

WIZ

ו ז י ן

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

שעת ה-CD-ROM - משחק CD-ROM

בכל WIZ החל מגיליון 54! (פרטים בטור העורך)

הלוגיסטיקה - SIM TOWER

הסימולטור - FLIGHT UNLIMITED

הסגנון - מסעות באינטרנט

היצירה - מדינות הרלון

53

גיליון



01095852
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528



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

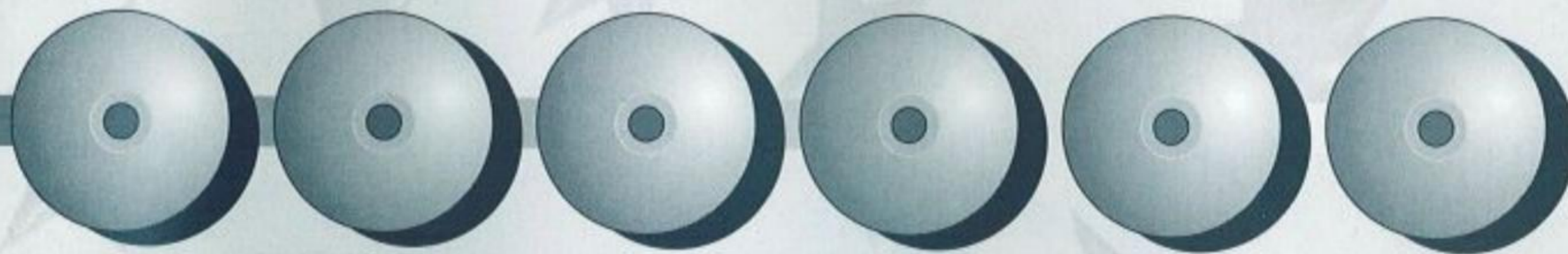
WIZ הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!

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 _____

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 _____

מספר כרטיס _____

בתוקף עד _____

חתימת בעל הכרטיס _____

מספר ת.ז. _____

טלפון _____

- משחקי PC
- HUMANS 2 - רמות היורה
 - בברלי הילגליס
 - קרטון מייקר
 - טאסרה

רשימת מתנות

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות)

משחקי CD-ROM

- אולפן מוסיקה
- NOMAD
- Demonsgate
- חקר המעמקים

WIZ

אהלן וויזים, אנחנו נפגשים מעט מדיי, בסך הכל פעם בחודש. קשה, כמעט בלתי אפשרי, להספיק הכל בפגישה חודשית, על אחת כמה וכמה אם היא נערכת בטור קצר כל כך (עמוד 3 פנייה ראשונה שמאלה). הטור הזה ידע כבר כמה עורכים, אלפי קוראים, הודעות היסטוריות, תקופות ומצבי רוח שונים ומשונים. יוצא שכמעט תמיד אני מרגיש שכל טור מיוחד במינו, הפעם נדמה לי שהטור הוא באמת יוצא דופן, היות והוא ייבשר על מהפכה של ממש בעיתונות המחשבים בישראל.

וויזים מופלאים, החל מהגיליון הבא, WIZ יימכר בתוספת תקליטור משחק מדליק!!! אתם קולטים את העניין, אתם קונים עיתון מצוין ומקבלים משחק שערכו הוא יותר מ-200 ש"ח. והמחיר? גיליון WIZ + CD-ROM יעלה 19 ש"ח בלבד!!! אני אמנם משוחד, אבל זה באמת שווה את המחיר. המנויים, אגב, יקבלו מידע על החידושים במחלקת המנויים שלנו.

זה עוד לא הכל, אם אתה מנוי ל-WIZ ותביא חבר שיצטרף למועדון המנויים של WIZ, תזכה בדמות STAR TREK. חשוב שתדעו ש-WIZ עומד לצאת לשטח - דוכנים מיוחדים לחלוקה ומכירה של גיליונות ולהחתמת מנויים, ימוקמו בשלב הראשון ברשת חנויות BUG.

רגע, רגע, תנו לי רק כמה שניות לנשום כדי לאחל את מה שכבר איחלו לכם לפניי ויאחלו לכם אחריי (מסתבר שאי אפשר בלי זה), שנת לימודים כייפית, עם הרבה WIZ. ועוד משהו, תשמרו על עצמכם, מבצע או לא מבצע, זה הכי חשוב. קובי סיט.

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם: רהב אייל מכרכור, סרוסי ישי מירושלים, ביגלר אורן מעומר, שוקרון ישראל מפתח תקווה, וינשטיין אריאל מראשון לציון, זיו אסיף מבית יצחק, דיאמנט רפי מאשקלון, יהלום גלעד מיבנה, צידון איתי ממבשרת ציון ולבון יוני מגדרה.

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

גו כו

העניינים

ספטמבר 1995 ■ גיליון 53

6	PC: מצעד המשחקים
7	CIVIL WAR: PC
8	PC: חקירה מצולמת - DISC WORLD
10	PC: על-מתמטיקה
11	PC: לאוזניך בלבד
12	PC: FX FIGHTER
14	PC: טיפים
16	PC: SIM TOWER
18	PC: GREAT NAVAL BATTLES
20	PC: PRISONERS OF ICE
22	PC: GAME RUNNER
23	PC: STAR REACH
24	פוסטר
26	קומיקס: INTERMAN
28	PC: WARRIORS
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	PC: FLIGHT UNLIMITED
34	אינטרנט: מי ארוז לך את החפצים?
36	מגה דרייב: JUDGE DREDD
37	3DO: SEAL OF THE PHARAOH
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
40	משחקי תפקידים: הרלון
43	משחקי תפקידים: שרת הטבעות
44	משחקי תפקידים: מטרת דמות
46	לוח



אייר (23 סוף)

מנהל: דוד רביב * עורך: קובי סיט * ניהול הפקה: לילי צדאף * מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: טל סלם * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סג, ליאור ברנע, מיכל ראט, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, רן דברת, ניר שקד. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהל: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכת: 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.

Ultra 64

צר לי לבשר לאוהדי הנינטנדו, שמשחק הטלוויזיה 64 ביט החדש של נינטנדו, יהיה מבוסס קלטות בלבד - ללא כונן CD-ROM!

בארה"ב ניכרת אכזבה גדולה מהרעיון וכולם מקווים שנינטנדו תשנה את דעתה על המערכת הנפלאה הזו, שפותחה ביחד עם חברת סיליקון גרפיקס - החברה המובילה בעולם בייצור מחשבים ליצירת גרפיקה ואנימציה. בעזרת מחשבי סיליקון גרפיקס ייצרו סרטים שלמים, כגון: פארק היורה ועוד.

לפחות התמונה מחמיאה...

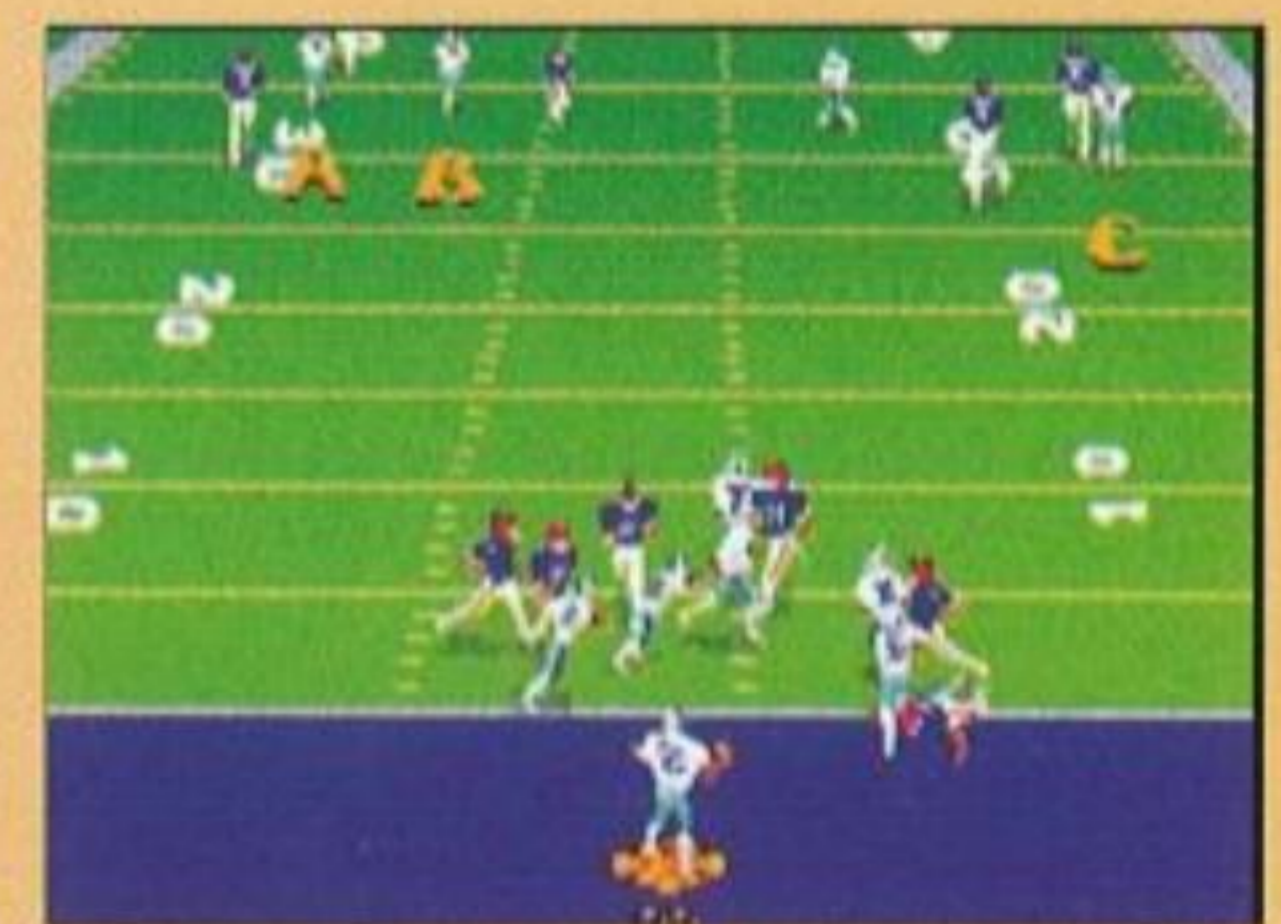
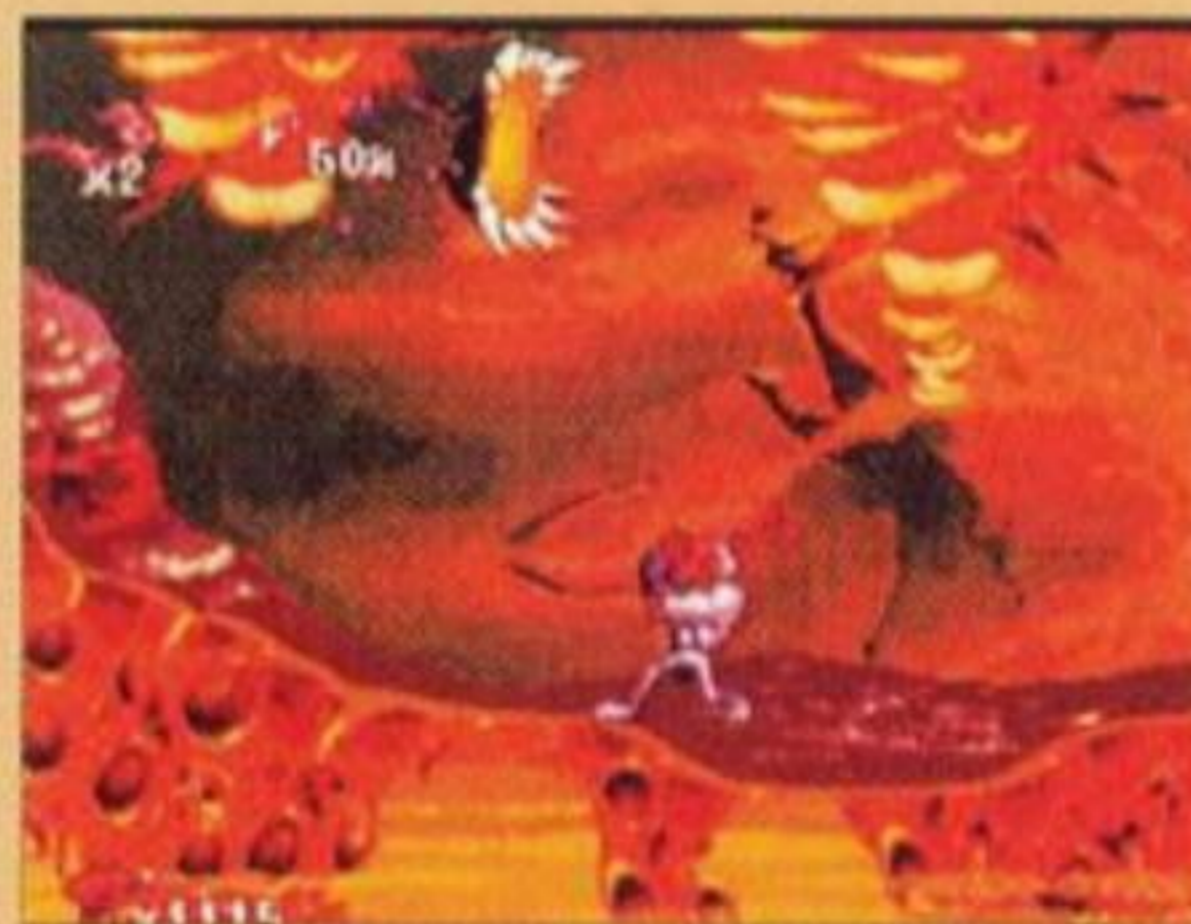


Nommand 1

אצא חדש לבית סגה - NOMAD - משחק טלוויזיה נייד 16 ביט, המחליף את הגיים-גיר. הרך הנולד מתוכנן להימכר בתחילת 1996 במחיר של \$199 (\$149 בארה"ב).

מידותיו של ה-NOMAD גדולות יותר משל הגיים-גיר, אך יש לו מסך גדול יותר בעל רזולוציה גבוהה ועיצוב חדשני הנוח לאחיזה. קלטות המשחק זהות לקלטות משחק הג'נסיס (מגה דרייב אצלנו) וניתן לשחק בכל קלטות המשחק הקיימות. להמשך מתוכנן מתאם שיאפשר לבעלי גיים-גיר שרכשו משחקים, לשחק ב-NOMAD.

חברת סגה תיאלץ להתמודד עם תופעת "זלילת" הסוללות האופיינית למשחקים נישאים, ובמיוחד לאלו המכילים מסך צבעוני הצורך זרם חשמלי רב.



תמונות ראשונות ממסך ה-NOMAD

3DO הקרב על 64 ביט

3DO היא חברה אשר תכננה משחק טלוויזיה 23 ביט מתקדם. את הייצור המעשי ביצעה חברת Panasonic ואחריה הצטרפו Sanyo וענק האלקטרוניקה הקוריאני - Goldstar. עתה, כשעידן ה-64 ביט בפתח, לנינטנדו מכשיר מוכן, וסגה בדרך 3DO והסובבים אותה, אינה יכולה להישאר מאחור.

בתערוכת הצעצועים האחרונה שהתקיימה בטוקיו - יפן, הציגה חברת Panasonic את ה-M2 - קופסה המתחברת למערכת ה-3DO והופכת את ה-3DO למכשיר 64 ביט. מחיר "המציאה" יהיה \$199 בארה"ב. חברת Goldstar הציגה מכשיר חדש 64 ביט "הכל באריזה אחת" שמחירו יהיה \$249. הנה לפניכם לקט נתונים טכניים מטורפים ומרשימים של מערכת ה-3DO החדשה, שימו לב:

10 מעבדים מיוחדים * BUS ברוחב סרט של 529MByte/שנייה * יכולת מתמטית לבצע 132 מיליון Floating Point בשנייה * 1 מיליון מצולעים בשנייה * 100 מיליון פיסקלים/שנייה * מעבד Power PC 602 * 48Mbits זיכרון פנימי מהיר (SD-RAM, ROM) * רזולוציה 640x480, 16.7 מיליון צבעים * MPEG - הקרנת וידאו חי במסך מלא



עיצוב ראשוני של חברת Goldstar



M2 תוצרת Panasonic

Saturn

לציון פתיחת מסע המכירות בארה"ב, הציגה חברת סגה את האופנה האחרונה באביזרי משחק ה-32 ביט, סגה סאטורן:

6-Player-Adaptor



מחסנית זיכרון מיוחדת השומרת את מצבי המשחק והניקוד.

Arcade Rader

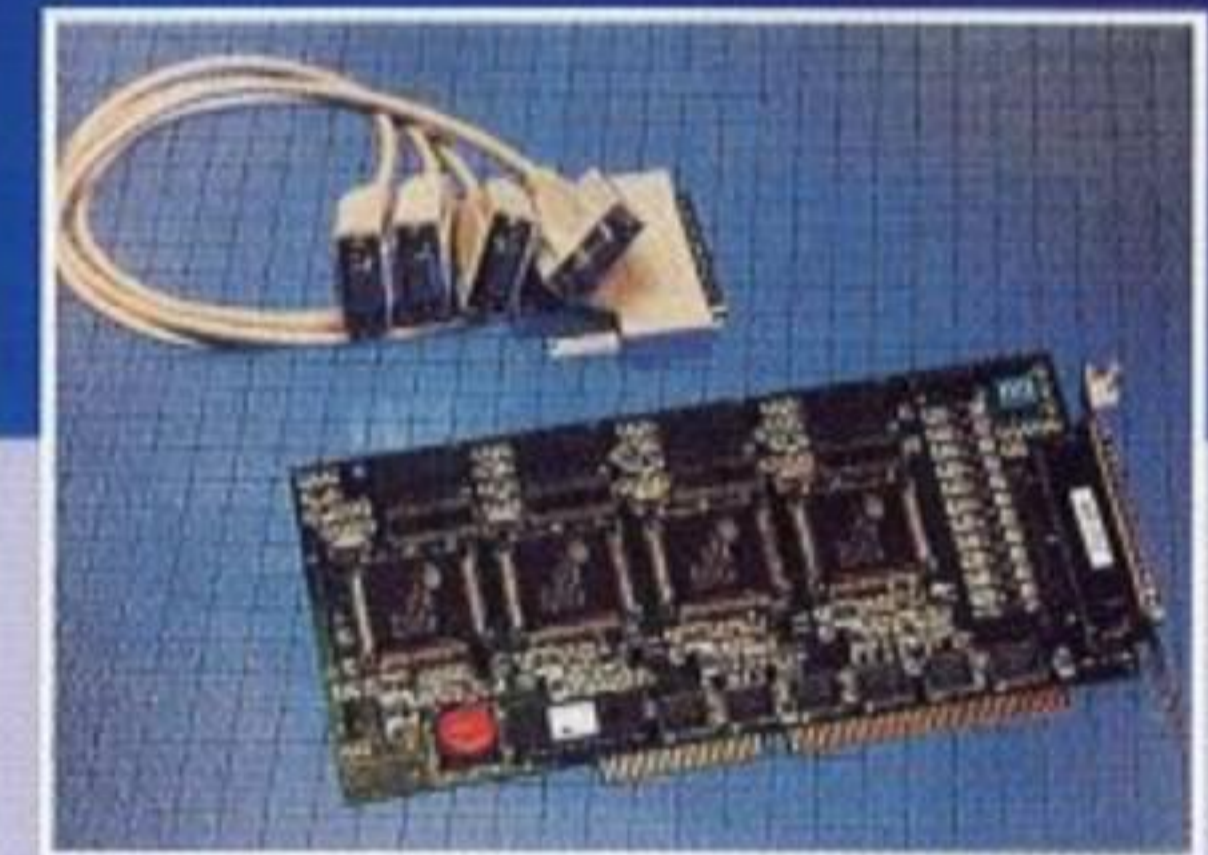


ג'ויסטיק דמוי הגה מעוצב יפה ועשוי מחומר חזק, מושלם לשחקנים המשקיעים כוח במשחק!

Back-up Memory



קופסה המאפשרת לחבר 6 שחקנים אל מכשיר אחד. הדבר נועד במיוחד למשחקי ספורט, האהובים אצל האמריקנים (כל עוד אין צורך לקום מהכיסא...).



QDA

את אותה התמונה לכמה צגים (רשימת הנחיתות וההמראות) ולמקומות אחרים.

(אפשרות לחבר 4 צגים בו זמנית). למה זה טוב? למשל, לשדות תעופה המספקים

תמורת כ-\$1,000 תייצר עבורך חברה אנגלית את הכרטיס מרובע-התצוגה

Mortal Kombat 3



תמונות נוספות מן המכות המופלאות...

כמו שנאמר: אני ואתה נשנה את העולם...

אז, חלאס עם המלים - למצעד!

אילו המשחקים, חלקם מוכרים בארץ, על חלקם דווחנו בוויזים האחרונים, חלק מהם ישנים ויש כמה ממש "ירוקים". שימו לב ל- STAR TREK TNG: A FINAL UNITY ה"טריי", שלאחר עלייה של 4 שלבים פורץ ל-20 הגדולים. לעומת זאת, CIVILIZATION, הצועד למעלה משנתיים וחצי במצעד, נמצא במקום השלישי (ווווואוו), מבלי להראות סימני דעיכה. ובמקום הראשון, המשחק האלגנטי ביותר לשנה זו - DESCENT.



ובמקום הראשון...

הכתובת לדירוג:

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

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

כפי שהוא מדורג מדי שבוע על ידי מאות שחקנים מכל רחבי העולם. אנו מציגים בגיליון זה את רשימת 20 הגדולים לצד שמות החברות המפיצות אותם. בתחתית העמוד מפורטת הדרך להשתתף בדירוג ולהשפיע על המצעד,

גבירותיי ורבותיי זהו יום היסטורי! ההתרגשות במערכת WIZ הייתה עצומה כשהגיע האישור המיוחד בדואר האלקטרוני. אנו שמחים לבשר כי החל מגיליון זה ומדי חודש, יפרסם העיתון את מצעד המשחקים העולמי,

מגמה	דירוג נוכחי	דירוג קודם	מס שבועות	שם המשחק	שם החברה
	1	(2)	32	DESCENT	INTERPLAY
^	2	(3)	43	DOOM 2	VIRGIN
	3	(2)	36	CIVILIZATION	MICROPROSE
	4	(4)	42	GALACTIC CIVILIZATIONS	STARDOCK
	5	(5)	24	DARK FORCES	VIRGIN
	6	(6)	37	WARCRAFT	INTERPLAY
^	7	(8)	43	MASTER OF MAGIC	MICROPROSE
	8	(7)	13	TERMINAL VELOCITY	3D REALMS
	9	(9)	96	MASTER OF ORION	MICROPROSE
	10	(10)	18	X-COM 2	MICROPROSE
	11	(11)	16	JAGGED ALLIANCE	MINDSCAPE
	12	(12)	36	PANZER GENERAL	MINDSCAPE
^	13	(14)	55	TIE FIGHTER	VIRGIN
^	14	(15)	68	U.F.O	MICROPROSE
	15	(13)	14	FULL THROTTLE	LUCASARTS
	16	(16)	34	WING COMMANDER 3	ORIGIN
	17	(17)	86	DOOM	ID
	18	(19)	135	DUNE 2	VIRGIN
	19	(18)	32	HERETIC	ID



CIVIL WAR

יאנקי דודל והחברה

מאת: דויד זילברשטיין

אחרי שהומצאו משחקים בהם הורגים נאצים (3D WOLFENSTEIN), רוסים (ICEMAN), או נמרים מהחלל החיצון (WING COMMANDER), המציאו האמריקנים משחק בו הם יכולים להרוג אחד את השני - CIVIL WAR, משחק אסטרטגיה שנוצר בהשראת מלחמת האזרחים של ארה"ב.

מסתבר שבעיות אינטגרציה בין צפונים לדרומים לא התחילו בתל אביב, אלא באמריקה ב-1861. בכדי לטפל בבעיות אלו, לא הסתפקו האמריקנים בכמה תגרות בחצרות ביה"ס ובכיכר דיזנגוף ביום שישי. אצלם הכל בגדול, מדים, דגלים, רובים, תותחים ומוסיקת מארש מעצבנת שתשרוד כמעט 140 שנה מאוחר יותר.

בכל אופן, סיבה טובה לקנות את CIVIL WAR היא שמקבלים מפה צבעונית של אזור המלחמה באמריקה, שתישאר אתכם לנצח, גם אחרי שתגמרו את המשחק. מעבר לכך, יש עוד כמה "פרטים קטנים"...

גרפיקה

המשחק ברזולוציה גבוהה ב-SUPER VGA, התמונות חדות,

והאנימציה חלקה. יחד עם זאת, החיילים על המסך, גם במצב הזום הכי מקרב, עדיין קטנים ו... איך לנסח את זה בעדינות... מכווערים. אבל, כפי שמשמע מדבריי יש אפשרות שליטה בזום, וסיבוב מפת המשחק האיזומטרית "על צירה" ממש כמו ב-SYMCITY 2000.

מוסיקה וצליל

מוסיקת המארש, ונעימותיה השונות (למעשה צריך לומר "נעימותיה הדומות" או "הזהות") אכן מכניסה לאווירת התקופה. אחרי שהקשבתי לה די צורכי, הבנתי מדוע המלחמה הארוכה ארכה 4 שנים. אם הייתי ממשיך להקשיב לה עוד קצת, גם אני הייתי יורה בכל דבר שזו. לצליל חלק קטן במשחק, והוא נשמע מדי פעם כשאיוז מערכה מוכרעת, או כשכוח שועט קדימה. חמוד, לא יותר.

הבשר

בתחילת המשחק, אנו נמצאים בתפריט שנותן לנו אפשרויות בחירה - לשחק את כל המלחמה (קמפיין) באחד מן הצדדים, לשחק קרב ספציפי או לגשת לאנציקלופדיה פנימית המוקדשת למלחמה. איך זה מתבצע? בכל קרב עומדת לרשותך כמות מסוימת של חיילים (מקבוצות שונות: רגליים, פרשים, מפקדים וכו'), ואתה יכול לשלוח כל קבוצה להילחם, לברוח או להגן בכל מקום

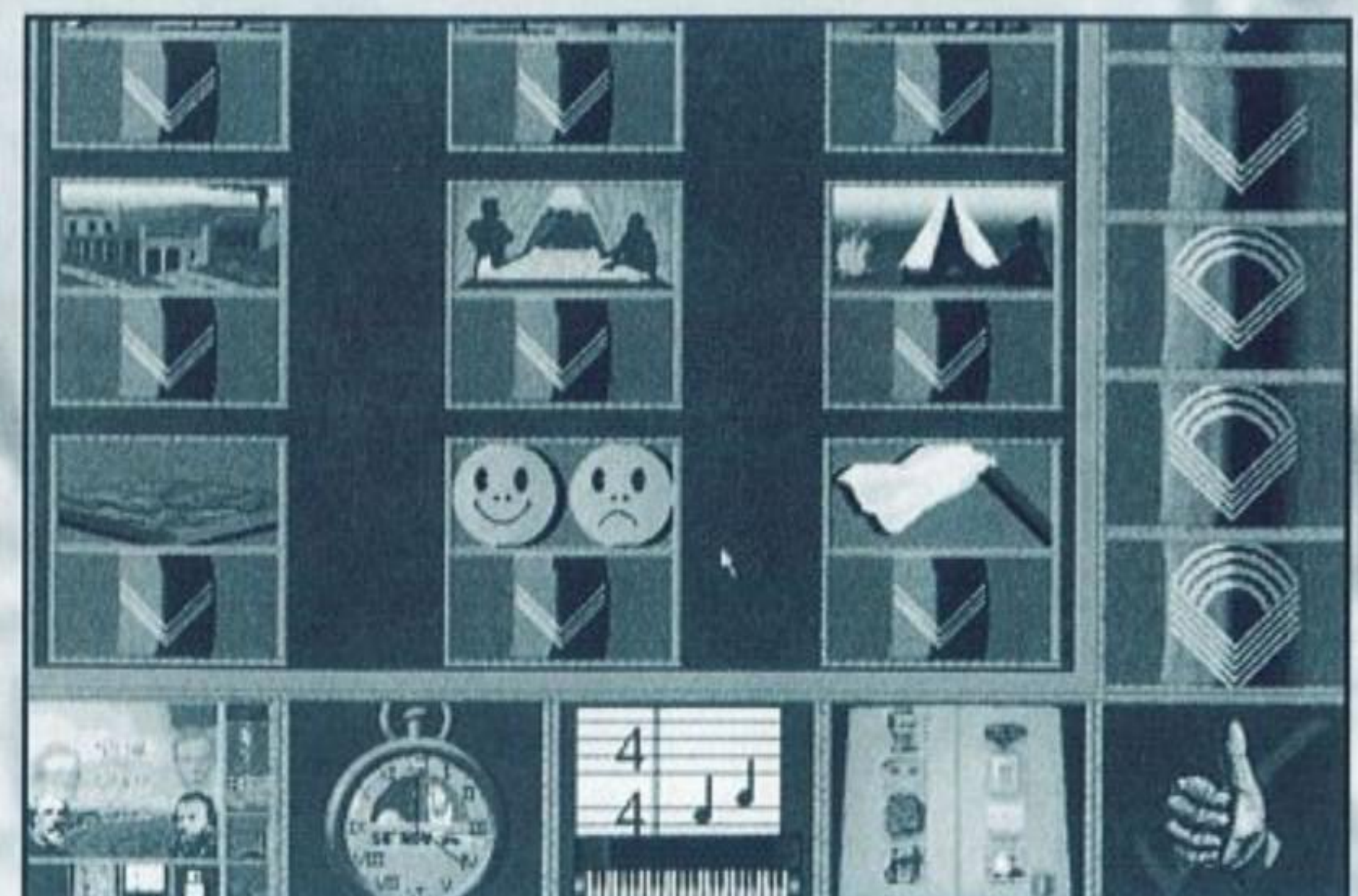
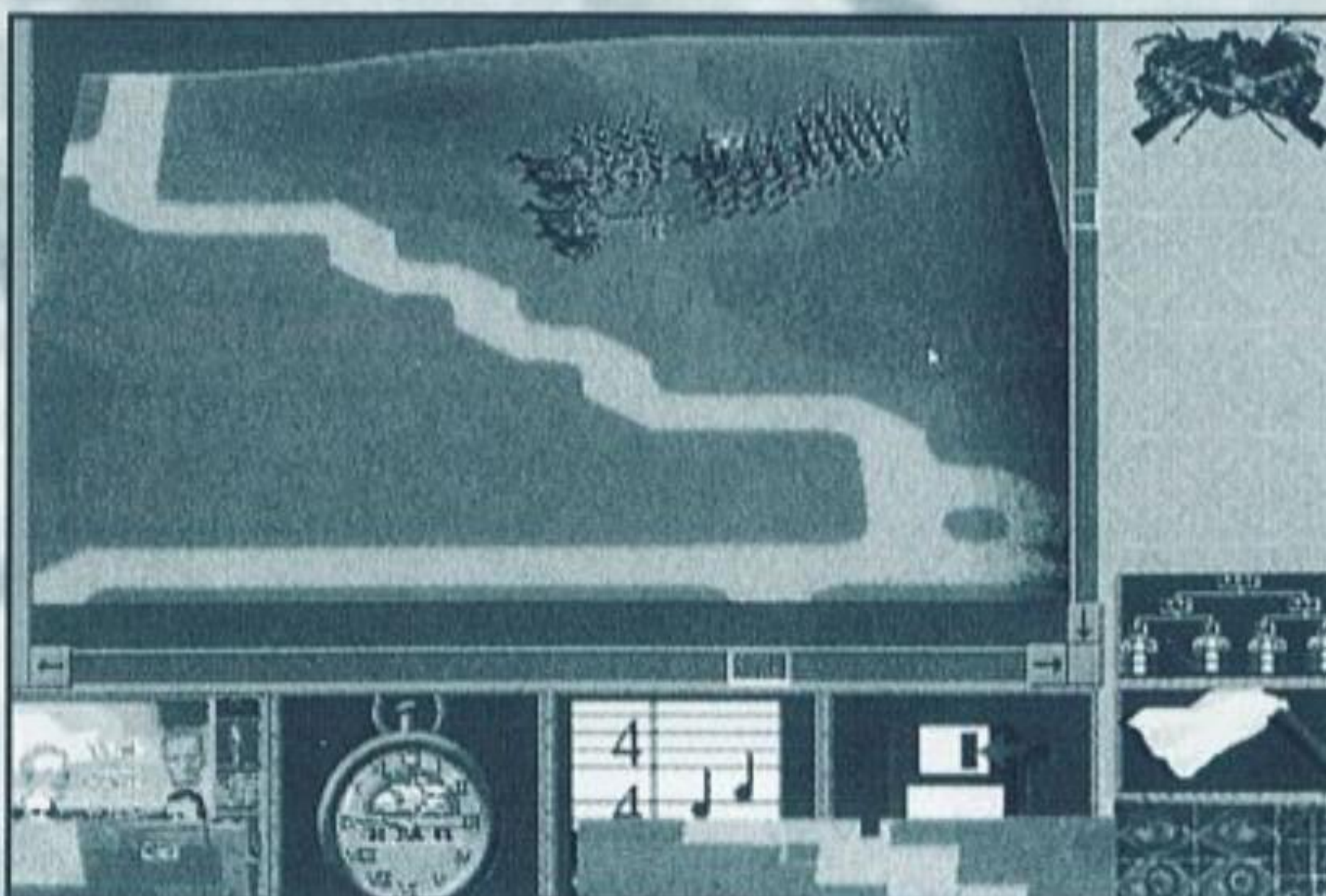
שתרצה. פשוט, אהה? להילחם - כן. לנצח - לא. כמו בכל משחק אסטרטגיה, גם ל-CIVIL WAR יש מנגנון חישובי המחשב את כמות החיילים, טיבם, מידה של מזל, עושה מזה סלט ומחליט מי ינצח. אחת משתי החוברות של CIVIL WAR, היא למעשה מדריך לגנרל המתחיל, ומסבירה בקצרה את כל מה שיש לדעת בכדי להיות גאון אסטרטגי בקנה מידה עולמי. הקמפיין מורכב מקרבות מסוימים, כשכל אחד מהם ישפיע על התפתחות המלחמה ועל הקרבות שיבואו אחריו.

