



080054

19.00 ש"ח (כולל מע"מ)

באילת 16.30 ש"ח

אוקטובר 1995

# WIZ



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



לגיליון זה  
מצורף חינם,  
משחק המחשב DUNE  
על גבי CD-ROM

# 54

גיליון

# DUNE

זה נכון - מבצע המנויים המטורף - שעת ה-CD - נמשך!

זה קורה - המשחק DUNE על גבי CD-ROM מצורף לגיליון 54

לפני כולם - PHANTASMAGORIA

מרגישים את המהירות - TERMINAL VELOCITY

עסקים כרגיל - מיטב המשחקים, המדורים הקבועים וכמה הפתעות...



01115057  
פריט שופרס: 9806083  
קו-אופ צפון: 962528



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

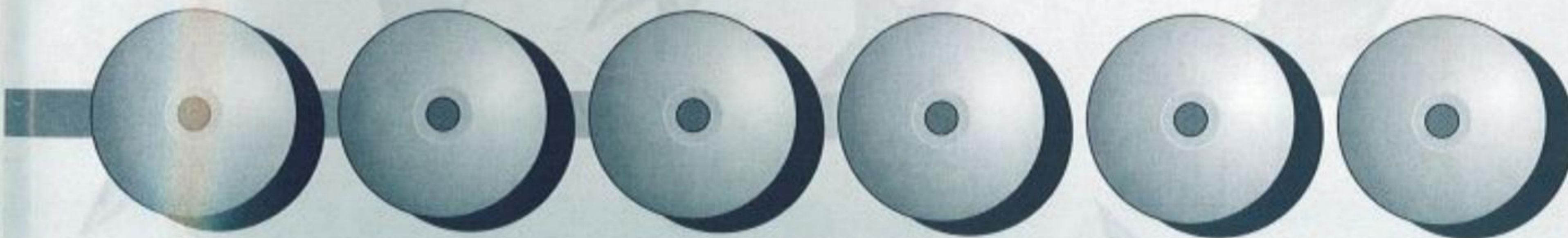
WIZ הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!

### 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

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

משחקי PC

משחקי CD-ROM

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

- אולפן מוסיקה
- NOMAD
- Demonsgate
- חקר המעמקים

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 / ישראלכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

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

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

## צה קורה

אהלן וויזים, לא הספקנו לבכות את לכתו של החופש הגדול והנה הגיעה סדרת חופשים נוספת, אשר נותנת לנו קצת זמן להתרגל לזמן החדש, זמן של שנה חדשה. וויז מתחיל איתכם את השנה עם גיליון חדש וגדוש מכל טוב ולמעלה מזה.

הבטחנו וקיימנו, בעל הבית השתגע והקוראים בהיסטריה, וויז 54 הגיע אליכם בתגבורת משמעותית, המשחק הנפלא - DUNE על גבי CD-ROM (הוראות הפעלה והתקנה תמצאו בעיתון בעמ' 10). למעשה, אתם אווזים בעיתון המחשבים העברי הראשון שמגיע אליכם בתוספת משחק על גבי CD-ROM, ומי שלא רועדות לו הידיים מהתרגשות, שיקום.

וויזים יקרים, מחכה לכם גיליון נפלא הכולל סקירה של מיטב המשחקים החדשים והמדוברים ביותר, המדורים הקבועים מופיעים במלוא הדרם, ומצעד המשחקים ימשיך לרתק קוראים רבים לעמוד 6.

אז אחרי כל העבודה הקשה הזו אפשר להירגע לשנייה, להודות לקוראים, לחברי המערכת ולכל המשתתפים על העבודה הקשה, ולאחל לכל מי שקשור בדרך זו או אחרת לעולמינו המופלא שנה טובה מכל הלב.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגדלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק ישלח לבתיכם: אבן חן ממושב עין תמר, נחמן צורי מפתח תקוה, עמרי זהר מכפר בני ציון, בר מתן מגבעת עדה, רומנובסקי דני מבת ים, שטרנפלד אורי מכפר סבא, ברקוביץ ברק מירושלים, לין גל מבית אלעזר, גלר עמית מראש פינה ויעקב יואל מראשון לציון.

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

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

# גו כו

## העניינים

אוקטובר 1995 ■ גיליון 54

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	PC: מצעד המשחקים
7	רצח במערכת
8	PC: חקירה מצולמת - BIOFORGE
10	DUNE: הוראות הפעלה והתקנה
11	PC: THE SCROLL
12	PC: HI-OCTANE
14	PC: טיפים
16	PC: SPACE QUEST 6
18	PC: MICRO MACHINES
19	PC: FRONT LINES
20	PC: PHANTASMAGORIA
22	PC: LORDS OF MIDNIGHT
24	פוסטר
26	קומיקס: INTERMAN
28	PC: SILVERLOAD
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	PC: TERMINAL VELOCITY
34	אינטרנט: טלוויזיה צהובה
36	SLAYER 3DO
37	IMMERCENARY 3DO
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
40	משחקי תפקידים: מדינות הרלון
42	משחקי תפקידים: הזארנה של הרלון
43	משחקי תפקידים: הולידיי אין
44	משחקי תפקידים: מטרת דמות
46	לוח



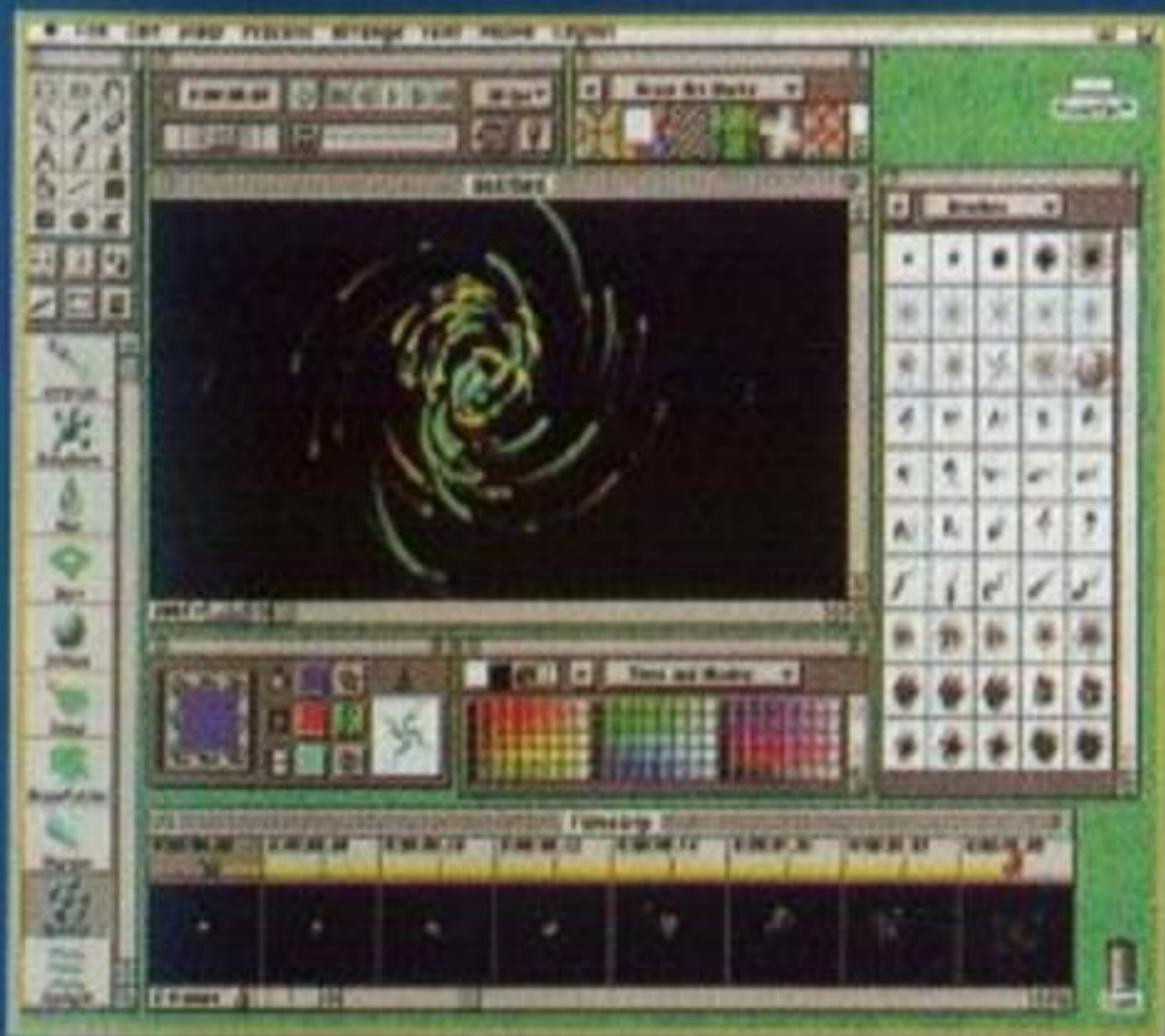
עורך: קובי סיט \* גיהול הפקה: לילי צראף \* מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 \* עריכה לשונית: זוהרה זולברג \* מחלקת מנויים: טל סלם \* צלם: יהודה נגטיב \* המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דיווי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, מיכל ראט, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, רן דברת, ניר שקד. \* עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות \* דפוס: אומני אופסט בע"מ \* מ"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 \* טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

מאת: ד"ר וויז

משחק ישן בגרסה חדשה, מלאת עוצמה, כוח, מהירות וכלי נשק רבים ומשונים, שנועדו רק לדבר אחד: לעזור לך לעבור את הדרך בקלות. אולי זו הדרך להילחם בתאונות הדרכים?

### MediaPaint

תוכנה חדשה הגיחה לעולם האנימציה. הפעם מדובר בתוכנה משגעת שנועדה לצביעת תמונות מתוך סרטי QuickTime - תוכנה הנחשבת לסטנדרט בפני עצמה בהקרנת וידאו על המסך, ללא צורך בכרטיס תצוגה מיוחד.



MediaPaint מאפשרת אפילו לצייר ולצבוע קטע וידאו בשידור חי. התוכנה מלאה בכל מיני מסננים ואפקטים למכביר. התוכנה שנועדה למחשבי מקינטוש פועלת גם על גבי מחשבי PowerPC ומחירה "רק" \$695.

### מקלדת אלחוטית

נכון שנורא נחמד לשכב במטה עם מקלדת ביד, לשחק, להקליד ולשלוט במחשב ללא כבל מפריע (שגם כך אינו מגיע?) ובכך גם זו אפשרות, אך האם תשלמו 1,500 ש"ח עבור התענוג? המקלדת האלחוטית מיוצרת עבור אנשים שמבצעים מצגות בפני קהל וזקוקים לאפשרות תמרון עם המקלדת. בנוסף למקלדת מקבלים פד מגע



חדש במכונות המשחק. המטרה: לעבור כמה שיותר דרך, במהירות ובכל דרך... חברת NAMCO החזירה לחיים

### ערוץ SEGA

בארה"ב פועלות כבר זמן מה החברות סגה ונינטנדו בשיתוף פעולה עם ערוצי הכבלים. בסיסו של הרעיון הינו ערוץ מיוחד אליו ניתן להתחבר בעזרת ממיר מיוחד, הבנוי בתוך קלטת משחק של סגה או נינטנדו. ערוץ זה משמש לתקשורת דו-כיוונית, כך שתמורת תשלום קטן לכל משחק ניתן "להוריד" משחקים, לטעון אותם לתוך הקלטת המיוחדת ולשחק בהם עד כלות הנשימה והנשמה.



ערוץ המשחקים של נינטנדו פועל בצורה ניסויית דרך בתי מלון - אני עצמי התארחתי במלון בניו-יורק בו הייתה טלוויזיה מחוברת לכבלים, ומתוכה יצא כבל ג'ויסטיק ארוך של סופר נינטנדו. ערוץ סגה די מצליח וכבר פועל בצורה מסחרית מסודרת לכל דבר. המנוי מאפשר לקבל עד 50 משחקים שונים בחודש ולשחק בהם כמה שרוצים - אמריקה...

### SPEED RACER



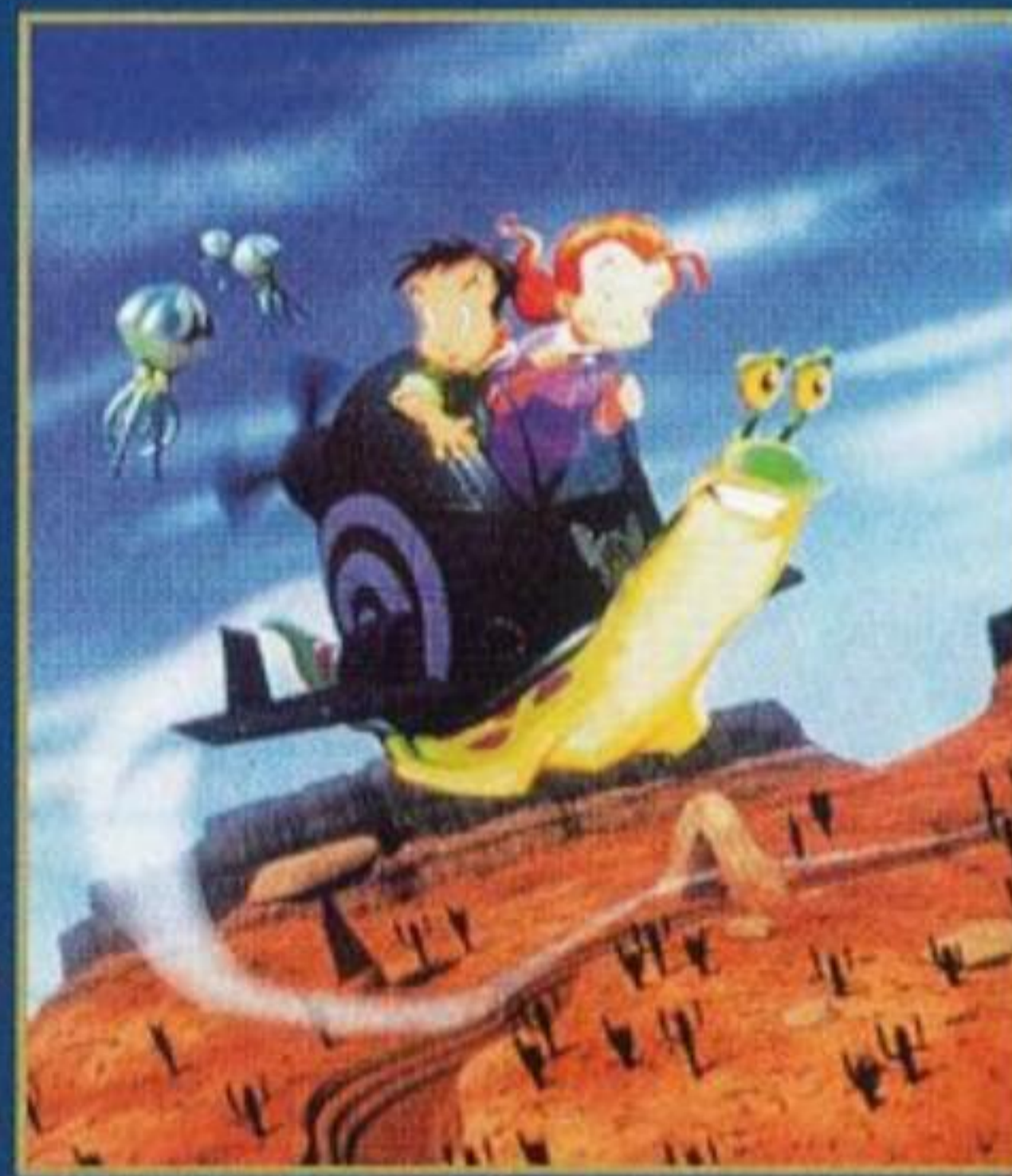
Falcon IV מציאות חדשה בעזרת  
Windows 95



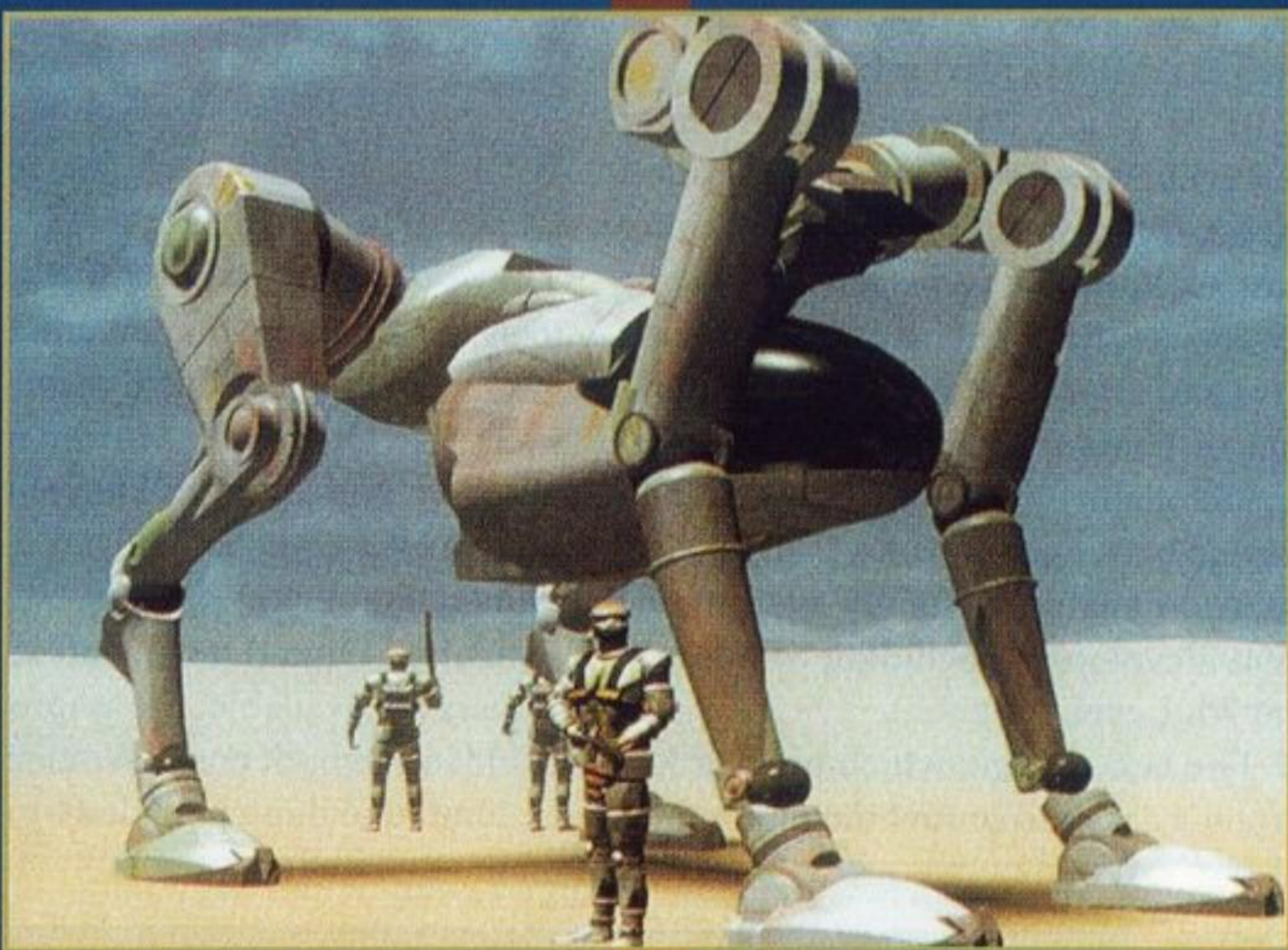
במערכת ההפעלה החדשה. בקרוב ישווקו כרטיסי תצוגה תלת-ממדית שיחליפו את כרטיסי ה-VGA הרגילים. אחת היצרניות הינה חברת Intel (מה שמוכיח את רצינות הפרויקט). המשחקים החדשים יעשו שימוש רב בכרטיסים אלו. לפניכם לקט תמונות ממשחקים חדשים המיוחדים ל-Windows 95, הצפויים לנחות עד אמצע 1996:



דטה מביט לעבר העתיד במשחק  
החדש Star Trek: Generations



Mortimer של חברת LucasArt's  
כולל "טיסה" בסביבה תלת-ממדית.



G-Nome של חברת 7th Level, קרב ענקים תלת-ממדי.



אלחוטי (המחליף את העכבר). טווח הפעולה כ-10 מטרים.

### QuickTake 150

חברת אפל, יצרנית מחשב המקינטוש, ידועה תמיד בהמצאות נהדרות ומעוצבות היטב - אך יקרות. הפעם הוציאה החברה פלא חדש בדוגמת מצלמה דיגיטלית השוקלת



כ-350 גרם, המסוגלת לצלם תמונות צבעוניות ולהעביר אותן דרך מתאם מיוחד למחשב ה-PC או המקינטוש שלך, כך שניתן לשלבן בציור או אפילו במסמך כתוב. המצלמה כוללת מבזק (פלאש) ומסוגלת לאגור 32 תמונות ברזולוציית VGA. מחיר התענוג: כ-2,500 ש"ח לפני מסים.

### משחקי Windows 95

כל בתי התוכנה שוקדים מזה זמן רב על הכנת משחקים המותאמים במיוחד עבור Windows 95, המנצלים יכולות של גרפיקה ווידאו הקיימות

ההפתעה המרעננת של החודש - תוך חודש זינק אל עשרים הגדולים היישר למקום השמיני. כדי לפנות לו מקום בעשרים הגדולים - המשחק HERETIC כבר לא איתנו - למעשה הוא ירד למקום ה-24. לגבי שאר המשחקים יש תנודות מפה לשם, שימו לב ל-STAR TREK T.N.GA FINAL UNITY שממשיך לטפס, ול-TERMINAL VELOCITY שצונח שישה שלבים למקום ה-14. דיבורים, דיבורים, מספיק! גבירותיי ורבותיי, לפניכם רשימת 20 הגדולים (להשיג בחנויות המובחרות).



# למרות הכל

כן תצא לשוק הברקה גאונית כמו CIVILIZATION. CIVILIZATION העתיק והאהוב עליי ביותר במצעד, מדגים כיצד הברקה חד-פעמית יכולה להיות פופולרית מאוד במשך יותר משלוש שנים, ואפילו להצליח להיות אהודה יותר מהמשחק החדש והמדובר כל כך - DOOM 2, שנמצא החודש רק במקום השלישי. MECHWARRIOR 2 הוא

זהו החודש השני בו מגיע לתיבת הדואר האלקטרונית שלנו מצעד המשחקים, מצעד אחד לכל חובבי המשחקים בעולם שמבטא את טעמו של הקהל העולמי.

DESCENT נמצא בפסגה כבר חודש שני, לי לא נראה שהוא יזוז משם, אלא אם

## הכתובת לדירוג:

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

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

מגמה	דירוג נוכחי	דירוג קודם	מס שבועות	שם המשחק	שם החברה
	1	(1)	36	DESCENT	INTERPLAY
^	2	(3)	140	CIVILIZATION	MICROPROSE
^	3	(2)	47	DOOM 2	VIRGIN
^	4	(5)	28	DARK FORCES	VIRGIN
	5	(4)	46	GALACTIC CIVILIZATIONS	STARDOCK
^	6	(7)	47	MASTER OF MAGIC	MICROPROSE
	7	(6)	41	WARCRAFT	INTERPLAY
	8	(-)	4	MECHWARRIOR 2	ACTIVISION
^	9	(10)	22	X-COM 2	MICROPROSE
	10	(9)	100	MASTER OF ORION	MICROPROSE
^	11	(13)	59	TIE FIGHTER	VIRGIN
	12	(11)	20	JAGGED ALLIANCE	MINDSCAPE
^	13	(16)	38	WING COMMANDER 3	ORIGIN
	14	(8)	17	TERMINAL VELOCITY	3D REALMS
	15	(12)	40	PANZER GENERAL	MINDSCAPE
^	16	(20)	9	STAR TREK TNG: A FINAL UNITY	SPECTRUM HOLOBYTE
	17	(17)	90	DOOM	ID
	18	(15)	18	FULL THROTTLE	LUCASARTS
	19	(18)	139	DUNE 2	VIRGIN
	20	(14)	72	U.F.O	MICROPROSE

# רצח במערכת

## מורתו של לוגו

מאת: ערן בן-סער

במשך שנים הוא שלט, פרצופו השמנמן והחייכני ביצבץ במודעות לחידוש מנויי וויז, והוא נהג להביט בנו מבעד למשקפי ה-WIZ החמודות להחריד.

במשך שנים נאלץ ערן בן-סער להגיע לישיבות המערכת תחת לחשי ההרגעה הכבדים של מורגן לה-פיי, ולעבור בדיקת נשק קפדנית כשהוא קשור בשלשלאות פלדה כבדות. אך לבסוף הגיע רגע האמת. מורגן לה-פיי הגיע על מנת ללוות את ערן לישיבת המערכת, וגילתה כי הוא נמלט מהאבטחה הכבדה של באר הולידיי. באותו זמן בדיוק תחושה טלפטית של סכנה גרמה לוויז-בוי לקום בצווחות אימה, ולהימלט אל הכיוון הכללי של אלפא-קנטאורי. המרדף החל...

מגייס לעזרתו את כוחות השחור הבראשיתיים שנשבעו ללחום בכל החמוד והמתקתק, קפץ ערן בן-סער על אופנועו העתידני של באר הולידיי וסחט את ידית הגאז. כשהוא מתיר שובל אש מאחוריו זינק האופנוע במהירות של 666 קמ"ש, והביא את ערן תוך חמש מיקרו-שניות אל בניין מערכת העיתון. תוך כדי נסיעה, זינק ערן אל הקיר החיצוני של

חדרו של 'וויז-בוי', ונאחז בו בעזרת טפריו הענקיים. שאגה אדירה קדמה לתלישת הסורגים ממקומם, שלוותה ביריקת להבות הישר לעבר שולחן המחשב. 'וויז-בוי' כבר לא היה שם.

נהמת אכזבה בקעה מגרונו. באותו רגע בדיוק עבר מעליו מסוק קל, ובניצול אחרון של כוחות השאול שגייס, זינק

את המסוק על הסירה הנמלטת. פיצוץ הרעיד את פני הים. בין השרידים איתר ערן את 'וויז-בוי' ותפס בחולצתו, אלא שאז שלף 'וויז-בוי' טייפ והשמיע הקלטה של מיכל ינאי. עוצמת המתיקות היממה את ערן למספר שניות שהספיקו ל'וויז-בוי' להימלט בשחייה מטורפת לחוף.

כשהגיע אל החוף הביט 'וויז-בוי' לאחור וראה את ערן שוחה לעברו, מייד הסווה עצמו לדויד זילברשטיין ונמלט לכיוון סוכת המציל, שם חיכה לו הטיל שאמור היה לשגר אותו אל החלל. כשהגיע ערן לחוף איתר את זילברשטיין רץ אל סוכת המציל. חוש מיותר אמר לו להמשיך ולכן עצם את עיניו ורץ בזיגזג על פי חוש המישוש. לבסוף נתקל במשהו מתכתי ונאחז בו מבלי להרפות - בדיוק אז המריא הטיל של 'וויז-בוי'. ערן פקח את עינו השמאלית, פרק את צידו של הטיל בעזרת מבט ה-'מולקולות או חתיכות גדולות יותר?' ושכנע את לוח הבקרה כי יום הדין עלול להיות בילוי עדיף על הדקות הקרובות, ללא הגה הדליק הלוח את נורת האזעקה בתא הטייס.

החופה נפתחה ו'וויז-בוי' צנח החוצה, מצנח ענק ומלבני נפתח מעליו, הוא הביט סביב, ערן לא נראה לעין, 'וויז-בוי' נרגע. המצנח החל לבעור, אבל לא כולו, מישהו הדליק את המלה WIZ על המצנח: 'וויז-בוי' צלל כאבן אל הקרקע, שם המתין לו, במלתעות פעורות, ערן בן-סער. 'וויז-בוי' צרח וצרח, וכבר לא היה כל כך מותק, עת נסגרו עליו שיניו החדות של ערן בקול נקישה רם ומחליא.

במעמקי האדמה משהו עם הרבה יותר מדיי שיניים חייך בשביעות רצון.

מעלה אל תוך המסוק והפך את הטייס למקלע וולקן אוטומטי. ערן שלף מכיסו את גלאי ה'מוש'-או-מאטיק שלו, ואיתר את 'וויז-בוי' רץ לאורך חוף הים בכיוון הסירה הסודית שהכין לפני שנים. ערן הסיט את המסוק לעבר חוף הים, שם איתר את 'וויז-בוי' במסווה של נמלול רץ. צרורות פילחו את הדממה, כדורי וולקן פספסו את 'וויז-בוי' במילימטרים ספורים. 'וויז-בוי' זינק אל סירת הטורבו חסינת



הכדורים שלו, צרור נוסף פגע ברגלו השמאלית, והספינה זינקה לים. מבט צמא דם התפשט על פניו של ערן. זה היה ברור, הוא או ה'חומד', מישהו פה מיותר! ערן הוריד את מוט ההיגוי וריסק

### וויז-בוי - הקאמבק

רוצים את 'וויז-בוי' בחזרה, כיתבו אלינו המשך לסיפור והצילו את הילד שמלווה אותנו כבר כמה שנים. גל של מחאה ציבורית הוא תקוותו האחרונה... הסיפור הטוב ביותר יפורסם.



# BIOFORGE

## מי אני? מה אני?

בכלל היית לפני שמישהו מחק לך את הזיכרונות. זהירות! במשחק מסתובב יצור לא אנושי שהורס כל דבר שזז.

שהוא חצי רובוט. אותו מישהו הצליח באופן חלקי. אתה משתחרר מהכלא, נלחם באנשי קומנדו, ומנסה לגלות מי

עוד משחק אדיר של חברת ORIGIN, הפעם אתה משחק את הגיבור שמישהו רצה להפוך לרוצח



5

הסכנה חלפה לזמן מה, הצלחת לסגור את הכור הגרעיני.



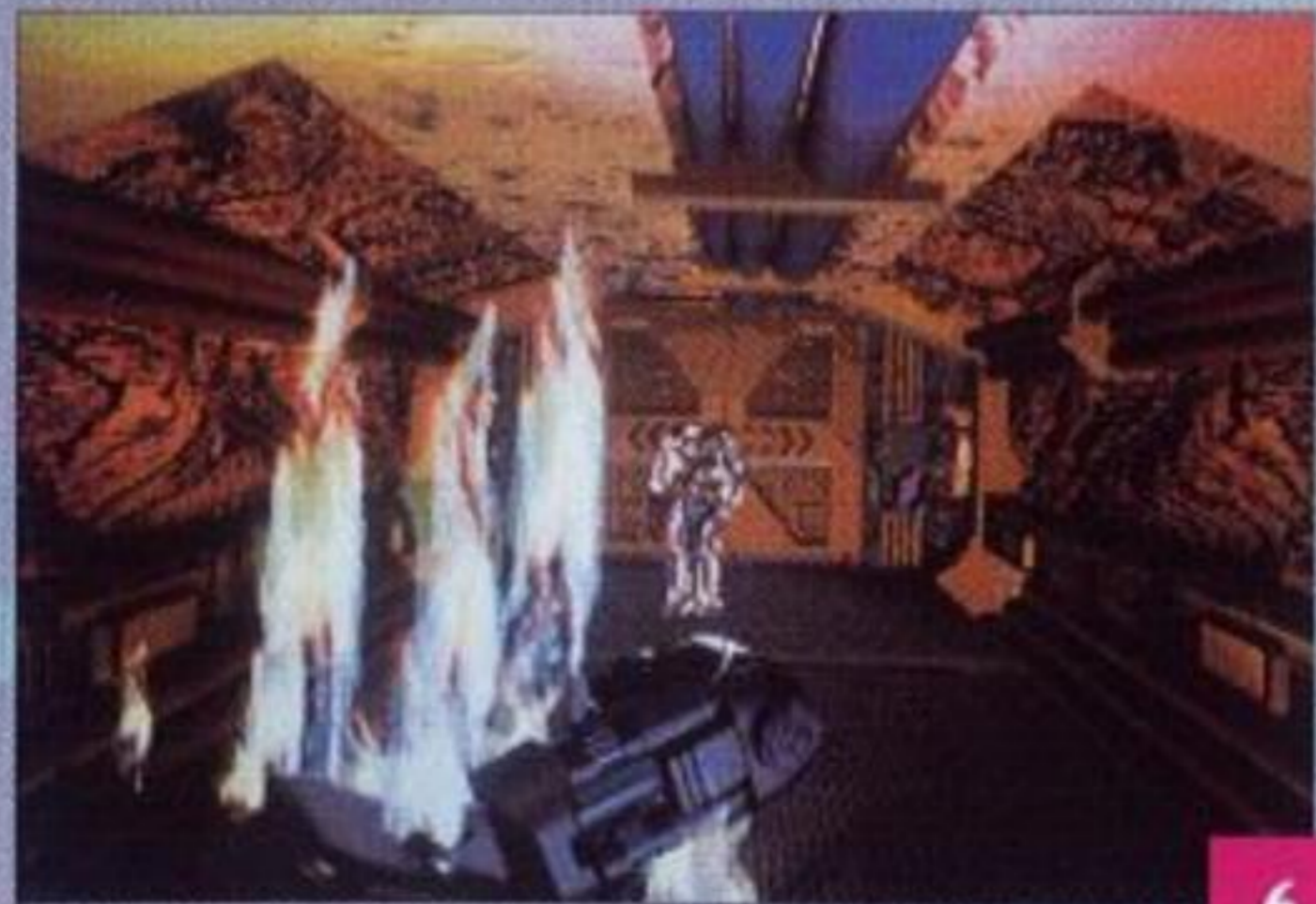
3

ותח לציד הברווזים. אם לא תפגע בשתי החלליות תעלה לשמיים.



