפה אני צריך לדעת שהשם שלה קסום?" עניתי לנרדי (בראשי כבר ראיתי מלחיות).

מורגן המשיכה להעיף לחשים לכל כיוון, כשהיא הורסת את המציאות המדומה של הדירה שלה. הספה השנייה שלה הפכה לג'וק וברחה, השולחן למעבד 486 שעשה את אותו הדבר. נרדי החליטה להשיב אש וזימנה איזה לוחם

מ-Street Fighter 2 (הזכרתי שהיא שולטת במחשב), שניסה לזנק לעבר מורגן והפך לעוגת דובדבנים בעודו באוויר. למזלה של נרדי נחתה העוגה ישר על מורגן, מה שנתן לה שהות לזנק אל תוך המטבח ולחזול לאחד הארונות האין-סופיים של מורגן. מורגן ניקתה את שרידי העוגה מפניה, תפסה אותי, וזינקה אחרי נרדי, אבל היא לא ראתה לאן נרדי נעלמה. "אוקיי, איפה היא?" היא שאלה את האנלוגיה הממוחשבת של העופרת (מטיל הזהב החי של מורגן, קורבן לניסוי שלא עלה יפה), שהביט בה בתהייה. "בארון השני." הוא אמר לאיטו. מורגן פתחה את הארון וכל מפלצות החלל מ-Xenon 2 זינקו עליה. לרוע מזלה של נרדי הגרסה של מורגן למשחק פרוצה ואין בה פסילות, לכן יכלה להתנגש ביצורים מבלי לאבד חיים ולגרור להם להתפוצץ, היא עשתה זאת וזינקה פנימה. חשבתי לברוח אבל היא הסתובבה



ומשכה אותי אחריה. מעולם לא הייתי בארונות האנלוגיים של מורגן, גם לא באמיתיים. קיומו של סרטן משומר בגודל 7 מטר הפתיע אותי, למורגן יש תיאבון בריא אבל היא לא מגזימה עד כדי כך. בסופו של המרדף יצאנו החוצה דרך הארון האחרון והספקנו לראות את נרדי מזנקת לעבר דלת המטבח.

לפתע, הופיע קרב-מכ' ליד הדלת ועצר אותה, על המכ' היה כתוב "מוות לכולם", זה השם שמורגן העניקה למכ' שלה כששיחקה קרב-מכ' במחשב. מורגן הרימה את ידה ושלחה לחש נוראי מסוג זה או אחר לאוויר שהעלים את האורח.

התיישבתי על הספה ולקחתי קרטון פופקורן. מורגן ונרדי הביטו בי בתדהמה. "אתן מבינות", הסברתי, "ברגע שראיתי את הקרב-מכ' של מורגן והבנתי שהיא זימנה אותי ללא לחש, קלטתי שאנחנו פה בגלל לחש מעבר עולם, או איך שלא קוראים ללחש בו מורגן משתמשת בו כדי להגיע לעולמות אחרים." הרמתי כרית מהספה והחזקתי את כוס הקולה שהייתה מתחתיה, "ומכיוון שיצרתי, אמנם בטעות, את המקום הזה, הוא פועל בדיוק כמו המעבר לעולם שהמצאתי." עשיתי אתנחתה למען הרושם, "פה אני אלוהים."

מורגן יצרה ספה משלה, עליה היא ונרדי התיישבו, "אני חושבת שאתה צודק." אמרה המכשפה, "היית צריך להיות קוסם."

"השתגעתי?" שאלתי, "אני לא צריך את כאב הראש הזה."

"אז מה נעשה עכשיו?" שאלה נרדי. אני מניח שהיא התכוונה למצב הכללי, אבל לא נתתי לזה לבלבל אותי.

"מה שאנחנו אמורים לעשות, ומה שאנחנו עושים כשאני מצליח למשוך את תשומת הלב של מורגן - נענה על מכתבים."

מורגן, נרדי, אני
וניסיון כושל

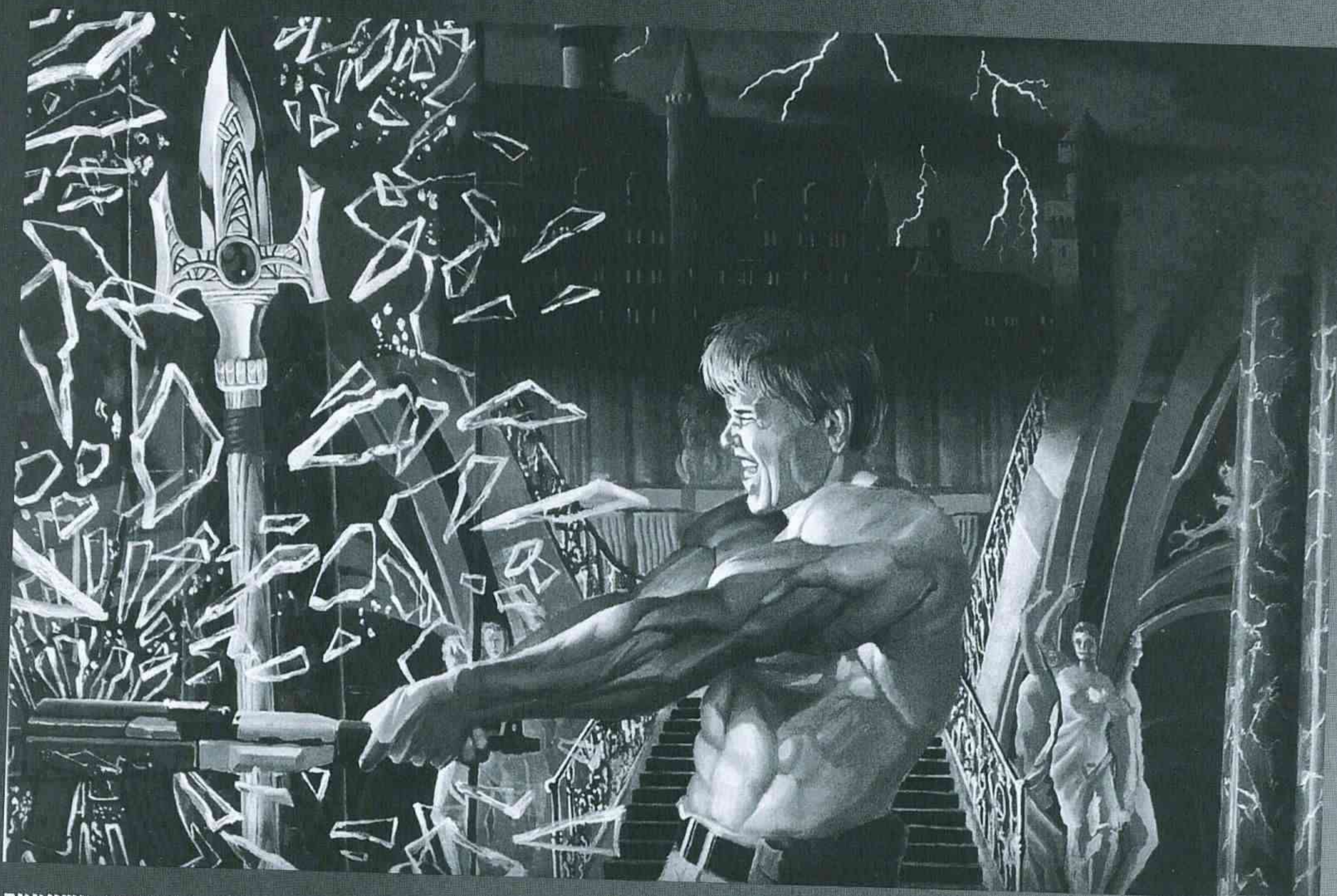
מה וכמעט כל הקלפים בחבילה שלך טובים עד טובים מאוד, יכול להיות שתצטרך יותר אדמות, אולי שלוש אדמות לארבעה קלפים."

נרדי חיכתה עד שמורגן סיימה והוסיפה, "יש דרכים לשחק עם חבילות של ארבעה או חמישה צבעים. ישנן אדמות מיוחדות הנקראות אדמות כפולות, אלה משמשות כשני סוגי אדמות בו זמנית. אם תצליח לאסוף מספיק מהן תוכל לשחק ביותר צבעים. כמו כן, מיין את סוגי הקלפים שלך ליצורים וקסמים, חבילה

במספר קטן של צבעים נעוצה בחשש שאם לא יהיה כך, אתה עלול להיתקע עם קסמים ירוקים ולבנים ואדמות שחורות וכחולות. מלבד זאת, בדרך כלל קובעים חבורות האנשים (לשחקנים יש נטייה להתקבץ בחבורות משום מה) את הכמות המקסימלית מכל קלף בחבילה, בדרך כלל בין שלושה לחמישה, אחרת זה פשוט משעמם."

מורגן יצרה הדום קטן מול הספה והניחה עליו את רגליה, "הסדרות המיוחדות הן סדרות של קלפים בעלי נושא משותף. עד עכשיו הופיעו אבירי ערב, עתיקות, אגדות, אבירי האופל ואימפריות שנפלו. את האחרונה ניתן

מורגן ונרדי הוציאו לשון. לא נשארתי חייב, בפעולה שחציה אינסטינקטיבית וחציה מחושבת הוצאתי לשון, כך שמאיפה ששתיהן לא הסתכלו עליה הן ראו אותה בוהקת, חדה ולחה, בדיוק מול העיניים. "אספתי כמה שאלות שקיבלנו על MAGIC, משחק הקלפים." אמרתי. "כתבתי עליו בווז 49, מסתבר שהוא תפס פופולאריות עצומה. באופן עקרוני ישנן ארבע שאלות שחוזרות על עצמן: איך קובעים עם איזה קלפים לשחק, מהן הסדרות המיוחדות, מהו ההבדל בין הקופסאות החדשות (אדומות) לישנות (חומות), ואיך לקבוע את כמות האדמות בחבילת המשחק."



שכולה מסוג אחד תהיה מאוד משעממת ותביא לניצחון מהיר וקל. מורגן שכחה שהקלפים המקוריים מהסדרות המיוחדות הם בעלי מסגרת שחורה וסימן מיוחד בצד, מה שהופך אותם לשווים יותר לאספנים. "אתה יודע ערן," אמרה מורגן, "חשבתי על זה, גם אני יצרתי את האנלוגיה הזו, זה השם שלי, לא?"