יאנקי הולך לסייברספייס

לכל הסייברפאנקיסטים למיניהם, CIVIL WAR תומך במשחק של שני שחקנים דרך מודם, רשת או קו סיריאלי, וכל HACKER שחלומו היה לשחזר קרבות היסטוריים מהמאה שעברה, הגשים זאת במשחק זה.

תגדל ותהיה גנרל

המשחק דורש אימון רב. למרות שאת הכרת הפקודות, אני חייב לציין, ניתן להשלים בדקות ספורות ומבלי לקרוא את החוברת. בכל פעם שהעכבר נמצא מעל לאופציה מסוימת, בחלק העליון של המסך כתוב בדיוק מה הולך להתבצע. אבל, בכדי לשרוד ולנצח קמפיין שלם, יש לספוג כמה מהלומות קשות.



DISCWORLD

על שלושה פילים

העולם



מי שקרא את הספרים של פראצ'ט, ודאי יודע שהעולם שטוח, ועומד על שלושה פילים הנמצאים על שריונו של צב. העולם קסום עד כדי כך שמהירות האור בו זהה לזרם המים. הפעם הגיבור הגדול של ההרפתקה הוא גם הדמות המרכזית של המשחק. הנה ההזדמנות שלך לשחק את הקוסם הנפלא, רינסווינד, שיודע רק קסם אחד, בו הוא לא משתמש.



5

המעבר מעבר להוות.



3

שאר עבודת הקוסמים, היא לזלול ולזלול במזנון האוניברסיטה חבלתי נראית.



1

תאמינו או לא, זה העולם!



6

הבלש רינסווינד מאזין לקוד הסודי.



4

הדרקון האדום והאיום נחת על העיר.



2

בוקר טוב אדון קוסם, מה נמצא מבעד לחלון?



חקירה מצולמת



15

חשבת לטייל בקצה העולם?



11

גם כבשים אוהבות להשוויץ.



7

דינמיט מלמעלה, סנטה בארובה, ולא עוד צרות ממנקי ארובות.



16

לא רק שדרקונים קטנים מתפוצצים, הם יורים!



12

אופס, איפה הסולם?



8

את גבריותך תוכיח רק ב-SHADES.



17

עוגת האהבה תציל את הבתולה הזקנה.



13

לא ייאמן, בוגי-מן מפחד מעכברים.



9

פטרישיין, איש עסוק, שיטה מצוינת להתנקם בליצן.



18

לא פלא שלדרקון אין נקודות רגישות, זו דרקונית והיא מאוהבת...



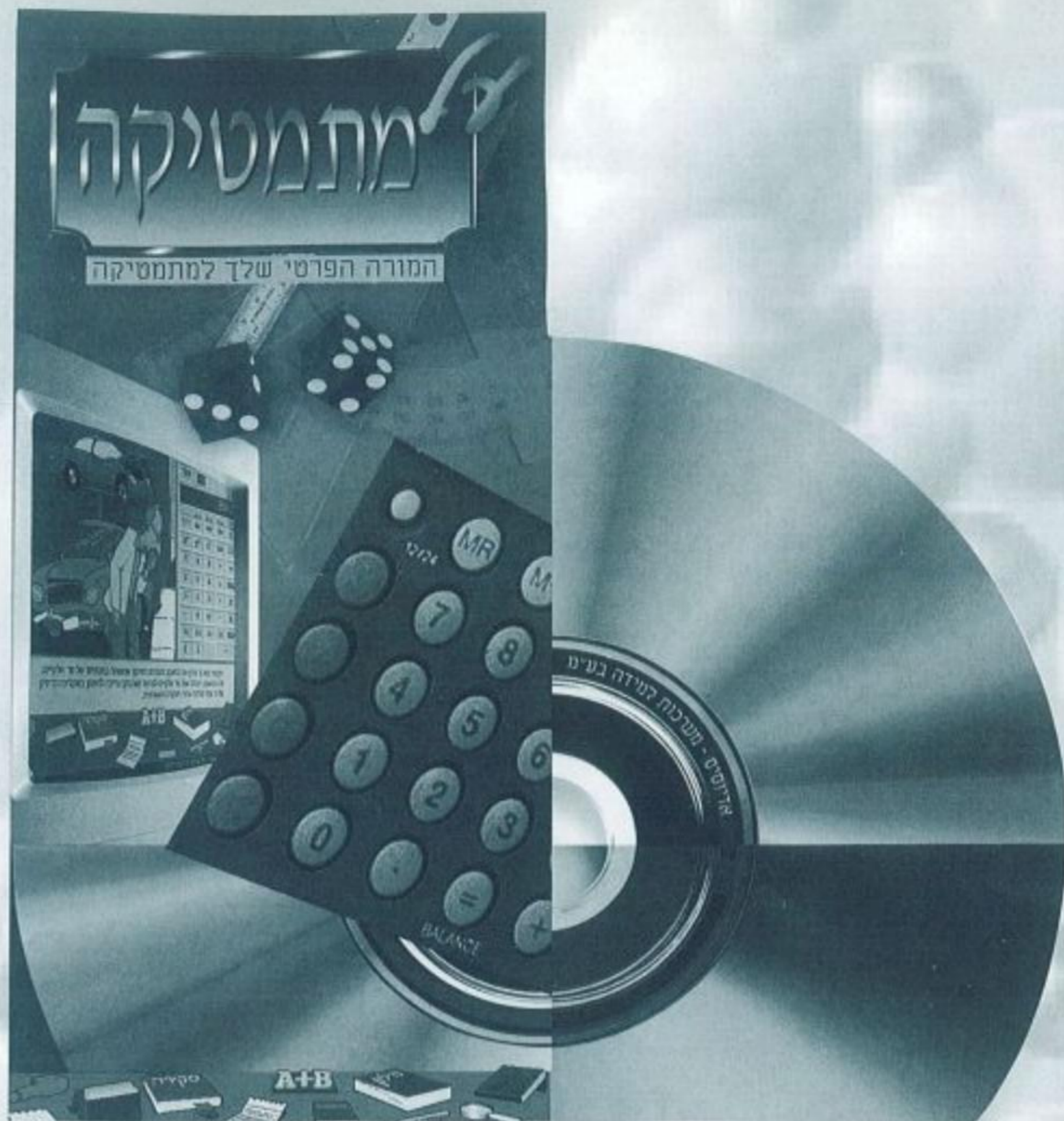
14

ב-DISCWORLD אתרי טיול מרובים.



10

הכלב מדבר והמלאך רוצה את התוכי שלו.



לומדות PC

מאת: שיר נקד

אני לא חושב שאפשר להגדיר את המתמטיקה כמקצוע משעמם, לא בגלל שהוא מעניין במיוחד, אלא בגלל המתח שסביב התרגיל... אותו תרגיל שלא הצלחת לפתור בבית, אותו תרגיל שאתה בטוח שכולם חוץ ממך הצליחו לפתור, אותו תרגיל שהתביישת לבקש שהמורה יסביר במיוחד בשבילך בשיעור, אותו תרגיל שיופיע במבחן, אותו תרגיל...

חוזרים לבית הספר, חוזרים ללימודים, חוזרים למתמטיקה. אני לא יודע מה איתכם, אבל בשבילי, לפחות, המתמטיקה הייתה ונשארה החשש הגדול והעיקרי של השנה. בית היוצר של אדיוסיס מביא לנו תוכנה שנקראת על-מתמטיקה. חברת אדיוסיס נמנית על החברות המובילות בארץ בתחום התוכנות, חברה שיצרה, בין היתר, את English+ המצוינת שנמכרת בעולם כולו. החברה מוכרת את תוכנותיה לגורמים פרטיים ולגורמים ציבוריים, כמו בתי ספר. על-מתמטיקה נמכרת לבתי הספר והיא מיועדת בראש ובראשונה לתלמידים. כדי להפעיל אותה צריך Windows, אך העניין לא מסתיים בכך. אתה צריך 36 מגה פנויים בכונן הקשיח (כן 36 זה לא טעות שלי!!!). ולאחר שנחשפתם לחלק המעצבן של התוכנה, אפשר לספר לכם על תוכנה של התוכנה (איזה משחק מלים). הדבר הראשון אליו אתייחס הוא שם התוכנה "המורה הפרטי שלך", שלמעשה מעיד על מטרת התוכנה - לשפר את ציוניו של כל תלמיד ולו הגרוע ביותר.

התוכנה מאוד ידידותית ופועלת על Windows, כך שאם אתה מבין ב-Windows, תוכל להבין את התוכנה ולהפעילה בלי בעיות מיותרות, ולכן גם ילדים קטנים או מי שלא מבין שום דבר במחשבים, יוכל להפעיל את התוכנה בלי שום בעיה.

עכשיו, כשהבנתם איך מפעילים את התוכנה, נעבור לחלקיה השונים.

אזו גרגיל...

הדרכה שמלמדת בעקיפין אילו שאלות לשאול ובמה להתמקד כשלא מבינים או כשלא יודעים כיצד לגשת לשאלה. איך שלא תסתכל על זה, התוכנה תחסוך לך הרבה זמן וכסף.

החלק שהכי לא אהבתי בתוכנה הוא הגרפיקה, להערכתי לא השקיעו מספיק בציורים (כלל הכרחי בחינוך המשתמש באמצעים ויזואליים), כנראה שהדבר בא על חשבון ההשקעה במילון וביועץ. רמת קטעי האנימציה והפתיחה מאכזבת למדי, ובהתחשב בעובדה שזוהי לומדה הנמכרת על תקליטור, הקדשת תשומת לב לצליל ולמוסיקה קצביים, הייתה הופכת את העניין לחווייתי וידידותי יותר, והייתה משפרת את הלומדה.

בסופו של דבר, עיקר העבודה, ההשקעה וההצלחה תלויים בכך. התוכנה היא רק אמצעי ועם כל אמצעי העזר, אותם היא משתדלת לספק, היא לא תהפוך אותך לגאון מתמטי או תחליף את המורה ולו המעצבן ביותר. על-מתמטיקה תכוון אותך לשאול את השאלות הנכונות, ולעבוד בשלבים הנכונים, ומעל הכל - לעבוד בקצב שלך בלי כל חשש או מבוכה לשאול אם לא הבנת, אפילו עשר פעמים.

ההסברים בתוכנה יעילים מאוד, גם אם תשב ליד התוכנה 4 שעות במקום 24 שעות, תבין את החומר ותתמודד היטב עם השאלות הרבות (תרגול ועוד תרגול, מעבר מרמה לרמה ולוח תוצאות כלליות).

התוכנה כוללת בתוכה מילון מונחים. אם לא הבנת מושג מסוים, מונח מקצועי או חלק משאלה, המילון יבאר בדרך כלל את הבלתי מובן. המילון, אף הוא מופעל בשיטת Windows, מאפשר חיפוש קל ונוח וכמעט תמיד הוא מספק את ה"סחורה". בנוסף להסברים ולמילון מונחים, מספקת התוכנה גם יועץ, שתפקידו לעזור לך במידה ואתה עדיין מתקשה, ולהפוך כל שאלה לדבר של מה בכך. ניתן לקבל הסברים על הנתונים המובאים בגוף ההסברים.

השאלות מנוסחות כהלכה ובעברית יומיומית, בלי יותר מדיי גינונים אקדמיים למיניהם, כאלה שמותירים אותך בווה לעיני המורה למתמטיקה שהתייאשת מלנסות ולהבין אותו. רמת השאלות מתאימה לגילאי המשתמשים (חטיבת ביניים ותיכון), והן נועדו לעורר את המחשבה ולשפר את ה"ראייה המתמטית" של המשתמש. לכל שאלה הדרכה לפתרון,



נשיקה אשת העכביש

מאת: אורן רביב

היצורים אשר בהם דנו בכתבה הקודמת (ב-51 WIZ) עדיין קיימים. אמנם הם לא מופיעים במחשב של משרד הפנים, אבל הם עדיין חיים... וסובלים.

במרתף נמצא כעת יצור אחד, זה שמכונה א.ר. חברו למקצוע, נ.ש, נלקח למקום לא ידוע. תמיד לוקחים אחד מהם ואחרי כמה זמן מחזירים אותו. ליצור הראשון לא היה אכפת. הוא ישב בחדר האפל והחשוך שלו והסתכל על עצם שהיה מונח במרכז החדר. עצביו של היצור נמתחו עד כדי כך, שהצליח להרגיש בזרמים באוויר, זרמים שיפעילו מעגל חשמלי ואז...

צלצל הטלפון. היצור האומלל הרים את השופרת.

"שלום, יש לי את המשחק הנפלא אביש. קיבלתי אותו במתנה בקניון הזהב," אמר המטלפן.

"אני מאוד שמח בשבילך," אמר התומך.

"גם אני אהיה מאוד שמח, כשאדע איך להפעיל אותו, אני לא יודע איך עולים במעלית!" אמר המטלפן.

"ניסית ללחוץ על הכפתור העליון?" שאל התומך וניסה להישמע מתעניין.

האמת היא שהוא התעניין בעכביש קטן שטווה קורים סביב הרגל שלו.

"רגע, נכון, זה עובד," שמח המטלפן, "תודה רבה."

התומך לא הספיק להניח את השופרת, כשלפתע צלצל שוב המכשיר המקולל.

"שלום, יש לי את המשחק הנפלא אביש, קיבלתי אותו בקניון הזהב." התומך קפא רגע על מקומו. זה נראה לו חשוד.

"קיבלת אותו במתנה אם אפשר לשאול?" שאל התומך.

"ובכן, כל מי שקונה מעל סכום מסוים קיבל את המשחק במתנה," אמר המטלפן.

"והרבה אנשים קנו מעל סכום מסוים?" שאל התומך.

"כן!" אמר המטלפן בשמחה זדונית. פניו של התומך החווירו. הוא עזר למטלפן, הניח את השופרת ונשכב. מסיבה כלשהי לא הצליח להזיז את רגלו. הוא הביט סביב, וראה שידידו הקטן לפף את שתי רגליו בקורי עכביש. כעבור 5 שעות, 8,473 טלפונים וקורי עכבישים שהגיעו עד הראש, חשב התומך על רעיון. הוא הצמיד את שתי ידיו לגופו.

לפתע נפער חור בתקרה. לחדר נחת היצור השני המכונה נ.ש. וניסה לקום.

לאחר שקם, שם לב שמשו לא בסדר. הטלפון צלצל ואף אחד לא ענה. לא היה דבר כזה מאז 1,125 האנשים שהתקשרו בקשר לבודד באפילה 3 ואז שני התומכים זרקו את הטלפון על קיר הבטון, מאז הותך



הטלפון לשולחן). נ.ש. התחיל ללכת לכיוון הטלפון, כשלפתע ראה את התומך השני שרוע על הרצפה המלוכלכת לכוד כולו בקורי עכביש, מה שמנע ממנו להרים את השופרת. התומך השרוע רצה להגיד לו משהו. נ.ש. התכופף והקשיב.

"כדי לעלות עם המעלית תלחץ על החץ העליון, כדי לרדת תלחץ על החץ

התחתון..." מלמל התומך השרוע. נ.ש. הסתכל על הטלפון. הוא הסתכל גם על התומך האומלל, ולפתע משהו משך את תשומת ליבו. צץ במוחו רעיון. התומך נ.ש. נשכב על הרצפה, וחיכה שהעכביש הקטן יסיים לעטוף את לחיו השמאלית של התומך א.ר. ויתחיל לעבוד עליו.

הופעה מפתיעה

דלת החדר נפתחה. א.ר. שוב היה לבדו. לחדר נכנס אדם.

"אני האיש מעמוד 3 בצד שמאל." "אני תומך," אמר התומך וניסה לשוות נימה של גאווה למקצוע.

"מתוקף תפקידי אני ממנה אותך ככתב זוטרי, עליך לכתוב על עבודתך כתומך."

"מה לגבי השכר שלי?" שאל התומך. "גיליון וויז 1 חינם והנחה של 5 שקלים על כל קנייה של יותר מ-3 קילו לפת במכולת של ברוך."

"ישו" אמר התומך שהמאכל החביב עליו היה לפת.

"רגע, יש עוד משהו." עצר אותו העורך.

"ומה הוא?" שאל התומך, וחשב על הנחה גם על קניית בטטות.

"המשחק אביש," אמר העורך "היי, אתה בסדר?"

התומך לא ענה לו. הוא כבר היה מעולף על הרצפה.



מאת: דויד זילברשטיין
אוקיי, חיכינו
למשחק הזה. אחד
מהטוענים לכתר של

MORTAL KOMBAT II
SUPER STREET FIGHTER II
TURBO. המשחק יצא בערך באותה
תקופה עם WARRIORS, אשר גם עליו
תמצאו דיווח בגיליון זה, אבל לכו תדעו
מה קובי יעשה עם מספרי הצנזורה שלו...

התגובה של הלוחמים בקרב (תוספת
פופולרית במשחקי מכות) אף היא קיימת
כאן, ויכולה להביא את הקרב לכדי איטיות
של סומו, ועד למהירות קרב בסרט ברוס
לי בהילוך מהיר...

זווית הראייה שלנו גם היא משתנה
כמובן, על ידי מצלמה הכפופה להיגיון
משלה, שלעתים מראה לנו תמונות
מדהימות בשיא המתח, ולעתים מסתירה
לנו את עצמנו (מחוץ לטווח שלה), דווקא
כשאנו צריכים לראות היכן אנחנו
עומדים.

אחרי שנפלת ומונעת ממך להתאושש.
JAKE - הלא הוא ה-RYO או
LIU KANG, המקומי. בחור מכוכב
עירוני, עתידני, דוגמת כדור הארץ בעוד
7000 שנה. הרבה טכניקה, בעיטות חזקות,
בעיקר כשאתה מנסה לקום מהקרקע.

MAGNON - איש אבן מגודל. גולם
מגושם, שמסוגל לגרום לרעידת אדמה
קטנה בעזרת רגליו, ואף לירוק כדור אש
זחלני אם יש לו מספיק זמן...

SHEBA - כמו ש-CAT-WOMAN
מבאט-מן צריכה להיראות...

SIREN - אם JAKE הוא RYO

המקומי, אז
SIREN היא
FAY LONG
המקומית. עובדת
על דיוק, טכניקה
וזריזות.

VENAM -
איך יכול להיות
משחק עתידני בלי
איזה יצור מכוכב
אחר? אז VENAM
הוא החי-זר התורן.
מי אמר שבגלל
שקוראים לו
VENAM הוא יכול
לירוק ארס?
(VENOM)

אז אתם
מכירים את
התרגיל: משחקים

קצת, בוחרים את הדמות האהובה עליכם,
מנדנדים לשכן בן ה-5 שיגלה לכם את
המכות הסודיות שלה, ובסוף גומרים את
המשחק. אחר כך אולי עם עוד דמות,
ולפעמים, כדי שהמשחק לא יעלה אבק,
נגד חבר או אח קטן. לסיכום, אין כאן
מהפך בעולם משחקי המחשב, אם כי יש
כאן משחק אקשן ברמה גרפית גבוהה,
בגופים תלת-ממדיים, שמבטיח מעל ל-40
התקפות שונות לכל דמות ודמות.

סדרת ספינה

הנפשות הפועלות:

ASHKRAF - מכשף קונג-פו זקן.
טוב בהטלות ובלחשים קרביים.

CYBEN 30 - רובוט, סייבורג,
אנדרואיד, איך שלא תקראו לו, הרעיון
ברור: גוף פלדה, קצת איטי, פלוס איזה
נשק מדליק המוחבא בשרוול...

KIKO - הרשו לי לצטט
מ-"BLADE RUNNER", "היפה והחיה
בבן-אדם אחד". זהירות. מזנקת עליך

ב-FX FIGHTER, אנחנו קופצים ישר
למים. יש מין סיפור עלילה על מאצ'ו בשם
VIGYL שבא משום-מקום והבטיח לפוצץ
את כל העולם, אלא אם כן מישהו יגבור
עליו. כמובן שלפני כן, צריך להביס את
כל ה"פושטים" האחרים, ורק אז להגיע
לקרב הסופי. בקיצור, סיפור דל הזועק
מבין השורות "די! תפסיקו לחפש עלילות
דרמה. אני משחק אקשן! תיפסו את
הג'ויסטיק, והתחילו ללחוץ על כל
הכפתורים בבת אחת!" אגב ג'ויסטיק,
לאחרונה רכשתי אחד
מה-GAMEPADים ל-PC, ג'ויסטיק
בסגנון סגה, נינטנדו או 3DO, רק למחשב
האישי. לכל משחקי המכות, במיוחד לאלו
שתומכים ב-4 או ב-6 כפתורים, זו פשוט
חגיגה. מומלץ.

הגימיק של FX-FIGHTER הוא
שהמשחק תלת-ממדי. כלומר, כל הדמויות
מעוצבות בגרפיקת פוליגונים בסגנון
ALONE IN THE DARK, ונלחמות על
במה תלת-ממדית. אפשרויות של שליטה
במספר הפרטים, בטקסטורה ואף בגודל
המסך, קיימות כדי להקל על העומס על
מחשבים חלשים יותר. שליטה במהירות



בובות סטון

עוד חיפושית מתקרבת אליך...

**רשת החנויות המובילה לספרות,
תוכנה, מחשבים ומולטימדיה**

◆ תל-אביב ◆

דיזנגוף סנטר, שער 5 למטה טלפון 03-5288281
דיזנגוף 101 (פסג' הוד) בחנות סטימצקי טלפון 03-5225288

◆ נתניה ◆

קניון השרון טלפון 09-628132

◆ ירושלים ◆

רחוב הלל 6 טלפון 02-250254

◆ נס-ציונה ◆

הקניון החדש טלפון 08-405802

◆ כפר-סבא ◆

קניון הצומת טלפון 08-422714

◆ בת-ים ◆

קניון בת-ים טלפון 03-5518897

◆ בר-אילן ◆

בחנות סטימצקי באוניברסיטת בר-אילן

מנשה אלקלעי ממושב ניר יצחק

Beurau 13 ■

- ★ חפש את העיתון על המכונה, השג את המטבע, שלשל אותו למכונה, פתח את הדלת וקח את העיתון.
- ★ במשטרה - אתה לוקח את הדבק ומדביק לקיר את ארון מטף כיבוי האש. אחר כך אתה מפיל את המאפרה של השומר לתוך הפח, השומר ייבהל מהאש ויברח (אם אתה עם הגנב, גנוב לשומר את האקדח לפני שהוא בורח).
- ★ אתה נכנס לחדר השריף, לוקח את המפתחות מהמגירה, ופותח את ארון החשמל ממנו אתה לוקח את הפיזו ומנתק את החשמל.
- ★ אחר כך אתה נכנס לחדר הראיות ולוקח את קופסת הראיות והמצלמה.
- ★ משם אתה הולך לחנות האלקטרוניקה של ריק, שומע את קלטות המזכירה ולוקח את כלי החיתוך מהמדפים, פותח את מגרות התיקים ולוקח את התיק על ווינטרס (במידה ואתה עם הגנב או עם מכונת המלחמה אתה יכול לקחת את הכסף מהקופה).

★ אחר כך אתה הולך לאזור

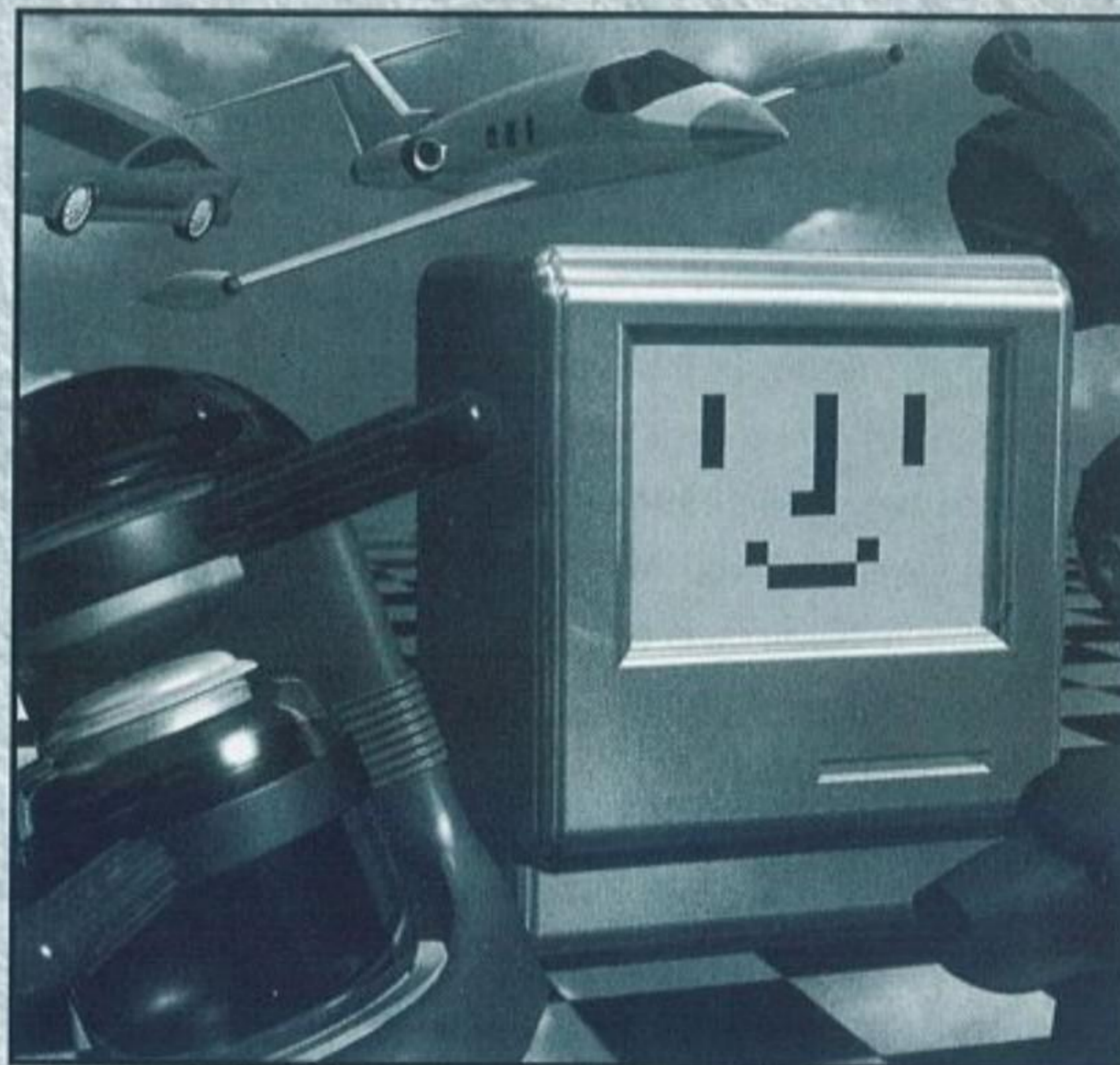
שמאחורי בסיס ה-AL ופותח את פח האשפה, שם אתה מוצא קופסה.

אתה הולך לחלק הקדמי ונותן אותה לשומר, השומר יכניס אותך פנימה, שם אתה לוקח את פתק המזכירה שעל השולחן ואת התזכיר שנמצא במכונת הצילום.

★ אתה הולך לחדר השומר, לוקח את הקלטות, מסתכל עליהן ושומר את הקלטת שבה טד סמפסון מדבר והולך לחדרו. משם אתה לוקח את השלט ואת הבטריות שנמצאות במגלה העשן, מחבר בניהם, לוחץ על הכפתור שעל השולחן ומזיז את התמונה. אחר כך אתה מאזין לקלטת שבה סמפסון מדבר, הכספת נפתחת ומשם אתה לוקח את קלטת הפריצה.

★ לאחר מכן אתה הולך לבית החולים

ולוקח את הקרח.
★ אתה הולך לחדר הכושר (אם אתה המכשפה או מכונת המלחמה), נכנס לחדרי ההלבשה, פותח את החלון ומגיע לחדר של נערי המשלוח (ניתן לעשות זאת גם על ידי הערפד כאשר הוא במצב ערפל). הדרך השנייה היא (אם אתה הערפד על ידי מצב ערפל, אם אתה הגנב בהתגנבות) דרך פקיד הלילה בדואר.



אבי אזולאי מנהריה

STAR REACH ■

★ כדי להצליח במשימה, הפוך אחד או יותר מהגזעים המשתתפים, לגזע שלך. אתה תוכל להתקיף אותם ולכבוש את הכוכבים שלו, אבל הוא לא יוכל לעשות זאת לך.

וודרף והשניבל של אזימוט ■

★ לך לנהר, הרם את הקופסה ובעט ב-NUT.

★ קח את ה-NUT וזרוק אותו על הקבצן (שיושב בצד השני של הנהר), והוא יזרוק עליך מגף.

★ קח את המגף וחזור לבית שלך.
★ זרוק את המגף על הגג (במקום שנמצא המגף השני).

★ שים את המגפיים עליך (בינתיים ווודרף יוציא תמונה אל אזימוט).

★ עכשיו אתה יכול לחצות את הנהר בלי להישרף.

★ את כוס הקפה, תן לשיכור שיושב מחוץ לבאר.

Beurau 13 ■

★ איך להיכנס ל-LOCKER ROOM של שירות השליחויות? אם אתה משחק אישה, אתה יכול להיכנס ל-GYM של הבנות בבניין הסמוך ולעבור דרך החלון. אם אתה משחק את הערפד - הפוך לצורת ערפל ורחף.

★ כדי להפעיל את הטלוויזיה והווידאו בחדר של המנהל ב-AI, אתה צריך לפתוח את גלאי העשן שבחדרו ולהוציא משם את

הבטריות. את הבטריות צריך לשים בתוך השלט.

★ את הכספת פותחים על ידי לחיצה על הכפתור האדום.

★ שים את הקלטת (שמראה את המנהל פותח את הכספת) בתוך הווידאו, והפעל אותו ואת הטלוויזיה. הקול של המנהל יישמע ברקע והכספת תיפתח.

★ כדי להיכנס להופעה של הלהקה, אתה צריך לתת לשומר את הכרטיס.

הכרטיס נמצא בפח שמאחורי הדלת, באחד הבתים אליהם אתה פורץ (איזה בית? תתאמצו קצת!).

ליאור ארז מלוד

מורטל קומבט II ■

★ בכדי לעשות אגרוף-כוח, צריך להתכופף ולתת אגרוף גבוה.

★ בשביל להפיל, צריך להיות צמוד ליריב וללחוץ על אגרוף נמוך.

שאנג צונג ■

★ כדור-אש - פעמיים אחורה, פעמיים קדימה ואגרוף נמוך.

★ שינוי לקיטיאנה - הגנה, הגנה, הגנה.

★ שינוי לסקורפיון - הגנה, הגנה, למעלה.

★ שינוי למליניה - אגרוף גבוה,



מאת: אידלס דוד

מכל המשחקים שנוצרו על ידי חברת SIMTOWER, MAXIS הקרבה המרבית למשחק האם, SIMCITY. זהו, למעשה, SIMCITY אנכי. במקום קרקע ודרכים, חדרי כניסה ומעליות; במקום אזורים, עליך לבנות קומות.

