WIZ
ו ו י ז
הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...
55
גיליון
080055
19.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 16.30 ש"ח
נובמבר 1995
■ אי אפשר להפסיק - מבצע המנויים
המטורף - שעת ה־CD - נמשך!
■ אקשן בשחקים - AIR POWER
■ מעל הזמן - BURIED IN TIME
■ חלון אל העולם - Windows 95
■ משחקי תפקידים - X-FILES
לגיליון זה
מצורף חינם,
משחק המחשב HUMENS
על גבי CD·ROM
01125856
פריט שופרסל: 9806083
קוד־אופ צפון: 962528

תוכן

העניינים

55 נובמבר 1995 ■ גיליון

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
PC: מצעד המשחקים	6
HUMENS - הוראות הפעלה והתקנה	7
PC: הקירה מצולמת - FULL THROTTLE	8
PC: משחקליק	10
PC: COMBAT AIR PATROL	11
PC: SPACE QUEST 6	12
PC: טיפים	14
PC: AIR POWER	16
PC: VIRTUAL POOL	18
לאוזניך בלבד - צחוקו של מטורף	19
PC: DABBLER	21
PC: Windows 95	22
פוסטר	24
3DO: FOOTBALL	27
PC: BURIED IN TIME	28
משולחנו של ד"ר וויז	30
PC: CELTIC ADVENTURE	32
אינטרנט: קצת אחרת	34
3DO: ESCAPE FROM MONSTER MANOR	36
משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי	38
משחקי תפקידים: X-FILES	40
משחקי תפקידים: סקאלי ומאלדר	42
משחקי תפקידים: הולידיי אין	43
משחקי תפקידים: שחר האדמה	44
לוח	46







מאחל את הלב

אהלן וויזים,
חודש נוסף עבר על כותותינו, חודש שבמהלכו לא הפסיקו להצטרף עוד ועוד מנויים חדשים לעיתון, במסגרת המבצע שעת ה-CD-ROM חנמשך במלוא המרץ.
המנויים והקוראים הוותיקים והחדשים, ברוכים הבאים לגיליון 55, המכיל את המשחק HUMENS על גבי CD-ROM (הוראות הפעלה והתקנה תמצאו בעיתון בעמ' 7). בנוסף לקוראים ולמנויים החדשים הצטרפה למערכת העיתון יעל שתנהל את מחלקת המנויים בעוז רוח וביד רמה (שיהיה בהצלחה).
ולמרות הכל אין מקום לפינוקים. לא רק בוויז עובדים קשה, גם עליכם עוברת תקופה לא קלה - החגים נגמרו וחחופש הבא יגיע בחנוכה, רוב המורים הבינו שהם צריכים להתחיל לעבוד, החורף בפתח - ועד כמה שזכור לי לקום לשעת אפס ביום גשום, זה לא בדיוק התענוג הכי גדול.
אז מה יותר הגיוני מלבוא הביתה, לייבש את הגרביים הרטובות מול התנור החם, להפשיר את האצבעות הקפואות לפני שמדליקים את המחשב ולפתוח גיליון נוסף של וויז, לפחות כדי לחמם את הלב.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם:
ליבוביץ נועם מגבעת שמואל, ענבר גדב מקרית ביאליק, ספרדי רועי מאשדוד, עובדיה יונתן מירושלים, כסלו דרור מכפר מליל, סלם אביב מאלפי מנשה, נועם אמיר מירושלים, חפץ גיא מרמת השרון, זהבי עטר ממושב נטעים ועליאן מורד מירושלים.

תשובות לשאלות קודאים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

החל מגיליון 54 מחיר הגיליון הוא 19 ש"ח (הגיליון כולל משחק CD-ROM).

מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סיט • ניהול הפקה: לילי צראף • מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: טל סלבו יעל גרשוביץ • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דור אידלס, דייזי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, מיכל ראט, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, ניר שקד • עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות • 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.

שעת ה-CD

WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל- WIZ !

WIZ הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!

CD-ROM חינם לכל מנוי !!!

חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות), וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:
1. משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון וויז שיזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג מולטיסיסטם.



לכבוד
WIZ - מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי לוויז

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מנוי מחדש/ת

מס' מנוי _____
שם משפחה _____ שם פרטי _____
תאריך לידה _____
רחוב _____ מספר _____
עיר _____ מיקוד _____
טלפון _____

רשימת מתנות
(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות)

משחקי CD-ROM	משחקי PC
☐ אולפן מוסיקה	☐ HUMANS 2 – רמות היורה
☐ NOMAD	☐ בברלי הילגיליס
☐ Demonsgate	☐ קרטון מייקר
☐ חקר המעמקים	☐ טאסרה

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____
☐ מצורפת המחאה על סך 200 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות
☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____ מספר ת.ז. _____
מספר כרטיס _____ בתוקף עד _____ חתימת בעל הכרטיס _____

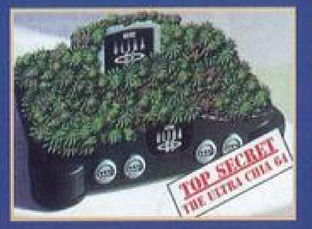
* בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

מאת: ד"ר וויז

Ultra 64

1 בדצמבר הינו היום בו תחל ביפן מכירת ה-Ultra 64 – משחק הטלוויזיה החדש של ג'ינטנדו 64 ביט. המערכת תיקרא בארץ השמש העולה Ultra Famicom ומחירה יהיה 250$. רבים המחכים למערכת זו התאכזבו מהרעיון שהמערכת תהיה מבוססת קלטות ולא תקליטורים – אך שימו לב, חדשה מרעישה!!!



השמועה האחרונה לגבי המערכת המבוססת מעבד גרפי תוצרת סיליקון גרפיקס, הינה, שבסוף 1996 יחל שיווקו של כונן מגנטו-אופטי שיתאים ל-Ultra 64.

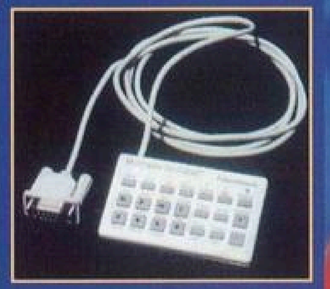
כונן מגנטו-אופטי או בקיצור MO, הינו כונן תקליטונים מיוחדים הנראים דומים לתקליטורים אך ניתן לקרוא ולכתוב עליהם ללא הגבלה של מספר הפעמים.

היתרונות האדירים של כונן ה-MO ברורים: זמן גישה מהיר פי 8 מכונני CD-ROM וקיבולת מתוכננת של 130 מגהבייט הניתנים למחיקה, מה שמאפשר לעדכן תוכנה, להוסיף מסכים חדשים וכו'.

בתי התוכנה Virgin ו-Acclaim כבר הודיעו כי יתמכו בפורמט החדש.

תן לאצבעות ללכת במקומך

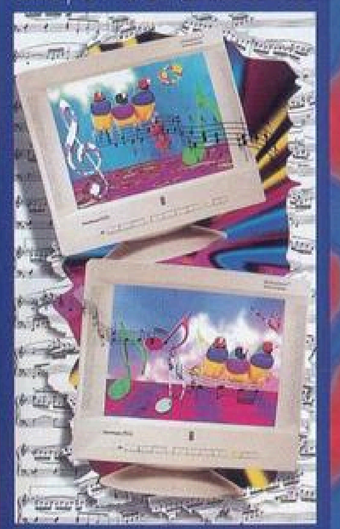
Soundpad הינה מקלדת שליטה חדשה ומתוחכמת ויחד עם זאת פשוטה להפעלה. המערכת שולטת בכרטיס הקול שלך ומאפשרת להקליט ולנגן קבצים, לשנות את עוצמת הצלילים, הטון והבאלנס וכל זאת מבלי להתעסק עם תוכנות שונות או מבלי לצאת מהמשחק כדי לבצע פעולה זו או אחרת. המקלדת הזו מתחברת למחשב דרך יציאת התקשורת הטורית הקיימת בכל מחשב. מחירה בארה"ב כ-120 ש"ח.



נראה ונשמע

חברת ViewSonic, יצרנית צגי VGA משובחים, הוציאה לשוק סדרת צגים חדשה הכוללת בתוך מסגרת המסך רמקולים סטריאופונים איכותיים.

הצגים הללו תוכננו במיוחד עבור משתמשי Windows 95, והם מסוגלים לשנות את הרזולוציה בכל מגוון הצפיפויות והאפקטים שמאפשרת Windows 95 – חמוד!



TI-92

חברת טקסס אינסטומנטס הידועה בקיצור TI, הוציאה לשוק מחשבון חדש הנחשב למתוחכם ביותר כיום, הכולל אפשרויות חישוב מתמטיות ברמות הגבוהות ביותר, כגון: חישובים סימבולים וגיאומטריה יוקלידנית (איזה שמות...) – כל הבאלגן שקיים בתוכנות PC מסובכות ודורש מעבד מתמטי נכנס לתוך מחשבון כיס בגודל קלטת וידאו, שמחירו בארה"ב הוא כ-600 ש"ח.

Image Office



תוכנת Microsoft Word 6 כבשה את העולם והפכה למעבד התמלילים הנפוץ ביותר. חברת MRT האמריקנית הוציאה לשוק חבילה הכוללת מתאם ותוכנה, המאפשרים לחבר מצלמת וידאו ביתית אל המחשב, להקפיא תמונה ולשמור אותה בתוך מסמך Word או בתוך כל תוכנה אחרת הכלולה בחבילת Microsoft Office, בצבעים מלאים וברזולוציה גבוהה.

תמונה שווה יותר מאלף מלים, לא?

ACD-630

חברת Aiwa הוציאה לאחרונה כונן CD-ROM חדש במהירות מרובעת, הכולל מחליף ל-3 תקליטורים ורמקולים המובנים בתוך המארז. מחליף התקליטורים מאפשר להכניס עד 3 תקליטורים שונים בו-זמנית, כך שאם משתמשים בכונן להשמעת מוסיקה ניתן לעבור בלחיצת כפתור בין שירים שונים המצויים על גבי 3 תקליטורים. אם משתמשים בכונן לצורך מולטימדיה אפשר, למשל, להטעין משחק הפרוש על גבי יותר מתקליטור אחד (או כל תוכנה אחרת הדורשת החלפת תקליטורים או אפילו 3 משחקים שונים).

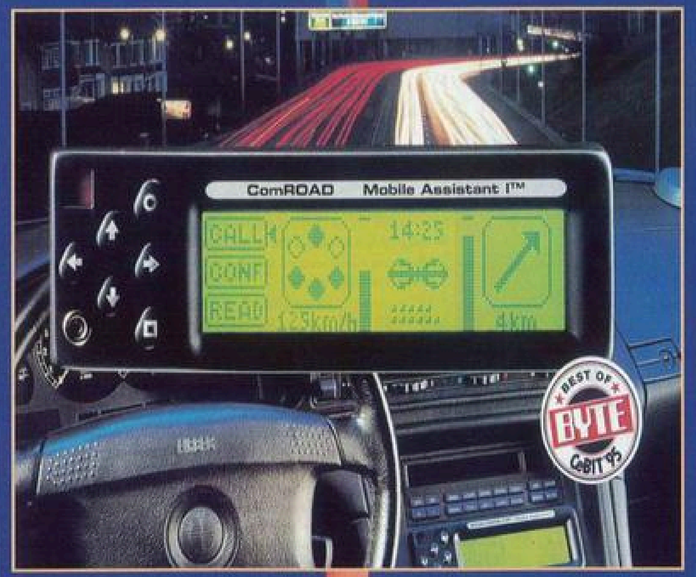
Street Machine

לא, זהו אינו שם של עוד משחק מכות. Mobil Assistant I הינו מכשיר נפלא שעשוי להפוך את הנהיגה למקומות חדשים לחוויה קלה ומהנה.

במקום לעצור כל שני רחובות ולשאול אנשים ש"לא מכאן" כיצד מגיעים למחוז חפצנו, ניתן לרכוש מכשיר בצורה ובגודל של דיו-טייפ לרכב, ובו מקלט לווייני (GPS) ותוכנה חכמה.

Mobil Assistant I יראה לך את הדרך הנכונה למחוז חפצך, כולל הוראות כתובות כיצד לנסוע, היכן לפנות, מיקומן של תחנות דלק, מסעדות, תחנות עזרה ראשונה ועוד.

בקיצור, שיגעון של דבר!!!





מצעד המשחקים

מ ה ה ר !

דרמה, מתח, התרגשות, אכזבות, שמרנות, הפתעות... ברוכים הבאים למצעד המשחקים ה-3.

מהפך! DESCENT מפנה את הפסגה ל-GALACTIC CIVILIZATIONS, משחק אסטרטגיה ותיק שהוא למעשה המשכו של משחק הנצח של המצעד, GALACTIC CIVILIZATION כבש את הפסגה מהמקום ה-5, ומעניין כמה זמן יצליח לשמור על הבכורה.

למצעד הקודם פרץ המשחק החדש MECHWARRIOR 2 ומאז הצליח לשמור על יציבות ולהישאר במקום ה-8. הפעם הפריצה הגדולה שייכת למשחק STAR EMPEROR שאחרי שבועיים במצעד הגיע היישר למקום ה-17. עלייה יפה ופריצה ל-20 הגדולים רשמו לזכותם WORLD AT WAR: STALINGRAD ו-SIMCITY 2000, שחותם את רשימת 20 המובילים.

מגמה בולטת במצעד היא דעיכתם של משחקים חדשים יחסית ומבטיחים - FULL THROTTLE (ירד למקום ה-21), STAR TREK T.N.G: A FINAL UNITY (ירד למקום ה-23) ו-TERMINAL VELOCITY שצנח 11 שלבים בחודשיים האחרונים, וגם הוא עם רגל וחצי מחוץ ל-20 הגדולים.

מה יהיה? חכו למצעד הבא.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl

לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://ww.xs4all.nl/~jojo

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי	מגמה
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS	50	(5)	1	^
INTERPLAY	DESCENT	40	(1)	2	
VIRGIN	DOOM 2	51	(3)	3	
MICROPROSE	CIVILIZATION	144	(2)	4	^
VIRGIN	DARK FORCES	32	(4)	5	^
INTERPLAY	WARCRAFT	45	(7)	6	^
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	51	(6)	7	^
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	8	(8)	8	
ORIGIN	WING COMMANDER 3	38	(13)	9	^
MICROPROSE	MASTER OF ORION	100	(10)	10	
MINDSCAPE	PANZER GENERAL	40	(15	11	^
MICROPROSE	U.F.O	72	(20)	12	^
MINDSCAPE	JAGGED ALLIANCE	20	(12)	13	
VIRGIN	DUNE 2	139	(19)	14	^
VIRGIN	TIE FIGHTER	59	(11)	15	
MICROPROSE	X-COM 2	22	(9)	16	^
STARDOCK	STAR EMPEROR	2	(25)	17	^
AVALON HILL	WORLD AT WAR: STALINGRAD	30	(27)	18	^
3D REALMS	TERMINAL VELOCITY	21	(14)	19	
MINDSCAPE	SIMCITY 2000	89	(28)	20	^

הוראות הפעלה ל-HUMENS

התקנת המשחק

התקליטור חייב להימצא בתוך כונן התקליטורים, ולהישאר בתוכו עד סיום המשחק.

הכנס את התקליטור לתוך כונן התקליטורים.

שנה את הכונן הפעיל לכונן התקליטורים (לדוגמה :D).

לאחר מכן הקש INSTALL ולחץ Enter. לפניך יופיע מסך בחירת השפה. בחר את השפה הרצויה בעזרת החצים והקש Enter.

עקוב אחר הוראות המסך עד סיום ההתקנה.

שליטה במקלדת

לוחית שליטה=חצי הסמן - כדי להניע את בני-האדם בעולם.

מקש ירי=Z - כדי להינעל על הפעולה שבחרת לבצע.

מקש בחירה=רווח - כדי לבחור פעולה מתפריט הפעולות.

F1-F8 - כדי לבחור את בן-האדם בו תרצה להשתמש.

מקש F10 - כדי להקפיא את המשחק.

שליטה בג'ויסטיק

מעלה - לטפס בסולמות ועל בני-אדם.

מטה - לרדת בסולמות ומעריות.

שמאלה/ימינה - לזוז לכיוון הרצוי.

כפתור ירי - להינעל על הפעולה שבחרת.

ירי+שמאלה/ימינה - לדחוף סלע.

ירי כשרוכבים על גלגל - לקפוץ.

ירי כשנושאים לפיד - להבעיר.

ירי+מטה כשנושאים חבל - לשלשל את החבל.

ירי+מעלה כשנושאים חבל - למשוך את החבל.

שליטה בבני-האדם

כשתבחר בן-אדם, חץ אדום וגדול יופיע מעל לראשו.

תנועה

כדי להניע את בני-האדם ימינה או שמאלה, לחץ על המקש הרצוי בלוחית השליטה. בכדי לגוע מעלה או מטה, בסולם, חבל, או על בן-אדם אחר, לחץ מעלה או מטה בלוחית השליטה.

בחירת בני-אדם

כדי לבחור בבן-אדם אחר, לחץ על מקש פונקציה (F1-F8), ובן-האדם המתאים ייבחר. ניתן לדפדף בין בני-האדם על ידי לחיצה על "" או "".

בחירה והינעלות על פעולה

בתחתית המסך מופיע תפריט הפעולות. כאן מופיעות כל הפעולות שבן-אדם יכול לבצע. בכדי לברור ביניהן, לחץ על מקש הבחירה. לחץ על מקש הירי בכדי להינעל ולבצע פעולה זו.

פעולות בסיסיות

לקיחת חפצים

לחץ על מקש הבחירה עד שיסומן סמן "קח/השלך". העמד את בן-האדם מעל החפץ, ולחץ על מקש הירי. בתפריט הפעולות יופיעו פעולות ספציפיות לחפץ. כדי להשליך חפץ, בחר ב"קח/השלך" שוב ולחץ על מקש הירי.

עריכה

מצב "עריכה" נוצר כשבן-אדם אחד מאפשר לאחר לטפס עליו. בחר את סמן העריכה עם מקש הבחירה ולחץ על מקש הירי. כעת בחר בבן-אדם אחר וטפס עימו על חברו שבמצב עריכה. כך תוכל לערום עד שייגמרו בני-האדם.

שימוש בחנית

לנפנף

נפנוף בחנית מול דינוזאור ירתק את המפלץ למקומו, ובני-אדם אחרים יוכלו בינתיים לעבור. בחר בסמן "נפנף" עם מקש הבחירה והפעל על ידי מקש הירי.

קפיצת מוט

בחר את סמן "קפיצת מוט" מתפריט הפעולות עם מקש הבחירה. לחץ אחר כך על מקש הירי והחזק אותו לחוץ. בתחתית המסך יופיע גרף עוצמה יורדת ועולה. ברמת העוצמה הרצויה, שחרר את מקש הירי (ככל שגרף העוצמה נוטה ימינה כך הקפיצה תהיה גדולה יותר).

הטלת חנית

בחר בסמן "הטל חנית" והחזק את מקש הירי. מרחק ההטלה ייקבע בדומה לעוצמת קפיצת המוט.

שימוש בלפיד

לנפנף

לנפנוף בלפיד אותה השפעה כמו נפנוף בחנית והוא מתבצע באותו אופן.

להצית

בחר בסמן "להצית" עם מקש בחירה כשתעמוד ליד שיח, והפעל עם מקש ירי.

שימוש בחבל

לשלשל חבל

ליד שפת צוק בחר את סמן "לשלשל חבל" מתפריט הבחירה, והפעל עם מקש הירי.

למשוך מעלה

בחר את סמן "משוך חבל" מתפריט הבחירה, והפעל עם מקש הירי.

זרוק חבל.

זריקת חבל מתבצעת כמו הטלת חנית.

שימוש בגלגל

עלייה על גלגל

בכדי לעלות על הגלגל עמוד מעל לגלגל ו"קח" אותו.

ירידה מגלגל

בחר בסמן הירידה עם מקש הבחירה, ולחץ על מקש הירי.

רכיבה על הגלגל

על הגלגל, השתמש בחצים כדי לנוע ימינה ושמאלה. לחץ על מקש הירי+כיוון כדי לקפוץ.

רופא-אליל

הרופא לא יכול לקחת חפצים אך ישתתף בערימות.

שימוש בקסמים

בחר קסם מתפריט הפעולות בעזרת מקש הבחירה. לחץ על מקש הירי. בן-אדם בקרבת הרופא-האליל יושמד כקורבן.

נקודות ו"השבט"

נקודות

מספר הנקודות בסיום כל שלב נקבע לפי המהירות בה סיימת את השלב ומספר האנשים הנותרים בשבט.

"השבט"

כל שלב מחייב שמספר בני-אדם יסיימו אותו. מספר זה נלקח ממאגר כללי, "השבט". אם מתישהו אין בשבט מספיק אנשים כדי להתחיל או לסיים שלב, תפסיד.

דרישות מערכת

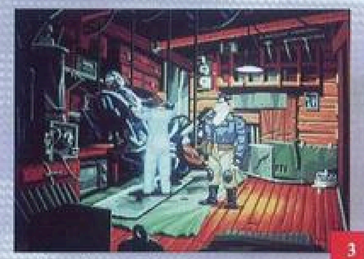
מחשב 486 ומעלה
כרטיס גרפי VGA (256 צבעים)
כונן קשיח (100K פנוי)
מערכת הפעלה DOS עם תמיכה ב-CD-ROM
כונן CD-ROM בעל מהירות של 150K לשנייה
כרטיס קול, עכבר מקלדת או ג'ויסטיק



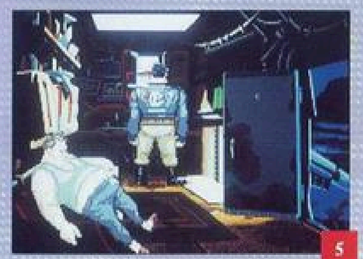
הפעם אתה בחור שרוחב הכתפיים שלו כמעט זהה לרוחב הצוואר שלו. דלתות אתה פותח באמצעות הרגל, ואוצר המלים שלך מסתכם בעיצורים ותנועות, כגון הממ... אהמ.. ואהה... אתה מנהיג כנופיה שנפל במלכודת קטלנית, אשר נטמנה על ידי איש עסקים מלוכלך. עליך להוציא את הצדק לאור ולנקום באיש העסקים. אם לא תעשה זאת המפעל האחרון לייצור אופנועים יתחיל לייצר מיניבוסים, ולהשפלה הזו אף אופנוען לא היה רוצה להגיע.


1

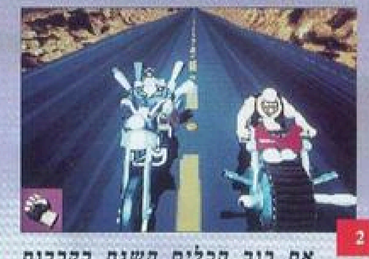
תפסת ראש על הבר – כאן תפגוש באנשים לא סימפטיים ותתנהג בהתאם.


3

אחרי התאונה עליך למצוא חלקי חילוף, אולי תמצא גם נערה.


5

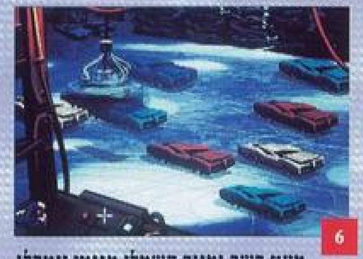
הטיפוס הזה גנב את המבער וכעת הוא נזכר באמא שלו.


2

את רוב הכלים השגת בקרבות אופנועים, אז למה אתה מחכה?


4

תוספת דלק מהרחפת המשטרתית תתקבל בברכה.


6

מעט בשר ומנוף חשמלי מגנטי ינטרלו את בוצ'י הכלב.

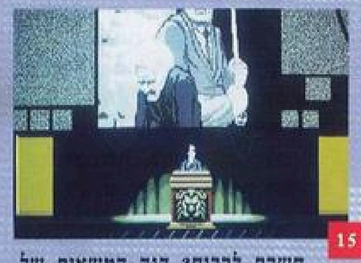
חקירה מצולמת


7

נהג המשאית נהרג. רצוי שתחפוץ את הטריילר.


11

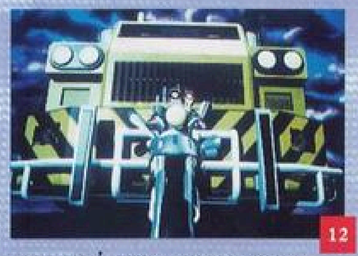
זכור את מספר האופנוע הניסיוני.


15

חשבת לברוח? הנה המשאית של הבוס.


8

זו מנהרת הרוצחים האלקטרוניים, קח את המקפצה.


12

המירוץ ההרסני – קשה לזהות אותך בחליפה הזו.


16

ברח לפני שהכל מתפוצץ.


9

המקום הקדוש – מפעל האופנועים האחרון.


13

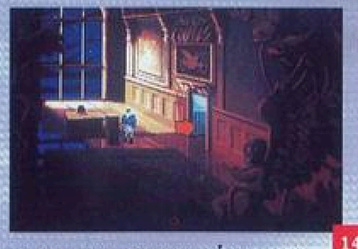
המשרד של הזקן – כאן תמצא את הראיות.


17

כבוד אחרון לזקן המנוח.


10

אפילו שדה מוקשים לא עומד בפני ארנב חשמלי אמין.


14

כעת העולם ידע מה עשה הבוס המושחת.


18

איש איש לדרכו. היא מנחלת ואתה על הכביש.

PC

משחקליק
Klik&Play

מאת: אורן רביב

"מדהים, איך עשית את זה? אני אקנה ממך את 1,000 העותקים הראשונים!..." אלו התגובות שלא קיבלתי אחרי המשחק הראשון שיצרתי בעזרת ה"משחקליק". לא שלא יצרתי משחק יפה, להיפך (כך לפחות אני חושב), זה רק שהוא לא היה כל כך "משחקי".