"יכול להיות", הסכמתי, "אז?"

הספה מתחת נעלמה, יחד עם הפופקורן והקולה, "מרדו!" זעקה מורגן והמרדף החל מחדש.

להשיג בארץ ברוב המקומות שמוכרים בהם MAGIC, את השאר קשה להשיג אפילו בחו"ל. ההבדל בין הקופסאות הוא העובדה שהקופסה החומה והישנה כללה את הקלפים הבסיסיים ותוספות של חלק מקלפי אבירי ערב. לעומת זאת החדשה כוללת גם תוספות מעתיקות ואגדות וגם כמה קלפים חדשים.

והשאלה האחרונה, לפי כמות הכלים שלך, יחס ממוצע הוא אדמה לכל שני קלפים, אבל אם רוב קלפך בעלי מחיר הסלה גבוה (וכלומר אתה משחק כבר זמן

"ובכן", התחילו נרדי ומורגן. מורגן נעצה בנרדי מבט של 'שומשום, אולי?' והמשיכה לבד, "קל למדי לקבוע עם אילו קלפים לשחק. בהתחלה קנה שתיים עד שלוש חפיסות ומיין את הקלפים, בדוק מהם הצבעים של הקלפים החזקים יותר והרבים יותר. רוב החבילות מורכבות משלושה צבעים, מעטים משתמשים בשניים ומעטים יותר בארבעה או בחמישה (בצבע אחד אף אחד לא משתמש). שים לב שכלי קסם (ARTIFACTS) אינם צבע, אלא תוספת לצבעים שתבחר. הסיבה לשימוש

כזה צי הר כלוד

עוצמתה של הדת

מאת: ערן בן-סער

להרלוך יש תשעה אלים, ששה מהם הם אלי גזע ושלשה מייצגים את ניגודי הקיום. לכל אל כוהנים משלו עם התיאור המיוחד להם. כל אל משתדל להדריך את כוהניו בדרך הנראית לו נכונה, ולנסות ולהגדיל את שליטתו בעולם. ריבים בין האלים הטובים אינם כה נדירים, רק כוהניו הנדירים מאוד של האל הגדול אוהאראן מתנהגים כאילו הם יודעים משהו, כאילו ממתנים, מחכים וצופים בכוהני שאר האלים. ממתנים לפקודותיו של אוהאראן בורא היקום, האלים והעולם.

בראש ובראשונה יש להתחיל בתחומים הפתוחים לכל כוהן ולנטיית המותרות: כוהן אוהאראן: אחיד, אסטרלי, בריאה, חיות, צמחים, זימון (מוגבל), ידיעה, מזג אוויר (מוגבל), רפואה (מוגבל) ושמש (מוגבל). חייב להיות ניטראלי טהור.

כוהן דומיק: כוהן דומיק, המאמין באל רב התכונות, בוחר בחמישה תחומים לגישה מלאה ועוד שלושה לגישה חלקית. תחום התאובה הוא התחום היחיד בו הוא לא יכול לבחור. הוא יכול להיות ניטראלי טהור או תהוה ניטראלי.

כוהן דנול: אחיד, קרב, יסודות (מוגבל), שומר, רפואה (מוגבל), הגנה, זימון, שמש (מוגבל). יכול להיות סדר-ניטראלי או ניטראלי טהור.

כוהן גוונדיאן: אחיד, אסטרלי, בריאה, הגנה, הקסמה (מוגבל), ידיעה (מוגבל), רפואה, שומר (מוגבל), שמש. יכול להיות מכל נטיות הטוב.

כוהן הילורה: אחיד, חיות, יסודות

(מוגבל), מזג אוויר, צמחים, רפואה, ידיעה (מוגבל), זימון (מוגבל). יכול להיות מכל נטיות הטוב.

כוהן היראס: אחיד, הגנה, הקסמה (מוגבל), זימון, יסודות, קרב, רפואה (מוגבל), שומר (מוגבל). יכול להיות מכל נטיות הטוב.

כוהן גאקסום: אחיד, אסטרלי, בריאה, הקסמה (מוגבל), זימון, ידיעה (מוגבל), קרב (מוגבל), רפואה, תאובה. יכולים להיות מכל נטיות הרשע.

כוהן האגס: אחיד, הגנה (מוגבל), הקסמה (מוגבל), זימון, יסודות, קרב, רפואה (מוגבל), תאובה. יכול להיות סדר-רשע או ניטראלי-רשע.

כוהן הוורנה: אחיד, הקסמה, זימון, חיות (מוגבל), קרב, רפואה (מוגבל), תאובה, יסודות (מוגבל). יכול להיות ניטראלי-רשע או תהוה-רשע.

וכעת לאחר שאנו יודעים מי יכול להטיל מה ולמה, בואו נעבור למי יכול להרוג את מי ועם מה. כלומר מגבלות הנשק והשריון של כל כוהן וכוהן.

אוהאראן: רק שריונות מחומרים טבעיים, קשתות, חרבות קצרות, פגיונות וקלעים.

דומיק: כל השריונות והמגנים, רק כלי נשק כהים.

דנול: רק שריונות מתכת ומגן, גרזנים, פטישי קרב ואלות.

גוונדיאן: שריונות עור, ללא מגן, אלות.

הילורה: רק שריונות מחומרים טבעיים, קשתות, קלעים וחרבות קלות.

היראס: שריונות עור, מגנים וכל כלי נשק שהוא (העדפה לדו-ידניים).

גאקסום: שריונות עור, ללא מגן, חרבות קצרות ופגיונות (רעלים נפוצים מאוד).

משלושת האלים הגדולים ולקבל את הכוחות שלהם שתי דרגות מאוחר יותר. כלומר את הכוחות ההתחלתיים בדרגה 2, את הכוחות של דרגה שלוש בדרגה 5 וכו'. כוהניו של דנול נהנים מכוח אחד בלבד, הם יכולים לבטל לחלוטין כוח של כל כוהן אחר בטווח של 5 מטר לדרגה. כוהנים הנמצאים בטווח זה לא יוכלו להשתמש בכוחות מיוחדים ויסבלו מעונשין של 3- לדרגת הטלת הלחשים שלהם.

כוהניה של הילורה הם דרואידים לכל דבר הזהים לחלוטין לדרואיד של ספר השחקן, אך לא מוגבלים למבנה הארגון הדרואידי ולא לנטייה ניטראלי-טהור. רוב הכוהנים יהיו אלפים (הילורה יצרה

בנוס קרבי. במקום זאת הם יכולים לקרוא שלוש פעמים ביום לעזרה אלוהית בקרב, כאשר נעשית קריאה כזו מופיעה סביב הכוהן הילה אדומה וזוהרת מאוד, הילה זו נשארת למשך מספר דקות וזוהרה לדרגת הכוהן. כאשר הוא מוקף בהילה כזו סובלים כל המתקיפים אותו מעונשין של 2- לגלגולי הפגיעה. הנזק וההצלה הם נגדו וממנו, משום שאין הם יכולים להביט בו ישירות. כוהני האגס מסוגלים לשלוט בעל-מתים עם בנוס של 2+ לגלגול.

אחרונים הם כוהניה של הוורנה, כוהנים אלו מסוגלים לזמן 3 זאבים שלוש פעמים ביום, כדי שיילחמו איתם ולצידם (הזאבים הם יצירה של הוורנה ושל דנול והיא מגלה חיבה עמוקה אליהם).

את האלפים, להזכירכם). הם יכולים להטיל על עצמם ברכה שלוש פעמים ביום. כמו כן, יכולים כל כוהניה לגרש על-מתים עם עונשין של 2- לגלגול.

כוהני היראס הם כוהני מלחמה, הם מקבלים בנוס של 1+ לתלדו ולנזק שהם גורמים בקרב. בנוס זה מוכפל לכלי נשק דו-ידניים (העדפה אישית של האל). כמו כן, הם מסוגלים לגרש על-מתים ומקבלים בנוס של 2+ לגלגול הגירוש.

כוהני האגס גם הם כוהני מלחמה, אך שונים מכוהניו של היראס בכך שאין להם

בדרגה שביעית, ולאחר שעברו הכשרה מיוחדת, הם יכולים לזמן זאבי קלימור במקום זאבים רגילים (ראה וויז קודם לנתונים על זאבי קלימור).

כמו כן, יכולים כוהני הוורנה לשלוט בעל-מתים עם עונשין של 2- לגלגול.

עד כאן כל מה שצריך לדעת מבחינת השיטה כדי לשחק כוהנים בהרלון. כוהנים בעולם משמשים הן ככוהנים בעולמנו (חתונות, טקסים ומשימות דת), והן כשליחי האלים אל העולם. במשך רוב ההיסטוריה הקצרה של הרלון (היא מאוד

קצרה, לקריין, העולם ברומח הדרקון היסטוריה של כ-10,000 שנים, שלא לדבר על הממלכות הנשכחות או גרייהוק, היו הכוהנים הכוח העל-טבעי היחיד בעולם. רק מהעידן השלישי החל הקסם להתפשט בעולם, ורוב הכוהנים רואים בו עיוות של הטבע ודבר טמא מעיקרו. הכוהנים היחידים, עד כה, שמקבלים קוסמים כחלק טבעי מהעולם, הם כוהניו של אוהאראן, על אף זאת סובלים רוב הכוהנים מכשפים אשר נוטים לצידם ולצד אלם. אגב, קל מאוד להבין את האופי של



האלים. הוורנה נבראו בצלמם, ולכן אופיו של כל אל זה לאופי הגזע שהוא ברא (כשלושת האלים הגדולים מייצגים את שלוש הנטיות). בקיצור כל אל הוא כמו בן הגזע הקלאסי, הילורה היא אלפית באופייה האהבת את הטבע ומקדשת את החיים. דומיק הוא כמו אדם, לא שקט, סקרן, סתגלן ושורד, אשר קל למשוך אותו לכאן או לכאן. האלים הגדולים הם כמו בעל הנטייה הקלאסי, ג'קסום הוא התהוה-רשע האידיאלי, אוהאראן ניטראלי טהור וגוונדיאן סדר-טוב.