המגדל, ממש כמו בית מלון, מדורג בשיטת הכוכבים המתייחסת לגודל, רווחיות, מתקנים וסוגי האוכלוסייה השונים במגדל. אם עלית בדרגה תוכל להכניס מתקנים חדשים למבנה. מגדל בדרגת כוכב אחד, למשל, מכיל רק דירות, משרדים ודוכנים של מזון מהיר; מגדל בדרגת שני כוכבים יכול חדרי מלון וצוות אבטחה; ברגע שעלית לדרגת שלושה כוכבים (1000 תושבים) תוכל לבנות מסעדות, בתי קולנוע, חדרי שירות, חנויות ומרכזי מיחזור של אשפה. בדרגת ארבעה כוכבים תוכל להוסיף

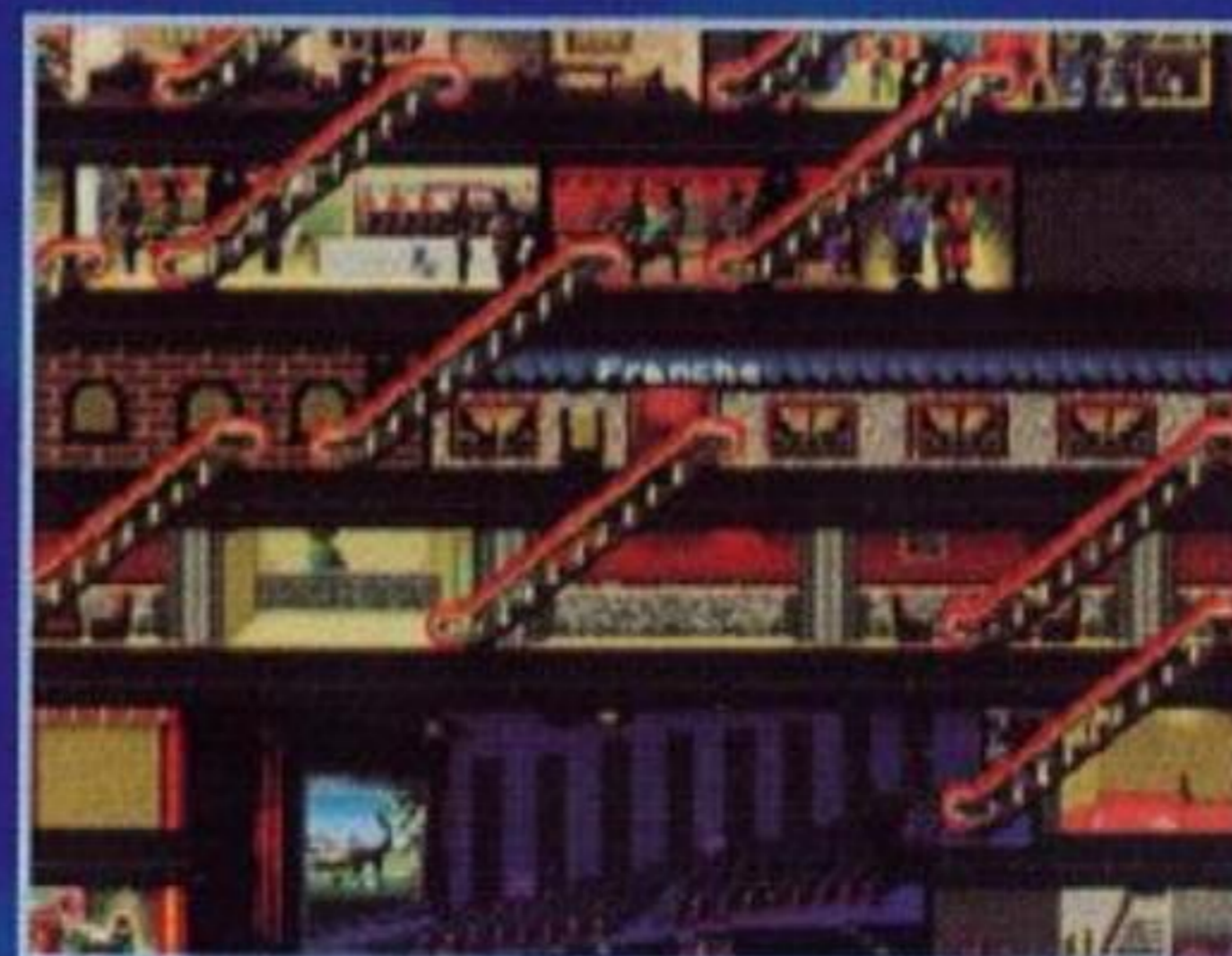
מדרגות במקום המעליות, ואתה יכול לעשות שימוש לא רע במדרגות הנעות, אבל אם אתה חושב שמישהו יעלה לקומה 99 במדרגות, הצחקת אותי. ב-SIMTOWER שלושה סוגים של מעליות: מעלית רגילה, מעלית שירות (עבור אנשי התחזוקה) ומעליות מהירות (במידה ותבנה חדרי מלון או סוויטות). המעליות נעות במהירויות שונות ועוצרות רק בחלק מהקומות (פרט למעליות המהירות). כך שאפילו פרט הכרחי, כמו גישה לכל הקומות במגדל, יש לתכנן מראש. למזלך, המעליות בלתי שבירות

SimTower

בית ספר לתחזוקה

ב-SIMTOWER עליך לבנות גורד שחקים אשר יהיה מסוגל להתקיים מבחינה כלכלית, כלומר, מגדל עם ייעודים שונים, חדרי מלון, דירות, חנויות, מסעדות, בארים ומשרדים. מתחילים לבנות את הסיפור. 10 קומות תת-קרקעיות, אולם כניסה שמעליו עד 99 קומות. כל יחידה הנוספת למגדל יכולה להיות דירה, חדר מלון, חנות, מסעדה, דוכן מזון מהיר או קומה של משרדים. יש גם כמה תוספות שימושיות למגדל, חלקן הכרחיות וחלק מהן בגדר מותרות שנועדו להנעים את חייהם של התושבים. לרשותך עומד תקציב ממנו אי אפשר לחרוג (אין לך אפשרות ללכת לבנק ולקבל הלוואה כמו ב-SIMCITY 2000). מצד אחד אתה מוציא כסף על בנייה ומצד שני אתה גורף רווחים מהמסעדות, הבארים ודמי השכירות של המשרדים, חדרי המלון והדירות.

למגדל תחנת רכבת תחתית משלו. בדרגת חמישה כוכבים ניתן להוסיף למגדל כיפה מהודרת. ברגע שיש לך מגדל בדרגה כלשהי, עליך להתמודד עם הבעיה המרכזית של המשחק ולהפגין יכולת אסטרטגית. בדיוק כמו ב-SIMCITY 2000, ככל שמתקדמים המשחק מתרכז יותר ויותר בניהול התחבורה ובהפחתת הצפיפות (כך ב-SIMTOWER מפגיש אותך עם רעיון ניהול מעליות). כן, אתה יכול לבנות



(אולי זהו אסון שאנשי MAXIS חשבו ליותר מדי ברור ומובן מאליו). העניין לא פשוט, לא די בבניית מגדל רב קומות ומלא במעליות. יהיה עליך ללמוד לנהל נכון את מערכת המעליות. בניית מערכת מעליות מקבילות זו לזו תעזור לאנשים במגדל להגיע בזמן ליעדם. חוברת ההדרכה ממליצה להפעיל את המעליות בצורה שונה בשעות מסוימות של היום. בשעות הערב, למשל, לעצור מעלית רק בקומות המשרדים ולנוע ללא עצירות בקומות אחרות, כדי לאפשר לפקידים לצאת במהירות מעבודתם. נסה זאת ותיאלץ להתמודד עם המון זועם שמגיע שוב ושוב לקומות הלא נכונות. יש להימנע מלהקשות על חיי התושבים. בדיוק כמו במשחק SIMCITY, כאשר אתה מקשה על חיי התושבים, הם קמים ועוזבים. מעבר לכך, קשה להשכיר דירות ומשרדים עזובים, אלא אם כן שכר



משחק SIM לא יכול להתקיים, ללא אסונות. במשחק שלנו אין אפשרות למנוע את אופציית האסונות

כמו במשחקים הקודמים. במשחק לא משתמשים במלה אסונות, אלא במלה מאורעות. איך שלא תקראו לזה ניתן להימנע ממקרים אלה.

אם לא בנית מספיק יחידות תחזוקה הכוללות מעליות שירות לחדרי מלונות, יצוצו פרעושים. אם המלון מזוהם, ובמקום תבקר אישיות חשובה, אתה יכול לשכוח מכוכבים. שריפות והתקפות מחבלים יגיעו באופן בלתי צפוי. אפילו במקרים של אסונות - הגורם הכלכלי משחק תפקיד מרכזי, מי יכבה את השריפה? אנשי הביטחון שלך או שתשלם למכבי האש, מי יסרוק את המגדל? האם תשלם לחבלן מקצועי או שתשתמש באנשי הביטחון שלך? יש גם הפתעות נעימות, אתה יכול לגלות אוצר שינפח את חשבון הבנק שלך ב-200,000 דולר.

מעניין שאנשי MAXIS לא המציאו את המשחק, הרעיון היה של החברה היפנית OPENBOOK, שהוציאה לשוק את המשחק TOWER. למעשה, אנשי MAXIS התאימו את ה-SIM-עולם לתוכנה לעולם ה-PC. הם יישרו את כל קמטים של ARCOLOGY או ממגדלי המשרדים.

SIMTOWER הוא גדול, רחב ועמוק לפחות כמו SIMCITY 2000. אין לו את כל האופציות שהיו במשחק הקודם, ומערכת מד ההצלחה די פשוטה (בהשוואה למשחק הקודם). שחקן מנוסה של SIMCITY ימצא SIMTOWER נוח לשליטה, מפני שהרבה עקרונות אסטרטגיים דומים מופעלים כאן. משחק מצוין כתוספת למשפחת ה-SIMCITY.

אתה לא יכול לבנות במצב של הפסקה ובזמן משחק, האנימציה גורמת לסמן להיות קופצני ולכן עליך להיזהר מאוד כשאתה מקים את יחידות הבנייה. מעקב אחר אנשים מהווה את החריגה העיקרית מסגנון משחקי SIMCITY. מכל הבחינות, הצד האסטרטגי של SIMCITY לא יפסיק להלחיץ אותך. למשל, חשוב לשמור על אחידות בקומות, שוכני דירות חושבים שהשכנים מרעישים יותר מדי, ואף אחד לא ממש רוצה לחיות בסמוך לדוכן מזון מהיר. לפעמים התקציב מתדלדל, במקרה כזה מומלץ להמתין, ולאסוף את ההכנסות, עד ההשקעה הבאה.



הדירה ירד לרמה נמוכה מאוד, כך שהפסד כולו שלך.

המשחק שונה מהמשחק SIMCITY בכך שניתן לזהות את האנשים. הם באים לעבודה, עורכים קניות לבית, מנקים את הבית, אוכלים, יוצאים לשתות ושוכבים לישון. הם גם מוציאים הרבה קיטור כאשר הם מחכים למעלית.

אתה יכול להתמקד בדמות מסוימת ותוך כדי כך לדעת יותר על חיי האנשים שנמצאים במגדל. תוכל אפילו לתת להם שמות ולעקוב אחריהם. ברגע שבחרת לשים מעקב אחרי מישהו, תוכל לקרוא לו בכל עת ולגלות מה הוא עושה ועד כמה

הוא לחוץ. מד הלחץ הוא למעשה מד ההצלחה שלך. אם רמת הלחץ של האנשים גבוהה מדי, הם עוזבים. מעקב ששיתי אחרי דמות מועדת לפורענות העונה לשם קובי סיט, העלה כי מד הלחץ שלה גבוה בהרבה מהמוצע, בנוסף לכך גיליתי שהדמות הזו מבלה את לילותיה בבארים מפוקפקים.

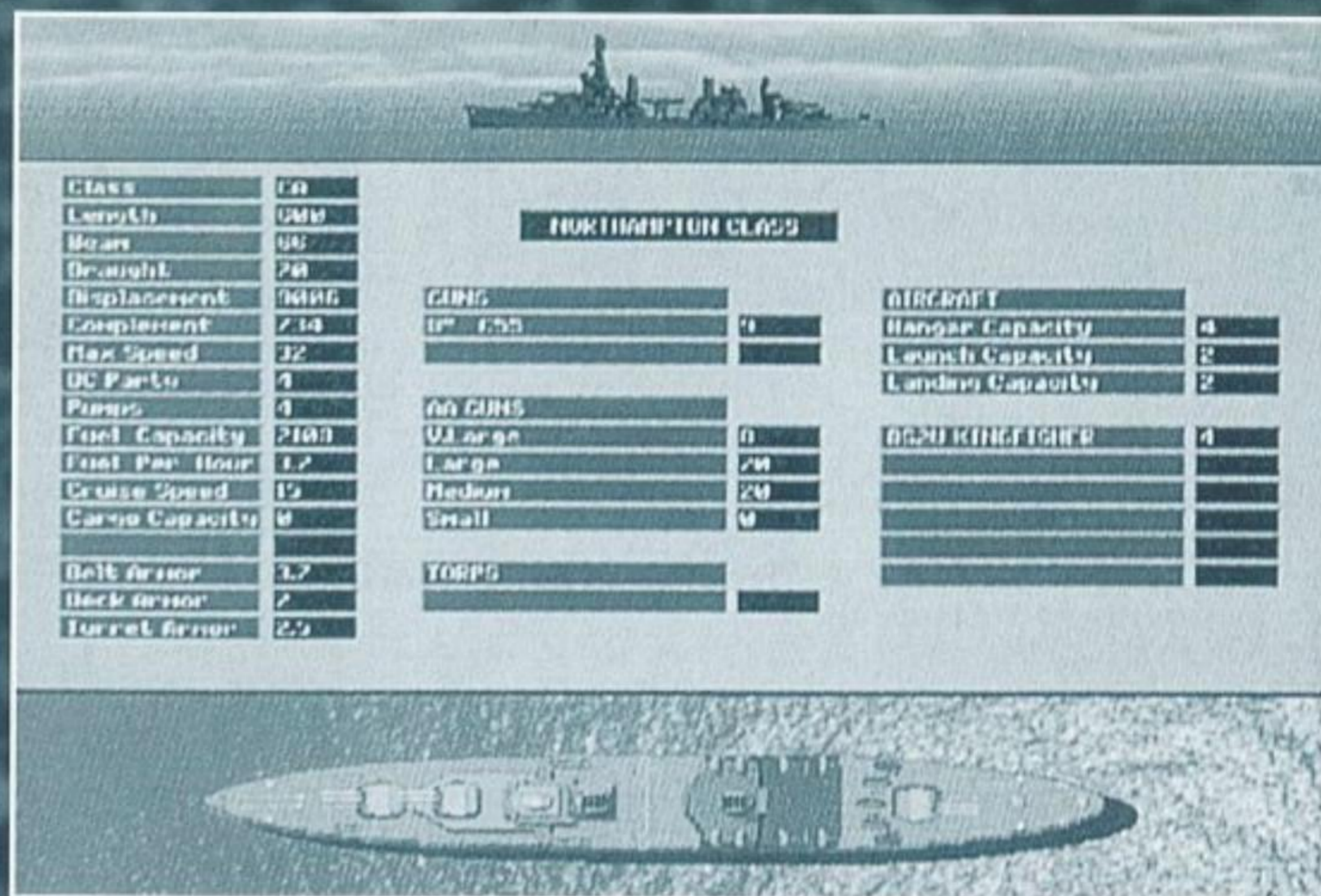
האפשרות לראות דמויות ולא נקודות כחולות, היא פלוס גדול, אך המשחק מעלה שאלות מוזרות, כמו: כיצד דיירי המגדל משקימים ביחד בדיוק ב-7:30 בבוקר, אפילו ביום חופש? מדוע הבנקים עובדים בשבת והדואר פתוח עד 9:00 בערב? כיצד 20 חניונים מספיקים במגדל של 65 קומות? למעשה, יש במשחק שני פגמים רציניים. קודם כל, המגדל לא כל כך מתאים לצורת מסך ה-PC. דרושים לא מעט גלגולים כדי להגיע מקומת הקרקע לפסגה. מורגש חסרונו של ה-ZOOM-OUT (כמו ב-SIMCITY), באמצעותו ניתן לראות את כל המגדל בתמונה אחת.

Great Naval



מאת: דייוויד כץ

לא הספקנו לעכל את GREAT NAVAL BATTLES 2, והנה מגיע מבית חברת SSI משחק ההמשך.



GNB3 לא מחדש הרבה, אבל נטעה אם נשלח מבט ציני על העניין. GNB3 שונה במקצת, זאת משום שבמשחקי מלחמה (כמו V FOR VICTORY/WORLD AT WAR של חברת ATOMIC GAMES), הירי מחושב כל כך טוב מההתחלה, כך שהדבר אחרון שהמשחק זקוק לו הוא אוסף של שינויים מיותרים.

אפשר להגיד ש-GNB3 עולה לגדולה דווקא משום שהוא כמעט ולא נוגע בנקודות החזקות. כלומר, המכונה וממשק השליטה של המשחק נותרו ללא שינוי, לעומת זאת התוכן הוא כבר סיפור אחר. אפשר להפיק מהתוכן החדש מספיק חומר, כדי למלא חבילת דיסקים של תסריטים. העובדה שכל זה מגיע בחבילה אחת הופך את GNB3 למשחק כדאי ביותר לרכישה. GNB2 עסק אך ורק בקרב של GUADALCANAL, GNB3 כולל, למעשה, את כל הקרבות המרכזיים בין כוחות יפניים/אמריקניים במלחמה על האוקיינוס השקט. בנוסף לכך נמצאים במשחק כמה קרבות קטנים וקרבות היפותטיים מרתקים המשלימים את התמונה.

מכונת המשחק מאפשרת פעילות אקראית. אם מתחשק לך משהו מיוחד, מוצע לך עורך תסריטים המאפשר לך לשנות את הקרבות הקיימים, או לבנות קרב שכולו שלך. אני חייב לציין שאין עוד משחק מלחמה בשוק שטמון בו כל כך הרבה פוטנציאל.

אתה יכול להשתמש בנתוני המשחק כאוות נפשך, נתונים המאפשרים לך, בין היתר, לייצל את מערכות הנשקים באופן משמעותי. ברגע שבחרת תסריט מוכן או שבנית קרב משלך, המשחק נעשה דומה ל-GNB2. מגשר הפיקוד המלחמתי אתה שולט בפעולות האסטרטגיות של הכוח הימי שלך, קובע קורסים לאנשי הצי, בוחר מבני גישה לאניות ושומר על זרימה של דיווחי המודיעין.

GNB3 מוסיף ממד מרענן בהתייחסות שלו למודיעין. עד עכשיו המודיעין התבסס על גיחות של מטוסים, ואילו

Battles 3

בהצגת GNB3 פשוט עצומה. ברמה אחת אתה יכול להדאיג את עצמך בקשר למיקום משחתת מסוימת בכדי לקבל שיגור מושלם של טורפדו; ברמה אחרת אתה יכול להשאיר את הנקודות הקטנות הללו "להסתדר בכוחות עצמן" כאשר אתה משחק את האדמירל הגדול.

משחקי GNB מיועדים לחובבי משחקי מלחמה (מגמה עקבית של חברת SSI), אבל לאחר שהופיע משחק כל כך קל להפעלה כמו PANZER GENERAL כדאי לבחון את המגמה מחדש. GNB3 ידידותי לשחקן והוא אינו מבלבל וקשה כמו HARPOON 2, למשל. אבל זכור - זהו משחק אסטרטגיה ממצה ומתיש.

זהו משחק נפלא. ההזרמה המסיבית של חומרים חדשים ב-GNB3 ממקמת אותו בליגה אחרת. אם רמת משחקי המלחמה תעלה בכל פעם במידה כה משמעותית, נהפוך למפונקים מדי.

GNB3 מכניס לשטח את הצוללות. הן לא מופיעות כיחידות בודדות (גם כך המשחק די צפוף), אלא הן מקבלות שטח פעולה משלהן (על ידי מסך מיוחד) והדיווחים שלהן מגיעים אליך באופן סדיר. כל זה מביא להשפעה ניכרת על אסטרטגיית המערכה, משום שצוללות יכולות להגיע למרחקים אדירים.

באופן כללי רוב העומס במציאת האויב (לפני שהוא מוצא אותך), מוטל על מטוסים המיועדים לטיסות ארוכות היוצאים מהבסיסים שעל האיים, ועל מטוסי גישוש לטיסות קצרות של הצי. כאשר אין אויב בסביבה וקשה לעקוב אחר הנעשה. הפעלת כוח פעולה רב שימושי בזמן דוחק, דורשת מהשחקן זריזות ידיים, אבל מי אמר שפיקוד על צי הוא עסק קל. אחד הדברים הטובים במשחק, הוא האופן בו אפשר להתמקד מהמבט האסטרטגי הכללי עד לשליטה בפעילות ספינה מסוימת. כמות התכנות שהושקעה



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

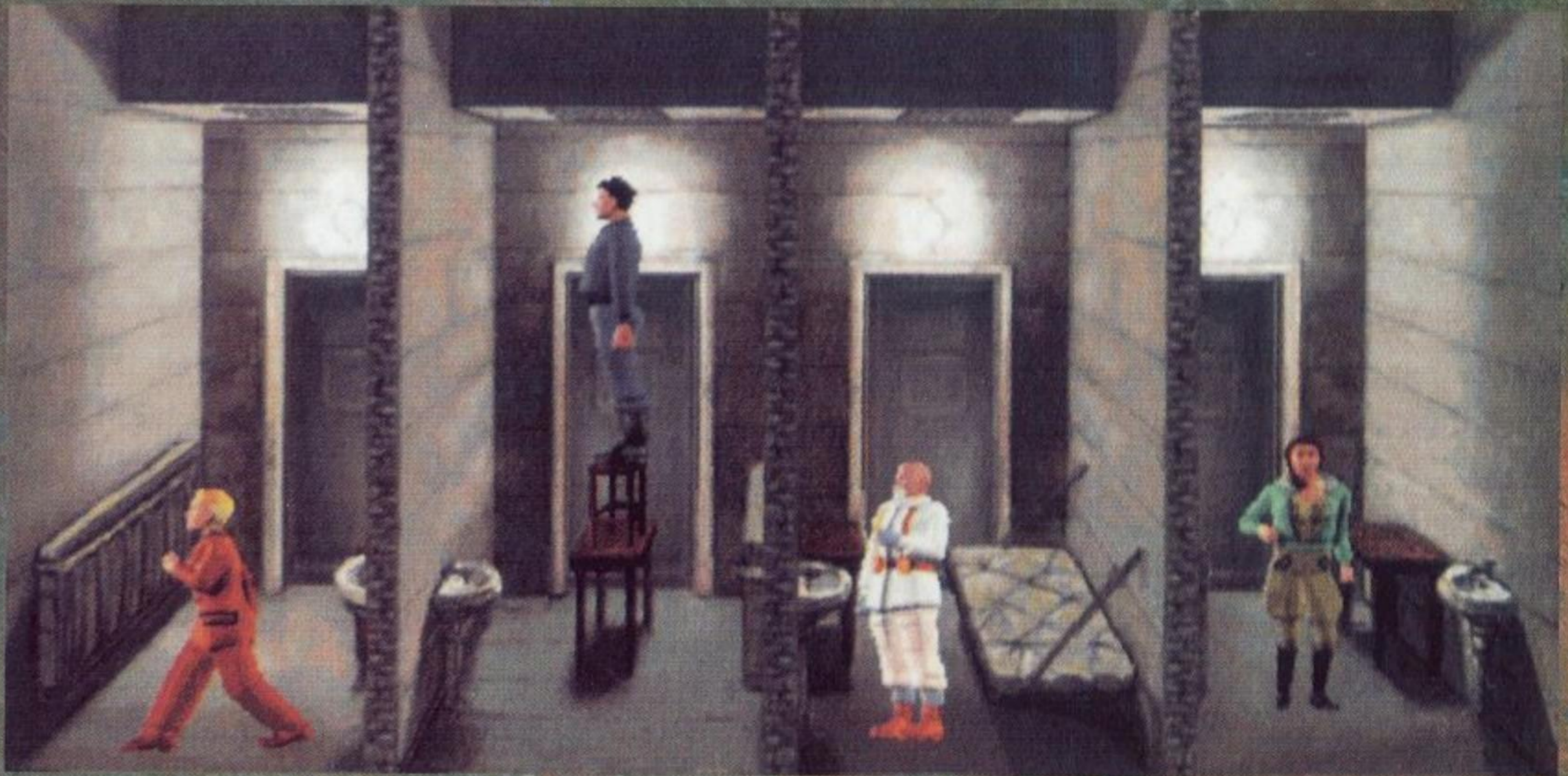
פרטי המנוי:	שם פרטי	שם משפחה	מס' חבר
מעוניין להמליץ על:	שם פרטי	שם משפחה	מס' טלפון
	שם פרטי	שם משפחה	מס' טלפון
	שם פרטי	שם משפחה	מס' טלפון



PRISONER OF ICE

ה ר פ ת ק ה ה ר פ ת ק ה

מאת: אידלס דוד



והצמדת אותו לקיר. היי מה עושה החבל על המראה? אתה קושר את החבל למברשת הניקוי

נפתחת... החלטת להפסיק לנסות. מה עושים? מה עושים? אולי המאוורר יכול לעזור, הזזת את המאוורר

נתקעת במקלחת. המנעול הישן מסרב להיפתח בפעם הראשונה. אתה מנסה ומנסה, אך לשווא, הדלת לא



ותגיע למסקנה הבלתי נמנעת, שאם אתה שחקן מנוסה, אתה פשוט שוחה עם הזרם. ניתן להמליץ על המשחק לטיפוסים הבאים:

(1) אלה שאוהבים את כל מה שקשור

המאפשרת חופש תנועה מלא והכול חלק על המסך. הדיבור במשחק כל כך טוב שלפעמים בא לך להרוג דמויות מסוימות, רק בגלל הקול שלהן. החידות במשחק די לוגיות, וממשק השליטה מצוין. הממשק בנוי כך שהשחקן יהיה מאוד מעורב. למרות הכל, יש כאן בעיה. ככל ששטח האחסנה גדל, החלו המתכנתים ליצור

של השירותים (שנטבלה מראש ב"דוגלי", מזון לכלבים) ומשלשל אותה דרך החלון. כלב דני גדול שם לב אליה, נוגס בה ורץ במהירות רבה, כשמברשת הניקוי בפיו. את הקצה השני של החבל אתה קושר לכיור. כשהחבל נמתח אתה הולך עליו, תוך שמירה על שיווי משקל, לעבר החלון הקטן שבבניין הנגדי. אתה פותח את החלון בעזרת סבון ומשלים את הבריחה מול עיניה המבוהלות של גברת כוהן, השכנה ממול.

היות ואתה גר בקומת הקרקע, יכולת לצאת דרך החלון או להתאמץ קצת ולפרוץ את המנעול, אבל אתה רגיל לשחק משחקי הרפתקה גרפיים על מחשבי PC. אתה רגיל לכך שאופציות לוגיות אינן עומדות בפניך.

"פיסה קטנה של נייר קופי חוסמת לך את הדרך."

לך מעל נייר קופי.

"אינך יכול לעשות זאת."

לך מסביב לנייר קופי.

"מה אתה רוצה שאעשה?"

אוקיי, הבנתי... אזמין את המלך REILEXIEUS, הלוחם העתיק.

"אתה קורא מספר הקסמים... בלאבלאבלוחס באלאבווחס פושקין... נייר

הקופי נעלם..."

כפי שהספקתם להבין, אני לא סובל את כל התפיסה האנטי לוגית שעומדת בלב משחקי ההרפתקאות, ולכן קשה לי שלא לאהוב את המשחק PRISONER OF ICE. כל החידות במשחק, חוץ מאחת (הבריחה מהכלא הנאצי), בעלות פתרון הגיוני. כמוכן שיש בזה גם מינוס מסוים מפני שזו גם הסיבה לכך שרבים כל כך טוענים שהמשחק הזה קל מאוד. אם אתה מכיר היטב את רזי משחקי ההרפתקאות, סביר להניח שתסיים את PRISONER OF ICE תוך יום אחד.

העלילה שומרת על האלמנטים הקלאסיים, H.P. LOVECRAFT... ספרי CALL OF CTHULHU... שנות ה-30... נאצים ופולשים מהחלל... זהו משחק המשך למשחק SHADOW OF THE COMET הכולל בתוכו כמה תרגילים מבריקים של מסעות בזמן. 1500 קטעי אנימציה, 50,000 ספריטים, 40 דמויות ויותר מ-150 תפאורות... אפשר להגדיר את הסיפור כשילוב מוזר של TERMINATOR 2 עם צוות השחקנים של INDIANA JONES ומפלצות מהנוסע השמיני.

הגרפיקה, כפי שניתן היה לצפות מהמתכנתים הצרפתיים, פשוט מדהימה. הדמויות צולמו בטכנולוגיה של תפיסת תנועה, הסביבה היא תלת-ממדית,



ל-LOVECRAFT. "אופס זהו NECROMONICON! ספר המתים!" (2) אנשים עם מוח לא לוגי. אין לי שום כוונה לפגוע, פשוט ככל שאתה מתרחק מהיגיון, כך גם לוקח לך יותר זמן לסיים את המשחק ואתה מרגיש שקיבלת תמורה עבור כספך.

(3) אנשים שמאוד אוהבים משחקי הרפתקאות גרפיים של חברת INFOGRAMES. העלילה והממשק, מהווים פסגה מקצועית של חברה זו.

וכעת לכל האחרים, לא המשוגעים לדבר, לא חסרי הניתוח הלוגי היומיומי, לא הפריקים של משחקי ההרפתקאות (אני מניח שנתתם כמה קוראים). PRISONER OF ICE הוא משחק שמקפיד מאוד לערב את השחקן. זהו משחק מבדר, עם מסגרת של סיפור אגדי, אבל היזהר מהאפשרות לגמור את המשחק כולו בזמן די קצר. זהו משחק ססגוני ואפשר לשים אותו בשורה אחת עם משחקי ההרפתקאות הטובים ביותר.

עם הוצאת המשחק לשוק עושה חברת INFOGRAMES יותר מלהפיץ עוד משחק הרפתקאות משובח, היא למעשה שולחת איתות נוסף בידיבות העסקית הנצחית בינה לבין חברת LUCASARTS שחייבת להתחיל לפתח תרופת נגד. מה שבטוח, אנחנו לא מפסידים מהעניין דבר וחצי דבר.

משחקים ארוכים יותר. מסתבר שיצירת משחקים ארוכים עשויה לעצבן. למה ללכת את כל הדרך מקצה אחד של המפה הגדולה לקצה השני ובחזרה, דרך המון סצינות גמורות, רק כדי להשיג חפץ הנחוץ לפתרון חידה?

כנראה שלא רק אני בא בטענה זו למתכנתים. העובדה שבתי תוכנה החלו להפריט את ההרפתקאות שלהם לנגיסות קטנות יותר, מוכיחה זאת. PRISONER OF ICE הוא חלק מתפיסה זו, מה שהופך אותו למשחק די קל, משחק המחולק לעשרה פרקים, כשכל פרק, מורכב למעשה מארבעה או חמישה מסכים. עם שטח כה קטן, די הגיוני שאתה יכול פשוט להזיז את העכבר על גבי המסך כולו, עד שתפגע בחפץ מוסתר היטב הנחוץ לך כדי להמשיך לשלב הבא. תוסיף לכך שמירה אוטומטית של המשחק ואת העובדה שהמשחק לא מאפשר לך להמשיך עד שלא אספת את כל מה שדרוש לך,



GAME RUNNER



מאת: אסי אופנהיימר

אחרי רחיצת 2000 מכונות בחופש הגדול יש סוף סוף מספיק כסף לקנות עוד זיכרון למחשב, הרי הדבר

משחקי זיכרון

הכי מרגיז בעולם זה לקבל הודעת "not enough memory" כשמריצים את המשחק החדש והיקר, שזה עתה קנינו במיטב כספנו. המחשבה הראשונה שעוברת בראש היא - לנפץ את המחשב לרסיסים, המחשבה השנייה שעוברת בראש היא - לקנות עוד זיכרון.

אחרי שהצלחנו לשמור על איפוק ובאותה הזדמנות גם לשמור על תקינותו של המחשב - נוציא את מיטב כספינו על עוד ארבעה או שמונה מגהבייט של זיכרון, אך אז - הפתעה. נפעיל את המחשב... ואופס... כלום. אותה הודעה בדיוק, כאילו לא שטפנו רכבים כל הקיץ, בשביל מחשב כפוי טובה שעכשיו כבר ממש מתגרה בגורלו.

נכון, הרבה משחקים דורשים כמות גדולה יותר מ-4MB של זיכרון אבל במקרים כאלה הדרישות מופיעות על גבי האריזה. אל תרוצו לקנות זיכרון מעבר למה שרשום בטבלת ה"דרישות" שמגיעה עם המשחק, זה פשוט לא יעזור. הבעיה כאן היא אחרת לגמרי. כדי להבין את הבעיה, צריך להבין את הרקע (אני מבטיח להיות תמציתי).

זיכרון המחשב מחולק לשני חלקים, החלק הראשון, בו ממש מתבצעת עבודת העיבוד, גודלו 640k והוא נמצא בתחתית טבלת הזיכרון. כל ה"בשר" של כל משחק, למעשה, חייב להימצא בו ושאר המרכיבים - התמונות, הקולות ושיירי מידע נוספים ממוקמים בזיכרון ה"עליון". פה בדיוק נוצרת הבעיה. כל הממשקים (תוכניות קצרות שמלמדות את המחשב כיצד לעבוד עם כלים שאינם מהווים חלק אורגני ממנו, כמו: העכבר, כרטיס הסאונד, או ה-CD-ROM והמודם) שצריכים להישאר כל הזמן בזיכרון, נמצאים בזיכרון התחתון ותופסים למשחק את המקום המינימלי

הדרוש לו. ולבעיה... פתרון: חברת QUARTERDECK אשר ידועה בפיתוח תוכנות ניהול וזיכרון למקצוענים (תוכניות רציניים וכו'), יצאה בגרסה של מנהל זיכרון, דווקא לקהל צרכני משחקי המחשב.

GAME RUNNER הוא שם התוכנה, ותפקידה להעביר את כל הממשקים אל הזיכרון ה"גבוה" יותר, ובכך לתת למשחק שלנו מקום לעבוד כמו שצריך. כמוכן שבשביל לעשות את העבודה התוכנה חייבת להכיר את כל הדמויות הפועלות ולזהות בדיוק את השיגעונות של כל

למזלנו, התוכנה בנויה כך שההיכרות עם הממשקים ושיגעונותיהם, כמו גם השינויים בקבצים הראשוניים מבוצעים באופן אוטומטי (אפשר גם להגדיר הכל ידנית, אבל זה בוך שלא כולם יצליחו לצאת ממנו), פשוט נותנים לה לרוץ, לזהות את הכל ולערוך שינויים ב-AUTOEXEC וב-CONFIG עד לבלי היכר. בגלל השינויים האלו שעלולים להיות הרסניים, מומלץ מאוד לשמור עותק נוסף של הקבצים הנ"ל. לאחר ההתקנה מכבים ומדליקים מחדש את המחשב והכל בדרך כלל רץ יופי.