עזבו את המשחק שלי, "משחקליק" היא תוכנה מעולה לכל מי שרוצה לתכנת משחקים ב-Windows. בשלב הראשון המשחקים שתיצרו יהיו מאוד לא מתוחכמים, אבל ככל שמתכנתים ומנסים צוברים עוד ועוד ניסיון וידע. התכנות אינו מצריך כל ידע בשפת תכנות "אמיתית". המתכנת בוחר לעצמו את הרקע של המסך, מניח כמה חפצים שאפשר לפוצץ, ממקם את דמות השחקן ו... זהו, אפשר להתחיל לשחק.

כאמור, זהו משחק פרימיטיבי למדי ולא ממש מעניין. בגלל זה כדאי לקרוא קודם את החוברת (ברורה מאוד) ולהתקדם שלב אחרי שלב על מנת לקבל משחק עם קצת יותר עלילה ועניין. ומי שהידע שלו באנגלית הוא מעל הממוצע, יכול לבחור בהדרכה האנגלית שמספק סרטון וידאו, שבמהלכו מוקרן ההסבר על הפקת המשחק הראשון והפשוט ביותר.

עורך השלב מאפשר גישה ל-45 ספריות. הספריות מחולקות על פי נושאים בספריית כלי הרכב השונים, יש כ-20 ציורים של כלי רכב שונים החל מפראי ועד מערבל בטון. מגוון הציורים שאפשר להשתמש בהם במשחק הוא גדול, אך אם בכל זאת לא מצאת בדיוק את מה שרצית, אפשר לשלב תמונות ממשחקים שנסרקו למחשב בסקנר, ועל ידי כך ליצור למעשה אין סוף אפשרויות למשחקים. אפשר להשתמש בהרבה סוגים של קובצי תמונות שהבולטים ביניהם הם PCX ו-GIF. כלומר ניתן לגשת כמעט לכל משחק המכיל קבצים כאלו ולשתול אותם במשחק שאתה יוצר. כנ"ל לגבי קובצי האנימציה FLIC וקובצי המוסיקה SND ו-MUS.

השליטה בתכנות טובה מאוד, הודות לתפריטים הברורים שניתן להעלות מכל מקום ושנמצאים במקומות הכי הגיוניים.



לדוגמה, אם אתה רוצה לשנות את ממשק השליטה בשחקן, ממקלדת לעכבר, אתה פשוט מקיש על דמות השחקן, והנה - מופיע תפריט פקודות המכיל אפשרויות רבות, ביניהן בקרה על אמצעי השליטה בדמות.

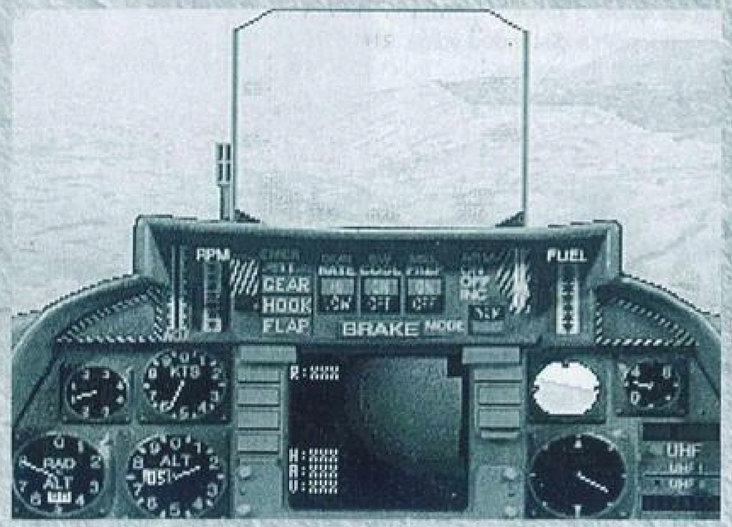
אחרי שיצרתם את המשחק והכרזתם על עצמכם כבית תוכנה המייצר משחקים יותר טובים מ-WESTWOOD ו-INTERPLAY גם יחד, אתם יכולים לשלוח 500 לי"ט (כ-2500 ש"ח), לחברת מחשבת שתפקיד בידיכם רשיון מסחרי לשיווק המשחק שיצרתם. למי שאין כל כך הרבה כסף יכול לשלוח רק 100 לי"ט (כ-500 ש"ח) ולקבל רשיון SHAREWARE. האחרים יכולים לחכות ששער המטבע הבריטי ייפול.

במלים אחרות, כל מי שרוצה לנסות לתכנת משחק Windows ולכל מי שתמיד היה לו רעיון למשחק המושלם, התוכנה מושלמת בשבילו. האמת היא שזו גם תוכנה נהדרת לכל מי שרוצה ליצור משחקים פשוטים ולהעביר את הזמן בכייף.

PC

COMBAT AIR PATROL

מיני השוואה



מאת: דויד זילברשטיין

את הכתבה על COMBAT AIR PATROL אתם קוראים לאחר שהספקתם לקרוא ואולי להשתמש ב-FLIGHT UNLIMITED. על FLIGHT UNLIMITED שמענו הרבה, הוא עילוי, והוא יחידי במינו, אפילו רק בזכות הנוף הצילומי המשתקף מתא הטייס בזמן הטיסה. וכאן לעומתו, ניצב לו באומץ לב ובעוז רוח, סימולטור חצוף, שבנוי בדומה לסימולטורים קדמים שהכרנו, ומתייצב לו באותה שורה עם FLIGHT UNLIMITED בלי להתבייש, ואפילו אומר בשקט "זו קצת, אתה מסתיר אותי". ובכן, אין מה לשלול אותו על הסף. למרות ההשוואה הבלתי נמנעת.

למען האמת, המשחקים הם הפכים אחד של השני. FLIGHT מנסה לפשט את כל המשחק לטיסה באוויר "פרופר", ואילו COMBAT AIR PATROL) CAP), מנסה להעמיס אובייקטים נוספים ככל האפשר, שטחים גיאוגרפיים וכו'.

ב-FLIGHT אתה לומד לטוס וזהו. אמנם באופן מקצועי וריאליסטי, אך אין שום מטוס בשמיים חוץ מזה שלך, אין מטרות (לא קרקע ולא אוויר) ואין כלי נשק. יש כאלו שיגידו שהעלימו את כל החלקים היפים מהסימולטור. לאלו כדאי לקנות את COMBAT AIR PATROL. כאן יש מבחר של יותר מ-1,000 מטרות שונות, כולן אמיתיות, מעודכנות וביניהן יש סוללות סקאדים, טנקים שונים, משאיות אספקה, בסיסים וכו'). השטח מעליו טסים ב-FLIGHT הוא צילומי ומרהיב. אמנם הרקע כאן מיוצר על ידי ה-RENDERER של המשחק, אבל הוא כולל מעל 11,000 קילומטר שטח שנבנה באופן מדויק לפי מפות "סערה במדבר".

CAP מאפשר להטיס אחד מהשניים: F-14 TOMCAT או F/A-18 HORNET, עם אותן אפשרויות חימוש, אותם ביצועים ומהירויות, תאי טייס זהים, הכל בדיוק כמו במציאות. ניתן לבחור בכמה דרכי משחק, ה-INSTANT ACTION, זו הדרך המיידית לקרב, והיא טובה בעיקר להתרשמות מהמשחק וללימוד הביצועים שלו. יש את אופציית ה-CAMPAIGN, אשר מגוללת את מבצע סערה במדבר, והתקפות האמריקאים על עיראק. האופציה השלישית, ה-SINGLE MISSION, מאפשרת לך לבחור משימה בודדת, מתוך אלו שבקמפיין, ותוך כדי כך תוכל להתאמן בסוג המשימות שאתה פחות טוב בהן או סתם לטוס במשימות שבא לך לפי הסדר שתבחר.

דווקא החלק החזותי, שלעומת FLIGHT UNLIMITED נראה כל כך פשוט ורגיל, הפתיע אותי לטובה. למרות שגרפיקת הפוליגונים, גם ברמת הפירוט הגבוהה ביותר, לא משתווה לגרפיקת וידאו צילומית, בתחום גרפיקת הפוליגונים, CAP בהחלט בראש הסימולטורים כיום ואפשר לחלוף איתו בין גורדי שחקים ובתוך קניונים, מעל רכבות נושאות או בתוך מחנה צבאי. התגובה לעומת זאת, היא דבר המשותף לשני הסימולטורים. בתנועת המטוס לצדדים, יש באמת הרגשה של טיסה ולא של מסך הפונה לכיוון אליו משכנו את הסטיק. אני לא יודע אם CAP משתמש באותן נוסחאות מתמטיות מסובכות שמחשבות כל פרט קטן, כמו אלו שמתכנתי FLIGHT טוענים שקיימות בסימולטור שלהם, אבל בכל אופן, אתה מקבל הרגשה של טיסה, ולא של טייס תלוי באוויר עם יכולת סיבוב לכל הכיוונים.



SPACE QUEST 6:
The Spinal Frontier
לגופו של משחק

מאת: דייזי כץ



הייתי די זחירה כאשר השגתי עותק של SPACE QUEST 6 ופתחתי את האריזה. למה? מפני שאני די מפחדת מהמספר המתנוסס על האריזה. לא רק שכל סדרה שמגיעה למספרים כאלה, לא מנסה לפתח את הדמות המובילה בסדרה, היא גם הופכת אותה למשעממת וצפויה מראש. עולם הקולנוע מספק דוגמאות רבות לסדרות של סרטי המשך שאבד עליהן הקלח, קיימת הסדרה הצפויה כל כך "בית ספר לשוטרים", הבנויה, למעשה משרשרת של המשכים שחוקים לסרט ראשון מצוין. "סיוט ברחוב אלם" וכל ההמשכים של "יום שישי ה-13" (אם יצא לאור "יום שישי ה-13" מספר 13, אני אלבש מסכת הוקי קרח ואהרוג את המייצרים במו ידיי) הם דוגמאות נוספות.



למזלי הכל, לא יהיה זה כל כך הוגן לשפוט את המשחק עוד לפני שמשחקים בו. לפחות ב-SPACE QUEST לא מופיע פרדי קרוגר.

ב-SPACE QUEST יש בדיחות לא ספונטניות אשר יתאימו לסרטי "בית ספר לשוטרים". כמו LEISURE SUIT LARRY (משחק אחר של חברת SIERRA), SPACE QUEST הוא משחק הרפתקה

גרפי מטובל היטב בהומור של תיכון אמריקני ממוצע. חלק גדול מהתיאורים ההומוריסטיים ודברי ההסבר שברקע נוטים לעצבן עוד לפני שהם מצחיקים, ובכל זאת, יש המון דברים מצחיקים המגיעים באופן בלתי צפוי וללא כל אזהרה מוקדמת. למשל, כאשר אתה מסתכל במדפי חנות המשקאות החריפים וקורא את מה שכתוב עליהם, אתה מוצא בקבוקים שונים ומשונים. כאשר תלחץ על העכבר, תקבל הסברים טיפשיים בנוסח "זהו מיץ מוח ויטליני, מיובא אל מעבר לשמונה גלקסיות ומבטיח להצמיח שערות על האיברים הפנימיים שלך." כאשר אתה לוחץ על הבקבוק האחרון, אתה מקבל הודעה "זהו... סתם חומר ירוק." זה אולי עושה רושם ילדותי, אבל חייבים לשחק את המשחק בכדי להבין זאת.

כמו סרט מצויר

מלוא הדרו של המשחק מתרכז במדור הגרפי שלו - הוא מפורט להפליא ונראה כמו סרט מצויר. עולם המשחק מאוכלס בקהל גדול מאוד של דמויות (יצורים רבים מהסדרות הקודמות של המשחק ודמויות מסרטים כמו E.T. וארנולד שוורצנגר). רוב הדמויות נמצאות כאן על תקן של קישוטים לרקע, והדבר עשוי להפוך למעצבן כאשר אתה מנסה למצוא מישהו במטרה לדבר איתו וכל מה שאתה מקבל היא הודעה של הקריין האומר "הם לא שמים לב אליך, תתרגל לזה." (הלוואי והיה ניתן להשתיק את קולו המרגיז של הקריין.) המשחק נראה כמו סרט מצויר ובקטעי טיסה בין-כוכביים נעשה שימוש בגרפיקת שטחים ממופים. מעלה נוספת שיש למשחק היא עולם המציאות - VIRTUAL REALITY. סימולציה מושלמת של חלונות של מערכת Windows עם מזכירה של 32X32 ביט.

בדרך אל ההיגיון

כרגיל, כמו במשחקים הקודמים של



הסדרה, לרוב החידות במשחק יש פתרונות לא הגיוניים, אבל כל מי ששיחק בעבר במשחקי SPACE QUEST בוודאי התרגל לכך. לכן, נסה כל דבר על כל דבר, ההיגיון שולי ולא חשוב: השמד רובוטים בחשמל סטטי, סחוב איתך דג רקוב במשך כל המשחק, נסה לרכוב על תולעת בתוך הבטן, ונסה לחזר אחרי בחורה שיש לה יותר קמטים על המצח מאשר להיפופוטם (השוביניזם חוגג כאן בכל מקום). אתה מטייל לא רק בחלל, אלא גם בגופה של אותה בחורה (לא תאמינו אילו קולות מבחילים ניתן לשמוע כאשר זוחלים במעמקי חלל הבטן). למעשה אין מקום יותר מזעזע בכל המשחק מאשר החנות להשתלות מוח שעל הכוכב הראשון. הקולות והמראות שבחנות גרמו לי לבחילות וחיוורון. למי שיש עצבים חלשים כדאי להיכנס לחנויות מסוג זה רק אחרי ביקור אצל הפרופסור בתחנת הזקנים.

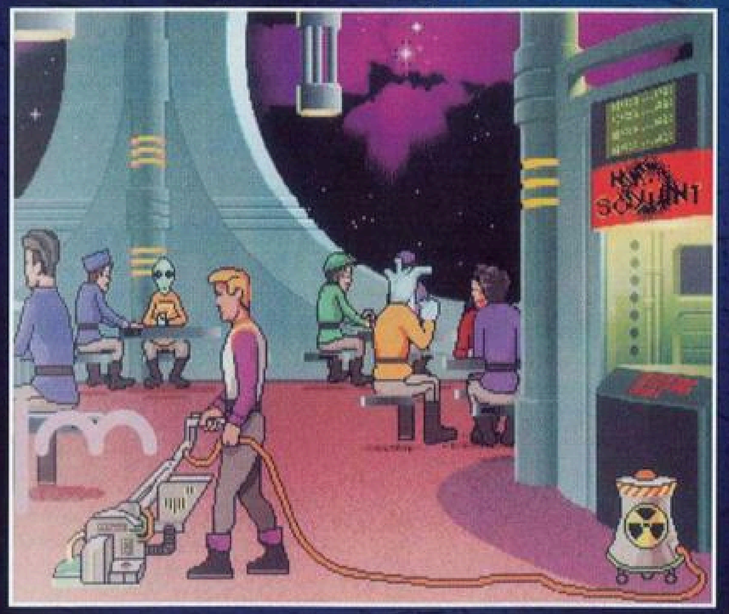
מישהו בחברת

סיירה לא אוהב את סילבסטר סטלונה ויורד לנשמתו במשך כל המשחק באמצעות התייחסות "הומוריסטית" לסרטים שלו. במיוחד לסרט TANGO & CASH, שבו הופיע סטלונה עם אשתו ושיחק שוטר קשוח, אשר באמת לא ידע מה להגיד. בשלב מסוים הדבר הופך לבלתי נסבל.

STOOGE FIGHTER 3

הדובדבן שבמשחק הוא משחק המחשב שבתוך המשחק. שמו הוא STOOGE FIGHTER 3 והוא משלב בין STREET FIGHTER 3 ל-STOOGES THREE. יצורים הדומים לדמויות מ-STREET FIGHTER נלחמים אחד בשני בשיטות לוחמה של THREE STOOGES (אפילו המוסיקה לקוחה מאותו משחק), זריז ככל שתהיה - אין לך שום סיכוי לנצח חייזר שחור ומחודד שיניים שמשחק מולך, עד שתשיג סיסמה לנשק הסודי. אך, לאחר שהשגת את הנשק הסודי, המשחק הופך למהיר וקל מדיי, וחבל.

בסופו של דבר, זהו עוד אחד מהמשחקים הנפלאים של SIERRA, ולמרות הצדדים השליליים שבו הוא בהחלט מצדיק את רכישתו.



אבנר חזיז מתל אביב

HELL ■

★ הסיסמה לדלת הראשונה היא: SESAME.

★ אחרי שנכנסת, דבר עם כל האנשים במקום וגייס את כולם.

★ היכנס לחדר השמאלי, ודבר עם השדון, באשר הוא יבקש את הסיסמה, כתוב: CONDEMNATION, וכאשר Mr. Beautiful יציע לך עבודה, ענה: YES.

★ בחנות הקומיקס, דבר עם אנה, הפעל את המחשב והכנס את הקוד: IMPERATOR (האות הלפני אחרונה מכל מלה).

★ ב-GANG ALLEY, היכנס ל-"CLEAN MEETING ROOM" ותן את חוברת הקומיקס ל-Temprance, דבר עם Phrachie והסכם להצעתה.

★ תן ל-Electric Sex ששוכבת על הספה

ב-"DEADLY CLUB HOUSE" את המפתח שלקחת מדיורתו של Dante, והיא תאמר לך את הסיסמה למחשב של Dolph Van Ittey. היכנס לחדרו, הפעל את המחשב והקש את הסיסמה: "BLOODNET".

★ בחניון של הפנטגון, השתמש ב-Sophia Bene כדי לזייף "LEVEL-4 PASS", תן את ה-"PASS" לשומר שנמצא ליד הדלת והיכנס פנימה. קח את העגלה, והבט בתיק האוכל. חזור למשרד ובקש מהמשגר לקרוא ל-"JO BOYLE". כעת, חזור פנימה והטמן את הפצצה בלימוזינה. לך ל-"Xenon's loft", ודבר עם "Aldous xenon".

★ ב-TRANGRESSIONS ENTRANCE", השתמש ב-"LOCKPICK IMPLANT" (שקנית ב-CYBERSHOP) על הדלת כדי לפתוח אותה. היכנס פנימה וקח את העיפרון מהשולחן, השתמש בעיפרון על הנייר שליד המחשב. הפעל את המחשב, ורשום את הקוד: "GOD'S JUSTICE". הקודים לספריות השונות הם: "FOGGY BOTTOM", "HELL PIT" ו-"DEAN STERLING". קודים נוספים למחשב ניתן לגלות רק בשלב מאוחר יותר של המשחק.

SIM CITY 2000 ■

כדי לקבל כחצי מיליון דולר בכל שנה יש לעשות את הפעולות הבאות לפי הסדר:

★ התחל משחק חדש.

★ בחר ברמה הקשה ("HARD"), בשם העיר ובשנה.

★ עצור את המשחק (בחר "PAUSE").

★ לך לחלון התקציב, לחץ על ספר התקציב ("BOND BOOK"), ובחר "REPAY BOND" (ב-3%).

★ בחר "ISSUE BOND" (ב-4%).

★ לחץ על "DONE" כדי לחזור למשחק.

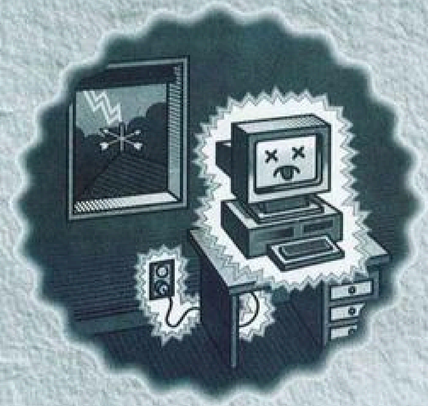
★ הקש "FUND" מספר פעמים, עד שסכום הכסף שלך יגיע ל-$60,000.

★ הכנס שוב לחלון התקציב.

★ לחץ על ספר התקציב ובחר "REPAY BOND", ואחר כך "ISSUE BOND".

★ כאשר תתבקש לאשר זאת, ענה: "YES".

★ כעת המתן ותראה כיצד תקציבך גדל כל שנה.



עופר נחום מהוד השרון

POLICE QUEST 4 ■

★ בלילה בזירת הרצח דבר עם כל האנשים, בדוק את הסביבה ואת הראיות, ורשום את הכל בפנקס. חפש בפח האשפה, דבר עם צ'סטר ואחר כך סמן בגיר את הגופה.

★ הקוד למחשב במשרד נמצא על התמונה שבמגירה. הסתכל על התג כדי לגלות את מספר הזיהוי.

★ במשרד של סם, קח את החפצים של היקמן ושל הילד והחזר את החפצים למשפחותיהם.

★ כאשר אתה מגיע לאימוני ירי, קח מהדלפק טופס 13.5.1, ותן אותו לברט.

★ כאשר אתה מגיע בבוקר לסמטה, היכנס לבית השרוף והוצא מהקיר את הכדורים בעזרת הסכין לתוך שקית ראיות.

★ כאשר אתה מגיע למארב ביום השני בערב, עליך להתכופף מהר, לפתוח את תא המטען, להוציא משם את הרובה ולהשתמש בו כדי לפגוע בתוקפים.

★ בבוקר היום השלישי קח מהמעבדה במרתף את הנשק שלך.

★ זכור למלא טופסי 3.14 שנמצאים במגירה בשולחנך ולתת אותם להאל.

★ בחצר של יו מאני הסתכל בשיחים וקח את הנעל, אחר כך בביתו כשהטלפון מצלצל בפעם הראשונה קח מהר את הסיגרייה, וכאשר זורקים אותך החוצה, היכנס שוב והתנצל.

★ במחשב שבמשרד - הכנס את השם שיו מאני נתן לך.

★ כאשר אתה בדירה של וואקר, הסתובב כדי להנמיך את המוסיקה והייה מוכן לשלוף את האקדח שלך, וכאשר חברתו של וואקר תתקרב כוון אליה את האקדח וכבול אותה באזיקים.

אור פלג מגבעתיים

LARRY 6 ■

★ כשאתה בחדר במלון היכנס לאמבטיה, ואחר כך צא והתקשר לשירות חדרים, צא מהחדר, וקח את כל החפצים שאפשר מהעגלה של החדרנית (החפצים שנמצאים

מקדימה ומאחורה).

★ השתמש בנייר טואלט בשירותים שבחדרך ואחר כך התקשר לתחזוקה ובקש שיגיעו לתקן את השירותים. כאשר השרברב מגיע קח ממנו את כלי העבודה מבלי שירגיש.

★ עמוד במקום הפנוי בחדר האירובי, וכשהשיעור ייגמר - דבר עם המורה וקח את תג הזיהוי שלה.

★ בחוף הים עליך לחפור בחול כדי למצוא מנורה.

★ לך לבר, משוך את התקע של המיקרופון ודבר עם הזמרת.

★ קח את הפרח מהאנרטל בחדרך ותן אותו לרוז.

★ כשארט עובר עלה על העגלה ותגיע לקצה כשהוא עוצר, הצע לו גפרור (שלקחת מהבר), כשהוא ילך לעשן פתח את השירותים שעל האוטו, והשתמש בכלים שלקחת מהשרברב כדי לחתוך את החוטים. כשארט יחזור הצע לו עזרה בתיקון הרכב והוא ייתן לך להחזיק את הפנס. הוצא את הבטריות מהפנס ותן אותם לצ'רולס.

דברי ימי קירנדיה 1 ■

★ בחדרת אבני הלידה עליך לאסוף את כל האבנים מהיער ומהשטח שלפני הגשר. האבן הראשונה היא אבן השמש. אחר כך יש לשמור את המשחק ולנסות בכל פעם אבן אחרת, עד שמגלים את הסדר של כל האבנים.

★ כדי למצוא את אבן השמש יש ללכת מהבקתה של דארם: למטה, ימינה, למטה ושוב ימינה, ואז למקם את הסמן על הזדם וללחוץ עד שמוצאים את האבן.

★ כדי לשבור את הקרח בכניסה למערה של מלקולם יש לנגן בחליל ליד המערה.

★ במערה של מלקולם מומלץ לשרטט מפה ולסמן את כל הכניסות והיציאות של החדרים.

★ כדי שניתן יהיה ללכת במערה יש לקחת את הפירות הזוהרים לכל מקום שאפשר. הפירות מספיקים לשלושה חדרים.

★ במערות צריך למצוא: 5 אבנים ומטבע.

★ את המטבע צריך לזרוק בבאר שמחוץ למערה כדי לקבל את אבן הירח.

★ שיקוי בצבע מסוים מכינים על ידי אבן ופרח מאותו צבע.



★ בבית של זאנטיה צריך להכין 2 מבחנות של שיקוי אדום, אחת של שיקוי צהוב ואחת של שיקוי כחול.

★ את המבחנות יש לקחת לעמודי הקריסטל ולערבב אדום + כחול ואדום + צהוב.

★ את המבחנה שנוצרה עם השיקוי הסגול יש לשתות ליד העץ עם הבית הקטן.

★ כדי לקחת את הגביע, צריך לתת לפאון תפוח.

★ את המבחנה עם השיקוי הכתום צריך לשתות ליד מנחת הפגסוס.

אלי בכר מבת ים

BUREAU 13 ■

★ קח את הזיקט מחדר ההלבשה של השליחויות וחפש בו.

★ בכספת, תן את מפתחות הרכב שמצאת בזיקט לנער עם הווקמן. אחרי שהוא יביא לך את החפצים, קח הכל. אם אתה משחק עם אייזיק ריצ'ארדס, אתה יכול להרכיב מכל החלקים פצצה.

★ מחוץ למפעל של AI, מצא את הענף הגדול ושים אותו על הכביש הראשי. כשהמשאית תיעצר והנהג ייצא, קפוץ מהר למשאית.