אבירי הדרקון

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

בהרלון ישנם כיום שני מסדרים. האחד של אבירי פלאר, מסדר מגיני המערב, הם האבירים העתיקים שהחלו כמשמר קיסרות האדם העתיקה והפכו למחריבה. המסדר השני הוא של אבירי בלדאנור, רוכבי הרוח, מסדר האבירים החדש שהחל למשוך לוחמים לשורותיו רק במאה האחרונה.

אבירי פלאר נוסדו, כפי שהזכרנו, בעידן השלישי, בערך בשנת 860 לפנה"ס, כמשמר קיסרות האדם המתפשטת. עם השנים הפך המסדר מקובץ לוחמים אקראי לארגון לוחמה בעל עוצמה פוליטית וצבאית, שהיה כפוף ישירות לקיסר-מכשף. במהלך שנות קיומה של האימפריה קיבל המסדר את אופי האבירות הקלאסית, וכיום ישנן אגדות רבות על האבירים העתיקים של הקיסרות הגדולה. בסופו של דבר, היו אלו האבירים שהדיחו את הקיסר-מכשף האחרון והפילו את



הקיסרות. מאוחר יותר, לחמו רבים משורות האבירים עם גמדי הצפון וכבשו איתם את שונגר, ממלכת הגמדים הצפונית, וכיום גם גמדים צפוניים יכולים להתקבל למסדר.

אבירי פלאר מתקדמים בדרגות כמו סייר או פאלאדין (מבחינת ניסיון), ומשתמשים בכל החוקים של איש קרבות רגיל, כלומר תלד"ס, נק"פ וגלגולי הצלה. התכונות הדרושות הן: כוח 12, כושר 9 וחוכמה 11. הם מקבלים ללא תשלום את מיומנות הרכיבה על סוסים. כמו כן, הם יכולים להטיל לחשי כוהנים כמו הפאלאדין, תוך שימוש באותה טבלה (עמוד 28 בספר השחקן) ובאותם התחומים. אבירי פלאר מוכרים בכל שש מלכויות האדם ובממלכת הגמדים הצפונית, ויכולים לדרוש אירוח של עד שלושה ימים ולילות מכל אציל בעל טירה. כגוף עצמאי אין להם נאמנות לאף אחת מהמדינות, אלא להגנת המערב כולו (שכולל על פי ההשקפה שלהם את בני האדם, הגמדים הצפוניים והאלפים האצילים). אבירי פלאר חייבים לבחור באחת מנסיות הסדר (אפילו סדר-רשע), וכולם נשבעים להגן על המערב "בחייהם, רכושם ונשמתם".

אבירי בלדאנור הם מסדר אבירים חדש וקטן הממוקם בתורת' אטול הצפונית. זהו מסדר שונה ממסדרי מהאבירים הקלאסיים. בלדאנור (שמה של סופת שלגים איומה הפוקדת מדי פעם את שלוש ממלכות האדם הצפוניות ומותירה אחריה הרס עצום) נבחר, מכיוון שהם מאמינים שזהו הרושם שצריך להשאיר על האויב. מה

שמייחד את האבירים היא העובדה שהם פיתחו יכולות מנטאליות יוצאות דופן, ומקבלים לשורותיהם רק לוחמים המסוגלים ללמוד ולפתח יכולות אלו. המסדר הוקם בשנת 428 לספירה על ידי לורד טאלמור מהמאחו הצפוני ולורד קירנטי (איש אטול), שפיתחו יחד את היכולות הטבעיות שלהם. כיום האבירים נאמנים לתורת' אטול ולשליטיה, אם כי לפעמים יעדיפו לעשות מה שטוב לעם ולא מה שדורש המלך. מסדר בלדאנור שונה באופיו מהאבירות הקלאסית, היכולות המיוחדות שלהם הופכות אותם לשימושיים לא רק בשדה הקרב אלא גם במשימות ריגול או ייעוץ פוליטי.

אבירי בלדאנור מתקדמים בדרגות כמו סייר או פאלאדין ונחשבים לאנשי קרבות לכל דבר. התכונות הדרושות כדי להיות אביר בלדאנור, הן: כוח 9, זריזות 12 ותבונה 12. הם מקבלים בדרגה ראשונה את הכוח להטיל היפנוס שלוש פעמים ביום ועוד פעם נוספת על כל חמש דרגות. בדרגה שלישית הם מקבלים את היכולת להטיל תע"ח שלוש פעמים ביום ועוד פעם נוספת על כל חמש דרגות, בדרגה שישית את היכולת להטיל הקסמת מפלצת שלוש פעמים ביום ועוד פעם נוספת על כל חמש דרגות. בדרגה תשיעית את היכולת להטיל שליחות (לחש כוהנים) שלוש פעמים ביום ועוד פעם נוספת על כל חמש דרגות. בדרגה 12 את היכולת להטיל בלבול (לחש כוהנים) שלוש פעמים ביום. היום עסוקים אבירי פלאר בניסיונות לאחד את מדינות האדם לאימפריה אחת (בהצלחה לא מרובה), ובהבאת שלום בין המדינות (בקצת יותר הצלחה). אבירי בלדאנור עסוקים בהקמת רשת ריגול בקלימור, מדינת העוגים השכנה, ובניסיונות לגלות האם באמת עומדים העוגים להתאחד.

מאת: ערן בן-סער

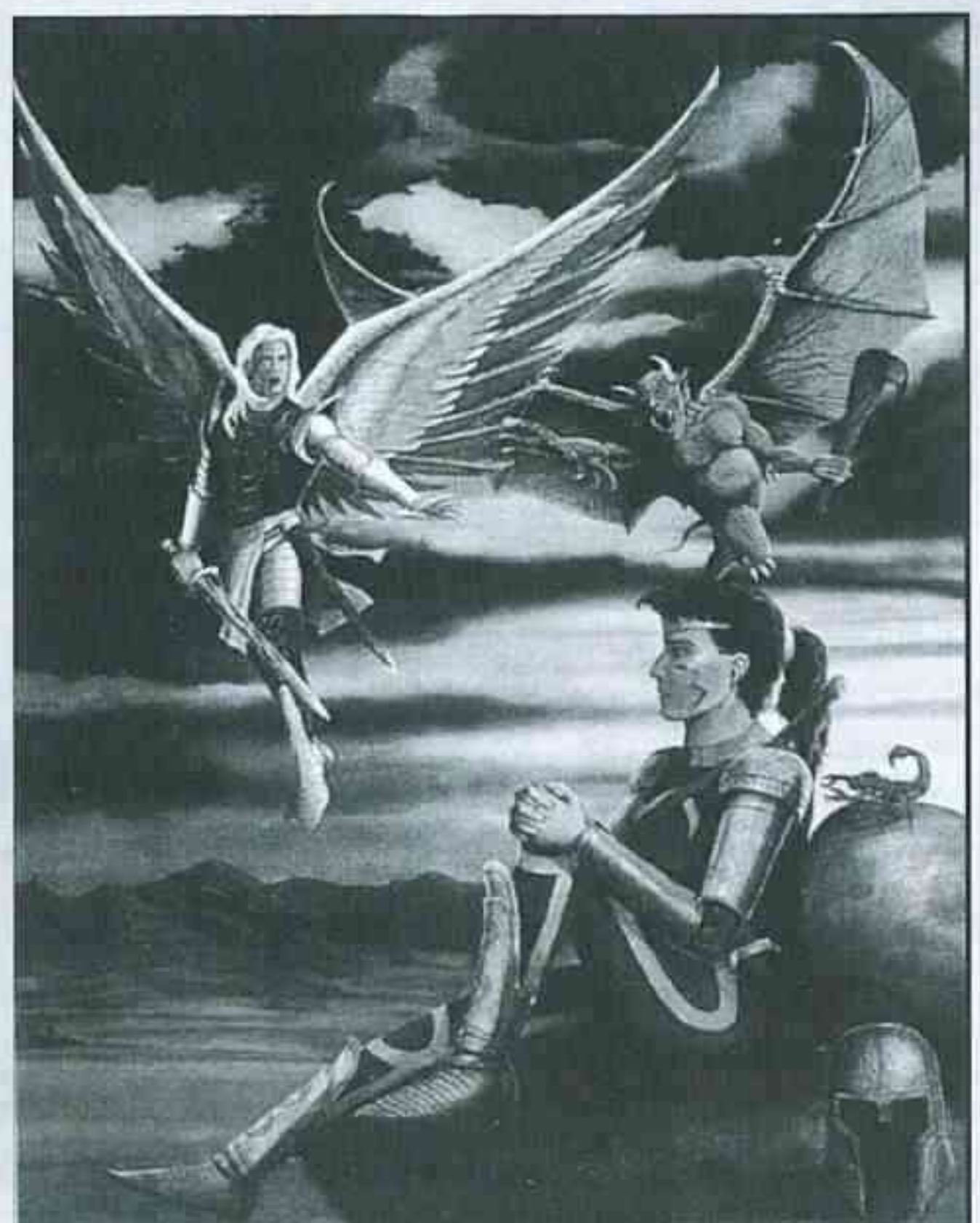
כמו שאתם זוכרים מהוויז הקודם, הקסם בהרלון התפתח על ידי בני האדם בערך באמצע העידן השני, והגיע לשיאו בקיסרות האדם ששלטה כמעט לכל אורך העידן השלישי. עם התמוטטות הקיסרות נרדפו הקוסמים ששלטו בה על ידי האבירים ואומניות הקסם, וכמעט נשכחו. למרות הכל, פה ושם בתוך מדינות האדם שקמו על שרידי הקיסרות, נשארו מספר קוסמים זוטרים שאיש לא טרח לרדוף אחריהם. אט אט הם מצאו אחד את השני והחלו להקים מחדש, בסתר, את אומניות הקסם.

כיום, שנת 517 לעידן הרביעי, שוב אין הקוסמים נרדפים כבעבר, בתי הספר שלהם פתוחים לכל מי שרוצה ללמוד את אומנויות הקסם. העולם עדיין רוחש להם טינה ואיש אינו בוטח בקוסמים, חלק מהאבירים עדיין מנסים לצוד אותם, אבל האומנות פורחת ומתפתחת. למרות שיעברו מאות שנים עד שיחזור הקסם לרמה בה היה בעבר, מתחילים גדולי הקוסמים בעולם לגלות מחדש את העוצמות הגבוהות ועל כן הם מקפידים עוד יותר על מסדרי הקסם.