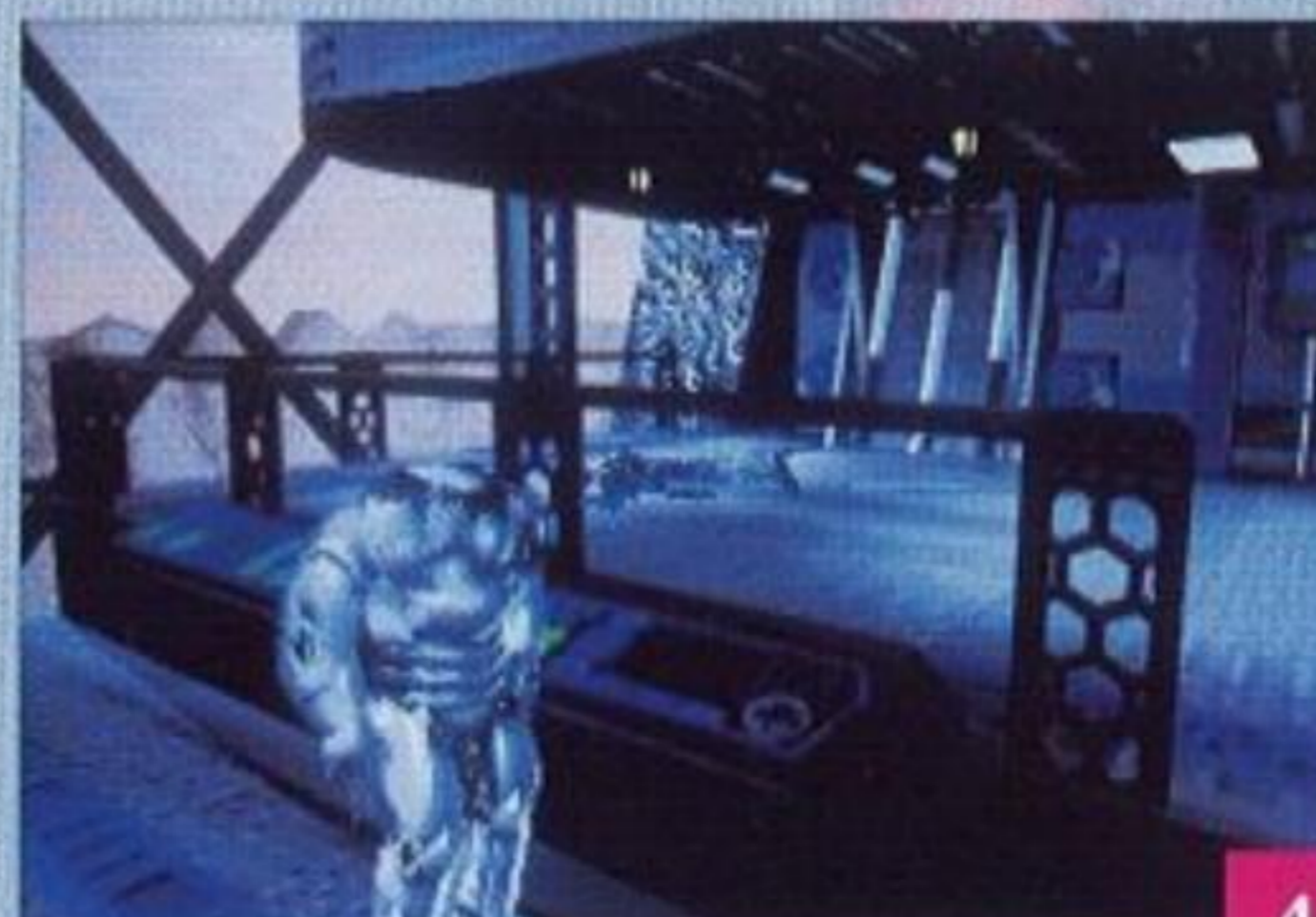
1

תן לרובוט להחזיק לך את היד.



6

בעירה תחמם את ליבו של רובוט שמירה מפוצל.



4

איזו הופעה! POWER SUIT.



2

שתי מפלצות קפואות זה דבר נחמד.





# חקירה מצולמת



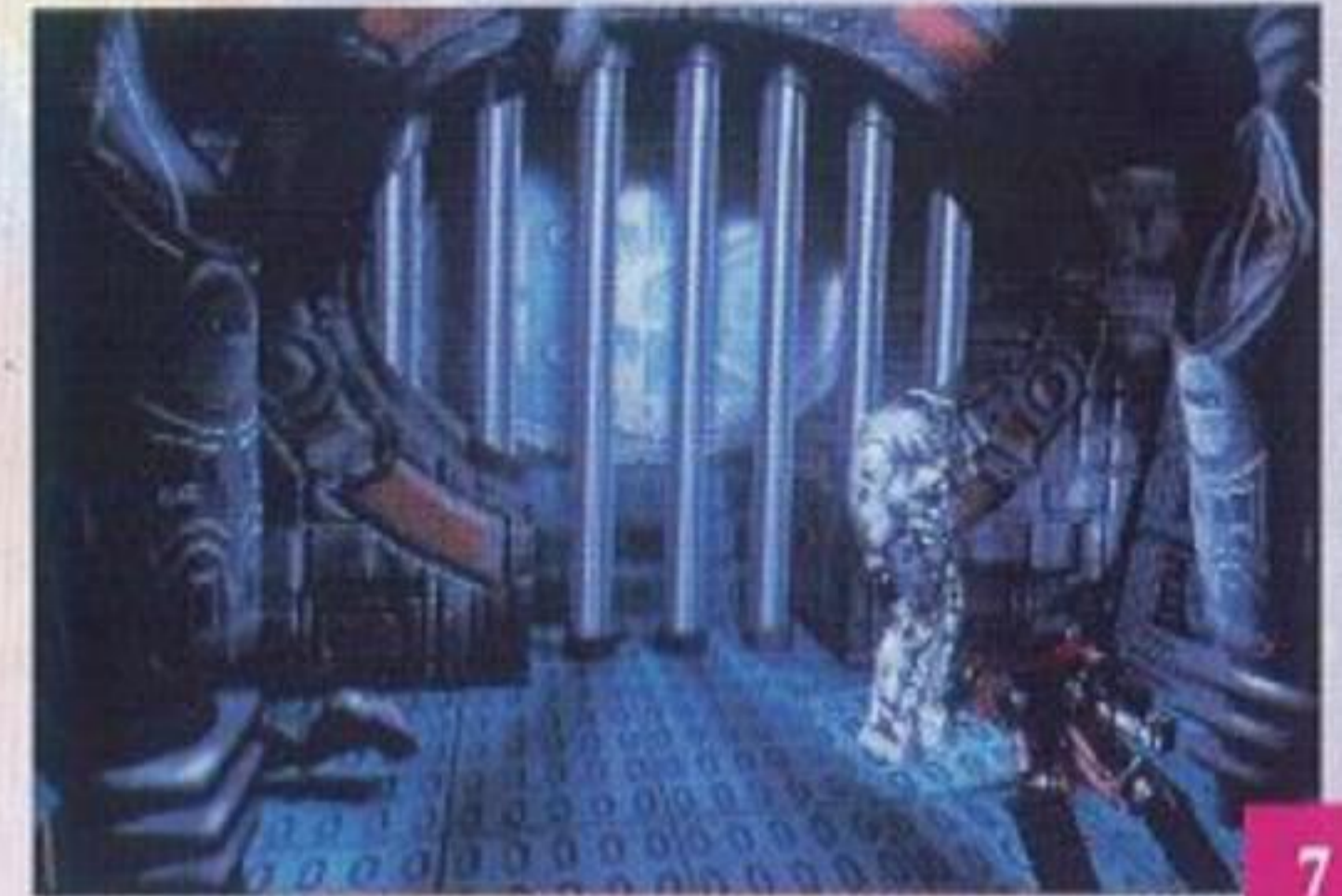
15

את הבחור הזה הכינו להיות כמוך, אך הוא סרב.



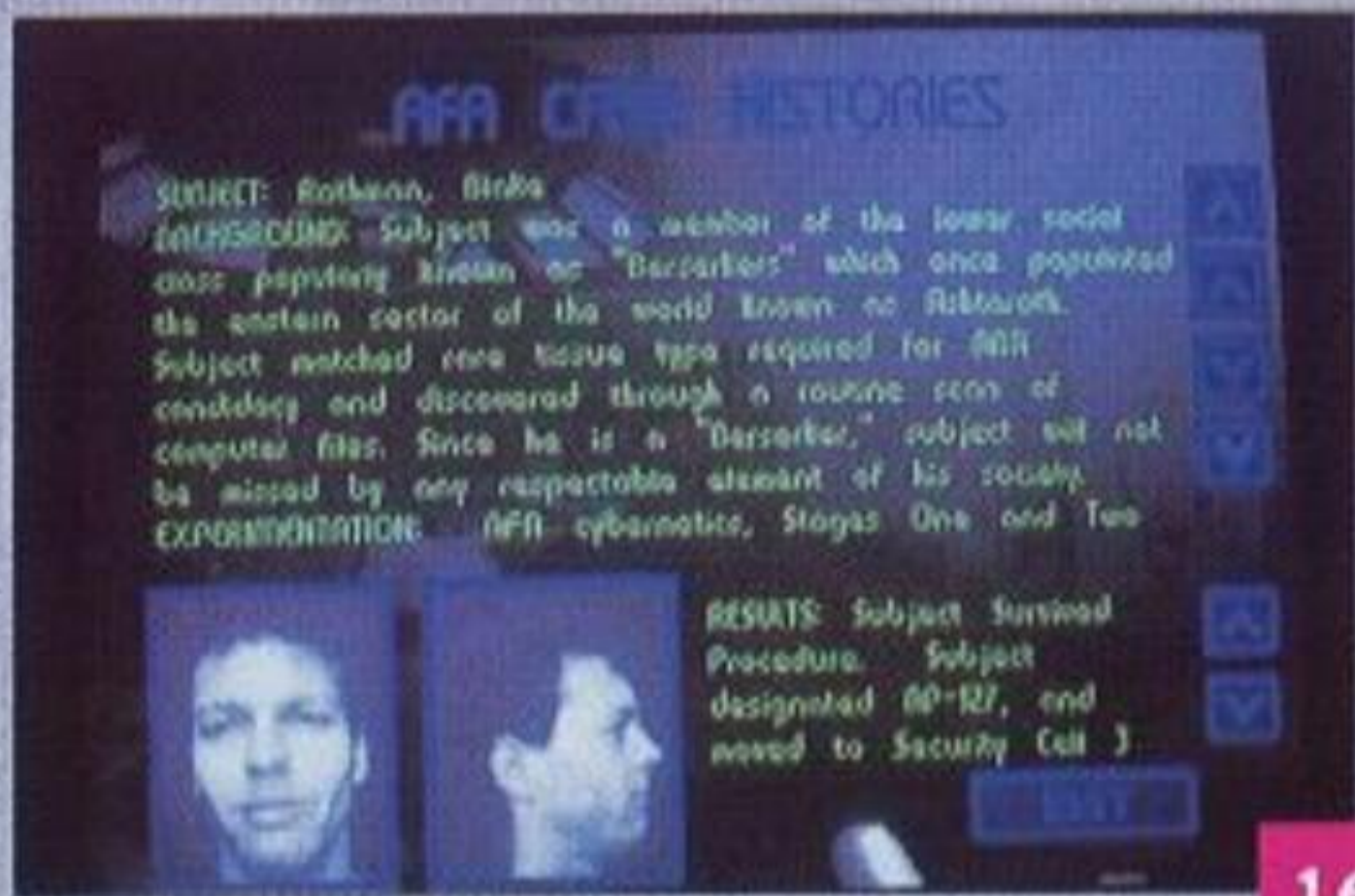
11

הקרב האחרון.



7

בדוק מה החביא קפטן החללית שקטלת.



16

נעים מאוד, זה אתה.



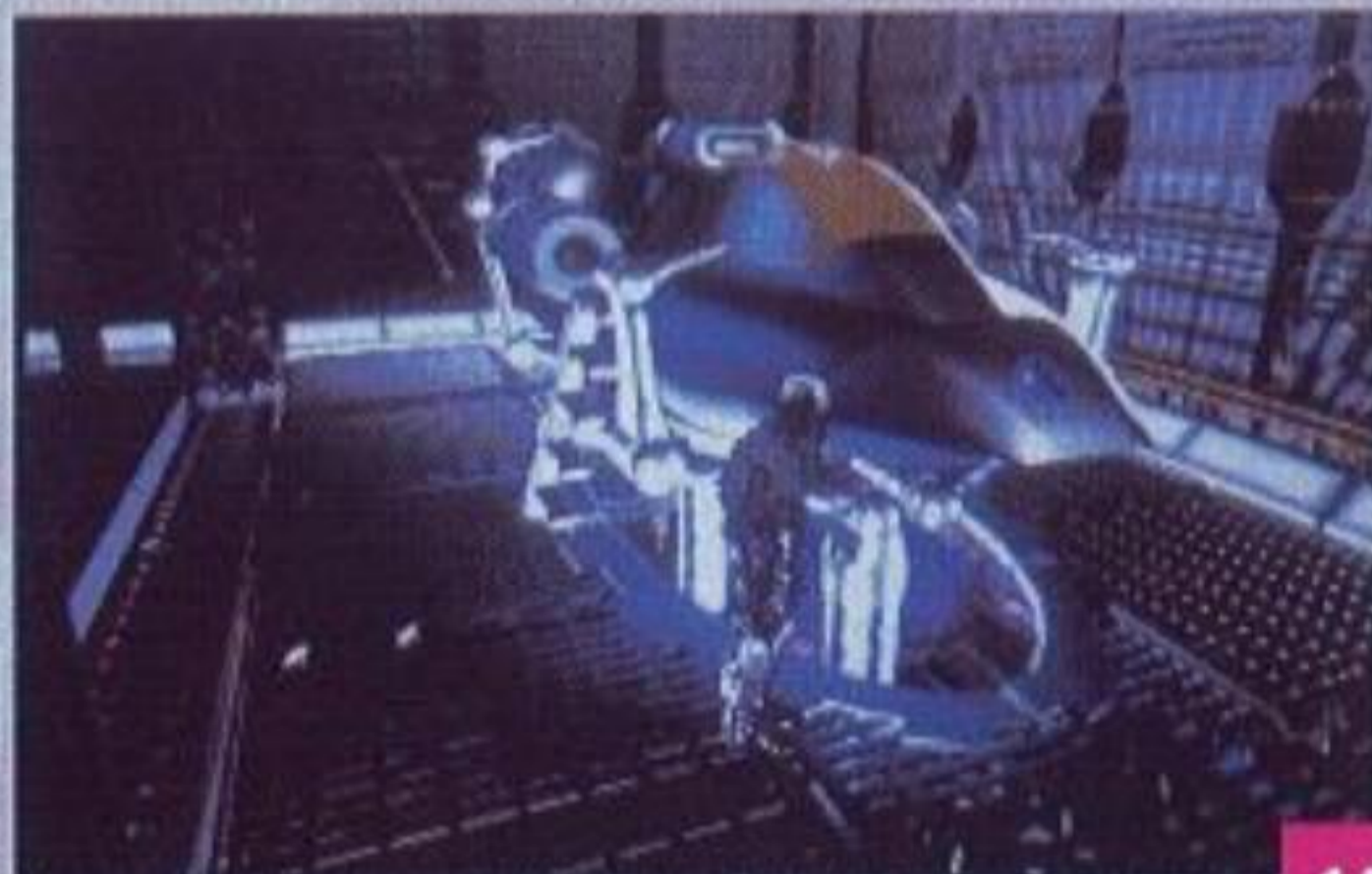
12

בוקר טוב, עיר החי-זרים המקומיים.



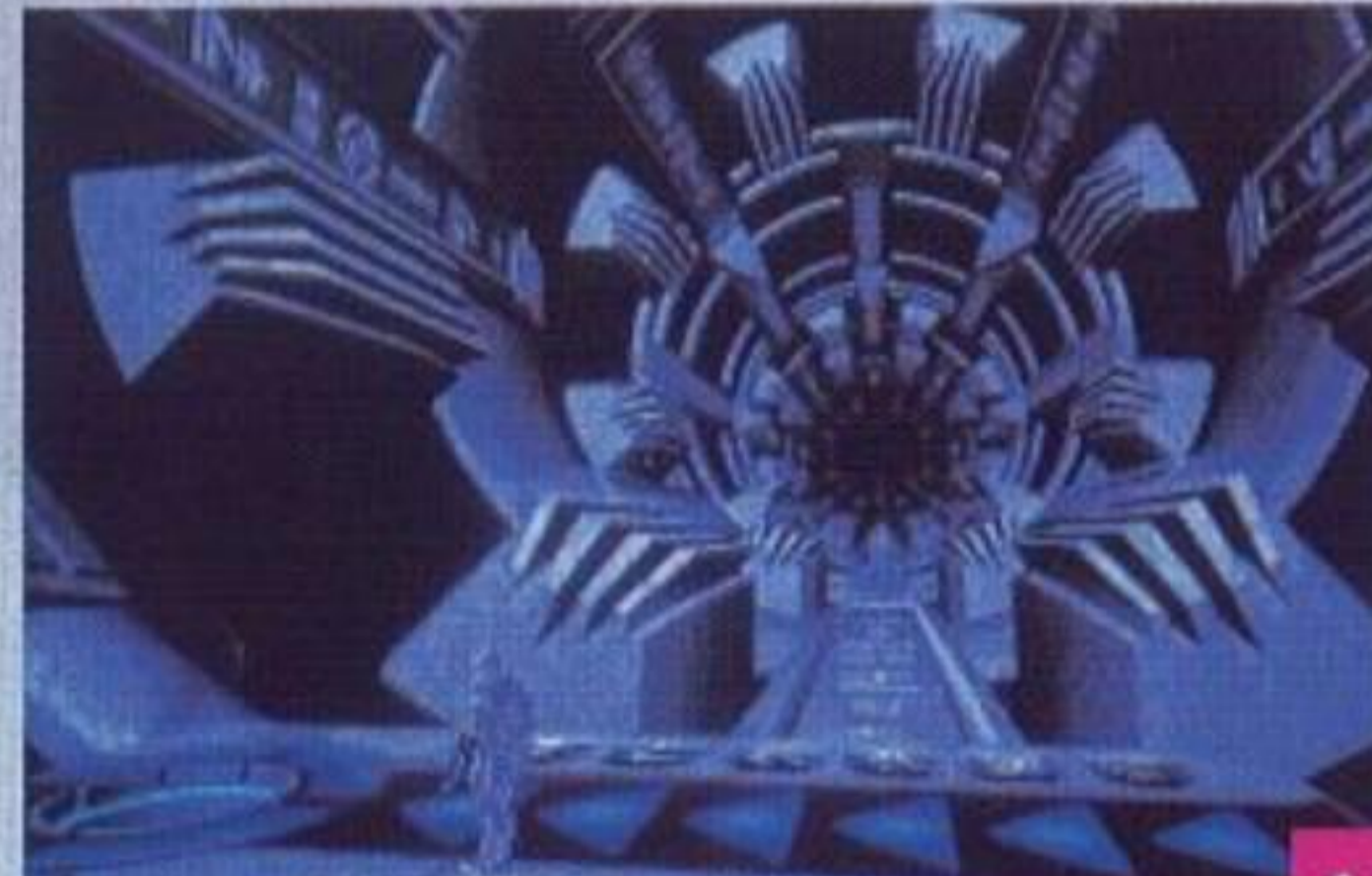
8

בתוך הטיל מסתתרת פצצה מתקתקת, אולי אפשר לפתוח משהו בעזרתה?



17

עכשיו כשאתה יודע מי אתה, כדאי להחליף סוללה ולעוף מפה.



13

זה הדבר שמאפשר לחללית לרחף במהירות-על.



9

עזור לד"ר, היא תחשוף מידע חשוב.



18

אתה והחי-זרים נמלטים מרכב התופת.



14

כדור פה, כדור שם ונותרו נחת וחצי.



10

חפץ חשוב בידיו של היצור בכית הקברות ללוחמים.

# הוראות הפעלה למשחק DUNE

(מספר מקסימלי של שני אנשים ילוו אותך בכל פעם).  
כאשר מביטים במראה בארמון, המשחק נעצר ומופיעות אפשרויות של SAVE/LOAD ו-RESTART של המשחק. ניתן לשמור את המשחק גם על ידי לחיצה

האפשריים מהמקום בו אתה נמצא. בזמן שאתה נמצא בארמון, לחיצה במרכזו של המצפן תעלה מפה של כל חדרי הארמון ואת מיקום הדמויות האחרות. דמותך מופיעה על גבי המפה בתור נקודה אדומה. מרכז מסך השליטה מוקדש לחלון

## מטרת המשחק

אתה משחק את PAUL ATREIDES, בנו של הרוזן LETO. כרגע הגעת לכוכב מדברי בשם חולית (DUNE) ביחד עם משפחתך. הקיסר העניק למשפחתך את הזכות להפיק את הסם החשוב ביותר בתבל. בעבר, כל זכויות הפקת הסם היו שייכות אך ורק לבני משפחת HARKONNENS, האויבים המושבעים של משפחתך, אשר שולטים על שליש מהכוכב. עליך לזכות בתמיכתם של המקומיים (FREMEN) - העבדים של HARKONNENS - ולגרום לכך שהם יצטרפו אליך במלחמתך לטהר את חולית מבני משפחת HARKONNENS.

## הטענה

הכנס את התקליטור לכונן ה-CD-ROM שלך. עבור לכונן ה-CD-ROM על ידי הקשת D ולחץ ENTER. אחרי שעברת לכונן ה-CD-ROM רשום INSTALL, לחץ ENTER ועקוב אחרי ההוראות על גבי המסך.

## שליטה

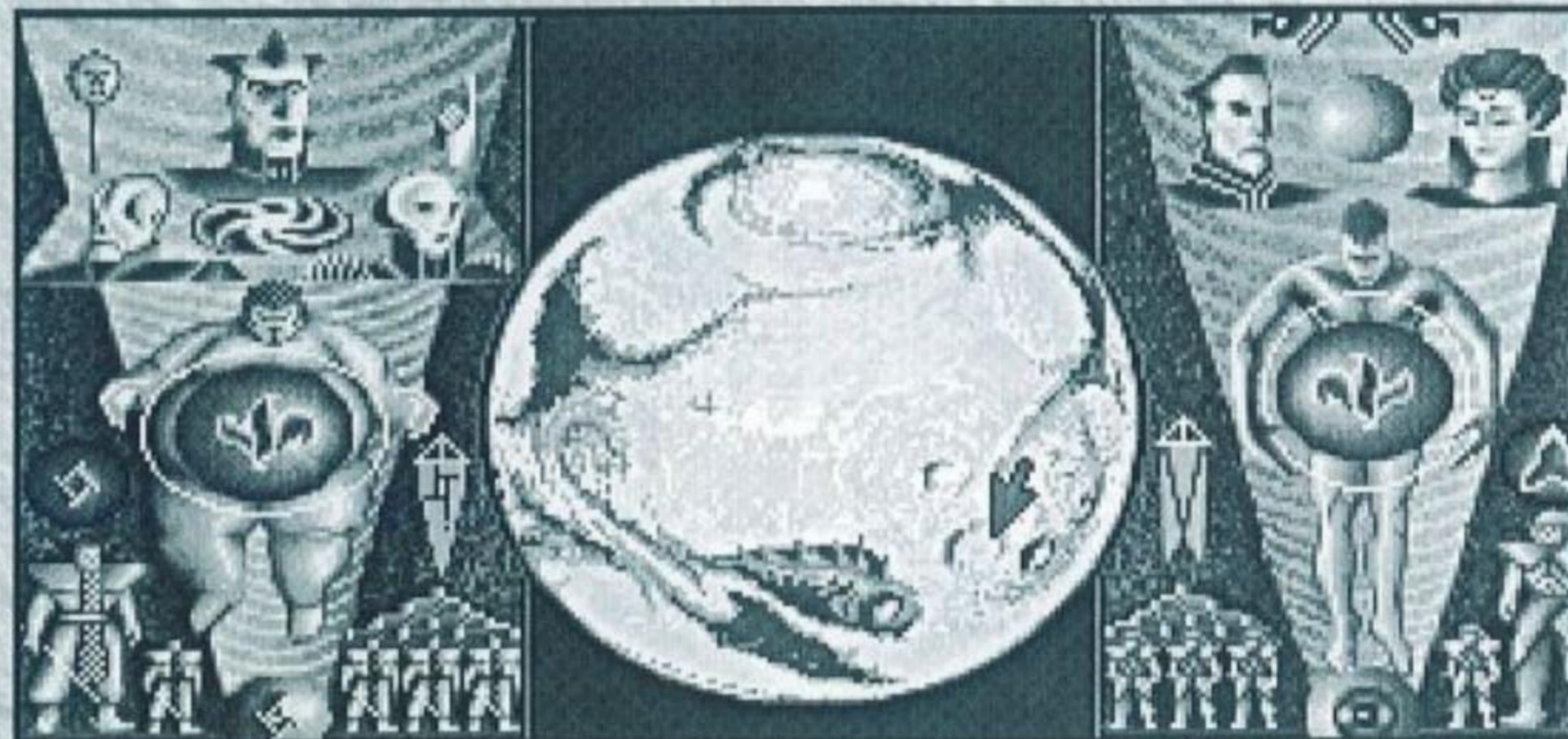
מערכת שליטה של עכבר בשיטת הצבע ולחץ, מאפשרת לשחקן לשלוט במשחק מבלי לרשום דבר, אך ניתן להשתמש גם במקלדת או בג'ויסטיק. מסך המשחק מחולק לשני חלקים - מסך ראשי ומסך שליטה. בכדי ליצור קשר עם אנשים הנראים על גבי המסך הראשי, או להפעיל פקודה שמופיעה במסך השליטה, עליך להביא את סמן העכבר מעל אותו איש/פקודה, וללחוץ על הכפתור השמאלי של העכבר. במצבים מסוימים לחיצה על הכפתור הימני של העכבר תציג בפניך תוספת אינפורמציה.

## מסך ראשי

אתה משחק מנקודת מבטו של PAUL. שלושת הרבעים העליונים של המסך מהווים את המסך הראשי, ומראים את מיקומך העכשווי ואת הדמויות הנמצאות בו. הצבעה על דמות המופיעה בחלון ולחיצה על הכפתור השמאלי של העכבר, יאפשרו לך לשוחח עם הדמות והאפשרויות שבמסך השליטה יהפכו לזמינות לגביך.

## מסך שליטה ראשי

הרבע התחתון של המסך הוא מסך השליטה הראשי. בצדו הימני נמצא מצפן. המצפן מציג בפניך את כיווני התנועה



על כוכב חולית במסך השליטה ובחירת האפשרויות SAVE GAME.  
בחירה של SEE DUNE MAP מציגה בפניך מפה מוקטנת של חולית, הכוללת מנהרות הנראות בשטח. גלגול של מצפן מגלה מנהרות נוספות. כל דמות קטנה מסמלת מנהיג של קבוצה - אם הוא לא זו, הקבוצה לא עובדת. דמויות בצבע בהיר מסמלות מנהיגים שלא בשליטתך. צבעי המנהיגים משתנים בהתאם לעיסוק של אותה קבוצה: צהוב - חופרי סם, אדום - חיילים, ירוק - שותלי עצים. לחץ עליהם בכדי לקבל דיווח או לתת פקודה.  
לחיצה על הכפתור השמאלי שמעל מנהרה, תאפשר לך לראות את כל הציוד הנמצא במנהרה, אבל במידה ועוד לא ביקרת במנהרה, רק שמו של המקום יופיע על גבי המסך.  
לחיצה על הנשר האדום ממרכזת את המסך סביב המקום בו אתה נמצא.

## דרישות מערכת

מחשב PC 386 ומעלה  
כרטיס גרפי VGA (256 צבעים)  
כונן קשיח (50K פנוי)  
מערכת הפעלה DOS עם תמיכה ב-CD-ROM  
כונן CD-ROM בעל מהירות של 150K לשנייה  
כרטיס קול, עכבר, מקלדת או ג'ויסטיק

האפשרויות, אשר מציג את הפעולות העומדות לרשותך באותו רגע. הפקודות הראשונות הן: SEE DUNE MAP - המפה של חולית, מתוכה ניתן לתת פקודות לכוחותיך ולבדוק את ריכוז הסם. MIXER PANEL - מסך שליטה בקולות ובמוסיקה. DUKE LETO ATREIDES - הרוזן הוא הדמות היחידה שניתן לדבר איתה בתחילת המשחק. בחירה באפשרות זו נותנת אותו אפקט כמו לחיצה על דמות במסך הראשי. בנוסף להופעה הקרובה של פני הרוזן, האפשרויות של חלון הפעילות ישתנו לדיבורים בין אנשים.

בחלק הימני של מסך השליטה נמצא ספר. הספר מעלה את ההיסטוריה העכשווית שלך. בהתחלה הוא מספק אינפורמציה בסיסית, המחולקת לתת-נושאים המסבירים את הפוליטיקה של חולית, תפקידך בה וחשיבות הסם וה-FREMEN. ככל שאתה מתקדם במשחק, כך מתגלה אינפורמציה נוספת בספר. לחץ על הספר בכדי לפתוח אותו, לחץ על עמודים כדי לדפדף בו ולחץ על הכריכה כדי לסגור אותו ולחזור אל המשחק.

מתחת לספר נמצאים שלושה חלונות קטנים. השמאלי ביותר מסמן את הזמן על ידי שמש וירח ומספר המסמן כמה ימים עברו. בשני החלונות האחרים נמצאים פרצופים של אנשים המתלווים אליך, אם תלחץ על האפשרות COME WITH ME



# THE SCROLL

## עברנו את פרעה

מאת: דויד זילברשטיין

**ה**ברת PSYGNOSIS, שהביאה את הכישלון המסחרי MICROCOSM, ולאחר מכן את הצלחת האקשן הסוחפת NOVA-STORM, נטשה (לבינתיים) את זירת משחקי הפעולה ויצאה עם שני QUEST-ים בשיטה חדישה ומקורית (שנקראת SIGNOS). האחד הוא SILVERLOAD, עליו דיווחנו בהרחבה בגיליון זה, והשני הוא THE SCROLL. האם יש מקום בימינו ל-QUEST המורכב מתמונות קפואות ב-VGA? האם זן זה של הרפתקאות פס מן העולם?

אנשים שיכולים להיות אויביך, ואליהם תוכל להתייחס בכל גישה שתבחר. אין דרך נכונה יותר, פשוט תשחק לפי החשק. למשחק יש מספר חסרונות. הוא מושתת על גרפיקת VGA ולא על SUPER VGA. בניגוד לשיטה הרווחת בתחום ה-QUEST-ים כיום, בה אתה רואה את הדמות שלך על גבי המסך כשאתה מסתובב בו לאן שתחפוץ, PSYGNOSIS משתמשת בשיטת ה-FROZEN IMAGES, (התמונות הקפואות), שמראות כל מקום מנקודת הראות של המתבונן. זו הייתה הגרפיקה עליה התבססו ה-QUEST-ים הקדומים ביותר (עוד לפני KING QUEST I, כך שלמעשה, ה-QUEST עוד לא היה QUEST, אלא QUEST...ADVENTURE). בנוסף לכך ישנה רק דרך פעילות אחת. כלומר, אין ICON לכל פעולה, כמו: השתמש, לך אל, קח, זרוק, דבר וכו'... אלא בדומה למשחק KYRANDIA (1, 2 ו-13), הסמן הבסיסי משתנה בהתאם למקום בו הנחת אותו: על אדם הוא יהפוך ל-ICON של דיבור, על חפץ הוא יהפוך לסמן של קח, וכו'...

אם תשוו תמונות נבחרות מ- THE SCROLL לתמונות נבחרות ממשחקי הרפתקה אחרים, קרוב לוודאי שלא תבחרו בו. למרות זאת, ציורי ה-VGA מקצועיים ביותר, והגרפיקה רחוקה מלהיות מכוערת. היא פשוט לא מצוינת. מבחינת העלילה, ויותר חשוב מבחינת המשחקיות, ל- THE SCROLL יש יתרונות על כמה מהמשחקים הפופולריים ביותר בשוק. נ.ב. למועדון הירושלמים 51: כן! אמא שלי באמת נסעה להודו!

תבחר להיות חוקר דרכי סתר קדמוניות (OCCULTIST), הרי שלחם חייך הוא העל-טבעי, ואולי תנסה למצוא הצדקה לאותם "כישופים" מצריים (בדומה לסוכן מאלדר מ-X-FILES). נכון, הסיפור מרתק, ולמרות שהנושא קצת לעוס, המשחק מתייחס אליו בדרך מקורית ומעניינת. חשוב לציין, שהמשחק יכול להתפתח בכמה דרכים. לאחרונה, רוב ה-QUEST-ים הם למעשה סרטים אינטראקטיביים, שפרט לפרטים קטנים, מתקדמים בצורה אחת ויחידה. THE SCROLL הוא משחק הרפתקה, שיכול להתפתח בכמה צורות. במקומות שיש אפשרות בחירה, לא תמיד קיימת הבחירה הנכונה ביותר. בניגוד ל-QUEST-ים של LUCAS ARTS, הנהדרים לכשעצמם, אך בסך הכל



מכתיבים את אופי הדיבור של הדמות אותה אתה מגלם (יש לך אפשרויות בחירה, כשבדרך כלל רק אחת מהן נכונה, ותוביל אותך לפתרון), THE SCROLL נותן לך כמה אפשרויות דיבור כשאתה ניצב מול

מסתוריים - אדם נורה בגבו, ועדי ראיה נשבעו שראו אותו הופך לתנין רגע לפני מותו. אתה, חוקר מדעי שוחר הרפתקאות (ארכיאולוג או חוקר דרכי סתר קדמוניות, לבחירתך בתחילת המשחק), תפענח את התעלומה, תוך טיול במצריים, סיור בקטקומבות עתיקות בנבכי פירמידות, פתרון חידות סתר עתיקות יומין, הסרת קללות נקמה של פרעונים חנוטים, התחמקות ממלכודות מוות מתוחכמות של מלכי מצריים הקדומים, כל אלו ועוד כמה אנשים רעים, מהווים את תוכן העלילה של THE SCROLL. אם בחרת להיות ארכיאולוג בתחילת המשחק, כל הדברים המסתוריים, הנראים ככישופים וקללות, ייראו בעיניך כאשליות ועיוות המציאות, שמאחוריהם מסתתר הסבר הגיוני. אם



# WIZ-OCTANE

## מ - ר - ו - צ - י - ם



מאת: אידלס דוד

המשחק HI-OCTANE יצליח לרגש את רוב חובבי המשחקים, ואולי רק חלק קטן מהם יוכל להישאר אדיש לנוכח משחק זה. בעלי PENTIUM יבלו זמן רב מול המסך תוך כדי קריאות קרב, ובעלי 486DX ממש יתלהבו ממנו, למרות שקשה מאוד לשחק בו על 486.

אם אתה אוהב משחקי מירוץ, אם אתה

אוהב להרוס דברים באמצעות נשק כבד, אם אתה אוהב את הסגנון של חברת BULLFROG, תגלה שזהו משחק מהיר ומרגש שפשוט מוכרחים לקנות. כשתתחיל לשחק, אתה עלול לגלות שהמשחק אינו כפי שחשבת - לא משחק מירוצים אדיר וגם לא משחק יריות מרשים במיוחד. זהו למעשה משחק תלת-ממדי ממוצע עד טוב, אשר סומך יותר מדיי על גרפיקה מדהימה ופיצוצים מרגשים.