★ עלה במעלית למסדרון בו ממוקמת הכניסה ל-Level 4. אם אתה משחק בערפד אתה יכול לעבור דרך הדלת, ועם כל השאר - עליך לחזור לבית חולים לבקר את השריף שייתן לך את כרטיס המעבר.

★ במחסן האלקטרוניקה - דחוף את לוח השליטה שליד המעלית והכנס את הקוד "2112", קח את המעלית למטה למסדרון המאובטח.

★ השתמש במספריים שלקחת מריק כדי לחתוך את החוטים ולנטרל את האזעקה.

★ ברחוב אלם - השתמש במוט כדי לפרוץ את המנעול שעל הדלת, קח את הספר וקרא אותו.

★ במטבח של אדי יוסטון סגור את הדלת, חפש בפח האשפה וקח את הכרטיסים להופעה.

★ במחשב שבספרייה צריך לרשום "demons".

HELL ■

★ כאשר אתה מגיע ל-Recurrection Unlimited דבר עם הטכנאית והיכנס בדלת. כעת, עליך להשתמש במשטח העבודה שלקחת מהמוסך בפנטגון, ולעבור לצד השני כשאתה שוכב עליו, תוך כדי הימנעות מהקרניים.

★ לך ל-New Corporeal Biologics, וקח רק את האלקטרו-מגנט, הגביע הקטן והגביע הגדול (beaker), והשתמש ב-"rig skill" על אחד מהם כדי ליצור still.

Air Power

על סימולטור ואסטרטגיה

מאת: אידלס דוד

מתכנתי משחקי ה-PC יצרו סימולציות כמעט לכל דבר שטס. ניתן לטוס במטוסים של מלחמת העולם הראשונה, מלחמת העולם השנייה, כמעט בכל מטוסי הסילון מדגם F, כמה MIG-ים, מטוסים אזרחיים ואפילו באזור ערבי על גבי שטיח מעופף. סופר ריאליזם, כך קראו לזה - מהירויות המכבות את המנועים, מקלעים שנתקעו בדיוק בזמן הלא נכון ומכוונים אלקטרוניים מדויקים שיכולים להכניס פצצה מונחית לייזר, ישר לשפם של החתולה המשתזפת על גג המפקדה הצבאית. ביזנס של סימולטורים הוא ביזנס רציני ואם אתה לא מוכן לקרוא את כל 300 העמודים של חוברת ההפעלה, הסיכוי שלך לשרוד זהה לזה של מטייל הנכנס לכפר קניבלים ומתלונן שהוא מרגיש קצת מלוח היום.



יש להודות ש-AIR POWER נראה דומה מאוד לכל משחק אחר של חברת ROWAN. בדיוק כמו ב-OVERLORD וב-DAWN PATROL, הוא משתמש במכונה תלת-ממדית, כלומר, יש כאן מצב של SVGA, המון מבטים מבחוץ וכמה מטוסים המעוצבים בגרפיקה למופת. אבל כמו ש-OVERLORD היה משחק המבוסס על משימות ו-DAWN PATROL הכריז על עצמו כספר אינטראקטיבי, הגישה ROWAN (הדוגלת בהתפשטות ובהרחבה), משחק הדומה יותר ל- WING COMMANDER ARMADA של חברת ORIGIN. ב-AIR POWER, במקום לבצע סדר ידוע מראש של משימות, המשחק מציב אותך כמפקד צי מטוסים מוזרים ובלונים מרחפים. בתחילה אתה שולט על עיר קטנה בקצה המפה, ועליך לטייל בסביבה במטרה להשתלט על כל העירים עד שתשיג את כובעו המחודד וגלימתו הסגולה של הקיסר.

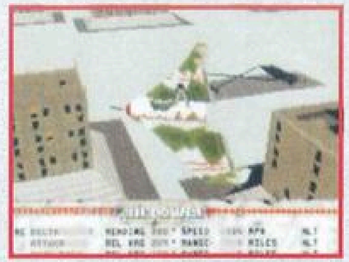
דמוקרטיה או לא דמוקרטיה

המשימה לא קלה. שלושה יריבים ממוחשבים, כל אחד מהם בעל צי משלו, מנסים להשיג את הכתר בעצמם וכאשר ערים נייטרליות נופלות בידי ארבעת הכוחות, המשחק הופך במהירות לקרב איתנים המציג התקפות קרקע נואשות, התקפות של ZEPPELIN-ים, דיפלומטיה תחת תותחים וקרבות אוויר גדולים נגד רבבות מטוסים. זהו הבשר של המשחק וכאשר אתה מגיע לעיר מסוימת אתה יכול להשתלט עליה בשתי דרכים:

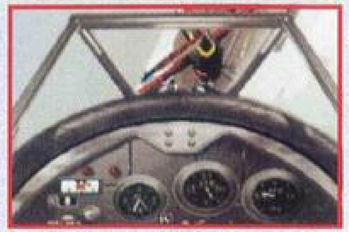
הדרך הראשונה היא הדיפלומטיה. אתה יכול לשלוח דיפלומט לנסות ולהטות את דעת הקהל לטובתך. ראש העיר ישאל אותך כמה שאלות כמו: "מה אתה חושב על המנהיגות שלי?" או "כיצד אתה יכול לשפר את רמת החיים בעירנו?" ואז עליך להשתמש בדיווחי המודיעין או לסמוך על המזל כשאתה בוחר באחת משש התשובות האפשריות. התשובה שלך מכתיבה אם הם יצטרפו בלב שלם או אם הם יגרמו לך לצרות בכל הזדמנות.

הדיפלומטיה במשחק דומה לתהליך הבחירות, אך שלא כמו בדמוקרטיה, אם לא הצלחת לזכות בקולות על ידי כמה מלים נכונות, אתה יודע שאתה יכול לפוצץ את "כפויי הטובה" הללו ולהכריח אותם לציית לך. שלח לעברם כמה מטוסי קרב כבדים ומטוס מוזר הנושא פצצות במשקל של טונה, ואפילו האנרכיסטים הקשוחים ביותר יצאו לרחובות עם דגלי "אנחנו אוהבים אותך רוזן!" ומדליות לציון יום ההולדת שלך.

הדרך השנייה היא ציות. קיימות שתי דרכים להכריח אותם לציית: מצור ודיכוי. במצור אתה מנהל מלחמת התשה נגד מטרה מסוימת, והיא מאפשרת לך לבחור מטרות צבאיות ואזרחיות רכות, בכדי להראות לתושבי עירך שאתה לא רוזן שכדאי להתעסק איתו. בדיכוי אתה גם מתקיף מטרות צבאיות ואזרחיות, אבל למרות שזוהי הדרך המהירה ביותר להביא את העיר לכניעה, זו גם הדרך הקשה ביותר מפני שהמטרות שאתה מתקיף







בדרך כלל מוגנות על ידי סוללות תותחים נגד מטוסים ולהקות של מטוסי אויב.

טיסה נעימה

במשחק יש שמונה מטוסים, אבל רק שני סוגים עיקריים - לוחם קל ולוחם כבד. במטוס קל משתמשים במשימות של ליווי, הגנה על הצי ומשימות סיור, הוא חמוש במקלע ושמונה טילים לא מונחים, בזמן שמטוס כבד חמוש בפצצות ומקלע, ובעל כושר תמרון נמוך יותר. ברור שאנשי ROWAN נתנו לעצמם יד חופשית ביצירת המטוסים אשר נראים כמו ערבוב בין מטוסים משתי מלחמות העולם גם יחד. קיים גם ערבוב של טכנולוגיות - למטוס שלך אין מכ"מ, אך הוא מאפשר הפעלת טיים אוטומטי.

כאמור, המטוסים כלל לא ריאליסטיים ולכן הם מאוד "גמישים". אתה יכול לעוף בצורה פראית בשמיים ולא לדאוג שיפלו לך כנפיים או שאחד הטייסים יתעלף. היעדרו של המכ"מ הפך את הקרבות לקרבות פנים מול זנב, והמשחק מאפשר



נעילה פנימית וחיצונית כדי לבחור את האויב הקרוב אליך.

למרות גרפיקת ה-SVGA המעולה, המשחק לא מבריק במיוחד. המכונה של ROWAN קצת רופפת ומתקשה להעניק את אותה ההרגשה ש-TOP GUN או TFX: EF2000 הצליחו לתת. הקטעים התלת-ממדיים נחמדים, אך אנשי ROWAN מנסים ליצור משחקים דומים ובעלי סגנון שונה לגמרי. OVERLORD, למשל, הוא משחק סימולציה משימתי, DAWN PATROL מזכיר ספר במולטימדיה, בעוד ש-AIR POWER הוא עניין של אסטרטגיה וניהול משאבים.

גרפיקה, סגנון ותלת ממדיות

אבל מה שבאמת מדליק ב-AIR POWER, הוא העובדה שהמכונה התלת-ממדית שלו מאפשרת נוכחות בו זמנית של הרבה מטוסים בשמיים: המתח והאקשן של קרב נגד 10 מטוסים, כאשר אתה צולל ומסתובב בין בלונים אשר מרכיבים את הצי שלך, הוא פשוט בלתי יאומן. בשוק הסימולטורים הפקוק, AIR POWER לקח את הסימולציה הבסיסית ונתן לה סיבוב לא שגרתי. לכאורה זהו משחק סימולציה בסיסי, שמאפשר לשוט בצי בלונים ענקיים ומטוסים מוזרים, לשחק בסגנון אסטרטגיה של משחקי מלחמה ומדים (כמו PRISONER OF ZENDA) המשרים אווירה יוצאת מהכלל.

יש לי רק כמה תלונות שתקיפות אפילו ל-PENTIUM. בגרפיקה של SVGA המשחק הוא קצת קופצני ואני לא אוהב את הרעיון שלוח הבקרה תופס חצי מסך. אבל, בסך הכל, AIR POWER רחוק מלהיות מאכזב. הוא מחושב היטב, מאוד מערב וכבל שהמשחק מתקדם הוא הופך לא רק לאתגר אסטרטגי גדול, אלא גם לחוויית טיסה הבודקת את יכולת התמרון שלך. אם אהבת את DAWN PATROL ואתה רוצה סימולטור אשר לא יחנוק את ההתלהבות שלך על ידי סופר ריאליזם וכוחות טיסה לא סלחניים - נסה את AIR POWER. זהו לא משחק אשר יפוצץ אותך בגרפיקה ובקולות מעולים, אבל זהו משחק שכייף לשחק בו וקשה לנצח אותו. אני לא יודע כמה זמן ייקח לך לשחק בו, אבל בימים בהם משחקים שמים יותר דגש על הגרפיקה ושוכחים מהמשחק, AIR POWER מהווה שינוי חיובי.

VIRTUAL POOL

מאת: דויד זילברשטיין

PC

חיריב מוביל ב-2 נקודות ו-2 כדורים נותרו על השולחן. אני מניח את המקל לפני הכדור הלבן, מתכופף אל השולחן, עוצם עין אחת. אין דרך להכניס את שניהם לכיס, אבל אין ברירה.

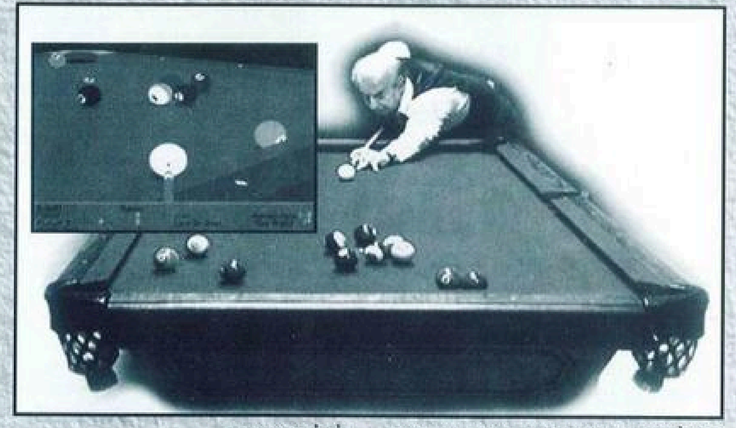
אני נזכר במה ש-"MACHINE GUN LUE" לימד אותי ומתבונן בשולחן מלמעלה. אני מותח קווים דמיוניים בין הכיס הפינתי לכדור הכחול, בין הכחול בחזרה לכתום ומהכתום אל הלבן. זו תהיה מכה מסובבת. צריך לפגוע בכדור הלבן מימין, לא במרכז. כדאי להרים קצת את המקל. לא לנשום. אני רוצה מכה חזקה, לא חזקה מדיי. בום! אני מכה. הכדור הלבן נע בסיבוביות אל הכתום, וזה מנתר קדימה ושמאלה אל הכחול. הכחול נשלח באלכסון ונכנס לכיס הפינתי. הכתום המשיך, פגע בפנל חזר ונעצר ליד הכיס הצדדי. ואז (כמו שתכננתי) הלבן חוזר מקצה המגרש, הוא עומד לפגוע בכתום! הוא כבר מאט. האם הוא יגיע? הוא מתקרב ו...

הפסקת חשמל. המחשב כבה.

קבלו את VIRTUAL POOL, VIRTUAL POOL, כשמו כן הוא. הוא מכיל כל אספקט טכני במשחק, במשחקים אחרים אנו רואים את השולחן מלמעלה. כאן כל השולחן (ולמעשה כל החדר) מחושב כסביבה תלת-ממדית ואנו יכולים להסתכל על כל נקודה מכל כיוון שרק נרצה (אפילו מתחת לשולחן).

שוב, בדרך כלל במשחקי ביליארד ממוחשבים, אנו מכוונים את הזווית הרצויה (או לפי טביעת עין, או לפי קו מנחה שהמחשב משרטט עבורנו), בוחרים את העוצמה הרצויה, ומכים. ובכן כאן, זה כמעט כמו הדבר האמיתי. כשאתה משחק נגד מחשב (לא באימון או נגד חבר), לא תוכל להפעיל קו מנחה (הוגן זה הוגן). תוכל לכוון ממש כאילו אתה מתכופף ונשען על שפת השולחן (שחקני ביליארד לא רעים, הופכים לגרועים בביליארד מחשב, כי הם לא רגילים לכוון ממבט-על, אלא מנקודת ראות אחרת. כאן תוכל להתבונן מהיכן שתרצה).

חוץ מלכוון זוויות, ניתן להכות במרכז הכדור הלבן, בצדדיו, מעליו ומתחתיו, ואפילו להרים את זנב המקל. מעבר לזה, אתה לא בוחר עוצמה מ-10-1 או לוחץ על העכבר כשאיזה קו דמיוני מגיע לגובה מסוים, אתה פשוט מושך את המקל לאחור (עד להיכן שתרצה) ומכה קדימה (בעוצמה שתבחר).



אני משתמש במונח ביליארד כהגדרה כוללת, אך בל נשכח כי בעולם הביליארד קיימים כמה סוגי משחקים: POOL, ביליארד, סנוקר, 8-BALL, 9-BALL וכו'.

ב-VIRTUAL POOL ישנם ארבע משחקים, STRAIGHT POOL, 9-BALL, 8-BALL ו-ROTATION. למי שלא מביר את החוקים, כמובן שישנה מערכת HELP ידידותית שתסביר את החוקים של כל משחק ואת החוקים הבסיסיים שנכונים לכל המשחקים.

עכשיו, אם כל זה לא מספיק מלהיב, אז יש גם גימיק, אלוף העולם לשעבר ב-POOL, הידוע בכינויו MACHINE GUN LUE, מעביר קורס זריז לשחקן ה-POOL המתחיל. ומדגים TRICK SHOTS (מכות מיוחדות) בקטעי וידאו. יש עשרות מכות כאלו, ולמרות שאני לא הצלחתי לבצע אפילו אחת מהן, נותרתי פעור פה כשראיתי כל אחת ואחת מהן.

לאוזניך בלבד

מאת: אורן רביב

00:05, חדר אפל וחשוך.

היצורים ציפו בקוצר רוח לתחילת התוכנית THE X - FILES. לפני שבוע הם לא יכלו לראות את התוכנית החביבה עליהם מפני שהטלוויזיה קלטה רק תחנה אחת, תחנת הטלוויזיה הממלכתית של טיבט.

כך נאלצו התומכים לצפות בתוכניות דת מרתקות בטיבטית ולהתבונן בקריין החדשות הקירח שאירח להם חברה מדי ערב. התחנה נחסמה בקוד סודי, כך שהתומכים לא יכלו להעביר תחנה בלעדיו, אולם בעזרת כישוריהם הטכניים הצליחו התומכים לפרוץ את הקוד ולשנות את כיוון התחנה לערוץ 2.

למזלם, בשעות כאלו בדרך כלל לא צלצלו אנשים בקשר למשחקים ולכן הם יכלו לראות את התוכנית בשקט וללא הפרעה. לפתע נפתחה הדלת. אור בהיר שטף את החדר. על רקע האור הצטיירו צלליותיהן של שתי דמויות חשודות.

"אתם מתבקשים לבוא איתנו," אמרה אחת מהדמויות בקול חלול.

"למה?" העז ושאל התומך א.ר.

"תיכף תבינו." השיבה הדמות "קדימה!"

00:32, מסדרון אפל וחשוך.

התומכים האמיצים הובלו על ידי שתי הדמויות במסדרון ארוך וצר. השומרים החזיקו בידם עטיפות של המשחק ALONE IN THE DARK 3 ובכל פעם שאחד התומכים ניסה להימלט, הם הראו לו את תמונת המשחק, דבר שגרם לתומך להניח את כפות ידיו על עיניו כדי שלא לראות את המחזה הנורא ולהמשיך ללכת.

לאחר זמן מה נזכר התומך נ.ש. במשהו. "הפסדנו את הפרק," הוא אמר.

01:07, חדר ישיבות אפל וחשוך.

התומכים הוכנסו לחדר שבו ישבו כמה אנשים מסביב לשולחן ישיבות, כשבראשם יושב אדם נוסף, אשר בניגוד לאחרים פניו היו גלויות ומוארות.

"אני יודע מי אתה!" קרא א.ר. לעבר האיש, "אתה האיש מעמוד 3 בצד שמאל למטה!"

"נכון, למרות שמעכשיו תקראו לי העורך!" אמר האיש בקול מטיל אימה.

אחוקן של מסורת



"הוא אדם מסוכן," לחש א.ר. לנ.ש. שעמד לצידו וניסה להראות שהוא לא פוחד.

"אתם הגעתם לפה, על מנת להשתתף במה שמכונה 'הפגישה'." אמר העורך בקול מקפיא דם. "בפגישה, אנו מחלקים את הכתבות לכתבים ומחליטים איך יראה העיתון הבא."

"זה מאוד משמח אותנו," אמר א.ר. "שלום!"

הוא התכוון לצאת ולמשוך אחריו את היצור השני, אלא שאז נשמע הקול המאיים "מי שנוגע בידית יצטרך לכתוב כתבה על המשחק אבישו!"

התומכים קפאו במקום. זיעה קרה החלה לנצנץ על מצחם. הם הסתובבו לעבר העורך.

"יפה, עכשיו כשאנחנו מבינים זה את זה אתם בטח רוצים לדעת על מה תכתבו, נכון? אז ככה, העורכת הלשונית תיתן לכם את הדפים."

ליד העורך התרוממה דמות מאיימת והחליקה על גבי השולחן שני דפים. א.ר. הושיט יד ומנע מהם להמשיך ולעוף אל מחוץ לשולחן.

א.ר. קרא את הכתוב בדפים ולא אמר דבר.

"מה קרה?" שאל נ.ש. בקול מודאג.

"קח, תקרא." אמר א.ר.

אחוז אימה לקח נ.ש. את הדפים וקרא. הוא לא האמין "לא! יש גבול לכל דבר, גם לתומכים יש זכות לחיות במעט שלווה."

"לא!!" שב וזעק התומך נ.ש. בקול קורע לב, "זה נוגד את אמנת ג'נבה!!"

"כן, אני יודע, וזו הסיבה שנתנו את המשימה הזאת לכם! מעכשיו אתם תהיו אלו שיכתבו על **לומדות!** אתם תצטרכו לשחק במשחקי היגיון מטורפים ולנסות לחשב כמה זה 3+2 ועוד בעיות מתמטיות מסובכות! חה, חה, חה, חה, חה!" צחק העורך בצחוק מטורף. הרעיון כנראה שעשע אותו מאוד.

05:21, חדר אפל וחשוך

שני התומכים היו שרועים על הרצפה. הם לא יכלו לעמוד ברוע הגזירה והתעלפו בחדר המערכת, לפני שהחזירו אותם לחדר האפל והחשוך.

כשהתעוררו מצאו לידם ערימה של 58 לומדות. עכביש קטן שטיפס על המשחק DOOM התאדה כשדרך על אחת מאריזות הערימה החדשה.

א.ר. פקח עין אחת. הוא ראה את הערימה. הוא גם ראה את השלט שהיה מונח עליה - "58 לומדות - כתבה על כל אחת מהן תוך 48 שעות."

א.ר. החליט לחזור לעולם העילפון.

DABBLER

כמו צבעי שמן לבד



מאת: דויד זילברשטיין

תוכנת הציור הטובה בעולם. נשמע מוכר? ובכן, התוכנה DABBLER של חברת DESIGN FRACTAL, באמת יוצאת מן הכלל.

בפעם הראשונה ראיתי את DABBLER בבית של חבר. ראיתי כמה היא יפה, כמה היא ידידותית, וכמה היא חכמה. התאהבתי בה ממבט ראשון. וכמו בכל פעם שאני מתאהב אני מרים טלפון לקובי: "קובי!!!! תבטל חצי עיתון! ראיתי כאן תוכנת ציור מדהימה! כן כן! אני אכתוב עליה כתבה של שישה עמודי צבע, נכניס פוסטר באמצע, ואולי גם הולוגרמה!"

כרגיל, קובי מרגיע אותי ואומר "תיזהר ממנה היא מסנוורת אותך ואתה בהתלהבות ראשונית. חכה שתכיר אותה לעומק, נראה לך שגם אחרי שתתעסק איתה חודש עוד תתלהב ככה? אני מכיר את זה. פתאום היא תתחיל לחזור על עצמה וברחוב אתה כבר פוזל לעבר תוכנות חדשות..."

אני נאנח. קובי שותק רגע ואומר: "אני יודע שעכשיו אתה בטוח שהיא האחת והיחידה. אין תיאבון, פרפרים בבטן. גם אני הייתי פעם צעיר. אתה יודע מה? קח עמוד צבע."

למחרת יצאתי והשגתי עותק של DABBLER + עט-אור - עט המתחבר למחשב במקום עכבר, מצייר על משטח מיוחד שמגיע איתו, והציור על המשטח מופיע על גבי המסך.

DABBLER היא תוכנת ציור ייחודית. ייחודית בכך שהיא לא מנסה להקל עליך את מלאכת הציור והשרטוט כמו תוכנות אחרות (המאפשרות לך לצייר מגוון רחב של פוליגונים, להעביר קטעים מצוירים וכו'), זה לא שהיא מקשה עליך, אלא שהיא מנסה (ומצליחה) לדמות לך אפקטים של ציור צבע אמיתי. כל ממשק התוכנה מתבסס על מזוודת ציירים המלאה במכחולים צבעים, גירים, צבעי דיו, שמנים מרככים, סוגי בדים וכו'...



היתרון הגדול של התוכנה נעוץ בכך שהיא מביאה בחשבון את האפקטים של כל גורם בציור, והחל מכלי העבודה. בתוכנות אחרות, מלבד מיכל תרסיס, המפזר צבע, כל הכלים צובעים באותו אופן. חלק יותר רחב וחלק יותר מדויק, אבל לכל הכלים אותו אפקט.



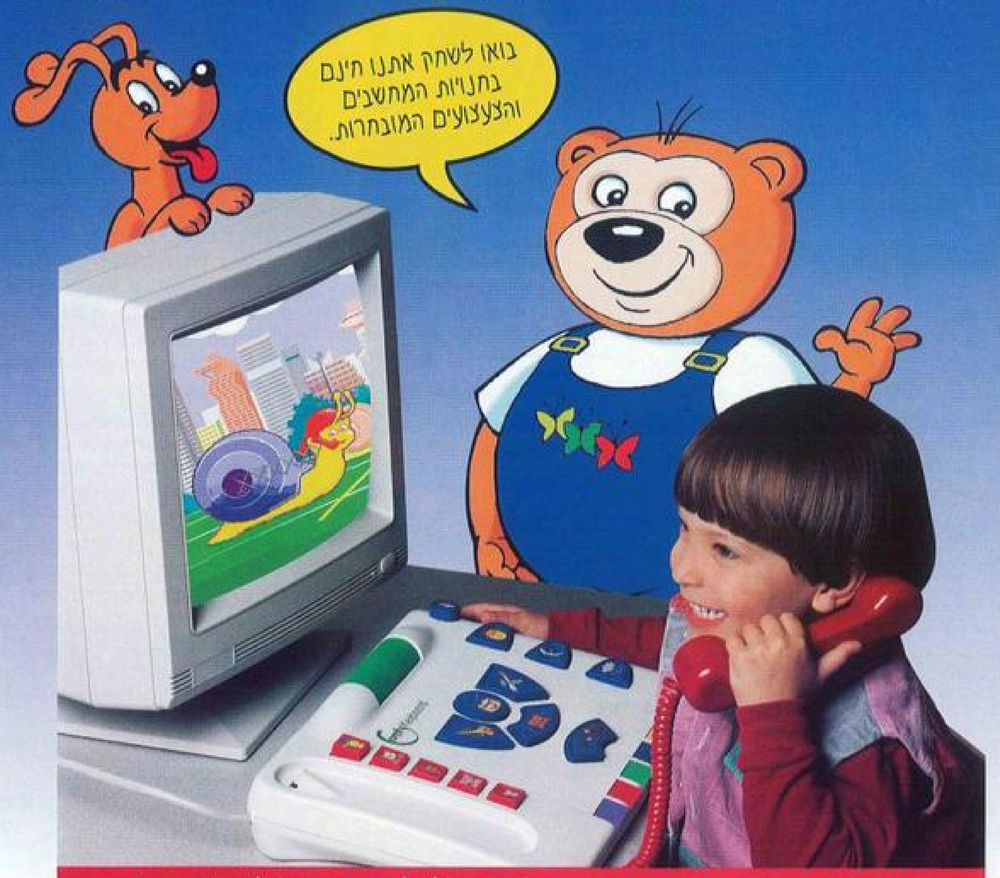
ב-DABBLER הדבר שונה, וזו התוכנה הראשונה (שאני ראיתי) שמכילה עט, עיפרון, מכחול, גיר וטוש, שלכל אחד מהם אפקט אחר. האפקט הוא זה המאפיין את הכלי במציאות - עט נספג עמוק יותר מעיפרון, פחם נוטה להתמוסס ולהימרח, כשמציירים במכחול ניתן לראות משיכות מכחול וטוש משנה את צבעו כשמציירים באמצעותו על גבי צבע אחר. עומדים לרשותך כמה סוגי עפרונות (שרטוט ו-B6 רך ועבה), העט יכול להיות כדורי או נובע, ואפילו המחק מוחק כמו המחק שבקצה העיפרון, כלומר אם המחק נגע קלות בציור, הוא לא יימחק, אלא יטשטש.