בתקופת הקיסרות הקסם היה אחיד, מי שרצה למד כל מה שרצה. לאחר ההתפוררות והתקומה החליטו הקוסמים לחלק את הקסמים לחמש אסכולות, כשסמל הפנטגרם, כוכב הזימון המחומש, משמש להם כסמל והשראה. האסכולות הן: הגנה, טבע, כישוף, מלחמה ומוות, כשהיסודות חולקו בין כישוף למלחמה. וכך כל אסכולה מכילה שלושה חלקים: אסכולת ההגנה - הגנה, חיים ואור. אסכולת הטבע - צמחים, חיות ומזג אוויר.

אסכולת הכישוף - מים, אוויר וכישוף. אסכולת המלחמה - אש, אדמה ומלחמה. אסכולת המוות - תאובה, תוהו וחושך. כל קוסם משקיע את לימודיו באסכולה אחת ולאט לאט מתפתח לאסכולות נוספות. אגב, עד שקוסמים יתחילו להיות מזוהים לפי הגלימות שלהם, אין קשר בין האסכולות לצבע הגלימה של הקוסם! מי שרוצה משחקי צבעים יכול לשחק ברוחם הדרקון.

עד כאן דיברתי באוויר, בואו נעבור למימוש קסמים במשחק. קודם כל, כדי להמחיש את העובדה כי הקסם מתגלה אט אט מחדש בהרלון, איש אינו יודע להטיל או ללמוד לחשים מעבר לדרגה 7. דרגה 7 נחשבת לגבוהה מאוד. קוסם מתקדם הוא קוסם שמכיר את הדרגה החמישית, מי שמכיר את השישית הוא קוסם עוצמתי במיוחד, ורק מספר מועט של ראשי מסדרים מכירים את הדרגה השביעית. מלבד זאת הטלת לחשים מעייפת מאוד את המטיל, משום שקוסמי הרלון טרם גילו את קיצורי הדרך שגילו קוסמים בעולמות אחרים. קוסם המטיל במשך שעה אחת סכום דרגות לחשים העולה על הכושר שלו, חייב לישון מספר שעות עד שיתאושש.



קוסמי הדרקון

קוסמים בעולם מתחדש

האסכולות עצמן מחולקות על פי האסכולות המקוריות של ה-AD&D עם שינוי מעניין, מספר אסכולות הן למעשה תחומי כוהנים במקור. בהרלון מדובר בקסם לכל דבר על פי טבלת הקוסם (ממילא אין דרגות מעל שבע, זוכרים?). הגנה: הרחקה, ידיעה, הגנה (כוהן), רפואה (כוהן), שמש (כוהן). טבע: בריאה, הגנה, זימון, חיות, מזג אוויר, צמחים (הכל של כוהן).

כישוף: אשליה, הקסמה, הקסמה (כוהן), יסודות (רק אוויר ומים, כוהן). מלחמה: עירור, זימון, יסודות (רק אדמה ואש, כוהן).

מוות: תאובה, תאובה (כוהן). כמו כן, ישנה אסכולת החילופין הבעייתית. אסכולה זו מחולקת בין כל האסכולות של הרלון, לכן יש לבדוק כל קסם ולהחליט למי הוא שייך. אם יש לכם קסם הנראה מתאים למספר אסכולות, שלבו אותו בכלן, רשימת התחומים שלמעלה תעזור לכם. אם אינכם יכולים עוד, החליטו שכל לחש השייך רק לחילופין פנוי לכל האסכולות בהרלון.

כך שבסופו של דבר אין שינוי במקצוע הקוסם, רק בקסם עצמו ובעובדה שכל קוסם בוחר אסכולה ומתרכז בה. לאחר שהגיע לדרגה 5 יוכל לבחור עוד אסכולה ולהיחשב לדרגה אחת בה, וכך קוסם הגנה-טבע בדרגה 7 יודע להטיל מאסכולת ההגנה דרגה 7, ומאסכולת הטבע דרגה 3. וכך גם בדרגה 9, 13 ו-17. אותו קוסם יכול להיות הגנה-טבע-כישוף בדרגה 10 ולדעת הגנה-10, טבע-6 וכישוף-2. אגב מספר הלחשים אינו חופף, הקוסם יוכל לדעת עד ארבעה לחשים מעוצמה ראשונה, רק שניים מהם יוכלו להיות כישוף.

קצת מוזר, אבל אבי ואני ניסינו לתת תחושה של קסם המתגלה מחדש, שעדיין לא נחקר עד תומו. אגב, אין בהרלון קוסמים מתמחים, אתכם הסליחה.

PLAY BY MAIL

גיבורים בתוו

מאת: אורן רביב ודון ברונז

דון ברונז התיישב בכיסאו המהודר, העשוי עור לטאות, שגודלו נועד במיוחד כדי לשמש את יושביו העגלגל. "סוף סוף מנוחה", הררה. הוא שלח את ידו לעבר המגירה השמאלית בשולחן, ולאחר שתקתק קוד סודי, שלף אותה החוצה. "זה עומד לקרות", אמר לעצמו דון ברונז.

הוא הוציא מהמגירה אחד מ-8,921 החיקויים ל-GAME BOY והחל לשחק טטרס. "היום אני צובר יותר ממיליון נקודות", חשב. לפתע נפתחה הדלת, ודון ברונז העיף את המשחק לצידו השני של הכיסא וניסה להיראות כמי שבודק מה שלום ציפורן האגודל שלו.

"סליחה שאני מפריע לך בוס, אבל יש כאן שני אדונים שרוצים לדבר איתך." נשמע קול נמוך מעבר הדלת. "די! תמיד זה קורה לי", רטן דון ברונז, "טוב, תכנים אותם, איגור." "בסדר, בוס." אמר איגור, ואחרי כמה שניות נכנסו שני אנשים שהחזיקו תיקי מנהלים בידיהם. "שלום לך דון ברונז, אני אורי." "ואני גלעד." "ואני דון ברונז. שבו בבקשה, רק לא על הכיסא הזה, הוא יקר מאוד. במה אני יכול לעזור לכם?"

"שנינו משחקים במשחקי תפקידים כבר הרבה שנים ובין היתר גם במשחקי תפקידים בדואר שנקראים PLAY BY MAIL. הקמנו חברה בשם 'גיבורים בתוו', ובאנו לספר לך על משחק חדש שמשחק בשיטת ה-PLAY BY MAIL, אמר אורי. "בבקשה, ספרו."

"זהו משחק תפקידים שאנחנו המצאנו את חוקיו, הוא מתנהל באמצעות הדואר, ולא דורש כל ידע מוקדם." "מרשים", אמר דון ברונז הוא חיכה כבר שהאנשים האלה ילכו, כדי שיוכל לחזור לתואם GAME BOY שלו. (הוא קיבל אותו במתנה מדודה בלומה, ומאוד נקשר אליו). "ואיך מתנהל המשחק?" "המשחק מבוסס על תורים אשר מבוצעים בתאריך ידוע מראש (למשל כל שבועיים). אתה בוחר את מצבך מהתור הקודם (או את מצבך ההתחלתי אם זהו התור הראשון של המשחק), ומחליט על הפעולות שברצונך לבצע בתור הקרוב. עליך לשלוח טופס ובו פירוט פעולותיך עד לתאריך ביצוע התור. ביום ביצוע התור אנו מזין את כל הפקודות ששלחת אלינו למחשב (POWER MAC), אשר יריץ ויבצע את כולן באופן סימולטני. לביתך יישלח עדכון (המצב החדש שנוצר בנוסף לשינויים שעברו עליך ותאריך ביצוע התור הבא).

"אה, אני לא חושב שזה רעיון כל כך טוב. אם מתילדה תגלה את זה היא תעזוב את הבית." אמר דון ברונז "אבל תגיד לי, אתה אומר ששולחים אליכם מכתבים עם הפעולות שמבצעים, אבל אילו פעולות כבר אפשר לעשות? באיזה עולם משחקים?"

"העולם שלנו הוא בסגנון ימי הביניים, עם קסמים ודרקונים כמעט כמו כל משחק פנטזיה אחר. כל שחקן מפלס את דרכו בעולם בעזרת חבורה שהוא בונה."

"וכמה שחקנים יכולים להשתתף במשחק?" "במשחק יכולים להשתתף שחקנים מכל רחבי הארץ. מספר השחקנים משתנה

ממשחק למשחק, אך אנו מאפשרים לכל שחקן לנסות את כוחו מול מאות ואולי אלפי שחקנים אחרים." אמר גלעד. "מה שטוב בעיניך", הוסיף אורי, "הוא שהמשחק הזה פותר את בעיותיהם של שחקנים, אשר אין בסביבתם הקרובה שחקנים נוספים. הוא מאפשר לך לכתוב את הפקודות ולשחק מתי שנוח לך וכך אין צורך לשבת שעות ולקבוע זמן בו נוח לכל החבורה להיפגש."

"מה קורה אם דודתי בלומה מרגישה לא טוב, אני צריך לנסוע לטפל בה, לא היה לי זמן לחשוב על התור ופספסתי אותו?" שאל דון ברונז. "יש לי שאלות טובות" הוא חשב לעצמו בשביעות רצון. "אין בעיה", השיב לו גלעד. אם תשובתך תגיע באיחור או אם מסיבה כלשהי לא שלחת אותה כלל, דמותך תיכנס למצב של הגנה, או שתבצע פעולות אותן תכננת מראש וכרגיל תקבל דו"ח עדכון לגבי מה שקרה להן."

"אם ברצונך לעשות הפסקה מתוכננת (מבחנים, נסיעות), אמר אורי, "עליך להודיע לנו לפני ביצוע התור ואז דמותך לא תשחק." "כל זה טוב ויפה", אמר דון ברונז "אבל מה יהיה אם אני אצליח לגרום לדרקון אדום לעוף אחורה באמצעות איום של הדודה בלומה?"

"בשביל זה אנחנו מפרסמים גם עיתון קטן. בנוסף לדרך העדכון האישי, תקבל מדי פעם דפי עיתון המתארים את עולם משחקי התפקידים שלנו, כשבכל עיתון יכוסו הקרבות והמעשים המרכזיים של התור האחרון. כך שבמידה והצלחת לגרום לדרקון לעוף אחורה תזכה לפרסום, פנה אורי לאגו של דון ברונז.