אני חושב שהבעיה מתחילה במכוניות

המעופפות. מכוניות מעופפות היו בדרך כלל מקלט למתכנתים, אשר לא ידעו לבנות מכוניות שנראות אמיתיות. וכך, מכוניות שנראו כאילו הן מרחפות מעל הכביש הפכו ל... מכוניות מעופפות. כן, בדיוק כך. כדי להפגין אמינות הקפידו החברות להעביר משחקים הלוקים בתסמונת המכוניות המעופפות לזמן עתיד, ולכן HI-OCTANE שלנו מתקיים במאה ה-22. אם כן, במקום לנהוג במכונית אתה ניצב מול חללית משונה אשר מרחפת מעל נוף נפלא, ואתה לא



אתה מתקרב לאויב, אין צורך לעבור אותו, תוך שימוש בזריזות, כל מה שעליך לעשות זה ללחוץ כמה פעמים

על כפתור הירי בכדי לפוצץ אותו. אין אפילו צורך לכוון את עצמך, משום שיש נעילת כוונות אוטומטית אשר מתאימה את עצמה למטרות כל הזמן, כך שאתה לא יורה רק על המכונית שמאיימת עליך, אלא על כל דבר שזז. על פי אותו עיקרון, אתה מבחין במכונית מתקרבת על סמך הכדורים הנורים מכיוונה. (אגב, חבל שלא תכננו מראה אחורית שבעזרה היית מבחין במכונית המתגנבת מאחוריך ומתכנן את תגובתך בהתאם.)

### יזכרו לטוב

האפקטים הקוליים טובים מאוד והם מגובים במוסיקה מצוינת. כל זה, כולל תוספות נחמדות כמו רכבי תחזוקה אשר מרימים ומתקנים מכוניות שנפגעו, הופכים את HI-OCTANE למשחק מאוד חווייתי. כך שאפילו אם אתה לא מרוצה מהמירוץ או מהירות של המשחק, תיהנה מאווירת המשחק.

ששת המסלולים המרכיבים את המשחק שונים מאוד זה מזה. בכל אחד מהם תמצא קיצורי דרך, תוספות כוח נסתרות ואפילו דרכים סודיות מאחורי קירות. במשחק יש מסלולים אשר משנים את עצמם במידה והמירוץ הופך ליותר מדיי ברור.

HI-OCTANE הוא משחק כייפי, במיוחד כשמשחקים בו ברשת של מחשבים (לא כל אחד יכול לנצח במשחק ברשת). שמות השחקנים מתנוססים על המכוניות, כך שתמיד תדע את מי אתה הולך לפוצץ ושל מי יהיה הפרצוף הזועם שיביט בך בסוף המירוץ.

HI-OCTANE מזכיר את MAGIC CARPET הזכור לטוב, המשחק מוצג בצורה חלקה, מקורית ומרגשת, אבל בשום פנים ואופן לא מדובר במשחק קלאסי.



שמונה מכוניות במירוץ אחד, כל אחת מהן תחת שליטה של אדם או מחשב. לכאורה, שמונה מכוניות הן די והותר לבניית מירוץ טוב, למעשה מסתבר ששמונה המכוניות לא מספיקות, על אחת כמה וכמה כשהן מפוזרות על מסלולים ענקיים. בעקבות זאת אתה עשוי לנסוע סיבוב אחר סיבוב מבלי לפגוש באף אחת מהן.

בסופו של דבר תפגוש במכונית, אך משום שכולן דחוסות ברובים וטילים, מירוץ נורמלי לא בא בחשבון. אין כאן כל ההתקרבות אל היריב, לא מחקים כאן את הפנייה של היריב בכדי לעבור אותו, כפי שמקובל במשחקי מירוץ נוסח FORMULA 1. יש כאן מעט מאוד קרבות בין שתי מכוניות, גם כאשר אתה מנסה להוביל את מכוניות היריב הישר אל הקיר (כפי שהכרנו ב-NASCAR).

המירוץ המקובל אינו המירוץ של HI-OCTANE, במקום, יש נשקים. באופן תיאורטי זהו החלק הטוב ביותר במשחק (חברת BULLFROG אכן העלתה את רמת תת-המקלע לרמה אומנותית ב-SYNDICATE). הנשקים ב-HI-OCTANE באמת טובים - כדורי תת-מקלע מרססים וניתזים סביב המטרה, וטילים רועשים משאירים שובל של עשן כאשר הם משוגרים לכיוון האויב. כאשר

מעלה בדעתך שיש פה משהו מעבר למשחק חלל.

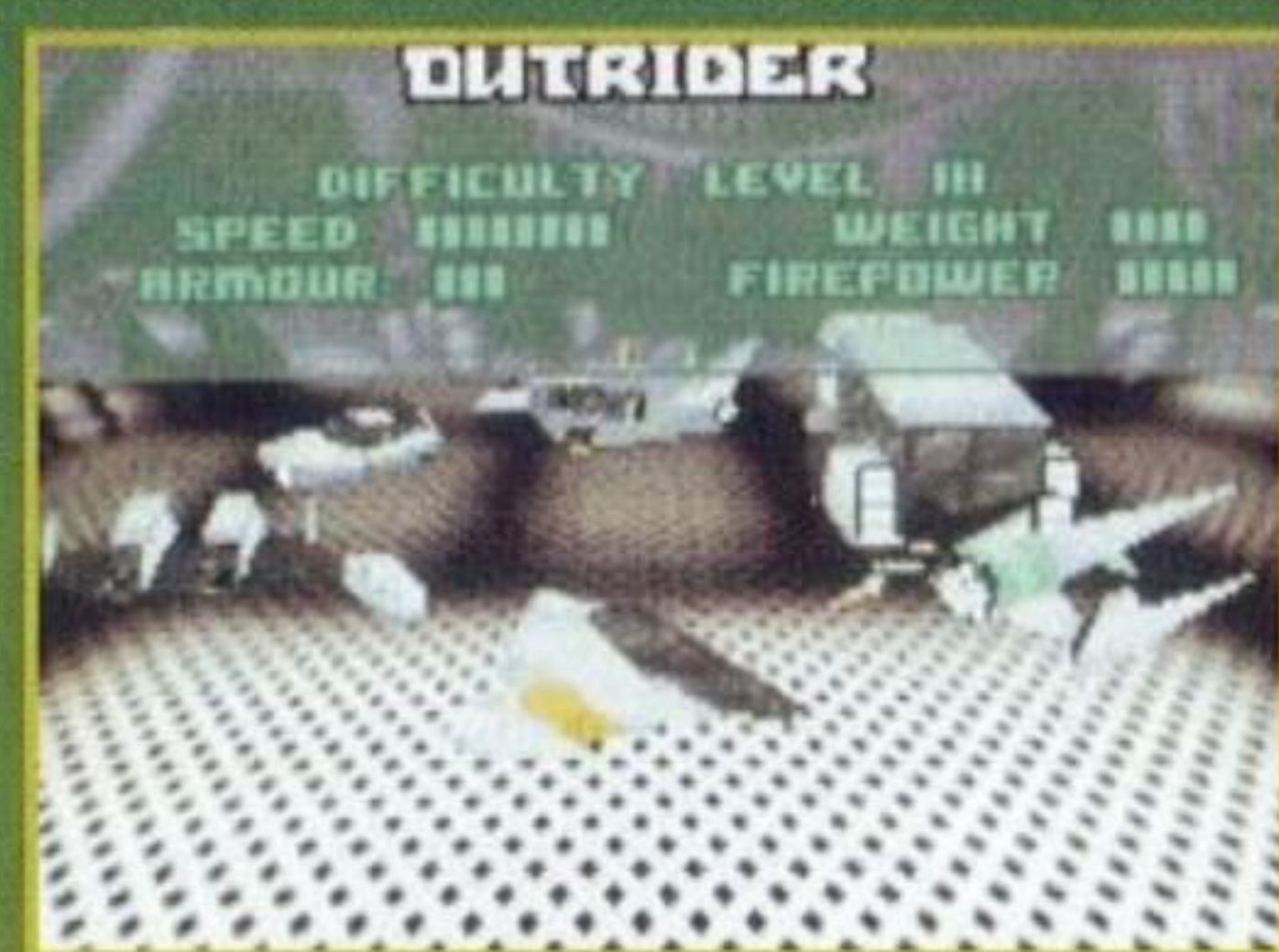
### ערפל מלכות

אז מה בקשר לגרפיקה? HI-OCTANE משתמש במנוע המשחק MAGIC CARPET. יש בו גרפיקה למופת הכוללת נופים מדהימים ונפלאים. הכל מופיע בתוך ערפל מלכותי, כמה מאות מטרים לפניך. הקושי העיקרי במשחק נובע מהערפל, היות ואתה מרחף במהירות גבוהה, יוצא שלפעמים אתה לא רואה את הסיבוב ופשוט נכנס בקירות באופן סדיר. הדרך היחידה להימנע מכך היא לתת את תשומת הלב הראויה לחצי האזהרה המצוירים לאורך הדרך.

היתרון הגדול של HI-OCTANE נעוץ במראה הנפלא שלו וביכולתו להעניק הרגשה אדירה וחווייה נהדרת של מהירות-על, המורגשת בעיקר בעמקים ובמנהרות בהן אתה מרחף רוב הזמן. לגרפיקה מגבלה בולטת אחת, בזמן ש-MAGIC CARPET היה די שמיש על מחשבי 486, HI-OCTANE מתאים יותר ל-PENTIUM (את כל הכיף שבמשחק ניתן לגלות רק על מחשב מהיר).

### שמונה מי יודע?

HI-OCTANE מאפשר שילוב של עד









# SPACE QUEST

מאת: אידלס דוד

תאר לך שכתבת את סדרת משחקי ההרפתקה החלליים המצחיקים ביותר שידעה האנושות. עד כה הופיעו חמישה משחקים וקהל גדול של מעריצים מחכה לשישי בקוצר רוח. כבר הספקת לנצל את הבדיחות החלליות שלך,

ולחקור כל זווית אפשרית בתסריטי חלל שיכולת לדמיין, אז מה עושים?

מחברי הסדרה ROGER WILCO SPACE QUEST החליטו לרמות קצת. SPACE QUEST 6 יתקיים בחלל פנימי. זוכרים את הסרט "יום במלכודת" (INNER SPACE)? אחד מסרטי המדע הבדיוני הגדולים בכל הזמנים, הסרט שבו הקטינו איש וחללית בכדי להזריק אותם לגוף של בן אנוש. החללית נעה בין חלקי הגוף השונים ומתחברת לעצב העין במטרה לראות מה קורה בחוץ. SPACE QUEST מזכיר את הסרט הזה.

אם אתה נמנה על מעריציה הרבים של סדרת SPACE QUEST, תשמח בוודאי לדעת

שעלילת המשחק ממשיכה את העלילה בדיוק במקום בו נפסק המשחק SPACE QUEST 5 - THE NEXT MUTATION (המשחק הקודם). אחרי שהפסיד את הכל בצורת ליצן מוצלח, הורד רוג'ר המסכן לדרגת שרת בחללית מחקר ענקית. הסיפור מוצא את גיבורינו הטראגי קומי בתספורת מטופחת. רוג'ר מוקטן לגודל של מיקרוב ומזוהק לגופה של בחורה בה הוא מאוהב, מכמה סיבות: הבחורה עברה טראומה קשה ותיקון מבפנים לא יזיק לה, רוג'ר לא יסרב להצעה שכזו למרות כל הסיכונים, והדבר נותן לבוני המשחק השראה להמון בדיחות חדשות.

גלגול אחורי בריאות וכך הלאה... בכל זאת, כל העסק הזה יכול להיות די מתוחכם. אנשי SIERRA ניצלו את ההזדמנות כדי להכניס שיפורים למשחק. עכשיו רוג'ר מסתובב במהירות-על, שרק גרפיקה של SVGA יכולה לספק, ומשום שהמשחק מופיע על CD-ROM הוא גם מדבר.

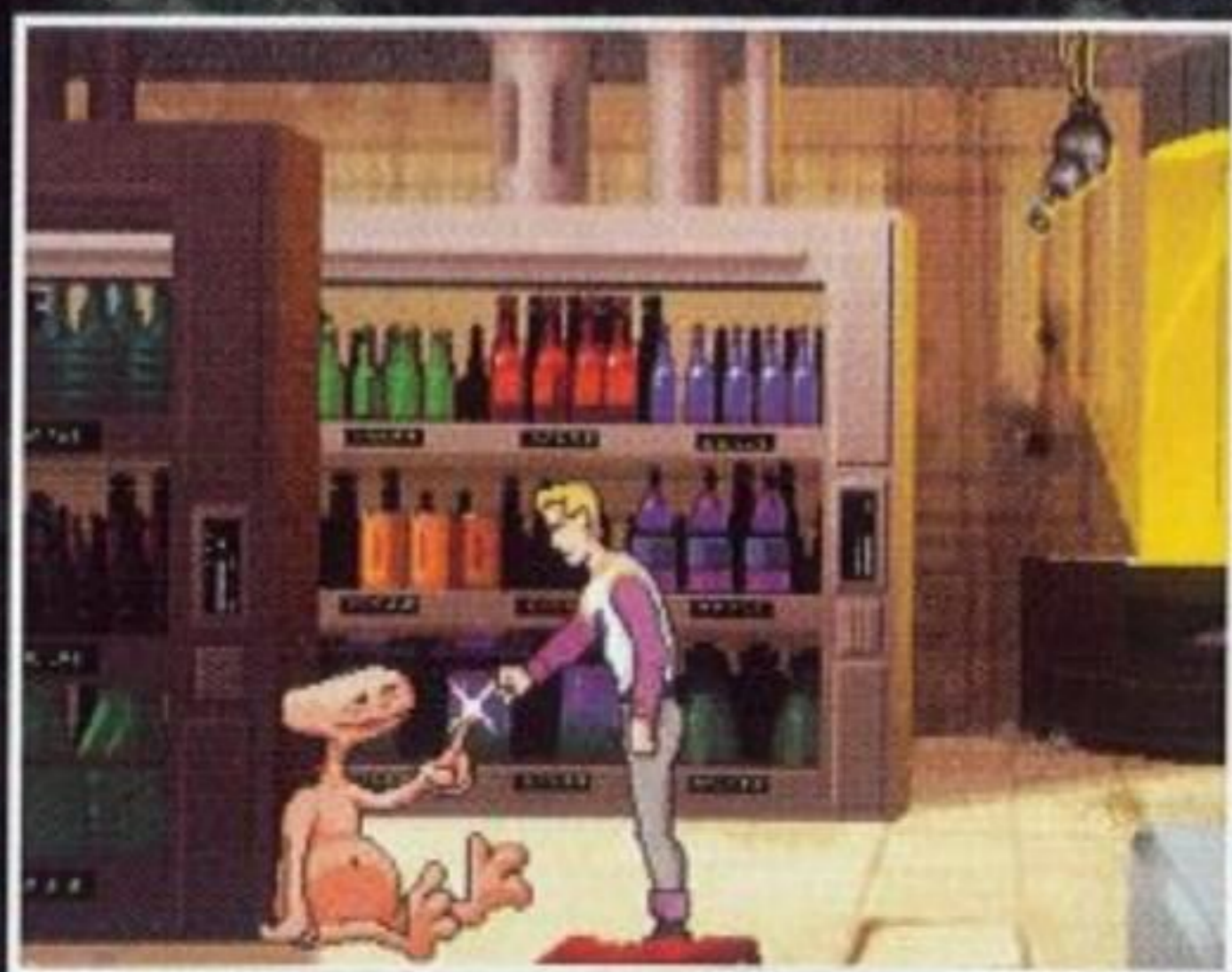
המשחק מלווה בקטעי גרפיקה תלת-ממדית. בקצב הזה, עד שהמשחק יגיע אליכם גיבורינו יוכל לעוף, לקפוץ בין מישורי מציאות שונים ולירות ברקס מקצות האצבעות.

ממשק השליטה של המשחק עבר טלטול מסוים והפך להיות פשוט וקל לגישה, וזה לא נגמר כאן. ב-SQ6 מסתתר משחק פעולה קטן - גרסה מצחיקה של STREET FIGHTER II (שם המשחק הוא STOOGE FIGHTER III). אז הכל נשמע נפלא - יש לצפות שהמשחק ישמור על הרמה המצוינת של SIERRA כפי שעשה זאת המשחק האחרון שפותח על ידה, KING'S QUEST VII.

אין צורך להגיד שלרמה כזו של ביצועים יש מחיר. החדשות הרעות לגבי כמה מכס הן הדרישה של 486 עם 8MB זיכרון, כדי להריץ את המשחק. כפי שידוע לכם, בימים אלה (אם אתה לא רוצה לשחק בגרסה חופשית של פולשי החלל עד סוף ימך), חייבים לבצע שיפורים במחשב ואם אין לך CD-ROM, רצוי מאוד לנסות לחסוך ולקנות. בינתיים יש להתאזר בסבלנות, כי בהחלט יש למה לצפות.

## מחלקה פנימית

"הצחוקים יתחילו לרוץ" כשרוג'ר ווילקו יטייל לו בתוך פינות חלקלקות וחורים דחוסים המרכיבים את גוף האדם, בדרכו אל החומר האפור של המוח האנושי. במסע כזה תקלות מוכרחות לקרות, רוג'ר נכנס בטעות לבריכת חומצה בקיבה, הוא מתחלק למעיים ושורט אותם בציפורניו כדי להיעצר, חש בחילה כשהוא מבצע





# 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

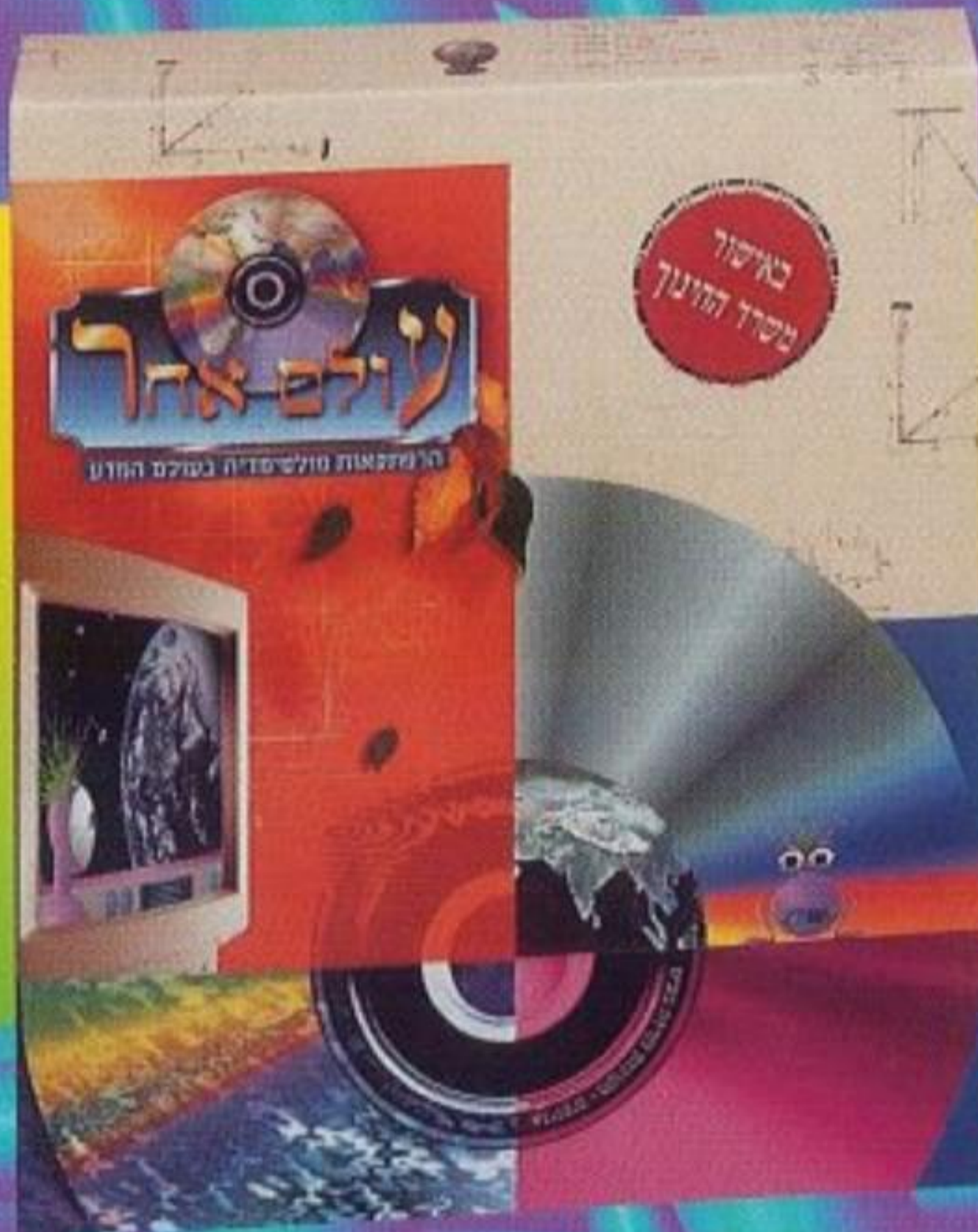


חטיבת ביניים

חטיבה עליונה

כל התוכנות  
באישור  
משרד החינוך

כל התוכנות פותחו על-ידי חברת אדיוסופט החברה הישראלית המחולקות בישראל ובסולס בפיתוח לומדות ובשיתוף עם משרד החינוך



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

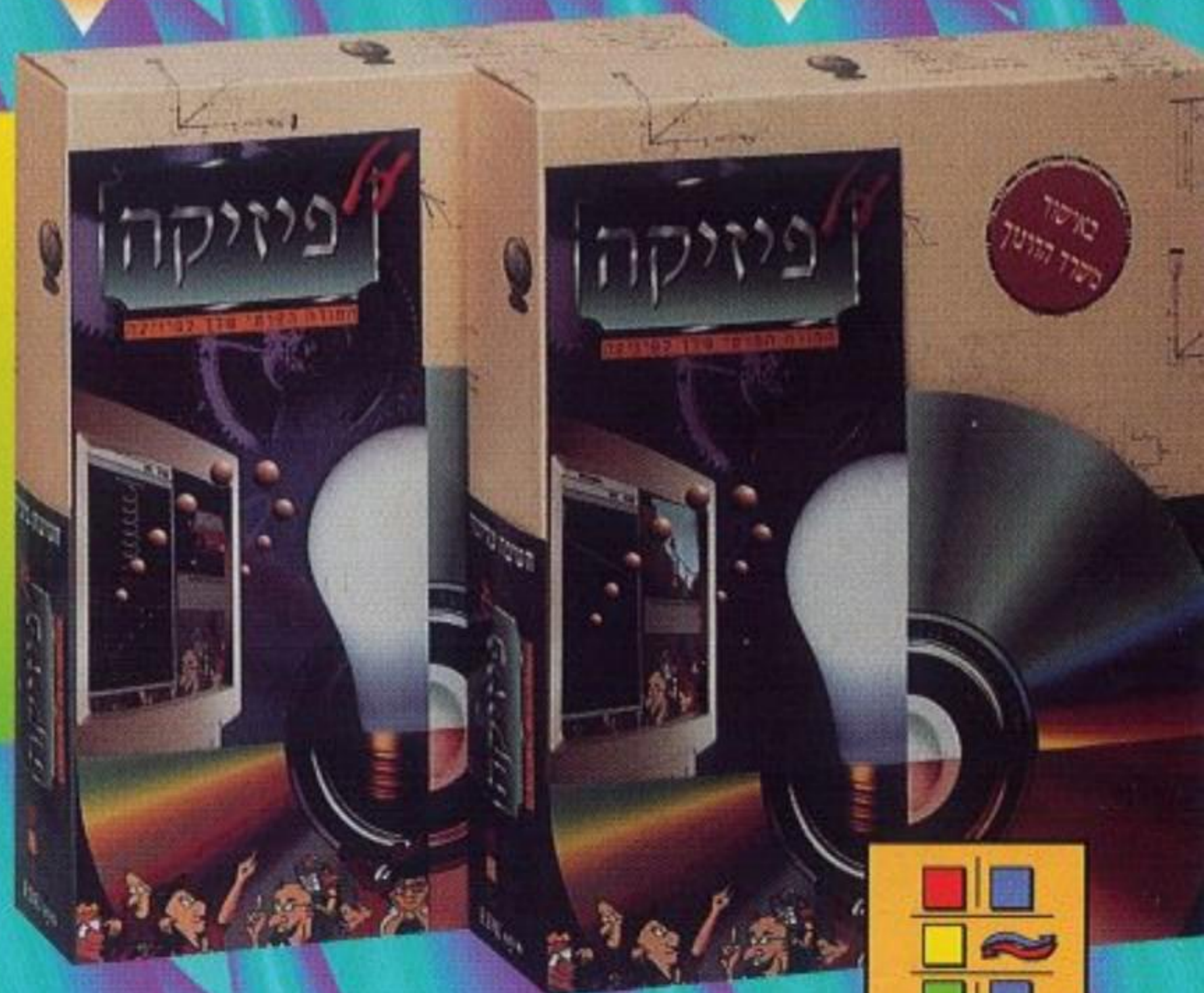
חטיבת ביניים

חטיבה עליונה

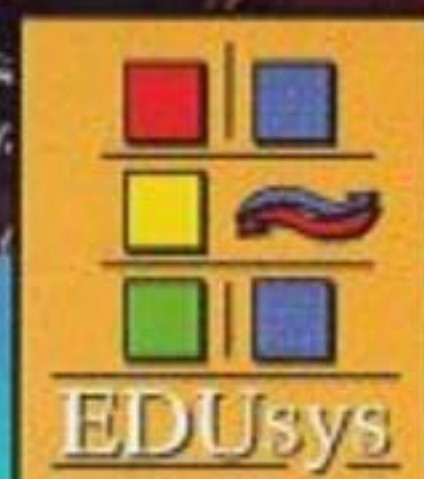
## על פיזיקה • המורה הפרטי שלך ללימוד פיזיקה

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







# FRONT LINES

## תור האסטרטגיה

מאת: דויד זילברשטיין

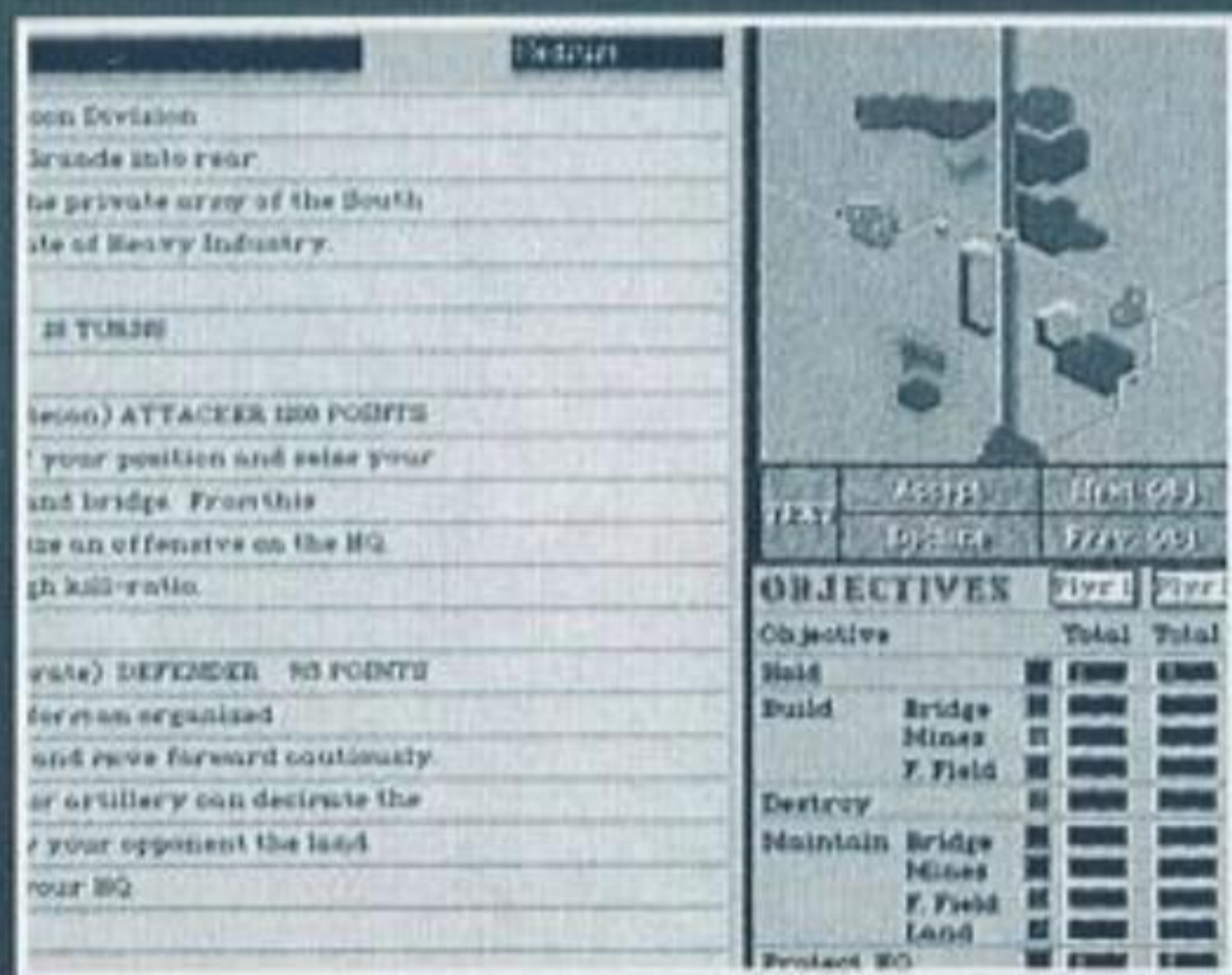
שיירת הטנקים שלך נעה במעבר ההרים. הכל נראה שקט. יותר מדי שקט. ופתאום - פיצוץ אדיר. ה-MEGA TANK נפגע. הוא אמנם לא חוסל, אך אין ספק שכושר הכיוון ניזוק. ירי לכיוונך, כנראה ארטילריה של האויב היושב במעלה הרכס. מן ההרים מגיחות חוליות השריון של האויב, המתוגברות ממערב בחולייה רגלית של TECH INFANTRY. אתה מכותר. זה נראה אבוד. מה קורה פה? חוליית רחפות ה-SCAB שלך חדרה מכיוון הים, וכעת היא מגיחה אל בסיס האויב דווקא מצפון. האויב ריכז את כל כוחותיו על חטיבת הטנקים שלך, ובסיסו נשאר חסר מגן. שוב ניצחון לכוחותיך...

המשחק הבא מעביר אותנו לעתיד. לא יותר מדי. בלי חלליות, מהירות אור ותסביכי STAR-TREK אחרים. הטכנולוגיה התפתחה ויצרה מנועי רחפת, כך שיש כבר טנקים מרחפים, וכבר המציאו את ה-POWER ARMOR, שריון מיוחד ועמיד מאין כמוהו. והכי חשוב, העולם הפך ללוח משחק בדיהן של חברות ענק המחזיקות צבאות פרטיים. FRONT LINES הוא משחק אסטרטגיה. בניגוד לאחרים מסוגו, הוא לא מסבך את השחקן ביותר מדיי חישובים של מערכי כוחות, דלק, אוכל, עייפות וכו'. כאן המחשב עושה את כל העבודה, ולך נשאר ה"אקשן". אמנם רק DUNE II ו-COMMAND & CONQUER הם

משחקי האסטרטגיה בהם יש ממש אקשן, אבל גם כאן, למרות שהמשחק מחולק לתורות, וכל תור מפוצל לתור תנועה ותור תקיפה, עדיין, בגלל הידידותיות של התשתית, הגרפיקה והאנימציה המרהיבות, נשאר משהו מתחושת האקשן. אם מדברים על משחק אסטרטגיה, יש לבחון תחילה את לוח המשחק. הלוח הוא מפת-על יפהפייה (256 SUPER VGA צבעים), המחולקת למשוישים כמו כל משחק לוח אסטרטגיה קלאסי. את המשוישים ניתן להסיר ולהחזיר לפי רצונך, מפני שלמרות שהם עוזרים הם פוגמים ביופייה של המפה. השטחים השונים (דרך, אדמת-טרשים, גבעות, יערות, נחלים וכו'), מכילים שני קריטריונים. האחד הוא ערך התנועה, כלומר, כמה נקודות תנועה עולה ליחידה לנוע על כל משבצת בשטח מסוג זה, והשני הוא המסתור (COVER), כלומר כמה נקודות הגנה נוספות ליחידה השוהה במשבצת בשטח מסוג זה. כמובן שערכים אלו משתנים לפי סוג היחידה (לחייל קל יותר לנוע ביער מאשר ל-MEGA TANK). אחרי שנפרסו היחידות שלנו ושל האויב, מגיע תור הקרב.

אנו עוברים יחידה יחידה, והמחשב מסמן לנו באילו יחידות אויב לנסות לפגוע. לחיצה שלך על יחידת האויב האומללה, והיא נפרדת מהמשחק. כדאי לדעת שב-FRONT LINES קיים מספר די גדול של OPTIONAL RULES (חוקי בחירה), שלא חייבים להשתמש בהם. ביניהם אופציות כגון: ערפל מלחמה, פגיעות סימולטניות, ירי תוך כדי תנועה וכו'... כך שלמי שמעדיף משחק מורכב יותר וריאליסטי יותר, יש מה לחפש ב-FRONT LINES.

המשחק מאפשר משחק דרך מודם או רשת, וזה פשוט ענק (ניסיתי את זה). במשחק אתה בוחר תסריטים (SCENARIOS) שונים, לכל אחד דרגת קושי, ולכל אחד מטרה שונה, מחיסול בסיס האויב עד להגנה על דרך חיונית. לכל תסריט יש מגבלת זמן (עליך להשלימו תוך מספר מוגדר של תורות). הצרה עם FRONT LINES היא, שבגלל שהוא כל כך טוב, מרגיז שאין בו אופציית CAMPAIGN המאפשרת לנו לשחק עם אותו צבא ולדכוש ולאמן יחידות כמו ב-GENERAL PANZER, למשל. סוף סוף אפשר לסיים בצמד המלים, רוצו לקנות!