מעבר לכלי העבודה, DABBLER לא שוכח להביא בחשבון את המשטח עליו אנו מציירים. בעוד שבתוכנות אחרות בוחרים בדרך כלל את צבע הרקע, כאן יש חשיבות למשטח עצמו, מפני שהצבע נראה שונה כשהוא נמרח, נספג או מצויר על בד קאנוואס, מאשר על נייר-כותנה, נייר מחוספס, קרש עץ, או אפילו על משטח אבן משובץ.

מעבר לכך, נותרו האפקטים. אם נרצה לעמעם, או אולי לטשטש חלק מהתמונה. יש לחדד לפעמים את הפוקוס, למרוח צבע, או לדלל צבע במים. כל אלו גורמים לתמונה ב-DABBLER להראות כאילו צוירה ביד.

ועוד משהו, ב-DABBLER משולבים סרטי אנימציה קצרים המתארים ציורים בשלבים, ולמעשה יש בתוכה לומדה קטנה ללימוד איור וציור.

אם יש לך ילד ויש לך מחשב-
אתה חייב להעניק לו קומפי!



קומפי -משחק מחשב מהפכני לילדים מגיל 1 עד 6,
המשלב מקלדת "חודית ומגוון סרטים אינטראקטיביים.

קומפי - פיתוח ישראלי מקורי, שזכה להצלחה בינלאומית ונכנס לרשימת עשרת התוכנות המומלצות לילדים בארה"ב, מאפשר בפעם הראשונה לילדים בני 1 עד 6, ליהנות ממשחק מחשב אינטראקטיבי מלהיב!

עם קומפי - פתאום מחשבים זה משחק ילדים.
מדברים בטלפון עם הדמויות המצוירות, משפיעים על מהלך הסרטים, משנים את מזג האוויר, מחליפים את הצבעים, מנגנים על כלי נגינה, ועוד ועוד! קומפי מעניק לכל ניל חוויה מסוג שונה באמצעות מגוון גדול של סרטים.

אבל הכיף הוא רק חלק מהסיפור.
קומפי הוא גם משחק חינוכי שמשפר מיומנויות מוטוריות, מעשיר את אוצר המילים ומקנה ערכים חברתיים בסיסיים. קומפי פותח בסיוע פסיכולוגים התפתחותיים ומחנכים, והוא מאפשר להורים לעקוב אחר התקדמות הילד.
מקלדת-קומפי מתחברת בקלות למחשב אישי וניתן לקבל את הסרטים בפורמט של תקליטונים או CD-ROM.

תוכנת נוספות מבית קומפי

**העניקו לילדכם מתנת חג ייחודית,
המשלבת משחק מהנה וידידותי עם חוויה חינוכית!**

לפרטים והזמנות:
BUG 03-5719950
שלוחה 959 בימים א'-ה'
שיווק והפצה: באג מולטימיסטס בע"מ כנרת 13, בני ברק 03-5794711

comfy

קומפי- משחק מחשב "חודיים לילד החשוב בעולם. הילד שלך!

חלון אל העולם Windows 95

מאת: דויד זילברשטיין

מערכת ההפעלה החדשה של חברת MICROSOFT, Windows 95, מרגשת את כל העולם. האם המשחקים הישנים שלכם יעבדו גם עכשיו? מה יקרה ל-Windows הישנה ולתוכנות שלה? האם זהו סופם של משחקי ה-DOS? WIZ מנסה לענות על השאלות שלכם לגבי Windows 95.

עוד בגרסתה הראשונה, Windows הייתה ונשארה סביבת הפעלה גרפית ל-PC, שבאה לדמות את מערכת ההפעלה של מחשבי ה-MACINTOSH על יתרונותיה הרבים. סביבת ההפעלה ידידותית מפני שהיא גרפית (לא צריך ללמוד 700 פקודות באנגלית), ומאפשרת יישומים רבים (MULTI TASKING).

ב-DOS (בהתחלה, כשכתוב C:\), אתם מריצים תוכנה או משחק, וזהו. כשאתם מסיימים או יוצאים ממנו אתם יכולים להריץ משחק אחר. בכל אופן, ב-DOS אי אפשר להריץ שני משחקים בו זמנית. במחשבי המקינטוש קיימת שיטת ה-MULTI TASKING, המאפשרת ריבוי יישומים (למעשה כל תוכנה או משחק מהווים יישום). להריץ שני משחקים בו זמנית נראה מטופש, שהרי אנו יכולים להגיב ולשחק רק באחד, אבל כשמדובר בתוכנות, הסיפור הוא אחר. נניח שאנו עובדים עם תוכנה גרפית מסובכת, או תוכנה המשתמשת במאגרי מידע נרחבים, פעולה אחת שלנו יכולה לקחת למחשב כמה שעות. מדוע שבשעות האלו, נהיה מנוטרלים מן המחשב? למה שבזמן פעולת המחשב לא נשחק באיזה קווסט, או נעבוד על תוכנה אחרת?

עד היום, Windows לא ממש תמכה ב-MULTI TASKING ולא הריצה מספר יישומים בו זמנית. מכיוון שתוכנת Windows עצמה מופעלת מ-DOS (זוכרים שצריך לכתוב WIN בכל פעם שמדליקים את המחשב?) וזה היה בלתי אפשרי, אך הומצא "פטנט" אחר שנקרא TASK-SWAPPING, או החלפת יישומים, המבוסס על הרעיון שאם המחשב לא יבצע את הפעולות בו-זמנית, הוא יחליף ביניהן לסירוגין ובמהירות גבוהה מאוד בכדי שאנו לא נרגיש כלל בהבדל. אנחנו הרגשנו, אך למרות זאת ה-TASK-SWAPPING פעל (פחות או יותר). היום זה שונה! Windows 95 היא מערכת הפעלה בפני עצמה, לא תחת DOS, ומאפשרת MULTI TASKING.

מה פתאום "לא תחת DOS?" מה יעלה בגורל המשחקים שקניתי???

אין מה לדאוג. ממש כמו ב-Windows 3.1 ומעלה, תוכלו להשתמש בהדמיה של DOS מתוך ה-Windows, רק שכאן ניתן יהיה להריץ כל משחק, בכל ממשק גרפי ועם מספיק זיכרון נמוך כדי להפעיל אותו.

אז רגע! למה לקנות ולהתקין DOS אם ב-Windows 95 אין בו כבר צורך?

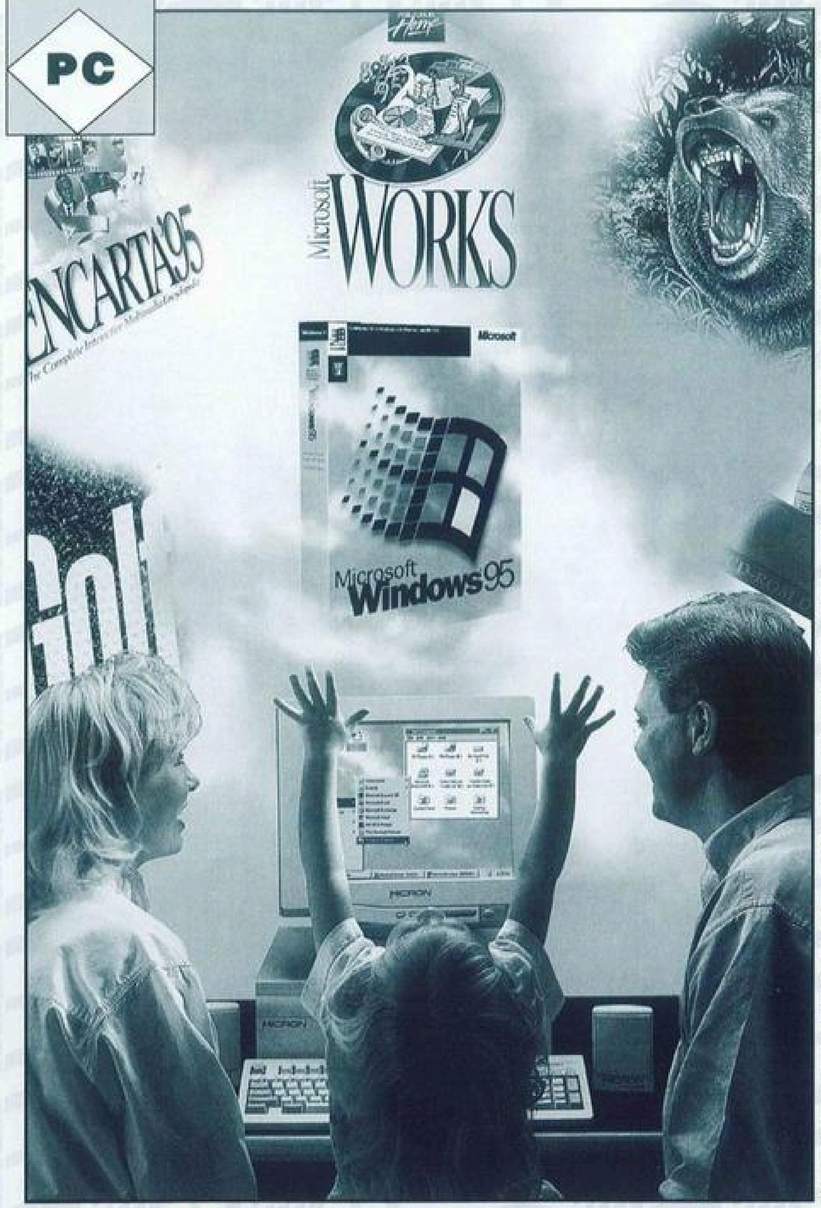
תמיד תוכלו להריץ הדמיה של DOS. אך תוך כמה שנים, כל התוכנות והמשחקים, יעבדו ישירות דרך Windows 95, אפילו לא דרך הדמיית DOS, כך שבסופו של דבר נשכח מה-DOS.

אילו משחקים ייצרו עכשיו? מכיוון ש-MICROSOFT המציאו את התוכנה, אני חייב לקנות אותה עבור משחקים שיפעלו רק על Windows 95.

כן! כך היה גם עם Windows (ומי שבאמת זקן זוכר שכך היה גם עם MS-DOS ובעבר היה גם עם PC-DOS ועוד...), האם אפשר לגלוש היום באינטרנט (ב-WWW) בלי Windows? ודאי שלא. האם ניתן לעבוד על מעבד התמלילים WORD (שהוא המעבד הנפוץ כיום) בלי Windows? ברור שלא. וקיימות עוד ועוד תוכנות שדורשות Windows. ובכן, כמו שהיינו חייבים לקנות DOS ו-Windows 3.1, בקרוב נאלץ לקנות Windows 95. CEST LA VIES (אילו החיים).

המשחקים שיש ב-Windows, הם משחקים כמו "סוליטר", "שולה המוקשים", "איש תלוי" וכו', אין משחקים כמו MORTAL KOMBAT ו- KING QUEST 7 ל-Windows, איך תתמודד המערכת עם הפער האיכותי?

ראשית, הקווסט הכי חדש ומדהים, PHANTASMAGORIA תומך ב-Windows, ולגבי משחקי אקשן צבעוניים... ובכן, לא נגלוש שוב לצד הטכני, אך מכיוון ש-Windows 95 היא מערכת הפעלה בפני עצמה, אין לה את מגבלות הגרפיקה והאנימציה של מערכת Windows רגילה, ולכן גם משחקי אקשן בגרפיקה הכי חדישה יפעלו כאן. וכהוכחה לכך, משחק המולטימדיה הראשון שייצא ל-Windows 95 הוא PIT FALL, מעין משחק אינדיאנה ג'ונס, מלא אקשן, קפיצות, ירויות ומכות בשלל צבעים, שיכבדו כל משחק DOS, גם מבחינת האנימציה והמוסיקה שלו.



כל עיתוני המחשבים המקצועיים עשו ל-Windows 95 לינץ' ענקי. האם כדאי בכלל לקנות את התוכנה?

כן. כל כך ציפו ל-Windows, 95 והמבקרים רוצים מוצר מושלם. הם לא יקבלו אחד כזה. עם זאת Windows 95 היא מוצר מצוין, שימשיך להשתפר עם הזמן.

האם Windows 95 תעבוד על המחשב שלי? בכמה זיכרון מדובר?

המינימום הקיצוני ביותר שאפשר לאלץ את Windows 95 לעבוד איתו הוא 4MB זיכרון. למרות שמומלץ לעבוד עם מינימום 8MB, Windows 95 תרוץ בשמחה עם 4MB בלבד. עם 8MB נראה שיפורי ביצועים משמעותיים. ומ-16MB ומעלה, גן-עדן וירטואלי.

האם Windows 95 תעבוד על מחשב 286?

מצטער. Windows 95 היא תוכנה הפועלת ב-32 ביט, ובכדי שהמחשב יעבוד ב-32 ביט, צריך מעבד מסוג DX, וזה אומר שהמינימום הוא 386 DX. נכון, זה אומר ש-Windows 95 תעבוד על ה-386 (אם הוא DX). אך הביצועים יהיו איטיים, ותצטרכו לעבוד בממשק גרפי מינימלי בכדי להגביר מהירות. זה לא אידיאלי, אפילו לא טוב, אבל זה יעבוד. 486 ופנטיום, אלה המעבדים איתם אמורה Windows 95 לעבוד היטב.

ביררתי. ל-Windows 95 תהיה גרסת תקליטונים וגרסת תקליטורים. מה ההבדל?

ובכן, מעבר לדוגמאות מולטימדיה (MULTIMEDIA SAMPLES) שונות, ומאגר מידע קצת יותר נרחב של קטעי צליל וגרפיקה (בתקליטור), אין הבדל. Windows 95 היא מערכת הפעלה כמו DOS, OS-2, UNIX ורבות אחרות. לכן, תוכנת ההפעלה הבסיסית, חייבת להיות זהה בכל סוג של אמצעי קלט בו תאוחסן.

שמעתי על Windows NT. מה זה? האם יש קשר בינה לבין Windows 95?

לא. צריך לעצור את הבלבול. 95, 3.11, 3 Windows, הינן גרסאות שונות של תוכנת Windows, כשהחדשה ביותר היא ה-Windows 95. Windows NT היא משהו אחר. במשרדים, עובדים לעתים עם רשתות מחשבים. כשהרעיון הוא שיש מחשב אחד, הנקרא שרת, וכל שאר ה"מחשבים" הם למעשה רק עמדות מסוף+מקלדת המחוברות לשרת. בכדי לאפשר לעמדות האלו לעבוד ב-Windows, צריך להתקין על השרת תוכנה מיוחדת, Windows NT היא תוכנה כזו. היא תעבוד גם עם Windows 95, כך שהאבא או הדוד שלכם עדיין יוכלו לקנות אותה. אותנו זה לא ממש מעניין, כי אנחנו משתמשים במחשב אישי ולא ברשת.

הלכתי לקנות Windows 95 ובחנות ניתן להשיג רק גרסה אנגלית.

כרגע עדיין אין תמיכה בעברית ל-Windows 95. חברת מיקרוסופט בישראל עובדת על כך ממש עכשיו, והתחזית היא שבתחילת 1996 ניתן יהיה לרכוש Windows 95 עם תמיכה בעברית. אין מה לעשות, צריך להתאזר בסבלנות. אני רק יכול להזכיר שגם עם גרסת Windows הקודמת המצב היה דומה...

55

גיליון

WIZ

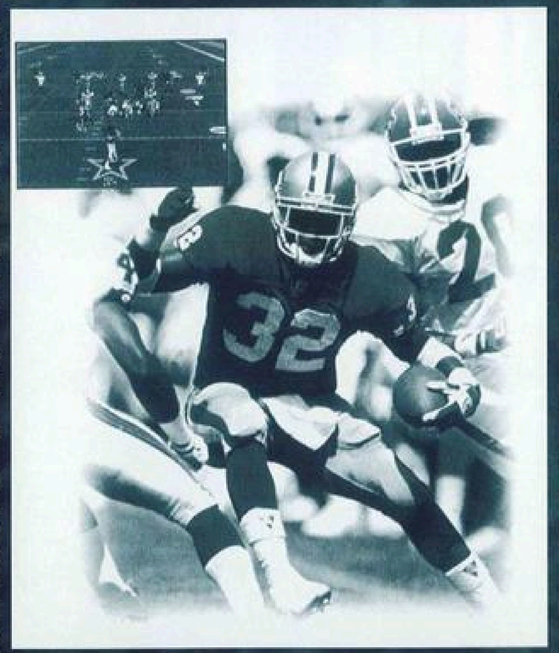
ו ו י ז



3DO

FOOTBALL

הכדור לא עגול



מאת: ניר שקד

פוטבול הוא משחק ספורט חשוב מאוד בארה"ב. אצלנו, לאחר שלוש שנים של פרסום מצומצם יחסית בערוץ הספורט, הוא נכחד. אוהבי הפוטבול בוודאי ישמחו לשמוע שסוף סוף יש משחק פוטבול ל-3DO, מערכת הנותנת יותר מקום לגיוון ולגרפיקה. כאן מרגישים את ה-32-bit שהמכשיר מציע. למרות מספר הנתונים הרחב במשחק, קיים דף בתוך המשחק המכיל רשימה של 8 הקבוצות שלקחו הכי הרבה אליפויות בשנים האחרונות, וישנו גם דף של כל מהלכי ההגנה וההתקפה. למרות זאת המשחק די ישן (מכיל את הקבוצות מעונת 1993) ולא מאפשר יצירת מהלכים משלך.

תחילה הגרפיקה. רמת הגרפיקה עלתה על ציפיותיי בכמה דרגות, בייחוד כשמדובר במשחק פוטבול שבו רואים את המגרש ממעוף הציפור.

"גול! המשחק מוביל 3:0."

ישנם גם למעלה מ-70 סוגים של מערכים התקפיים (לא כולל את קבוצת המערכים המיוחדת נגד בעיטות).

"טאצ'דאון ועכשיו זה כבר 10:0 לטובת המשחק וסוף הרבע הראשון."

העדר אופציה ליצירת מהלכים חדשים הפריע לי משום שזה בדיוק מה שמשחק פוטבול צריך להכיל - ההפסקות בין מהלך למהלך המאפיינות את המשחק, מאפשרות ליצור משחק אסטרטגיה של ממש עם מהלכים יזומים ומקוריים.

"הכדור נחטף, איזה מהלך... וההפרש מצטמצם, 10:7."

המשחק מכיל הרבה נתונים ישנים, מדובר על קבוצות משנת 1993 ולמי שאוהב פוטבול זה מאוד יפריע, מפני שמאז היו הרבה מאוד חילופים, העברות ועסקאות בין הקבוצות.

"איזו מסירה, הוא רץ ורץ, אף אחד לא מצליח לעצור אותו, טאצ'דאון!!! וזהם מובילים 10:14 איזה מהפך בסוף הרבע השני, אל דאגה נותרו לנו עוד שני רבעים."

כדאי להדגיש שזהו משחק הפוטבול היחידי כיום בשוק הישראלי (ולתשומת לב היבואנים).

"מהלך מדהים. ה-RB עבר 5 שחקנים כמו כלום, טאצ'דאון, הבעיטה מוחמצת והמשחק משיג רק 6 נקודות ומוביל 16:14."

קיימת האופציה למהלכים חוזרים רבים במהירויות שונות, כך שתוכל להבין את שגיאותיך.

"טאצ'דאון!!! האם מהלך 2 נקודות או בעיטה."

ישנם שני סוגים של פלייאופים: אחד עם 8 הקבוצות הטובות, וזהו משחק קשה ומעניין יותר ופלייאוף רגיל, וכמו בליגה יש את אפשרות לעונה קלה ועונה קשה.

"והם הולכים על מהלך של 2 נקודות. ה-QB מוסר ל-WR וטאצ'דאון... עוד 8 נקודות למשחק, 24:14 המשחק מוביל ב-10 נקודות."

ולבסוף, אתה יכול לשלוט בשחקן באופן עצמאי בסיבוב או בקפיצה, בעזרת המערכת המצוינת של שליטה בשחקן.

"30 שניות לסיום המשחק, הכדור בידי ה-QB של המשחק הוא מוסר וטאצ'דאון 31:14 המשחק ניצח, הוא עשה את זה."

ובגרון חנוק מהתרגשות ניר שקד מעביר את השידור לעמוד 28.



מנוי יקר,
אם יש לך חברים שעדיין אינם מנויים בוויז, אנו מציעים לך להראות להם את העיתון, ולספר להם על כל המבצעים והמתנות שמקבלים המנויים.
רשום את שמותיהם ואת מספרי הטלפון שלהם בספח המופיע בתחתית העמוד ואנו ניצור איתם קשר.
אם אחד מהם יחתום על מנוי לוויז, אנו נשלח אליך בובת STAR TREK במתנה.

לכבוד
וויז - מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114

פרטי המנוי: שם פרטי _____ שם משפחה _____ מס' חבר _____

מעוניין להמליץ על: שם פרטי _____ שם משפחה _____ מס' טלפון _____

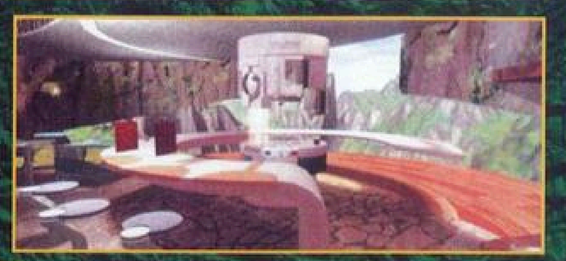
שם פרטי _____ שם משפחה _____ מס' טלפון _____

שם פרטי _____ שם משפחה _____ מס' טלפון _____









BURIED IN TIME

זמנך עבר

מאת: דויד זילברשטיין

חברת SANCTUARY WOODS הביאה לעולם את משחק המולטימדיה החדש – "BURIED IN TIME" שהוא למעשה משחק ההמשך ל-"THE JOURNEYMAN PROJECT". ואם יש לך פנטיום, 16MB זיכרון לפחות וכרטיס מסך מהיר כמו שד, אז תוכל ליהנות מ-QUEST בסגנון MYST, שהוא קצת יותר עלילתי וקצת פחות קשה.

המשך יבוא, המשך בא

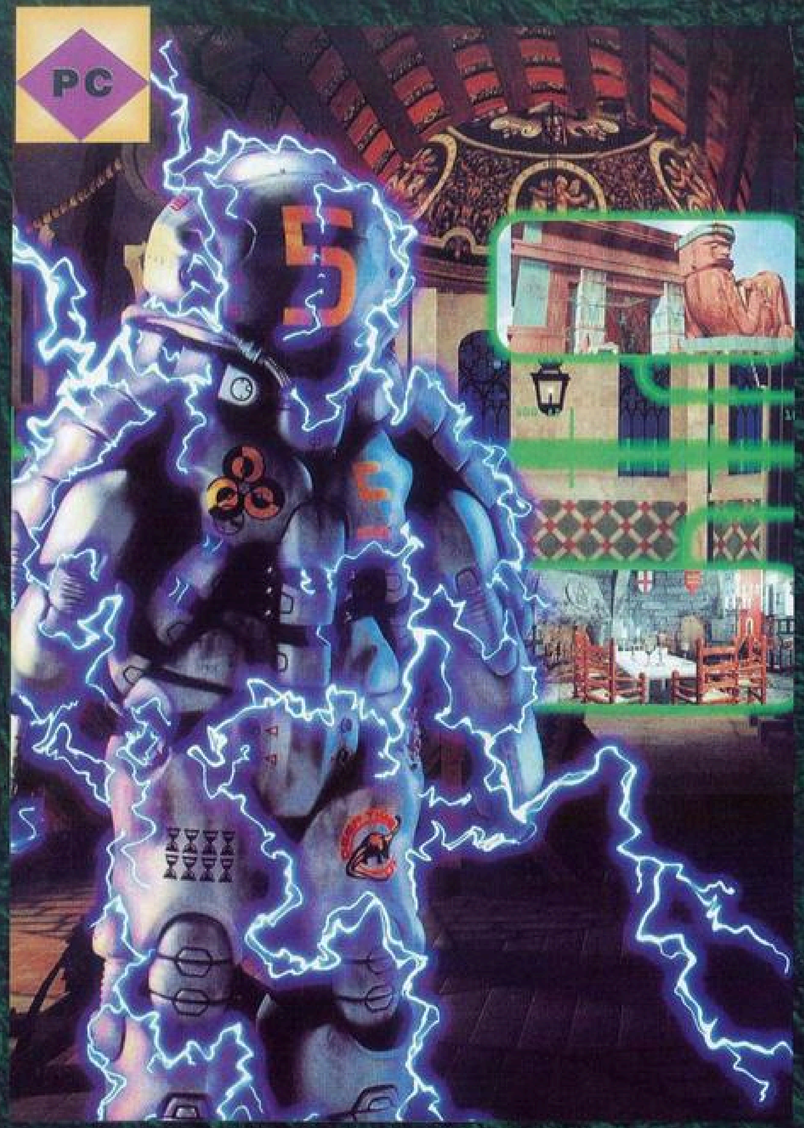
בארט סימפסון הצליח לספור עד VII (7 ברומית), כשחיבר את "רוקי IV" ו-"רמבו III". הסרט "STAR-TREK VI" שואף להפוך את הסדרה לבעלת ההמשכים המרובים ביותר, ומתמודד בגאון מול "סופרמן VI". בעולם משחקי המחשב "KING-QUEST VII" קבע שיא עולמי. מאחוריו נמצאים "LARREY" ו-"SPACE QUEST", כש-"POLICE QUEST" נשאר הרחק מאחור... תקראו להם "הדרנים", "SEQUELS", "פרקי המשך" תרצו או לא, הם בכל מקום. יש שיגידו שהם תירוץ הוליוודי בתעשיית כסף, או שהם מחזור סתמי של רעיונות ישנים. אחרים יטענו שמטרתם "לתת לאנשים את מה שהם אוהבים לראות או לשחק", בכל אופן, הם פה. וכך גם "JOURNEYMAN PROJECT II", כלומר"BURIED IN TIME".