עם התוכנה דחפו היצרנים עוד שתי תוכנות קטנות ובלתי משמעותיות, הראשונה - אחראית לניהול זיכרון המטמון (זיכרון שמוקצה לזכור את הדברים האחרונים שנקראו מהדיסק או מה-CD-ROM, כדי שאם המשחק יצטרך להשתמש באותו המידע, המחשב לא יצטרך להאט את מהירות המשחק בעקבות הפניה חוזרת לדיסק או ל-CD-ROM. התוכנה יעילה לפעמים ובאמת מצליחה להאיץ את מהירותם של חלק מהמשחקים. יש לציין שתוכנת ה-SMART-DRIVE שמגיעה חינם עם ה-DOS או ה-WINDOWS עושה את אותו הדבר באותה היעילות ואף ביתר אלגנטיות.

תוכנה נוספת בחבילה היא ה-GAMECHEATER, אשר בדרכים עקלקלות תגניב לכם עוד כמה פסילות, תחמושת, כסף, או תקפיץ אתכם לרמות שכדי להגיע אליהם באופן חוקי צריך להביס אויבים אכזריים. שוב - התוכנה עושה את מה שמבקשים ממנה אך היא מותאמת ל"ענתיות" בלבד כמו - PRINCE OF PERSIA, LEMMINGS וכו'. בסך הכל GAME RUNNER מאוד מומלצת, אבל את המסביב אפשר להשאיר בחנות.



ממשק - מתי הוא נעלב כשמפנים אותו למעלה ומחליט להשבית לנו את המערכת. דחיקת הממשקים צריכה להיעשות בזמן הפעלתם (עם הפעלת המחשב), לכן התוכנה צריכה להיות מותקנת בתחילת קובצי ה-AUTOEXEC וה-CONFIG. GAME RUNNER נועדה, כאמור, לקהל חובבי המשחקים, אשר אינם בהכרח בקיאים ברזי הממשקים שברשותם. לכן,

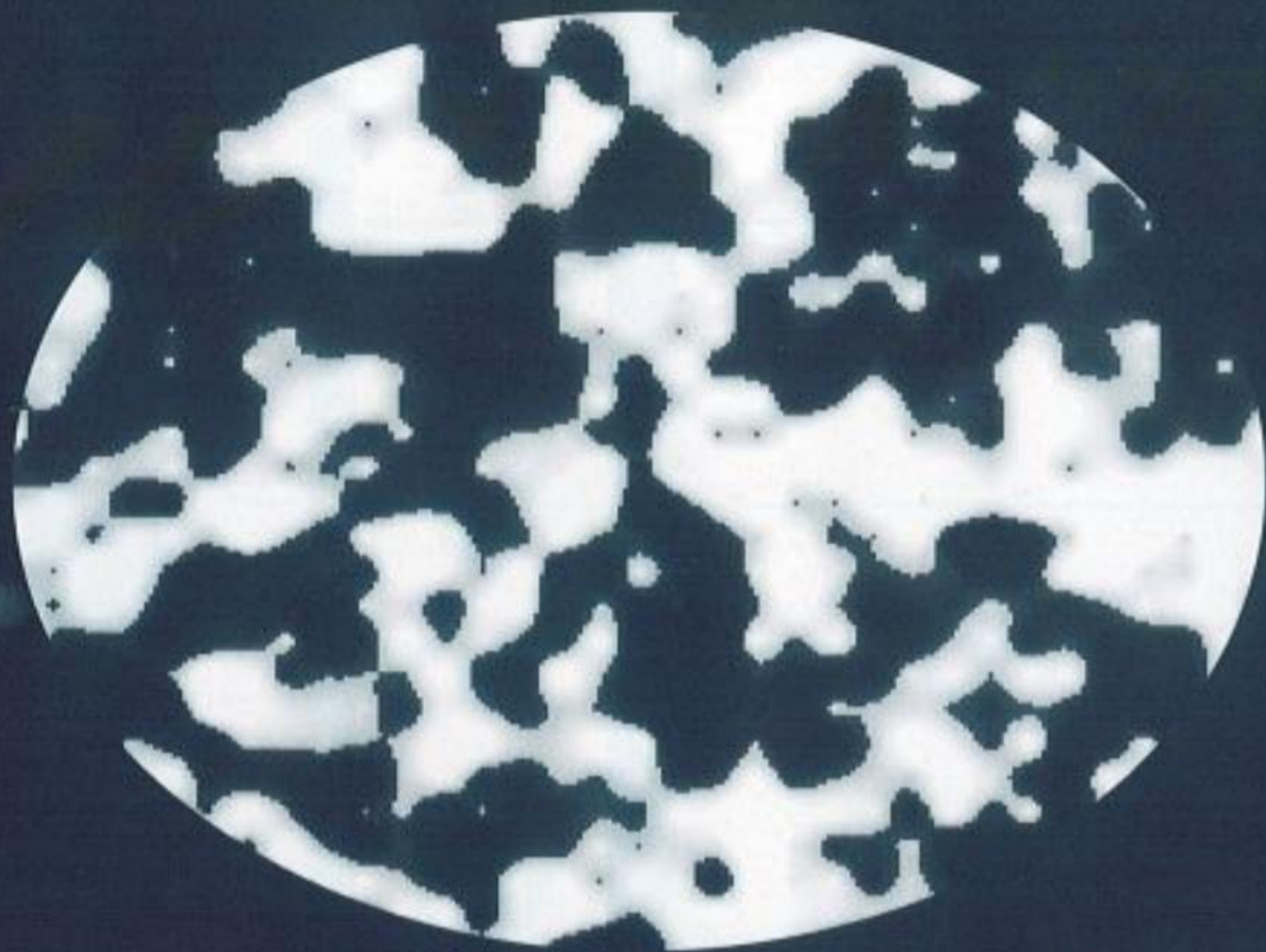


לחיות בכוכב שכולו
הר געש אחד גדול,
ולכן תצטרך להשקיע
יותר בבנייני מגורים
ובחנות לייצור מזון.

יוצרי המשחק דאגו

לכך שתתקיים האפשרות לשחק ב-2
שחקנים על אותו מחשב (לא במודם), או
נגד עוד שני שחקנים אותם משחק

STAR REACH™



חלל אסטרטגי

המחשב. לבחירתך 22 מסכים שבחלקם
יותר מ-10 כוכבים לכבוש, פירוש הדבר
שמגוון האפשרויות עצום. ניר ואני ניסינו
לשחק במשחק הזה ביחד ומאוד נהנינו,
היות והמסך מתפצל ל-2 חלקים, אף אחד
לא תלוי בתנועתו של השני. רמת הכיף
עולה בדרגה אחת לפחות, במשחק של שני
שחקנים. נקודת חן נוספת במשחק היא
מגוון המנגינות והצלילים המתאימים
מאוד למשחק, המכניסים לאווירה
ונשמעים באופן איכותי, בלי יוצא מהכלל
(סאונד בלאסטר 16 ביט יתקבל בברכה).
הגרפיקה טובה, אם כי קיים פער מסוים
ברמת הגרפיקה הפשוטה יחסית במסך
המציג את מיקומך הכללי, לבין המסך
המראה את החללית, או את המפעלים
שברשותך.

STAR REACH הוא משחק שמצריך
הרבה סבלנות ותכנון טוב לטווח ארוך,
מתאים לכל מי שאוהב קרבות חלל
ומשחקי אסטרטגיה.

קרובות ביותר ליד כוכב ידידותי על מנת
למלא דלק. במידה ולא תספיק למלא דלק
תפוצץ, כך שרצוי מאוד לפקוח עין על
מד-הדלק.

כדי לנצח במשחק עליך לכבוש את
הכוכב של היריב. תוכל לעשות זאת על
ידי בניית חלליות ונמלים. נמל יכול
להכיל עד שמונה חלליות, אותן אפשר
לשגר בבת אחת ככוח תקיפה מסיבי,
שיפוצץ את האויב לחתיכות קטנות
שירחפו לנצח בחלל (סליחה, קצת
נסחפתי). רק שיש בעיה, החלליות עולות
כסף ומיוצרות ממינרלים אותם עליך
לכרות באדמות הכוכב. כסף אתה משיג
מהתושבים וכדי להשיג מינרלים אתה
צריך לבנות מכונות כרייה.

בנוסף לכך, קיימים ביקום כמה סוגי
כוכבים. אם תנסה לכרות מינרלים מכוכב
מסוג MOON תגלה שהדבר כרוך בקושי
רב, אולם בכוכב מסוג VOLCANIC תוכל
לאגור את הכמות הגדולה ביותר. כמובן
שלמתיישבים המסכנים יהיה קצת קשה

מאת: אורן רביב

חברת INTERPLAY הוציאה
לשוק משחק CD חדש. אחרי שארוז
עם המשחק את חוברת ההוראות
הנצחית ש-50% מהקונים קוראים
אותה ו-50% האחרים משתמשים בה
כמשטח לעכבר, עלה רעיון שטני
במוחם של אנשי החברה.

"יש לי רעיון!" אמר סוכן מכירות ב'.
"דבר ויאירו שפתיך!" אמר סוכן
מכירות א'.

"למה שלא ניצור אריזה בעלת
גיאומטריה יוצאת דופן, כזו שתשגע את
כל האנשים שמנסים לדחוף את המשחק
לתיק גב ממוצע. אנשים כמו אורן רביב..."
אמר סוכן ב'.

"כך נכריח אותו לקחת רק את המשחק
שלנו הביתה, ולהשאיר את המשחקים
האחרים במערכת, מה שיגרום לו לרכז את
הכתיבה רק במשחק שלנו. אני כבר שולח
הוראה לאנשי התכנון הגרפי." סיכם סוכן
א'.

אריזת המשחק STAR REACH בנויה
כך, שעל פני העטיפה בולטת מעין חללית
קרוב, שיוצרת רכס הררי שבור על פני
האריזה. אריזה המהלכת אימים על אנשי
המחסן המנסים בתמימותם להקים טור
אנכי מאריזות המשחק.

המשחק STAR REACH מאוד מזכיר
את המשחק STAR CONTROL. אתה
מפקד חללית בשנות לחימה בין גזעים
שונים של היקום. אתה משייט בין
הכוכבים השונים על מנת לייצר עוד
ספינות חלל או לבנות מבנים נוספים על
גבי הכוכב שלך.

המשחק כולו מתרחש בחלל, את חלקו
העליון של המסך תופס המסך הראשי
שמראה את החללית שלך ואת הכוכבים
לידם היא עוברת, ובחלקו התחתון נמצא
מסך הודעות ומסך המעדכן אותך אודות
מצב החללית. אתה יכול לבחור אם לקבל
את ההודעות בקול, כלומר, דרך הרמקולים
של המחשב, או בצורה של כתובות על
המסך (מומלץ לבעלי סאונד בלאסטר 8
ביט). בסך הכל החללית שלך נעה מעט
מאוד בחלל, ואתה צריך לעצור לעתים

INTERMEDIA

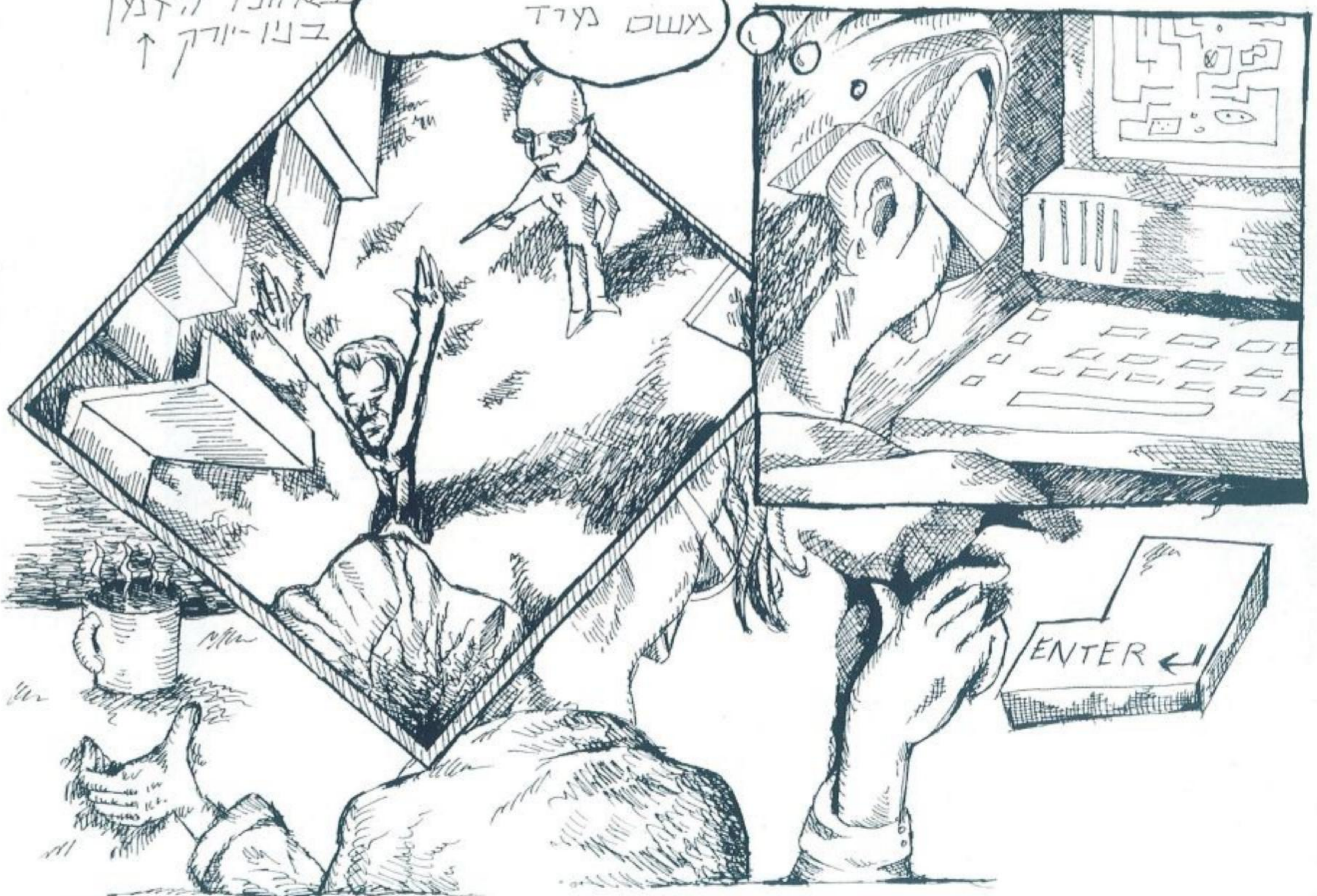
פרק-ד
מאת-דן דברת

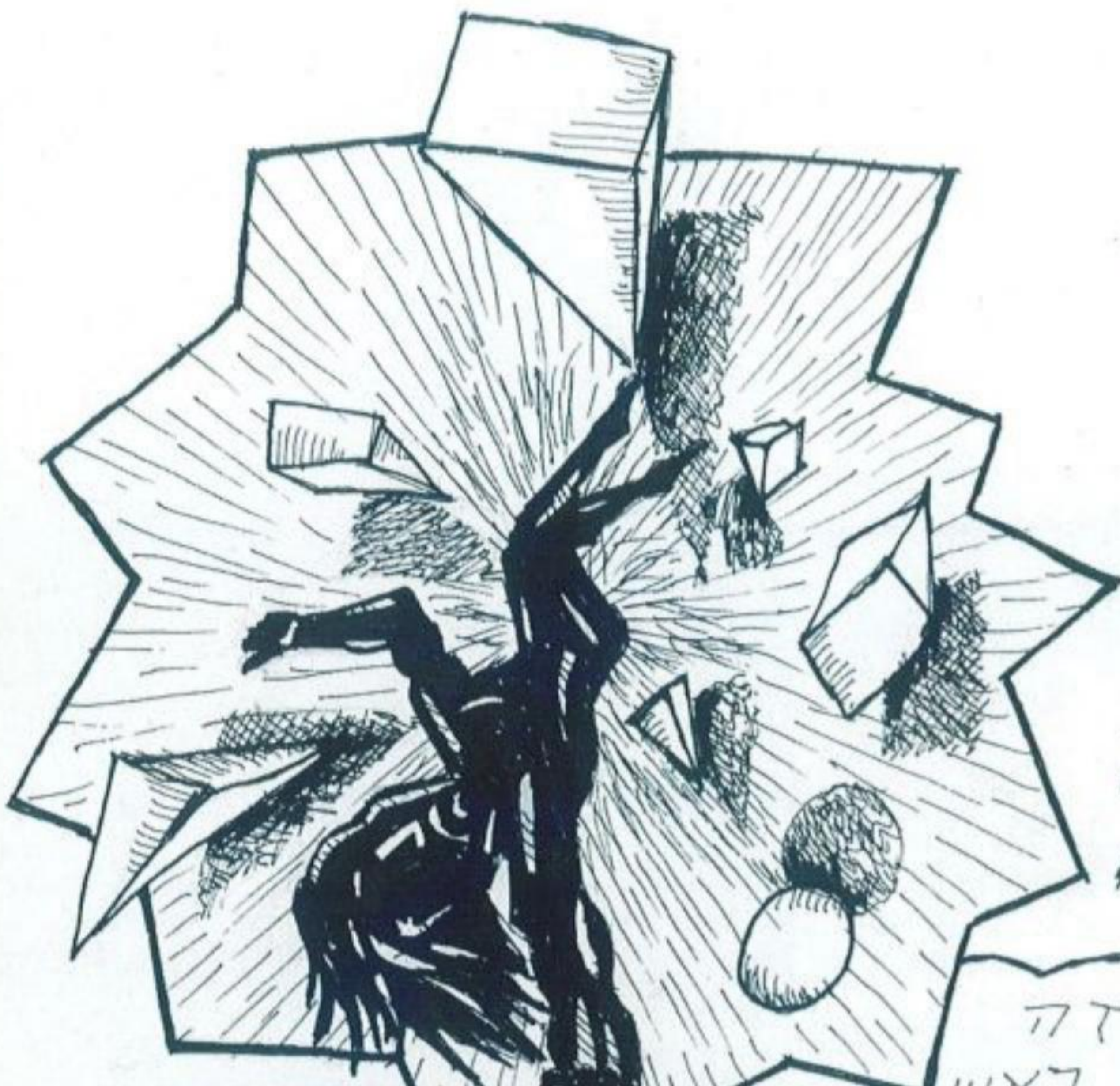


תקציר:
בטל-מחשב
בסכנת
חיים
בדיוק
באותו
הזמן דסטי
מקבל
את
ההודעה
האיסתורית

צדק
להוציא אותו
אשם מיד

באותו הזמן
בני-יורק ↑



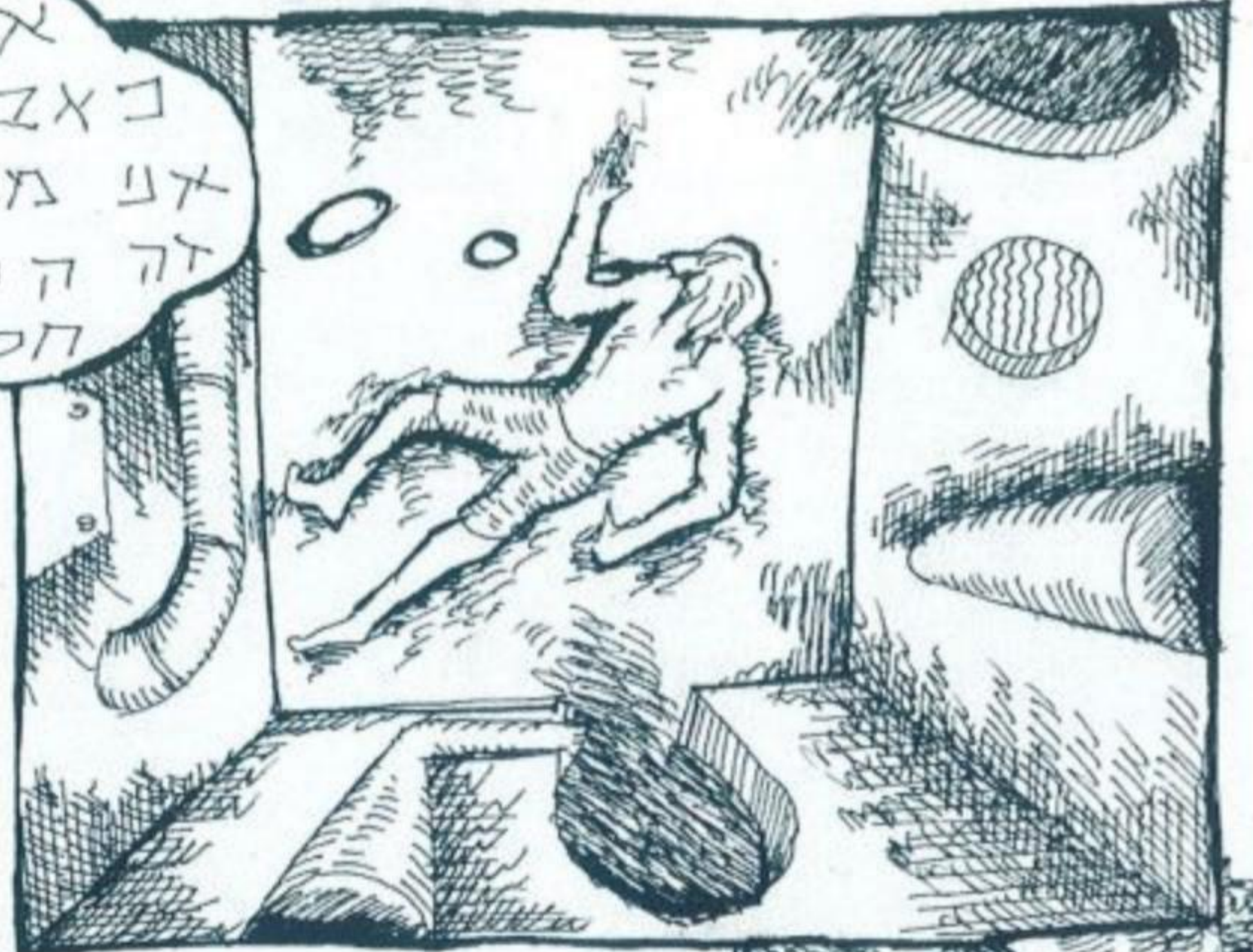


היי!!!
לאן הוא
נעלם

פ.ת.ת.



איזה
כאב לאש
אע מקווה שכל
זה יהיה רק
חלום.



איפה אע
בכלל



זה לא
חלום, נא,
תסתכל על
האסד

בקרוב תזבין
הכל...



WARRIORS



מסביב למכרה

על אגף האספסוף



משחקי המכות חזרו ובגדול. בגיליון זה קראתם כבר על-FIGHTER, וזה אחרי SUPER STREET FIGHTER II TURBO שליווה את MORTAL KOMBAT II, כשבדרך MORTAL KOMBAT III. מדוע יש כל כך הרבה משחקי מכות?

מאת: דויד זילברשטיין

קומבינציה של כמה כפתורים ותנועות. בניגוד ל"מכונות", שוק ה-PC הוא ג'ונגל שהרבה יותר קשה לשרוד בו. לכן כל משחק חייב להחזיק באמתחתו, כמה וכמה גימיקים. WARRIORS לא אכזב. לכל דמות יש נשק באמצעותו היא יכולה להילחם. ישנו גם מהלך סודי, "קסם" אם תרצו, שמוריד מכוח הקסם של הדמות, בלי קשר לכוח הרגיל שלה. גימיק נוסף הוא, שברוב המסכים, ניתן להיתלות באיזשהו חפץ (ענף, מוט, משקוף וכו'...) ולבעוט ממנו באויביך.

ההפתעה הכי גדולה של WARRIORS, ומה שהופך אותו לכזה להיט, היא העובדה שניתן לשחק בו גם ב-SUPER VGA. כן! לחיצה אחת והכל הופך לגרפיקה חדה ובשלל צבעים, ענקי (לדעתי, רק אז בכלל שווה להתיישב ולהתחיל לשחק. ישנה גם אופציה של "שידור חוזר" לאחר הקרב, בה תוכל לצפות במהלכיך, להקפיא את התמונה, וללמוד להבא. כמובן, שאותן אופציות של קושי, רמת פירוט, הצללה, מוסיקה, וכל המרכיבים האחרים שיכולים להריץ את המשחק הכי מהר וטוב בכל מערכת ומערכת, לא נשכחו גם כאן.

לנו את ה-PCI שמאפשר זרימת נתונים ב-64 ביט, וכנראה שהמתכנתים הצליחו ליצור אנימציה יותר חלקה וזורמת, שלא תקפיא לנו את המשחק בכל רגע. בנוסף לכך, יש שלל גדול של ג'ויסטיקים טובים ל-PC, ואף כאלו המחקים את ה-GAMEPAD של הסגה והנינטנדו, שיש הטוענים שהם עולים בנוחיותם על ג'ויסטיקי מאורות המשחקים הקודרות. לכן, בשוק שבו שלטו ה"קווסטים" עד היום באין מפריע, מתאזן היחס, ו-WARRIORS הוא דוגמה טובה מאוד למשחק מכות חדש ל-PC.

ב-WARRIORS אנו צופים בסרטון פתיחה מדליק, לא בווידאו (תודה לאלו), אבל בסגנון קומיקס אמריקני חלק וצבעוני. לאחר מכן, כמובן, ניתן לבחור דמות. יש לנו את מבחר הדמויות הרגיל, הפעם רק במתכונת פנטזיה, המכילה בין היתר, את הלוחם הרומי (CARCERES), נזירת השאולין (ZIA), הפיראט בעל היד האחת (CORTO), המתאבק המזרח אירופי (FERGUS), המכשפה המצרית (NEFTIS), ראש השבט האפריקאי (OSINKIRA), ועוד...

כמובן שמעבר למבחר מכות רגיל יש לנו את המכות המיוחדות שדורשות

בתור התחלה, הסיבה הטכנית. אם תכנסו למרכז משחקי וידאו, תמצאו שם משחקי מכות למכביר. למעשה, אפשר להגיד, שמשחקי מכות לסוגיהם, הם הזן השולט במקומות האלו. מדוע שונה הדבר ב-PC? מכיוון שעד לתקופה האחרונה, משחקי מכות כאלו, לא היו "מיתרגמים" טוב ל-PC. מבחינה ויזואלית הגרפיקה לקתה בחסר (לאו דווקא מפאת בעיות רזולוציה. את המכשול הזה פרץ ה-SVGA מזמן), והאנימציה היתה מרצדת ולא חלקה כמו ב"מכונות".

סיבה נוספת היא מוט ההיגוי - הג'ויסטיק. ב"מכונות" יש ג'ויסטיק שאין שני לו! (כשהוא פועל, וזה ששיחק לפניך לא הרס אותו, או ציפה אותו בטחינה מהשווארמה וכו'...). הוא ארוך ויציב (מקובע לשולחן. לא צריך להחזיק אותו ביד, והוא לא מהודק עם "פומפות" כמו שלט "נהג חדש"), שכל פעם שמשחקים במירוץ מכונות ופונים פנייה חדה במהירות מופרזת, כל ה"פומפות" מתנתקות להן (כמו שלט "נהג חדש"...). כיום, מעבר למעבדים מתקדמים ומהירים, רמת כרטיסי המסך עלתה, יש

אזכור את הזמן באי פרטים...



על מתמטיקה • המורה הפרטי שלך ללימוד מתמטיקה

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

▲ חטיבת ביניים

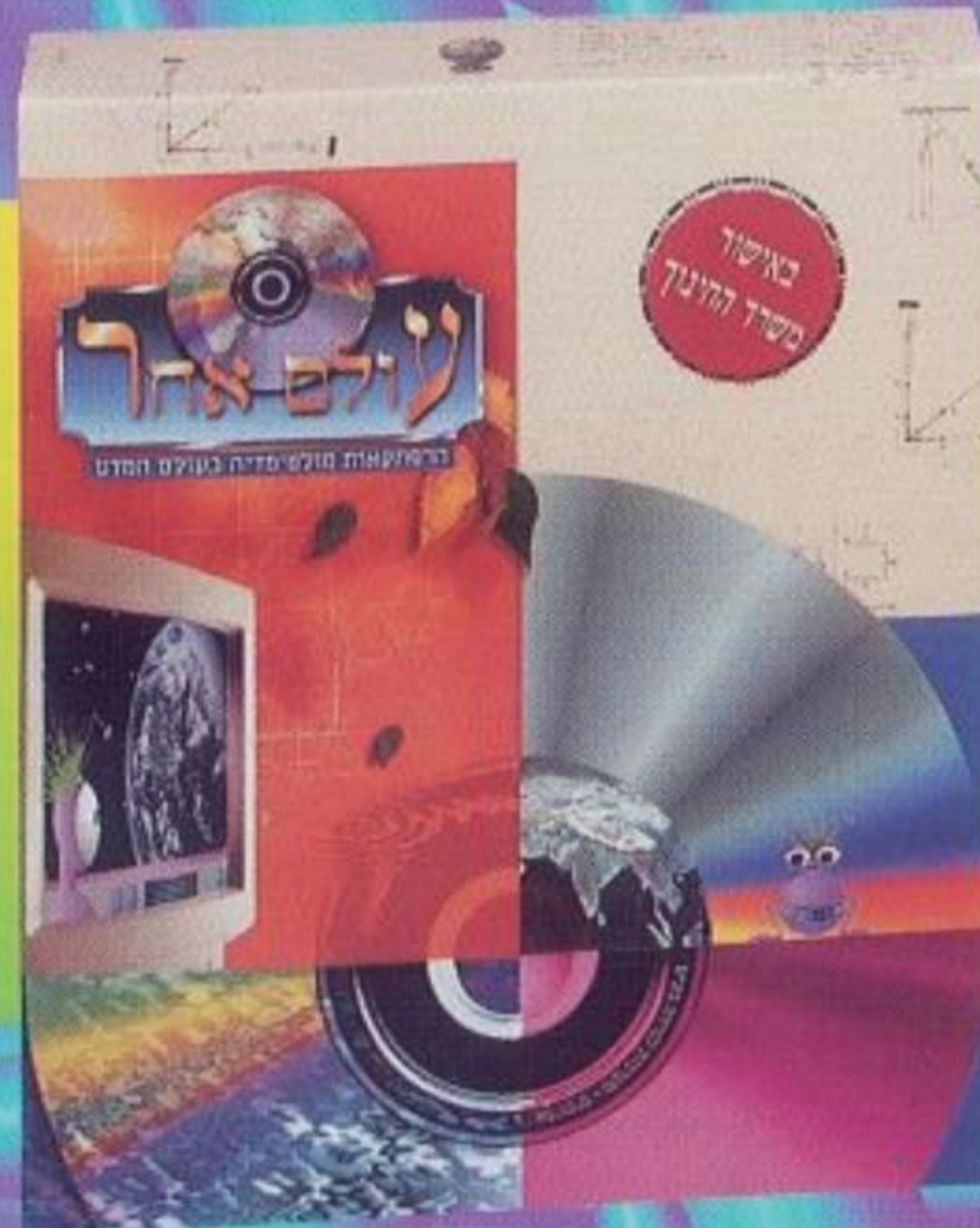
▲ חטיבה עליונה

▼ חטיבת ביניים
▼ חטיבה עליונה



כל התוכנות באישור משרד החינוך

כל התוכנות פותחו על-ידי חברת אדיוסופט החברה הישראלית המובילות בישראל ובאזור הפיתוח לומדות ובשיתוף עם משרד החינוך



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

▼ חטיבת ביניים

▼ חטיבה עליונה

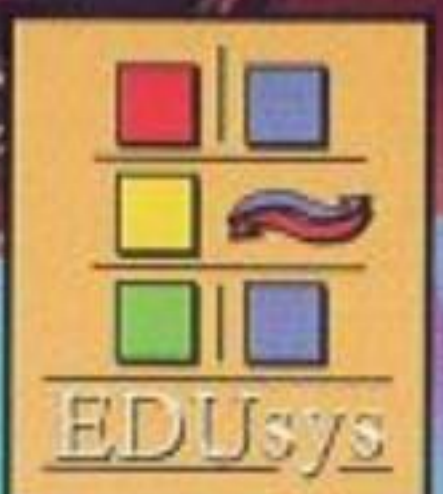
על פיזיקה • המורה הפרטי שלך ללימוד פיזיקה

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

להשיג בחנויות המחשבים המובחרות וברשת חנויות באג סטור



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



זכויות היוצרים - קרי אין לך כל זכות לעשות זאת וקיים סיכוי סביר שאיזו "נשמה טובה" תתקשר לחברה המייצגת את בית התוכנה שיפעל בעניין.

יותם בן 15.5 מציין את העובדה שרק עשירים יכולים להרשות לעצמם לרכוש משחקים, וגם אם מישהו קונה משחק, עד שיוכל להרשות לעצמו לקנות משחק נוסף יעבור זמן רב. יותם מרגיש שחלק מחבריו החלו לאבד עניין במשחקי מחשב וחבל. שאלתו היא האם ניתן להוזיל את מחירי המשחקים ומדוע אין ספריות השכרה?