# PHANTASMAGORIA

## אדגר אלן

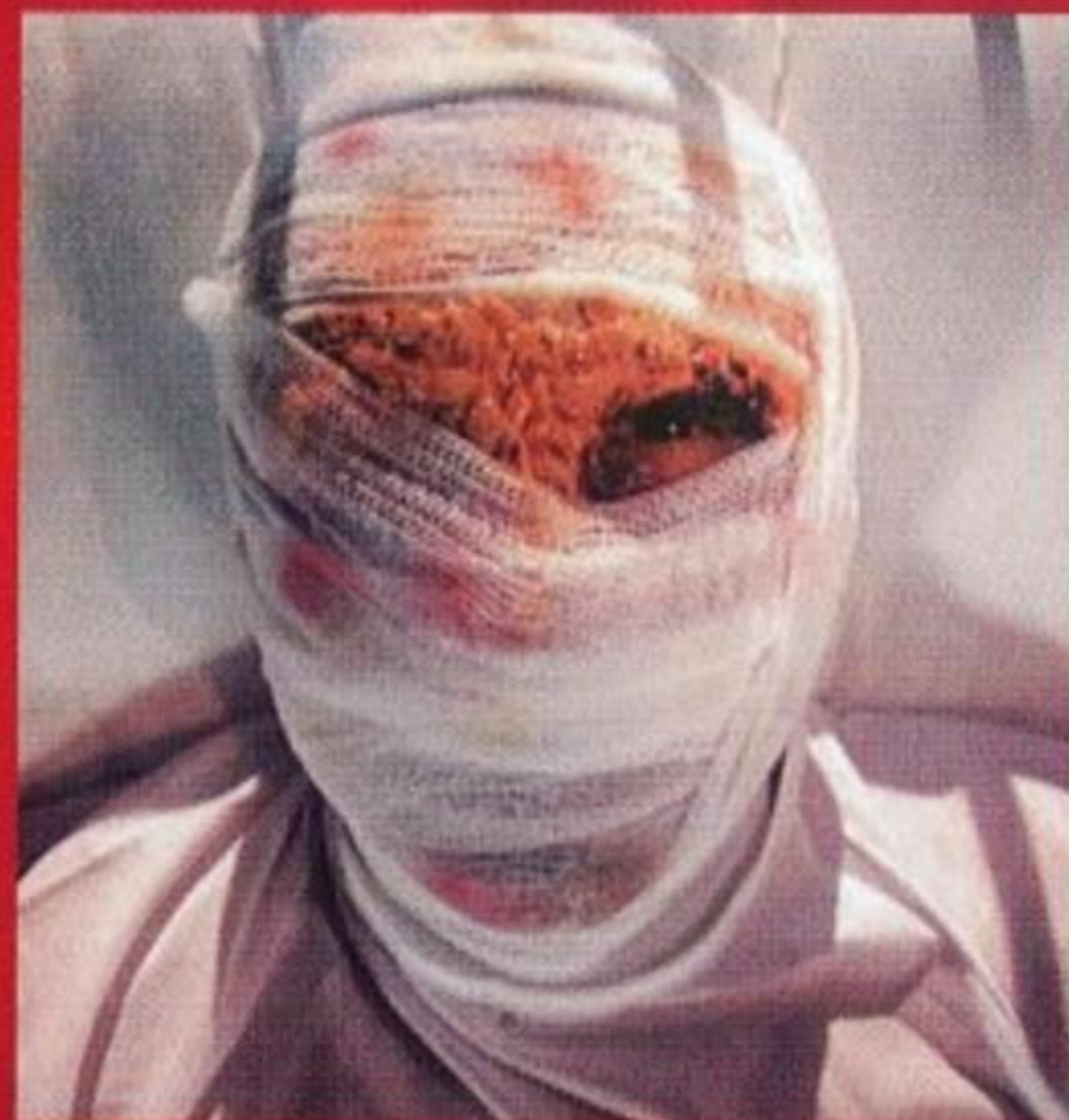
## היה פה

מאת: דויד זילברשטיין

אכן, עברנו דרך ארוכה מיום הופעתו של KING QUEST I על גבי תקליטון 360K. משחק האימה המדובר ביותר של SIERRA הגיע לישראל. PHANTASMAGORIA מהווה ללא ספק אבן דרך לדור חדש של משחקי מולטימדיה שיציפו אותנו בקרוב, משחק זה נפרס על גבי שבעה תקליטורים, ומעניין מה טומנים בחובם המשחקים הבאים. האם המשחק שמגשים את הציפיות (אם לא למעלה מזה) שהיו לנו מהאורח השביעי, לבד בחשיכה ונוקטורפוליס, מעורר אכזבות וציפיות גרפיות וסיפוריות מסוג חדש?

### למה רק עכשיו?

תאמינו או לא, מצאתי פרסומת ל-PHANTASMAGORIA בעיתון מחשבים לועזי מחודש אוגוסט של השנה שעברה. מי שמתעניין בשמועות ועדכונים של SIERRA ודאי שמע שרוברטה וויליאמס, אשר הפיקה את KING QUEST 4 ומשחקים אחרים, תכננה את משחק האימה החדש חצי שנה קודם לכן. אז למה רק עכשיו יצא המשחק? ובכן, תופעה זו, שאפינה את תהליך



שיווקם של משחקים אחרים (למשל, STONEKEEP, שבאותו עיתון מאוגוסט '94, מופיעה כתבה שמנסה להסביר מדוע הוא מתעכב...), נובעת כתוצאה מהחידושים הטכנולוגיים, היינו, הכלים ליצירת גרפיקה ואנימציות וידאו מהירה באיכות גבוהה, משתכללים עם הזמן. בכל פעם ש-PHANTASMAGORIA עבר את שלב התוכנה ועמד לצאת לאוויר העולם, הסתבר שכבר קיימים כלים גרפיים שיכולים ליצור משחק ברמה גבוהה יותר. וכך מבלי שהסכימה להתפשר על רמה בינונית, עיכבה רוברטה וויליאמס את הפרויקט שלה, כדי שתוכל לבנותו מחדש ברמה הגבוהה ביותר, ה-CUTTING-EDGE.

### מה שנקרא

מי שקרא את כתבות ה"בקרוב" ל-PHANTASMAGORIA (באינטרנט או בעיתונות הזרה), שם לב לכך שהשמות קינג ואדגר הוזכרו פעמים רבות. אדגר, הלא הוא אדגר אלן פו, והמלך הלא הוא קינג, סטיבן קינג, הינם שני סופרי האימה הגדולים ביותר בדורם. על כך אין ויכוח. אין גם ויכוח על העובדה, שאף אחד מהם לא כתב או עזר לכתוב סיפור העלילה של PHANTASMAGORIA. SIERRA לא יכלה או לא רצתה לחתום על צ'ק עם כל כך הרבה אפסים עבור קינג, ואדגר אלן פו, איננו עימנו כבר שנים רבות. למרות זאת, רוברטה הבטיחה כמעט בכל ראיון שסיפור האימה המותח והמצמרר ייכתב בסגנון של סופרים אלו, הבטיחה וקיימה. מעבר לכל היתרונות של סגנון הכתיבה שמשתקפים במשחק (מתח, המחשה, אמינות של פרטים לא מציאותיים, מסתורין, חוסר יכולת להימלט וכו'), החסרונות של הסופרים, קיימים אף הם. כמו בספרים של קינג, לאחר שאתה נהנה במשך כל הסיפור, בסוף קורה משהו מאכזב במיוחד (אני לא מתכוון לגלות לכם את הסוף). וכמו בספרים של פו, חלק מהפרטים שהיו מסתוריים ולא מובנים, נשארים מסתוריים ולא מובנים גם אחרי שנגמר הסיפור. כך שבסך הכל נוצר סיפור אימה לא רע, שעלילתו מבוססת על



מהסצינות המוגבלות - מיניות, כשבכל הסצינות המוגבלות אלימות ואכזריות. כמו בן שהופעתן בוודאו משרה על

המשחק אווירה מצמררת מעבר למה שהכרתי ב-SILVERLOAD ובמשחק אימה אחרים. לאחר שסיימתי את המשחק הקרנתי בפני חבר "קטעי גועל-נפש" מובחרים. משפטים כמו, "לא, לא, אני בסדר, רק ניסיתי לחשב מה הסיכוי שכל הבקבוק ייכנס לה למוח דרך העין," או "אההה... היא נחנקה מכל האיברים הפנימיים שהוא דחף לה לפה..." בקעו מגרוננו תוך כדי בהייה במסך.

### לא חובה ליהנות

PHANTASMAGORIA הוא משחק חופשי. העלילה לינארית, וקיימת רק דרך

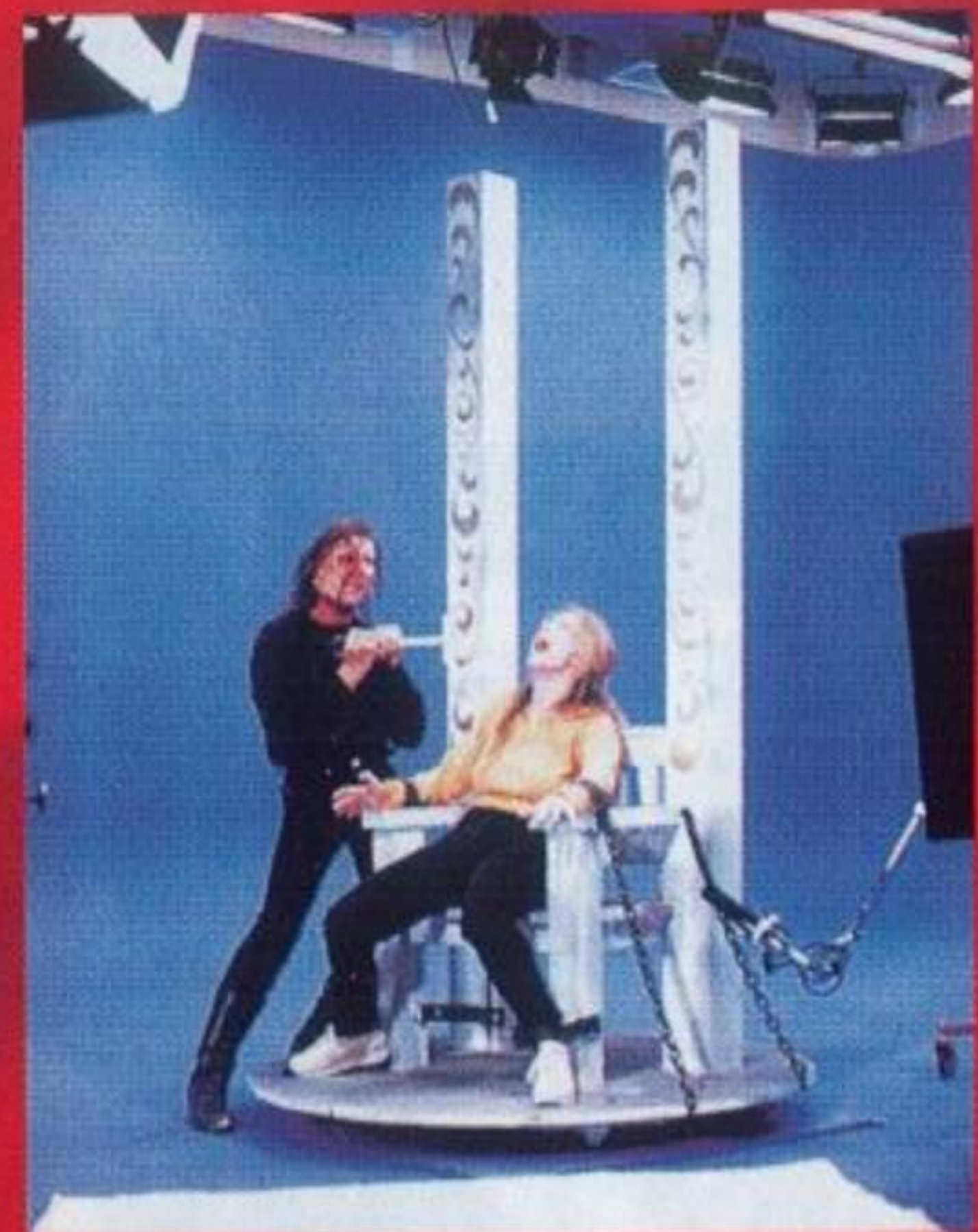
צריכה להתמודד עם אותן תביעות. PHANTASMAGORIA הוא משחק אימה, הכולל קטעי וידאו ואודיו מעולים וכמובן, QUEST. אפשר לשוחח, אפשר לקחת חפצים ולהשתמש בהם, ובפרק האחרון, אפשר גם למות. האורח השביעי נפרס על תקליטור וחצי (מה שהיה המון לקנה המידה של התקופה). PHANTASMAGORIA ממלא שבעה תקליטורים (מה שנחשב להמון בקנה המידה של היום). למרות ההישג של PHANTASMAGORIA ניתן לציין שקטעי האנימציה במשחק נראים כמעט כמו בסרט, ורחוקים ממש "צעד אחד" מהשלמות. האובייקטים בוודאו נראים גזורים, ואם אין לך כרטיס מסך שיתמוך בזיליוני צבעים, יבהבו מדי פעם נקודות ברקע.

### אליה וקוץ בה

כמו באורח השביעי, אנו נמצאים בבית מסתורי ועתיק, שנבנה על ידי טיפוס מוזר, שהשטן, מלאך המוות, או איזה שד אחר השתלט עליו. עלינו לגלות תעלומת רצח, ולהשיב הכל על מקומו בשלום. אבל כפי שהזכרתי, האורח השביעי היה משחק חידות עם סרטי בונוס מקשרים, לעומתו PHANTASMAGORIA הוא QUEST. רק מה? אליה וקוץ בה! האורח השביעי היה חידון, PHANTASMAGORIA הוא QUEST קל שסיימתי תוך 48 שעות! בנוסף לכך שהוא קל, הוא קצר, מה שלא בהכרח הולך ביחד. יש קווסטים קלים אבל ארוכים (ה-SPACE QUEST-ים למשל), כאן יש פרקים שכדי לסיים אותם אתה צריך לעשות 4-5 פעולות (המשחק מחולק לשבעה פרקים, פרק בכל תקליטור).

### בקבוק נכנס למוח דרך העין...

המשחק הוא לא לילדים. אבל... בכדי לא לאכזב את מעריצי SIERRA הצעירים, הוכנסה אופציית סיסמה מיוחדת. כשמתקינים את המשחק לראשונה, אבא או אמא ממציאים סיסמה, שומרים אותה במחשב, ואז אי אפשר לראות את הסצינות המוגבלות, אלא אם כן מגלים את הסיסמה. אני מאוד סקפטי לגבי יעילות השיטה, אך הדבר מגן על החברה מפני תביעות משפטיות. שתיים

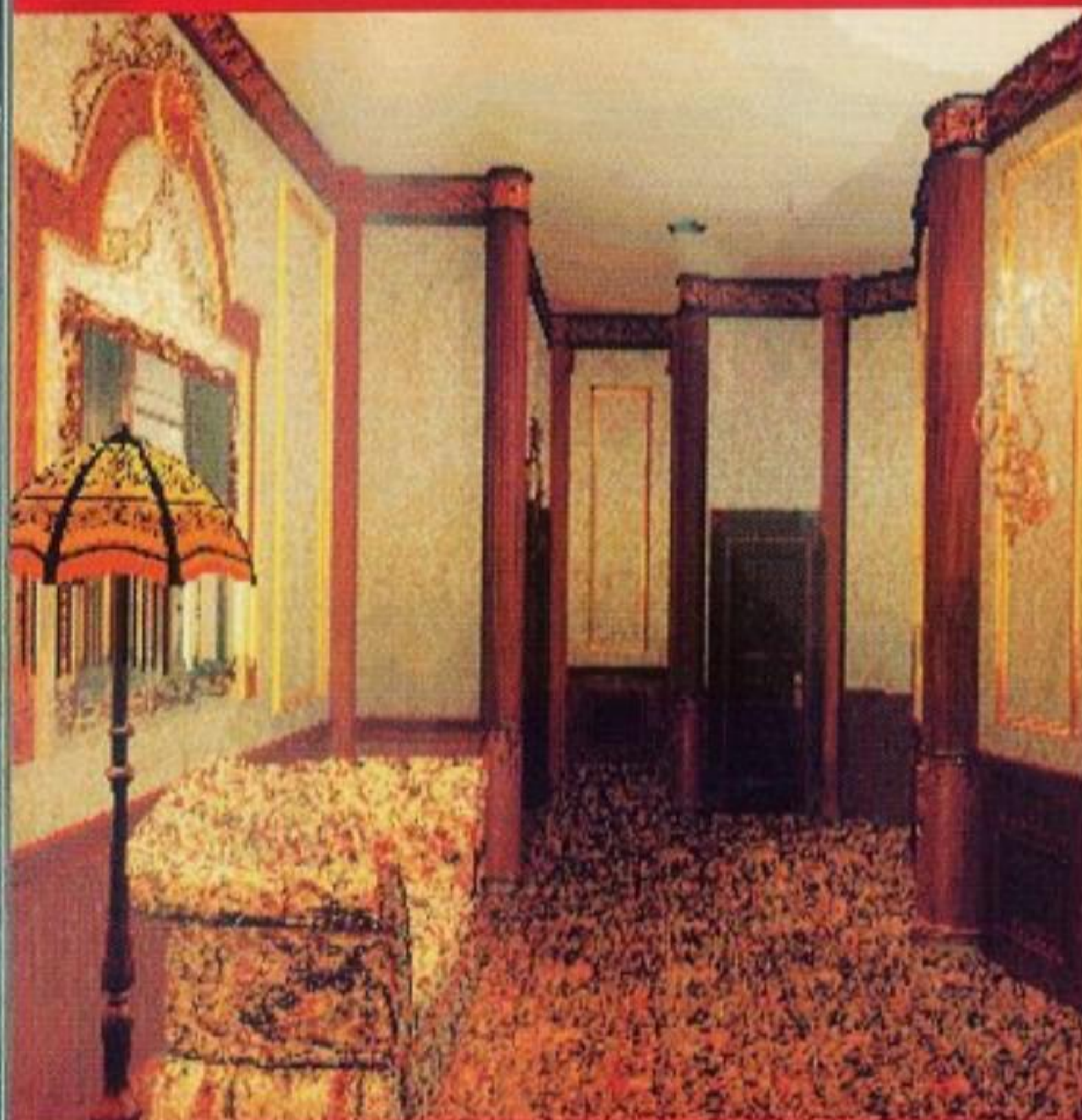


חשיפת טפח אחר טפח, והיא קשה מאוד לפיצוח.

אתה משחק את ADRIENNE (פמיניזם, שוויון זכויות, חידוש מרענן, איך שלא תקראו לזה, היא יותר יפה מ-LARREY ויותר חכמה מ-ROGER WILCO). היא ו-DON, בן זוגה, עוברים לגור באחוזה ענקית שנבנתה במאה שעברה מחוץ לעיירה NIPAWOMSETT. פתיח המשחק לא מסתיר מאיתנו שבלילה האחרון חלמה ADRIENNE שהיא קשורה לכיסא בשלשלאות ברזל, ומעליה נעה מטוטלת בעלת להב ענק המאיימת לפלח את מוחה. כל זה קורה במערה ממנה מטלטלות זרועות אדם, ובה צפים נחשים הודיים מתפתלים.

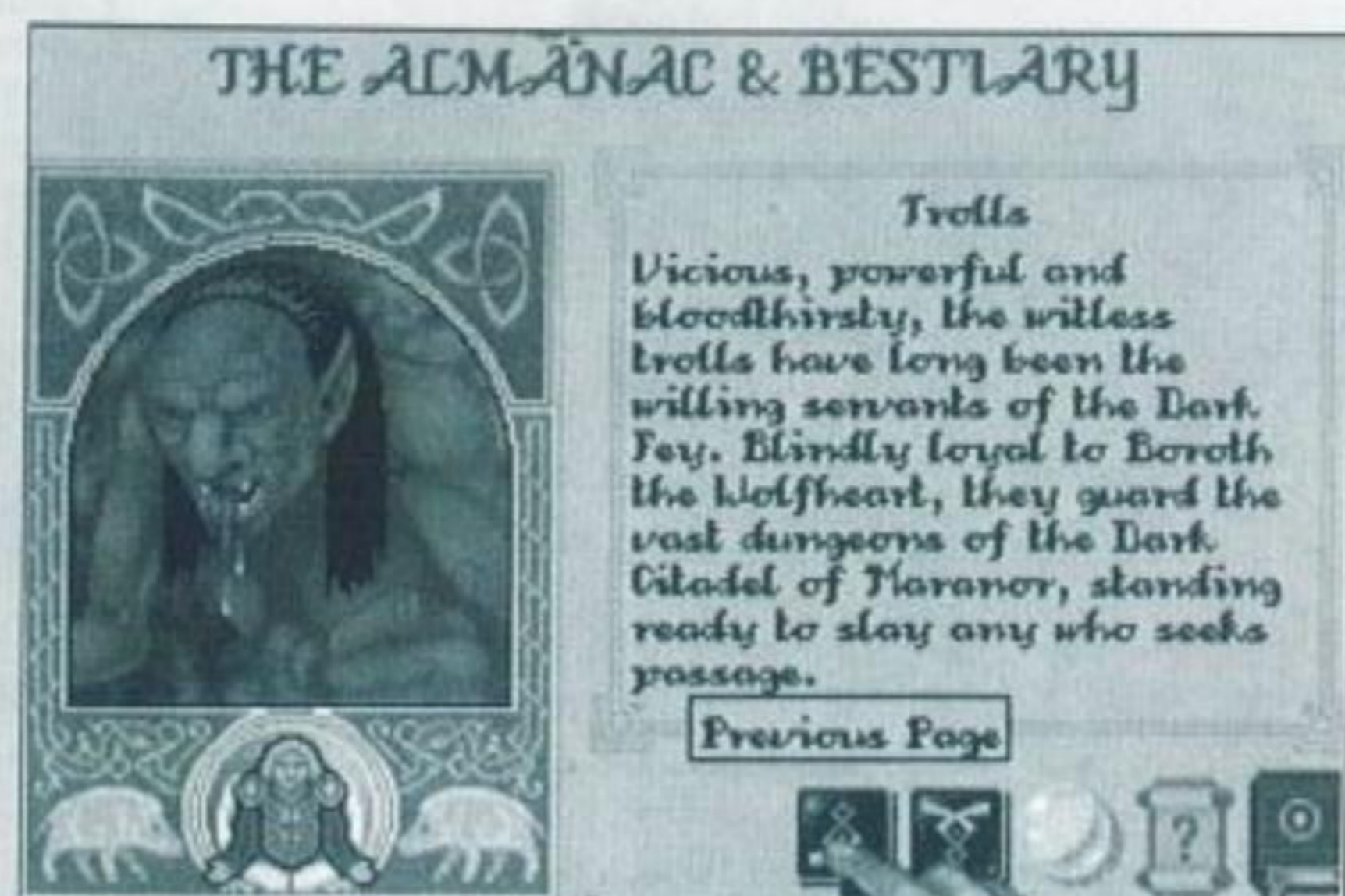
### האורחת השביעית בשבעה תקליטורים

במהלך תקופת ההמתנה ל"אורח השביעי" (גם הוא התעכב, ממש כמו PHANTASMAGORIA), ציפינו למשחק אימה אמיתי, עם נתונים גרפיים וקוליים לתפארת. למעשה, קיבלנו סרט אימה בינוני מינוס, שבכדי לראות את כולו היינו צריכים לפתור כמה חידות היגיון מתסכלות. "איפה ה-QUEST?", "רמאות!" זעק הציבור. בכל אופן, SIERRA הייתה



אחת לסיים את המשחק, כשבכל פרק יש רק כמה פעולות שאתה חייב לעשות, אך אם אתה רוצה למצות את המשחק אל תשכח שהפעולות שאינן הכרחיות אינן חסרות טעם. לצפות, למשל, ברצח נשותיו של זולטאר, בעל האחוזה לשעבר, זו אופציה שאיננה בגדר חובה. לתחקר את מוכרת העתיקות אודות הבית, גם זו אופציה שתוסיף לנו מידע, אך לא תקדם את העלילה. בדיוק כמו פיענוח הגיבריש שמופיע מדי פעם על מסך המחשב הנייד של ADRIENNE. מי שירוץ לסיים את המשחק, יצליח (כי הוא קל), אבל ייהנה פחות. מי שיטייל בחדרים ויתבונן בנעשה סביבו, ייכנס לאווירת האימה, וייהנה מחוויית אימה-אינטראקטיבית המהווה חידוש בפני עצמה.





# עולמם אחר



# LORDS OF MIDNIGHT

מאת: דויד זילברשטיין

אריין הביט בי ואמר "אני יודע שרות'ורן בעל-התבונה הוא אביר חכם ואמיץ, אבל הגמדים האלו הם עם עקשן. הלוואי והיה משהו שיוכל לעזור לו." בדיוק כשסיים את המשפט, צל כבד כיסה אותנו. הבטנו אל-על וראינו דרקון מרחף לכיוון ההרים.

"זו הנסיכה!" צעק אריין בשמחה. "כן!" הוספתי, "והיא נושאת עימה את הגרזן המכושף WIDOWMAKER!" אריין הביט בי בעיניים משתהות. הנחתי את ידי על כתפו ואמרתי, "האגדה מספרת, שאם ידו של גמד תאחוז בגרזן, הוא יהיה בלתי מנוצח בקרב." אריין כבר הבין את המשתמע מכך וחיך, אך בכל זאת הסברתי: "עכשיו כל שעלינו לעשות הוא לקוות שהגרזן יגיע לרות'ורן בעל-התבונה בזמן, בכדי שיוכל להעניקו למלך הגמדים." שינסנו מותנינו והמשכנו ללכת בקצב מחודש.

**משחק תפקידים אסטרטגי**  
חברת DOMARK הוציאה לשוק משחק תפקידים אסטרטגי חדש, LORDS OF MIDNIGHT (LOM). לא קוראים לו משחק תפקידים וגם לא הרפתקה, אלא FANTASY EPIC (פנטזיית הלל), בה ניתן לשלוט במבחר דמויות הפועלות בעולם רחב, מלא ומגוון. המשחק מתרחש באזור נרחב של ארץ MIDNIGHT, הוא ה-BLOOD MARCH. טבעת הירח (תכשיט קסום שכל העונד אותו יכול לראות בעיניו את כל מה

אריין, שר-הדמים, ואני צעדנו בחבל הארץ מאריש, בכיוון צפון-מערב. מגן ביד אחת, וחרב ביד השנייה, כך התקדמנו לעבר רכס ההרים שמולנו.

"הוד מעלתך, פנה אליי אריין, "מה מצפה לנו מאחורי ההרים?"

"זה תלוי, השבתי לו, "אם רות'ורן בעל-התבונה יצליח לשכנע את עם הגמדים השוכן שם, להצטרף למאבקינו, מחכה לנו שם צבא אדיר, ואם לא, מחכה לנו סכנה גדולה ואבל כבד."





לגמרי מתי ואיך המחשב מחליט (גם זה לא מופיע בשום מקום בחוברת ההוראות). אותם טרולים (או זאבים

במקומות אחרים) עומדים במקום ולא זזים או רודפים אחריך, הם פשוט חוסמים מעבר מסוים.

**בקרב הדמויות אתה או אחד מאנשיך נלחמים בדמות אחרת שפגשת. המסך משתנה ורואים את שניכם עומדים זה מול זה. בתחתית המסך תופיע שורה, ובה ציורים קטנים של חרבות המייצגים את הכוח שלך ושל הצבא שלך, ציורים קטנים של לבבות מייצגים את הכוח שנותר לך ולאנשיך. אם אחד מאלו יורד לאפס, הפסדת בקרב. הקרב עצמו נערך בעזרת ICON קטן של אביר המוקף חצים. אם תלחץ על החץ מימינו - דמותך תכה את האויב מימין וכו', אם תלחץ על ICON קטן בצורת מגן, תגן על עצמך.**

עד כאן חלק א' מתשתית הקרב. בחלק השני (הנראה על גבי שארית המסך) תתבונן בך ובאויביך נלחמים, ותצטרך לתזמן את המהלכים הנכונים (אם תראה שהאויב הניף את החרב לשמאלך, תוכל לתקוף לימינו, ואם תראה שהאויב עומד להסתער עליך, תוכל להתגונן).

## דיאלוגים וגימיקים

מעבר לקרבות, קיימים הדיאלוגים. אלו לא דיאלוגים שאנו רגילים אליהם ממשחקי תפקידים. כשאתה פוגש במישהו, תמיד יש לך את האפשרות לדבר איתו, לצרף אותו, להתלוות אליו וכו'. הוא יסכים במידה והוא לא ממלא שליחות אחרת באותו רגע ובמידה שקווי האופי שלכם דומים (אביר צדיק ותמים יתקשה לצרף פיראט חסר רחמים ומרושע...). עוד שני גימיקים של LOM הם האפשרות לשוט בסירה ולרכב על דרקון מעופף. מעבר לכיף, יש לך אפשרות לחקור עולם מלא, ואתה לא מוגבל על ידי גבולות כמו נהרות גועשים או אגמים וימים.

למרות הכל, אני חושב שתחושת המרחב העצום שהמשחק מעניק למשתמש, ייחודית ל-LORDS OF MIDNIGHT ועדיין לא נראתה באף משחק אחר עד היום. עם זאת, הוא אסטרטגי ברובו, ומיושם בגרפיקה בינונית +. אך שוב, אם אתה רוצה לרכוב על דרקון בזמן הקרוב, הנה הזדמנות VGA חד-פעמית +...

חופים, ימים, אגמים, נהרות, מבנים, גבעות, חורשות, גאיות, שבילים, דרכים, איים ועוד! ואתה ממש יכול ללכת בכל אלו (אתה לא עובר מעל לאיים, הרים, נהרות על מפה כלשהי, אתה ממש צועד על כל סנטימטר וסנטימטר שלהם).

(2) ההרפתקה, או יותר נכון העלילה, יכולה להתפתח בכל צורה ואופן, ובכל פעם שתשחק בה היא שונה.

(3) השליטה בכמה דמויות בבת אחת, כשכל אחת נמצאת במקום אחר ועושה דברים אחרים, מהווה חידוש במשחקי התפקידים הממוחשבים. הרי EYE, LANDS OF LORE - OF THE BEHOLDER ושאר משחקי התפקידים מהסוג הזה, כל החבורה נעה בצוותא כל הזמן.

## תשתית הקרב

הקרבות במשחק מתחלקים לשני סוגים, קרב דמויות וקרב מפלצות:

**בקרב המפלצות** אתה נובר במבוכי העיר השחורה, בחלק מהמעברים נמצאים טרולים החמושים באלות. אם תכה בהם באמצעות המקש TAB (שכחו להזכיר זאת בחוברת ההוראות) לפני שיכו בך, הם ימותו, אם לא, אז או שתתעלף ותתעורר בחדר אחר, או שתמות. לי לא היה ברור

שרואים אנשיו ועמיתיו, ואף לשלוט בפעולותיהם), הגיעה למקום מבטחים על ידי הנסיך מורקין (אתה). אך המחיר לכך היה יקר - אביו המלך לוקסור, וכמה מאביריו, נפלו ברשתו של BOROTH THE WOLFHEART, אשר כלא אותם במרתפי האסירים של העיר השחורה.

עם פתיחת המשחק מקים מורקין את הברית (ALLIANCE), בה חברים חמשת אנשיו הטובים. עשרות אבירים רעים וטובים מהלכים בארץ, כלי נשק קסומים חבויים בה, וטירות וערים מבוצרות גודשות אותה. ביכולתך לשחק בכל רגע נתון כל אחד מחברי הברית, או להטיל עליו משימה (QUEST) כלשהי, כגון: צרף לברית את, התלווה אל, מצא את החפץ ה-, עקוב אחרי, וכו'. כך עליך להגדיל את ה-ALLIANCE, לחפש שבויים במרתפי האסירים של BOROTH, למצוא חפצים קסומים, ולבסוף להוביל לשחרורו של המלך לוקסור ולמפלתו של BOROTH THE WOLFHEART.

## LEVEL-ים

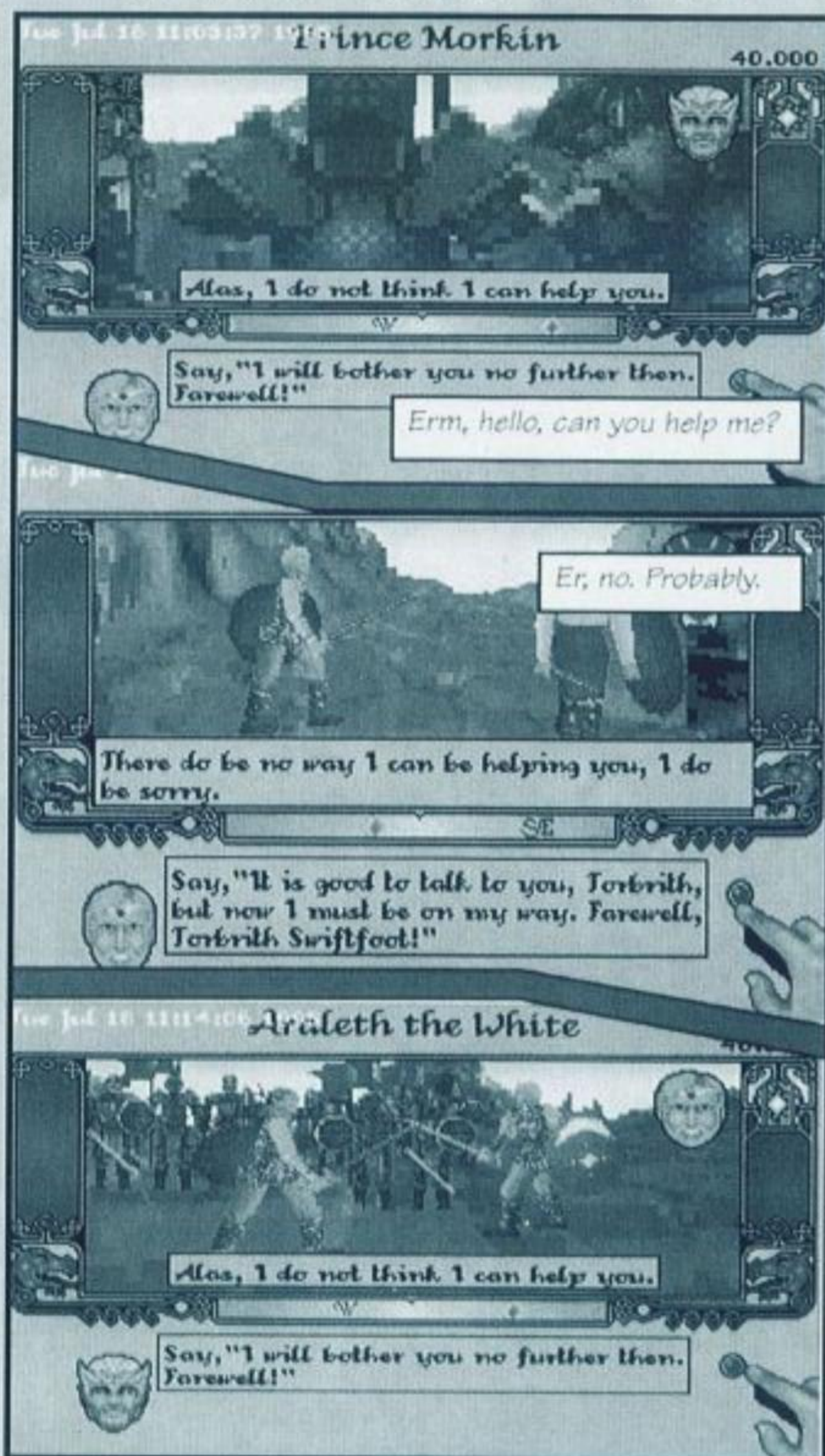
במשחק אי אפשר לעבור LEVEL-ים. למעשה אין לדמויות LEVEL-ים, וגם אי אפשר לקנות כלי נשק שונים, או לעשות קסמים. לא קיימות חנויות ואין קסמים. אז מה כן אפשר לעשות? ובכן, אלו מכם ששיחקו במחשב הקומודור את שני הפרקים הראשונים בסדרת MIDNIGHT, ודאי יודעים את התשובה. לאחרים יש להסביר שבכדי לנצח את הרעים, צריך אנשים שכבר יש להם צבא, ולצרף אותם ל-ALLIANCE. לא כל אחד יכול לצרף כל אחד. כדי שמישהו יסכים להצטרף, צריך להפנות אליו מישהו בעל אופי דומה לשלו (אחרת הוא לא יסכים). קיימים גם כמה סוגי נשקים מיוחדים, שלכל אחד מהם פונקציה מיוחדת לגבי עם ספציפי (גרזן גמדים, חרב ה-DARK FEY וכו').