המשחק הראשון, למרות שהיה איטי להחריד (כל כך איטי עד שמאוחר יותר הוציאו גרסת TURBO למשחק) הצליח, מפני שבזמנו לא היה מבחר כזה גדול של משחקי CD שגוללו סיפור הרפתקה בדיוני, שופע חיידים וקפיצות בזמן, תוך שימוש בנקודת מבט מחליפת חלל/זמן משוכללת.

ליהוק שחקנים ובישול קולות בינוני עד ירוד (כנראה שבהוליווד לא הבינו את הפוטנציאל שיש לשוק המולטימדיה) ואיטיות משחק מחרידה, היו המאפיינים המרכזיים. היום, עם אותו ממשק, שיפורים טכניים במהירות, בגרפיקה, באנימציה וכמה שיעורי משחק, ניצבת בפנינו אותה הגברת בשינוי אדרת. ב-SANCTUARY WOODS מאמינים שהשינויים הקטנים הם מה שיהפכו את המשחק הבינוני עם הפוטנציאל, ללהיט PC גורף הון.

"זיכרון גורלי" + "היה היה"

ב"זיכרון גורלי", שווארצנגר מהעתיד מבקש משווארצנגר בהווה לעזור לו, אותו העיקרון מיושם כאן. אתה (שמך הוא גייג'), פוגש את גייג' מהעתיד, שברח מהכלא כדי להוכיח את חפותו. גייג' הואשם בשינוי ההיסטוריה, למרות שהוא חבר בארגון שהוא מעין משטרת זמן (כמו ואן-דאם ב-"טיים-קופ"), אלא שגייג'



מהעתיד פרש מהמשטרה ועבר לחקירת פרשיות היסטוריות מסתוריות.

אתה מטייל בכל מיני אתרים היסטוריים (וגם בעתיד), כמו טירות מימי-הביניים, פירמידות עתיקות וכו', ממש כמו בסדרה "היה היה" (כן, כן. הסבא עם הזקן הלבן והג'ינג'י הקטן שצווח "בוס! בוס!" כל הזמן). וה לא פשוט, כי כמו שדוק הסביר למארטי ב"בחזרה לעתיד" – לא טוב שבני האדם מהעבר באים במגע עם מישהו שנסע בזמן. לכן החליפה שלך מזהירה מפני קרבתם של בני אדם, ואף מצוידת במכשיר היעלמות (CLOAKING DEVICE), כמו של הקלינגונים ב-STAR TREK.

תגידו שהסיפור לא מקורי או שהנושא כבר נדוש, הכל נכון, אבל יש לכך גם צד חיובי. "BURIED IN TIME" לוקח את החלקים הטובים מכל יצירות "מסעות הזמן" שהזכרתי, ועושה מהן קוקטייל של מסתורין ומתח, שהופך לסיפור עלילה מצוין ל-QUEST. בתחילה אתה לא בדיוק יודע איך להוכיח את חפותך, ועליך לטייל בזמן (יש בסך הכל 4 תקופות אליהן ניתן לקפוץ) ולרחרח מבלי למות על כל צעד ושעל.

ממשק ותשתית

המשחק, כמו קודמו, פועל תחת Windows. את המשחק אנו רואים מתוך חליפת החלל/זמן. על המסך נראים כל מיני מסכי נתונים קטנים, לחצנים, חצים ונוריות. במרכז יש "חלון" אל העולם שמחוץ לחליפה, שהוא למעשה המסך דרכו רואים את כל הגרפיקה והאנימציה שבמשחק. אם תשאלו אותי, לשים את המסך הראשי כפתח ראייה בקסדה, זו דרך אלגנטית להתמודד עם העובדה, שאנימציה וגרפיקה טובות ב-Windows חייבות להעלות חלק קטן מהמרקע. בכדי לנוע ולהתבונן לצדדים אנו לוחצים על חצים בתוך החליפה. התבוננות מקרוב ולקיחת חפצים נעשות על ידי לחיצה על האובייקט הרצוי במסך הראייה. כל פעולה אחרת, החל משמירת או טעינת משחק, סריקת החפצים שברשותך, היעלמות וכלה בקפיצה בזמן, נעשית על ידי הפעלת BIOCHIPS – מעין שבבים הצופנים בתוכם את יכולותיה של החליפה. לחץ על BIOCHIP, ובמסך נתונים צדדי יופיעו הפעולות שתוכל לבצע. בחר פעולה ולחץ עליה. רצוי לציין שיש BIOCHIP ריק, עליו תוכל להקליט פונקציות או יכולות חדשות, אם תיתקל (ותיתקל) בכאלו במהלך המסע.

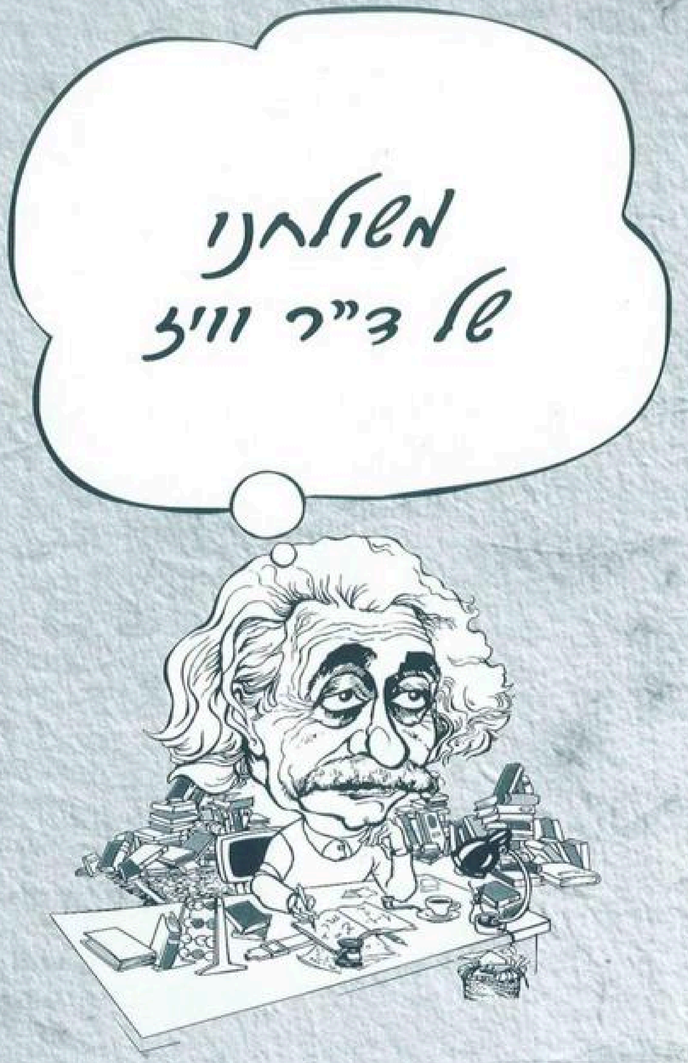
לפתוח ארנקים?

תראו, במקרה אני קיבלתי את BURIED IN TIME בדיוק כששיפרתי את המחשב שלי, ומ-486, הפכתי אותו לפנטיום 90 עם 16MB זיכרון וכרטיס מסך PCI עם 2MB. המשחק לא ממש "טס" ולא ממש איטי להחריד, אבל זה מרגיז.

למרות הכל יש תמורה. הגרפיקה והאנימציה חדות עד להפליא (ה-WINDOWS שלי פועל ב-800X600 עם 16.7 מיליון צבעים), והמוסיקה באמת מושקעת. האם זה שווה את זה? ובכן, אם היה מדובר בגרפיקה בלבד, הייתי אומר שלא. פעם המשחקים נראו רע, היום מתאמצים והופכים אותם למעניינים, מופלאים, מצחיקים וכו'... המתכנתים חושבים שעם קצת אנימציה במיליוני צבעים ניתן להפנט אותנו למוניטור.

עם זאת, BURIED IN TIME הוא QUEST די קשה (אם לא משתמשים בעזרה מודרכת לאורך המשחק) והסיפור הנחשף במהלך המשחק לגמרי לא רע. הוא לא ממש מקורי, אבל כייף להיות חלק אינטראקטיבי ממנו.

משולחנו של ד"ר וויז



החלטתי להביא בפניכם בשלמותו (תוך קיצורים קלים) את מכתבו של איתי נאור מירושלים מכיוון שכתובים בו דברים שוודאי יעניינו קוראים רבים.

"אהלן וסהלן ד"ר. שמי איתי נאור בן 14.5 מירושלים. אני קורא את וויז בקביעות החל מגיליון 2 והייתי מנוי מגיליון 17. בגיליון 43 הסתיים המנוי והחלטתי שלפני שאחדש אותו אבדוק את שני המתחרים האחרים - פריק וזומביט - התעניינתי יותר בזומביט. לא חתמתי על מנוי כיוון שרציתי לראות כיצד הוא ימשיך. לאחר כמה גיליונות, הבנתי שהתוכן עדיף על החיצוניות ולבסוף העדפתי את וויז כיוון שהוא מקצועי יותר מזומביט שלדעתי פונה לילדים קטנים יותר.

לבסוף שואל איתי היכן מוצאים משחקים המתאימים גם למחשב 386SX עם 2M זיכרון, ללא כרטיס קול או כונן CD?

מבין רשימת המשחקים הארוכה שהוא שואל עליה, מרבית המשחקים משווקים על ידי החברות באג ומחשבת וניתן למצוא אותם בחנויות מחשבים רבות. לפחות את Dune 2 ניתן למצוא במחיר מוזל בחנות באג בירושלים (רחוב הלל 6).

גיא אולמר מיבנה שואל איזה כרטיס קול טוב יותר: Sound Blaster AWE32, Ultrasound Max או Pro-3D של Media Vision? בנוסף לכך שואל גיא כיצד יוצרים קובצי עזרה HLP וקובצי סמלים (Icons) מסוג ICO?

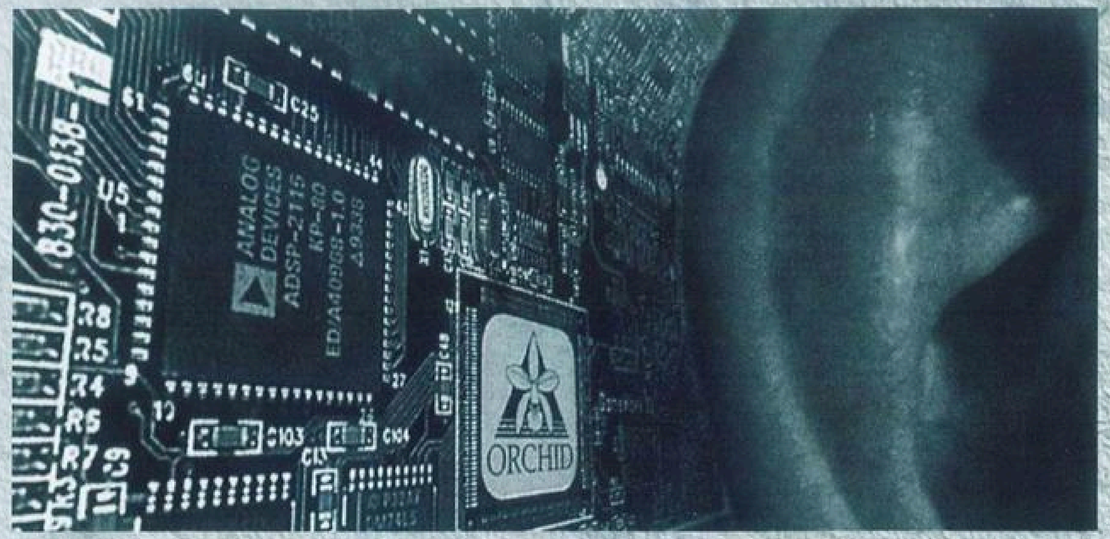
היי גיא. השאלה איזה כרטיס קול טוב יותר דומה לשאלה אילו רולר בליידס טובים יותר. לכל כרטיס יתרונות וחסרונות לגבי האחרים. באופן עקרוני, אם מעניינים אותך בעיקר משחקי מחשב, רכוש את כרטיס הקול הזול ביותר. אם אתה מעוניין "לשחק" באופן חווייתי יותר ובליווי מוסיקה, הרי שכל אחד מהכרטיסים הללו מספק תוספות מעניינות שחלקן ייחודיות לו, ולכן רצוי שתבקש מידע מפורט. ב-AWE 32, למשל, קיימת יחידת סינטיסייזר המסוגלת להשמיע 32 צלילים שונים, ל-Ultrasound Max יש אפשרות לטעון קבצים עם צלילים של כלים מוסיקליים שונים, ובכרטיס ה-Pro 3D ישנו סינטיסייזר צליל של חברת Korg הכולל 32 צלילים ומערכת אלקטרונית היוצרת צליל היקפי, כך שאתה חש שהצלילים נשמעים מכיוונים שונים - מעין תלת-ממד. מדהימה העובדה שה-Pro 3D פועל עם כל תוכנה - לרבות משחקים!

לגבי קובצי HLP ו-ICO, ישנן תוכנות מיוחדות הנקראות Toolbox - מעין תיבות כלים המשמשות ליצירת קבצים אלו. בחנות באג בריזנגוף סנטר ניתן לרכוש תוכנה ליצירת סמלים של חברת ABACUS ששמה ICON EDITOR והיא משמשת לעריכת סמלים. ישנן תוכנות רבות נוספות בעיקר על גבי BBS-ים ו/או ב-Internet.

רני חוד שואל כיצד פונים אל כרטיס הסאונד בלאסטר? הוא ניסה בנימוס, כמובן, לשדר מספרים אקראיים אל כתובת 220h ואפילו לקרוא קובץ VOC לכתובת זו, אך לשווא. קטעי תוכנה בכל שפה שהיא יתקבלו בברכה.

שלום רני, שמעתי שבכפר קטן בפאתי רוסיה הלבנה הנקרא זינבורג מצאו קולות המשפיעים על כרטיס הסאונד בלאסטר...

עכשיו ברצינות. אני מניח שאינך רוצה לעייף את הקוראים בקריאת שורות ארוכות של תוכנית. קיים ספר ששמו ספר הסאונד בלאסטר בהוצאת באג. זהו הספר המקיף ביותר בתחום וכולל קטעי תוכניות רבים בעיקר בטורבו פסקל, C ובייסיק.



הספר כולל דוגמאות של פנייה לפורטים, תוכנית להפעלת קובצי WAV ולחשמעת קובצי VOC ועוד. את הספר שמחירו 99 ש"ח ניתן להשיג בכל חנויות הספרים והמחשבים בארץ.

גיא מחוד השרון מספר שיש ברשותו שני מחשבים ושעליו להעביר קבצים ביניהם. כיצד עושים זאת ללא העתקה מיוגעת למיליון תקלישונים?

שלום גיא, מה העניינים? ובכן, אם ברשותך תוכנת ניהול הקבצים הנפלאה, Norton Commander 4, אתה מסודר. גש לחנות אופיס-דיפו או לחנות אחרת "מאותה המשפחה" וקנה ב-20 עד 30 ש"ח כבל הנקרא "כבל מחשב להעברת נתונים". כבה את המחשבים וחבר את הכבל ליציאת המדפסת - כן, יציאת המדפסת היגה דו-כיוונית ומאפשרת תקשורת מלאה פנימה והחוצה.

הפעל את המחשבים, הפעל בכל אחד מהם את תוכנת NC, לחץ על המקש F9 באותו מחשב ממנו אתה רוצה להעביר את הנתונים ובחר Link. לחץ F9 במחשב המקבל את הנתונים ובחר Link. תוך שנייה ייווצר קשר בין המחשבים ותראה בצד אחד של המסך את רשימת הקבצים בכונן הקשיח שלך ובצד השני את רשימת הקבצים של הכונן הקשיח המותקן במחשב השני. עתה ניתן לבצע כל פעולה של סימון קבצים לצורך העתקתם, העברתם ואפילו מחיקתם ממחשב למחשב.

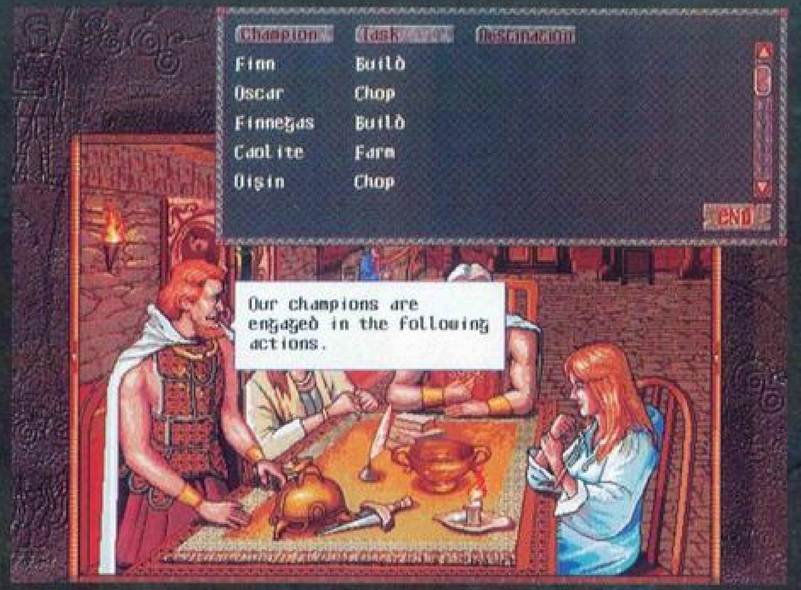
פשוט, יעיל, מהיר ונוח.



זמיר מתל אביב מבקש לדעת מדוע מודמים בעלי מהירות גבוהה מאוד (כלומר 30,000 באוד ויצוניים) מתחברים דרך יציאת המדפסת ולא לחיבור הטורי?

אהלן זמיר. בוא נרחיב מעט את הנושא ונסביר שלמחשב ה-PC ישנן שתי צורות תקשורת מקובלות ותקניות: ממשק RS-232 הידוע בכינויו יציאה טורית וממשק מקבילי המוכר בשם יציאת המדפסת.

במרבית המחשבים ישנם שני ממשקי RS-232 הנקראים COM1 ו-COM2, וממשק מקבילי למדפסת הנקרא LPT1. כפי שכבר ציינתי בתשובתי הקודמת, הממשק המקבילי בדרך כלל משמש להוצאת נתונים מהמחשב (הדפסה), אך הוא גם מאפשר קבלת נתונים כמו במקרה של תוכנת ה-NC. אני מספר לך את כל זה גם כיוון שכדאי לדעת, שהממשק הטורי מאפשר העברת נתונים איטית יותר ממה שמאפשר הממשק המקבילי וזאת כיוון שהעברת נתונים בטור (אחד אחרי השני) איטית מהעברת 8 תווים במקביל (בו זמנית) דרך ממשק המדפסת. כאן אנו מגיעים לבעיה. העברת נתונים בקצב של עשרות אלפי תווים דרך מודמים חדישים, מביאה למצב בו הממשק הטורי לא עומד בקצב ולכן יש צורך להעביר נתונים במקביל - דרך חיבור המדפסת.



CELTIC TALES

הו, אירלנד!

מאת: אידלס דור

על הגבעות הירוקות עדיין ניצבים מעגלי האבנים; ביערות האלונים עדיין דוהרים פרשי WILD HUNT; אנשיה של אירלנד חזקים למרות מאות שנים קשות.

התוכנית החדשה של חברת KOEI העונה לשם: CELTIC TALES, BALOR OF THE EVIL EYE, מטפלת בתקופה הקדומה של ההיסטוריה האירית. לפני כאלפיים שנה, נכבש האי על ידי ויקינגים פראיים בשם FOMORS. הם היו גדולים, מכוערים, אלימים והיה להם נשק עליון ומאגיה חזקה מאוד, שסייעה להם להשתלט על השבטים הקלטיים. אותם ויקינגים בזזו את האדמות, דרשו כופר גדול מאוד ושעשעו את עצמם באונס והרג. אף אחד לא היה מסוגל לעמוד מול מנהיגם, BALOR, אשר ברגע שהיה פוקח את עינו הרעה, מי שעמד מולה נפל מת.

בחברת KOEI המשיכו את הסיפור מנקודה זו. המשחק האסטרטגי שלהם נאחז באופן רופף בסיפור על FOMORS; למרות שהמטרה הסופית של המשחק היא לצוד את BALOR ולכבות את אורו, חולף זמן עד שזוכים בכבוד. רק המלך הגבוה של אירלנד יכול לפגוש את BALOR בשדה הקרב וכרגע אין מלך כזה באירלנד. ועוד משהו, לפני שתוכל לשים קץ לכיבוש הפומורי, עליכם לאחד את שבטי אירלנד תחת שליטתם.

CELTIC TALES היא חבילה מורכבת המכילה הרבה אלמנטים של משחקי אסטרטגיה טובים עם סיבוב חדשני. יש בה דיפלומטיה, מסחר, בנייה של ממלכה, לוחמה, מאורעות מקריים, מאגיה וחפצים קסומים, כמו גם שורה של דמויות - גיבורים ואלים - מהמיתולוגיה הקלטית.

לפני המלחמה

הפקודות שלך מגיעות מלמעלה. אתה מתחיל את המשחק בשיחה עם האלה DANU, ממנה השבטים הראשונים של הקלטים קיבלו את שמם. היא תאפשר לך

לבחור אחת משמונה דמויות, חלקת אדמה לא מפותחת, עדר של בקר, עיר בהריסות, טירה שבורה וכמה גיבורים בכדי להתחיל במשחק. השאר תלוי רק בך.

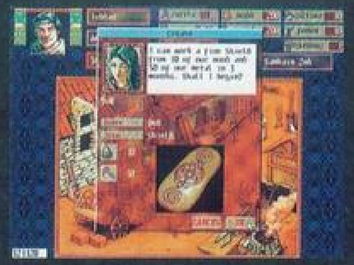
התורים במשחק מבוססים על לוח השנה הקלטי. כל שנה מורכבת מארבע עונות. כל עונה מחולקת לשלושה חודשים, חוץ מהחורף (המחולק לארבעה חודשים), וכל חודש הוא תור אחד במשחק, כשבכל שנה 13 תורים. האורך המקסימלי של המשחק הוא 70 שנה. ביום הראשון של כל שנה מופיעים פומורים ודורשים סכום גדול של בקר וחיטה כמס עבור BALOR. יש לך אופציה לשלם, לסרב או להזמין את מנהיג הפומורים לקרב של אחד על אחד.

מהלך הפיתוח של אדמתך אינו חדש למשחקי KOEI. יש כמה פקודות שדה שניתן לתת לגיבורים שלך: לחקור, לגדל חיטה, לבנות, לחתוך עצים, לכרות, לגדל בקר, לבצע קסמים, להתאמן וכאשר הגיבור שלך עייף, לנוח.

באדמה שלך נמצאים עיר, טירה ואוהל הגיבורים. העיר והטירה מהווים את רמת הכוח והתרבות של אנשיך. כאשר אתה בונה את המבנים הללו, אתה משפר את מעמדך בעיני שבטים אחרים. אוהל הגיבורים הוא פשוט פאב מקומי, מקום בילוי לגיבורים אשר עוברים בסביבה. אתה יכול לנסות ולגייס אותם, להזמין אותם לדו-קרב, לשמוע מהם חדשות או ללמוד מהם קסמים, בהתאם לרמה ולסוג שלהם.



הגיבורים שלך מגיעים בשלושה סוגים: לוחמים, דרוידים ומשוררים. משוררים ודרוידים הם משתמשי קסמים ויכולים להשתמש בקסמיהם בכדי לעזור גם בעורף וגם בחזית. לכל אחד מהם יש יכולות ותכונות, אשר יקבעו את היכולת שלהם לבצע משימות שונות או את כמות הנשק שיוכלו לשאת עימם, או תכשיטים שיכולים להעלות את סיכוייהם להצליח. גרזן מלחמתי, למשל, מעלה את רמת הכוח של הגיבור, כלומר, הוא גורם ליותר נזק בקרב; בזמן שסיכה משפרת את תדמיתו, והדבר מקנה לו סיכוי גדול יותר להצליח בשיחות, במסחר ובגיוס גיבורים חדשים.