היי יותם. כפי שכבר הסברתי פעמים רבות, הפקת משחק ברמה, כרוכה בהשקעה כספית עצומה - מאות אלפי דולרים! כדי להחזיר את ההשקעה ובל נשכח שבית התוכנה מעוניין גם להרוויח, צריך למכור המון עותקים. לא כל משחק שטוב בעיניך מצליח להימכר, ומשחקים רבים אינם מכסים אפילו את ההשקעה.

דווקא בישראל מחירי המשחקים החדשים נמוך (אפילו מהמחירים בארה"ב) מהסיבה שחברות ישראליות רוכשות זכויות עבור הפקת המשחק באריזה עברית, ובתי התוכנה הגדולים שמרוויחים בעיקר מן השוק האמריקאי או האירופאי עושים חשבון שיהיו מספיק אנשים שירכשו את המשחק גם במחיר גבוה. במקביל הם אינם מפחדים שהמחיר בארץ יהיה זול, מכיוון שמבחינתם זהו כסף נוסף ללא השקעה מצידם, מה גם שאי אפשר למכור את האריזה העברית בחו"ל ולהתחרות בבתי התוכנה.

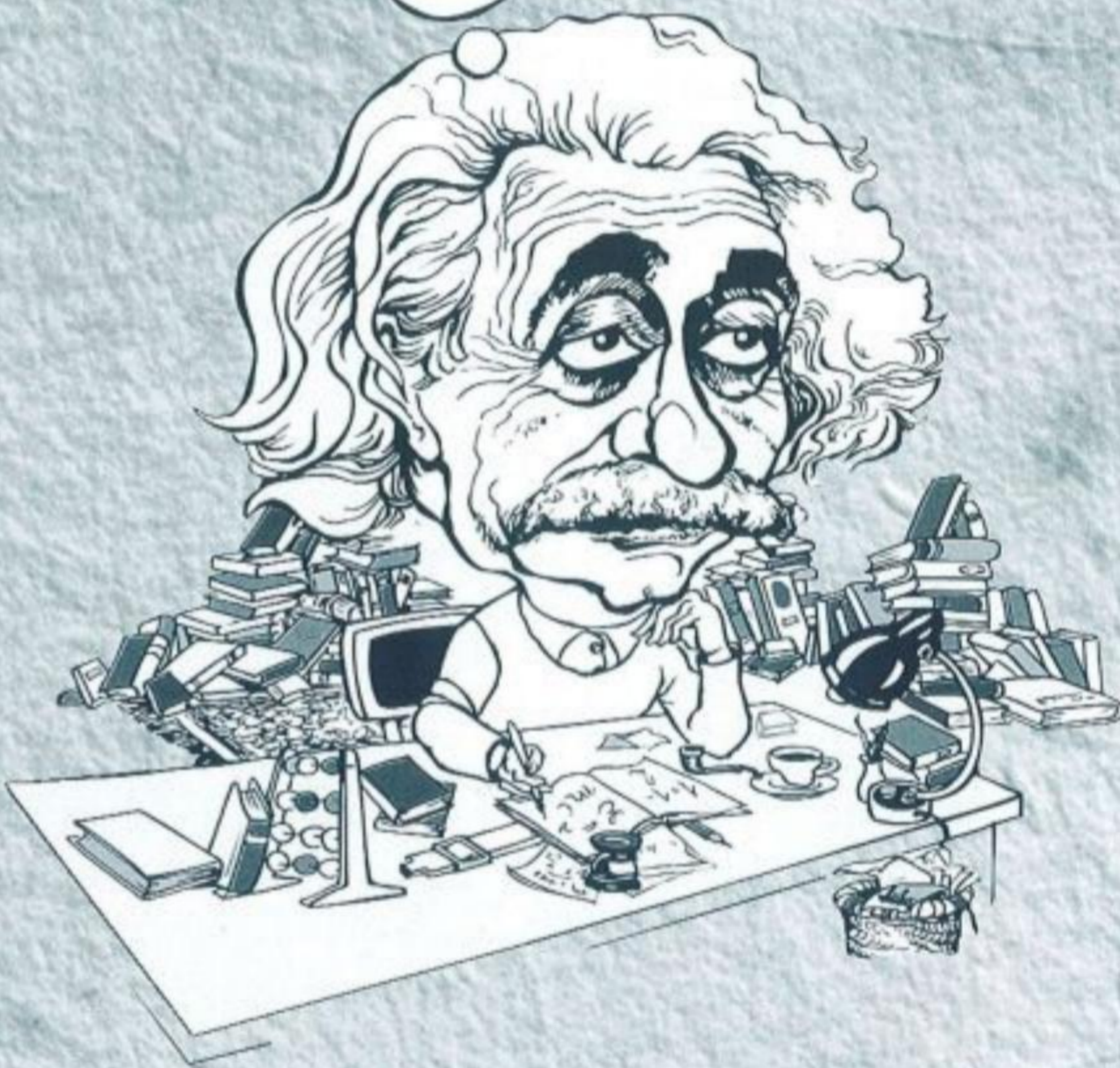
אם נסכם את דבריי, מחירי המשחקים לא יירדו. חברת בלוקבאסטר מתחילה להשכיר משחקי מחשב מסוימים לצורך בדיקה. יש להניח שאם מכירת המשחקים תעצר, גם השכרת המשחקים תיפסק.

עלום שם שואל איזה כרטיס קול לקנות: סאונד בלסטר 16 או פרו? וכך איזו ערכת מולטימדיה כדאי לרכוש כיום?

כרטיס הסאונד בלסטר פרו הינו כרטיס קול 8 ביט. כיוון שכל משחקי המחשב החדשים מספקים מוסיקה ואפקטים המוקלטים גם ב-16 ביט (ההבדל באיכות עצום), וכיום ניתן למצוא כרטיסי 16 ביט במחיר של 300 עד 400 ש"ח, אין שום סיבה הגיונית לרכוש כרטיס 8 ביט.

סאונד בלסטר 16 הינו כרטיס קול מצוין, אך ישנם עוד כרטיסים טובים עם תוספות מיוחדות ומעניינות, כמו מערכת צליל תלת מימדית של Media Vision, או כרטיס הקול של Advance Gravis. כדאי

לשאלתנו
של צ"ר וויז



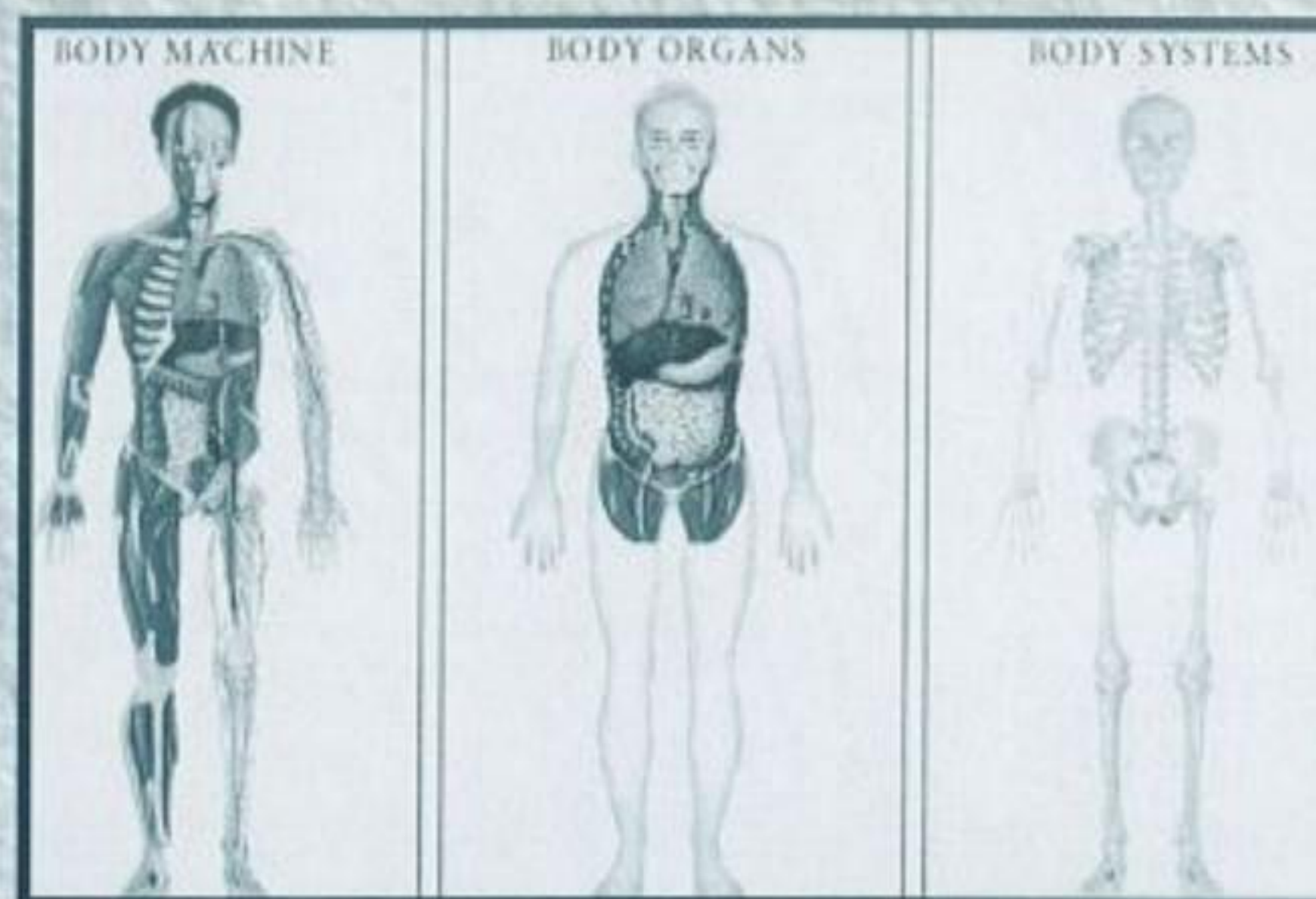
על הכנת המשחק, השקיעו כסף רב ביצירתו ובהפקתו, והם מעוניינים גם להרוויח מכך. לא יתכן שכל אחד יעתיק לחברו תוכנה כדי לחסוך בכסף, כי הנפגע העיקרי הינו בית התוכנה וכל מה שקשור אליו. שים את עצמך, לרגע, בצד של המפתח ודמיין שמעתיקים את יצירתך.

מבחינה מעשית, אף אחד לא ינסה לתבוע אותך על העתקה עבור חבר שלא למטרות רווח, כל עוד לא מדובר בכמות מסחרית של העתקות. אם הדבר יהפוך לנוהג ותחליט לחסוך כסף לכל חבריך, הרי שהדבר בהחלט מהווה הפרה חמורה של

אמיר נאור טוען שלא הבין עד היום אם מותר להעתיק משחק עבור חבר מבלי למכור אותו, והאם זוהי פעולה פלילית?

שלום אמיר. נכון שיש הבדל בין העתקת משחק לצרכים מסחריים תמורת כסף המהווה גניבת זכויות יוצרים לכל דבר, לבין העתקה שלא למטרות רווח עבור חבר. בכל מקרה הדבר מהווה עבירה.

העתקת משחק כמוה כהעתקת ספר. העניין תלוי ברמת המוסריות שלך. כעיקרון אין להעתיק תוכנה, בין אם היא משחק, ובין אם זו תוכנת שירטוט בשווי אלפי דולרים. אנשים ישבו ועמלו רבות



ושבאמת קיימת מחיצה בשם זה. במידה ולא, עליך ליצור אותה.

2. וודא שבקובץ CONFIG.SYS קיימת השורה

.DEVICE=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS

נקווה שבעייתך נפתרה.

בני נשרי מתל-אביב מספר שהשאל תקליטור מחבר, ניסה להתקינו והתוכנה התעקשה להתקיין עצמה על כונן D (כונן ה-CD-ROM). משום מה, היא ויתרה באופן אקראי על ההתקנה ובני הצליח להעתיק קובץ של 300M לתוך הכונן הקשיח. התוכנה התעלמה מהתקליטור המקורי. מה קרה?

אם נסכם את הסיפור המסובך, הרי שהתקנת לא נכון את התוכנה מלכתחילה. מחשב הינו מכונה המבצעת בדיוק את מה שתורה לה. מספיק שלחצת פעמיים על מקש, או שהחזקת את מקש Enter זמן ארוך מדי וייתכן שאישרת לתוכנת ההתקנה לבצע פעולה לא נכונה.

אם סיכמנו את עניין האקראיות הבה נמשיך. מכיוון שהעתקת את התוכנה (300M) לכונן הקשיח היא פעולה ללא כל בעיה. עליך להבין שכל רעיון התקליטור הוא לחסוך את המקום העצום שהתוכנה תופסת על גבי הכונן הקשיח. אין כאן שום עניין של תקליטור מקורי או לא מקורי. באופן רגיל, התוכנה מופעלת מתוך התקליטור המשמש כמחסן גדול של נתונים. אם אתה מתעקש ומוכן למלא את הכונן הקשיח במשחק יחיד ענק - שיבושם לך.

היי רוי. אני זקוק למידע נוסף אודות המערכת שלך כדי לנסות לפתור את הבעיה, אך מן המעט שסיפרת, נראה שהבעיה נובעת מהגדרה לא נכונה של כרטיס התצוגה או אפילו בעיה בכרטיס.

כפתרון ראשוני מן השרוול, בחר מתוך Main בסמל "התקנת Windows" ובתוכו בחר מתפריט האפשרויות ב-"שינוי הגדרות המערכת". שנה את התצוגה ל-VGA או VGA3, אם התוכנה תפעל מהר, פירוש הדבר שעליך למצוא דרייבר מתאים לכרטיס שלך.

בהצלחה!

יעקב מהרצליה משתמש במעבד התמלילים Word 6 ושואל מדוע הוא מקבל הודעות שגיאה כגון: "אין אפשרות לשמור מסמך, הדיסק מוגן בפני כתיבה או יותר מדי קבצים פתוחים" כאשר יש מקום פנוי רב על גבי הכונן הקשיח שלו?

הלו יעקב, דע לך כי צרתך היא צרת רבים מהמשתמשים בתוכנת Word 6 בשילוב עם Windows 3.11 for Workgroup.

מינימום הציוד האמיתי הנדרש להפעלת Word 6 כמו שצריך הינו מעבד 486DX-66 ו-8M זיכרון. ישנם כמה דברים שצריך להקפיד עליהם:

1. וודא שבקובץ AUTOEXEC.BAT שלך לא מופיעה המילה SHARE - אם ישנה שורה המכילה זאת, רשום REM בתחילת אותה שורה.

כמו כן, וודא שרשום: SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP

שתבדוק את שלושתם ותחליט - ביצועים ותכונות מול מחיר.

לגבי ערכות מולטימדיה, כיוון שיותר ויותר משחקים ותוכנות מופקים על גבי תקליטורים, הרי שאתה חייב כונן תקליטורים. אם אתה מתכוון לרכוש כונן תקליטורים וכרטיס קול, שווה לבדוק רכישת ערכת מולטימדיה כי במקרים רבים מחיר הערכה זול ממחיר החלקים בנפרד וישנם בוגוסים כגון רמקולים, מיקרופון או תוכנות.

הערכה שמצליחה להעניק תמורה מקסימלית לכסף ואיכות, היא זו של חברת Media Vision Quad Speed הכוללת כונן תקליטורים במהירות מרובעת, כרטיס קול 16 ביט חדש הכולל אפקט צליל תלת מימדי ותוכנות במחיר מצויין.

בדוק גם את מחיר ערכת ה-Six Speed של Media Vision הכוללת את כונן המהירות המשושה הראשון בעולם.

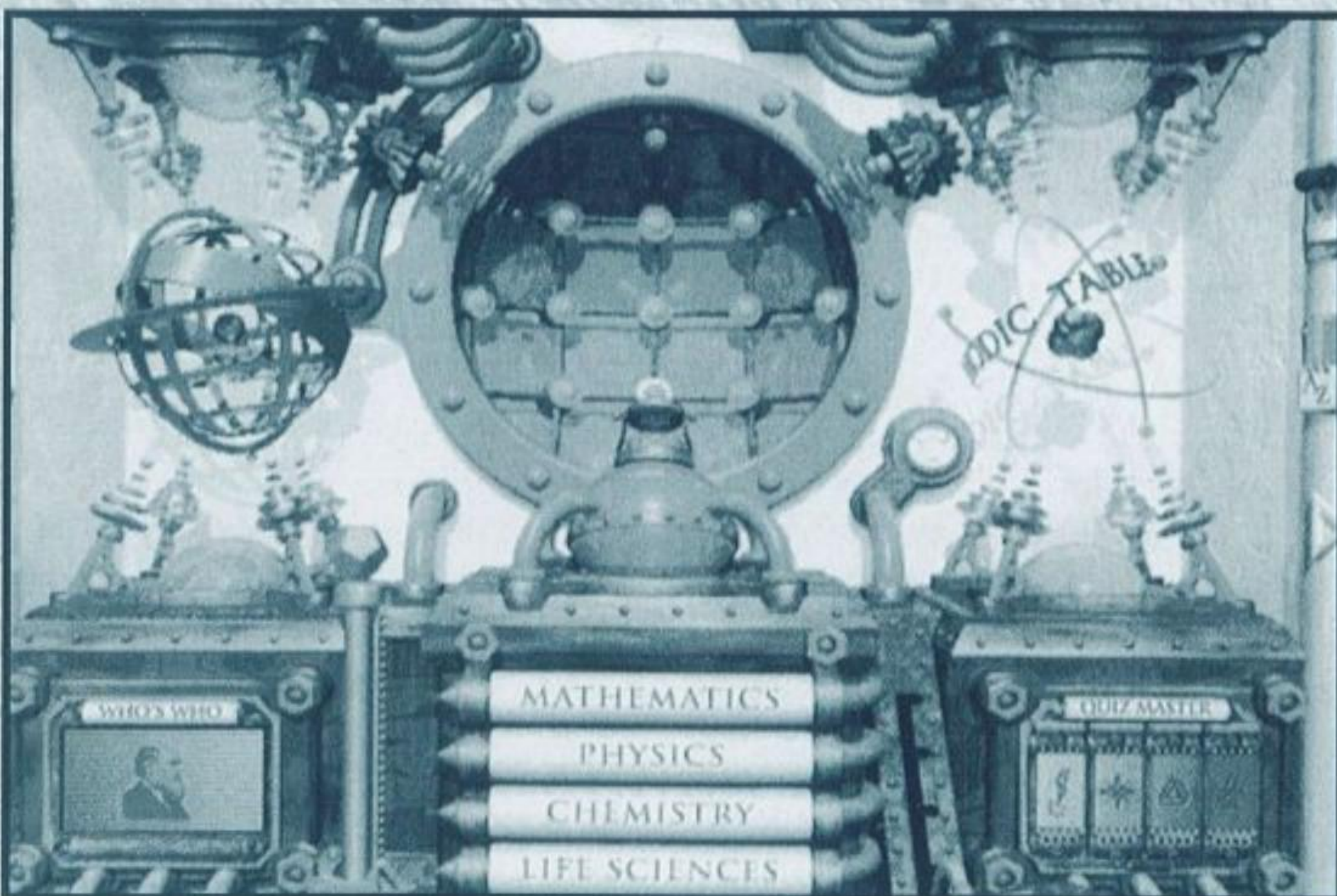
ליבנה דין מדניה מספר שיש לו מחשב 486DX 33MHz, ושואל מה עדיף לרכוש 486DX-66MHz או 486DX-100MHz פנטיום?

אהלן דין, התשובה לשאלתך קשה. עד לפני זמן קצר היה מעבד ה-486DX-66 מלך הכיתה. לאחרונה ירד מחירו של ה-486DX-100 והוא נעשה מקובל מאוד.

כיוון שמעבד ה-686 רק מתחיל את דרכו בעולם, מהר מאוד ירדו מחירי הפנטיום וסביר להניח שתוך זמן קצר יחסית, יהפוך מעבד 486 על כל גרורותיו למצב שמעבד ה-386 נמצא בו כיום (מישהו זוכר מה זה 386...?).

המסקנה: אם בוער לך - קנה 486DX-100. אם אתה מוכן לחכות קנה בעוד כמה חודשים פנטיום זול.

רוי של מדווח על כך שללא הפעלת MEMMAKER, תוכנת Windows אינה פועלת אצלו. גם כאשר Windows פועלת, היא איטית מאוד ו"רואים כפול" על גבי המסך.





ההימולטור

הימוב

ביותר

בעולם



FLIGHT UNLIMITED

מאת: דויד זילברשטיין

אתם יודעים, לא לעתים קרובות אתה נתקל במשחק (או תוכנה) שבאמת השקיעו בה מכל הכיוונים, שמו לב לכל הפרטים הקטנים (והגדולים), ליטשו את כל המעברים ובקיצור, משחק שנכון לתאריך יציאתו, הוא מושלם. אני מניח שכבר הבנתם, שלא הייתי פותח ככה סתם, אלמלא נתקלתי במוצר כזה. כן, מבט חטוף בכותרת המשנה יאשר זאת: FLIGHT UNLIMITED (טיסה ללא גבולות).

האירוניה היא, שדווקא כשיוצא כזה משחק, קהל היעד שלו מצומצם הרבה יותר מקהל היעד של שאר המשחקים. לפני שאכנס לניתוח קרביים, טחול ומעיים של המשחק אסביר את הבעיה. מתוך כל האנשים שמשחקים במשחקי מחשב (מספר רב שכל הזמן עולה, אבל עדיין לא רוב מוחלט באוכלוסייה...), חלק ניכר שולל מדמי-טיסה לחלוטין. גם אני הייתי כזה עד שהגיע WING COMMANDER II.

אחר כך הגיע PRIVATEER (עם RIGHTOUS FIRE), אחריו STRIKE COMMANDER, ומאז התחלתי להתייחס ברצינות לז'אנר הזה של המשחקים. אם כבר קונים סימולטורים, אז כדאי לקנות את הפחות ריאליסטיים בהם יש יותר אקשן (כמו המשחקים שהזכרתי). אפילו טייסי הכורסה הרציניים ביותר, רגילים למדמי-טיסה קרביים. FLIGHT UNLIMITED, הוא משחק נטול קרבות. אין מטוסי אויב, טנקים מפציצים, ראדארים ומשחתות. זה רק אתה, הסטיק, והשמיים...

ובכן, כעת אתם מבינים למה התכוונתי במונח "קהל יעד מצומצם". למרות זאת, אני יכול להבטיח לכם, שסימולטור כמו FLIGHT UNLIMITED, יכול להשיב לז'אנר הסימולטורים "בנים אובדים" שיחזרו לחתוך את השחקים, מעל למהירות הקול ומתחתיה.

אל תבינו אותי לא נכון (אני חושב שבכל כתבה שנייה שלי אני אומר את זה), זה לא שכל מה שאתה עושה זה ממריא, משייט קצת ונוחת (למרות שאם תפעיל את כל האופציות הריאליסטיות, זוהי מטלה קשה ביותר). FLIGHT UNLIMITED טומן בתוכו כמה הפתעות.

הרעיון הכללי

הרעיון הכללי הוא, ללמד אותך לטוס ולבצע אקרובטיקה אווירית במטוסים חד-מנועיים. אתה מתחיל בבקתת הטייסים, ממש בקצה משטח ההמראה. בתוכה אתה זז לכל הכיוונים, ממש כמו ב-UNDER A KILLING MOON, בתנועה חופשית, כשהרקע מסביבך (גרפיקה מרשימה) מגיב לפי המקומות אליהם אתה מתקרב. למשל, אם תתקדם אל דגמי המטוסים הזעירים, תוכל לשנות את סוג המטוס בו טוס, אם תתקרב אל הגלובוס, תוכל לטוס בשמי ארצות אחרות, וכו'.

למעשה, לפניך שלוש אפשרויות בסיסיות של טיסה. האחת היא, פשוט לטוס. לבחור מטוס ולהתחיל לטוס (ישר מהאוויר, או ממסלול ההמראה), להתחיל לטייל בשמיים ולבצע אי אילו תמרונים שתדצה. השנייה היא, מסלולי החישוקים. בכדי להתאמן על פעלולי תעופה, מופיעה בשמיים סדרת חישוקים, המורכבים מחצים קטנים, דרכם תעביר את המטוס. קיימות סדרות רבות, החל מסדרה של חישוקים בקו ישר, וכלה בסדרה של חישוקים מתפתלים (בפלונטרים



אני לא יכול לסכם ב"רוצו לקנות" או "אם אתה אוהב X אז רוצ לקנות, ואם אתה אוהב Y אז לא...". מפני שלפי דעתי כל אחד צריך להתנסות ולהחליט. למעשה זה לא משחק, אלא קורס טייס קומפקטי. אגב, בכדי להוסיף ידידותיות, כל האופציות הריאליסטיות (סנור, כוחות ג', טרמיקות, השתקת מנוע וכו') ניתנות לביטול ויישום, לפי בחירתך, כך שתוכל לעצב את רמת הקושי הנוחה לך.

COMMANDER III במיטבו, נותן רזולוציה של 640X480 בלבד, ובשלל צבעים, האדמה תיראה צילומית לחלוטין, וכך גם הטיסה מעליה.

המנוע

מנוע המשחק מתייחס לציור המטוס התלת-ממדי בכל חישוביו. כלומר, אם במקום המטוס, היה מצויר כיסא, או שהייתה מצוירת בננה, המחשב היה מחשב תגובות שונות (כשהיינו מנסים להטיס עצמים אלו) לפי האירודינמיות שלהם, התנגדותם לרוח וגודלם. מעבר לזה, מנוע המשחק מורכב עד כדי כך, שכשתעוף

ולולאות), בדומה לטיסת השערים באימוני X-WING. החלק השלישי, הוא, שיעורי הטיסה. משיעור ראשון של טיסה בקו ישר, עד לשיעורים מתקדמים של תמרוני אוויר ופעלולי טיסה מתקדמים. השיעורים מוסברים בטקסט ובאיורים. לאחר מכן, בתא הטייס עצמו, תקבל הסבר מילולי ממדריך הטיסה, תראה אותו מבצע את התרגיל, ואז תבצע אותו בעצמך. אני הייתי מתחיל עם שיעורי הטיסה. אם תקפיד לקבל ציון עובר בכל שיעור ותתרגל את כל התרגילים לפי הסדר, עם תום השיעור האחרון, תהיה טייס אווירובטיקה מדופלם, מה שיהפוך את מסלולי החישובים המתקדמים לקצת פחות בלתי-אפשריים...

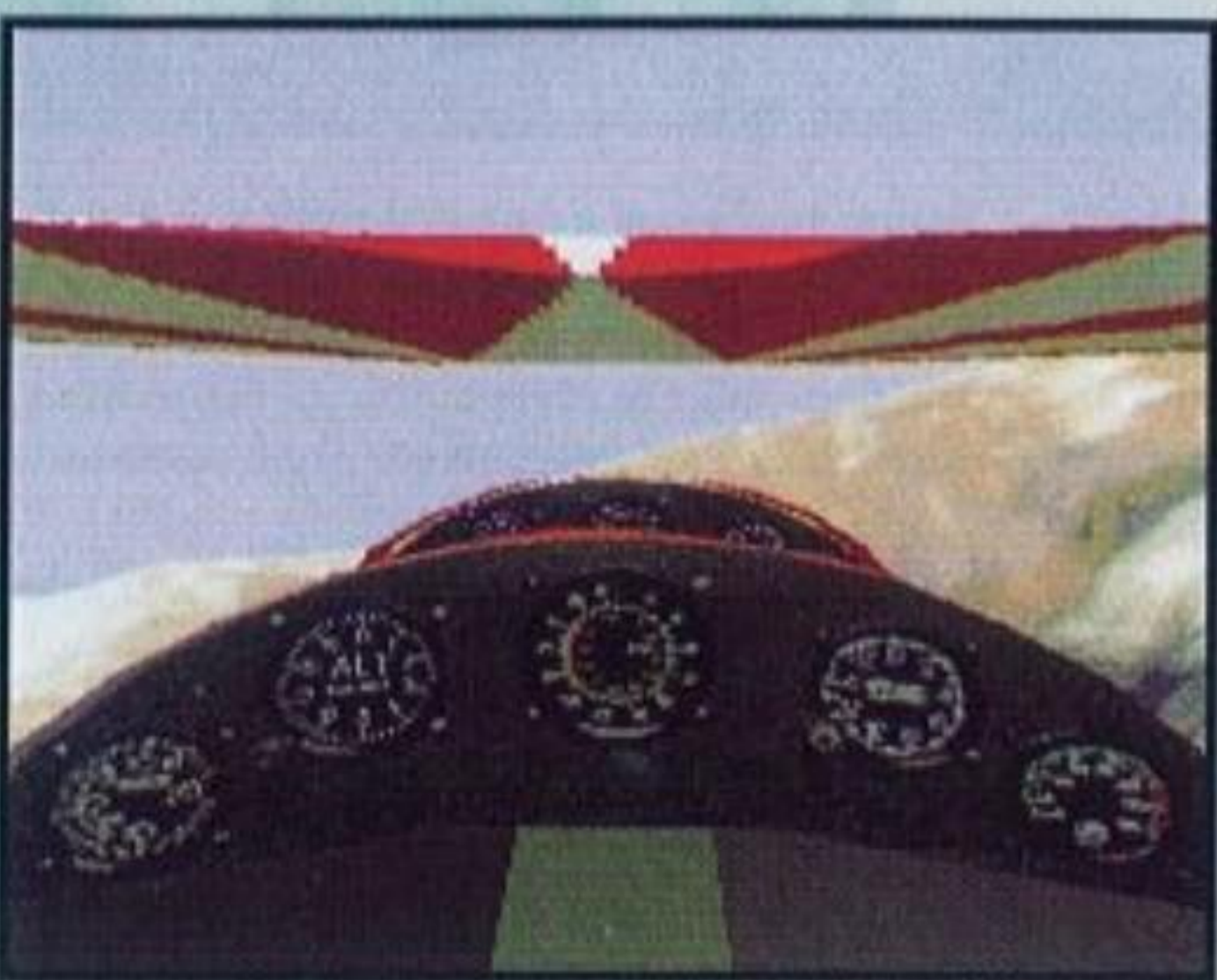
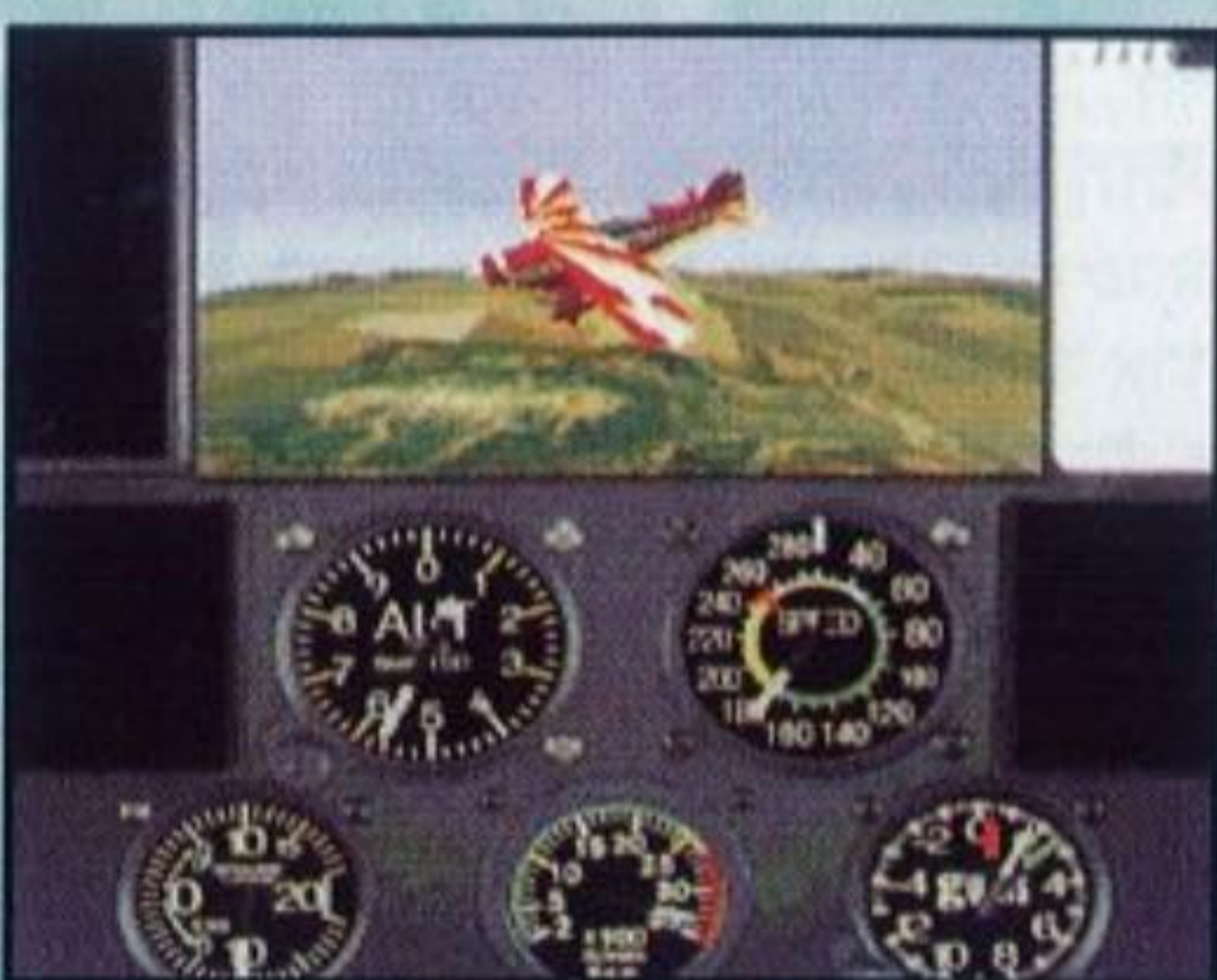
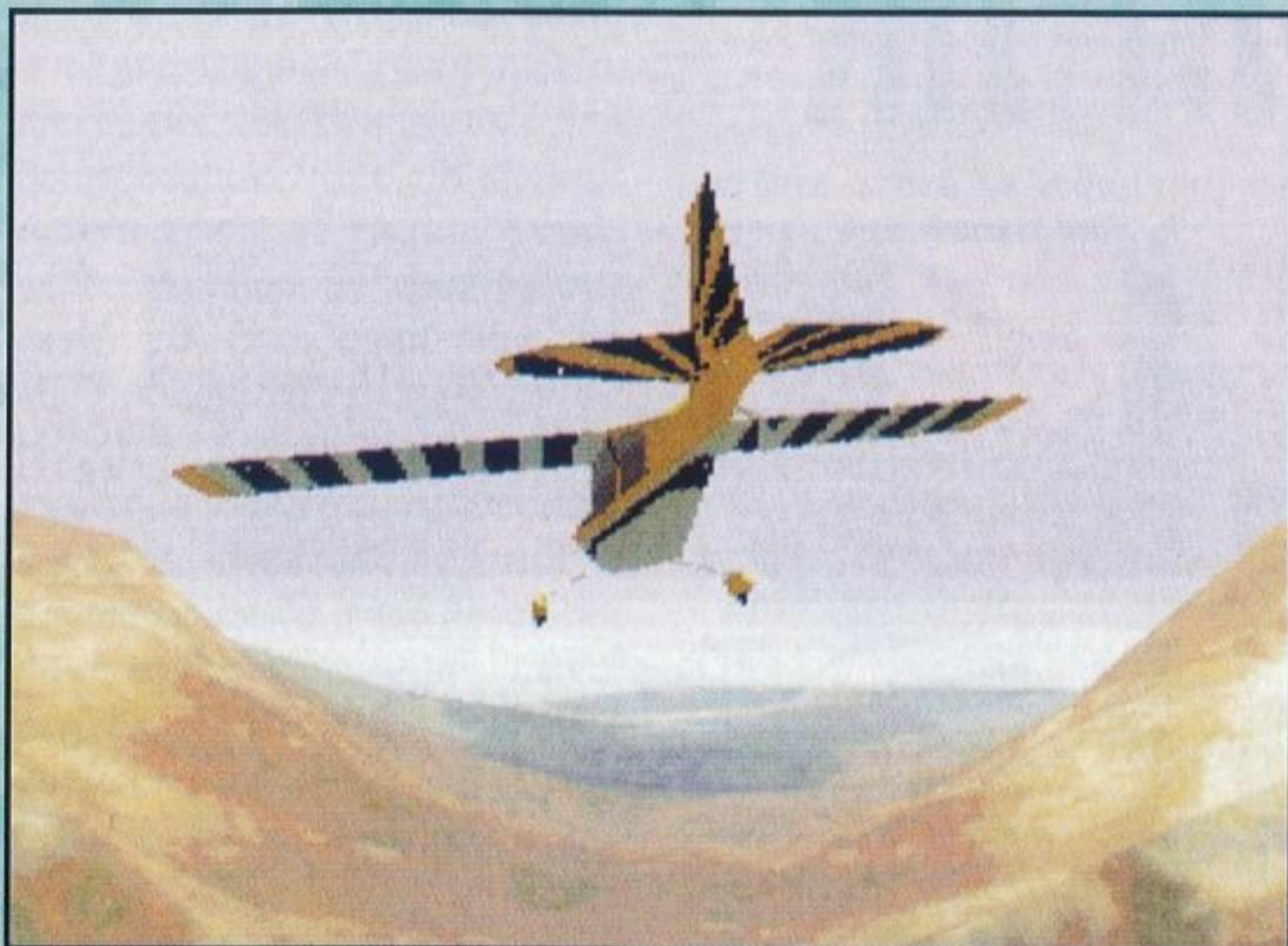
זוויות

בואו נדבר קצת על תא הטייס. מעבר למבט תא טייס רגיל, ולזוויות צילום שגרתיות, ב-FLIGHT UNLIMITED ישנה זווית צילום לה אני קורא "המצלמה הנייחת עוקבת". כלומר, מצלמה הנמצאת במקום קבוע ולא זזה, המטוס נראה מתקרב אליה, וכשהוא חולף על פניה, היא מסתובבת לעקוב אחריו עד שהוא נעלם באופק, ואז אנו קופצים למבט של מצלמה חדשה, אשר אליה אותו מטוס רק מתחיל להתקרב.