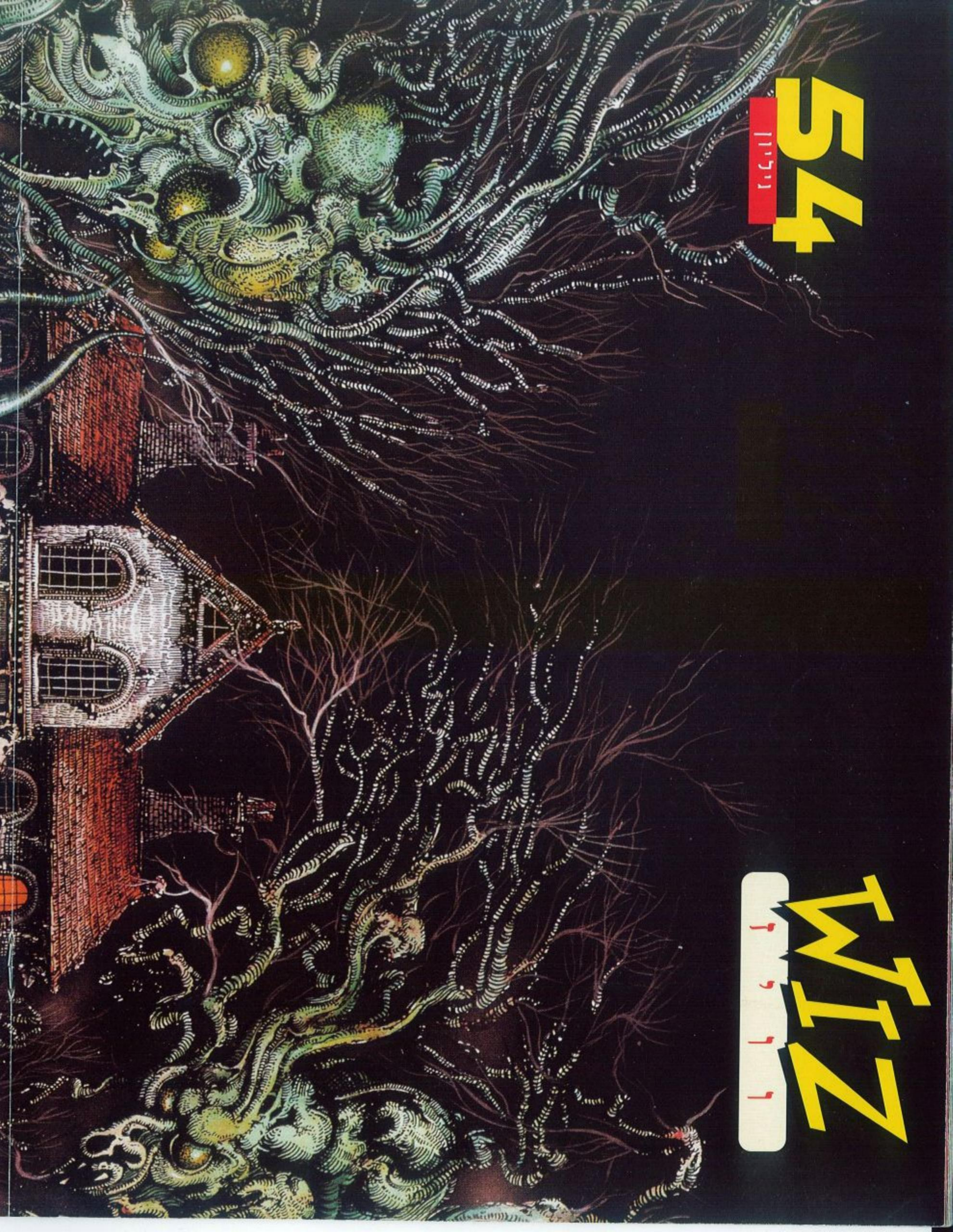
## גרפיקה

המשחק מצויר בגרפיקת VGA פשוטה, וכשאתה משחק דמות, אתה עושה זאת מנקודת הראות שלה (כמו ב-DOOM), רק שהדמויות והרקע מופיעות בגרפיקת פוליגונים רגילה. (הדמויות כמו ב-ALONE IN THE DARK, והרקע והאובייקטים כמו במדמה טיסה בינוני).

## בונוסים

ל-LOM כמה יתרונות מרשימים: (1) הוא מכיל עולם ומלואו! קרי, ארצות שלמות, הכוללות הרים, יערות,





54  
ויליאם

מיליאם





# INTERMAN

פרק ה

מאת:  
דן דברת

תקציר:  
נט ניצל  
אן הסננה  
על ידו  
דסטין.  
הוא שוקר  
לצדקום זר, שם  
הוא פהש איש  
זקן.



הגיע הזמן שמשהו  
יסביר לי מה  
קורה כאן, כי לי  
כבר נאס  
מכל הסיפור הזה

אל  
תדאג נט  
הסיפור הזה  
הולך להסתיים



אבל קודם,  
תרשה לי להצ'ה  
את עצמי.  
אני פרופ' באהס,  
ודאת קלרה, העוזרת  
היפ'יה שלי.

העונה כולו  
שלי.

תוצ'א אותי מבא  
דקן / משועבא



זרו,  
עכשו אם  
לא  
תדוד  
אע אהזיר  
אותך  
הביתה



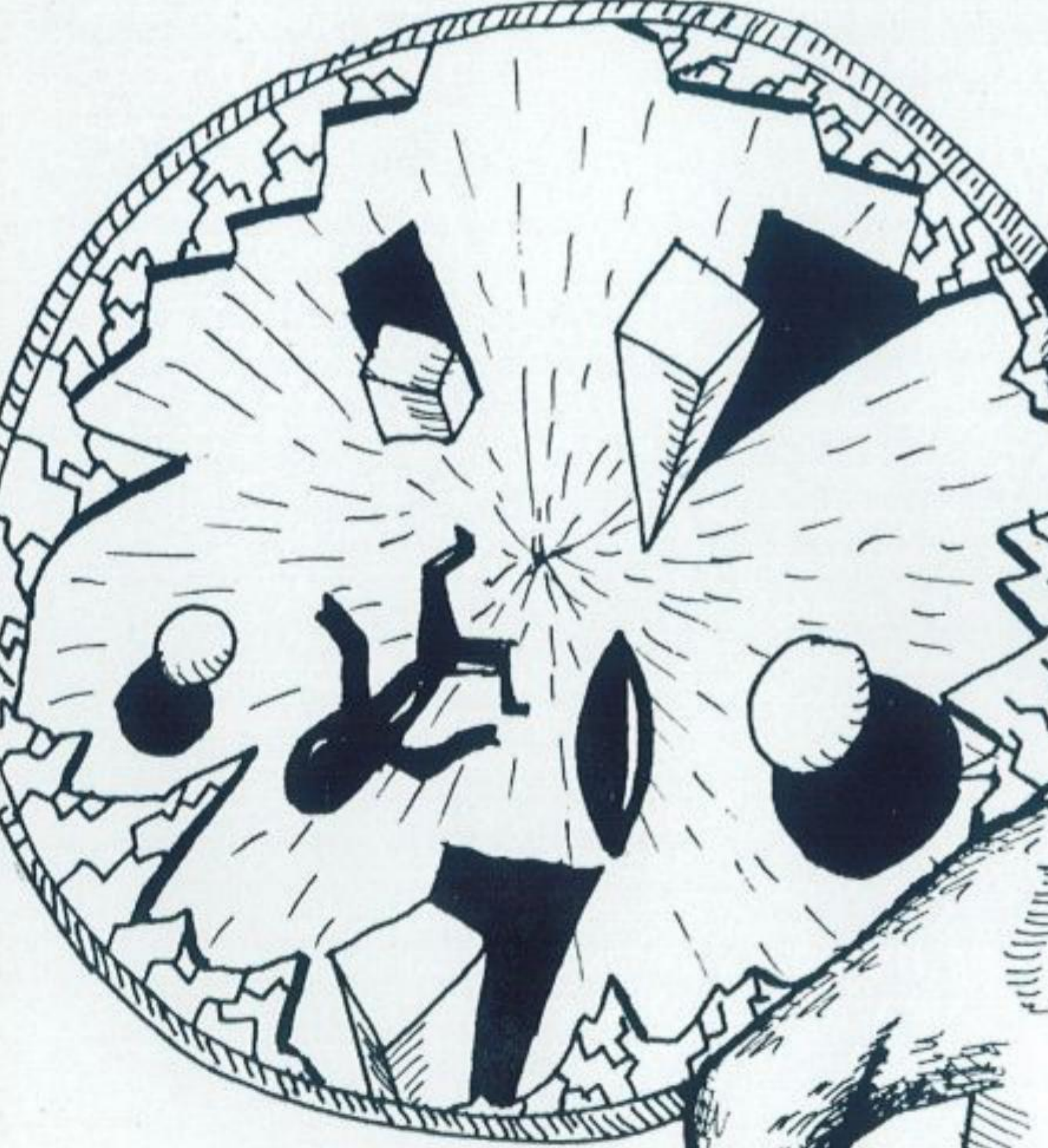
כמה  
חבל  
לעיתים כל  
כך נדירות  
יש לנו  
איומים



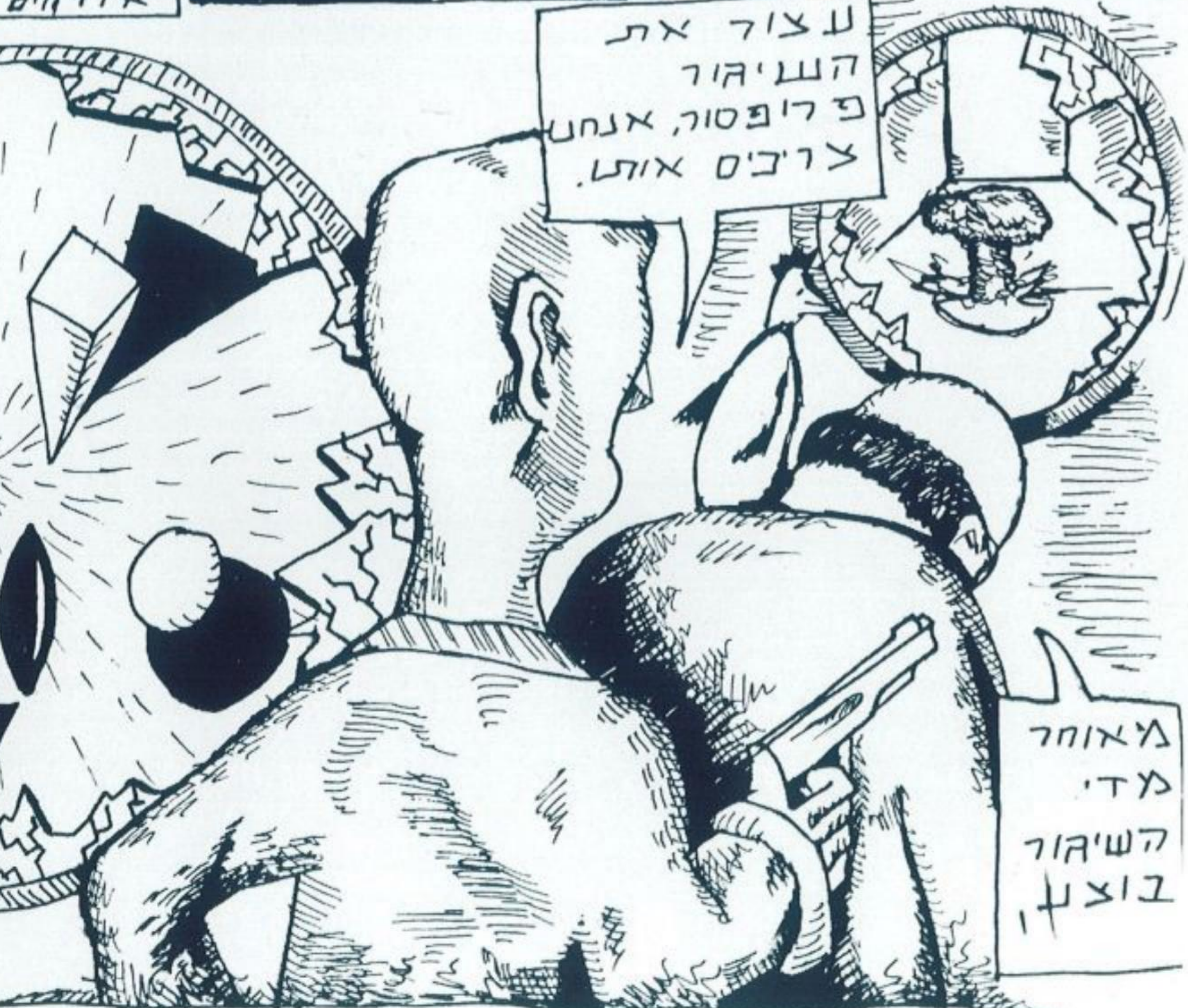
תחזיר  
אותי  
הביתה  
או שאע  
חונק  
אותך

בבקשה  
קה אותי  
ושחרר  
אותו

בסדר  
אין  
צורך  
לנהוג  
באלימות



עצור את  
השיירות  
פלוסוק, אנה  
איתם אותי.



איומים  
עדי  
השיירות  
בוצעו



מאת: דויד זילברשטיין

# מי מפחד מהזאב הרע

ילדים קטנים אוכלים כלב בצד הדרך. איש-זאב שותה דם חזיר ומרווה את צמאונו. כומר מעלה למוקד ילד בן 10 עם שקיעת החמה. בונה ארונות מתים, שאף פעם לא חסרה לו עבודה... דויד זילברשטיין בילה סוף שבוע בעיירה SILVERLOAD ושרד. יש לו מה לספר.

ברוכים הבאים למערב הפרוע. במערב הפרוע תמיד היו עיירות כאלו. עיירות שהיו הומות אדם כשהיה כסף במכרה, והפכו לעזובות. SILVERLOAD היא עיירה כזו, בהבדל אחד. לכולם יש מה להסתיר, כולם מגיפים את התריסים ונועלים את הדלתות עם רדת החמה, והאוכלוסייה פוחתת מיום ליום. תמיד קורה, של עיירות האלו נקלע ה-STRANGER (הזר), וה-GUN-SLINGER (האקדוחן), בעל פני החטטים והמבט הקשוח שלא מסגיר דבר מעברו. משהו בגורלו האפל של האקדוחן מוביל אותו לעיירה כמו SILVERLOAD, ואני יכול להבטיח לכם, שזה ייגמר ב-SHOWDOWN (קרב שליפה) עם השריף הרשע בכיכר העיר. אם האקדוחן ינצח, הוא יצליח להסיר את קללת אנשי-הזאב, הרובצת על כל מי שכף רגלו דורכת בעיר.

(תמונות קפואות). כלומר, כל מסך נראה מנקודת הראות שלך, ולא מנקודת ראות חיצונית. למעשה את הדמות שלך לא תראה לעולם, פרט לקטעי מעבר מיוחדים. "התמונות הקפואות", מופיעות ברזולוציית VGA בלבד. עם זאת, הן מצוירות להפליא, והעובדה היחידה שגורמת להן להיות רק טובות ולא מעולות, היא העובדה שהן אינן ב-SUPER VGA.

## חזרה לאחור?

שיטת המשחק, הנקראת SIGNOS, הורידה את אפשרות הפיכת הסמן מ-ICON אחד למשנהו, כשכל אחד מייצג פעולה כמו קח, דבר, לך וכו'... במקום זאת קיים סמן אחד לכל דבר, ההופך ל-ICON המתאים לכל דבר שהוא מצביע עליו (בדומה למשחק KYRANDIA). יש שיטענו שיש כאן חזרה לאחור בתחום משחקי ההרפתקה, אני טוען שחברת PSYGNOSIS "לקחה צעד אחורה ושניים קדימה". פעם, במשחקי הרפתקה, יכולת למות על כל צעד ושעל. משחק קשה נחשב, אז, משחק שהסיכוי למות בו גדול יותר. חברת LUCAS ARTS (בזמנו, LUCAS-FILM), פרסמה שיטת QUEST-ים (SCUMM) שלא מתים בה. מכיוון שהפסיקו הרפתקאות הטקסט, בדרך כלל ישנם בין 5 ל-10 סמנים שונים שניתן להחליף לעכבר. עם השנים, שינויים אלו גרמו לכך שהיום כל QUEST

PSYGNOSYS, אותה חברה שהביאה לנו את NOVASTORM המוצלח, ואת MICROCOSM המוצלח פחות, שינתה כיוון ממשחקי החלליות ולאחרונה עברה לתחום ה-QUEST-ים. בגיליון זה תמצאו כתבה אחרת על הראשון ממשחקי ההרפתקה של PSYGNOSIS, THE SCROLL. כתבה זו תעסוק במשחק SILVERLOAD CE FOLLOWS WHERE DEAMONS TREAD SILVERLOAD - VENGEN. ששמו המלא הוא: "הנקמה הולכת בעקבות בכורי-שטן". SILVERLOAD מיועד לגיל חמש עשרה ומעלה. יש לכך סיבה טובה. כפי שהוזכר בפתיח, מעבר לתחושת פחד כללית שהמשחק עלול לגרום הוא מכיל סצינות קשות, כגון - ילדים אוכלים כלב, נשרים מנקרים עיניים, כריתת ראשו של חזיר חי ושתית דמו על ידי אדם-זאב שמסרב להיכנע לתאוות החטאים שלו, ועוד. סגנון המשחק (אנשי-זאב במערב הפרוע), נקרא בספרות, ז'אנר ה-AMERICAN-GOTHIC (הסגנון הגותי-אמריקני).

## "תמונות קפואות"

הגרפיקה, בניגוד לכל שאר ה-QUEST-ים הקיימים כיום בשוק, מבוססת על טכניקת FROZEN-IMAGES



מהדרכים.

## QUEST

### כבקשתך

התוצאה היא

משחק שמותאם לסוג

ההרפתקה שאנו אוהבים! מי שאוהב הרבה קטעי שליפות והרג, יזכה לכאלו (בשיטה הדומה קצת ל-MAD DOG MACGREE, אבל ניתן להפוך אותה לקלה הרבה יותר). זה בכל זאת QUEST, ומי שאוהב התגנבות ותחבולות, ימצא כאלו בשפע. מה שבטוח - אימה, פלצות ורשע, ירחפו מעל העלילה כל הזמן, ממש כמו הנשרים מעל גשר SILVERLOAD הישן...

יכול לבחור את אופי ה-GUNSLINGER שאתה משחק. אתה יכול להיות אקדוחן אמיץ, ערמומי, זהיר, מהיר-חימה, וכו'... וכמעט תמיד, לא תהיה תשובה אחת הנכונה יותר מהאחרות. פשוט תוכל לשחק לפי החשק, דבר שמזמן כבר לא ראינו ב-QUEST.

במקום שתצטרך להתאים את המשפטים שאתה אומר לעלילה הליניארית והצרה (כמו ברוב ה-QUEST-ים), העלילה כאן רחבה ומסתעפת, ותתאים את עצמה לבחירות שלך. זה לא שאין בחירות שגויות. שחקן טיפוש המשחק בלי לחשוב, ימצא את עצמו מת ומטעין "משחק שמור" על כל צעד ושעל, אבל כשמדובר בבחירת אופי זה או אחר, בדרך כלל ניתן לשחק בכל אחת

מסתכם בתהליכים ארוכים של ניסוי ותהייה, בין הסמן הנכון של העכבר, לאובייקט הנכון על המסך, והרי אי אפשר למות, אז אנחנו פשוט מחכים לקומבינציה הנכונה שתגיע, כמו פורץ כספות מתוסכל...

ב-SILVERLOAD, אפשר למות! כן, צריך לבצע SAVE GAME, אבל לדעתי, בלי זה, המשחק מאבד מהריגוש. דמיינו לכם שאתם משחקים אקדוחן בעיירה שורצת אנשי-זאב שכולם שונאים אותך, בלי האופציה של מוות. זה היה מוציא את העוקץ מכל המשחק...

### כמה צלילים

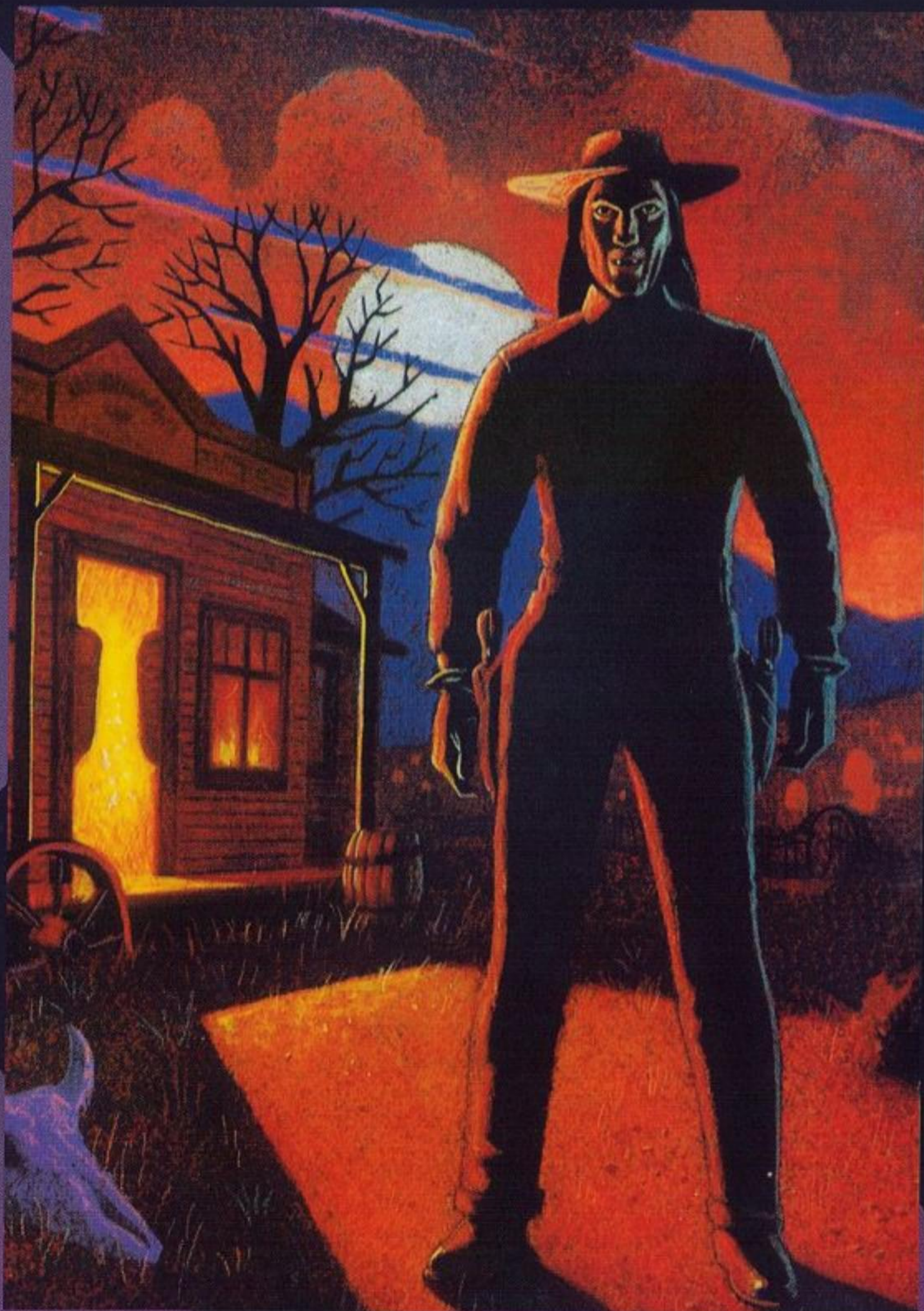
מעבר לרמה הקולית של המשחק המשתווה לרמה האופיינית של משחקים היוצאים לשוק בימים אלה, חובר TRACK לקומפקט-דיסק רגיל, שיר של ממש, בסגנון בלדות-קאונטרי, הנשמע מייד בפתחת המשחק (בכותרות), ומכניס לאווירה.

### מיש-מאש

תשתית המשחק (INTERFACE), מצד אחד שונה לחלוטין מהתשתית של QUEST-ים אחרים, ומצד שני היא מעין מיש-מאש ועירבוביה של שיטות שונות. כל החפצים נלקחים למסך מיוחד, ה-INVENTORY, מסך הנשיאה. מעבר לזה, בתחתית כל מסך במשחק, נמצא מסך הניצול (MANIPULATION SCREEN). הוא למעשה משמש כקרקע החדר בו אתה נמצא (רצפת עץ בחדר, דרך עפר ברחוב, וחול במדבר). חשוב לציין שהמסך שומם וריק מחפצים, פרט לאלו שתוסיף לו. למה להוסיף חפצים? משתי סיבות: האחת, הגבלת כמות הציוד שניתן לקחת, ואם עברת את המכסה, הדרך היחידה להניח חפץ מבלי להשתמש בו היא להניחו ב-MANIPULATION SCREEN. הסיבה השנייה היא, שבכדי להעדיף חפץ אחד על אחר, או בכדי לערוך שינוי בחפץ עצמו, עליך להניח את החפץ/ים הרצוי/ים ב-MANIPULATION SCREEN, וללחוץ על אחד מהם בכדי ליישם את הפעולה שרצית לעשות (להוציא גפרור מקופסת גפרורים, לחבר חבל לקרס, וכו'...).

### האופי קובע

תשתית הדיאלוגים במשחק ראויה לשבח. בדומה לרוב המשחקים, קיימות תמיד כמה אפשרויות של "מה להגיד". אך בניגוד לרוב המשחקים, במקרה ועומד מולך מישהו שעשוי להיות אויב, תשובתך יכולה לשנות את כל מהלך העלילה. ברוב המשחקים קיימת רק תשובה אחת נכונה בכל דיאלוג, או יותר מאחת, המובילות לאותה תוצאה. ב-SILVERLOAD, אתה



דווקא מחירי הזיכרונות די יציבים, כך שכל יחידת מגה עולה עד 150 ש"ח. הרחבת הזיכרון ב-12M נוספים תעלה 1,500 עד 1,800 ש"ח.

חגי הררי ממזכרת בתיה שואל מדוע כדאי לרכוש מחשב עם מעבד פנטיום 90, כשאפשר לקנות במחיר זול יותר מחשב 486DX-100 שהוא כנראה מהיר יותר?

חגי יקירי, חוקי המתמטיקה שונים מעט במחשבים... אמנם 100 גדול מ-90 אך פנטיום שסימנו 586 חזק בהרבה מ-486. השורה התחתונה היא שפנטיום 90 מהיר פי כמה מ-486DX4-100. אגב, הסיבה למחיר הזול של מחשבי 486 נובעת מהעובדה שהמשווקים ממהרים להיפטר מהם...

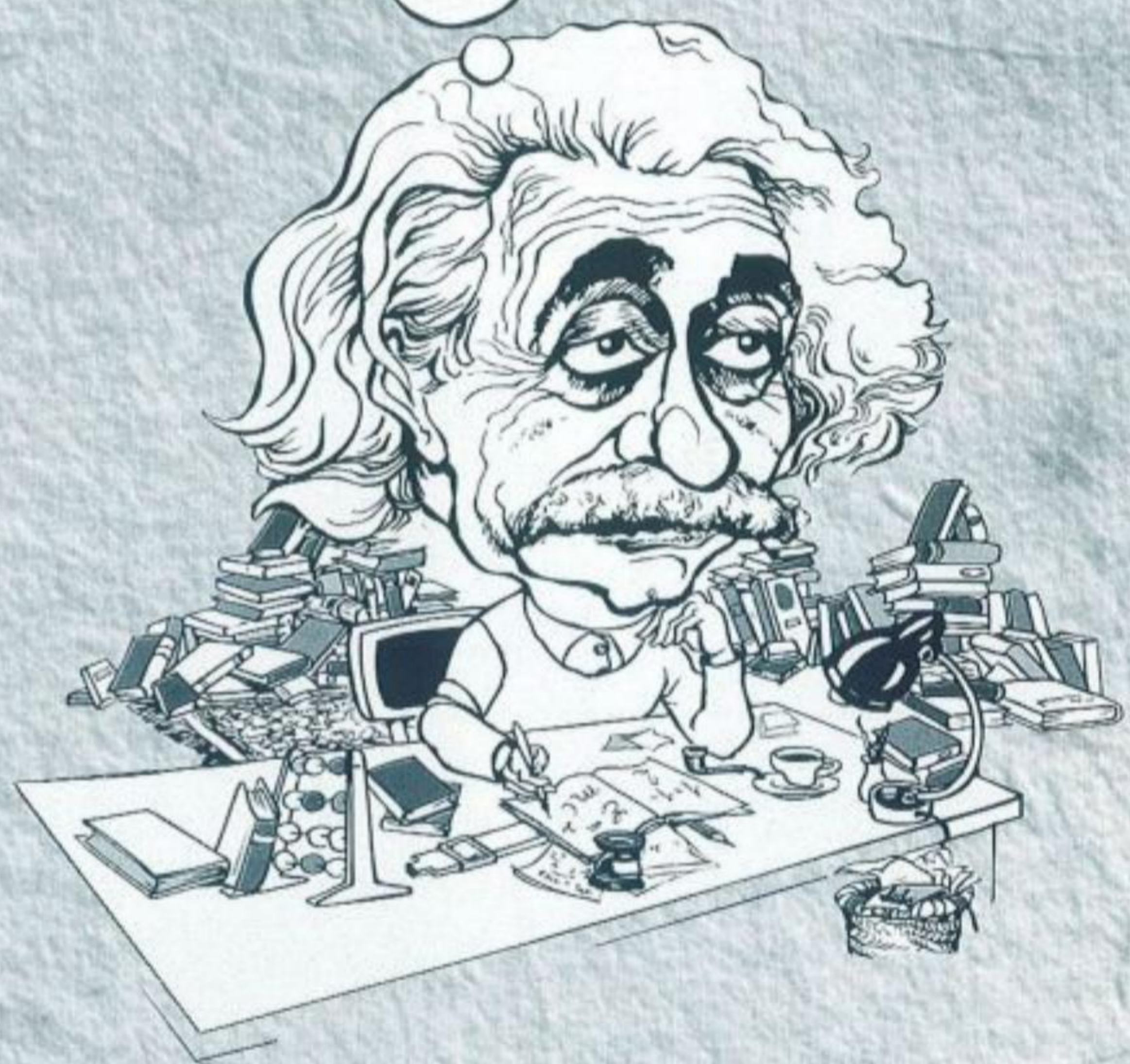
אילן (ללא שם משפחה) מספר שיש לו מחשב 486DX2-66 עם 16M זיכרון. למרות זאת, מספר רב של משחקים מודיעים לו שאין מספיק זיכרון פנוי. אילן יודע שיש לו 560K פנוי והוא מפחד לבצע שינויים כדי לא לפגוע בפעולת המחשב. גם כאשר הוא מנסה להפעיל משחקים דרך Windows, הם אינם פועלים. איך פותרים את הבעיה והאם ישנן תוכנות היכולות לעזור?

אילן היי. קודם כל אל תפחד. משחקים רבים כיום זקוקים לפחות ל-600K זיכרון פנוי ואין לך ברירה, אלא לעשות זאת. כיוון שאין לי מושג באיזו גרסת DOS אתה משתמש אני אצא מנקודת הנחה שהגרסה הינה 6.22, ולכן עליך לגבות את קובצי ההפעלה AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS - פשוט העתק אותם תחת שם אחר כדי שאם תהיה בעיה כלשהי, תמיד תוכל להחזיר את המצב לקדמותו.

מומלץ גם שיהיה לך תקליטון DOS המתאים לכונן A, למקרה שתהיה בעיה של זיהוי הכונן הקשיח. במקרה כזה, עליך להפעיל את המחשב עם תקליטון DOS. יצר לך תקליטון כזה על ידי הפקודה `FORMAT A:/S` או `AUTOEXEC.BAT` קובצי `CONFIG.SYS` יעמוד לרשותך תקליטון חירום מצוין.

כשתהיה מוכן, קח אוויר ו-הקש MEMMAKER - כעת תופיע תוכנית DOS שנועדה לנצל את הזיכרון בצורה יעילה ולפנות מקום. אם יש לך כונן CD-ROM וכרטיס קול, ייתכן שתצטרך עזרה ממישהו שמבין כי MEMMAKER עושה לפעמים "שטויות" בניסיון לטעון דרייברים לזיכרון הגבוה, כך שבסופו של

לשאלתנו  
של צ"ר וויז



גיל שטיין מספר שיש לו מחשב 386DX ו-4M זיכרון. הוא היה רוצה להשביח את המחשב ל-486DX4/DX2-66 ולהגדיל את הזיכרון ל-16M. כמה יעלה השינוי?

היי גיל, בהמשך לתשובתי הקודמת, אלא אם כן יש לך בעיה כספית, עזוב את מחשב ה-486. הפרש המחיר בין מעבד פנטיום ל-486 הינו 500 עד 600 ש"ח (בזמן כתיבת שורות אלו). אם בכל זאת תעדיף 486, רכוש לפחות את דגם ה-100MHZ, וודא שניתן להחליפו בהמשך (כשהמחיר יהיה שווה לכל נפש) לפנטיום, ללא כל בעיה. מחירי המעבדים יורדים בכל שבוע.