חשוב מאוד לפתח את האדמות ולגייס גיבורים חדשים, אך עליך להיות הרבה יותר אגרסיבי. בכדי להיות מלך גבוה, עליך לגרום לכל השבטים להצטרף אליך בדרך של דיפלומטיה או מלחמה. בחלק זה של המשחק יש למעשה סטייה. למרות שיש שפע של דרכים דיפלומטיות, התהליך הוא ארוך, קשה ולפעמים מייגע. ללא שום קשר למידת ההשקעה בבניית מערכת המסחר ויחסי הגומלין עם השכנים, הם יתקיפו אותך בשמחה ויחסלו את מאמציך כאשר תשאיר את הגבול לא מספיק מוגן.

האופציה השנייה

מצד שני, קיימת האופציה להילחם ולהכות בשכנים עד שייכנעו בקלות לא ריאלית. צוות המפתחים באמת החמיץ כאן משהו: בכדי לאזן את המשחק בין המישור הצבאי לדיפלומטי, היה עליהם לעשות דרך צבאית קשה ויקרה יותר. כפי הנראה, משקל המשחק נוטה לכיוון של תוקפנות, כאשר לתוקף אין מה להפסיד ויש לו את כל מה שיוכל להשיג בהתקפה. אם אתה מסוגל לגייס שבעה גיבורים ולספק מספיק חיטה עבור הצבאות שלהם, תהיה מסוגל לתקוף ולנצח בכל מקום. למגן אין אפשרות להציב בפניך יותר משבעה גיבורים, לא חשוב כמה ואילו נכסים יש לו. בנוסף לכך, גיבורים לא יכולים להציב יותר ממאה חיילים מבלי להתחשב בכך שהם בביתם, מגנים על עירם עם אלפיים "חברים מהשכונה".

המלחמה באזור לא משפיעה על שדות חיטה, עדרים, מבנים, אוכלוסייה או משאבים. ברגע שכבשת אזור הוא עובר לרשותך שלם וערגן. אתה יכול להילחם ימים שלמים באלפי אנשים בשדה הקרב, מבלי לפגוע בנרגיר אחד של חיטה. זאת למרות שדרוידים ומשוררים מפילים כל אסון טבע אפשרי על המגנים כמו - ברקים, לבה, הצפות ורוחות הוריקן, מבלי לשבור חלון אחד או להרוג פרה אחת.

בשורה התחתונה, ניתן להתעלם מכל המורכבות של המשחק כאשר אתה בוחר בדרך של מלחמה. אם אתה לוחם אין לך שום צורך לטפל בעיר או בטירה, לעולם לא תהיה לך בעיה לספק מספיק חיטה לצבא שלך ולכן הצורך לפתח את האדמה קטן יותר. חבל שלא השקיעו מספיק מחשבה בחלק הזה של המשחק. למרות שהתמורה מהדיפלומטיה היא נמוכה, המערכת המלחמתית מספיק מבלבלת בכדי להחזיק את ההתעניינות של השחקן במשך כל המשחק. אפילו אם איחדת את כל שבטי אירלנד על ידי לוחמה בלבד, יש לפניך הרבה עבודה ומספר אתגרים מדהימים. זה לא כל כך קל כפי שזה נראה ואל תשכח - תמיד יש את BALOR.

הקרב האחרון של המשחק מהווה קפיצה אדירה ברמת הקושי. כל הגיבורים של FOMOR חזקים ועמידים מאוד מול קסמים, כך שאם תפסיד, כל האי בסכנה. רצוי מאוד לשמור את המשחק כאשר אתה עומד תור אחד לפני הכתר.

המוצר

CELTIC TALES הוא מוצר על גבי CD-ROM, אבל אין לו דרישות מיוחדות מהמערכת. הגרפיקה היא אמנותית, האפקטים הקוליים מעולים והמוסיקה היא זבל אלקטרוני רגיל. הממשק מופעל על ידי עכבר וקל להפעלה, למרות שצריך להתרגל לתפריטים משום שהם לא בנויים בצורה אינטואיטיבית. למשחק יש חוברת הפעלה שממצה ומרכזת את הכל ומערכת עזרה ON-LINE אשר מסבירה את רוב השאלות שצצות במהלך המשחק.

לפניכם לפחות 100 שעות של משחק ואפשר לזרז אותו על ידי בחירה של DELEGATE אשר תנהל את האזורים העורפיים באופן אוטומטי. קיימת גם אפשרות לכמה שחקנים.

בקיצור, CELTIC TALES הוא משחק טוב מהממוצע, מהנה, מגרה, מיוחד ובעל מערכת הקסמים הטובה ביותר שראיתי עד היום. המשחק ימצא חן בעיני אוהבי אגדות קלטיות, וגם בעיני אלה שאוהבים משחקי אסטרטגיה ומעריכים את הפנטזיה ואת האלמנטים ההיסטוריים שלו. המשחק היה יכול להיות יוצא מהכלל אילו היה בו יותר איזון בין דרכי שלום ומלחמה.





קצת אחרת

מאת: אסי אופנהיימר

מדור האינטרנט משנה מתכונת והפעם יוקדש לסיקור כמה תופעות משונות, קיצוניות, מעניינות או ישראליות ברשת.

מאפר באת ולאינטרנט תשוב

"ברוכים הבאים למקום שבו משתמשי האינטרנט, המשפחות והחברים יכולים להקים מצבת-עד למתיחם."

"כשאדם קרוב או מכר הולך לעולמו אנו חשים בצורך טבעי להפיץ את אובדנו בכל כלי התקשורת - בעיתון, ברדיו ובטלוויזיה. רשת האינטרנט, בה גולשים יותר מ-30 מיליון אנשים, היא מקום אידיאלי לבשר על לכתו של אהוב או כדי להקים אנדרטה לזכרו."

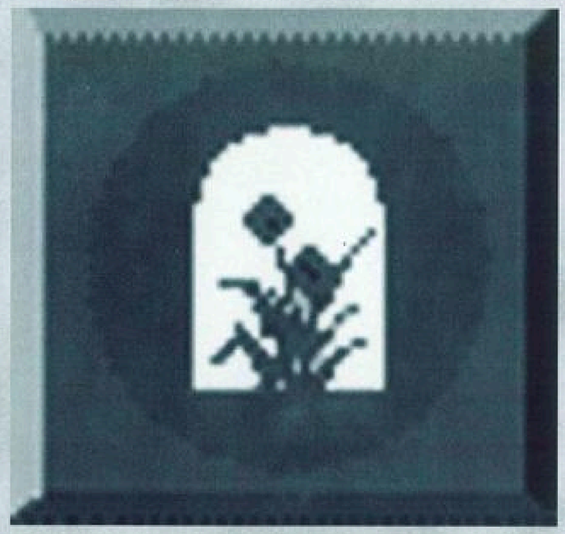
במלים אלה פותח בית הקברות העולמי(Word Wide Cemetery) את שעריו בפני המבקרים.

במחיר סמלי אפשר לארגן מצבה וירטואלית ולכלול בה טקסט, תמונות וקולות מחייו של המנוח. המחירון מורכב ביותר והתשלום נקבע על פי גודלם של קובצי המולטימדיה שתשלחו לצורך הנצחה.

תפקידו של בית הקברות הווירטואלי לא מסתכם בהנצחת שמותיהם של המתים.

"כשאנו המבקרים באים לבקר במצבה של מישהו בעולם האמיתי אנו מרגישים רצון להשאיר סמל לביקורינו. אופציית "השארת פרחים" מספקת דרך לעשות את זה בבית הקברות הווירטואלי."

תחת כל מצבה יכולים המבקרים להשאיר "פרחים" - לשלוח הודעת דואר אלקטרוני שתפורסם במקביל למצבה. כשיבואו בני המשפחה לראות מה יצא מהכסף אשר השקיעו במצבה הווירטואלית, הם יוכלו לראות מי ביקר את המצבה ואילו מסרים ביקש להעביר.

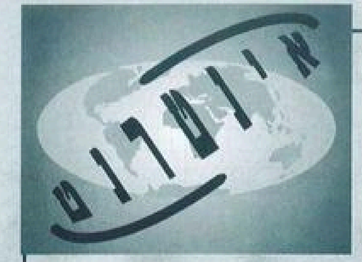


ייחודו של האתר הוא באיחוד הנצחתם של מתים מכל העולם, הרבנות או הכנסייה לא עושים שם בעיות, המקום בבית הקברות לא נגמר והגישה אליו נוחה מכל מקום בעולם.

סיור בבית הקברות בעולם האמיתי משרה תוגה מסוימת, ציפורים מצייצות ביגון מעל צמרות העצים ומצבות ישנות וסדוקות משרות אוירה מיוחדת לביקור. מבקר בבית הקברות הווירטואלי לא יזכה לחוויה מעין זו. הגישה למצבות נעשית באמצעות שאילתות למאגר הנתונים. אפשר למצוא את היקיר לפי המיקום, השם, או תחת אנדרטאות שמציינות את סיבת המוות (מלחמת העולם הראשונה, השנייה, מלחמת ויאטנם, סרטן או איידס).

בעקבות שיטוט במרחבים הקיברנטיים של בית הקברות לא היה קשה לערוך סטטיסטיקה באשר לזוהותם של המתים אשר הונצחו בו: מדובר ב-10 אנשים בלבד. ארבעה מתוכם מצפון אמריקה ושישה מגרמניה.

הצלחה מועטה ביותר נמדדת אם כן למרכז ההנצחה הווירטואלי הראשון (עד כמה שידוע לי) על גבי האינטרנט. אולי לא שמעו עליו עדיין, ויכול להיות שאנשים מפחדים מנפילתו של המחשב שמחזיק את האתר הזה, נפילה שתביא להתפוררותן המיידית של המצבות.



המירוץ הגדול

CyberSurfari '95 - המרדף הגדול אחר המטמון של גולשי האינטרנט - החל ב-24 באוקטובר וברגעים אלו ממש, עשרות אלפי גולשים שוקדים על פענוחם של מאה כתבי חידה שונים. המפתח לפענוח כל כתב חידה נמצא במקום כלשהו ברשת, והמשתתפים צריכים לשלב מיומנות חיפוש מידע ברשת עם היגיון בריא למציאת הפתרונות. באתרים בהם נמצאים הפתרונות לכתבי החידה יקבל המתחרה קוד אוצר ומשם ימשיך לרמז הבא. השלושה הראשונים שיביאו 90 מתוך מאה כתבי החידה יזכו בפרסים הראשונים. כל מי שימצא מעל 60 קודים, ייכנס להגרלה שתיערך יום לאחר סיום המירוץ.



הגרלות ומשחקים שונים הינם דבר שגרתי ברשת, אך המשחק הנוכחי קיבל היקף חסר תקדים בשל חברות הענק אשר נותנות הפעם חסות. בין השאר מדובר בחברות מיקרוסופט, אפל, פרודיג'י, אדובה ועוד. הפרס הראשון לזוכה בתחרות - 5,000 דולר, הפרס השני בסך 2,500 והשלישי בסך 1,000 דולר. המממנים מבטיחים לחלק גם דיסקים, חולצות, ועוד ועוד ועוד...

האתר של יזהר

דף הבית של יזהר אשדות נפתח כך:

"ברוכים הבאים ל'דף הבית' שלי. נשמע קצת מגוחך בעברית, לא? אתם בהחלט מוזמנים להציץ נוסח עברי למספר ביטויי אינטרנט נפוצים... בכל מקרה, טיילו לכם כאן להנאתכם, קחו מכל הבא ליד, כיתבו לי מכתבים וגילשו לכם הלאה למקומות מעניינים על פי ה'סימניות' שלי. בילוי נעים, יזהר אשדות."

האתר עצמו ערוך בצורה סולידית ועם זאת יפה ואסטטית מאוד. הטקסט העברי מובא בתמונות, תוך הכרה בבעייתיות שבקריאת טקסט עברי על ידי תוכנות העלעול בדפי ה-WEB. באתר אפשר לשמוע קטעים משני שירים מתוך תקליטו האחרון של יזהר - "בכל פעם שאני מתאהב (בך מחדש)" ו"התחלות". בנוסף לכך ניתן לצפות בקטע וידאו מתוך הופעתו ב"הארד רוק קפה".

לגולשי האינטרנט מוסיף יזהר אשדות בונוס מיוחד - מלות שירי האלבום "הופעה חיה בהארד רוק קפה". המלים מובאות בתוך קובץ תמונה או בקובץ טקסט מתאים למקינטוש, וכמו כן מצורפות 11 תמונות מתוך ההופעה ההיסטורית.

לצד המידע על יזהר והביוגרפיה (באנגלית בלבד, חבל) שלו ושל להקת תיסלם, מציג יזהר את רשימת האתרים האהובים עליו, רשימה עשירה ומעניינת של אתרים מוסיקליים גדולים. בתחום החדשות או המקינטוש, לעומת זאת, מציג יזהר אתרים טריוויאלים מפורסמים.

וכמובן, אפשר לרכוש את אלבומו החדש של יזהר אשדות דרך האינטרנט. ממלאים טופס שכולל פרטים וכרטיס אשראי (הטופס אינו מקודד) ומקבלים את האלבום הביתה במחיר של 62 שקלים. משתלם אם לוקחים בחשבון שלא צריך לצאת מהבית, אבל לדעתי, יכלו להיות קצת יותר נדיבים.



כתובות האתרים:

מאפר באת ולאינטרנט תשוב: http://www.io.org/cemetery • המירוץ הגדול: http://www.spa.org/cybersurfari/
האתר של יזהר: http://shani.net/ashdot/

עשרה את הבנות בלי פנסים ...



חטיבה עליונה ▲ חטיבת ביניים ▲

על מתמטיקה • המורה הפרטי שלך ללימוד מתמטיקה

לומדה מרתקת, ידידותית, אינטראקטיבית ומשעשעת, בעזרתה תוכל ליישם ולשפר את כישוריך בפתרון בעיות במתמטיקה

חטיבת ביניים ▼
חטיבה עליונה ▼



סדרה של משחקי הרפתקה ממוחשבים באיכות גבוהה, המבוססים על פעילויות במדעי הטבע, מדעי החיים והפיזיקה.

כל התוכנות באישור משרד החינוך

כל התוכנות מותאמות על-ידי חברת אדיוסופט חברה הישראלית מהמובילות בישראל ומפעלת בפיתוח עומדות ובשיתוף עם משרד החינוך

חטיבה עליונה ▼ חטיבת ביניים ▼



על פיזיקה • המורה הפרטי שלך ללימוד פיזיקה

לומדה מרתקת, ידידותית, אינטראקטיבית ומשעשעת, בעזרתה תוכל ליישם ולשפר את כישוריך בפתרון בעיות בפיזיקה בסיסית.

להשיג בחנויות המחשבים המובחרות וברשת חנויות באג סטור

MULTI SYSTEM 8UG

שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כינרת 13 בני-ברק, טלפון 03-5794711

EDUsys

Escape from MONSTER MANOR

DOOM ב-3DO

מאת: אורן רביב

ברגע שבו התכוון לחדור לעולם החלומות המסתורי החריד אותו צלצול טלפון משלוותו. מעברו השני של הקו התעניין העורך אם אורן סיים את הכתבה על משחקי ה-3DO. התשובה הייתה ברורה ולכן אורן הקים את עצמו, סחב את ניר, ושניהם נסעו לדיזנגוף סנטר לאסוף את שני משחקי ה-3DO החדשים.

EFMM מעביר לעולם ה-3DO את מיטב מסורת משחקי ה-DOOM, פחות או יותר בהצלחה. חברת ELECTRONIC ARTS שדווקא מוכרת יותר בזכות משחקי הספורט היפים שלה, יצרה משחק עם סיפור די שיגרתי, קמיע שהיה אמור להרחיק את מיטב חיילי הגיהינום מעולמנו הקט, נשבר, והשברים שלו התפזרו ברחבי האחוזה על גניה ה"יפים".

בעקבות האירוע חדרו לביתך המוני אורחים בלתי רצויים, שמנסים להפחיד אותך ולמנוע ממך להשיג את השברים ולאחד את הקמיע. המשחק בנוי בצורה כזו, שעליך להגיע מעליית הגג, בה אתה מתחיל את המשחק, עד למרתף ולחצר בית הקברות שמחוץ לבית, כשבכל רמה עליך למצוא שבר אחד מהקמיע ובסוף המשחק לאחד את כולם. מעין פאזל מפלצתי.

ניתן לשחק בשתי שיטות, האחת, **האימון**, אתה מתאמן בכל אחת מ-12 הרמות בנפרד (בשיטה זו אינך יכול לשמור את ה-HIGH SCORE או את המשחק) ובסוף כל שלב אתה חוזר למסך הראשי.

השיטה השנייה נקראת **PLAY FOR KEEPS** אתה משחק את המשחק המלא - שבו הרמות יותר קשות מרמת האימון - אבל אפשר לשמור את המשחק.

ניצולי DOOM יוכלו לזהות בין המפלצות הרבה פנים מוכרות כגון הגולגולות הנחמדות שמרחפות באוויר ושאר רוחות ושדים. בכלל, העיקרון במשחק הוא די פשוט, הרוג כמה שיותר בכמה שפחות תחמושת ואם תוכל נסה לשרוד עד לרמה הבאה.

הגרפיקה במשחק יפה מאוד. מתכנתי המשחק הקדישו תשומת לב מיוחדת לקירות הבית והקפידו על פרטים שונים. אפשר להבחין בעכבישים קטנים על הקירות ובקטקומבות, בעיצוב חסר הטעם של אחת הקומות (כל הקירות צבועים בסגול קודר), או להתפעל מהשולחנות והשידות בסגנון לואי ה-14 שפוזרו בנדיבות ברחבי הבית. המשחק מיטיב להציג את המפלצות, למשל: רוחות הרפאים שקופות למחצה, דבר שמוסיף הרבה לריאליסטיות של המשחק ורק אם אתה מאמין שרוחות רפאים חצי שקופות.



כלפי שאר המפלצות אין לי הרבה טענות, חוץ מהעובדה המצערת שלרובן אין רגליים.

הסאונד, כיאה למשחקי ה-3DO מצוין, וצרחות המפלצות הנטבחות ישמעו ברחבי הבית.

על השליטה אין הרבה מה לחדש. עצם העובדה שאפשר לשחק בג'ויסטיק של ה-3DO היא חוויה בפני עצמה לאלו שהתרגלו לשחק בסוג זה של משחקים ב-PC.

טיפ קטן לאלו שמתכננים להיפרד מכספם תמורת המשחק: המפתחות, אותם מכשירים קטנים שלמדנו לחבב או לשנוא כל כך במשחקים מהסוג הזה, הם אחד החלקים היותר חשובים במשחק, לכן, חפשו אותם היטב גם מאחורי חפצים אחרים והשתמשו בהם בהיגיון. אם לא תעשו כך, תגיעו למצב שבו תיתקעו ולא תוכלו להמשיך במשחק.

EFMM הינו משחק דמוי DOOM שהועבר ל-3DO. בתור אחד שכזה אפשר לבלות איתו שבועות בדו-קרב נגד המפלצות ובניסיונות לאחד את הקמיע.

שיחות עם מורגן לה פיי

She's dead Jim



מאת: ערן בן-סער

למרות יום הולדתי המתקרב בסוף נובמבר החליטה מורגן שאני עדיין לא קשיש מספיק לתירוץ "כואבות לי הרגליים", תירוץ שקיוויתי שיפטור אותי מטיול שגרתי בחנויות האהובות עלינו (כלומר עליה) ברחבי המדינה. לאחר שלוש שעות שאת רובן אני מתקשה לזכור החלטנו לעצור לאכול משהו. כשנכנסנו לקניון נתקלנו בליאור שחזר בדיוק לסופשבוע מהטירונות שלו (לעזאזל, כולם מזדקנים).

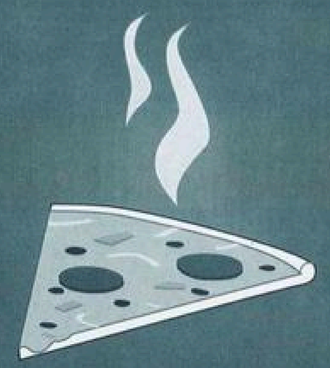
"היי לאן אתם הולכים?" הוא שאל.

"אוכל." אמרה מורגן, בהדגשה נמרצת לעובדה שקשה לה להגיד משפטים בעלי יותר ממלה אחת, טרם תבצע את זממה במשהו שהיה פעם חי. מורגן טוענת שירקות וכו' הם יותר מה שאוכל אוכל מאשר אוכל אמיתי.

"אולי פיצה?" הציע ליאור.

"אוקיי." אמרה מורגן, שפיצה בשבילה היא תחליף לאוויר, "ערץ?"

"MAKE IT SO." הוריתי לשניהם.



ליאור איתר איזו פיצריה המגישה גם אוכל איטלקי והתמוטטנו בכיסאות. עד שהגיעה אלינו איזו מלצרית שאל ליאור מה חדש בוויז, בתגובה הגישה לו מורגן את המכתבים האחרונים ללא הגה. המלצרית הגיעה בדיוק כשנתקל ליאור בדרקון התמנון האסטרלי ששלח חובב סיפורי זוועה מהצפון והתחיל לתכנן את ההזמנה שלו, מורגן פשוט הצביעה על הפיצה הכי גדולה בתפריט. אישית לא הייתי רעב כמו תשוש, ולכן כשהמלצרית הגיעה אלי הצבעתי על מרק הבצל ואמרתי "MAKE IT SOUP".



ליאור הביט בי בשקט, תוך ניסיון לעכל את שני המשפטים היחידים שהוצאתי מפי מאז שהוא פגש אותנו, מורגן פענחה את מבטו התוהה.

"הוא ראה אתמול שבעה פרקים רצופים של "STAR TREK - הדור הבא" עם שחף בן-צור, הדמות של פיקארד קצת נתקעה לו בראש."

"שבעה פרקים רצופים!" נדהם ליאור.

"חלקם בשני חלקים." העירה מורגן.

"MAKE IT SHOW," ניחמתי אותם.

ליאור החזיר את המכתבים למורגן והאוכל הגיע. "אולי תקריא אתה את המכתבים?" שאלה אותו מורגן. ליאור הסכים ולקח אותם בחזרה.

"יש מכתב קצר מנתן שגר אי שם בבאר שבע," התחיל ליאור בין ביס לביס, "הוא קרא את "חצות בבאר הנשמות" של ג'ק צ'וקר, ומעוניין לדעת אילו המשכים יש לו ואם יש משחק תפקידים לעולם הבאר."

"יש שלושה או שבעה המשכים, תלוי איך מסתכלים על זה." ענתה מורגן, "שני הספרים הבאים (אחרי חצות) מחולקים לשני חלקים: גולים בבאר הנשמות - מסע לבאר הנשמות ושובו של נתן ברזיל - דמדומים בבאר הנשמות. כל החמישה שהזכרתי (כולל חצות בבאר הנשמות) נכתבו מזמן, אבל אי שם ב-'93 צ'וקר קיבל הרבה מאוד כסף כדי לכתוב המשך לסדרה, והוא כתב ספר אחד תחת הכותרת "שומרי הבאר" המחולק לשלושה חלקים: הדי באר הנשמות, צל באר הנשמות ואלי באר הנשמות."

מורגן קיפלה את הפיצה שלה לשניים והפכה אותה לפיצה בעובי חמישה עשר סנטימטרים של גבינה ושבע תוספות, היא לקחה ביס בגודל האימפריה העות'מנית ומלמלה איכשהו, "בקשר למשחק תפקידים..."

"MAKE IT NO." התערבתי.

מורגן זרקה עלי פטרייה והמשיכה, "אין אחד במיוחד לבאר הנשמות, אבל ניתן להשתמש בשיטות אוניברסליות כמו HERO או GURPS כדי לבנות את העולם (למרות שעולם בסדר גודל של הבאר יהיה די קשה לבנות), או בשילוב של ROLEMASTER עם SPACEMASTER כדי לייצג משושים ללא טכנולוגיה, טכנולוגיה חלקית וטכנולוגיה מלאה. את הגזעים תצטרך לבנות בעצמך. כמו כן, עולם הבאר כולל למעלה מ-1,500 הקסים כשבכל אחד גזע תבונתי משלו, כך שמה שלא תמציא, מוזר ככל שיהיה, יעבוד."

"דרך אגב, "חצות בבאר הנשמות" הוא ספר נהדר." אמר ליאור.

"MAKE IT WOW," הסכמתי, רציתי להוסיף שגם ההמשכים שלו אבל לא יכולתי למצוא דרך לבטא את זה כמו שצריך.

"צ'וקר הוא לא אותו אחד שכתב את נעילה? שם ערן מצא את השם באר הולידיי." שאלה מורגן.

"אותו אחד." השיב ליאור, "גם ספר ממש טוב. צ'וקר אוהב להעביר בני אדם לגופים אחרים."

לגמתי מהמרק שלי, הוא היה חם מדיי והשתעלתי קשות, "אתה בסדר?" שאל ליאור (למכשפה לא היה אכפת במיוחד, היא רגילה להרגלי האכילה שלי).

"I'LL MAKE IT SLOW," הבטחתי לו והצבעתי על המכתבים, ליאור הרים



אותם וחיטט קצת ביניהם. היה לי את הרושם שהוא מלמל משהו על פייזרים והראש שלי, אבל לא היה לי כוח לטעון את מטילי טורפדו הפוטונים, חוץ מזה אני לא בטוח שהמגנים שלי היו תקינים לאחר הבוקר הארוך.

"הנה מכתב ממישהו שקרא את הכתבה שלך על פיי גולמי," אמר ליאור, "אבל הוא לא משחק ב-AD&D או בשיטת הגיבור אלא ב-MERP והיה מעוניין שתעביר את החוקים לשישה שלו."

הבטתי במורגן, "Number-1, You Have The Bridge" פקדתי.

מורגן תמיד טענה שאילו אני הייתי מפקד האנטרפרייז הגשר היה נראה כמו ישיבת מערכת וויז שגרתית, נעלבתי בשמו של קובי וצוות המשגיחים בחלוקים הלבנים, אך הנחתי לה לגשת לנושא.