"דווקא אני?" שאל דון ברונז "לדעתי דווקא דודה בלומה צריכה לקבל את הכבוד. דרך אגב, מה עם התשלום?" "התשלום מתבצע בעבור תורים במשחק. כל שחקן מקבל מספר חשבון שבו נרשם הסכום שאותו שחקן שילם. בכל פעם שדמותך מבצעת תור, התשלום עבורו יורד מחשבונך. אם דמותך לא תשתתף חשבונך לא יחויב, ואם מסיבה כלשהי תרצה להפסיק את המשחק תקבל החזר של יתרת הכסף. אנו מציעים מחיר היכרות מיוחד לשחקנים חדשים, חוברת הוראות מפורטת (חינם) ו-4 תורים יעלו למשחקים בדואר 32 שקלים ולמשחקים דרך הפקס 24 שקלים. המחיר לתור בודד בדואר הוא 8 ש"ח ו-6 ש"ח למשחק בפקס. בקרוב נכניס גם מודם למערכת, דבר שיוזיל עוד יותר את העלויות."

"עכשיו, תוכלו אולי לספר לי על המשחק עצמו? מי נגד מה ואיפה?" שאל דון ברונז.

"לאחר שהשחקן יוצר איתנו קשר, אמר אורי, "אנו שולחים לו דף שנקרא דף יצירת דמות. כל שחקן רשאי ליצור 3-5 דמויות."

ישנה חלוקת נקודות: 175 נקודות ליצירת 3 דמויות. 200 נקודות ליצירת 4 דמויות. 225 נקודות ליצירת 5 דמויות. כל תכונה חייבת להכיל לפחות 8 נקודות ולא יותר מ-20, כאשר תכונות מ-13 ומעלה נותנות לבעליהן בונוסים, ותכונות מ-10 ומטה פוגעות ברמת התפקוד של בעליהן. ישנן 4 תכונות: עוצמה גופנית (ע"ג),

עוצמה נפשית (ע"נ), חוסן וזריזות. תכונות אלו אינן משתנות במשך המשחק ונשארות קבועות. בנוסף לכך קיימות תכונות כמו: נקודות חיים, נקודות קסם, עמידות לקסם ועמידות בזעזועים שמשנות לפי המצב או הדמות. (נחה, שבעה וכו'). יש כמובן את סוגי הדמויות שמבוססים בחלקם על אמת היסטורית. סוגי הדמויות הם: אבירים, איש שבט, סוירים, טמפלרים, הוספיטלרים, חששון..."

"חששון? מה זה חששון?" תמה דון ברונז.

"חששון הוא דמות שמתמחה בלוחמה זעירה. די דומה לגנב ב-AD&D. אמר גלעד. "איפה היינו? אהה כן, חששון, קוסמים, מומחים לאחזות עיניים, אלכימאים, כוהנים ולבסוף דרואידים." "מרשים", אמר דון ברונז, "ומה עם קצת טקטיקה צבאית?"

"יש ויש", אמר אורי. לאחר שקבוצת הגיבורים של השחקן נעה בעולם, חקרה מבוכים, צברה כסף ומזון והגיעה לדרגה 3, היא יכולה לנסות לממן צבא ולהפעילו במטרה לכבוש לעצמה ממלכה. גם לאחר הפעלת הצבאות תמשיך הקבוצה להיות הכוח המניע של השחקן, והכסף שתמצא במבוכים שונים או במקורות אחרים, יהיה חיוני למימון ואחזקת צבאות."

"אתם יכולים לתת לי דוגמה למה שאני מקבל הביתה?" ביקש דון ברונז באדיבות המפורסמת שלו. "ודאי", אמר אורי, "הבאתי איתי מפות דוגמה." מפה מספר 1 מציגה את המקום בו

החבורה נמצאת ומפה מספר 2 מייצגת את המבוכ. פקודות לדוגמה שנותנים לדמויות הן:

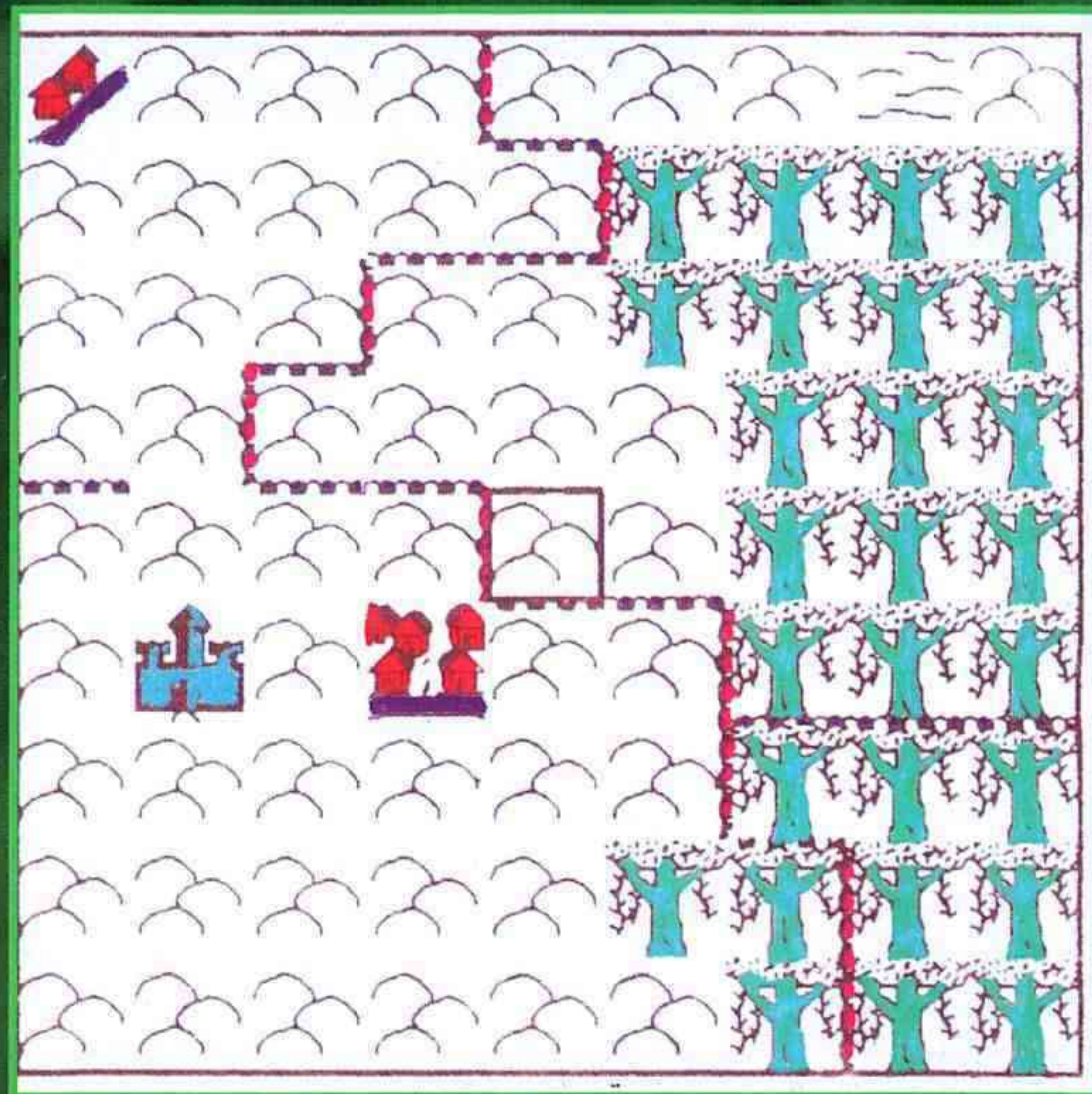
התייחסות לחפץ מיוחד: אנסה לקחת, אתעלם וכו'. צורת ההתנהגות בזמן פגישה עם מפלצת במקרה שתנסה או תמנע מלתקוף וכו'. בנוסף לפקודות אפשר לקבל ידיעות משחקנים אחרים שמעוניינים להחליף איתך מידע או להילחם נגדך. חשוב לציין שבכל שלב במשחק אתה יכול להתנהג ולהתייחס אליהם בכל דרך שתבחר."

"טוב, אז היות ואנו מתקרבים לשעת המנוחה שלי, אני אומר לכם תודה רבה אורי וגלעד." אמר דון ברונז. "תודה לך דון ברונז להתראות ולילה טוב, ענו אורי וגלעד ויצאו מהחדר עם תיקיהם השחורים."