איתמר בן ה-12.5 מתל אביב מספר שהוריו מוכנים לקנות לו מחשב, ומתלבטים בין 486 DX100 לבין פנטיום 90. מה כדאי לקנות ומדוע?

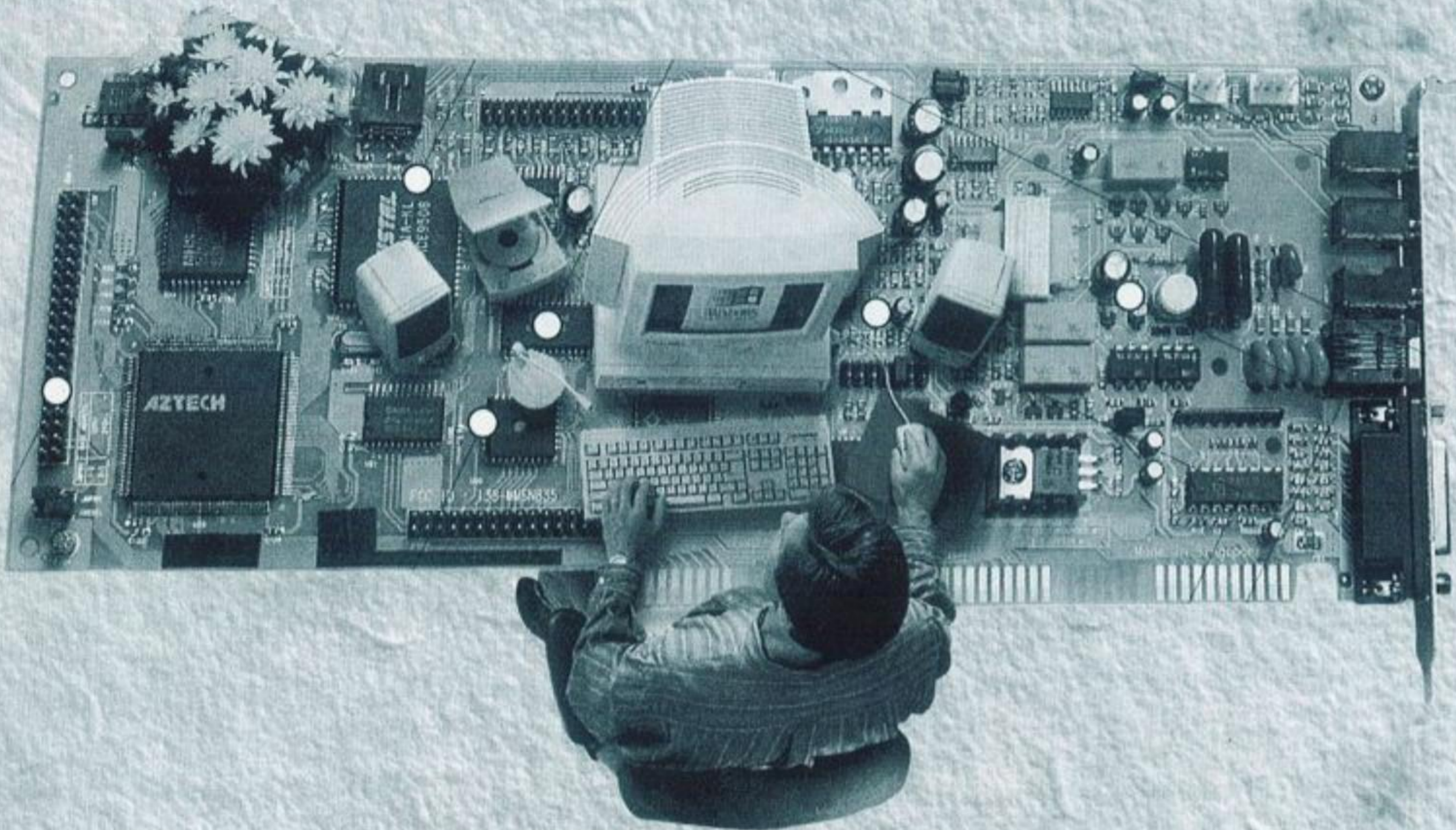
איתמר שלום, התשובה כיום פשוטה - פנטיום. כיוון שמעבד ה-P6 (80686) כבר בדרך, מחירי הפנטיום (586) בירידה מתמדת וקווי הייצור של מעבדי 486 מופסקים, בהחלט ייתכן שעד שתקרא את תשובתי, כבר יהיה קשה מאוד להשיג מחשבי 486. לכן, ההבדל במחיר הוא די קטן יחסית להוצאה הכוללת, ומצד שני המהירות גדולה לעין ערוך.

דבר מתקבל פחות זיכרון פנוי...

אל תנסה להפעיל משחקים דרך Windows אם הם אינם מיועדים לכך מראש. ל-Windows בגרסה 3.1 ו-3.11 יש את הבעיות שלה גם כך... זכור שאם משהו אינו נראה תקין, תמיד תוכל להעתיק את קובצי AUTOEXEC.BAT

אהלן איתי, חסרים לי פרטים טכניים אודות המערכת שלך אך בעיקרון, נראה שכרטיס המסך שלך חלש וזו הסיבה. ייתכן מצד שני שיש לך תוכנית כלשהי בזיכרון המחשב שמאיטה את פעולתו ו/או את התצוגה. חשוב שתדע כי תוכניות שוכנות זיכרון ואנטי וירוסים למיניהם מאיטים לא

כן אילן, קלטות גיים-גיר מתאימות לכל מכשיר. לגבי ה-AWE 32, מדובר בכרטיס הקול המשובח ביותר של חברת Creative, אך זהו עדיין כרטיס קול 16 ביט, והסימון 32 פירושו שהכרטיס כולל יחידת צליל המאפשרת להשמיע 32 צלילים שונים. לא יהיו כרטיסי קול מעבר ל-16



ו-CONFIG.SYS מן הגיבוי, או להפעיל את המחשב עם תקליטון החירום שייצרת והמצב יחזור לקדמותו.

אם ידך משגת, רצוי מאוד להשתמש בתוכנת QEMM של חברת Quarterdeck, שלאחרונה הוציאה גרסה מיוחדת של תוכנית ניהול זיכרון עבור משחקי מחשב ששמה GAME RUNNER. תוכנה זו מפנה ביעילות רבה זיכרון רב וחשוב, ומאפשרת לשמור על 620K-630K זיכרון פנוי ללא כל בעיה.

הערה: בתוכנת QEMM ישנה אפשרות Stealth שנועדה "לגנוב" עוד כמה K של זיכרון. מומלץ לא לבצע זאת אם אתה מפעיל משחקים רבים.

איתי חזום מרעננה מספר שכאשר הוא משחק ב-DOOM 2 על מחשב 486DX4-100 עם 8M זיכרון, האנימציה אינה "חלקה" והוא חייב להוריד רזולוציה בעוד שאצל חברו, בעל מחשב 486DX2-66, הכל נראה נהדר. מה הם הגורמים לתופעה?

מעט ובאורח משמעותי את התצוגה. באופן בסיסי, רצוי להפעיל משחקים ללא כל תוכניות ברקע. את תוכנית האנטי וירוס יש להפעיל בנפרד.

אילן דן מנס ציונה שואל: "האם קלטות גיים-גיר מישראל מתאימות למכשיר האמריקני? ומהו כרטיס ה-AWE 32 Sound Blaster?" אילן מציין שבקניון נס ציונה ישנה כבר מכונת MK3, למרות שאמרנו שאין.

ביט מסיבה פשוטה - אוזן האדם אינה מסוגלת להבחין בצלילים איכותיים יותר ממה שנותנת הקלטה של 16 ביט 44.1KHz. אגב, גם מכשיר הקומפקט דיסק של מערכת הסטריאו שלך פועל ב-16 ביט ובקצב דגימה של 44.1KHz.

בקשר ל-MK3, כבר הסברתי פעמים רבות שאין טעם לשאול מתי יגיע לארץ משחק זה או אחר, כיוון שדבריי נכתבים הרבה לפני שאתם קוראים אותם - עד אז אלוהים גדול!

### חדש: וירוס מסמכים

וירוס חדש ומשעשע יצא לעולם. שמו של הרך הנולד: WINWORD, ממש כמו של התוכנית הראשית של מעבד התמלילים הנפוץ בעולם, Microsoft Word. הווירוס הזה די פשוט, אך גאוני. דרך פעולתו מתחילה כתוכנית שוכנת זיכרון ככל תוכנית וירוס רגילה, אך הוא פועל רק כשמפעילים את תוכנת Word. הוא מכניס בתוך המסמך פקודות מאקרו משוגעות ומבצע פעולת שמירה. ביום שתטען שוב את המסמך, פקודות המאקרו שנשתלו בו יופעלו ויגרמו נזק רב לתוכנות שונות ו/או למסמכים אחרים. יפה, הא?



# עקיצת המהירות

## לקלניש את המהירות



מאת: אידלס דוד

לפתע העמק מסתיים וסלע עומד לפניך. אתה מושך במהירות את ידית הג'ויסטיק והחללית עולה לשמיים. אתה יצאת מזה חי, אבל תחזור לנשום רק כשהמבער יפסיק לפעול, ויישמע ה"וום" המרגיע.

רועדות אתה מנסה לשלוט בג'ויסטיק. אתה מסיט את גופך בהתאם לפניות החללית, מתכופף באופן אינסטינקטיבי כאשר אויב עובר מעליך, שוקע עמוק יותר בכיסא בציפייה להתנגשות שאמורה להגיע בכל רגע, ובוטח במזל.

ממריאים. אתה טס מעל ההרים, ומשני צדיך ניתן להבחין בזרימת עננים מהירה. המבער האחורי מותנע, אתה נזרק לאחור והחללית שלך צוברת מהירות של 22 מאך לפחות. בידיים





בשלב הזה עליך להשתמש בזהירות בתוספות, לשמור על מיקומן, ולחזור לאסוף אותן רק כאשר יש בכך צורך (במקום לקחת

אותן מייד). אתה תלמד להעריך את כל התוספות המופיעות רק בגרסה המלאה של המשחק, כולל טילים מתבייתים (שעפים לכיוון המטרה שלהם ומשאירים שובל אדיר של עשן), פצצה חכמה ותוספת של "בלתי נראה" (תוספת שמשאירה לאויב רק את האפשרות לנחש היכן אתה נמצא ולא להתביית עליך).

האפשרות למשחק של כמה שחקנים ברשת של מחשבים נהדרת. בגרסה הזולה אפשר לשחק ברשת רק בעולם השלג, אך הגרסה המלאה של המשחק מאפשרת לך ללחום בכמה עולמות מיוחדים, כולל בעולם שהוא הר גדול סביבו ניתן לרוץ. ככל שמצטרפים יותר אנשים כך המשחק הופך לטוב יותר. יש אפילו אפשרות לשחק בצוותים. כל אחד מהמקשים (F1 עד F10) מספק אמרה מיוחדת כמו "הנה טילו!" או "הא הא הא!" אותה ניתן למסור לכל אלה שאתה מתכוון להוריד משמיים.



### כוח, עוצמה ומהירות

כמשחק זול (SHAREWARE), TERMINAL VELOCITY פשוט מעולה ובאמת "שווה כל גרוש" שתשלם עבורו. אפילו אחרי שגמרת את שלושת העולמות הראשונים, אתה חוזר אליו פעם אחר פעם רק בכדי לחזור ולהרגיש את הכוח, העוצמה והמהירות שהוא נותן.

כמשחק מלא, הוא אפילו טוב יותר ובוודאי שווה את תוספת הכסף שמשלמים עבורו, אולם לא יותר טוב בצורה קיצונית. יכול להיות שלשחקן מנוסה לא ייקח יותר מדיי זמן לגמור אותו, למרות שהשליבים המתקדמים של המשחק נעשים קשים יותר. ושוב, אתה חוזר אליו בכדי למצוא את כל המעברים הסודיים והבונוסים, לנסות לשפר את ציון הגמר שלך, לנקום את מפלתך המבישה בקרב פנים מול פנים, ולגרום לחבריך שאין להם PC להתפוצץ מקנאה.



אני מודה שקצת התאכזבתי מכל מה שבא לאחר שלב תחנת החלל. המון דברים נפלאים קורים בשלושת העולמות הראשונים - תחנות חלל המרחפות מעל עננים, חניות מלאות בחלליות שאותן אתה יכול לפוצץ, מסילות מלאות בתותחים (תעבור מולם תוך שימוש במבער האחורי) וההרגשה שזוהי רק ההתחלה, שיש עוד הרבה דברים שירשימו אותך בהמשך. למרות שיש עוד הרבה קטעים טובים בהמשך - כמו גולגולת טמונה בחול לתוכה אתה צולל דרך פיה, ומגלה את עצמך בתוך מנהרה או מגדל גבוה, או כמו בסוף שלב המים בו אתה יכול לטוס בתחכום או לסיים בקרב הפסיכודלי - הבעיה היא שכל ההמשך טוב באותה מידה כמו שלושת העולמות הראשונים במקום להיות יותר ויותר טוב. למרות שרצו להראות את כל הדברים הטובים בגרסה הזולה של המשחק, היה רצוי שחברת 3D REALMS תשמור כמה דברים בסוד, ולו רק כדי להמריץ אנשים לקנות את הגרסה המלאה של המשחק.

### חשיבה אסטרטגית

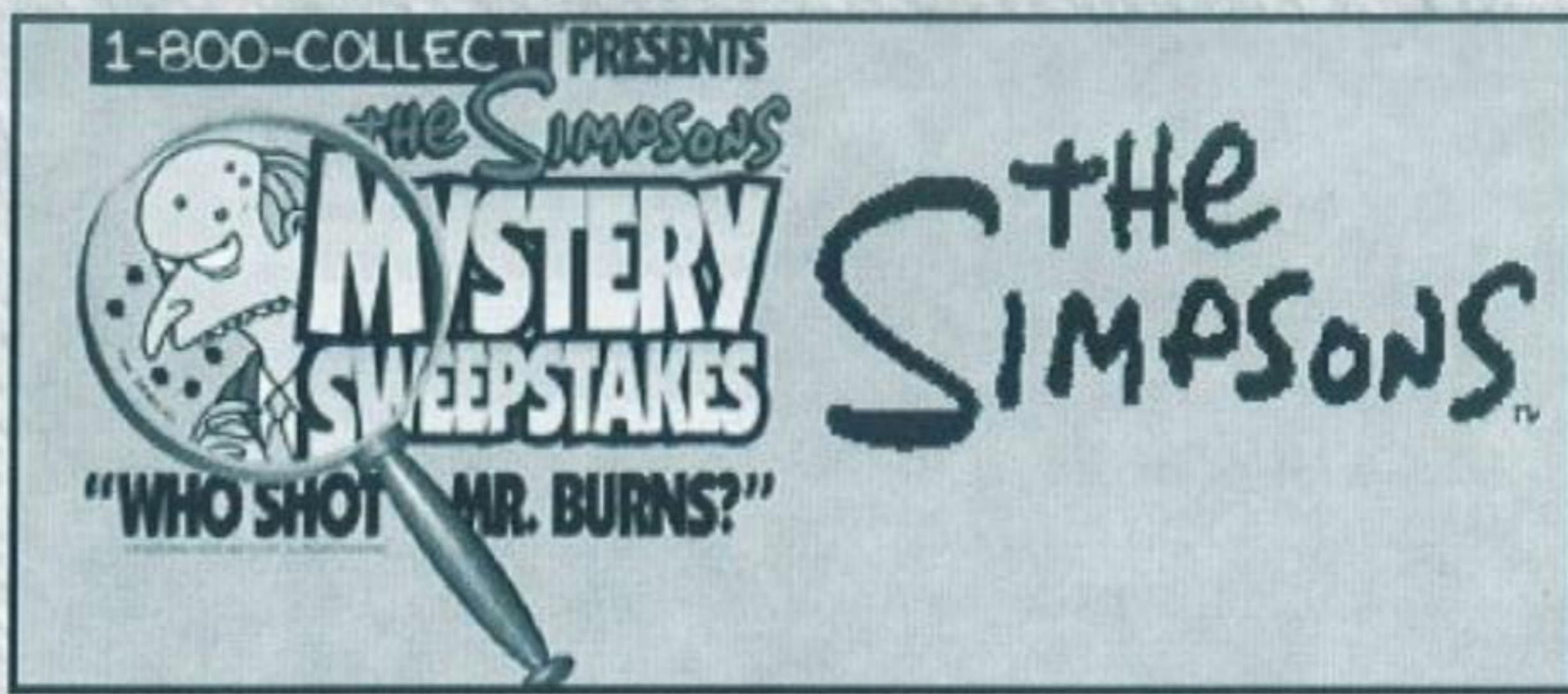
המשחק נעשה קשה יותר בכל שלב. בעולם אי המים אתה חייב לחשוב בצורה אסטרטגית, לעוף מסביב לאיים ולהשמיד את כל האניות המגנות עליהם, לפני שאתה ניגש להשמיד את המטרות העיקריות שלך. יש כאן תותחים אפורים קטנים שאותם אי אפשר לראות עד שכמעט עולים עליהם. האפשרות היחידה לגלות אותם היא לעקוב אחרי קרני הלייזר המשוגרות לכיוונך. עד שתגיע לעולם האסטרואידים המשחק הופך לקשה מאוד, קרני לייזר מצטלבות בשמיים וחלליות קמיקזה מנסות להפיל אותך מהשמיים.

מהירותו העצומה של TERMINAL VELOCITY הופכת אותו למאוד מציאותי. ההרים המושלגים אולי לא נראים מרשימים בתמונה דוממת, אך כשהם נעים באופן חלק מתחתיך, אין אפשרות להרגשה אחרת פרט לתחושת ריחוף מהירה בחללית מעל הרים אמיתיים. כנראה שהחברים שלך יאלצו לחכות זמן רב עד שתסכים להשאיל את המשחק, משום ש-TERMINAL VELOCITY הוא משחק שכיף להשוויץ בו, לעוף בכל מקום ולהרגיש את המהירות, בין אם סיימת את כל הרמות במשחק ובין אם לא.

הריאליזם הזה מעניק לך הרגשה אמיתית של עוצמה. אתה נמצא בחללית משוריינת היטב, ומרחף באיטיות מעל מתקני האויב. כמה יריות מתותחי הלייזר שלך יהפכו את המבנה לכדור אש, וזנב של עשן יימשך מחלליות האויב בהן תפגע. אם מתחילים לירות עליך ואתה נלחץ, הפעל את המבער האחורי ותמצא את עצמך הרחק משם, תוך שניות בודדות. החללית היא מעין קליפה משוריינת (ה-VOLVO של החלליות), העולם הוא מגרש המשחקים והתוצאות באמת לא מעניינות אותך.

### לקנות או לא לקנות?

חברת US GOLD חתמה חוזה עם חברת 3D REALMS אשר קיבלה זכויות למקור, לגרסת הפרסום ולגרסה המלאה של המשחק. הדרך לחוות את המשחק היא לראות אותו בתנועה, לכן כדאי להשיג גרסה זולה של המשחק. העובדה שלא ייקח לך הרבה זמן לגמור אותו ותרצה לראות עוד קצת ממנו, מעלה את השאלה האם באמת כדאי לשלם את הכסף עבור המשחק המלא?



# צִיִּי ת וְנָמוֹת צִוּוֹנֵי הַ

## הסימפסונים באינטרנט

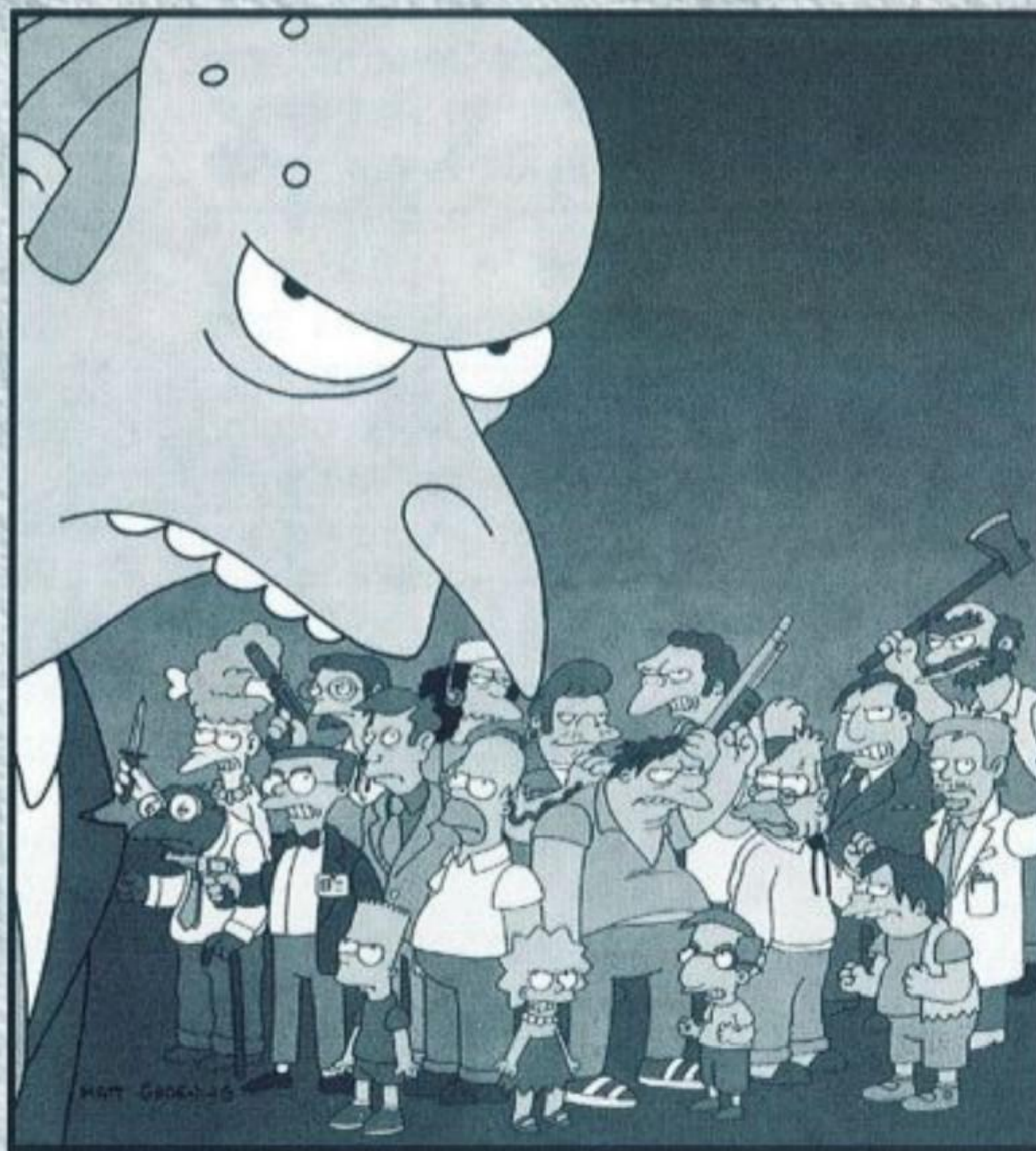
שנים מחייו לעבודת הפרך במפעל. בתוקף תפקידו ובתוקף אמצעי הבטיחות הלקויים, נחשף לא פעם לכמויות קרינה מדהימות. בתמורה זכה ליחס עוין מצד ברנס, אשר אפילו לא זכר את שמו של הומר. כמעט בכל פרק פיטר אותו הבוס האכזר או התעלל בו ובבני משפחתו בדרכים מגוונות.

נדמה כי להומר היה מניע ברור לרצוח את ברנס, אך למרות זאת הוא איננו החשוד היחידי בפרשה. רשימת החשודים הולכת ומסתבכת (משטרת ספרינגפילד הרי ידועה בעבודתה היסודית...) כך שאפילו מגי, אחותו הקטנה של בארט, לא הצליחה לצאת נקייה מכל חשד בתירוץ ה"עלוב" שהיא לא יודעת לדבר. המניע של מגי ברור לחוקרים - מגי נלחמה בעבר עם ברנס על הדובי בובו, ונאלצה לוותר לו לבסוף משום שזה היה דובי הילדות שלו. הוויתור לא

הגיע בקלות, שכן קדם לכך עימות ארוך ואלים עם מגי.

### הרשימה הופכת להיות אף מוזרה יותר...

"העוזר הקטן של סנטה", כלבם של בני משפחת סימפסון, נמצא אף הוא ברשימת החשודים. המניע שלו נובע מפציעה שנגרמה לו כשהחליק על כתם נפט שהגיע



החלטתו. הדעות הפרטיות מפורסמות גם הן לעיון על ידי קהל המבקרים.

### ולרשימת החשודים...

למעשה כמעט כל תושבי העיר חשודים ברצח - הבולט ביותר הוא הומר. נדמה כי הוא בעל המניע החזק ביותר לביצוע הפשע. הומר, עובד נאמן במפעל הגרעיני בניהולו של ברנס, הקדיש 10

מאת: אסי אופנהיימר

החיים בספרינגפילד לא ישובו להיות מה שהיו בעבר. תוך לילה הפכה עיירת הולדתו של בארט סימפסון מעיירה שלווה לעיר אחוזת חרדה. רצח ארע בעיר, ועכשיו כולם מחפשים אחרי האיש שרצח את מר ברנס.

בפרק האחרון ששודר עד כה בעולם, ולפני כמה שבועות גם אצלנו, איים מר ברנס להשתלט על כל מקורות האנרגיה של העיירה וכשהיה נדמה שהכל אבוד, נשמעה הירייה. מר ברנס מת מכדור שחדר לחזהו. משטרת ספרינגפילד עושה עבודה מאומצת לאיתור הרוצח ולפיצוח התעלומה. אך הציף המקומי, קלנסקי (שוטר קשה יום ונטול תבונה מיוחדת), לא מצליח לנווט את החקירה. בצר לו החליט לחלוק את תיק החקירה עם עוד כמה אנשים, למעשה כמה מיליונים. תיק החקירה פורסם איפוא - באינטרנט.

חומר החקירה כולל את הקלסטרם של כל החשודים בסדרה לצד המניע האפשרי שלהם. לאחר עיון בחומר, מתבקשים המתחברים לאתר לענות על שאלון, ולהצביע על הדמות, שלדעתם, ביצעה את הפשע. מי שמבקש להשפיע מעבר להשתתפות בהצבעה, מוזמן להסביר את



ומדהימות במידת העומק ובאופן המדעי בו ניתחו עניינים שוליים לכאורה. אחד המעריצים הפליא לעשות ובדק כמה פעמים, איפה ובאיזה הקשר אמר הומר "Hmmm..." וכתב על זה חמישה עמודים. מעריץ אחר צפה בכל הפרקים והרכיב שרטוט של מבנה בית המשפחה. אחרים הכינו תקצירים של כל הפרקים ששודרו עד כה למען אלה שהחמיצו. מיקומה הגיאוגרפי של העיירה ספרינגפילד נבדק על ידי מעריץ, אשר מביא במאמר ארוך את מסקנותיו באשר לאי הוודאות בקשר לכך. מאמר הדן בצבעים המדויקים בהם השתמשו יוצרי הסדרה קיים אף הוא. כתבו שם כיצד ניתן להבדיל בין אחיותיה של מארג', פטי וסלמה, מתי הומר התקשה בכך וכיצד מארג' עצמה מבדילה ביניהן. פרסמו באתר מדריך של כל פרקי "איצי וסקרצ'י" - תוכנית הטלוויזיה האהובה על בארט וחידון טריוויה. כמו כן, מוצעות להעתקה המון תמונות מתוך הפרקים, וסקירות נרחבות על כל משחק שהמציאו בעולם הקשור במישרין או בעקיפין לדמויות הסדרה.

אתרים רבים המעוצבים בדרכים מקוריות מציגים פנים שונות לתוכנית, דיונים ציבוריים באשר למורכבות הפנימית של הדמויות ואופיין מתמשכים שם לנצח. אתר אחד מציג תמונות קטנות של הדמויות, כל לחיצה על דמות תביא להשמעת משפט אופייני לה. בצרפת - שם מוקרנת הסדרה בדיבוב מקומי, מציע אתר מסוים את אותו הדבר, אך הפעם נשמעות הדמויות דוברות צרפתית רהוטה. בקיצור - כל-מה-שרצית-לדעת והרבה יותר ממה שחלמת שמישהו ידע על הסדרה.

### חידת האינטרנט החודשית

חידת השבוע שלנו קשורה לסימפסונים, לאתר הגרעיני בספרינגפילד ולניסויי הגרעיניים שצרפת מתכנת לערוך. אנו מבקשים לדעת מהו התרגום העברי של המשפט שבארט אמר בצרפתית כאשר לוחצים על דמותו באתר הצרפתי.

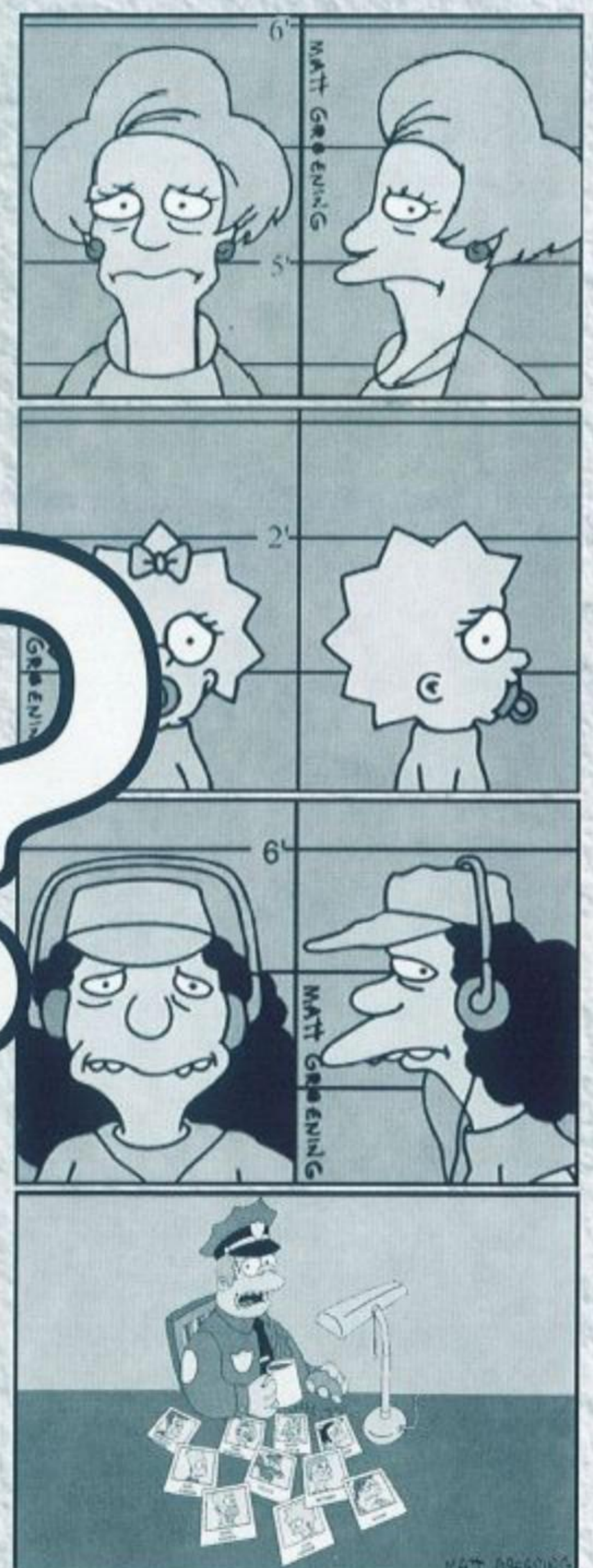
מסחרית - הגברת המודעות והצפייה בסדרה בכל העולם. חברות רבות מקימות אתרים מסוג זה עבור תוכניות טלוויזיה רבות, סרטים ותקליטים - מטרתן לקדם את המכירות והן מציעות קטעי מולטימדיה, הגרלות פרסים והפתעות שונות ומשונות המוגבלות על ידי דמיון המפעילים בלבד.

אתרים אחרים מיוחדים ומעניינים לא פחות מוקמים על ידי מעריצים של סדרות טלוויזיה, סרטים או אנשים מפורסמים. הסדרה משפחת סימפסון, זכתה להרבה מאוד אתרים לא רשמיים שכאלה. הרבה מעריצים ביקורתיים מצאו פאשלות וחוסר עקביות בסדרה. אחד שעקב אחרי בארט מצא כי יש חוסר עקביות במקום מושבו בכיתה. אחר מצא שסדר החדרים בבית המשפחה עבר שינוי בפרקים שונים. מעריצים כתבו כתבות מטורפות בהיקפן,

ממתקן הקידוח שהקים ברנס, החלקה שגרמה לו ליפול מה-Tree House של בארט ולשבור שתי רגליים בנחיתה. יותר מכאב הפציעה כאבה ההשפלה שספג מהכלבים האחרים, כשנאלץ להופיע בפניהם ולראשו קונוס שהורכב סביב צווארו, כדי שלא ילקק את פצעיו. הכלב של בארט זוכה בתיק החקירה לתצלום פרופיל ותצלום פנים כמו כל חשוד אחר. כמעט לכל דמות בסדרה נמצא מניע כלשהו, רשימת החשודים כוללת בין השאר את הפו - המוכר ההודי, אוטו - נהג האוטובוס של ביה"ס, מאו - הבארמן שבארט נוהג להטריד, עדנה - מורתו של בארט, קרסטי הליצן ועוד ועוד...

### וזה עוד לא הכל

האתר אשר דן בנסיבות מותו של מר ברנס הוא רק אחד מיני רבים העוסקים בתוכנית הטלוויזיה הפופולרית. אתר זה הוא האתר הרשמי של חברת



# SLAYER

# 3DO

מאת: אורן רביב

## משחק עם סגנון



SLAYER הוא משחק תפקידים למערכת ה-3DO. כל אלו ששיחקו ב-HECC, וב-EYE OF THE BEHOLDER ב-PC, ירגישו בבית. הסיבה לכך נעוצה בעובדה שהמשחק הוא העתק מדויק של סוג המשחקים הנ"ל, פשוט EOB שהועתק ל-3DO בשלמותו.

לסוג זה של משחקים סגנון אופייני - אתה בוחר את גזע הדמות, את המין, את מקצוע הדמות, את מידותיה של הדמות (בשיטת ה-AD&D, למרות שאני אישית מעדיף לשחק ב-ROLLMASTER) ולבסוף את צורתה החיצונית.