"כל הפיי מתחלק בין רשימות הקסמים השונות, ניתן למצוא פיי לרשימת ILLUSIONS, SPELL DEFENSE או כל אחת אחרת. כל נקודת פיי משפרת את הלחש בדרגה אחת. לחיזוק היכולת - כל נקודת פיי משפרת סיכויים ברמה של 5% (החלשת RR של היריב, חיזוק כישרון ההטלה או כל אופציה אחרת), ולתחזוק פשוט משלמים בפיי במקום ב-PP (יחידת פיי = 1PP), נזק מפיי לא מנוצל הוא פגיעת חשמל קריטית-A לנקודה אחת, B לשתי נקודות וכו'."

ליאור גילה שהפיצה שלו הגיעה למקום אליו רבות הגיעו לפניה ואותת למלצרית להוסיף לו עוד אחת. בינתיים קראה מורגן מכתב, "ערן, מכתב מסדרת SHADOWRUN, מיונתן דקל."

"מה זאת אומרת סדרת SHADOWRUN?" שאל ליאור.

"שחקן שמתחנן לכתבות על SHADOWRUN, ערן משום מה לא כותב עליה הרבה."

החלטתי להגיב "Ensign Yonatan, Set Course to Shadowrun Artical, Warp-9."

"מהו?" נדהם ליאור.

"אני חושבת," אמרה מורגן, וניכר בה שבאמת התקשתה לפענח אותי (ולמה?), "שהוא מבקש מיונתן לשלוח לנו כתבה על SHADOWRUN."

"זה הגיוני," השיב ליאור, "הוא תמיד מעדיף שאנשים יכתבו כתבות על נושאים שמעניינים אותם כדי להשלים את הכתבות שלו."

ליאור המשיך לקרוא את המכתבים, "היי הנה שוב דרקון התמנון האסטרלי." הוא אמר.

"אה, כן, קיבלנו שני העתקים ממנו, זה הגיע בפקס."

"אתם מפרסמים אותו?" שאל.



"MAKE IT NO," עניתי.

"למה, זה יכול להיות די מצחיק." הוא התעקש, "דבר כזה יכול לאכול את גרימריידר בשני ביסים."

"אין סיכוי," התערבה מורגן לטובת הדרקון הירוק שלה, "אשתו של גרימריידר תצעק עליו עד שהוא ימות מכאב ראש."

"לדבר הזה יש שמונה נשיפות בכל תור," העיר לה ליאור, "הוא יכול לפצח אותך מבלי להניד עפעף."

"MAKE YOU BLOW," הערכתי.

"באמת?" זעמה מורגן.

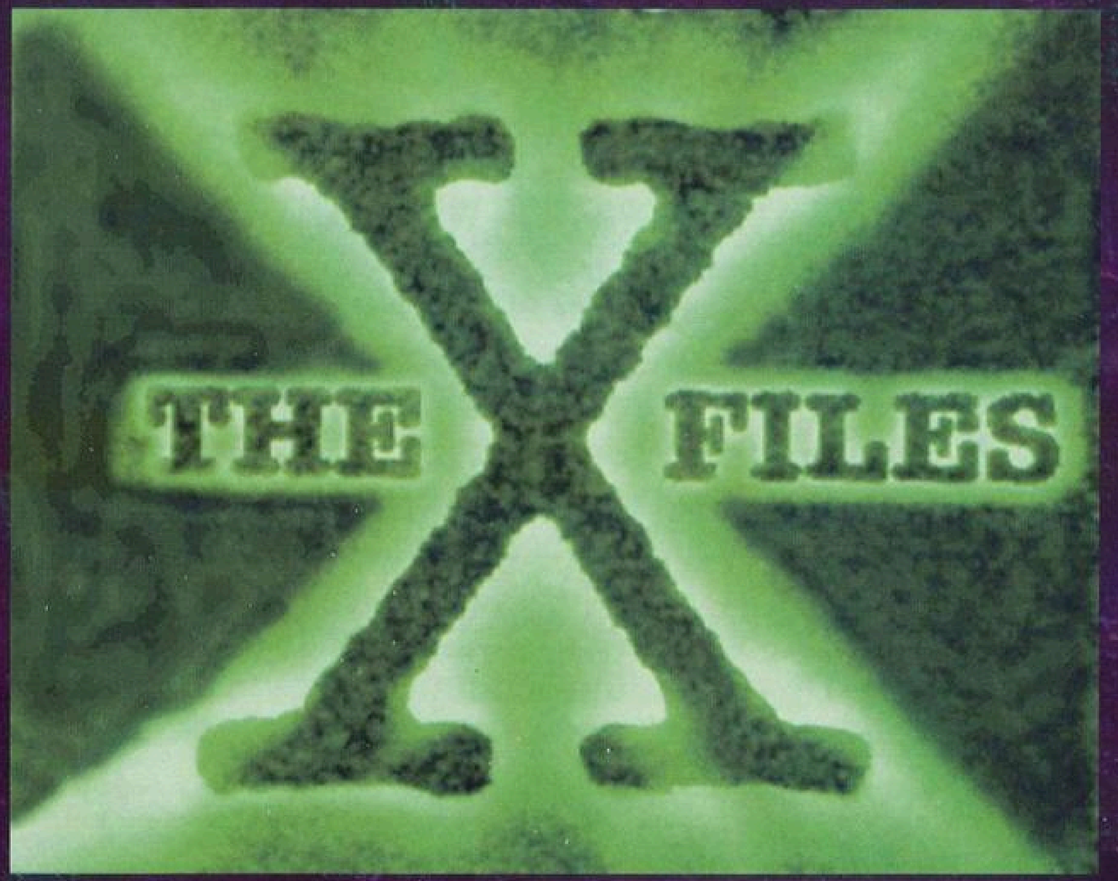
ניסיתי לבקש "END PROGRAM, COMPUTER." לפני שמורגן הפכה אותנו לאורגנו.

לאחרונה קיבלנו די הרבה מכתבים הדורשים תשובות מעמיקות או תרגומים לכתבות של ערן לשיטות אחרות וכדומה. כמו כן, קיבלנו לא מעט בקשות לענות במכתב ולא על גבי העיתון, אז בואו נעשה עסק, אם אתם רוצים תשובה במכתב תשלחו בתוך המעטפה שלכם מעטפה ממוענת אליכם הכוללת כבר בול (באנגלית זה נקרא SASE), שכל מה שיישאר לנו לעשות זה לכתוב תשובה ולהכניס לתיבת דואר. מקובל?

ערן בן-סער ומורגן לה-פיי.

תיקים באפילה

מאת: ערן בן-סער



מי שצופה בסדרת המתח תיקים באפלה יודע במה מדובר. שני סוכנים מיוחדים של ה-FBI, פוקס מאלדר ודינה סקאלי, מונו לחקור קובץ של תיקים שמספרם הסידורי מתחיל ב-X (מכאן השם), וכולם עוסקים בתחומים שהמדע לא מכסה - רוחות, גלגולי נשמות, יצורים מוזרים, יצורים מכוכב אחר ועוד. וכך מדי פרק חוקרים השניים מקרה מוזר וחדש להנאתנו הרבה.

בסוף העונה הקודמת והעונה הנוכחית הוסיפו פן חדש לסדרה, תככים ב-FBI ובממשל. בעוד שמאלדר וסקאלי נמצאים צעד אחד לפני חשיפת הוכחות ממשיות לקיומם של עב"מים וחייזרים, קבוצה גדולה וחזקה ב-FBI עושה את הכל על מנת לעצור אותם ולשמור על הסוד הגורא (שאותו עדיין לא מגלים). לזמן מה בוטלו החקירות על תיקי ה-X ומאלדר וסקאלי הופרדו, אבל לא למשך זמן רב.

הייתם רוצים להיות בנעליהם של מאלדר וסקאלי? למה לדעתכם המציאו את שיטת הגיבור? כל מי שרוצה לשחק אותם יכול להתאים את שיטת הגיבור האוניברסלית ותוך שנייה אחת, הוא משחק בה כמו שהיא! ההחלטה היחידה היא שבני האדם נבנים לפי רמת Competent Normal ואין להם גישה לכוחות, אלא רק לטכנולוגיה בת זמננו. יצורים מכוכב אחר, נשמות ויתר המוזרויות שה-GM החביב זורק עליכם, ייבנו ללא מגבלות, על פי הצורך באותו הרגע, כשיכולותיהם המיוחדות מורכבות משיטת הכוחות של שיטת הגיבור. מהי רוח רפאים אם לא דמות שנקנית עם החיסרון הפיזי - מוות ועם הכוחות - קיום חיים מלא, היעלמות תמידית, אי-מוצקות (DESOLIDIFICATION) ותכונת כוח עם יתרון המשפיע על העולם האמיתי.

המשחק שלכם יתחלק לשני חלקים: החקירה הנוכחית (כלומר ההרפתקה שה-GM מריץ כרגע) וחקירת הרקע למציאת הוכחות לקיומם של עב"מים וחייזרים, תוך ניסיון לחשוף את הגורמים המסתירים את קיומם ומאיימים על קיומכם (לפני זמן מה סקאלי נחטפה על ידיהם והוחזרה כמעט מתה).

רוב ההרפתקה תהיה הרפתקת ROLE-PLAY טהורה. מהם קרבות בעולם של ימינו? מקסימום מספר שניות של היאבקות או יריה פה ויריה שם, אתם מדברים משמע אתם משחקים, נקודה. זה יכול להישמע קצת משעמם אבל עם GM טוב ושחקנים מוכנים זה ממש פיצוץ. מזכיר באופי את משחקי האימה או הריגול, שחקנים שמסתפקים בהרוג, קח אוצר, עלה דרגה, איפה הדרקון הבא? לא ייהנו. העניין בהחלט מיועד לשחקנים רציניים יותר.

הדמויות המשתתפות במשחק שלך הן:

פוקס מאלדר: הדמות, פוקס הינו סוכן מיוחד של ה-FBI עם ותק בינוני ונמון כוח רצון. תיקי ה-X הועברו אליו משום שאף אחד אחר לא היה מוכן לטפל בהם או להאמין בהם. כשהיה ילד אחותו נחטפה מול עיניו על ידי חייזרים ומאז שחרורה היא מטרת חייו. מאלדר מרגיש לכוד ומכותר ויודע שהוא נלחם בכוחות גדולים ממנו, הן בתוך ה-FBI והן מחוצה לו, אבל נחישותו העזה, אמונתו ושכלו החריף, נותנים לו את היכולת להמשיך כנגד כל הסיכויים. הוא אינו בוטח באיש מלבד סקאלי ולמעשה תלוי בה כדי לשמור על שפיות דעתו.

דיינה סקאלי: הדמות, שותפתו של מאלדר, רופאה ופתולוגית (מנתחת גופות) וסוכנת מיוחדת של ה-FBI, למרות שלקחה את תיקי ה-X כאתגר, לא האמינה סקאלי בהסברים על-טבעיים או בעב"מים, העבודה עם מאלדר על התיקים שינתה זאת. סקאלי פתוחה יותר לרעיונותיו המוזרים של מאלדר ומכירה ביכולתו לנתח מצבים מוזרים, היא עושה כמיטב יכולתה לפרוץ את קשר השתיקה סביב העב"מים, ולאחר שראתה כל כך הרבה הוכחות לקיומם היא מאמינה בהם בלב שלם. סקאלי שומרת את רגליו של מאלדר על האדמה ואינה משוגעת לדבר כמוהו. אם לא היא, מאלדר כבר לא היה בין החיים.

גרון עמוק-1: דב"ש, כבר אינו בין החיים. גרון עמוק היה השם שהצמיד מאלדר לאדם בכיר מאוד ב-FBI, שפעל עם הכוחות המנסים להסתיר את קיומם של העב"מים אך התנגד להם. גרון עמוק-1 ידע על קיומם של העב"מים, ובעברו אפילו הרג חייזר במו ידיו, והשתמש במאלדר על מנת לחקור ולהפריע למסתירי האמת. במהלך ניסיון לחלץ את מאלדר הוא נחשף ונרצח.



גרון עמוק-2: דב"ש, כפי הנראה האדם שקיבל את התפקיד של גרון עמוק-1 לאחר מותו. גם הוא מעוניין לעזור למאלדר אבל לאחר שראה את גורלו של קודמו הוא מפחד אלפי מונים להיחשף, ואינו מוכן לעשות טובות או להציע עזרה למאלדר. במקום זאת הוא מפנה אותו למקרים חשובים, בדרך כלל על ידי פתקים בעיתון, ומשתמש בו לצרכיו שלו, כך או כך להיחשף ולמות הוא לא מוכן.

סגן המנהל סקינר: דב"ש, מלבד מנהל ה-FBI, שמעולם לא נראה אך נרמז שהוא מ"ההם", סקינר הוא ראש ה-FBI. בעוד שבעבר חשבו מאלדר וסקאלי שהוא מתנגד להם התברר לבסוף כי סקינר הוא בעדם, אך חשש להראות זאת ברבים. לאחר חטיפתה של סקאלי החליט סקינר לגלות את הקלפים, הוא עזר למאלדר (לא יותר מדיי) בדרכו שלו.

איש הסרטן: אויב, ללא ספק אחד מ"ההם", סביר מאוד להניח שהוא בכיר למדי. הוא האיש האחראי לחטיפתה של סקאלי. מאלדר נתן לו את הכינוי איש הסרטן בשל מנהגו לעשן בשרשרת ולהשאיר אחריו בדלי סיגריות. בעבר נתן לו סקינר את כתובתו ומאלדר כמעט הרג אותו (בסוף הקשיב לקול מצפונו). הוא מדבר רק עם סקינר, זהותו ותפקידו נשארו בגדר מסתורין.

מלבד הדמויות הקבועות קיימות דמויות הרקע של ה-FBI, המופיעים לתקופות קצרות, הסנטור או קריצ'ק למשל, וכמובן כוחות המסתורין והיצורים המוזרים בהם מאלדר וסקאלי נתקלים במהלך החקירות. אפשר להזכיר נשמות שהתגלגלו, רוחות רפאים, מוטאנטים מוזרים ועוד מוזרויות רבות.

כמובן שלא חייבים לשחק 100% על פי הסדרה, אם אתם יותר משני שחקנים ניתן להוסיף איש צוות שלישי או אפילו רביעי לצוות של מאלדר, אך כמובן שתצטרכו סיבות לכך (עזרה מהצד של סקינר?). ניתן להפוך את ה-FBI לידידותי יותר או עוין יותר, וכמובן שניתן לנטוש את הדמויות הרגילות וליצור חבורה חדשה של חוקים ודב"שים למערכת דמויית תיקים באפלה, המבוססת על הסדרה רק ברוחה וברעיונותיה.

כך או כך תנו לי לזרוק לכם רעיון מעניין להרפתקה, לא שלי, אלא של בחור מוזר שמצאתי כלוא יחד עם חבר שלו בחדר קטן וחשוך במשרדי באג שענה לתואר "תומך". סוכני תיקי ה-X נשלחים לבדוק רצח מוזר ומצמרר הכולל גופה של זקן תמהוני שחזהו שרוף באש שעוצמתה הייתה אמורה לשרוף את כל החדר, אבל מלבד הנקודה על חזהו אין זכר לאש. הסוכנים שלנו, בין אם הם מאלדר וסקאלי או לא, מוצאים את עצמם חושפים גילדה מסתורית של מכשפים היודעים להפעיל אומנויות קסם נשכחות, או משהו מסתורי אחר (פתרונות למורגן).

מלבד שיטת הגיבור, ניתן להשתמש בשיטות אחרות על מנת לשחק הרפתקאות של תיקים באפלה. GURPS, השיטה הכמעט אוניברסלית היא אפשרות אחת. אבל על מנת לתאר את היצורים המוזרים תיאלצו לעוות את חוקי הפסי של ספר החוקים הבסיסי, ולהוסיף עשרות אפשרויות חדשות או לרכוש את GURPS HORROR, המתאר יצורי אימה שלקטגוריה שלהם נופלים יצורי תיקים באפלה. אפשרות נוספת היא להשתמש בשיטת אימה טובה.

CALL OF CATHULHU תתאים אם תשתמשו בחוקי המאה ה-20 וגם CHILL למרות שאני בספק אם ניתן להשיג אותה בדרך כלשהי מלבד הזמנה מהחברה (MAYFAIR GAMES, למי שמעוניין).

מטרת דמות

מאלדר וסקאלי: דמויות באפילה?

מאת: ערן בן-סער





מכיוון שאת האופי והרקע של מאלדר וסקאלי אני לא צריך להסביר למי שצופה בסדרה, וגם משום שהרחבתי עליהם בכתבה על תיקים באפלה, אפרט רק את נתוני הדמות עצמה, בשתי שיטות שונות, מאלדר בשיטת GURPS וסקאלי בשיטת הגיבור.

מעניין להשוות בין הדמויות בשתי השיטות הדומות, רק שימו לב שב-GURPS רוב הנקודות בוזבזו על ארבע התכונות (75 נקודות), לעומת 42 בשיטת הגיבור. כמו כן, הכישרונות של מאלדר ב-GURPS עלו 25 נקודות ואילו סקאלי שילמה 53 נקודות על אותה הדמה.

מי שינסה לשחק ימצא כי קל מאוד לתרגם את מאלדר ל-HERO או את סקאלי ל-GURPS, בשל המונחים הדומים ורמת הכישרונות הזהה (גלגול מתוך 6p3) של שתי השיטות. ניתן כמובן ליצור דמויות חדשות לגמרי בכל שיטה ולשחק באפלה.

פוקס מאלדר על פי שיטת GURPS

תכונות: כוח-11, זריזות-12, תבונה-14, בריאות-10 (מחיר התכונות - 75 נקודות).

יתרונות: אינטואיציה (15 נקודות), סוכן FBI (10 נקודות), כוח רצון +3 (12 נקודות).

תומכים: סגן המנהל סקינר (10 נקודות), גרון עמוק-2 (10 נקודות), מפעילי האקדחון הבודד (5 נקודות).

חסרונות: קנאי לאמונתו בעל-טבעי (15- נקודות).

אויבים: "הם", יהיו מי שיהיו, כוללים את איש הסרטן ורבים אחרים בעמדות כוח המריעים לו (60- נקודות).

כישרונות: שימוש באקדחים-15, שליפת אקדח מהירה-13, עזרה ראשונה-14, הפעלת מחשב-14, חוק-13, קרימינולוגיה-14, חקר העל-טבעי-17, מעקב-14, הסתתרות-13 (מחיר הכישרונות - 25 נקודות).

הערה: מאלדר אינו בנוי מ-100 נקודות ועוד 40 נקודות חיסרון, הוא היה בנוי כך בפרק הראשון של הסדרה אבל מאז עבר עליו די הרבה. מבחינת המשחק זה אומר שהוא שיפר כישרונות, צרף תומכים, אויבים וכו'.

דיינה סקאלי לפי שיטת הגיבור

תכונות: כוח-10, זריזות-13, כושר-12, גוף-10, תבונה-14, אגו-11, נוכחות-12, מראה-12 (מחיר התכונות - 22 נקודות).

תכונות מחושבות: הגנה פיזית-5, הגנה מאנרגיה-4, מהירות-3, התחדשות-6, סיבולת-30, הלם-25 (מחיר התכונות המחושבות - 20 נקודות).

כישרונות: הכרת אקדחים, בונוס קרב לאקדחים-2, קרימינולוגיה-15, פתולוגיה (ניתוח גופות)-15, ידע: עב"מים והעל-טבעי-15, עזרה ראשונה-13, ידע מדעי: כימיה-14, מעקב-13, הסתתרות-12, מחשבים-12. (מחיר הכישרונות - 53 נקודות).

יתרון: שינה קלה (3 נקודות), סוכנת FBI (3 נקודות).

חסרונות: נרדפת על ידי ה"הם" (20-נקודות), מוכרת ב-FBI כשותפה של מאלדר (5-), נאמנת למאלדר (15-), ספקנית (10-).

סקאלי בנויה מחמישים נקודות רגילות וחמישים נקודות חיסרון, היא אמנם רכשה ניסיון במרוצת הזמן אבל רובו הושקע בשיפור הידע שלה בעל-טבעי ובהורדת רמת הספקנות שלה מ-20- ל-10-.

סיפור סייברפאנק

הולידיי אין 2



מאת: ערן בן-סער

תקציר מוויז 54: באר הולידיי מתעורר קשור לעמוד ושבוי בידי אדם לא ידוע שסימם וכלא אותו. האיש מספר לבאר שהוא חסין כנגד דחיית מערכות קיברנטיות (הגוף שלו אינו דוחה את ההשתלות לאחר השתלת כמות גדולה מדיי של איברים מלאכותיים), ובאר מזהה אותו כדוקטור מלאוני, הרופא שהשתיל בגופו מספר מערכות קיברנטיות בעבר. מלאוני מספר לבאר כי הוא גוסס בשל דחייה שכזו ומתכונן לקבל את המערכת החיסונית של באר בשלמותה.

"אתה מתלוצץ," אמרתי, "איך בדיוק תעשה את זה?"

"זה פשוט מאוד," ענה מלאוני, "אני לקחתי מספר סוגי סמים העומדים להשמיד כליל את מערכת החיסון שלי. כל תאי הדם הלבנים שלי ימותו תוך שעה או שעתיים, לאחר מכן אעביר מספר תאים לבנים שלך אליי ואתן להם להתרבות. אני מהמר שהחיסון המופלא שלך יאפשר לכל זה להתקיים."

"ואז תהרוג אותי, נכון?" החלטתי שאין טעם להסתיר ממלאוני את החשדות שלי, "אחרת לא היית חושף אותי, אלא רק מבקש את עזרתי."

מלאוני חייך, "אני מניח שאתה יכול לתאר לעצמך מה אדם המסוגל להשתיל לעצמו מאות השתלות קיברנטיות יכול להרוויח מקריירה של נוכל ושודד? אתה בעצמך מנצל את שש ההשתלות שלך לצרכים דומים."

חייכתי, "ואתה לא רוצה מתחרה, או יותר גרוע, מישהו שיסגיר אותך למשטרה. אגב עדיין לא הסברת לי מדוע אתה מספר לי על הכלי."

"משום שהיה עליי לגלות אם אתה מודע ליכולת שלך, מר הולידיי, הנחתי שאין לך מושג אבל אני חייב להיות בטוח לחלוטין. יכולת לזייף את תוצאות בדיקת הדחייה בדרך כלשהי או שאולי מצאת פטנט אחר להתגבר על הדחייה. רק כשפסלת בזלזול את הטענה שיש בך עשרים וארבע השתלות שכנעת אותי, לא ידעת על כך דבר וחצי דבר."

מלאוני קם ושלף תרסיס קטן מכיסו, "חכה..." ניסיתי לומר אבל הוא ריסס את פניי ואיבדתי את הכרתי.

"מר הולידיי? מר הולידיי?"

התעוררתי, ראשי כאב. הייתי בחדר ניתוחים קטן ומאולתר, שני שוטרים בחנו את גופתו של מלאוני ושלישי העיר אותי. "מה קרה?" שאלתי.

"עד כמה שהסורקים האלו שווים," אמר אחד השוטרים, "מר דרייק מלאוני מת מדחיית מערכות קיברנטיות." הוא הסתובב ושאל, "מה לעזאזל הוא רצה ממך?"

"הוא רצה להשתיל בעצמו את כל מערכת ההשתלות שלי," שיקרתי, "הוא אמר שאין לו הרבה זמן לחיות אבל היכולות שהמערכות שלי נותנות לו, יעזרו לו ליהנות מהרפתקאות בזמן המועט שנותר לו."

"ובכן תיאלץ לבוא איתנו לתחנה ולתת על כך הצהרה," אמר השוטר.

"בבקשה." השבתי.

מספר שעות ומאה טפסים מאוחר יותר יצאתי מתחנת המשטרה. הפסדתי בסך הכל יומיים. לקחתי מונית וירדתי בחדר המושכר שלי. כשנכנסתי פניתי ישר למזוודה ולחצתי על החיישן באגודלי, היא נפתחה. הוצאתי את התיק על מלאוני, כל הצילומים של מלאוני הישן, הצעיר והרזה היו שם. מי היה מאמין? זרקתי את הכל לכיור מלבד תמונה אחת, והדלקתי את הערימה במצית. התיישבתי והבטתי בתיק הנשרף.

כשהאש כבתה הבטתי בתמונתו של מלאוני. ברגע שהוא אמר שיש לי שמונה עשרה השתלות **מלבד הש**ש ידעתי שהוא גמור. קימטתי את התמונה וזרקתי אותה לפח. יש לי שבע מערכות קיברנטיות, מלבד הזבל הנוסף שמלאוני הלביש עליי, לפני חצי שנה גיליתי שישנן מספר השתלות בפיתוח המעניקות שליטה מלאה באדם. מבלי שאנתק אותה מראש, מערכת ההרעלה תפזר כמות קטנה וקטלנית של רעל לדם שלי אבל תמנע את השפעתו עליי. כל מי שינסה להשתיל בי, או במקרה כמו של מלאוני לקחת ממני השתלות כלשהן יימות תוך מספר דקות.

אז יש לי דחייה של אפס נקודה שתיים, מה עכשיו?

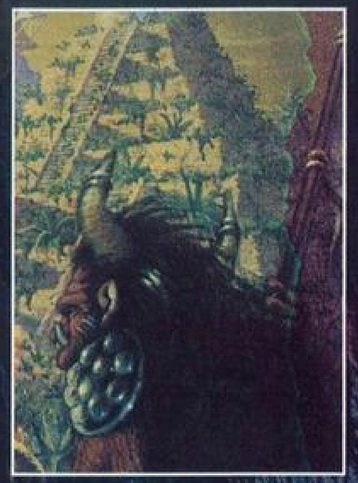
שחר האדמה

מאת: ערן בן-סער

זה היה צפוי, FASA הפכה לחברה גדולה מאוד בשנים האחרונות ועדיין לא הייתה לה שיטת פנטזיה משלה (מלבד SHDOWRUN שהיא שיטת סייבר-פנטזיה מעורבת). שיטה שיצאה לאור לפני שחר האדמה וכעת היא גם אצלנו, שיטה מעניינת, יוצאת דופן שמתאימה אך ורק לעולם שלה.