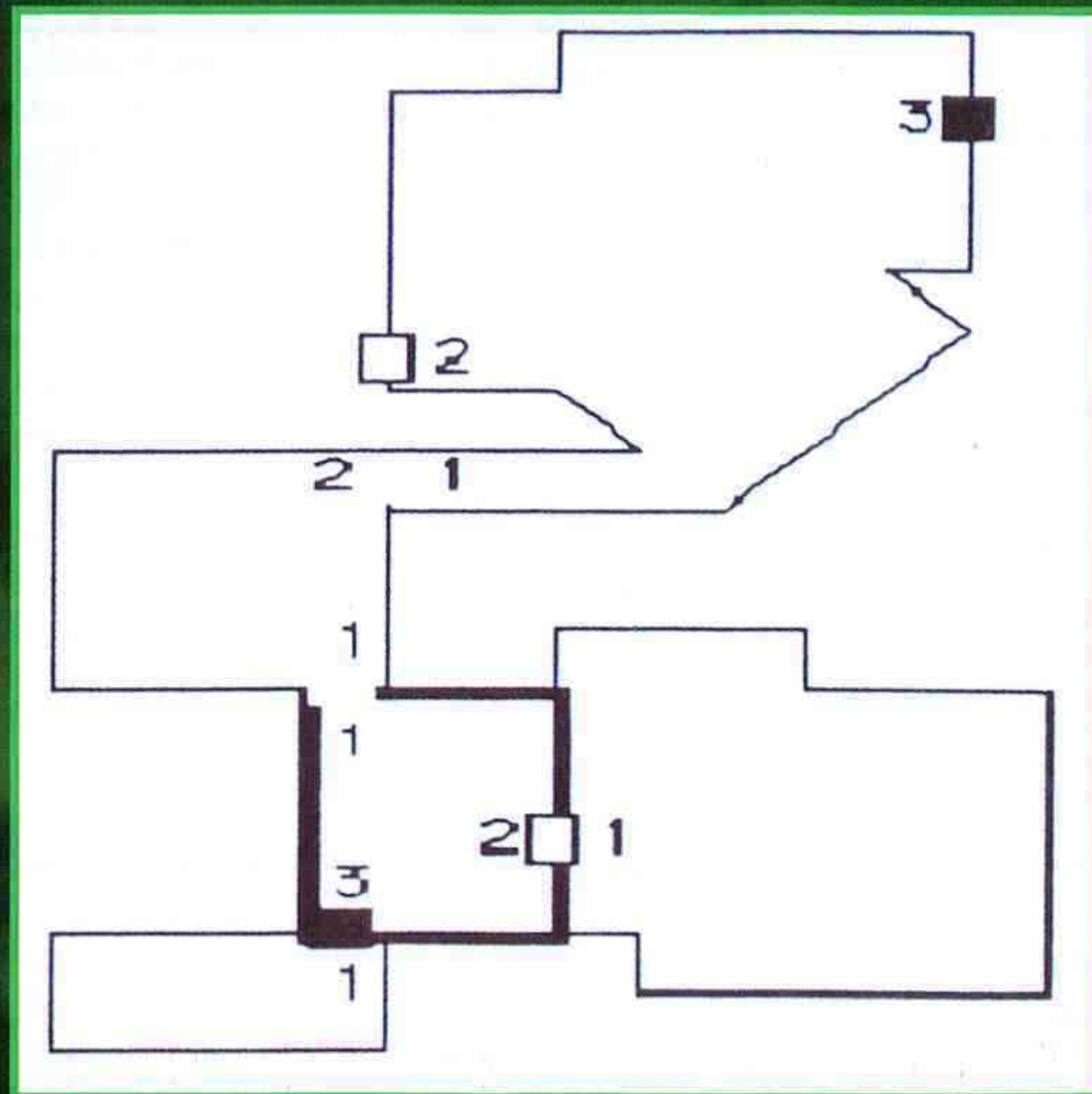
דון ברונז חיך ורשם לעצמו ביומן להתקשר להודיע לחברו דון אנצ'לוטי על המשחק החדש. לפתע הוא הסיר את מבטו מהדף ובקפיצת קרב שלא היתה מביישת אלוף קראטה זינק לעבר הכיסא. הוא נשם לרווחה. תואם ה-GAME BOY שלו היה בסדר.

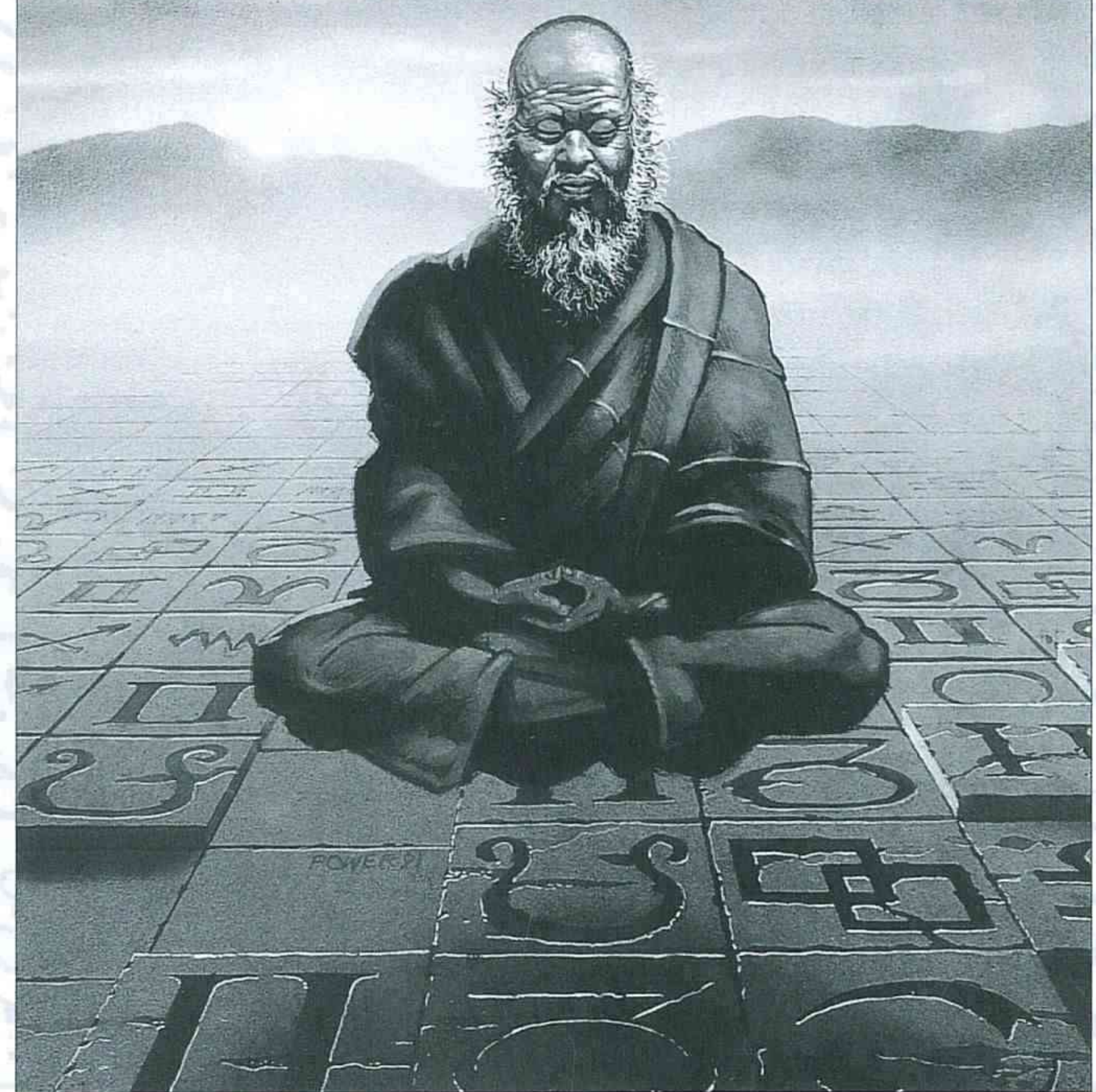
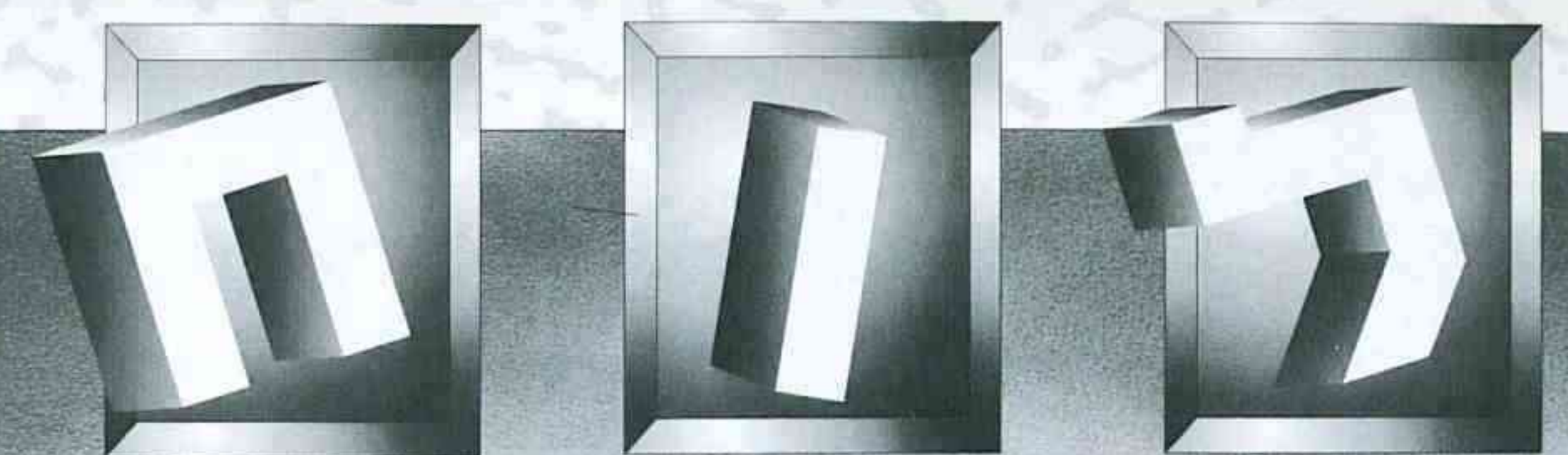
תוו משחקים - ת.ד. 3808 חיפה מיקוד 31037, טלפון: 04-238542

מפה מס' 2



מפה מס' 1





ל מכירה

- ✓ למכירה המשחקים: זרע האופל, הקס ושוילית המכשף באריזה מקורית ובמצב טוב, ש"ח 50 כל משחק. ניר, 09-338983.
- ✓ למכירה משחקים נדירים ל-CD-ROM, שעוד לא נראו בארץ: 3 MORTAL KOMBAT 2, DUNE 2, בערך בחצי המחיר. תומר, 03-5569344.
- ✓ למכירה גייס גיר + טיונר שהופך לסלולוויז + משחקים, אפשר לקנות בנפרד. 050-393897.
- ✓ לכל המעוניין בקווסטים הבאים: משימה בחלל 5, סם ומקס, משימה משטרית 3, גובלינים 3, לארי 6, לארי 1 וחולית 2. בתמורה למשחקי קווסטים, משחקי מכות ודמויי חולית 2. לבירור פרטים נוספים להתקשר לאיתי, 09-827173, בין השעות 16:00-19:00 בימים א-ה.
- ✓ למכירה משחקי PC באריזה מקורית עם הוראת הפעלה בעברית, במחירים זולים: THEME PARK, STRIKE COMMANDER, שרלוק הולמס,
- ✓ למכירה המשחקים: זרע האופל, הקס ושוילית המכשף באריזה מקורית ובמצב טוב, ש"ח 50 כל משחק. ניר, 09-338983.
- ✓ למכירה משחקים נדירים ל-CD-ROM, שעוד לא נראו בארץ: 3 MORTAL KOMBAT 2, DUNE 2, בערך בחצי המחיר. תומר, 03-5569344.
- ✓ למכירה גייס גיר + טיונר שהופך לסלולוויז + משחקים, אפשר לקנות בנפרד. 050-393897.
- ✓ לכל המעוניין בקווסטים הבאים: משימה בחלל 5, סם ומקס, משימה משטרית 3, גובלינים 3, לארי 6, לארי 1 וחולית 2. בתמורה למשחקי קווסטים, משחקי מכות ודמויי חולית 2. לבירור פרטים נוספים להתקשר לאיתי, 09-827173, בין השעות 16:00-19:00 בימים א-ה.
- ✓ למכירה משחקי PC באריזה מקורית עם הוראת הפעלה בעברית, במחירים זולים: THEME PARK, STRIKE COMMANDER, שרלוק הולמס,