רק על מנת להבהיר, כל הבחירות שעושים במסך בחירת הדמות, אכן משפיעות על המשחק (אם תבחר לוחם לא תוכל להשתמש במגילות, ואם תבחר להיות בן לגזע הגמדי יהיה לך +1 לכושר). חוקי ה-AD&D כתובים בחוברת ואליהם מצורפות כל הטבלאות הנחוצות למשחק, כגון טבלאות של נקודות ניסיון, טבלאות קסמים וכו'. ישנם רק שלושה קסמים לכל דרגה של כישוף, שזה הרבה פחות ממה שמציע משחק התפקידים של ה-AD&D. בכל מקרה, למי שמכיר את השיטה של משחק התפקידים, לא תהיה בעיה להתחיל לשחק (גם מבלי לקרוא את החוברת).

המשחק מתרחש במבוך חשוך אליו אתה נכנס במטרה לזכות באוצר. אתה נכנס פנימה, למרות שבמקום שוכנות מפלצות מעוותות ומזילות ריר, המציעות לך טיול לעולם המתים על חשבונך. בחוברת מצוינות קבוצות המפלצות שמופיעות במשחק, ויש מבחר גדול של מפלצות, מקוביות ז'לטין חביבות ועד רוחות רפאים אימתניות. מה שכמעט לא קיים הוא שיקוי מרפא או קצת חרבות ושריונות קסומים, וחבל.

הגרפיקה במשחק טובה ונותנת פירוט מעולה של היצורים המסתובבים בו. יש כמובן כמה שגיאות בסיסיות למדיי שהגרפיקאים של המשחק שכחו להתייחס אליהן. כשהתקרבה אליי המפלצת הראשונה מיהרתי לנעוץ בה את חרבי, מה שראיתי היה כתם אדום על המסך. אין חרב

שהוא מעל הממוצע. המשחק מאפשר לך ליצור מבוכים משלך - אתה קובע את מספר המפלצות שיהיו במבוך, את המלכודות, את מספר השלבים ואת כמות האוצר שבשבילו אתה עושה את כל המאמץ. הדבר מאריך, כמובן, את זמן השימוש במשחק. לסיכום, סגנון המשחק הוא הנקודה החזקה שלו. אפשר לשחק באותו שלב במבוך כמה וכמה פעמים בדמויות מסוגים שונים, מבלי להשתעמם. הגרפיקה היפה וסגנון המשחק הכולל משחק תפקידים ואקשן של קרבות, יפתחו את הארנק לטובת קניית המשחק.

ואין ציור של המפלצת נפגעת (המשחק מפסיד חלק גדול מהאווירה שהוא היה יכול להשרות). בקיצור, אל תצפו ל-DOOM כשאתם הורגים את המפלצות, מה גם שבהחלט אין מספיק מעורבות של השחקן על גבי המסך.

דבר נוסף ששמתי לב אליו הוא, שכל המפלצות יכולות ללכת על בורות. גם אני ניסיתי ללכת על הבור, אבל אז התעורר מישהו במחלקת חוקי הפיזיקה ב-3DO שלי, והחליט שאני צריך ליפול. אני כן, אבל תולעת שזוחלת על הרצפה לא. נו, טוב.

הגרפיקה יפה למרות כל השגיאות, והסאונד לא יפיל אתכם מהכיסא למרות

# 3DO

אי שם בעתיד הלא רחוק, כאשר המלחמה התנהלה על ידי מחשבים, גילו את האפשרות לבניית מחשב-על, אשר יוכל להעביר אנשים מעבר לזמן החלל והממדים בעזרת מציאות מדומה. פרויקט זה היה סודי ביותר ואבטחתו הופקדה בידי עילית הצבא והטכנולוגיה (משום מה זה מזכיר לי את הסרט "מכסח הדשא").

# IMMERCENARY

## ה ק פ י צ ה ל ש ל מ ו ר ת

מאת: ניר שקד

לדבר עם אנשי המושלם שיספרו לך על מושלם ועל נקודות החולשה שלו (הם יהיו מוכנים לעשות זאת בעיגולי הריפוי אשר מרפאים את כולם). בנוסף לכך, יש לך מסך חיבור עם העולם החיצון שבעזרתו תוכל לדעת את מיקומך.

אני חייב להדגיש שהמשחק הזה הוא לא DOOM, משום שהרעיון שלו שונה לחלוטין. העלילה כאן שונה ומתמקדים בעיקר בה. המשחק הרבה פחות אליס, יותר ענייני, אתה לא יורה בכל יצור שאתה רואה ואתה לא תלוי בכמויות התחמושת (אם היא נגמרת לך אתה פשוט הולך למעגלי הריפוי). מעבר לכך, כאן הדרגה קובעת את עוצמתך, כך שאתה יכול לשפר את עוצמתך עד שתוכל להילחם נגד המלכים ובאמת להיות מוכן להילחם במושלם.

אם כן, המשחק מקורי יחסית, העלילה בו ידועה ונכתבה מיליוני פעמים למשחקים וסרטים בשינוי שמות ודרכי לחימה, אבל זהו משחק שנראה נחמד (הגרפיקה אינה החלק החזק במשחק). שווה את המחיר שלו, אם כי הוא עשוי להיות ארוך מדי. האתגר להילחם בכל כך הרבה יצורים, ולנסות להילחם כמעט בכל המלכים עד מושלם בכל רמה (ובכך להעלות את רמת הקושי), הופכים את IMMERCENARY לחוויה נחמדה.

כמו שבוודאי הבנתם, המושלם אינו כליל השלמות, אך חשוב לציין כי במשחק הנ"ל לא כולם נגדך. יש לך את רוון שאם תצליח להציל אותה (היא נופלת בשבי) היא תעזור לך. יש לך תחמושת ותרופות המפוזרות במושלם, ואתה אפילו יכול



עד שלפתע, ואן דר מרקוס עשה דבר ששינה את חייו לצמיתות. הוא יצר אישה בשם רוון שמתקיימת אך ורק בעולם המציאות המדומה שנקרא - מושלם. היא ודר מרקוס גילו את מושלם, שליט העולם המושלם, אלא שאז ברח דר מרקוס ויצר ארגון מחתרת בשם PIC, ארגון שכדי להתקבל אליו אתה חייב להאמין שכדור הארץ בסכנה.

אתה חייל שאומן על ידי ה-PIC להילחם בתוך המושלם, ומטרתך היא להרוג את מושלם. זה נשמע פשוט, אבל כדאי שתדע שבתוך המושלם אתה חייב להיות מוכן לבלתי צפוי, אתה חייב לשפר את צורת המלחמה שלך, ולהעלות את הרמות כאשר אתה נלחם ביצורים רבים ומשונים שלכל אחד יכולות ודרגות משלו. לאחר שהרגת מספיק יצורים בגן, מחכים לך מלכים רבים במקומות שונים במושלם, ורק לאחר שהרגת את כולם יש באפשרותך להילחם במושלם.

המשחק בשמע פשוט ומוכר, ויותר מזה: שיטת הלחימה זהה ל-DOOM ולכן חשבתי שכאשר אתחיל לשחק בו יעברו 10 דקות עד שאכבה את ה-3DO, אך טעיתי. המשחק היה מסקרן מאוד. ב-מושלם ההיגיון לא בדיוק קיים. אמנם אתה הולך ישר ויורה לחזית, אך הדמויות מוזרות. פתאום אתה מגלה שאם תירה בדמויות ותפצע אותן אנושות הן ימשיכו לתפקד.

# שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער



היה זה ליל יום שני, או יותר נכון אחת וחצי לפנות בוקר יום שלישי. מורגן ואני סיימנו לצפות ב-X-FILES (תיקים באפלה), והחלטנו שאנחנו מתוחים מכדי לישון. כרגיל במצבי דוחק שכאלו מורגן שואלת אם יש שאלות קוראים, וכמובן שהקל-גב שלי תמיד עליי יחד עם כל המכתבים.

## שאלות ומלות



המכתב הראשון היה של שי יעקובוביץ' שרצה לדעת אם נכון יהיה לומר שקוסם בעל זריזות ידיים גבוהה יטיל את לחשיו מהר יותר. "מובן שכן! טענה מורגן, כמובן! קיצורי דרך ומלות מפתח מקצרות את הלחש עצמו, אך ככל שאתה אומר את הנוסחה ועושה את התנועות המתאימות מהר יותר, כך תטיל את הלחש מהר יותר. תוצאות קרב בין קוסמים נקבעות פעמים רבות לזכות הקוסם הזריז יותר."

"אז זריזות ידיים חשובה לקוסם יותר מכל דבר אחר?" שאלתי, "זה כמו במערבונים, מי ששולף ראשון מנצח." מורגן חייכה, "היה לי ידד לפני מאה



אבל רעיון קעקוע הרונה (כדי לחסוך מלים או תנועות) היה שלי. אני נאלץ להודות שאני לא יודע עד כמה דומים הפיטרינים לקוסמי הרונות שלי, משום שלאחר שקראתי את הספר הראשון של מחזור שער המוות ויתרתי על המשכיו. הסגנון של היקמן ווייס לא אהוב עליי במיוחד, אני מעדיף את הקלילות של אן מק'קרפרי, או הגיבורים האפיים של מייקל מורקוק ודיוויד אדינגס.

"אני דווקא נהניתי מהם." העירה

מורגן.

"מתאים לך, יש לך טעם פשוט

מחריד." השבתי.

חזרתי להיות מלחייה בזמן שמורגן חיפשה עוד מכתב. "איתי יערי ביצע שיטת קסם המבוססת על זו של דיוויד אדינגס ועל המכשפים שלו - בלגאראת' ופולגארה, הוא משתמש בה גם לכוהנים. הבעיה שלו היא שיתר הדמויות הפכו לחלשות מאוד."

"זה פשוט בלתי אפשרי!" העירה

מורגן, "בעולם של אדינגס מכשפים הם דמויות אגדתיות בעלות עוצמה מדהימה: בלגאראת' עצמו טען שאם יצטרך הוא יעלים צבא שלם מעל פני האדמה במלה אחת. לא ניתן לשחק קוסמים בעולם של אדינגס הם פשוט חזקים מדי."

מורגן הרימה מכתב אחר והחלה לקרוא

אותו, היא נשענה על הספה, ונרדמה. נאלצתי לחכות עד הבוקר כדי שתהפוך אותי לערן בגרסה המקורית.



מהי הקשיחות? והאם יותר משני שחקנים יכולים לשחק? מורגן הביטה בי, קיוויתי מאוד שתהפוך אותי בחזרה לערן כדי שאוכל לענות לה, אבל היא ענתה בעצמה. "X אומר שמותר לך להשקיע כמה מאנה שרק תרצה, ככל שתשקיע יותר הקסם יהיה חזק יותר. למשל דיסאינטגרציה הוא קסם שעלותו היא מאנה אדומה אחת ועוד X, בתיאור הלחש נאמר שהלחש גורם ל-X נקודות נזק, כלומר כמות ההשקעה ככמות הנזק. לצורך ביטול הלחש (COUNTER), X נחשב לאפס. בקלפי זימון מופיעים נתונים על היצורים המזומנים, ובפינה הימנית התחתונה כתובים שני מספרים, כך שהימני הוא הקשיחות של היצור, והשמאלי הוא הכוח שלו. ולבסוף, כן, יותר משני שחקנים יכולים לשחק, היריב שלך פשוט נחשב לכל השחקנים האחרים ביחד (יש לשים לב לכך בקסמים שפועלים באופן תמידי ומשפיעים על היריב), ואתה יכול לתקוף את מי שאתה רק רוצה."

"אם כבר אנחנו במג'יק," אמרה מורגן, "נראה אם יש עוד משהו." היא הפכה את הקל-גב ופיזרה את תכולתו על השולחן. לאחר חיטוט קל היא מצאה מכתב, "גיא אולמר רוצה לדעת אם יש עוד משחקים בסגנון ואם הם טובים כמו מג'יק, הוא גם רוצה לדעת כמה קלפים מכיל משחק."

מורגן זרקה את המכתב הצדה, "חוץ ממג'יק קיים מספר לא קטן של משחקי קלפים, STAR TREK, SPELLFIRE, JIHAD ועוד רבים. חלקם טובים מאוד, בייחוד אלו של חברת WIZARDS OF THE COAST (שהוציאה לשוק את מג'יק). לעתים אתה נתקל במשחקים כמו SPELLFIRE של TSR שהוא פשוט עלבון לתבונה שלך, מפני שלא רק שהוא מכיל חלקי תמונות ישנות ממוצרים אחרים (במקום קצת אומנות מקורית), אלא שהמשחק עצמו ממש לא שונה ברמתו מ"מלחמה" פשוטה. כמה קלפים המשחק מכיל? המון. וממשיכים לצאת עוד ועוד. אפשר לומר בבטחה, שכל ההוצאות עד היום, עם כל הסדרות המיוחדות, מסתכמות בכמות המתקרבת לאלפיים קלפים שונים."

מורגן שלפה מכתב נוסף מהערימה, "היי, ערן," היא אמרה, "זה בשבילך, משה רוצה לדעת אם לקחת את רעיון קוסמי הרונות מהפיטרינים של מחזור שער המוות." ניסיתי בכל כוחי להדגיש את העובדה שאני עדיין מלחייה.

"אוי, שכחתי." אמרה מורגן והחזירה אותי למצב הרגיל.

"תודה רבה!" אמרתי, "ולא, לא התבססתי על הפיטרינים. קוסמי רונות קיימים בכמה וכמה ספרי פנטזיה שונים,

ומשהו שנים שהתמחה בזימון ושליפה, הוא נחשב לשולף המהיר ביותר במערב." בפעם המי יודע כמה ניסיתי להרים גבה אחת, כמו ספוק או מורגן, אבל לא הצלחתי, שתי הגבות שלי התרוממו בספק, "באמת מורגן, 'השולף המהיר ביותר במערב' בן כמה את חושבת שאני?"

"מנטאלית, בן שש וחצי," השיבה הזקנה, "על פי המרץ שלך אפשר לפעמים לחשוב שאתה אפילו בן שלוש. אבל בהתחשב בקצב הקליטה שלך הייתי מהמרת על מאה."

"זקנה בת מיליון!" לא נשארתי חייב, "לפי קצב הקליטה שלך אפשר לחשוב שאת בכלל צב." מורגן הפסיקה לחפש סוכריות כתומות בערימה ששכבה על השולחן והביטה לעברי. "עוד מלה אחת ואפשר יהיה לחשוב שאתה מלחייה." היא איימה בשקט, "למכתב הבא."

"יש לנו קובץ שאלות מליאור ארז. הוא תוהה אם יצורים כמו גובלינים או אורקים יאמינו שחרב שעליה הוטל אור תמידי היא חרב קסומה. הוא גם רוצה לדעת למה ערפדים לא יכולים לחצות מים זורמים, ואילו מישורים יש מלבד המישור האתרי ומישורי היסודות."

"יצורים כמו גובלינים או אורקים," פתחה מורגן, "יאמינו שאצטרובל שהוטל עליו אור תמידי הוא קסום. חוץ מזה חרב שעליה הוטל אור תמידי היא באמת חרב קסומה, היא חרב שמפיקה אור, אבל אם אתה מתכוון לכך שיש לה עוד כוחות מלבד האור, הדבר תלוי במה שתספר להם, אבל בדרך כלל כן. ערפדים לא יכולים לחצות מים זורמים משום שמים זורמים ממיסים אותם, ולכן הם אפילו לא יחשבו לחצות גשר מעל נהר. בקשר למישורים, העניין מסתבך קצת, על פי ה-D&D ישנם שני המישורים הראשיים, החיובי והשלילי, המישור האסטרלי ואין סוף מישורים חיצוניים שונים ומשונים. ל-AD&D יש רשימה מצומצמת יותר של מישורים חיצוניים, אך מוזכר שם שהם אינם היחידים וקרוב לוודאי שיש עוד."

שלחתי יד אל תוך התיק, "אני יכולה להטיל עליו לחשים שיגדילו את הקיבולת שלו," הציעה מורגן, "הדבר לא יגרום לו להיראות שונה."

"תודה, אבל לא תודה. אני אוהב את התיק הזה כמו שהוא עכשיו, ישן ומרוט. מזכיר לי כמה אנשים."

"פוף," אמרה מורגן, תוך כדי הפיכתה למלחייה. היא לקחה את התיק ושלפה גלויה.

"תקשיבו!" פקדה עליי (הייתי זרוק על השטיח), "חגי יואלי קנה קלפי מג'יק בהמלצתנו ונתקל בשלוש בעיות: מהו X? אצל יצורים משני המספרים, מהו הכוח

# מדינות הרלון

## ה מ מ ש ד

מאת: ערן בן-סער

בוויז הקודם תיארתי את ארבע מדינות האדם הצפוניות, שלוש מדינות האדם וממלכת שונגר, בפירוט רב יחסית. שאר מדינות המערב יזכו בתיאור קצר יותר כדי להשאיר מקום לפיתוח נוסף בעתיד.

### ממלכת סלינה

בירה: כיתר.

ערים נוספות: בנמיל, סאטיר, קומאן וטירוק.  
אוכלוסייה עיקרית: בני אדם.  
אוכלוסייה נוספת: אלפים ליגאנים.  
שפות: אנוש ואלפית.  
נטייה אומתית: סדר ניטראלי.  
שלטון: ממלכתי.  
שליט נוכחי: המלך טרים השישי.  
יורש העצר: עדיין אין.  
חלוקה מדינית: מחוז סלינה, מחוז סוריל, מחוז מנולי ומחוז האי זארים.

ממלכת סלינה היא המקבילה של הרלון לאנגליה בתקופת המלך ארתור, בממלכה זו קיימים מעמדות, בני אצולה ואיכרים, שההבדל ביניהם ניכר. המלך הנוכחי של סלינה, טרים השישי, ירש את המלוכה מאביו, טרים החמישי, אשר מת במיטתו באופן בלתי צפוי. במשך רוב

השנים שמאז פירוק הקיסרות, הייתה סלינה ממלכה קטנה למדי. ההסכם הצבאי בינה לבין האלפים מיערות ליגאן איפשר לה לכבוש את סוריל ומנולי השכנות, בשנת 367 לספירה.

### קיסרות אול נקסום

בירה: ארניקס.

ערים נוספות: ליתיה, אוהרין, לוריק, ראסט וכילגאר.  
אוכלוסייה עיקרית: בני אדם.  
אוכלוסייה נוספת: הוריקסים, אלפים וגמדים צפוניים.  
שפות: אנוש והוריקסית.  
נטייה אומתית: סדר טוב.  
שלטון: קיסרי.  
שליט נוכחי: ארפיל קיסר-מלך.  
יורש העצר: סאטנר מאלר, בנו הבכור של הקיסר.  
חלוקה מדינית: המחוזות ארקנס, ליתיה, אוהרין, לוריק, ראסט וכילגאר.

אול נקסום היא ממלכה מעורבת כמעט כמו שונגאר. בני האדם וההורקסים למדו לשתף פעולה והקיסרים של אול נקסום ומרלנדיה מחליטים יחדיו כמעט על כל סוגיה. חוזה השלום ביניהם נחתם בשנת

410 לספירה ובמהלכו הועברה השליטה על נהר קארן הגדול לקיסרות אול נקסום, ואילו השליטה באי סליאב עברה למרלנדיה. למרות החששות ההדדיים, הסכם השלום הוכיח את עצמו כמוצלח ביותר בעידן החדש. הנקודה היחידה שעדיין נותרה במחלוקת היא שאלת היחסים עם גיראק, ממלכת המינוטאורים. בעוד שההוריקסים מעדיפים גישה של "כבדהו וחשדהו", בני האדם היו מעדיפים לכבוש את רצועת היבשת מהמינוטאורים ולהחזיר אותם לאיים מהם באו.

### דוכסות גלמנור

בירה: קאפול.

ערים נוספות: קארס, אנרט, גאמון, דיבו, תולנור ועראם.  
אוכלוסייה עיקרית: בני אדם.  
אוכלוסייה נוספת: אין.  
שפות: אנוש.  
נטייה אומתית: ניטראלי טוב.  
שלטון: ממלכתי-דוכסי.  
שליט נוכחי: הדוכס מייאפור.  
יורש העצר: לורד מייאפור השני (בנו של הדוכס).  
חלוקה מדינית: כל אי הוא מחוז בדוכסות.

כל אי דוכסות או ברונות עמד למעשה בפני עצמו בתקופת הקיסרות, ועם פירוקה



קשרים והצטרפות לאיחוד המערב. גינת'אן מאוד מחושב, בעבר היו אלה הגמדים שסיפקו מתכות ליבשת, וכיום נאלצות הממלכות להסתפק במטבעות מדוללות, שחלק הזהב או הכסף שבהן קטן יותר מאשר במטבעות הגמדים העתיקות. חידוש המסחר במתכות יכול להחזיר לקיגאן את העושר שהיה לה בתקופת ממלכת הגמדים הגדולה.

## מרלנדיה

בירה: האגס העיר (נקראת על שם האל שיצר את ההוריקסים).  
ערים נוספות: גארסית, קרינסור, דרארס הצפונית, דרארס הדרומית, שונגארן ונביט.  
אוכלוסייה עיקרית: הוריקסים.  
אוכלוסייה נוספת: בני אדם.  
שפות: הוריקסית ואנוש.

נטייה אומתית: סדר טוב.  
שלטון: קיסרי.  
שליט נוכחי: הקיסר תאט'קארס.  
יורש העצר: היורש טארג.  
חלוקה מדינית: המחוז הוותיק, מחוז המערב, מחוז הצפון ומחוז המדבר.

בעבר, הסתפקו ההוריקסים בשלטון בחצי האי מרלנדיה, אך מאז נפילת הקיסרות נאלצו לכבוש אזורים נוספים על מנת לקיים אזורים-ספר להגנה. בעת האחרונה הם חתמו על הסכם שלום, הן עם אול נקסוס והן עם ניראק על מנת לייצב את הגבולות. ההסכם

עם אול נקסוס הוכיח את עצמו כצעד פוליטי מצוין שהפך את שתי הקיסרויות לשותפות שוות. כיום שוקל הקיסר להצטרף לברית המערב, ועושה כמיטב יכולתו כדי לשכנע את אבירי פלאר שהסכם המדיני עם ניראק לא יפריע למרלנדיה במילוי חובותיה לאבירות. קלף חזק העומד לרשות הקיסר, מתבסס על כך שהלוחמים ההוריקסים נשענים על עקרונות של צדק וכבוד הדומים לאלו של האבירים, חלק מהם אף קודשו על ידי גוונדיאן כלוחמים בשם הצדק, כלומר פאלאדינים.

מכך בשל יחסי המסחר בינה לבין המינוטאורים בניראק. גמדי הרי קיגאן החליטו גם הם לחדש את הקשר עם מדינות האדם, כפי שהיה בין ממלכת הגמדים וקיסרות האדם בעידן הקודם. הבעיה היחידה היא שהם לא מעוניינים ביחסים הדוקים מדי עם האלפים ועם אחיהם הגמדים הצפוניים.

## הרי קיגאן

בירה: קיגאן.  
ערים נוספות: סות'ל, גארן, באלטר וגרום.  
אוכלוסייה עיקרית: גמדים.  
אוכלוסייה נוספת: אין.  
שפות: גמדית וגמדית ממלכתית (גרסה עתיקה יותר).  
נטייה אומתית: ניטראלי טהור.  
שלטון: ממלכתי.  
שליט נוכחי: המלך גינת'אן.  
יורש העצר: הנסיך דיאלן.



חלוקה מדינית: ההרים מחולקים למחוז המרכז ומחוז הדרום, ולמעשה מחוז המרכז הוא המחוז הצפוני של המדינה. המחוז שנקרא המחוז הצפוני בתקופת הממלכה הגדולה נמצא כולו בשטח שונגאר.

קיגאן היא מדינה גמדית מסורתית שניתקה קשרים עם בני האדם בשעה שהקיסרות שלהם התפוררה. מאוחר יותר, אף הפסידה מחצית משטחה לגמדים שיצאו לעזור לאבירי הקיסרות והקימו את מדינת שונגאר. בעבר היו מלחמות רבות בין שתי מדינות הגמדים, אך לאחרונה ירד המתח והגמדים החלו לשקול חידוש

הפך לממלכה עצמאית. רק לקראת אמצע העידן, החלה דוכסות גלמנור לחפש דרך לאחד פוליטית את ממלכות האיים. מאתיים שנה של מאמצים ארוכים הגיעו לסיומן בשנת 482 לספירה, אז הכריזו הממלכות על התאחדות לדוכסות אחת תחת שלטון דוכס גלמנור (נשמר חופש פעולה רב לשליטי האיים). במלחמה קצרה בשנת 501 לספירה כבשה הדוכסות מספר איים קטנים משלטונה של קיסרות אול נקסוס, אך בלחץ אבירי פלאר הושג שלום בין המדינות בשנת 509 לספירה. מאז הצי הימי של האבירות מבוסס על הדוכסות.

## יערות ליגאן

בירה: סאלינאור.  
ערים נוספות: אין.  
אוכלוסייה עיקרית: אלפים.  
אוכלוסייה נוספת: קמצוץ של בני אדם.  
שפות: אלפית.  
נטייה אומתית: צדק טוב.  
שלטון: ממלכתי.  
שליט נוכחי: המלך קלינסארט'.  
יורש העצר: נארתיגאן.  
חלוקה מדינית: היער הינו יחידה אחת, אזורים קטנים שלו מוכרים כמגורי שושלת אצולה זו או אחרת.

ביערות ליגאן מתגוררים האלפים המערביים של הרלון, בתוכם שושלות האצולה הגדולות והכוחנים-דרואידים של הילורה. בתקופת קיסרות האדם היה גודל המדינה כשליש מגודלה הנוכחי, ושאר חלקי היער היו בשליטת הקיסרות. עם נפילתה כבשו האלפים את חלקי היער האחרים, וסגרו לזמן מה את הגבולות בפני בני אדם. רק לפני מאתיים שנה החלה המדינה לחדש קשרים עם שכנותיה, ולמעשה השיגה הסכם סחר נפלא עם סלינה, השכנה הדרומית, וטורת' אטול הצפונית. האלפים ואבירי פלאר מחויבים לברית המערב למרות שאינם מצטרפים לאבירות עצמה (מצב זה יגרום למתח בין האלפים והפלאר לאבירים).

עד כאן מדינות המערב (על פי התפיסה האבירית הישנה). לאחרונה החלו שתי מדינות נוספות להראות שייכות לאיחוד המערבי. מרלנדיה של ההוריקסים, גזע שנוצר על ידי אלי הטוב, מעוניינת להצטרף למדינות החסות של האבירים, כשבינתיים האבירים מסתייגים

# הזארנה של הרלון

מאת: ערן בן-סער

הוורונה והאגס התלבטו קשות ביצירות משלהם, יצירות שיתחרו בגזעי האלים האחרים. לבסוף יצרו יחדיו את הטרולים ואנשי הלטאה - שני גזעים עטופים ברשע, שנשלחו לאכלס נקודות קטנות המפוזרות בעולם אשר העוגים לא כבשו. גאקסום, אל הרשע, החליט גם הוא לתרום את חלקו, אבל במקום ליצור גזעים חדשים יצר את המחלה הנוראה ליכנטרופיה, והוסיף לצד הרשע את אנשי-הזאב, אנשי הדוב, אנשי העכברוש ואנשי החזיר. לבסוף שלושת אלי האופל חצו את הקו בין החיים למתים ויצרו את אל המתים המקוללים, את טורפי הגופות, את הזומבים, את הבאנשיי, את הרוחות ואת הערפדים.

מאוחר יותר, ככל הנראה כדי לנסות ולהבין מדוע הגזעים החדשים לא הצליחו כמו הווארנה, יצרה גוונדיאן את גזעי הפיות השונים והקנטאורים, ואילו דומיק יצר את אנשי המים. מאז ועד עתה לא נבראו עוד גזעים בעלי תבונה על ידי האלים (אם כי מפלצות שונות צצו פה ושם). אבל כעת, על סף איחוד ממלכות העוגים ועל סף מלחמה, מדווחים המרגלים של אבירי בלדנור כי כוהני הוורונה רבים, האגס וגאקסום נאספים בג'רתה במצוות אליהם כדי לברוא גזע חדש ואגדי בעוצמתו, במטרה להטות את מאזן הכוחות לטובת הרשע.

אגב, עדיין אין דרקונים בהרלון...

לכך נעוצה בעובדה שהווארנה היו, ולו רק בחלקיק הרגע בו נוצרו, אלים בפני עצמם לפני התערבותו של אוהאראן. הגזעים החדשים קיבלו את השם זארנה והאלים חדלו ליצור גזעים נוספים.

גזע הזארנה הראשון היה הטרינט, העצים החיים, שיצרה הילורה. הילורה הוקסמה מיצירתו של אוהאראן, בייחוד ממגוון הצומח, ולכן יצרה את העצים החיים כדי שיחיו בהרמוניה עם בניה האלפים. עד היום הריכוז הגדול ביותר של טרינטים נמצא ביערות ליגאן, הריכוז השני בגודלו נמצא ביערות פיינדר (לשם היגרו חלק מהטרינטים יחד עם האלפים הלוחמים).

לאחר שהילורה יצרה את הטרינטים החל דנול לחשוב על יצירת גזע משלו. דנול אינו אל יצירתי במיוחד, והגזע החדש דמה להפליא לגמדים שיצר קודם לכן (רק הרבה יותר גדולים). דנול יצר את ענקי הגבעות וענקי ההרים. העובדה שהם דומים לגמדים הפכה לסיבה נהדרת להקניט את דנול, ודומיק אחיו לא ויתר על אף הזדמנות לעשות זאת. לבסוף קם דנול והציב בפניו אתגר, לשפר את הענקים. דומיק לקח על עצמו את המשימה ויצר את ענקי העננים, החיים בטירות ענק המרחפות בכוח תפילות כוהניהם, את ענקי האש החיים ליד הרי הגעש החמים ואת ענקי הסערה השולטים בכוח הברק.

בתחילת הבריאה התכוננו אלי הטוב, הניטראליות והרשע, לברוא אלים זוטרים רבים ולהילחם אלו באלו על מנת להכריע את גורל הבריאה. בסתר יצר אוהאראן, אב האלים, את העולם - את הצומח, הדומם והחי. החי היה מורכב מחיות חסרות תבונה שמילאו את העולם. את האלים הזוטרים שניסו האלים ליצור הפך אוהאראן לווארנה (יצורים חיים בעלי תבונה והבנה כמו האלים, אך בני תמותה וקצרי ימים), ולבסוף לקח אוהאראן מבניו את הכוח ליצור בריות בנות אל-מוות.

ייתכן שאוהאראן התכוון לכך שהאלים לא יצרו גזעים נוספים מלבד ששת גזעי הווארנה - בני האדם, הגמדים, האלים, ההוריקסים, המינוטאורים והעוגים. אבל האלים עדיין יכלו ליצור, אם לא בריות נצחיות אז גזעים בני תמותה נוספים, והם אכן עשו זאת במהלך השנים המעורפלות שהקדימו את תחילת העידן הראשון. במהרה הם למדו כי הגזעים החדשים שהם יצרו אינם משתווים לווארנה ביכולתם לשתף פעולה ולהקים תרבות. הייתה זו גוונדיאן, אלת הצדק, שסברה כי הסיבה

# הוליווד ווי און

"מר הולידיי, בבקשה, אני לא אזלול בתבונה שלך עד כדי כך. יש לך שמונה עשרה מערכות קיברנטיות עצמאיות מלבד השש שאתה מודע להם, כולן הושטלו על ידי."

"זהייתי את החיך, "דוקטור מלאוני?"  
"אני ולא אחר מר הולידיי, השתנית לא?"

הפעם האחרונה שראיתי את הדוקטור הייתה כשכיוונתי מחדש את מתאם העין-יד, לפני שנה וחצי. אז, כשהתקרב לסוף שנות העשרים של חייו, היה רזה כמו מקל.

"מה קרה לך?"

"מה שלא קרה לך, מר הולידיי," ענה מלאוני, "דחיית מערכות קיברנטיות. אבל במקרה שלי קצת קשה לעשות משהו בנידון. לאחר שהגוף דוחה לב, ריאות, כבד ולבלב מלאכותיים, אין הרבה טעם לוותר על ההשתלות." מלאוני זז בחוסר נוחות, "אבל בפעם הראשונה שניתחתי אותך ידעתי שיש בך משהו מיוחד, אף אחד לא יוצא עם אפס נקודה שתיים דחיה, מר הולידיי. אתה חסין לדחיה קיברנטית."

"אז השתלת בי את כל שאר המערכות כדי לבדוק מה יקרה? ומה עכשיו, איך בדיוק אתה מתכוון לקבל את היכולת המדהימה הזו שלי?"

"פשוט מאוד," ענה מלאוני, "אני מתכוון לקבל את המערכת החיסונית שלך בשלמותה."  
המשך בוויז הבא...

חייב מידע, בלי מידע אין טעם לתכנן. "די הרבה, מר הולידיי. אני רוצה את היכולת המיוחדת שלך, את העובדה שהייתה מכניסה אותך לספר השיאים של כל הזמנים אם הייתה נודעת ברבים." מר מסתורין נראה מרוצה מאוד מעצמו, "כלומר, אם היית יודע עליה בעצמך." הוא חיך, וניסיתי להיזכר איפה ראיתי את החיך הזה.

"אם יש בי משהו מיוחד עד כדי כך שתחטוף אותי ותביא אותי לכאן, איפה שכאן לא יהיה, הייתי רוצה לדעת ממנו. אתה בטוח שאין לי מושג מה זה?" החלטתי לקחת סיכון. הוא רצה אותי בהכרה מלאה, שאם לא כן היה עושה כרצונו עוד קודם, והוספתי, "למה לך להעיה אותי ולספר לי את כל זה?"

האיש חיך חיוך מוכר ומחא כפיים, "נהדר מר הולידיי, פשוט נהדר. לא פלא ששירותיך עולים כל כך הרבה כסף, וכן, אני רוצה לספר לך על הכל, אפשר?"  
"בבקשה," אמרתי.

"ובכן, מר הולידיי, האם ידוע לך מה מספר ההשתלות הקיברנטיות שבתוכך?"  
"שש." עניתי, "למה?"

"משום שלמעשה יש בתוכך עשרים וארבע השתלות קיברנטיות עצמאיות לחלוטין." אמר האיש והצית את הסיגר שלו.

"מעניין," עניתי, "ואיך לדעתך התגברתי על דחיית מערכות קיברנטיות? אני לא ילד, מר מסתורין, ספר לי את האמת או שאל תספר לי כלום."

ערן בן-סער

מישהו סטר לי בחוזקה והתעוררתי. מצאתי את עצמי קשור לעמוד במרכזו של חדר קטן וריק לגמרי, מלבד כיסא בודד שניצב מולי. האיש שסטר לי צעד לאחור והתיישב עליו. הוא חיך, "בוקר טוב מר הולידיי. סלח לי על קבלת הפנים הזו, אבל בעוד כמה שעות זה לא ישנה, לכאן או לכאן זה לא ישנה כלל."