זה לא חיסרון גדול מדיי, PENDRAGON-ו STORMBRINGER של CHAOSIUM הן שיטות פנטזיה לעולם ספציפי והן באמת לא רעות, אבל בעוד הן מבוססות על יצירות בנות אלמוות (STORMBRINGER על פי ספריו של מייקל מורקוק ו-PENDRAGON על פי אגדות המלך ארתור ואבירי השולחן העגול) EARTHDAWN (שמה האנגלי של שיטת הפנטזיה של FASA) מבוססת על עולם פרי המצאתם. מצד שני, העולמות של BATTLETECH ושל SHADOWRUN גם הם פרי המצאתם והם מהגנטכרים ביותר כיום.

כך או כך הרקע הוא פשוט למדי. לפני מאות שנים הייתה על האדמה תרבות משגשגת תחת אימפריה מאוחדת ודיקטטורית, אבל אז עלה מפלס הקסם בעולם והזוועות מהמישורים הרחוקים פלשו אליו. כל הגזעים חיפשו מקלט מתחת לפני האדמה במשך 400 שנים. אחר כך ירד מפלס הקסם, רוב הזוועות נאלצו לחזור למישוריהם והתרבויות השונות צצו ועלו מחדש מעל פני האדמה. ההרפתקנים שתשחקו יהיו אנשים בעלי נטיית קסם גבוהה, ADEPTS, אשר מחזקת את יכולותיהם הרגילות והופכת אותם לטובים יותר מהאחרים. הרפתקאותיכם יתרכזו בגילוי תרבויות אבודות ובלחימה במעט הזוועות שנשארו על האדמה.



נשמע לא רע, אבל תקראו את זה שוב. יוצרי השיטה מצאו דרך נהדרת לספק לשחקנים בדיוק את מה שהם אוהבים: דמויות-על, אוצרות וברוטליות, "אתה מתכוון שאני משחק כדי לחתוך ולחפול?" ישאל השחקן את ה-GM.

"מה עוד אתה רוצה לעשות עם יצורי זוועות מטילי אימה, לשחק שח?" יישאל בתקיפות.

אני מניח שיהיה קצת קשה למצוא דמויות עמוקות אצל שחקנים שיבחרו לשחק ב-EARTHDAWN, אבל עם GM טוב הכל הולך.

כמו ב-AD&D השיטה משתמשת בכל ששת סוגי הקוביות על מנת לבצע משימות, ובאופן מעניין למדי, כל דבר בשיטה נמדד בצעדים - צעד אחד, צעד שמיני, צעד עשירי, ובתוך ספר החוקים נמצאת טבלה המתארת אילו קוביות יש לגלגל בכל צעד וצעד. נניח שלדמות מסוימת יש כישרון שרמתו היא צעד שבע והיא רוצה לבצע אותו, הטבלה מראה שכדי לבדוק כישרון בצעד שבע יש לגלגל 12d1, לרוע המזל בצעדים גבוהים יותר זה מתחיל להיות מעצבן, בצעד 21, למשל, מגלגלים 20d1 + 10d1 + 6d1, קשה לזכור את הצעדים בעל פה ולכן על ה-GM לשבת עם הטבלה מול העיניים.

לדמויות יש שש תכונות: זריזות, כוח, קשיחות, הבחנה, כוח רצון וכאריזמה, במהלך בניית הדמות ניתן לגלגל או לרכוש את גובה התכונות. כמו כן, השחקן יכול לבחור מבין שמונה גזעים שונים: גמדים, אלפים, בני אדם, אנשי-סלע, טרולים, אורקים, ת'סקרנגים ורוחנים. בעוד רוב הגזעים דומים למתואר ב-SHADOWRUN, כולל הטרולים והאורקים דמויי האדם, מוצגים לנו שלושה גזעים חדשים, ומוצלחים מאוד.

אנשי-הסלע הם אנשים גדולים מאוד השוקלים מעל ל-400 קילוגרם כל אחד, ועורם הקשה, העבה והמחוספס גורם להם להידאות כבנו סלעים מהלכים. אפילו אוזניהם חן תת-עוריות ומצופות קרום דק ובלתי נראה לעין.

הת'סקרנגים הם אנשי לטאה שונים מאילו שהכרנו בשאר עולמות הפנטזיה. כאן הם קיבלו אופי שובב וחיבה מוגזמת להרמטיות ולסיפור סיפורים מוגזמים מאוד. הם קלילים וכלל לא ברברים. הרוחונים נקראים באנגלית WINDLING (על משקל HALFLING-זוטון הנחתי ש-WINDLING-יוחון). הם קטנים יותר מזוטונים, ובעלי כנפיים ועילות מאוד, אוזניהם מחודדות עוד יותר מאוזני האלפים המגיעות כמעט עד לקצה ראשם, ושובבותם מתחרה רק בזו של הת'סקרנגים.

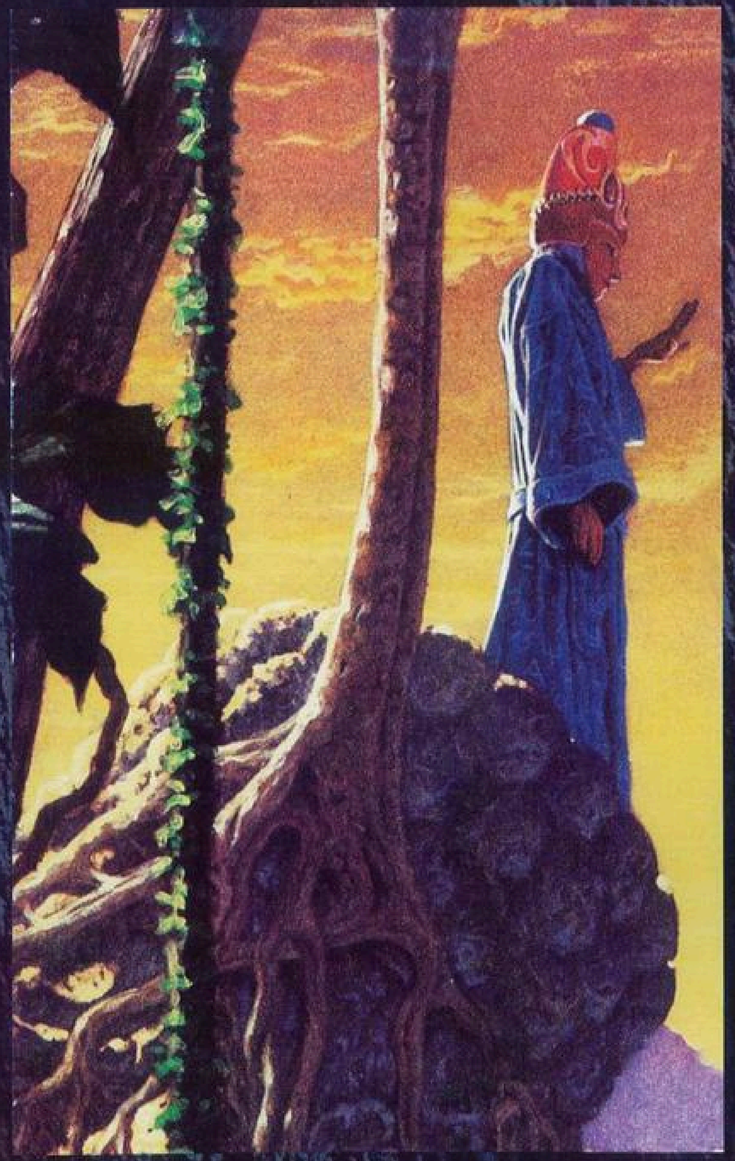
לרשות השחקנים עומד מגוון רחב מאוד של מקצועות, באנגלית הם נקראים DISCIPLINES, אבל הם סגורים כמעט כמו המקצועות של ה-AD&D, מה שלא היית מצפה לו בשיטת כישרונות-דרגות (מייד נדבר גם עליהם). ניתן לבחור בקשת, אדון חיות, פרש, יסודאי (אוקי, אוקי, אלמנטליסט, מבסוטים?), איש האשליות, נתרמאנסר (קוסם מישורים), פושט שמיים (למה לשוט בים אם אפשר לשוט באוויר?), סייף, גנב, זמר נודד, לוחם, חרש נשקים וקוסם. שלוש עשרה מקצועות בסך הכל, וליד כל מקצוע מופיעה דמות לדוגמה מהמקצוע הנתון, כך שניתן להבין אותו טוב יותר או להתחיל לשחק מייד מבלי לבנות דמויות.

תיאור המקצוע כולל את התכונות החשובות לדמות (אם כי אין הגבלה וניתן להיות קשת עם זריזות נמוכה, פשוט לא קשת טוב במיוחד) ואת הגזעים [מודגש] שלא יכולים [סוף-מודגש] לבחור במקצוע (רוב המקצועות אסורים רק לגזע או שניים

ב-FASA די אופטימים, הם כבר הספיקו להוציא ערכת עזר לשליט המשחק ועולם משלהם באופן נפרד ומורחב, שלא לדבר על טרילוגיית ספרים ראשונה ושנייה.

הייתי ממליץ על המשחק למי שמעוניין לשחק במשהו מיוחד וחדש ולהישאר בתחום הפנטזיה. אופי המשחק והעובדה שכל הגיבורים הם בעלי נטיות קסומות בהחלט הופכים את הדמויות שלכם לשונות ממה שהכרתם עד עתה. כמו כן, זוהי מערכה מצוינת לשחקנים שאוהבים הרפתקאות של תגליות מוזרות ויצורים מוזרים, השיטה תתאים בקושי למערכות אחרות.

דרך אגב, קיימת חפיפה בין הרעיונות של שחר האדמה ו-SHADOWRUN הרומזת כי שתי השיטות מתרחשות באותו העולם (אבל ממש בקושי), ייתכן והם מתכננים לנו שיטת ביניים, וזה יכול להיות ממש פיצוץ!



מחת

למכירה

- למכירה כל משחק שתרצו על גבי CD-ROM והנחה לקנייה בכמות. המשחקים חדשים ביותר, מיובאים מחו"ל ומתאימים למחשבים חזקים. ניתן גם לקנות משחקים ישנים יותר. אלון, 08-417772.
- למכירה כרטיס מסך TRIDENT SVGA עם 1 מגה זיכרון ב-120 ש"ח בלבד! נדב, 03-6734956.
- למכירה משחק ה-PC אמזונס. עידן, 03-5522767.
- למכירה המשחק וודרף בעטיפה מקורית ובמחיר סביר. 03-5343079.
- למכירה המשחק NASCAR ב-60 ש"ח, ומשחק ה-MYSR CD-ROM ב-150 ש"ח, המשחקים באריזות מקוריות. יניב, 08-436013.
- למכירה 4 משחקי CD-ROM: GABRIEL KNIGHT KINGS QUEST 7, MONTY PYTHONS FLYING CLRCUS, UNDER A KILLING MOON אמיר, 04-376808.
- למכירה כרטיס קול תואם 16 ביט במצב מעולה ב-300 ש"ח. אורי, 06-370113, לא בין השעות 14:00-16:00.
- למכירה 2 משחקי CD-ROM גובלינים 2 (עם דיבור) ו-RENEGADE. המחיר למשחק 150 ש"ח (המשחקים באריזה מקורית). נדב, 03-6734956.
- למכירה המשחק פגיון הדמים ב-40 ש"ח, תוספת חללית למשחק X-WING ב-50 ש"ח וג'ויסטיק QUICKSHOT שטוח ב-30 ש"ח. גלעד, 04-9893180.
- למכירה משחקי CD-ROM חדשים באריזה מקורית, CRITICAL PATH ו-QUANTOM GATE. בריוכי, 03-9656443.
- למכירה מדפסת סיטיזן 120D ב-350 ש"ח. אלי פרכטר, 03-9695145.
- למכירה WARNES WORLD (לא המלא), DOOM, KINGS QUEST 5 ו-7 STELLAR. ניר, 03-6962729.
- למכירה מחשב 386-DX40 זיכרון 5MB, כונן קשיח 850M, 2 כוננים 1.2M, 1.44 סאונד בלאסטר פרו, כונן CD-ROM מהירות כפולה ב-3,000 ש"ח. תדהר, 06-598833, בשעות הערב.
- למכירה 386-DX + 2 X HD 120MB כוננים 1.44 ו-1.2 + BLASTER 2.0 + 4MB RAM + SOUND + מקלדת 101. 09-982141 (לא בשבת).
- למכירה משחקים ל-"MAGA-DRIVER" SEGA: NBA JAN ב-220 ש"ח, BATTLETOADS ב-200 ש"ח BABA'N'STIX ב-200 ש"ח ו-2 JOE MONTANA ב-175 ש"ח. נמרוד או מיקי, 07-518353.
- למכירה משחקים חדשים באריזה ל-CD-ROM: THE JOURNYMAN PROJECT ב-65 ש"ח, T.F.X ב-70 ש"ח, REUNION ב-60 ש"ח, DRAGON'S LAIR ב-60 ש"ח, MEGA-RACE ב-55 ש"ח, NOVASTORN ב-65 ש"ח, VORTEX (שלושה דיסקים) ב-115 ש"ח, JAMMIT ב-55 ש"ח, LEMMINGS CHRONICLES ב-50 ש"ח ו-PHATASMAGORIA ב-235 ש"ח. ראובן, 03-9322663.
- למכירה מחשב DX40 - 386 זיכרון 5MB, כונן קשיח 850M, 2 כוננים 1.2M, 1.44 סאונד בלאסטר פרו וכונן CD-ROM מהירות כפולה ב-3.000 ש"ח. תדהר, 06-598833.
- למכירה בהזדמנות טיים גיבוי פנימי בנפח 250 מגה של חברת CONNER, כולל 2 קלטות ב-680 ש"ח. למכירה/החלפה המשחק האורח השביעי (2 תקליטורים). משה, 03-5083545.
- למכירה משחקי CD-ROM למחשב במחיר נמוך ומפתיע. גלעד, 07-518192.
- למכירה משחקי ה-CD-ROM הבאים: INCA-2, LITTLE BIG ADVENTURE, ACES OF THE CENTRAL REBEL ASSAULT, POLICE QUEST4 PACIFIC INTELLIGENCE אינפורמנית, גבריאל נייס, האורח השביעי, שד משחת והחזרה לוורק, כמו כן, למכירה תוכנות CD-ROM ל-Windows. שאול, 03-5366726.
- למכירה משחקים לגיים בוי - אגדות ברווזיות וסופ גאן בחצי מחיר + זכוכית מגדלת מאירה ותיק נשיאה במחירים זולים. גלעד, 03-9696593.
- למכירה משחקי מחשב מ-20 ש"ח ועד 40 ש"ח אלאדין, מלך האריות, HUGO, LBA ועוד. כמו כן, למכירה כרטיס מסך "REALTEK". דני, 03-6596945.
- למכירה משחקים חדשים: FX-FI16HTER, KYRANDIA, DISCWORLD, SPACEQEST 6, ועוד רבים אחרים. דיויד, 03-5060442.
- למכירה מחשב 386 DX 40 זיכרון 5MO, כונן קשיח 850M, 2 כוננים 1.2M, סאונד בלאסטר פרו, כונן CD-ROM מהירות כפולה ב-3,000 ש"ח. טלי, 06-598833.
- למכירה המשחקים, בודד באפלה, אולטימה, והדרך לתהום באריזה מקורית. אוהד, 03-5353359.
- למכירה מחשב 386DX, HD 80 מגה, מסך SVGA; כרטיס קול SBARO מקורי, RAM4, עכבר, מקלדת מלאה. רמקולים משחקים ותוכנות ב-2,400 ש"ח. אוהד, 03-5353359.
- למכירה CD-ROM מהירות כפולה + כרטיס קול 16BIT תואם ב-600 ש"ח. נתנאל 03-7525549.
- למכירה/החלפה WING COMMANDER ARMADA ב-99 ש"ח (אריזה מקורית סגורה), NOMAD ב-99 ש"ח (אריזה מקורית סגורה), MYST (אריזה מקורית) ב-139 ש"ח, האירח השביעי באריזה מקורית ב-99 ש"ח, VETTE על תקליטונים באריזה מקורית סגורה ב-39 ש"ח. אייל, 09-925253.
- למכירה/החלפה משחקים חדשים 2 MICRO MACHINE, SIMON-2, QUEEN OF AMAXON, FX-FIGHTER, SUPER DARTS2 ו-BRUTAL. דני, 03-6593083.
- למכירה/החלפה משחקים בגרסאות מחשב LBA - SSF2T, חף מפשע, קיונדיה 3, BIOFORGE, מורטל קומבט 2, SYSTEMSHOCK, FX-FIGHTER MAGIC KARPET ו-MASTER OF MAGIC. עידן, 06-334670.
- למכירה המשחק LOOM (על גבי תקליטור) ב-100 ש"ח, אינדיאנה ג'ונס וגורל אטלנטיס ב-50 ש"ח (בגרסת תקליטונים). 03-6721739.
- למכירה סופר ניינטנדו אמריקני + 5 משחקים + 2 ג'ויסטיקים (1 מקורי + PRO ARCADE כמו-במשחקי וידאו) + מתאם קלטות מאמריקני לאירופאי ולהיפך. ארז, 03-490241.
- למכירה ג'ויסטיק אמריקני המיוחד לסימולטורים של נהיגה וטיסה ו-PLUS 2 SOUND BLASTER של GREATIVE. צביקה, 03-5050911.
- למכירה משחקים ותוכנות על גבי CD-ROM: CAB BRACON LORE, HELL, SIMCITY, CORRIDOR 7, PHOTOMORPH GRCLIER 1995 (עם תמיכה ב-PC) MEGARACE, DUNE, WHO SHOT JOHNNY ROCK, ILLUSTRATED SPORTS 1994. כמו כן, למכירה משחקים מקוריים על תקליטונים - ווילי בימיש, מאורת הדרקון 2, אביש ודיסקומיקס כולם במחירים טובים. צביקה, 03-5050991.
- למכירה משחקים ל-CD-ROM וגם המשחק "חף מפשע" על גבי תקליטונים. דני, 04-370059.
- למכירה המשחק סליפסטרים 5,000 ל-CD-ROM ב-90 ש"ח. ליהוי, 07-332533.
- למכירה משחקי CD-ROM: CYBERIA, BETRAIL AT KRONDOR, UNDER A KILLING MOON, WING COMANDER 3-ו BLOODET. ליאור, 03-9658998.
- למכירה משחקי מחשב מקוריים על גבי CD-ROM, ספרי ומוצרי AD&D ו-D&D וספרי כישוף. כמו כן, למכירה סופר מגאסון + קלטת. אבנר, 02-351055.

מעוניינים

- מעוניין לקנות את המשחקים CASTLEVANIA 2 (NINTENDO NES), WARRIOR (SEGA) GOLDENAXE. מני, 04-371316.
- מעוניין להתכתב עם כל מי שאוהב סרטים, משחקי תפקידים, משחקי מחשב ו-WIZ. עידן זיירמן, בן גוריון 9 חולון.
- מעוניין לקנות את המשחק COMMAND & CONQUER או את המשחק FRONT LINES. אבנר, 02-351055.
- מעוניין להתכתב עם כל מי שמשחק AD&D. רותם, 03-9614583.
- מעוניין לקנות את ZELDA-1 ל-GAMEBOY ואת WARCRAFT 2. נתנאל, 03-7525549.
- מעוניין לקנות את המשחק BWING. אורי, 06-370113 (לא בין השעות 14:00-16:00).
- מעוניין להתכתב עם ילד/ילדה בגילאי 13 בענייני עבירים, ופרפסיכולוגיה. עורד קוג'קרו, יוקנעם עילית מיקוד 20692 ת.ד 2076.
- מעוניין לקנות את המשחק STARCONTRO 2 ולקבל עזרה ממי שיודע איך משחקים בקווסט של המשחק. אביב, 07-517795.
- נפתח מועדון מעריצי משחקי תפקידים ברמת השרון והמועדון להתכתבות בלבד, יובל הרינג, הסייפן 84 רמת השרון.
- מעוניין לרכוש כרטיס קול SB PRO במחיר סביר. משה, 03-9691033, לא בשבת.
- מעוניין לקנות את המשחק 11th HOUR. גלעד, 07-518192.
- נפתח BBS חדש - REVENGE OF THE ANCIENTS עם חומר מעניין למשתמשים + 2 קווים: 03-9679007, 03-9679137, ליאור.
- מעוניין להחליף תותח + קלטת לתותח + קלטת תמורת N.B.A JAN לטופר בינטנדו אירופאי בלבד. ניל גבאי, 03-9698974.
- מעוניין לקנות את המשחקים: CONQUER, MORTAL KOMBAT 3, DUNE 3 ו-WARCRAFT 2. עידן, 03-334670, 06-225693.
- מעוניין לחליף את המשחק INFERNO (בגרסת התקליטור) במשחק COMMAND AND CONQUER (DUNE). שחר, 03-582003.
- מעוניין לעזור בכל המשחקים של LUCASFITMMM ARTS, ומעוניין לקנות את המשחק JODES IN THE FAST LONE בגרסת CD. 03-6721739.

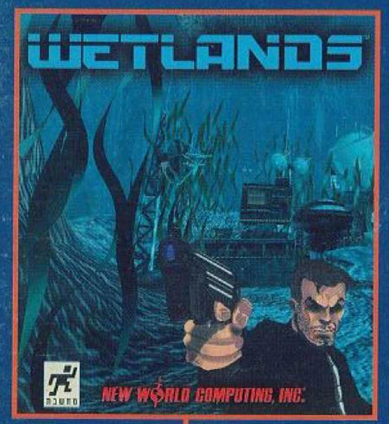
הצילו

- הצילו! נתקעתי במשחקים "זיליארד" ו"הסוד האפל של יערות העד", בתמורה אתן עזרה בקווסטים שונים. רון, 09-504881, לא בין השעות 14:00-16:00 ולא אחרי השעה 22:00.
- הצילו! תקועים במשחק גובלינים 3 בתמורה נעזור ביומו של הטנטקל ומורטל קומבט 2. יונתן 02-663495, אסא 02-632892.
- הצילו! זקוק לעזרה במשחקים רייבנלופט ו-BUREAU 13. ריתם, 03-961483.
- הצילו!! תקוע במשחק גבריאל נייט, חרצין לעוצמה 1, 2 STAR TREK ויום הדין. אריה, 04-708775.

משחקי תפקידים

- נפתח מועדון D&D ו-AD&D ברחובות, שי, 08-454417 וגיא, 08-475257.
- דרוש GM רציני לקבוצת SHADOWRUN בגילאי 15+ באזור אשקלון-עזריקום לאלה שבקיאים בכללי ISRI. גידי, 07-733073.
- חבורת שחקנים מחפשת שחקנים ל-AD&D, בגילאי 17-13 מאזור קרית מוצקין או קרית ביאליק. אריה, 04-708775 או עידו, 04-702465, לא בין 14:00-16:00.
- מעוניין להתכתב עם נערים המתעניינים במחשבים. משה, ששת הימים 9 בת-ים.
- למכירה ספרי AD&D רומח הדרקון רשומות כרכים א-ג, אגדות רומח הדרקון א ו-ב, רומח הדרקון שישית המפנשים כרכים א-ו במחירי מציאה. דורי, 04-226491.

חדש מבית מחשבת



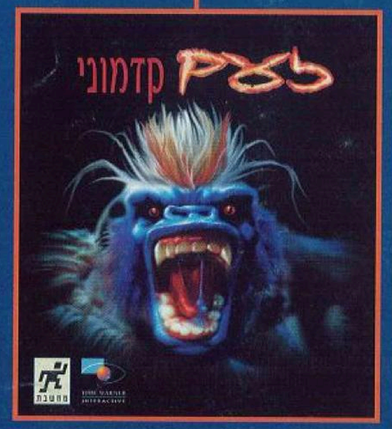
בקרוב!

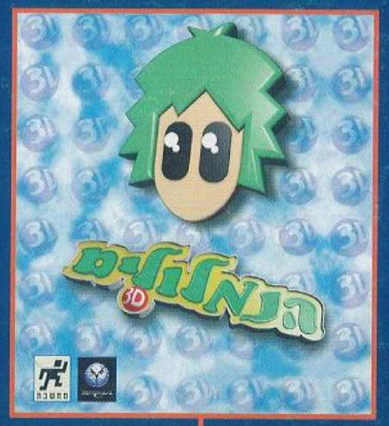
עיר המים

קח נשימה עמוקה
וצלול אל תוך עיר המים.
שילוב יחודי של אנימציות
תלת ודו מימדיות יוצרים
מציאות רטובה,
של מכונות ובני אנוש
במשימה משותפת
ללכידת פושע מסוכן ורב-תושיה.

זעם קדמוני

משחק הפעולה מספר 1 בעולם
יצא לחופשי!
בואו והלחמו נגד אחד
משבעת הדינוזאורים האמתניים
בשיטת אנימציה חדשנית.





הנמלולים 3D

הנמלולים המפורסמים
שוב הלכו לאיבוד
בעולמם המטורף והמבולגן
שעכשיו, הוא גם תלת ממדי!
לכן, יותר מתמיד
הם זקוקים נואשות לעזרתכם,
אז הניחו בצד את החטיפים,
הפיצה והפחיות ועזרו להם.

מחשבת - הרפתקאה שאינה נגמרת

בית מחשבת
מרכז שיווק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448
טל': 09-552402 **פקס':** 09-552413
מחלקת תמיכה: טל': 09-552417

מחשבת

תומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



shimur.net