בנוסף לכך, ישנו מבט נוסף, בו מרבים להשתמש בשיעורי הטיסה, מבט המחולק לכמה "חלונות". המרכזי מראה לנו מבט מתוך תא הטייס. מתחתיו אנו יכולים לראות את שעוני תא הטייס. לצדיהם מופיעים בחלון יותר קטן, חלונות עם המבט הצדדי, ומצדיו העליונים של החלון המרכזי מופיע הבלוק הצהוב, בו כתובות הוראות התרגיל, ודיאגרמה תלת-ממדית מסתובבת, שמראה לנו בעזרת ICON של מטוס קטן (מאחוריו מזדנב שביל מקווקו), איפה אנחנו נמצאים ומה אנחנו עושים. כך שאם נעשה לולאה פשוטה באוויר, בחלון הקדמי נראה את העולם מתהפך, ואחר כך שב ומתהפך חזרה, ואילו בדיאגרמה הקטנה נראה את המטוס מהצד, כשאחריו משתרך שביל המראה לולאה המתבצעת באוויר.

הגרפיקה

אפילו ב-320X200 גרפיקת הרקע של האדמה, השמיים והעננים, מדהימה. גרפיקה כה יפה וריאליסטית עוד לא ראיתי באף סימולטור. מעבר לרזולוציה, ניתן לשלוט בצפיפות הפרטים והטקסטורה של האדמה, עובדה מאוד ידידותית לאלו שהפנטזיה לא יושב על שולחנם. למעטים האחרים, אחרי שתפעילו את הסימולטור ב-1024X768 (שימו לב! אפילו WING



להנאתך ותראה מתחתך מגרש חנייה ציבורי בעיר, מנוע המשחק יבין שמכיוון שבחניונים חונות מכונות כל היום, ומכונות עשויות ממתכת, מתכת שעומדת כל היום בשמש משחררת חום, המביא להיווצרות טרמיקות של אוויר חם מעל החניון, הגורמות לעילוי כל עצם טס העובר שם. כמובן שבמקרה ונושבת רוח, היא תזיז את הטרמיקה, אך יש לזכור, שהיא גם תפזר אותה ואף תצנן את החום, אבל זה כבר סיפור אחר...

הממשק

ג'ויסטיקים וסימולטורים זה רומן ישן. שוב, לא אגיד לכם שאי אפשר לשחק בלי ג'ויסטיק, כי אפשר. לפי דעתי אי אפשר ליהנות בלי ג'ויסטיק, והמשחק תומך בכל הג'ויסטיקים המוכרים, כולל מערכות דוושות עבור ה-RUDDERS. בכלל, היום, במחיר זול יותר משל תקליטור ממוצע, ניתן לקנות ג'ויסטיק שלא יתקלקל (אפילו עם אחריות) וישרת אתכם נאמנה בסימולטורים ובמשחקים.

מי ארז לך את המזודות?



מאת: אסי אופנהיימר

אני מכיר את ההרגשה, שנת הלימודים החלה, חזרתם מטיול בחו"ל או שישבתם בבית וקינאתם בכיתה שזכתה ב"ששטוס" בערוץ הילדים, ההורים לא מוכנים לצאת למסע למזרח הרחוק בספטמבר ומצב רוח בינלאומי משתלט עליכם. אל דאגה, בלי לשלם על כרטיס הטיסה, בלי שההורים ידעו ואפילו בלי לצאת מפתח החדר, אך בכל זאת במהירות רבה ממהירותו של הקונקורד, בנוחיות שאין במחלקה ראשונה ובלי תרגולות למניעת לחצים באוזניים, תוכלו לטייל באתרים המפורסמים בעולם, לקבל הדרכה כמו בטיול מאורגן על כל "חור" בעולם, ובאותו הזמן לנווט את הטיול בעצמכם.

"שלום, אני הקברניט שלכם, בעוד מספר דקות ננחת בירדן, מזג האוויר בהיר, השעה היא 3 אחר הצהריים, ברוכים הבאים ל'ממלכה האשמית'."

היעד הראשון שלנו, אם כן, הוא "הממלכה האשמית של ירדן". כאן תוכלו לעלעל בהסכם השלום בין ירדן לישראל על כל פרקיו, סעיפיו ונספחיו (מאוד ארוך אך מאוד מעניין). הסכם זה "מסיים 46 שנים של מלחמות" כך כתוב שם. הסכם השלום הוא גם פתרון החידה שהצגנו לפני

חודשיים. ההסכם לא מופיע עדיין באף אתר אינטרנטי ישראלי וחבל, כדי להגיע לפתרון החידה נדרשתם לקצת תחכום, אותו לא הצלחתם להציג.

טוב, ירדן זה ממש לא חוכמה. זה ממש קרוב לכאן ולא חייבים אפילו לטוס כדי להגיע לשם. עלעול קצר בתמונות מפטרה, קצת הסברים על הנבטים ולקינוח תמונות של עקבה ואילת מזווית הצילום הירדנית, ואנחנו בדרך למקום הרבה הרבה יותר רחוק. מה דעתכם לקפוץ ל... מזרח הרחוק (שאלה רטורית, נראה שאין לכם כל כך הרבה ברירות). באתר של CITY NET, אשר נקרא VIRTUAL TOURIST II, המזרח הרחוק מישראל רק כ-4 ס"מ וכמה לחיצות על העכבר.

בתחילת הדרך מוצגת מפה של כדור הארץ, לוחצים על אזור יעדינו במפה ובתגובה המטוס מנמיך טוס עד להופעת מפה מוגדלת של האזור המבוקש על מדינותיו. לחיצה נוספת, הפעם על המדינה המבוקשת, ואנחנו כבר נוחתים. תוך ריחוף נמוך מאוד מעל המדינה, נקבל כל מידע שנבקש מפי "הקברניט" (השרת של CITY NET).

בנוסף למידע נקבל המלצה על כמה מדריכי תיירים אינטראקטיביים, אשר יובילו אותנו לסיור באזור בו נבחר לבסוף לטייל. לא מרוצים, תוך שנייה חוזרים למטוס, לתמונה העולמית, בוחרים באתר חדש בחלק אחר של העולם, נוחתים ומטיילים.

מדריכי הטיולים ה"אינטראקטיביים" הם מקומיים. כלומר, מיקומם הפיזי הוא על גבי מחשב במדינה המסוימת שעליה הם מציגים מידע. מדריכים כאלו מתעדכנים כל הזמן (בניגוד למדריכי הטיולים על הכוננית) והם אינם מתיישנים עם הזמן, אלא מתחדשים מדי יום. כך למשל תוכלו לגלות את שערי המטבע המעודכנים למטבע המקומי, את מזג האוויר באזור, את מחירי הכניסה למוזיאונים, ואף את רשימת התערוכות המוצגות בכל מוזיאון. כמו כן, תוכלו להתעמק בעניינים האחרונים בחדשות המקומיות.

היתרון המרכזי במדריכים מסוג זה הוא היכולת לקבל את המידע המעודכן ביותר על האתר. כך למשל נוכל לברר מהו מזג האוויר במקום, האם צפויות בו רעידות



المملكة الأردنية الهاشمية
 THE HASHEMITE KINGDOM OF JORDAN



סתם להציג באמצעות הדואר האלקטרוני שאלות לתושבי המקום על פרטים שעוד לא סגרתם (לדוגמה, לשאול את תושב ברזיל באיזה רחוב ומאיזה מקום רואים את הקרנבל הכי טוב).

מדריכי מסעדות ביקורתיים, לוחות סרטים, הצגות ואפילו מפת הרכבת התחתית, הם שירותים נוספים המוצעים לתייר הפוטנציאלי. הרכבות התחתיות בלונדון ובצרפת מציעות, למשל, אתר בו תציינו מאיפה ולאן אתם רוצים לנסוע ותקבלו את המסלול המבוקש.

על בעיית השפה השונה תוכלו להתגבר במידת מה, אם תשתמשו במילונים הרבים המצויים ברשת או בשיחונים למשפטים שכיחים.

לצד מדריכי הטיולים הרשמיים בעלי האינטרס העסקי, תוכלו למצוא המון "רשמי מסע" מפי מטיילים פרטיים מכל העולם. רשמים חווייתיים ואישיים עשויים להיות מעניינים מאוד (בדרך כלל עשירים מאוד בתמונות), שישלימו לכם את התמונה על האתר בו אתם מתכוונים לטייל לכל הפחות דרך הרשת. טיול נעים! קחו בגדים חמים, אל תשכחו לכתוב ותנסו להתקשר.

משימת האינטרנט החודשית

מצא את הנוסח המעוות של המונה לזיה. מצאת, שלח תשובה למערכת.

בנמלי התעופה של אינטרנט לא ישאלו אתכם אם ארוזתם את החבילות בעצמכם. אם תרחיחו קצת לעומק תוכלו להגיע לדפים פרטיים שנכתבו על ידי תושבי המקום, לעיין במרכזי ההסברה של מפלגות האופוזיציה, או המחתרות המקומיות ועם קצת מאמץ תוכלו להגיע לחומר שהפצתו באותה מדינה (אולי) לא חוקית. אין פחד, אף אחד לא יעצור אתכם על שיטוט שם. להיפך, האפשרות להגיע למקומות כאלה תיתן לכם תמונה אמיתית של המדינה על כביסתה הנקייה והמלוכלכת.

אחת ההנאות המרכזיות בנסיעה לחו"ל היא - קניות. כמוכן שבכל מדינה בעולם תוכלו לקנות כל מה שתרצו. בכל יום

נוספות לרשת מאות חנויות חדשות, ובקצב כזה לא ירחק היום בו לכל מוכר מזכרות תמהוני בכל מקום בעולם יהיו שני חלונות ראווה, אחד לאנשים שטרחו להגיע למקום ובאותה העת בחצר האחורית, במחסן, או קשור לאיזה חמור - מחשב המחובר לחוט ארוך

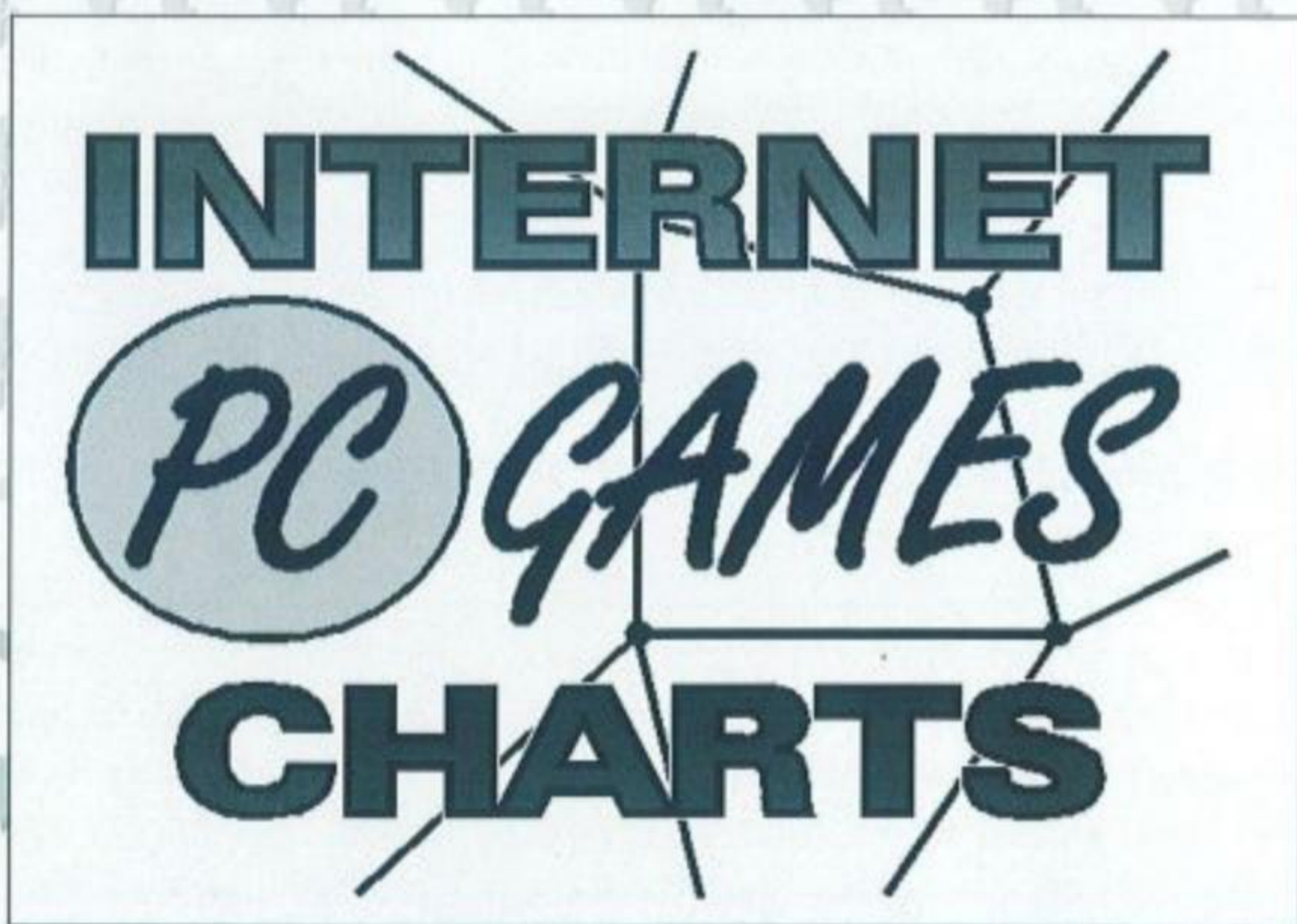
ש מ ש מ י ע צפופים בכל עת שתושב הרשת בוחר לקנות מגורה עתיקה דרך הבאסטה הווירטואלית החדשה שלו.

מעבר לתמונות, להסברים ולחוויות יש עוד הרבה כלים שיעזרו לכם להרכיב טיול אמיתי, או לבצע טיול מדומה במחשב. מומלץ מאוד, לבקר בדפים אישיים של תושבי הרשת שגרים במדינות מרוחקות, ובאופן כזה ללמוד להכיר יותר את האוכלוסייה, את תחביביה ומנהגיה. אפשר למצוא כך חברים לעט האלקטרונית, או

אדמה, מונסונים, או אם המקום לא בטוח בעקבות גל פיגועים. כמו כן, מדריכים כאלה הם לעתים המקור היחידי להתעדכן באשר להצגות, הופעות, או אירועים אחרים שמתוכננים לתאריכים בהם נצא לטייל.

מי שנעזר במדריכים, נוסח ספרים מצהיבים בעת תכנון טיול לחו"ל, עלול להיקלע למוסך, נגריה, בניין הרוס, או בית קברות, בהגיעו לכתובת שעל פי המדריך היא מסעדת פאר לאינני טעם. הפתעות כאלה לא מכינים לכם המדריכים המקומיים.

במזרח הרחוק בחרתי לצפות ב"חומה הגדולה" אשר בסין. כדי להגיע לשם נדרשתי לבחור במדריך אינטראקטיבי,



מסורבל במקצת, אך מקיף מאוד המכיל המון המון מידע. מידע על תרבות, חינוך, ספורט, חדשות, אומנות, מוסיקה ועוד. תחת הערך "תיירות" מוצאים טיולים מודרכים רבים, כמעט לכל מקום בארץ השמש העולה.

אני, כמו כל תייר ממושמע, בחרתי באתר תיירות בנאלי. אם תרצו, תוכלו לבחור כמוכן במסלול שונה לחלוטין, ולהרכיב מסלול משלכם שאולי יסתיים על גבי מחשב בביתו של איזה זקן חכם שילמד אתכם פרקים מתורתו הנסתרת.



RED CIENTIFICA PERUANA
RED INTERNET DEL PERU

JUDGE DREDD

שׁוֹפֵט מֵהֵר



אם נסתכל לרגע במשחק עצמו, בלי לבחון את מקוריותו, נגלה שהוא לא כל כך משעמם: יש כאן 12 דרגות של משחק, כל אחת עמוסה לעייפה בפושעים, החל בדגיי הרקק וכלה בבוסים הגדולים. ל"שופט" יש מבחר מרשים של כלי נשק שונים ומשונים, כדי להתמודד עם חלאות העיר: רימונים, טילים מונחי חום, טילים חודרי שריון ועוד כיד הדמיון הטובה. ויש כמובן את מעניק-החוק (LAWGIVER), הרובה הפרטי של השופט, באמצעותו הוא מפגין את "רחמיו" בפני פושעי מגה-סיטי. בכל דרגה ניתן למצוא מספר מסופי מחשב, בעזרתם אפשר להתעדכן על מצבך במשימה, מלאי התחמושת ומצבו הבריאותי של השופט. אחרי שהתעדכנת בכמה "רעים" צריך להרוג, עליך לגשת לעבודה - להתחיל לשפוט את הפושעים! כמובן שאפשר לשלוח את כל הפושעים לשיפוט מהיר בעזרת "מעניק-החוק", אבל אפשר גם לעצור אותם ולזרוק אותם לכלא (אם מצליחים להתקרב אליהם ולהכות אותם במקום לירות). שינויים מרעננים אלו, כמו גם העובדה שהמשחק עמוס בדלתות סתרים וביציאות חבויים, אינם מצליחים להציל את המשחק מהשיעמום שהזכרתי. אחרי שעה של משחק הרגשתי של"שופט" אין כבר מה לחדש לי, וחזרתי ל-3DO. גם ניסיונות חוזרים לשחק לא שיפרו את המצב. אצלי לפחות, מערכת המשפט קורסת.

כתב האישום. (אגב, סרטיו האחרונים של סטאלונה - "איש ההרס" ו"סחרור מסוכן" עובדו אף הם למשחקי טלוויזיה.) את המשחק הקדימה מערכת פרסום אגרסיבית, שגרמה לי לפחות לחכות בקוצר רוח למוצר החדש. לפני כמה ימים הגיעה חבילה, מתוכה זינק סטאלונה, חובש קסדה אדומה ועוטה שריון פאוור ריינג'רס למהדרין. על האריזה מודבק גם צ'ופר לאילו מאיתנו שיש להם מודם: תקליטון חיבור ל-AMERICA ONLINE ו-10 שעות חינם כדי לדסקס עם האמריקנים בנושאי קומיקס, שופטים וכו'. כמובן שלא בזבזתי זמן על התקליטון (אם לא מחשיבים את השעות בין 8 בערב ל-6 בבוקר, בהן דיברתי עם ג'ק מסינסיני על אסטריקס ותרומתו לתרבות הרומאית), ומייד ניגשתי למכשיר המגה דרייב שלי לבדוק את המשחק. ובכן, איך אומרים, המשחק לא מי יודע מה. מחברה ברמה של ACCLAIM ציפיתי למשהו גרנדיוזי קצת יותר, אבל מה שיש לנו כאן זה עוד משחק הרפתקאות/אקשן מהסוג של אקס-מן, הענק הירוק או אפילו סחרור מסוכן שהוזכר קודם. משהו חדש אין כאן. אמנם הגרפיקה טובה יחסית למשחקים שהוזכרו, וגם השליטה ב"שופט" לא רעה, אבל עצם העובדה שכל אחד מאיתנו שיחק כבר לפחות בשני משחקים כאלו - היא מכשול רציני.

מאת: נועם עציון

לאחרונה מציף אותנו שיטפון של משחקים המושתתים על סרטים. גם חברת ACCLAIM משתתפת בחגיגה והוציאה לשוק משחק המבוסס על סרט מצליח, והפעם סרט חדש לחלוטין - "השופט" בכיכובו של סילבסטר סטאלונה. בינינו, כולם יודעים שאין סיכוי רב שמשחק המבוסס על סרט יפרוץ דרך בעולם המשחקים, ואמנם, אין כאן הפתעה. אבל לפני שנעבור למשחק עצמו, הנה קצת רקע למי שלא הספיק לראות את הסרט. עלילת הסרט מתרחשת במגה-סיטי אחת, העיר הגדולה ביותר שנותרה באמריקה של המאה ה-22. אנרכיה, הפשע שולט ברחובות והאנשים הפשוטים (אם נשארו כאלו) מסתגרים בבתים. עד כאן זה נשמע כמו עוד פתיחה לסרט מדע-בדיוני ממוצע. אבל כאן נכנס הגורם המפתיע - השופטים. השופטים הם מושג שהיה גורם פריחה למורה שלי לאזרחות, השופטים הם הכל: הרשות המחוקקת, הרשות המבצעת והשופטת, מרוכזות כולן באדם אחד. אדם שלפחות עבור הפושעים של מגה-סיטי, הוא האיש הלא נכון. סילבסטר סטאלונה מגלם בסרט זה, שוב, את הטוב הנלחם ברשע לבדו. הפעם, בדמות השופט השרירי שמעביר את כל פושעי העיר בהליך של "שיפוט מהיר", כלומר, גזר דין מוות עוד לפני שהוקרא



מאת: נועם עציון

יש שלושה סוגים של אנשים בעולם, אלו שכבר יש להם 3DO, אלו שהולכים לקנות 3DO ונזירים בודהיסטים. לא שנזירים בודהיסטים לא נדלקו על השיגעון החדש, הם פשוט לא מצליחים לעשות מדיטציה כמו שצריך אחרי 5 שעות משחק ב-GEX.

אני בטוח שכמה שוחרי-מחשב אדומי-עיניים ופרועי שיער קופצים עכשיו בזעם, וזועקים שה-3DO לא יכול לעשות חצי ממה שמסוגל לעשות הפנטיום החדש שלהם. למשל... למשל... למשל קווסטים! "איך אפשר לשחק קווסטים עם הג'ויסטיק הקטן הזה ובלי מקלדת, הא? איך?!" הם שואגים.

ובכן, פריקי מחשב יקרים, אחרי "HELL", "בודד בחשיכה 3", "סייבריה", וקצת לפני "השעה ה-11" ו-"LOST EDEN", מוציאה חברת פנסוניק קווסט משחק חדש ל-3DO, "חותם הפרעה". משחק תפקידים המזכיר במעט משחקי "מבוכים ודרקונים", כשהעלילה מתרחשת בפירמידה מסתורית במצרים.

הקווסטים בהם שיחקתי עד עתה ב-3DO, בעיקר "ESCAPE FROM MONSTER MANOR" ו-"SLAYER" של SSI, השאירו טעם של החמצה (למרות רמת המשחק הגבוהה שלהם). אני רגיל לרמה גרפית מדהימה במשחקי ה-3DO השונים, ולמרות זאת דווקא הקווסטים, האיטיים יותר (יחסית למשחקי יריות), לא הפגינו רמת גימור ראויה לשמה.

המחשבות הנ"ל, בשילוב דיווחים חיוביים ממקורות יודעי דבר, גרמו לי לגשת למשחק ברוח אופטימית. הפתיחה המרשימה חיזקה את הערכתי שמדובר במשחק ברמה גרפית המתאימה לרמה לה הורגלנו בשאר המשחקים. הפתיחה מספרת על בחור שאביו נעלם בתוך פירמידה מסתורית. האב השאיר מאחור, רק יומן ובו הירוגליפים מוזרים, והבן נכנס לפירמידה במטרה למצוא את אביו, כאן מתחילה ההרפתקה.

טוב, אני חייב להודות שאחרי הפתיחה היפה עמדו באוויר כמה רגעי מבוכה. מדוע? המשחק משתמש בממשק גרפי לחלוטין (ללא מלה אחת כתובה). הממשק הזה מתאים אולי לאומני מדיטציה, אבל אני לא מצאתי את הידיים והרגליים. נאלצתי לנקוט בצעד

SEAL OF THE PHARAOH

שלה את אבי!

הקווסטים אל ה-3DO, וחבל. קיימות כאן הרבה מגרעות הפוגעות בהנאה, וישנם חסרונות רבים שהמתכנתים לא השכילו למנוע. זה מתחיל במוסיקת הרקע, שהופכת לחדגונית ומעצבנת (אפילו במכשיר כמו ה-3DO, שמסוגל לשיר את 'אמן' יותר יפה מליאורה). גורמים בעייתיים נוספים הם הגרפיקה הממוצעת (שנראית כמו גרפיקה של משחק מחשב מלפני שלוש שנים), הממשק המוזר (שמוריד את מפלס ההנאה ומעלה את הסעיף) והבעייתיות ביותר, השיעמום הקטלני שהולך ומשתלט עליך אחרי שעתיים של משחק.

הייתי מוכן לסלוח על הכל, אבל השיעמום זה כבר יותר מדי. אני משווה אותו, לדוגמה, ל-"MAGIC MIGHT AND" האגדי, שלא הצטיין לא בגרפיקה ולא בצליל, אבל בכל זאת דיתק אותי עד כדי כך שלא הצלחתי לעזוב אותו במשך 18 שעות רצופות.

אבל בכל זאת, לא הכל שחור. חובבי "מבוכים ודרקונים" ימצאו עניין במשחק הזה, ובכלל, כל מי שיש לו מכשיר 3DO וקצת סבלנות מוזמן לנסות בעצמו ולהחליט. אני בכל אופן, מחכה ל-"שעה ה-11" (האורח השביעי 2).

השמור אצלי רק למקרים קיצוניים - חוברת ההוראות.

לאחר דפדוף קל הבנתי את הרעיון, ואחרי עוד כמה דקות של משחק הבנתי שהשד אינו נורא כל כך. התמונה הנראית על המסך, נראית מנקודת מבטו של הגיבור, מה שנקרא 'משחק בגוף ראשון' (כמו ב-DOOM). מצד שמאל נמצא שק החפצים שלך, ניתן לחטט בו בפשטות ולאחסן בו את כל החפצים אותם אתה צובר במהלך המשחק. בחלקו העליון של המסך נמצא מד נקודות-חיים והניסיון שלך, וכן מד נקודות-חיים של המפלצות בהן אתה נתקל בדרך. ההתקדמות נעשית צעד-צעד ולא ברציפות, כשרק בסוף הצעד אתה יודע אם במקום אליו הגעת יש מפלצת, אוצר או שום דבר.

ובכן, לא לילד הזה התפללנו. "חותם הפרעה" הוא לא המשחק שיביא את חובבי



שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

יש יתרונות וחסרונות לתשובות על מכתבים במדור כמו מורגן לה-פיי. קודם כל קשה לצפות איך ומתי תענה מורגן על השאלות, וחוף מזה אנחנו מנסים לשלב קצת מהווי ההיכרות איתה, ולא סתם מרכזים אוסף של תשובות מאיזו אחת שבמקרה נקראת מורגן, לכן חלק מהתשובות הן קצרות ולפעמים לא מצליחות לכסות את הכל. אנחנו נוטים לשים בצד שאלות מסובכות או לענות עליהן בקצרה ולצפות מהשואל להבין יותר ממה שאנו נותנים, או שאנו מדגישים מורגן שלם לשאלה אחת, שני המקרים לא ממש טובים. במקום זאת, החלטנו לאסוף הפעם כמה שאלות ממש מסובכות ולענות עליהן בעצמנו, אתכם הסליחה.

השאלה הראשונה נוגעת לשיטת השריון של שיטת הגיבור, עמית טוען שמצא שתי שיטות שריון שונות, אחת בשיטת הגיבור והשנייה בהרחבה לגיבור הפנטזיה. עמית רוצה לדעת איזו שיטה עדיפה.

האמת היא שמדובר באותה שיטה, בשיטת הגיבור מסבירים את החוקים לבניית שריונות, ובגיבור הפנטזיה מביאים שריונות מוכנים. אם אתה משחק במערכת פנטזיה רגילה, אפשר להשתמש בדוגמאות של גיבור הפנטזיה או לבנות שריון על פי חוקי הגיבור (למשל בניית שריונות קסומים).

הרעיון הכללי הוא שכשאתה בונה שריון עליך לבחור את ההגנה שלו, אם היא זוגית (למשל שריון המספק 6 נקודות הגנה). עליך לחלק את ההגנה ב-2 ולהכפיל ב-2.5 על מנת למצוא את המשקל הבסיסי, אם ההגנה היא אי-זוגית אז בהגנה-1 המשקל יהיה 3.5, ועל כל 2 נקודות נוספות יש להכפיל את המשקל. את המחיר בנקודות אקטיביות ואמיתיות יש לחשב על פי כוח ה-ARMOR ועל פי החסרונות: MASS, OIF, (-1/4), INDEPENDENT, REAL ARMOR. החיסרון MASS הוא 0 לשריון ללא משקל, 1/2- לשריון בעל חצי משקל, 1- לשריון בעל משקל רגיל ו-1.5- לשריון בעל משקל כפול.