ל מכירה

- פנימי 4 MB, כונן קשיח 100 MB, המון משחקים ותוכנות, כוננים 1.2+1.4, זיכרון מטמון, מסך VGA ל-TRIDENT 1MB, זיכרון מסך, מקלדת ועכבר, מארז מיני. המחשב במצב מצוין, כל זאת ב-2,500 ש"ח. בני, 09-546879.
- ✓ למכירה המשחק "LOOM" ל-CD-ROM ב-100 ש"ח, ו"אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס" בגרסת תקליטונים, ב-50 ש"ח. רון, 03-6721739.
- ✓ למכירה באריזה מקורית המשחקים הבאים: חף מפשע, נער הנבואה, אבודים בזמן 1+2, אינדיאנה ג'ונס, מחיר כל משחק 85 ש"ח. צחי וידס, 09-506867.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים באריזתם המקורית: גבריאל נייט - 80 ש"ח, DAEMONSGATE - 80 ש"ח, הרצון לעוצמה 2 - 60 ש"ח, לארי 3 - 30 ש"ח, לארי 6 - 60 ש"ח, LURE OF THE TEMPTRESS - 40 ש"ח, הרצון לעוצמה 1 - 50 ש"ח, NEBVLA - 50 ש"ח, רEX - 60 ש"ח, אי הקופים 1 - 50 ש"ח, D/GENERATION - 40 ש"ח, גובלינים 1 - 30 ש"ח. אוריאל, 02-245791.
- ✓ למכירה מעבד INTEL 486 SX-33MHZ-S מקורי, מהיר, ב-170 ש"ח בלבד. בשימוש פחות מחודשיים. גיא, 07-885354.
- ✓ למכירה משחקים כולל קודים ואריזה מקורית: סם ומקס, חף מפשע בעברית, קרבות אוויר, צבי הנינג'ה, מסע בחלל 3, אלוף החלל 2, וגם המשחקים: מורטל קומבט 2, FIFA SOCCER 94, מלך האריות, HERETIC, DOOM 2, DESCENT, HIGH-WAY, הוגו, DUNE 2, ARCHON, PINBALL, SKY-ROADS בנוסף, מעוניין להשיג את SIM-CITY 2000. דן רווה, 02-866951.
- ✓ למכירה גייס-בוי כולל חיבור לגייס-בוי נוסף, 4-1 משחקים: סופר מריו, TETRIS, הרצחניות. דן רווה, 02-866951.
- ✓ למכירה 4MEG RAM BOARD 386DX + עידו, 09-334998.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב באריזה מקורית במצב מעולה + 2 שלטים + 2 קלטות - בשווי 249 ש"ח כל אחת. בנוסף למכירה המשחקים: שולית המכשף, QUEST 3 FOR GLORY + חוברת תשובות, REBEL ASSAULT. כל המשחקים באריזה המקורית ובמצב מעולה. אלון ליפסקי, 02-419108.
- ✓ למכירה CD-ROM, SOUND BLASTER ומקלדת 101 מקשים, במחירים זולים ביותר. מושיקו, 07-880789.
- ✓ למכירה/להחלפה משחקים חדשים במחירים זולים ביותר: מורטל קומבט 1-3,

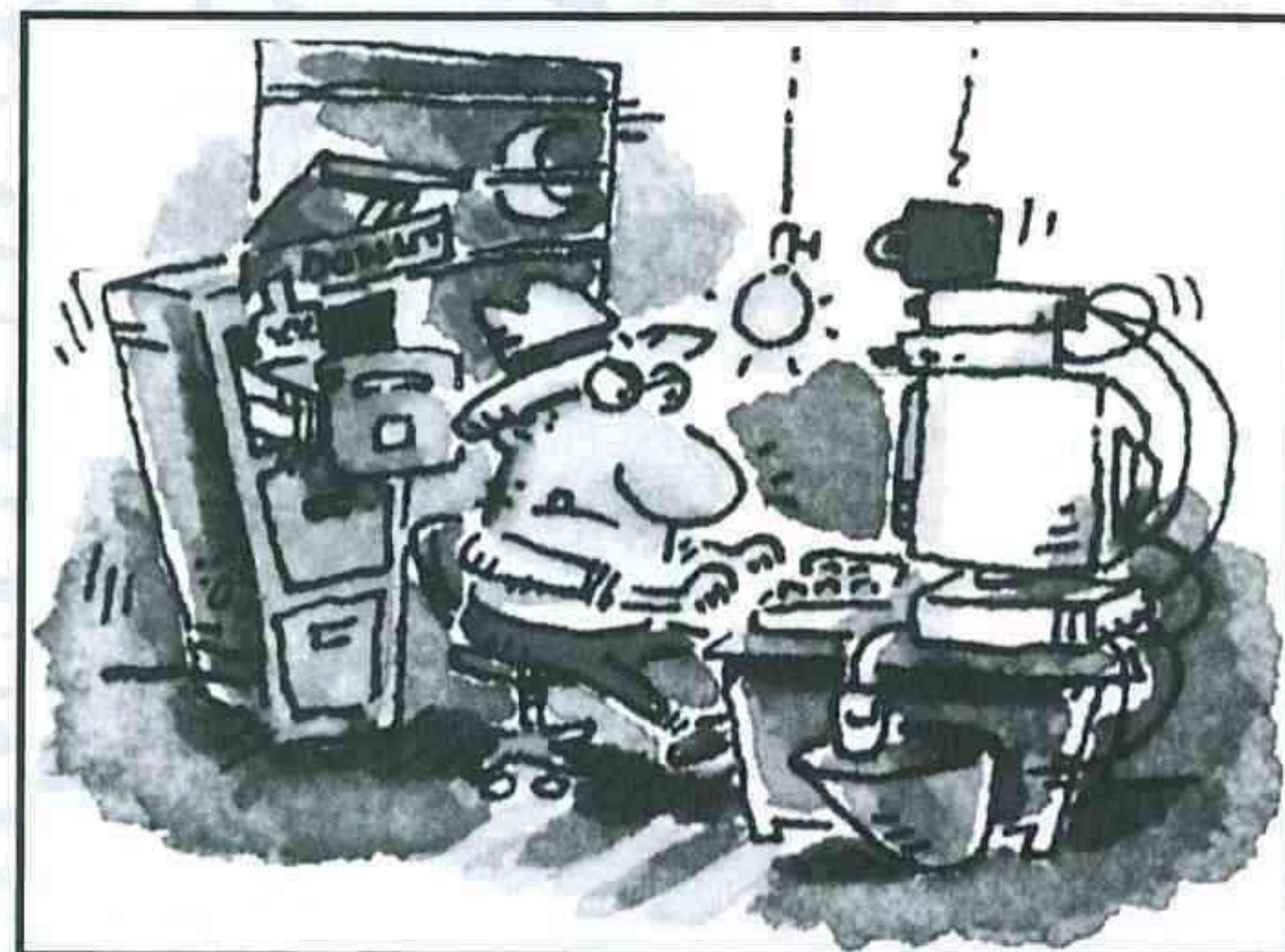
מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- סיס סיטי 2000, NBA JAM, GUILTY, כדורסל אחד על אחד, פיפא סוקר, WCY 94 (משחקי כדורגל), קירנדיה 1-3, סים פארק, דיון 1-3 ועוד המון משחקים. כמו כן, למכירה 2 של דיסקים אינדיאנה ג'ונס, חיפוש אחר אטלנטיס, ומשחק מסוקים. כל משחק הוא בין 20-30 ש"ח. מושיקו, 07-880789.
- ✓ למכירה ספר כישוף של סטיב ג'קסון "שבעת הנחשים". כמו כן, חוברות הרפתקה ל-D&D ו-AD&D באנגלית, כולם במחיר מוזל ומצב טוב. נועם, 03-5799070.
- ✓ למכירה מחשב תואם IBM 5x 386, 4 מגה זיכרון. סאונד בלאסטר 2.0 דלוס. כונן קשיח 212 מגה, מלא בתוכנות ומשחקים. כרטיס מסך VGA 256 צבעים. מסך צבעוני MODES SVGA-2. עכבר 3 לחצנים. ג'ויסטיק פשוט 2 כפתורים. מקלדת 101 מקשים. הכל ב-2,000 ש"ח. יהודה, 07-518573.
- ✓ למכירה טורבו מגסון עם שתי קלטות של 150 ש"ח ועוד שתי קלטות. ניר, 09-441303.
- ✓ למכירה משחקים יפים וחדשים למחשב, כמו: מורטל קומבט 2 במחיר 35 ש"ח, קוד לרמאות, fifa 94 במחיר 25 ש"ח, לארי 1-6 כל אחד במחיר 20 ש"ח, DUNE 1,2 כל אחד במחיר 20 ש"ח, בקרוב גם מורטל קומבט 3. כל מי שרוכש משחק מקבל אנטי-וירוס כרמל וכל מי שרוכש 2 משחקים השלישי במתנה. מיקי אביטל, 03-9664238.
- ✓ למכירה משחק אמגה 32-CD + משחקים וג'ויסטיק חדש. גיל, 02-9914092.
- ✓ למכירה קלטות מגסון בשווי 159 ש"ח במחירים זולים ביותר, בערך 1/3 מחיר. מושיקו אוזלאי, 07-880789.
- ✓ למכירה במלכודת הפיתוי ב-40 ש"ח ושטיח הקסם בגרסת ה-CD ב-170 ש"ח. אביב, 07-376683 או שלומי, 07-378134.
- ✓ למכירה משחקים למחשב: ALADIN, DOOM, BTHORNE, לונה פארק. ניר, 09-441303.