סדרת שאלות נוספת מתייחסת ל-AD&D, הראשונה שבהן עסקה במגבלות למקצוע ה-PSIONICIST

לגזעים השונים בעולם רומח הדרקון. באופן כללי, מי שמתעקש להוסיף אותם לרומח הדרקון, יכול להשתמש במגבלות המופיעות במדריך השלם ל-PSIONICIST לכל פלגי הגזע (כלומר לכל האלפים של קריין תהיה אותה מגבלה המומלצת לאלפים במדריך). בקשר לקנדרים, אין סיכוי שקנדר יהיה אחד. לעוגים רמים היינו ממליצים על דרגה 12 וללטא-איש מומלצת לכל היותר דרגה 4. כך או כך, עדיף שלא להכניס PSIONICISTS לעולם רומח הדרקון משום שהדבר יפר את האיזון העדין של העולם הזה.

השאלות הבאות התייחסו לנושאים הבאים: השפעת הקסדות על הדרג"ש, כמות הנק"ג שמקבלים פאלאדינים וסיירים על שימוש בכשרונותיהם המיוחדים, איך מאזנים את התקדמות הדרגות עבור חבורה שבה יש דמויות רבות-סוגים, ואילו כוהנים של מסדר הכוכבים קיימים בעולם רומח הדרקון.

לרוע המזל לקסדות ב-AD&D אין כל השפעה על הדרג"ש. אם הש"ה"ם שלך יצירתי, הוא יכול להכריז כי הוא משתמש בשיטה מסוימת למיקום פגיעות או להענקת השפעה לקסדות על פגיעות ראש (בונוס לדרג"ש, למשל). בקשר ליכולות הפאלאדין והסייר, ובכן תחשיבו יכולות אלו כאילו מדובר באנשי כהונה (מלבד יכולות דמוי הגנב של הסייר, אותן יש להחשיב כאילו היה נוכל). ולכן על הטלת לחש טבע של סייר הוא יקבל כמות ניסיון כאילו היה כוהן מטיל לחש. יכולת הריפוי של הפאלאדין נחשבת כמו שימוש בכוח המוענק לכוהן (100 נק"ג).

איזון הדרגות אינו אמור להוות בעיה, אם הלוחם שלך בדרגה 9 בעוד הלוחם-קוסם בדרגה 5/4 (כך אמור להיות). זהו העונשין על שימוש בדמות רבת סוגים, הדמות משקיעה זמן הן בשיפור יכולות במקצוע אחד והן בשני, בעוד שדמות חד-סוגית משקיעה את כל זמנה לשיפור מקצוע אחד. ולבסוף - כוהני מסדר הכוכבים, לכל אל בעולם רומח הדרקון יש כוהנים משלו, הנקראים פשוט כוהני פאלאדין או כוהני ריאורקס. רשימת הכוהנים היא גם רשימת האלים של עולם רומח הדרקון: פאלאדין, מישאקל, מאייר, קירי-ג'ולית', חאבקוק, ברנכלה,

סולינארי, טאקיסיס, סארגונאס, מורגיון, חמוש, זבואים, חידקל, נואיטארי, גילאן, סיריון, ריאורקס, כיסלו, זיבילין, שינאר ולוניטארי. בסך הכל 21 אלים ומסדרי כהונה. פרטיהם מופיעים בערכת גיבורי הרומח של TSR.

קובץ שאלות נוסף עסק בקוסמי הרונות וקשרי הקסם שפרסם ערן בוויז 46 - האם קוסם רונות יכול להשתמש במגן ושריון כשהוא מטיל לחשים מהזיכרון?

ובכן, לא. כשהוא מטיל לחשים כמו קוסם רגיל, נדרשת ממנו (כמו מקוסם רגיל) מחוות ידיים, והוא כפוף למגבלות הרגילות. למעשה קוסם רונות אינו יכול להשתמש בשריון בשום אופן. ערן כתב שהוא יכול להשתמש במגנים וכלי נשק כשהוא מטיל מלות עוצמה או רונות מלאות (ולחילופין לשתוק בזמן שהוא מטיל מחוות עוצמה או רונות מלאות). מה ההגבלות על שימוש בקסמי רונות ומחוות/מלות עוצמה? ובכן מלבד העובדה שרונה מלאה נחשבת לחצי לחש, משתמשים בטבלה הרגילה של הקוסם. אם הוא יכול לזכור שלושה לחשים מדרגה 5 אז הוא יכול לזכור, למשל, שני לחשים רגילים, שתי מחוות עוצמה ומלת עוצמה אחת (סך הכל חמש). מלבד זאת יש לזכור את הנזק הפיזי שנגרם בעת הטלת רונות ומחוות/מלות עוצמה.

כמה שלבים קוסם רונות צריך לעבור תוך כדי התמחויות קעקוע ותרגום לחשים? ובכן, כמה שהוא רוצה. ככל שישקיע יותר, סיכוי ההצלחה שלו בתרגום וקעקוע יגדל והסיכוי לכישלון יקטן. קוסם רונות שמסתובב עם שלושה או ארבעה קעקועים לא פעילים, לא השקיע מספיק בהתמחויות שלו. האם קוסם רונות צריך מרכיב חומרי לרונות שלו? כן! לחש הדורש מרכיב חומרי ידרוש אותו גם אם הוא הפך

והממוצע הוא: כללי-4, כוהן-1, גנב-5, לוחם-4, קוסם-2. סך כל הנקודות הוא 16 ויש להחסיר נקודה מאחד התחומים. אם המקצוע היה לוחם-גנב (כלומר הלוחם דומיננטי) אז הממוצע היה: כללי-4, כוהן-1, גנב-4, לוחם-4, קוסם-1. וסך הכל הוא 14 ויש להוסיף נקודה (נניח לכשרונות לוחם). הסיבה לשוני הוא שגנב קונה כשרונות קוסם בשתי נקודות ולוחם בנקודה אחת, כך שאת הממוצע מעגלים לטובת המקצוע הדומיננטי.

שאלה נוספת עסקה בכיסוי השריונות, אילו אזורים בגוף הם מכסים? ערן התבסס על ההנחה שהדמות רוכשת חליפת שריון מלאה (שיטות אחרות מאפשרות משחק בחלקי השריון, זה נראה

מהאל והאל מעניק להם אותו (ללא כל קשר אליהם). מטילי לחשים אחרים המטילים לחשי קוסם יכולים לעבור טקס קשר, אבל רובם לא עוברים אותו ונאלצים להסתדר עם החסרונות המוסברים בכתבה המקורית. על קוסמי רונות החסרונות פועלות בדיוק כמו על קוסם רגיל, הריכוז, הזמן הנוסף ושאיבת הסיבולת אינם מושפעים מסוג הקסם המוטל.

ואחרונות, קובץ שאלות לגבי שיפור ה-AD&D של ערן. ערן כתב שיש לבטל את האחוזים לכוח 18 ולהפוך אותם ל-19 והלאה. למה הופכות תכונות של 19-25, נשאלנו. ובכן כוח 19 הופך ל-24, כוח 20 הופך ל-25 וכך הלאה (אם יש טעם להמשיך). למה הכוונה

למלת/מחוות עוצמה או אפילו לרונה שלמה! מה לגבי לחשים שיש להם רק מרכיב מילולי/תנועתי? ובכן כאשר אתה מתרגם לחש בעל מרכיב מילולי בלבד, אתה הופך אותו מייד לרונה מלאה. למשל לחש שיגור (דרגה חמישית). על ידי תרגום המלים שלו לקעקוע הוא הופך לרונה מלאה ולא למחוות עוצמה משום שאין לו כל מחוות! רונות כאלו מתנהגות בדיוק כמו רונות מלאות רגילות, אך תופסות מקום של מחוות עוצמה על גוף הקוסם. מה ההגבלות של רונות קסומות על כלי קסם? אין מגבלות, אם תיקח מטה ותצייר עליו מלת עוצמה הכוח יופעל כאשר תשתמש במלה. כמות הציורים שניתן לצייר על כלי תלויה בגודלו.



מדברים אל עשמונו

לערן כסיבוך מיותר בשיפור ל-AD&D, ומכסות על אזורים 7 (זרוע) עד 18 (כף-רגל), והאזורים הלא מכוסים הם 3-6 (ראש וכף-יד). קסדת אגן מכסה על אזורים 3-4 (חצי-ראש) וקסדה גדולה על אזורים 3-5 (כל הראש). שריון שדה הוא שריון לוחות הכולל כיסוי של קסדת אגן ושריון לוחות מלא מכסה את כל הגוף. השאלה האחרונה עסקה בהגבלת המקצועות והדרגות לדמויי אדם, התשובה היא שאין בהם כל שינוי.

במקצועות משולבים 'לוחם-גנב רוכש כשרונות בדרגה 9 כלוחם, בדרגה 10 כלוחם-גנב ובדרגה 11 כגנב? ובכן אין הכוונה למקצועות משולבים אלה להחלפת מקצועות, לוחם הרוצה להפוך לגנב יקנה כשרונות בדרגה הבאה שלו כלוחם גנב ולאחר מכן כגנב, פשוט מאוד. לוחם-גנב רגיל מחשב ממוצע בין הלוחם לגנב ומסדיר את הנקודות ל-15 על פי המקצוע הדומיננטי. אם המקצוע גנב הוא השליט אז הדמות היא גנב-לוחם

איך קוסם מבצע את טקס הקשר ויוצר לעצמו קשר קסום, ומהן המגבלות לכוהנים ומטילי לחשים אחרים? ובכן, פרטי הטקס שוליים לגמרי, בעולם של ערן הדבר דורש השקיית הכלי (המיועד להיות קשר קסם) בחומר אלכימי טעון אנרגיה קסומה, המספק טיפות מדם הקוסם. לאחר מכן מטילים מספר לחשי קישור מיוחדים, וזהו לכוהנים אין קשרי קסם, הם, לדעתנו, מעולם לא היו מטילי לחשים אמיתיים. הכוהנים מבקשים לחש

מדינות הדרלון

האי סטינל שם נמצאים שאריותיו של מגדל הקסם הגדול, אשר שימש את הקיסרים-מכשפים בתקופת האימפריה.

אקלים:

טורת' אטול התברכה באקלים מאוזן ונורמלי לחלוטין, אם כי קר במקצת. הנסיכות נמצאת תחת חורף מושלג וקר, בעיקר במאחז הצפוני, סתיו ואביב גשומים למדי וקיץ בו שוררת טמפרטורה נוחה ולא חמה מדיי. כמות המשקעים הגדולה ממלאת מאות נחלים קצרים לחופה המערבי של הנסיכות, נחלים הזורמים לים במשך כל חודשי השנה.

פוליטיקה:

בעת נפילת הקיסרות כל המחוזות הכריזו על עצמאותם והפכו לממלכות עצמאיות. הכרזה זו כללה את שלושת מאחזיה של טורת' אטול כיום, אשר מייד התכוננו למלחמה אחת ברעותה. בסופו של דבר נאלצו שלושת המאחזים לשתף פעולה כדי להדוף התקפות ממחוז פנדרוק (אשר כבש מחוזות אחרים והקים נסיכות אחרת) ומממלכת סוריל (שנכבשה לבסוף על ידי האלפים וממלכת סלינה). לאחר תקופת הלוחמה הראשונית התאחדו שלושת המאחזים לנסיכות משותפת תחת שלטונו של שליט מאחז אטול. כיום, נמצאת הנסיכות ביחסים נוחים עם האלפים מיערות ליגאן והגמדים הצפוניים מממלכת שונגאר. קיים יחס מתוח בין טורת' אטול ונסיכות פנדרוק, אבל אבירי פלאר הצליחו להוריד את המתיחות למינימום ולהסיט את האיבה לאויב משותף, העוגים. למרות יחסי המסחר עם ממלכת קלימור האיבה ברורה לכל.

מסחר:

לטורת' אטול שלושה מקורות מסחר

המאחז הצפוני. לורד קירנטי איש אטול השלישי, שליט מאחז אטול. לורד דאבני איש המערב, שליט המאחז המערבי. סר-לורד ת'רון סנקרי אביר ראשון, ראש מסדר אבירי בלדאנור. סר לאנס רונא השני, נציג אבירי פלאר בנסיכות טורת' אטול. כוהן עליון כרואם, כוהן ראשי במקדש הכהונה של טורת' אטול (העיר). ריבאן דאן, מכשף, ראש מגדל הכישוף היחידי בטורת' אטול.

גיאוגרפיה:

גבולה הצפוני של טורת' אטול הינו שרשרת גבעות פנדרוק, משם הוא ממשיך לחופו המערבי של אגם קראת' ומקיף את הרי קיגאן הצפוניים של ממלכת שונגאר. הנסיכות כוללת בתוכה את גבעות קיאל וגבולה הדרומי נמצא בפאתי יערות ליגאן, גבולה המערבי הוא כמובן מפרץ הדמין (הנסיכות כוללת את האי הדמין). יש להזכיר גם את הביצות הגדולות שלחופו של אגם קראת' ואת מישורי העשב הגדולים שלחוף המפרץ, וכמובן את חצי

מאת: ערן בן-סער



נסיכות טורת' אטול

נסיכות טורת' אטול היא בגדר מקרה מיוחד בקרב מדינות האדם בשל מספר סיבות. ראשית, על אף היותה שייכת לשלוש מדינות האדם הצפוניות (השלוש השוכנות מצפון ליערות ליגאן של האלפים), היא עדיין דרומית מספיק בכדי להיות המדינה המגשרת בין כל תשע מדינות האדם ואחת עשרה מדינות המערב (הכוללות גם את יערות ליגאן ושונגאר). הייחוד השני שלה הוא העיר ליגאנד, בירת קיסרות האדם העתיקה, אשר בה שכנו הקיסרים-מכשפים מן העבר. הייחוד השלישי הוא הימצאותו של מסדר האבירים החדש, אבירי בלדאנור.

אישי מפתח:

לורד ליראן דאלת' איש הצפון, שליט

נסיכות טורת' אטול

בירה: טורת' אטול.
ערים נוספות: ליגאנד, פאייר, שונא.
אוכלוסייה עיקרית: בני אדם.
אוכלוסייה נוספת: גמדים צפוניים, אלפים ועוגים.
שפות: אנוש (שפת בני האדם, 'מדוברת' של ה-AD&D), אלפית וגמדית.
נטייה אומתית: סדר-טוב.
שלטון: ממלכתי, השליט נושא בתואר נסיך-מגן של שלושת המאחזים.
שליט נוכחי: נסיך-מגן - ברדריק רומאר השני.
יורש העצר: דוכס-מגן - ברדריק רומאר השלישי, בנו של הנסיך.
חלוקה מדינית: טורת' אטול מחולקת לשלושה מאחזים: המאחז הצפוני, מאחז אטול והמאחז המערבי.

נסיכות פנדרוק

אישי מפתח:

חברי המועצה טווין איש נהרין, רידאת' איש לאנימור, צאבין איש קארתי'ה ושית' איש הים. מלבדם ישנו קובץ רב של כוהני האלים הניטראליים והטובים ונור טבין ראש מגדל הקוסמים שבעיר קאון.

נסיכות פנדרוק

בירה: גלית'נור.
ערים נוספות: טראבל, קאון, לוקנור, אק'גלר.
אוכלוסייה עיקרית: בני אדם.
אוכלוסייה נוספת: עוגים וגמדים.
שפות: אנוש וצפונית (גרסה לשפת בני אדם המקובלת על השבטים הברבריים של הצפון).
נטייה אומתית: סדר ניטראלי.
שלטון: מועצה של ראשי המאחזים.
שליט נוכחי: ראש המועצה אומר איש פנדרוק.
חלוקה מדינית: חמישה מאחזים - מאחז פנדרוק, מאחז נהרין, מאחז לאנימור, מאחז קארתי'ה ומאחז הים.

גיאוגרפיה:

גבולה הצפוני של נסיכות פנדרוק משתרע מהנקודה בים הגדול בה לא ניתן עוד למצוא קרחונים, מלבד בחורפים קרים במיוחד. בקו כמעט ישר החוצה את המישורים הצפוניים הגדולים, עד לנקודה בה שרשרת הרי הצפון הופכת לשרשרת גבעות פנדרוק, אותן מקיף הגבול בשלמות ומגיע חזרה אל הים הגדול, למפרץ הדמין. במרכז הנסיכות נמצא האגם הגדול ריאל והנהר ריאל נשפך אליו מצפון (תחילתו נמצאת בהרי הצפון הגדולים של אזור דרדמור). כמו כן, מריק, הנהר הגדול נמצא בחלקה הדרומי של הנסיכות.

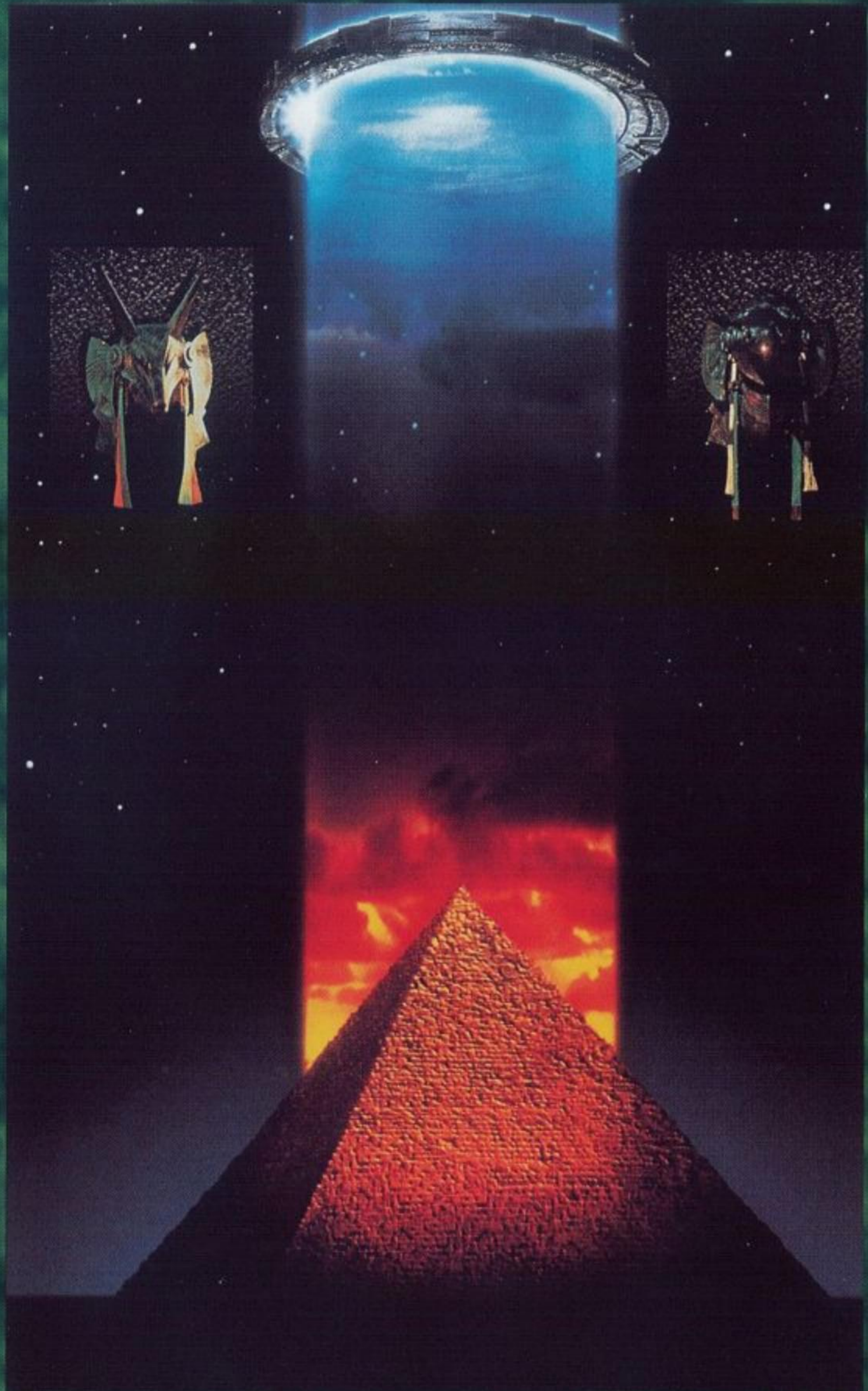
אקלים:

מלבד, אולי, מאחז הים השוכן בדרום פנדרוק, האקלים בנסיכות חורפי ומושלג ברוב עונות השנה, הקיץ הוא הזמן שבו מפסיק לרדת השלג הקל ומתחיל הגשם. הטמפרטורה בקיץ מגיעה לכ-25 מעלות ובחורף היא יורדת עד ל-5- מעלות, גבעות פנדרוק אף קרות יותר. מאחז הים התברך במיקום דרומי יותר ומזג האוויר בו דומה יותר לזה השורר בטורת' אטול.

פוליטיקה:

משנפלה קיסרות האדם הכריזו כל חמשת המאחזים על עצמאות מלאה ועל מלחמה אחד בשני. מאחז פנדרוק היה היחיד שלא התערב בסכסוך בין שאר המאחזים, ופנה להתקיף את המאחז הצפוני של טורת' אטול (שנקרא אז מאחז גאלת'וראק). לאחר ניסיון התקפה כושל

עיקריים, גבעות קיאל התברכו במחצבים רבים, ביניהם זהב וכסף. המסחר בהם מעניק לטורת' אטול מחצית מעושרה. המאחז הצפוני הינו מאחז חקלאי הדואג בעיקרו לצורכי הנסיכות וכמעט שאינו מייצא דבר, ואילו המאחז המערבי עוסק בסחר לשמו, תוך שימוש בנמל הגדול של העיר קיגאן. הנסיכות מייבאת בעיקר עץ, אשר אינו נפוץ בתחומיה, מממלכת סלינה (דרך הים) ולאחרונה מנסיכות פנדרוק.



בנוסף להם יש כמה עשרות ראשי יישובים.

גיאוגרפיה:

ממלכת שונגאר כוללת את כל החצי הצפוני של הרי קיגאן הגדולים, החל מחופו של אגם קראת'. הממלכה גובלת במזרח ביערות פיינאר, במערב למרגלות ההרים שוכנת נסיכות טורת' אטול ויערות ליגאן, ומדרום לה ממלכת קיגאן של הגמדים. הר שונגאר עצמו, אשר על שמו נקראת הממלכה, הוא הגבוה ביותר ביבשת ואין אדם או גמד שהגיע אי פעם לפסגתו.

אקלים:

שונגאר היא מדינה קרה למדי ופסגות הריה מושלגים כל השנה. בני האדם והגמדים בונים את עריהם במערות ובמחילות הממוקמות במורד ההרים. בני האדם של שונגאר הסתגלו במקצת לחיים נטולי אור שמש, ופיתחו ראיית לילה דומה לזו של הגמדים.

פוליטיקה:

שונגאר נשלטת על ידי שושלת מלכות גמדית שנקבעה כשהוקמה מדינתם העצמאית. מלבד המלך ישנה מועצה המורכבת משני גמדים ושני בני אדם אשר מייצגים למלך ועוזרים לו בהחלטותיו. תיאורטית אין המלך חייב להקשיב לדעות המועצה, מעשית רוב העם תומך בה יותר מבמלך ועל כן ההשפעה מתחלקת שווה בשווה. כיום מדאיגה את המועצה בעיית יורש העצר היות ולמלך אין בנים.

מסחר:

הרי שונגאר עשירים במחצבים רבים אותם מייצאים הגמדים לעוגים בצפון (אם כי לא בשמחה), לטורת' אטול ולאלפים מיערות ליגאן ופיינאר. הם מייבאים כמעט כל דבר וכתוצאה מכך אוצר הממלכה התדלדל מאוד בשתי המאות האחרונות.



דרדמור

דרדמור, הצפונית במדינות היבשת, הינה ספק מדינה ספק אוסף של ברברים פראיים. בתקופת קיסרות האדם אפילו לא נחשבה למאחז תחת שלטון הקיסר, אלא לאזור ספר פראי שיש לכבוש וליישב תוך זמן קצר (זמן אשר מעולם לא הגיע).

ממלכת דרדמור

בירה: דרדמור.

ערים נוספות: אין.

אוכלוסייה עיקרית: בני אדם (ברבריים בעיקר).

אוכלוסייה נוספת: אין.

שפות: צפונית ואנוש.

נטייה אומתית: תוהו ניטראלי.

שלטון: מועצה של ראשי השבטים.

שליט נוכחי: ראש השבטים קאר אוג'.

יורש העצר: לא נקבע (נבחר מבין

ראשי השבטים כאשר ראש השבטים מת).

חלוקה מדינית: שישה שבטים -

שבט הדוב, שבט הזאב, שבט הצפון,

שבט ההרים, שבט הקרח ושבט הים.

אישי מפתח:

ראשי השבטים גאר מוג, רות' בלעם, גור חאמל, טיק אוג' (הודו של קאר אוג') דרך נישואים) וארט'וק טאמין. שאמאן לרוחות (כוהן ראשי לדת המוזרה והמאכזבת של אנשי הצפון) שין ניסק.

גיאוגרפיה:

ממלכת דרדמור כוללת למעשה את כל מה שהעוגים מחשיבים כקר מדיי ליישוב. הנסיכות כוללת את שרשרת הרי הצפון, וטכנית מסתיימת ברכס הצפוני, אשר מעבר לו קיים רק שדה קרח המשתרע עד לקוטב, אבל רוב האוכלוסייה נודדת במישורים הקרים שמסביב להרים.

אקלים:

לדרדמור יש שתי עונות: חורף כבד וחורף קל. ההבדל ביניהן הוא תדירות ירידת השלג, במקום כל הזמן, פעם ביומיים.

פוליטיקה:

לאחר התמוטטות הקיסרות החליטו ראשי השבטים על הקמת מדינה, זאת בעיקר כדי להגן על עצמם מפני מסע כיבוש של המאחזים העצמאיים של פנדרוק. הרעיון פעל וכיום הם מחשיבים את עצמם כמאחז לכל דבר.

מסחר:

כמעט ואין מסחר עם דרדמור, אנשיה צדים למחייתם ונודדים ממקום למקום.

החליט שליט המאחז לפנות מערבה אל עבר ארבעת המאחזים השכנים שהיו שקועים במלחמות, ובמשך עשור אחד כבש את כולם. לורד המאחז הכריז על עצמו כמלך ממלכת פנדרוק המאוחדת, והתואר והשושלות נשמרו כך עד לפני כמאה שנים. התפנית התרחשה כשהמלך ראוויל הראשון הותיר לאחר מותו יורש יחידי בן שתיים עשרה, הלורדים של שאר המאחזים מיהרו למנות עצמם אחראים בשמו על הממלכה, והפכו אותה לנסיכות תחת שלטון מועצה. כיום הנסיכות נטשה את האיבה העתיקה לנסיכות טורת' אטול (בעיקר בשל לחץ מאבירי פלאר) ושומרת על יחסים טובים עם שלוש שכנותיה.

מסחר:

לנסיכות פנדרוק מספר מחצבים מועילים בגבעות פנדרוק, ושפע של עצים במישורים מסביב לאגם ריאל, אותם היא מייצאת לדרדמור וקלימור. הנסיכות מייבאת בעיקר מתכות כבדות.



ממלכת שונגאר

ממלכת שונגאר, ממלכת הגמדים הצפוניים. למעשה זוהי ממלכה מעורבת אשר שליט מאוכלוסייתה אנושי. הממלכה היא המקום היחידי ביבשת אשר שיתוף הפעולה הבין-גזעי שבה הגיע לרמה של חיים משותפים.

ממלכת שונגאר

בירה: סנטריק.

ערים נוספות: גינס, גארם ובאזלת. אוכלוסייה עיקרית: גמדים צפוניים ובני אדם.

אוכלוסייה נוספת: קמצוץ של

אלפים, הוריקסים ומינוטאורים.

שפות: אנוש וגמדית.

נטייה אומתית: סדר ניטראלי.

שלטון: ממלכתי/מועצה.

שליט נוכחי: המלך קנוי'ת בן גלאר (גמד).

יורש העצר: לא נקבע עדיין.

חלוקה מדינית: שונגאר מתפקדת

כיחידה אחת.

אישי מפתח:

קלימונט בן הארל, לניס ג'ארנוק, מאפ בן עדיל וגדים שפיר, חברי המועצה.

כרונולוגיה

של מוות ידוע מראש

לגיוס כוח אלוהי שיציל אותה (זיכרו שיש לנסח משאלות באופן מדויק ביותר). להתקין אזעקה לגיוס עזרה מהאדם הקרוב ביותר, התקנה מיוחדת שתיחלץ את הדמות מלבה בוערת וכו'. שה"מים רבים יפסלו שיטה זו מכמה סיבות מוצדקות: יצירת "ביטוח" כזה עולה הון, דורשת זמן ומחקר רב, שה"מים רבים לא זוכרים לטובה שחקנים שמתחכמים עד לגבול האבסורד, ומוות בטוח שהוא בלתי צפוי אפשרי כיד הדמיון של הדמות.

לסיכום, אלו היו מספר הצעות להמתקת עונשה של הדמות, או אולי יותר מכך, להקל על השחקן להיפרד מהדמות מתוך ידיעה שהיה לו סיכוי להציל אותה ומזלו בגד בו.

"טובה" אלוהית. מטבע הדברים, שיטה זו משמעותית יותר לכוהנים ולפאלאדינים,

מאת: מיכל רט, שרת הטבעות.

בתור שחקנית מנוסה ושה"מית לעת מצוא, אני יודעת שאחד הדברים המרגיזים ביותר שיכולים לקרות לשחקן הוא לגלות שהדמות שלך, שעל פיתוחה עמלת זמן רב, נידונה למוות בלתי נמנע, ולך, השחקן האומלל, אין מה לעשות. מוות בלתי נמנע הוא לעתים אכזרי ותמיד מתסכל. לא קל לאף אחד להיפרד מהדמות אליה נקשר רגשית לטובת שיגעון זמני של השה"מ.

בכתבה זו מופיעות מספר אפשרויות למנוע "מוות בלתי נמנע", או לפחות אפשרות לתת לשחקן סיכוי להציל את דמותו. חשוב להזכיר שאת השיטות הללו ניתן להפעיל ברשות השה"מ בלבד, יש לדאוג לכך מראש ולא להיזכר ברגע האחרון שבעצם היה מה לעשות. דאגה לכך מראש היא למעשה מן פוליסת "ביטוח חיים" לדמות.

אפשרות אחת היא מזל, במשחק לעולם אין 100% ביטחון. תמיד קיימת האפשרות שמהו ישתבש, אבל אשמור על רוח אופטימית ואזכיר שאפילו לגנב המועד לתוך בור של לבה רותחת, יש סיכוי קלוש להיתפס בשפת הבור, לדמות המחליקה במורד לעבר מי קרח יש סיכוי למצוא אחיזה, ודמות שצריח מגדל מתגלגל עליה, עשויה למצוא מקלט בחור החלון ולא להימחץ למוות (ע"ע אלאדין הזכור לטוב). בדיקת מזל תתבצע על ידי גלגול קוביית האחוזים, תוצאה של 00 היא זו שתציל את הדמות, ועל השה"מ היצירתי מוטלת המשימה להנדיע לשחקן כיצד בדיוק ניצל ממוות אכזרי במיוחד.

אפשרות אחרת להצלת הדמות היא

מאשר ללוחמים וגנבים, אך שיטה זו יעילה גם לגביהם. מי יודע, ייתכן ולא מוסים היה מצב רוח טוב במיוחד באותו היום והוא בחר להציל את הדמות כג'סטה חד-פעמית? במקרה כזה יש לשה"מ עבודה רבה יותר. בתחילה יש לבדוק לאיזה אל יכול להיות קשר כלשהו, ולו עקיף ביותר למקרה. אם, למשל, אחיינה של הדמות הוא כוהן של אל מסוים (יש לזכור גם קשרים שאינם על הצד החיובי ואת יחסם של אלים המתנגדים לדרכיה של הדמות). בכל מקרה, על השה"מ לבחון את יכולתו של האל לסייע לדמות.

אלים חזקים יותר יוכלו לעשות יותר, אבל יש לשקול את האפשרות שאל שולי יכול לרכז את כל כוחו בחילוץ הגיבור האהוב עליו. יש לשקול גם את אופי העזרה, האל יוכל להגדיל את הסיכויים בגלגול המזל, לשלוח שליח שייחלץ את הדמות ואולי אפילו להופיע בעצמו.

דרך אחרת (כנראה הפחות סבירה מבין האפשרויות), היא הדרך המקבילה אצלנו ל"ביטוח חיים", ביטוח מיוחד להבטחת הישרדות הדמות גם בתנאים קשים. הדמות יכולה להזמין משאלות מיוחדות

אני אישית נוקט בשיטה אחרת. אם דמות אמורה למות, אני בדרך כלל מציל אותה והורג אותה בפגישה הבאה, לאחר שהשחקן מודע לכל וכבר בנה לעצמו דמות אחרת, ומצאנו יחד דרך לשלב את הדמות החדשה בקבוצה. ערן בן-סער האיש שלא סותם לעולם! (מורגן לה-פיי)

עיון חירום

טבעות רוחות הטבע

מאת: ערן בן-סער

טבעות רוחות הטבע הן אביזרים קסומים ורב שימושיים שניתן להוסיף לכל מערכה הכוללת כוהנים של הטבע, כוהנים של אדמה או גוונדיאן בהרלון, או דרוואידים בממלכות הנשכחות. במערכות כמו הוטח הרקון יהיה קשה יותר להסביר את קיומן, משום שאין אל מתאים וטבעת רוחות הטבע היא בגדר חפץ קדוש. כלומר כוהנים יצרו אותה (שלא כמו 99.99% הציווד הקסום שהדמויות שלכם ודאי נושאות עמן).

טבעת רוחות הטבע המקורית נוצרה על ידי כוהני הטבע הראשונים, שניסו לרכוז מעט מכל דבר חי וטבעי באביזר אחד. שימושה העיקרי אמור היה להיות עזר לראש המסדר במלחמתו נגד אויבי הטבע (יהיו אשר יהיו), וכדי לעזור לו בקיום הקשר עם הטבע. היו לכוהני הטבע עוד כמה סיבות, אבל האמת היא שהטבעת נוצרה כדי שהכוהן השני במעלה יפסיק לשחק עם רעלים אקזוטיים ליד האוכל. הטבעת שימשה את המסדר ללא דופי במשך כמה מאות שנים, עד שאחד מראשי המסדר נעלם יחד איתה, וכפי הנראה לכוהן השני לא הייתה יד בדבר. מספר שנים לאחר מכן

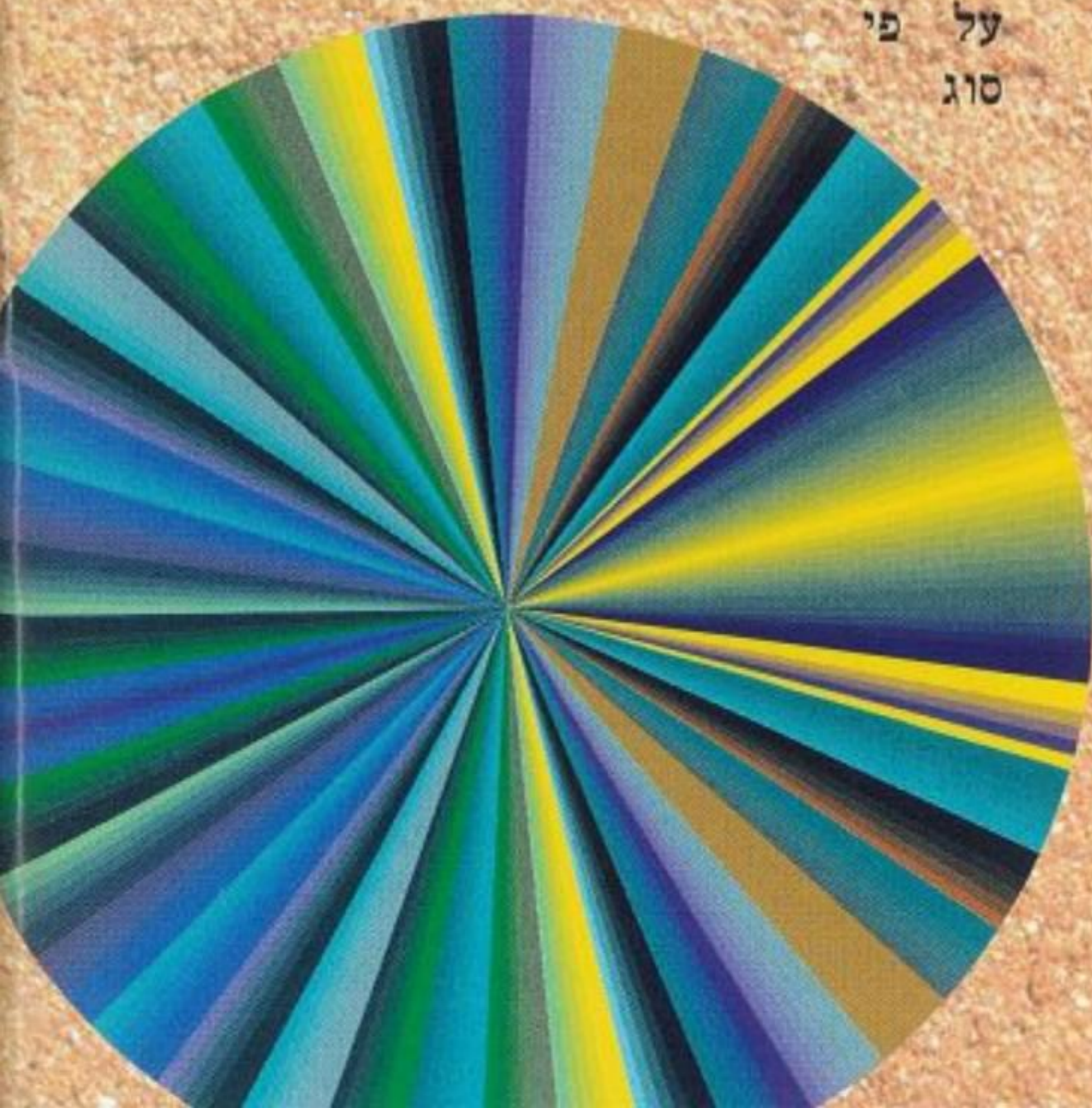


החלו לצוץ שמועות על טבעות רוחות טבע קטנות יותר, המרכזות פן מסוים של הטבע בכוחותיהן. מסדר כוהני הטבע מניח שראש המסדר האבוד עמד במצב בו היה מקפח את חייו ומאבד את הטבעת, ולכן פיזר אותה באופן כזה (למרות שלא ברור כיצד), על מנת לשמור על קיומה ובו זמנית לא להניח לכל עוצמתה ליפול לידיים הלא נכונות. חלק גדול מכוהני הטבע מנסה להשיג כמה שיותר טבעות כאלו, כדי לנסות לאחד אותן מחדש. חלק אחר, קטן יותר, עושה כל שביכולתו למנוע זאת כדי שמעמדו של הכוהן הראשי יישמר.

האמת קרובה לכך, למעשה ראש המסדר נפל קורבן למספר ענקים לא ידידותיים שהרגו אותו, ולקחו את הטבעת לכוהן שלהם. הכוהן בתן אותה וניסה להפעיל אותה ללא הצלחה. בזעמו קילל את הטבעת, את עונדה ואת יוצרה, מה שהפעיל את אחד ממנגנוני ההגנה של הטבעת. אותו מנגנון היה פשוט בדרך תפעולו, במקרה של קללה יש לשנות את ההיבט המקולל כדי שלא תפעל הקללה, ולכן היה צורך לשנות את הטבעת, את עונדה ואת יוצרה. המנגנון (שהיה תבונתי למחצה בלבד), בחר בטבעות שונות שהיו מפוררות באוצר השדוד של הענקים, חילק ביניהן את כוחותיו ושלח אותן למקומות אקראיים בעולם שם ימצאו אותם אנשים אחרים, ואז לא תהיה זו אותה הטבעת, אותם הבעלים ואותו היוצר (מי שיצר את הטבעות באוצר בהחלט לא יצר את הטבעת המקורית). פשוט מאוד, בלתי צפוי לחלוטין, ומוכיח שגם לאל הכי רציני יש חוש הומור. ניתן למצוא טבעת רוח לכל חיה טבעית שהיא. הכוונה בחיה טבעית היא לכל חיה שהיא חד-סוגית (כלומר לא ערכוב קסום

כמו חימרה) ונטולת כוחות קסומים. דוב יתאים לקטגוריה, גם זאב, ינשוף, ציפור דרור ואריה. באסיליסק לא יתאים, גם פגסוס לא יתאים, אלו יצורים שנוספו לאחר הבריאה הראשונית של חיות הטבע. ניתן להוסיף אותם למערכה שלך ככלי קסום פשוט או כחלק ממשחקי הכוח בתוך מסדר כוהני הטבע. מה יעשו שחקניך כאשר כוהן אחד מוכן לשלם להם הון תמורתה ואילו ראש מסדר הכוהנים מוכן לשלם עוד יותר כדי שילכו לחפש הרפתקאות במקומות קצת פחות נגישים, הקוטב למשל? אגב, האם יש צורך להזכיר שהוא ואל הטבע נפגשים על בסיס של תה ועוגיות כל יום בשעה חמש?

לטבעת רוחות יהיו הכוחות הבאים:
1. זימון חיה: זימון החיה הקשורה לטבעת לצורך ביצוע משימה אחת (התקף אותו, הגן אותי, טפס על העץ ותוריד לי תפוז). פועל כמו לחש זימון חיה ב-AD&D אבל רק לסוג חיה אחת. בשיטת הגיבור יש לרכוש SUMMON לסוג החיה המתאים, עלות הכוח משתנה על פי סוג



אגב קיים סיכוי קל למצוא טבעת כפולה או משולשת, כלומר בעלת כוחות של שתיים או שלוש חיות. מומלץ לא לתת טבעות כאלו לשחקנים אבל ניתן לתת אותם לרב"ש חזק או לאויב כדי להרשים אותם. אם בכל זאת השחקנים מתעקשים שיגלגלו קוביית אחוזים, 98 ו-99 הם טבעת כפולה, 00 היא טבעת משולשת. זכור, ה-GM פייר, השחקנים יכולים לקבל בונוסים לגלגול, ותמורת סכום צנוע אתה פתוח לשיגעונות של כל אחד!

זהו, אני ממליץ לדחוף את השחקנים למשחק הכוח של כוהני הטבע. ניתן לשחק אותו בטון רציני עם הרבה פוליטיקה, תככים ומזימות (כוהנים חסרי מנוח), או בנימה הומוריסטית יותר כהקלה בין ההרפתקאות הרציניות (כוהנים פלוס).

עם החסרונות הרגילים ומטען מתמשך-יום (חיסרון המבטל את עצמו ושוויו הוא 0). ניתן להשתמש בכוח הזה רק פעם אחת לפני שיש צורך לבצע טקס טעינה.

אלו הם הכוחות של הטבעת. טקס הטעינה המוזכר בכוח הזימון ושינוי הצורה הוא טקס מעניין, במהלכו מושרית הטבעת במים קדושים במשך שבוע, לאחר מכן יש להוסיף שתי טיפות דם ומעט פרווה, עור או נוצות של החיה המדוברת למים, ולהשאיר את הטבעת בתערובת שבוע נוסף. בתום השבועיים יש לבצע יום של תפילות לאל הטבע, ולהביע נכונות להקריב את הטבעת אם ישתמשו בה כנגד הטבע. אחר כך יש להוציא את הטבעת מהמים, לענוד אותה ולא להשתמש בה יממה שלמה. לאחר מכן הטבעת טעונה מחדש. הבעיה היחידה בכל הטקס הזה היא שיש לעשותו במקדש של אל הטבע, שם אתה מוקף בכוחני טבע. חברה ידידותיים למדי שבהחלט רוצים את הטבעת. עכשיו



בבקשה.

החיה. למשל, זימון זאב, הבנוי מ-96 נקודות, עולה פחות מזימון דוב הבנוי מ-106 נקודות. כוח זה ניתן לשימוש שלוש פעמים לפני שיש צורך לבצע טקס טעינה לטבעת (תיכף נדבר על זה).

2. רוח מגוננת: מסביב לגוף המשתמש יופיעו קווי המתאר של החיה (כאילו הוא עומד בתוך חיה שקופה) הקשורה בטבעת ויעניקו לו הגנה נוספת. ב-AD&D נוסף בונוס של 3 לדרג"ש (מי שמשתמש בשיפור ה-AD&D מוסיף שלוש לכמות הנזק שהשריון חוסם, אם בכלל). בשיטת הגיבור זהו FORCE FIELD של שלוש נקודות פזיות ושלוש נקודות אנרגיה.

3. דיבור עם חיה: פועל בדיוק כמו לחש הדיבור עם חיות, אבל רק לחיה המסוימת של הטבעת. בשיטת הגיבור זהו TELEPATHY עם החסרונות והיתרונות הרגילים והחיסרון רק לסוג מסוים של חיה (1-).

4. חוש החיה: פועל רק לחיות עם חושים מוגברים או נוספים. טבעת ינשוף תעניק לבעליה ראיית לילה ושמיעה מוגברת, טבעת דוב תעניק לו חוש ריח מוגבר וכו'. לפי ה-AD&D יש להעניק זאת לבעל הטבעת, בשיטת הגיבור אלו SENSES ENHANCED שונים עם החסרונות הרגילים.

5. שינוי צורה: הטבעת מעניקה לבעליה את היכולת לשנות את צורתו לצורת החיה. ב-AD&D זה פועל כמו לחש שינוי צורה ומעניק למשתמש את היכולת להפוך רק לחיה הספציפית ולפרק זמן של עד יום שלם. בשיטת הגיבור זהו הכוח MULTIFORM המתבסס על עלות היצור (נקודה לכל חמש נקודות של היצור, כלומר זאב של 96 נקודות הוא MULTIFORM של 20 נקודות)

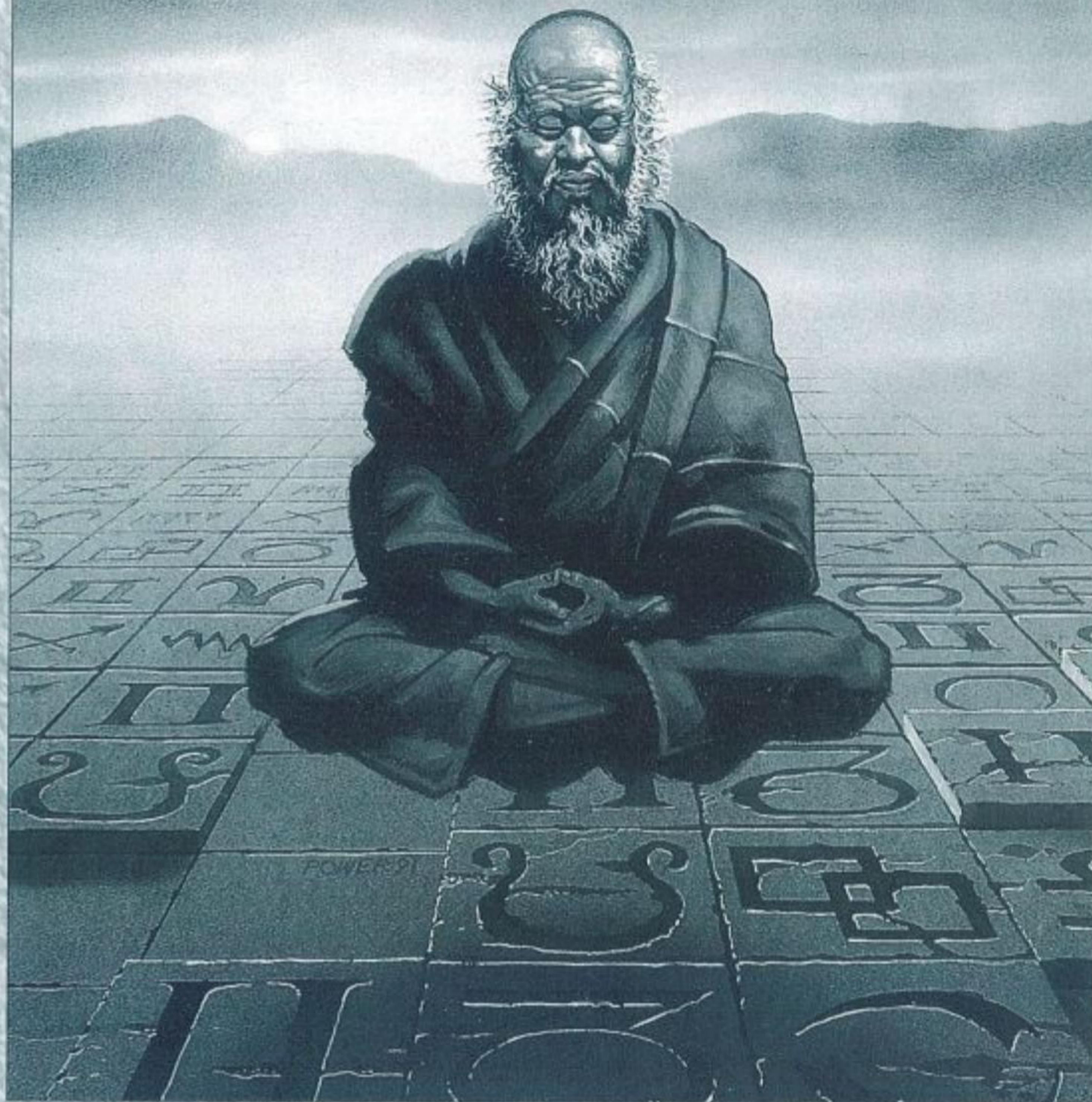
טבעת לדוגמה: טבעת רוח הדוב. שיטה: AD&D

1. זימון דוב, עד שלוש פעמים לפני טקס טעינה.
2. רוח דוב מגוננת, בונוס של 3 לדרג"ש.
3. דיבור עם דובים.
4. חושי הדוב: +2 לכוח ולכושר, חושי ריח טעם ושמיעה מוגברים.
5. שינוי צורה לדוב, פעם אחת לפני טקס טעינה.

טבעת לדוגמה: טבעת רוח הזאב.

- שיטה: שיטת הגיבור
1. זימון זאב: מחיר פעיל: 50 נקודות. מחיר אמיתי: 9 נקודות. SUMMON WOLF: 3 CHARGES, OAF: RING, INCANTATIONS, INDEPENDENT.
 2. רוח זאב מגוננת: מחיר פעיל: 9 נקודות. מחיר אמיתי: 2 נקודות. FORCE FIELD: 3rPD + 3rED, 0 END, OAF: RING, INCANTATIONS, INDEPENDENT.
 3. דיבור עם זאבים: מחיר פעיל: 60 נקודות. מחיר אמיתי: 14 נקודות. TELEPATHY 8d6: 0 END, OAF: RING, INCANTATIONS, INDEPENDENT.
 4. חושי הזאב: מחיר פעיל: 31 נקודות. מחיר אמיתי: 7 נקודות. +4 HEARING & SMELL PERCEPTION, TRACKING SCENT, ULTRA VIOLET VISION OAF: RING, ALWAYS ON, INDEPENDENT.





למכירה

- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: סם ומקס, יומו של הטנטיקל, WARCRAFT, לונה פארק, לארי 6, אינקה, שוליית המכשף, ומשחקי CD-ROM: אינקה, שרלוק הולמס ו-KINGS QUEST 7. שגיא, 08-245026.
- ✓ למכירה משחק ה-CD החדש BIOFORGE ב-160 ש"ח בלבד! באריזה המקורית + הפתרון המלא ואפשרות להחלפה בחנות. המעוניינים נא לפנות ליובל, 06-389976 או לאבישי, 06-388950.
- ✓ למכירה GAME BOY + 6 משחקים + חיבור לעוד GAME BOY, במצב מצוין ובמחיר מצחיק! יולי, 02-720168.
- ✓ למכירה משחקי מחשב מכל הסוגים. ביניהם: RISE OF THE TRIAD, DOOM2, MK2, LUNA PARK, BLUE FORCE, FIFA, HERETIC ועוד רבים אחרים במחירים זולים. ליאור, 03-6917684.
- ✓ למכירה רמקולים עם מגברים של CREATIV באריזה המקורית ב-100 ש"ח. משחק המחשב אביש + המפתחות למארמון באריזות המקוריות ב-59 ש"ח. גל, 03-5362620.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים על תקליטונים ומשחקים בגרסת CD-ROM. רועי, 08-245026.
- ✓ למכירה משחקים בגרסת CD-ROM: FLIGHT SYMULATOR 5.1 של מיקרוסופט - 185 ש"ח, BIOFORGE - 180 ש"ח, האורח השביעי - 120 ש"ח, MAD DOG 2 - 120 ש"ח, ועוד משחקים יפים וחדשים. שלמה, 052-502464.
- ✓ למכירה משחקים על תקליטורים במצב מצוין: ARMADA - 140 ש"ח, ULTIMA 8 - 140 ש"ח. כמו כן, ספר לימוד C++ והתקליטון הנלווה רק ב-50 ש"ח. עידן, 04-724234.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: מורטל קומבט 2, מלך האריות, כדורסל מכללות NCAA, פיפא כדורגל, דום 2, הוויקינגים, בודד באפילה, אלאדין, זול 2, מעבדי תמלילים ועוד תוכנות הדפסה... תוכניות לימוד לילדים קטנים, (סדנת היצירה, בלוני האותיות, בונוס-שבץ נא ועוד ועוד...) למעוניינים נא לפנות לרועי 03-9651385 או 03-9670888.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ל-CD-ROM: FULL THROTHALL, BIOFORGE ועוד, במחירים זולים במיוחד! אלירן, 03-9301964.
- ✓ למכירה מגה דרייב + מגה CD ומשחקים. כמו כן, למכירה משחקים לסופר נינטנדו במחירים נוחים. הכל באריזות המקוריות כולל הוראות ובמצב מעולה. תומר, 03-323924 או 03-5731326.
- ✓ למכירה סגה - MASTER SYSTEM + ג'ויסטיק + 5 משחקים - 350 ש"ח. רוני,

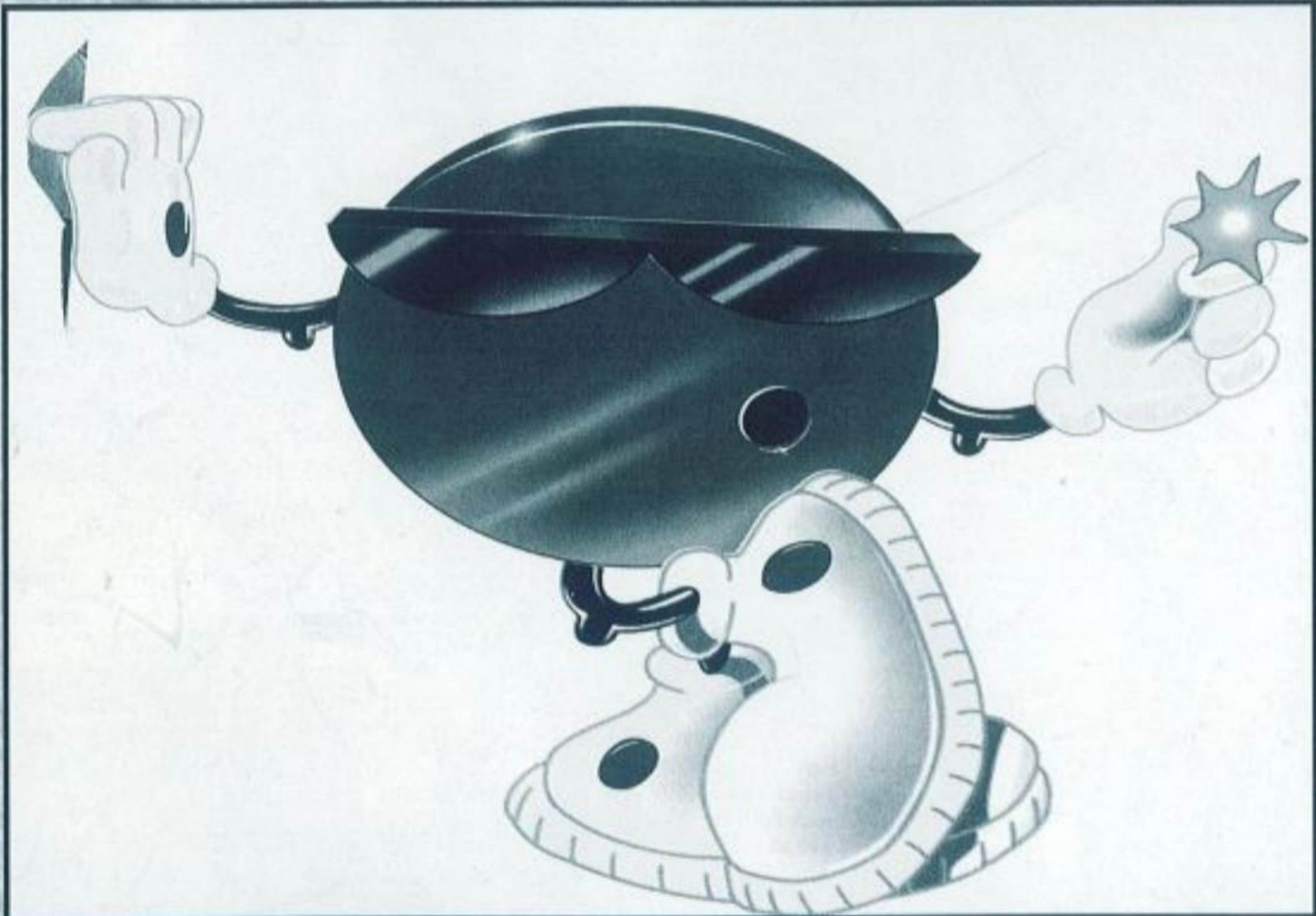
- אינדיאנה ג'ונס, דאבל דראגון 3, צבי הנינג'ה, סוניק 2 ועוד. משחקים למחשב: שוליית המכשף, לארי 6, אי הקופים 2, אינקה 1, בודד באפילה 2, יומו של הטנטיקל ועוד. משחקים לגיים בוי: צבי הנינג'ה 2, מיקי מאוס, רובוקופ וסופר מריו. מי שמעוניין לקנות שיתקשר לדורון הראתי, 03-5465518.
- ✓ למכירה סאונד בלאסטר +2 כולל חוברות הסברה והתקנה בעברית, והרבה משחקים ותוכנות לכרטיס + רמקולים עם מגבר, מיקרופון ואוזניות. אור, 03-6739082.
- ✓ למכירה סופר נינטנדו חדש עם שלט ומשחק. כמו כן, להחלפה משחקי CD-ROM מקוריים. אייל, 04-213881 או 04-215061.
- ✓ למכירה רובה MANACER למערכת מגה דרייב + קלטת עם 6 משחקים, במחיר מציאה. לפנות לאסף, 09-493823.
- ✓ למכירה מגה דרייב + מגה CD במצב מצוין במחיר גמיש + הרבה משחקים חדשים לשני המכשירים. משה, 03-9223370.

- ✓ למכירה המשחקים והתוכנות הבאות: קארל לואיס - האתגר, טרולים, קרטון מייקר, KGB, במלכודת הפיתוי, הסינדיקט, F-16 - טייס קרב, משימה בחלל, אינדי 500, הנמלולים, פוטו מורף, TRANSPORT TYCOON וגם תקליטורי CD-ROM, כל המשחקים מקוריים. אומרי, 06-580343.
- ✓ למכירה המשחקים GOAL-1 ALONE IN THE DARK 2 באריזה מקורית, במחיר 75 ש"ח כל אחד. ליאור, 03-6917684.
- ✓ למכירה משחקים ל-386 ומעלה, SIMCITY 1 ו-2000 + תוספת מספר 1, אינדיאנה ג'ונס וסודה של אטלנטיס, DESCENT ועוד המון משחקים מכל מיני סוגים: מכות, סימולטורים, קווסטים (במיוחד), אסטרטגיה ועוד, במחירים מצחיקים. רון, 02-6540327.
- ✓ למכירה משחקים למגה דרייב למחשב או לגיים בוי. משחקים למגה דרייב:

- ל-CD-ROM ומחשב 3DO. אלון, 08-417772.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק "הרצון לעוצמה 1" (הגרסה החדשה) או להחליף תמורתו קווסטים שונים. דון, 09-504881. (לא בין 14:00-16:00 ולא אחרי 22:00).
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק TECHNICAL MANUAL - STAR TREK NEXT GENERATION CD-ROM במחיר טוב. אביב, 09-925805.
- ✓ מעוניין להתכתב עם כל מי שאוהב: מחשבי PC, MEGA DRIVE, (גם SUPER NINTENDO יתקבל), משחקי תפקידים, ספרי פנטזיה, ועוד... עידו המר, גרינברג 11, ת"א 69379.

- ### ה צ י ל ו !!!
- ✓ הצילו! תקוע במשחק PQ4 בסוף המשחק, מה עושים כדי להתגבר על האשה? מי שרוצה לעזור מוזמן להתקשר לרון, 03-5529703.
 - ✓ הצילו צריך עזרה דחוף במשחק "HELL", בחידה שצריך לתת למחשב של PAP JONES ובעוד מקומות. בתמורה אעזור בהמון משחקים. אייל, 09-925253.
 - ✓ הצילו! נתקעתי במשחקים "ויליארד", "מסע בחלל 2" ו"הרצון לעוצמה 2". בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון, 09-504881. (לא בין 14:00-16:00 ולא אחרי 22:00).

- ✓ למכירה שלושה משחקי CD-ROM: STARWARS - 130 ש"ח, ROBOCOP 3 + DUNE 1 - 70 ש"ח, DRUGWARS - 120 ש"ח. דולב, 09-645603.
- ✓ מעוניין למכור משחקי CD חדשים במצב מצוין, כמו כן, למכירה אוסף של 10 תקליטורים חדשים במצב טוב ובמחירים מפתיעים. אסי, 08-245436.
- ✓ למכירה המשחקים: מורטל קומבט 2/1 - 40 ש"ח, DOOM 2 - 20 ש"ח, אלאדין - 30 ש"ח, SAM & MAX - 40 ש"ח, מלך האריות - 30 ש"ח, סופר טטריס פייטר 2 - 70 ש"ח, סים סיטי 2000 - 30 ש"ח, יומו של הסנטקל - 40 JAMMIT (כדורסל) - 30 ש"ח. אריק, 09-910074.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: שד משחת - 100 ש"ח, אליפות אירופה - 60 ש"ח, 4 POLICE QUEST - 110 ש"ח, S.O.S - 55 ש"ח, NOMAD (CD) - 90 ש"ח, כל המשחקים באריזה המקורית. כמו כן, מעוניין למכור משחקים לגיים בוי: DUCK TALES, BUBBLE BUBBLE, SIMPSON, SUPER MARIO LAND, BATTLETOADS, BEETLEJUICE - כל משחק ב-70 ש"ח. רון, 03-5529703.
- ✓ למכירה: סגה מגה דרייב במצב מצוין + מספר קלטות + מתאם + ג'ויסטיק פעולה במחיר זול. צחי, 03-5745683.
- ✓ למכירה מחשב PC 486 DX2-66 + HD של 340 מגה עם הרבה משחקים ותוכנות + 8 מגה זיכרון + זיכרון מטמון 256 + כונן תקליטונים 3.5 + כונן תקליטונים 5.25 + מסך SVGA + מקלדת 101 מקשים + עכבר. וכל זה במחיר מציאה של 5250 ש"ח (המחשב כמו חדש). לפרטים נוספים צלצלו לאורן, 6482094.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים ל-CD-ROM: DARK FORCE, SYSTEM SHOCK, KINGS QUEST 5 (כולם עם חוברות, עטיפות ודיסקים מקוריים). ועוד למכירה/החלפה משחקים ל-PC: רובין הוד, אי הקופים 2, הנסיך הפרסי 2, הרפתקאות וילי (כולם עם חוברות, עטיפות ותקליטונים מקוריים). איתי, 09-698908.
- ✓ למכירה משחקי מחשב: GUEST CD - 7 - 130 ש"ח, DRUG WARS CD - 120 ש"ח, VOYEUR CD - 120 ש"ח, POLUCE QUEST 4 - לונה פארק CD - 110 ש"ח. כל המשחקים באריזה מקורית. קובי, 02-865410.
- ✓ למכירה גיים גיר + 3 קסטות + מתאם לרכב + זכוכית מגדלת, באריזה המקורית כולל נחתיק. כמו כן, למכירה תואם נינטנדו + 3 קלטות ואקדה. לפרטים - אלון, 06-388639.



- ✓ מעוניין לקנות/למכור/להחליף משחקים ל-MEGA DRIVE ול-MEGA CD. עידו, 03-6991293.

- ✓ הצילו! תקוע במשחק שוליית המכשף, איך עוברים את הצפרדע? בתמורה מוכן לעזור בקווסטים אחרים ובשבלים אחרים במשחק. שגיא, 08-245026.
- ✓ הצילו! לא מצליח למצוא את הכסף במשחק "משפחת אדמס" בנינטנדו, איך גומרים את המשחק? רועי, 04-9986980.

משחקי תפקידים

- ✓ שחקן מוד"ם בגיל 12 מחפש קבוצת מוד"ם להצטרף אליה, באזור כפר סבא. גיא, 03-9383560.
- ✓ שה"מ מנוסה מעוניין להקים חבורת ילדים בגילאי 11-12.5 לשחקני AD&D מנוסים (עד דרגה 5) או למתחילים, שגרים בת"א. גיל-עד, 03-5469781.
- ✓ מעוניין להקים חבורת D&D באזור לוד, לגילאי 10-14 רועי או שגיא, 08-245026.
- ✓ שליט מבוך בן 13 שיועד גם להיות שחקן בעל ניסיון של 4 שנים, מחפש חבורה או ילדים הרוצים להקים קבוצת AD&D באזור קריית ביאליק או מוצקין. אלעד, 04-773661.

מעוניינים

- ✓ מעוניין לקנות את המשחק ACTION SOCCER למחשב במחיר סביר. ליאור, 03-6917684.
- ✓ מעוניין להשיג את המשחקים: MORTAL KOMBAT 3 ו-COMAND & CONQUER. מנחם, 02-9961566.
- ✓ מעוניין להחליף CD-ROM מהירות כפולה + מודם 14,400 + מנוי לאקסלנט + גיים גיר עם 4 משחקים + משחקים

האם אתם רוצים להיות אלו!!!



המשחק היחידי המפגיש אתכם עם מאות שחקנים מכל רחבי הארץ, בעולם פנטסיה של גיבורים, מפלצות ומגיה

"גיבורים בתוהו"

משחק התפקידים בדואר, היחידי בישראל

תוהו משחקים



לצורך קבלת פרטים או הזמנת ערכת הפתיחה כתבו ל: ת.ד. 3808 חיפה. מיקוד 31037. טל' 04-238542