מעוניינים

- ✓ מעוניין לקבל את הקסמים של SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. רועי מאיר, 03-9329284.
- ✓ מעוניין להחליף משחקים במודם. דני 08-411829.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק חולית 3 במחיר סביר. שלומי, 07-378134.
- ✓ מעוניין לתת את כל הטיפים ל-STARCON 2. דני 08-411829.

- ✓ מעוניין להחליף את המשחק אי הקופים 2 באי הקופים 1 (גרסת תקליטונים). יהודה, 07-518573.
- ✓ מעוניין להחליף את סם ומקס ביומו של הסנטקל (מקורי) בגרסת תקליטונים. יהודה, 07-518573.
- ✓ מעוניין להשיג את התוכנה REMOTE ACCES בתמורה אתן הרבה משחקים. דני, 08-411829.
- ✓ מעוניינים לשחק במודם את המשחק WAR CRAFT עם מי שיש לו מודם 14400 ומחשב DX2/486. גלעד, 07-517594.



- ✓ מעוניין לקנות את מסע בין כוכבים 2 יום הדין (JUDGMENT RITES), באריזה המקורית כולל קודים. אייל, 06-372674.
- ✓ משעה 10:00 בבוקר.
- ✓ לכל המעוניין, נפתח BBS חדש בשם RED KNIGHT HOOK. 02-341223. דוד, 02-4109023.

ה צילו

- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים לגייס-בוי: זלדה (אחרי המערכה השנייה), מיסטיק קווסט (כשמציילים את הילדה) ו-2 FINAL FANTASY LEGEND (כאשר אתה נלחם עם איזיס). בתמורה אעזור בקווסטים ל-PC, לארי 6, רובין הוד ויומו של הסנטקל. נדב, 02-6513367.
- ✓ הצילו! בניגטנדו היכן נמצאים הארמונות ה-4, 5, 6, 8 ו-9? ZELDA אחרי הצלת הנסיכה. דור גרוסמן, סמטת הנחל 6 גני תקווה.
- ✓ הצילו! איך הורגים את המפלצת אחרי הצלת הנסיכה ב-1 ZELDA. דור גרוסמן, סמטת הנחל 6 גני תקווה.
- ✓ אני זקוק לעזרה במשחק MORTAL KOMBAT 2. מה עושים כדי להפוך לחיות עם הלוחמים ב-finish-him. בתמורה אעזור בדברים אחרים במשחק.

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- באינדיאנה ג'ונס, בגורלה של אטלנטיס ועוד קווסטים ומשחקים. דניאל, 02-434359.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק סם ומקס, איפה מוצאים את חולץ הפקקים. בתמורה אעזור במשחק יומו של הסנטקל. סם זילברברג, 08-597541.
- ✓ הצילו! צריך עזרה דחוף במשחק "BUAERO" איך נכנסים לבית של ורוניקה, היא כל הזמן מעיפה אותי החוצה. מה עושים עם הרדיו וגם איך משיגים: SIX SECURITY CARD LEVEL. מוכן לעזור בקווסטים שונים בתמורה. אורי אלונים, 09-972130.

- ✓ הצילו! כל מי שיודע איך מקבלים את הסיסמה כדי לצאת מהעיר טרינסק באולטימה 7, או מה עושים במוזיאון במשחק פגיון הדמים, או איך משיגים את התמונה בבודד באפיליה 2, שיתקשר לאביב, 07-376683 או לשלומי, 07-378134. בתמורה נעזור במשחקים גובלינים 2 (עד החלום), גובלינים 3 (עד שיש את הנחש), סיימון הקוסם (עד הענק), נמלולים 2 (הקודים לכל השלבים), האורגים ולארי 6.
- ✓ הצילו! תקוע נואשות במסע בין כוכבים 1 - איך עוברים את הקרב נגד הספינה שנראית כמו האנטרפרייז לאחר שמצאתי את ה-REPUBLIC הרוסה. מוכן לעזור בקווסטים וכל משחק אחר שאני מכיר. אייל, 06-372674, משעה 10:00 בבוקר.

משחקי תפקידים

- ✓ כוהן מתחיל מחפש קבוצה מתחילה באזור ירושלים. אמחי, 02-717617.
- ✓ בעל ספר חוקים בסיסי והרחבות לפנטזיה, סייבר פאנק, וספר גיבורים מחפש חבורה רצינית למשחק HERO STSTEM, למשחק בכל סוג של עולם. ידע בסיסי באנגלית נדרש, אפשרי גם בנות, באזור גן יבנה ואשדוד. עמית, 08-574065.
- ✓ שה"מית מתחילה מעוניינת להקים קבוצת D&D למתחילים ורציניים, שתתקדם גם ל-AD&D. מחפשת שחקנים בגילאי 12-14 באזור פ"ת. הדר 03-9322070.
- ✓ שני שחקנים מעוניינים להקים קבוצת D&D בירושלים לגילאי 13 בדרגות 1-4 עו, 02-631716. זיהבת, 02-669990.
- ✓ שה"מ מנסה מחפש שחקנים למשחק תפקידים באזור חולון-ראשל"צ. קובי, 03-5522967.

מקלדת-קומפי וסדרת סרטי האנימציה המיומנים של ארץ-קומפי

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

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

מקשים גדולים ומאזנים 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!

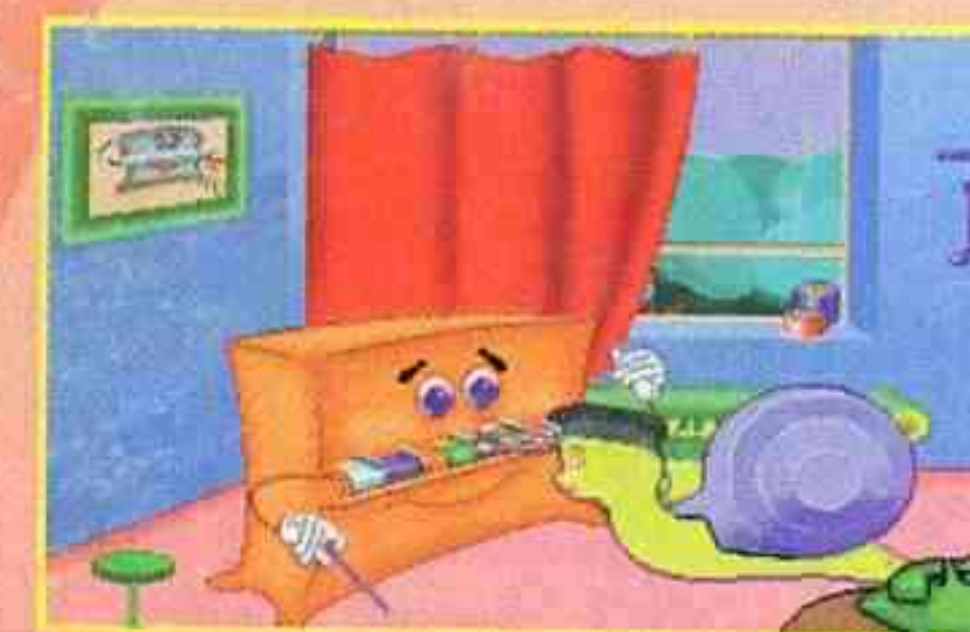
ילדיכם יהפכו מצופים פסיביים למשתתפים פעילים ונרגשים!

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



עיצוב: אדריאן לוזון

עוד מסדרת מקלדת-קומפי עכשיו בחנויות!



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, מזמנות 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.

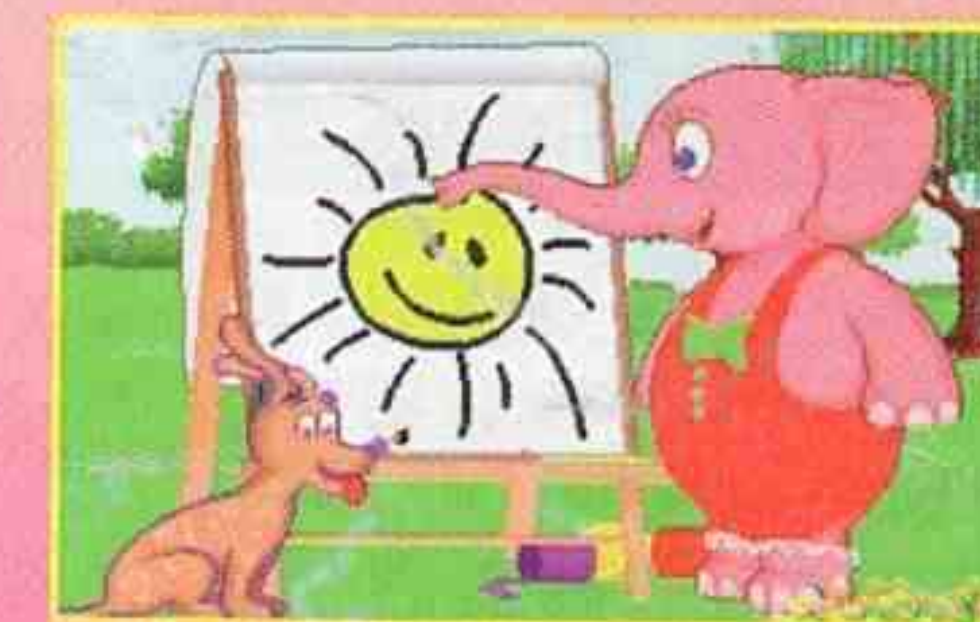
לאורך הסרט כולו, תוך הפגנת שליטה מוחלטת במתרחש,
ילדך ישנה צבעים בתמונה, יצלצל לדמות האהובה בטלפון
של קומפי, יבחר את כלי הנגינה איתו הוא נהנה להתאמן ועוד!

"הקונצרט הגדול" עשיר בצבעים ובצלילים ועוזר לילדך ללמוד
את רזי הכלים השונים והנגינה בהם.



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.

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