האיש היה בסוף שנות הארבעים לחייו, שמנמן ומקריח, ואם לשפוט על פי טבעת הזהב מעוטרת היהלומים שענדה עשיר מאוד. ניסיתי להיזכר, כלום. הדבר האחרון שהיה זכור לי הוא שישבתי באיזה באר שכוח-אל, וניסיתי ללכוד את תשומת ליבה של אחת המלצריות, אחר כך כלום.

"יש לך יתרון," אמרתי, "אתה יודע את שמי?"

האיש חיך, "אל תדאג מר הולידיי, בקרוב מאוד תדע את שמי. עד אז תוכל לקרוא לי מר מסתורין." הוא חיך שוב, היה משהו מוכר בחיך שלו.

"איך הגעתי לכאן?" שאלתי.

"זה באמת משנה לך?" אמר האיש, הוא הוציא סיגר גדול מהכיס, נשך את קצהו ושם אותו בפיו מבלי להציתו. "אם אתה חייב לדעת, סוממת והועברת לכאן כשאתה חסר הכרה."

"ומה אתה רוצה ממני?" שאלתי. אדם



# דריילון מורקום

## מכשף הדרלני

מאת: ערן בן סער

וראש המגדל. שלוש שנים לאחר מכן הפך לשולייתו וחמש שנים אחר כך הכיר בו ריבאן דאן כמכשף עצמאי.

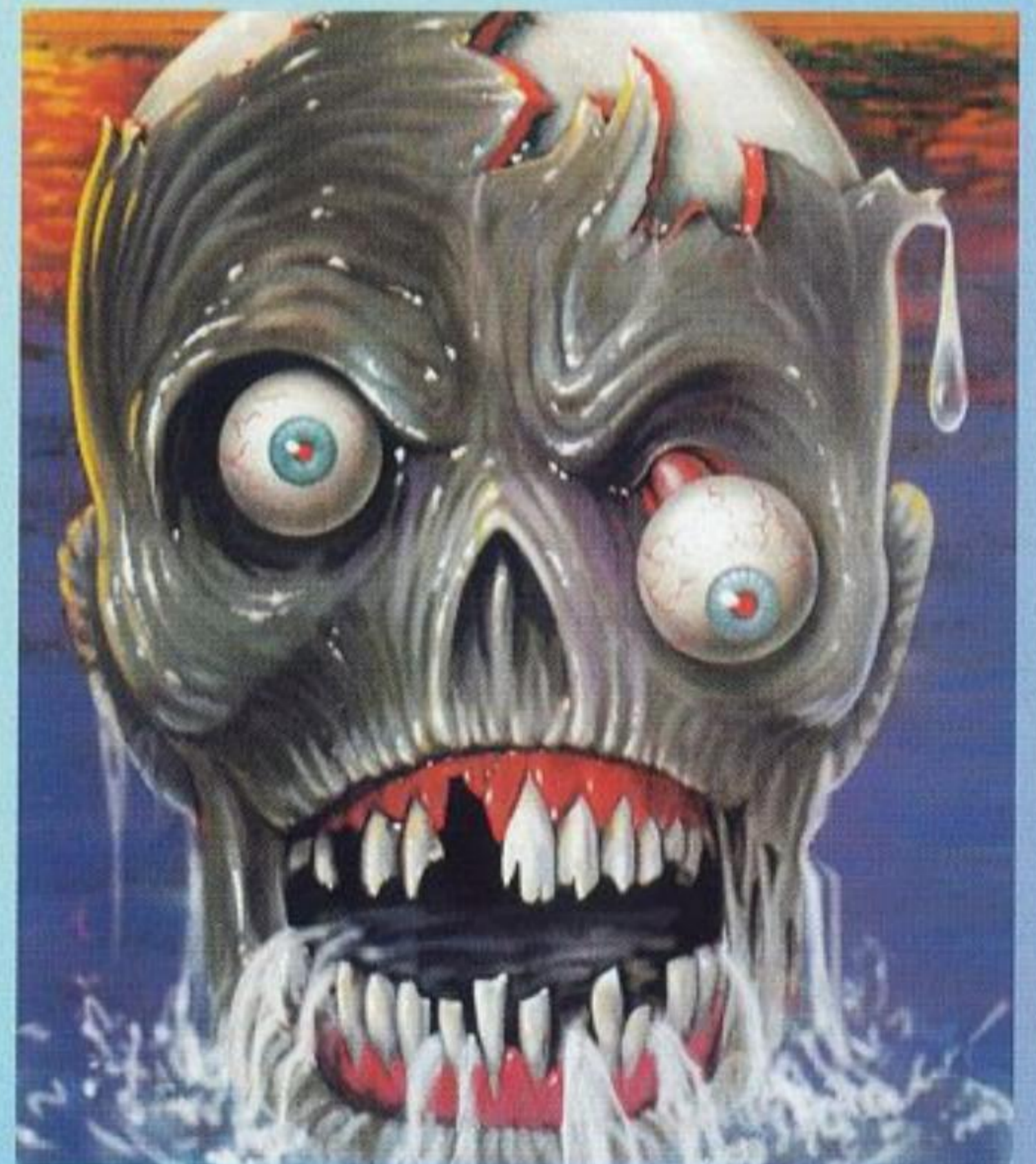
כיום דרילון מנסה לחסוך כסף על מנת לפתוח מעבדה משלו על ידי עבודות ריגול לאבירי בלדאנור, וייעוץ בעניינים קסומים לאבירי פלאר. בעוד שהעבודה עם אבירי בלדאנור קשה, מסוכנת וכוללת הסתננויות לקלימור במסווה של סוחר, הוא מעדיף אותה על פני הייעוץ לאבירי פלאר שלא מסתירים את סלידתם ממנו ומהקסם. דרילון החליט לנסות ולשכנע את אבירי פלאר כי המכשפים הם נכס חשוב ביותר לברית המערב. הוא כבר אינו צעיר כמו פעם, אבל נפשו כנראה תקועה אי שם בשלהי גיל העשרים. הוא קוסם טוב מאוד אם כי מפוזר במקצת.

דרילון הוא קוסם גבוה וצנום, אשר לובש גלימות כחולות-אדומות עליהן תפורים סימני בית הספר שסיים. הוא נוטר טינה, שחצן לא קטן (אשר יש צורך להעמידו במקומו מידי פעם), ומלא ביטחון עצמי. וכפי שתיאר אותו אדונו ריבאן: "צעיר וחצוף, אבל אם הוא רק מרסן את עצמו, הוא יכול לשלוף טריקים מעניינים מהשרוול."

הרלון פועלת על פי חוקי ה-AD&D המשופר (מוויז 47), וגם כדי לתת דב"ש הרלוני (את זה עדיין לא עשינו).

דרילון נולד בטורת' אטול הבירה, אביו היה מכשף ומורה לכישוף במגדל הקוסמים שבעיר ואימו הרוויחה מעט כסף כחדרנית במגדל. לדרילון היו שלושה אחים גדולים, איש מהם לא גילה שמץ של כשרון לאומנויות הקסם, מה שגרם לאביו לראות בו את ההזדמנות האחרונה להמשכיות השושלת. אביו סיפר לו שסב-סבו היה ראש מגדל בתקופת הקיסרות, ודרילון פקפק בכך.

כך או כך, עוד כשאביו הושיב אותו ללמוד את האומנויות (האב התמחה באסכולות הכישוף וההגנה), הוא גילה כי דרילון ניחן בכשרון הדרוש. בגיל 13 התקבל דרילון לכיתה המתקדמת בהמלצתו של ריבאן דאן, רב הכשפים



דרילון מרקום הוא מכשף מטורת' אטול שבהרלון, והוא מטרת הדמות החודשית שלנו משתי סיבות: קודם כל כדי להדגים איך שיטת הקסם של

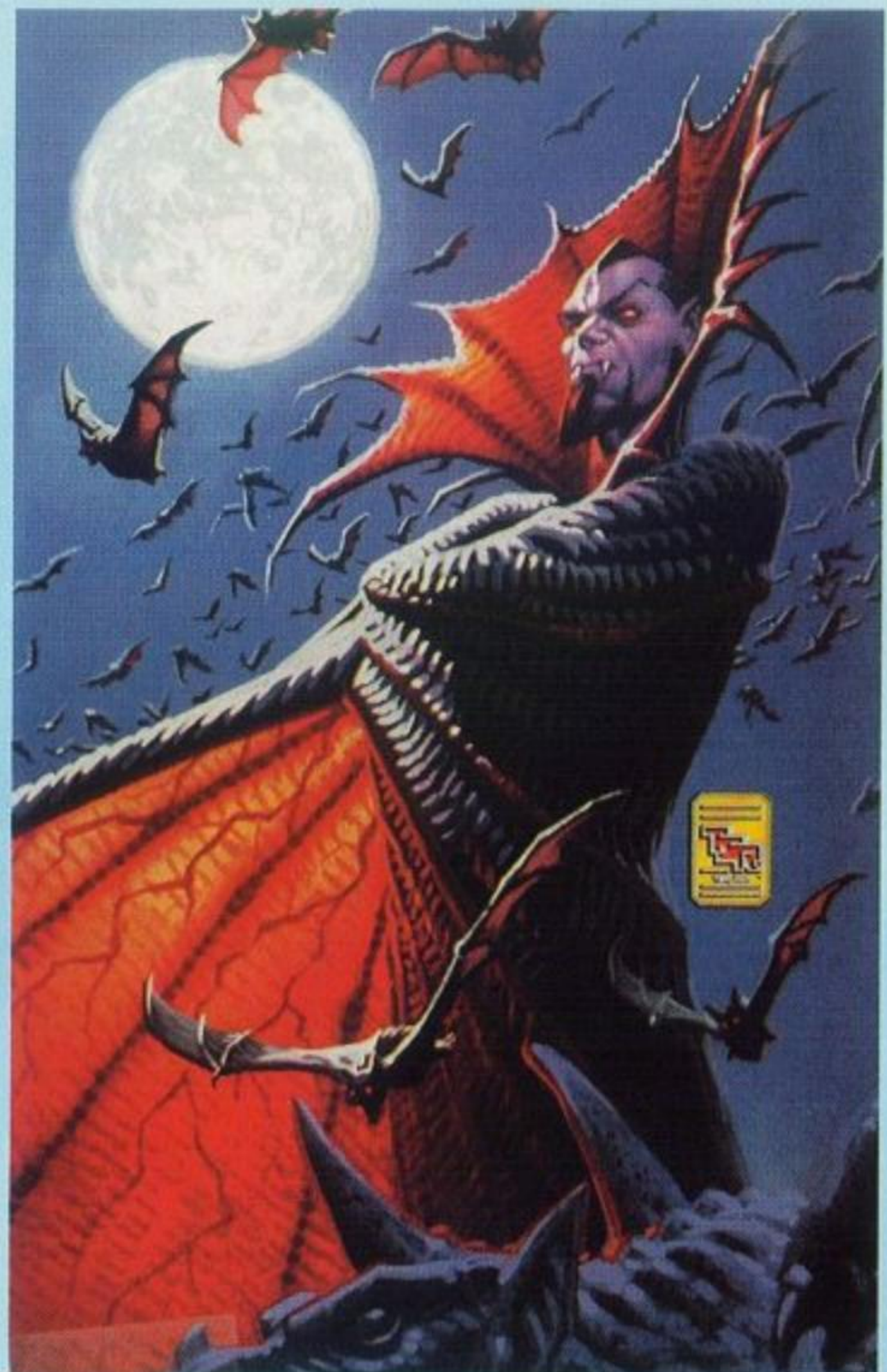


של ריבאן. אם המכשיר יפעל, ייתכן ויוכל לבטל את כל ההשפעה שיש לכוהני הוורונה על זאבים, ובפרט על זאבי קלימור. גם

אבירי בלדאנור וגם אבירי פלאר הביעו עניין רב במכשיר שזוה, אבל דרילון מתנה אותו בצירוף קוסמים על תקן יועצים למועצות האבירים, כשבינתיים לא ידוע איך ייסגר העניין.

פרט אחד אחרון הוא, שדרילון לא יודע כי עוזרו וידידו נמצא תחת שליטה מנטאלית כבדה של מספר כוהני ורונה עוצמתיים, המנסים לגלות את פשר המתקן שדרילון מנסה להמציא (כדי לבטל את השפעתו). מיעוט לא מבוטל בקרבם דורש להשתמש בעוזר על מנת לחסל את דרילון. בו זמנית, זוממים שני הקוסמים השורדים לערוך מלכודת לדרילון, מלכודת שתשאיר אותו תחת חסדיהם. כנראה שהעתיד הקרוב של דרילון יהיה מעניין מאוד.

זמנית! הוא הציב מלכודת קסומה שתחסל את חמשת הבוגדים, מלכודת הבנויה משיפור משמעותי של לחש יצירת האש (כוהן-יסודות) ויעילה למדי. דרילון שיגר את עצמו למקדש בו נשמר החפץ אותו הצליח לאתר לבדו. החפץ התגלה כאבן שחם אותה חטף דרילון, ושיגר עצמו בחזרה לטורת' אטול, היישר אל מצודת אבירי בלדאנור. דרילון המליץ לתת לכוהני גוונדיאן או דומיק להשמיד את האבן, והניח לעניין. מאוחר יותר למד כי קבוצה של עוגים, כוהני הוורונה ושני קוסמים חטפו את האבן, אך לא לפני שהצליחו כוהני גוונדיאן לקבוע את משמעות כוחה. דרילון מניח כי שני הקוסמים ששרדו, התגברו על המלכודת שלו, והוא מצפה בקוצר רוח לסיבוב הבא נגדם. הוא מתכנן מכשיר קסום, אשר יבטל את השפעת האבן, בכך עוזר לו ידיד ותיק שלמד איתו בכיתה המיוחדת



## דרילון מרקוס על פי ה-AD&D המשופר

גזע: אדם.

מקצוע: קוסם הרלון.

התקדמות: כללי-4, כש' כוהן-1, כש' גנב-2, כש' לוחם-2, כש' קוסם-6.

ניסיון: 315,000.

דרגה: 9.

תכונות: כוח-9, זריזות-14, כושר-10, תבונה-15, חוכמה-9, כריזמה-12.

נק"פ: 14.

כשרונות: פיתוח גוף-9, שפת אנוש (חינם)-20, כתיבת אנוש-11, שפת האלפים-12, שפת העוגים-10, שפת הצפונים-8, כתיבה אלפית-7, רפואה-14, פתיחת מנעולים-13, התחפשות-16, הסתתרות בצללים-12, גילוי רחשים-13, זיוף-14, קריאת שפתיים-12, הכרת כלי נשק - סכינים, חרבות, התמחות התגוננות בחרב-3, התמחות לחימה בחרב-3, צייד-11, הישרדות-13, ריצה-10, פיתוח דרגת הטלה-14 (כישוף-14, הגנה-10, טבע-6 ומלחמה-2), התמחות בכיוון לחשים-11, שפת קסם-16, מחקר קסם-15, הכרת לחשים-15, עשבונות-16.

תלד: 0: לחשים התקפיים-9, חרבות-17, סכינים-20 (18 לפגיון ההטלה), כל היתר-25.

ציוד: חמישה ספרי לחשים מוסתרים בדירתו מאחורי הגנות קסומות, ושני ספרי מסע מתומצתים מוסתרים בגלימותיו, גלימה קסומה הפועלת כשריון עור נוקשה חסר משקל, צמיד התגוננות-6, פגיון הטלה +2, גביש ראייה, כדור בדולח פשוט, צרור לא מבוטל של חומרי לחשים, וחרב קצרה (לא קסומה אך מעוטרת יהלום ובדיד גילוי האויב).

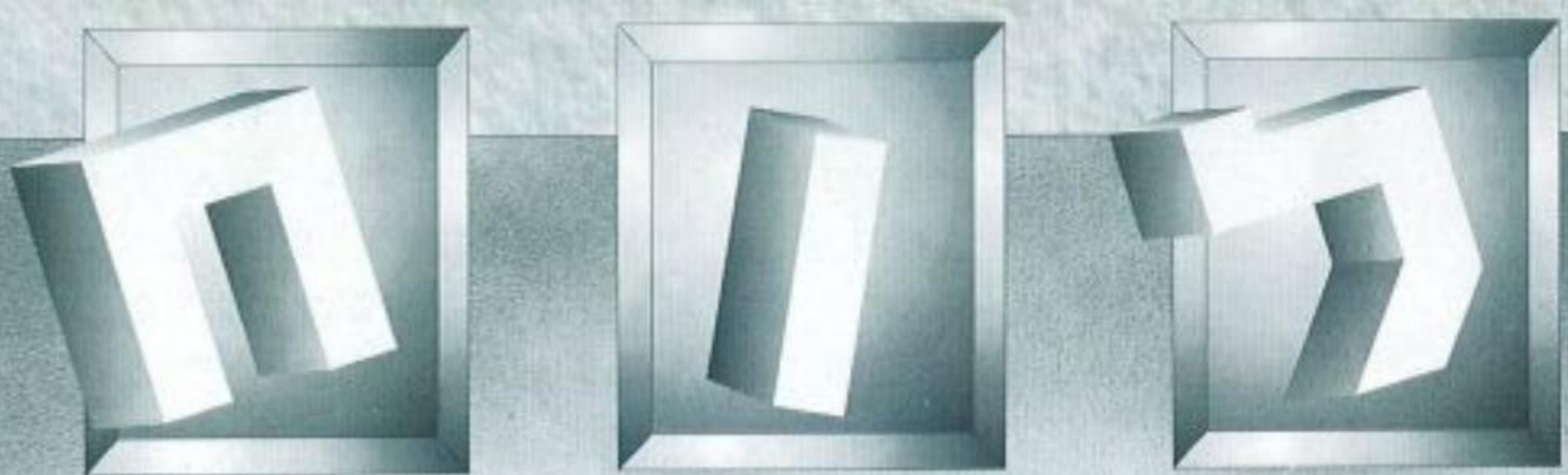
דירוג התגוננות: טבעי-6 (בגלל הצמיד), עם החרב-8 (בהנחה שהצמיד איננו, אחרת הוא פשוט נותן דירוג התגוננות של 6).

שריון: גלימה קסומה החוסמת שלוש נקודות נזק.

לגבי בניית קוסמים בהרלון על פי ה-AD&D המשופר, במקום לקבל גישה לאסכולות נוספות על פי הדרגות של הקוסם, יש לקבלה על פי כשרון דרגת ההטלה של הקוסם.

לאחרונה שלחו אבירי בלדאנור את דרילון עמוק לשטח קלימור, כדי לנסות ולגלות את האמת אודות השמועה כי העוגים שכרו מספר קוסמים אנושיים. דרילון הסתגן לקלימור במסווה של קוסם שערק מאדונו ומחפש מסתור. במהרה יצר עימו קשר קוסם אנושי שהביא אותו למפגש של חמישה קוסמים, אשר ערקו ועבדו תמורת תשלום עבור העוגים. דרילון הקפיד להסתיר את מיומנותו הרבה, והציג את עצמו כמכשף כישוף-מלחמה צעיר בדרגת הטלה של לא יותר מ-6. דרילון "למד" מספר חודשים עם הקוסמים, עד שהם בטחו בו מספיק כדי לספר לו כי הם מנסים לאתר באמצעים קסומים חפץ כהונה עתיק של כוהני הוורונה, האמור לעזור לכוהנים בשליטה על זאבי קלימור ועל זאבים בכלל.

דרילון למד כי החפץ יעניק לכוהנים את היכולת לשלוט ביותר מכמה זאבים בו זמנית. לדעתו, בעזרת החפץ (לא יודעים אם מדובר בטבעת או במתקן אחר), יכול כוהן הוורונה לשלוט במאות זאבים בו



ובחזרה לזורק - 80 ש"ח. כמו כן, למכירה משחקים בגרסת תקליטונים (מקוריים): PRIVATEER - 50 ש"ח, INCA - 60 ש"ח ועוד. מיקי, 04-212504.

✓ למכירה גיים גיר במצב טוב מאוד + מטען נייד + שנאי + זכוכית מגדלת + ארבעה משחקים. שי, 02-718265.

✓ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: IRON HELIX, FX-FIGHTER, DESERT STRIKE, SYBERIA ו-REBEL ASSAULT. דוד פרוכא, 04-9915574.

✓ למכירה מגאסון חדש (עדיין בקופסה) וכן 10 קלטות ב-179 ו-129 ש"ח. ראובן, 03-9322663.

✓ למכירה דום 2 ומיסט ב-100 ש"ח כל אחד. כמו כן, דמונס-גייט ב-50 ש"ח והרצון לעוצמה 4 ב-60 ש"ח. יוסף, 02-617058, לא בשבת.

✓ למכירה מכשיר מגה דרייב 2 במצב מצוין + שתי קלטות בשווי 300 ש"ח כל אחת. 02-713631.

✓ למכירה מחשב AT 286, כונן קשיח 40 מגה, מסך VGA וכרטיס קול ב-1000 ש"ח. רון, 04-9973566.

✓ למכירה סגה ג'נסיס + 2 ג'ויסטיקים (אחד מהם מקצועי) + מתאם אוניברסלי + 2 קלטות בשווי 300 ש"ח כל אחת. הכל באריזה מקורית כולל תעודת אחריות. טל בן הרוש, 08-502137.

✓ למכירה המשחק WHO SHOT JOHNNY ROCK ב-150 ש"ח. רמי יוחאי, 09-551177.

✓ למכירה המשחקים: מסע בין כוכבים 2, קורנדור ואולטימה 8, המשחקים מקורים באריזה. יוני, 06-973232, לא בשבת.

✓ למכירה משחקים לגיים גיר ברטרי לגיים גיר. יוני, 09-440066.

✓ למכירה מחשב 386 DX 33 מסך S.VGA (קרינה נמוכה) + כונן קשיח 130 מגה + 5 מגה זיכרון + 4 משחקים מקוריים + שני כוננים 1.2 + CD-ROM מהירות כפולה ועוד. קובי עזריאל, 08-583380.

✓ למכירה יחידת מחשב מיני-טאואר 386DX 4 מגה בזיכרון, סאונד בלאסטר ושני כוננים. ליאור, 03-323076.

✓ למכירה גיים גיר במצב מעולה + שתי קלטות: פארק היורה ומקדונלדס במחיר 460 ש"ח. אביב כהן, 03-499126, בערב.

✓ למכירה סופר נינטנדו + 6 משחקים + ג'ויסטיק. יהונתן הרולד, 02-782451.

✓ למכירה מודם/פקס - 150 ש"ח, CD-ROM - 250 ש"ח וחלקי מחשב אחרים. סרגיי, 02-832720.

✓ למכירה המשחקים רצח במיאמי, פלאשבק, אביש ודיון 2 מקוריים. רועי, 02-333594.

✓ למכירה/החלפה KING QUEST 6.



ש"ח כל אחד. כמו כן, למכירה משחק חדש ביותר מאמריקה TURBO SCIENCE ב-90 ש"ח. מעוניין למכור משחקים למגה דרייב ובגרסת CD-ROM. רון רג'ואן, 02-6540327.

✓ למכירה 3DO ועוד שני משחקים. חזי לוי, 03-6417903.

✓ למכירה משחקים מקוריים באריזה: סופת חלל, BLOODNET, אינפרנו, בודד באפילה, עין תחת עין, חלום בלהות, משימה משטרית 4 ועוד אחרים במחיר 100 ש"ח או פחות. רוני, 03-6966591, ליאור, 03-6917684.

✓ למכירה המשחקים: SENSIBLE SOCCER - 40 ש"ח, DINO PARK - 50 ש"ח ולונה פארק - 80 ש"ח. דולב, 09-645603.

✓ למכירה לוח אם 386DX 40MHZ + 8 מגה זיכרון + בקר IDE + כרטיס מסך VESA של TRIDENT 1 מגה זיכרון. אמיר בהלול, 06-752225.

✓ למכירה משחקים בגרסת CD-ROM: MEGARACE - 80 ש"ח, FIGHTEWING - 150 ש"ח, גבריאל גייט - 80 ש"ח

## למכירה

✓ למכירה המשחק TIE FIGHTER במצב מעולה + הוראות + אריזה מקורית. בנוסף

למכירה המשחקים TWO TOWERS ו-SIMLIFE באריזה מקורית, במחירים נוחים. שגיא, 09-686942, לא בשבת.

✓ למכירה גיים בוי + 7 משחקים, ביניהם: סופר מריו לנד, מק'דונלדס, ועוד במחיר 600 ש"ח. ניתן לרכוש את המשחקים בנפרד, ב-50 ש"ח כל אחד. יובל או אלון שטוקהמר, 03-9319075.

✓ למכירה משחק חדש מחו"ל, מורטל קומבט 3 מקורי באריזה, ב-50 ש"ח. כמו כן, הרבה תוכנות, חומרה, משחקים מקוריים ומשחקים על CD-ROM. מירון, 04-9916012.

✓ למכירה המשחקים: רצח במיאמי, יומו של הטנטיקל, סם ומקס ומירון נאסקר. כל המשחקים ב-350 ש"ח ובאריזה מקורית. כמו כן, למכירה ג'ויסטיקים ב-70 ש"ח. אורן, 03-315370.

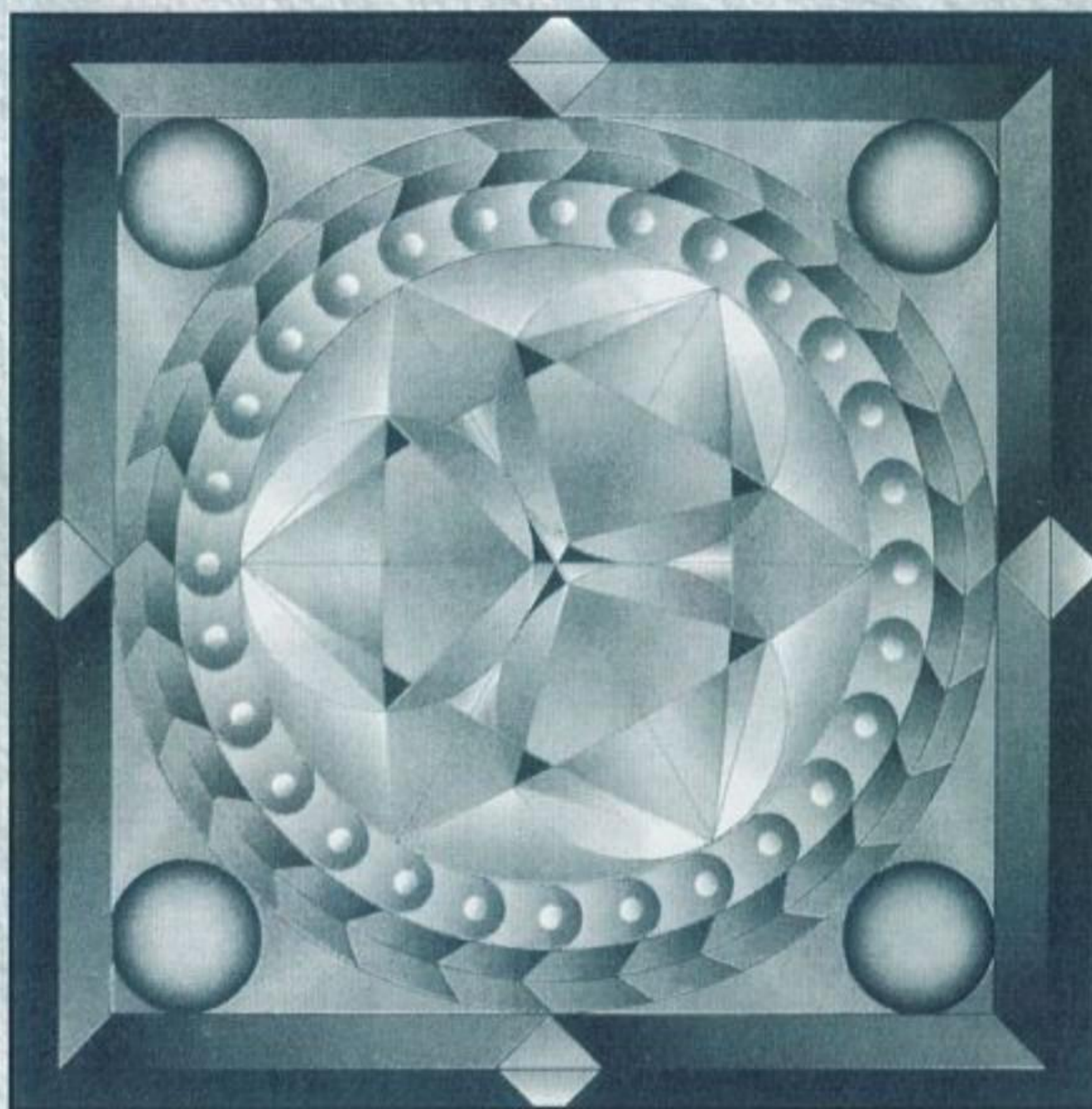
✓ למכירה סים סיטי וסים סיטי 2000 ב-50

- אחרות. מוכן לשלם או להחליף בתמורה משחקים רבים שברשותי. מירון, 04-9916012.
- ✓ מעוניין להשיג את המשחקים הבאים: KING QUEST 7, מלחמת הכוכבים - הדור הבא, KYRANDIA 3, MK3, DARK FORCES ו-GUILTY, ראובן, 03-9322663.
- ✓ מעוניין לעזור בקוסטים מסדרת לארי, KING QUEST, ספייס קווסט וקווסט פור גלורי. יוני, 06-973232.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק מורטל קומבט 3 למחשב במחיר סביר. תמיר כהן, 08-431772.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחק שבטי הנמלולים תמורת משחקים אחרים. תום, 08-594180.
- ✓ מעוניין להחליף משחקים לסופר נינטנדו אמריקני. כמו כן, מעוניין למכור את המדריך לשליט המבוך של AD&D. אריק לרנר, 06-396381.
- ✓ מעוניין לקנות ולהחליף משחקים בגרסת CD-ROM. עידו, 03-6991293.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחקים בודד באפילה 2-3, מיסט וקירנדיה 3. גרעון, 03-9657526.
- ✓ מעוניין לשחק בדום 2 במודם של עד 14,400. כמו כן, מעוניין להחליף משחקים. מורי, 03-9330527.

- משחת ועוד רבים אחרים, במחירים זולים במיוחד. רועי, 02-333594.
- ✓ למכירה גיים גיר מקורי כולל אריזה ומשחקים. טלי, 03-6953107.

### הצילו

- ✓ הצילו! זקוק בדחיפות לעזרה במשחק הרפתקה גדולה קטנה. בבית של טווינסון, איך מוצאים את הדברים שהוא החביא.



- כולם POLICE QUEST 4, DARK SEED באריזה מקורית. כמו כן, למכירה המשחק אי הקופים 1 בגרסת CD-ROM. ראובן, 03-9322663.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים חף מפשע, DOOM 2, LOST OF THE RINFORST, סופלקס, שולית הקוסם, BODY BLOW, יומו של הטנטיקל ו-DL3 (כולל קודים). איתן קרני, 03-5405718.
- ✓ למכירה סופר נינטנדו באריזה מקורית. שחר, 03-6730862.
- ✓ למכירה/החלפה המשחק אינקה 2 מקורי + חוברת קודים במצב מעולה. כמו כן, מעוניין להשיג את המשחק רצח במיאמי בתמורה למשחק טוב אחר. אורן, 09-559589.
- ✓ למכירה קלטות מגאסון בחצי מחיר. יניב ורמן, 09-913034.
- ✓ למכירה משחקים חדשים וישנים באריזה מקורית כולל הוראות בעברית, במחיר מוזל. אריה, 08-641153.
- ✓ למכירה GAME SETTING של GREYHAWK, כל מה שרצית לדעת כדי לשחק בעולם גרייהוק. יניב, 06-598792.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר שעדיין אין בארץ. דוד, 02-419023.
- ✓ למכירה מחשב 486SX, 40 MHZ, זיכרון פנימי 4MB, מסך S.VGA, כרטיס מסך 1MB, כונן 1.2 MB, כונן קשיח והמון המון משחקים. זוהר, 02-389696.
- ✓ למכירה המשחקים: מורטל קומבט 1-2 - 50 ש"ח, סטריט פייטר 2 - 40 ש"ח, סופר סטריט פייטר 2 - 60 ש"ח, דום 1-2 - 40 ש"ח, מלך האריות - 30 ש"ח, סם ומקס - 40 ש"ח, יומו של הטנטיקל - 40 ש"ח ועוד 20 משחקים. ניר טל, 09-441303.
- ✓ למכירה אקדח LOCK-ON של סגה. גיא, 09-916973.
- ✓ למכירה פקסימליה SHARP FO-120 במצב מעולה, 1,250 ש"ח. דורון, 03-9658124.
- ✓ למכירה כל ערכות הכללים, ההרפתקאות שיצאו ל-D&D בעברית. כמו כן, המדריך לשה"מ וספר השחקן של AD&D כולם במחירים טובים ובמצב טוב. דודי, 02-718265.
- ✓ למכירה המשחק תחת ירח קטלני כולל חוברת ובאריזה מקורית, במחיר מצחיק של 200 ש"ח. אורון, 03-9617414, בשעות הערב.
- ✓ למכירה משחקי מחשב מקוריים וחדשים לדוגמה: אביש, פלשבק, רצח במיאמי, שד

### משחקי תפקידים

- ✓ שחקן מחפש קבוצה מנוסה או שחקנים בודדים ל-AD&D בגילאי 14-16 מאזור ירושלים. רונן, 03-653648.
- ✓ חבורת D&D עם ניסיון רב מתחילה מחדש מדרגה ראשונה. דרושים לנו עוד שחקנים ושה"מ מנוסים בגילאי 12-14 באזור ירושלים (בנות יתקבלו בברכה). 02-784436.
- ✓ שחקנית מנוסה בת 13 מעוניינת להקים או להצטרף לחבורת AD&D באזור חיפה. ליאת קלרמן, 04-311030.
- ✓ מעוניין לקנות את הספר של שיטת הגיבור במצב טוב, מוכן לשלם מחיר טוב. עומר הוצימגר, 09-917154.
- ✓ מעוניין לקנות את המדריך לשה"מ (לשחקן של מוד"מ) וכן את אסופת המפלצות ודפי רישום דמות במחיר מוזל. יובל, 04-9926675, לא בשבת.

- בתמורה אעזור במורטל קומבט 1-3, דום ובטיימון הקוסם ובעוד משחקים רבים אחרים. רון, 02-6540327.
- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחק קירנדיה 2, בקטע של הגולגלות. לאחר שהברחתי את הארנב, מה עושים עם השיניים הצבעוניות? בתמורה אתן את הפתרון המלא למשחק סם ומקס בדרכים ועוד קודים למשחקים אחרים. עידן, 03-491923.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק קירנדיה 1 בסוף המבוך של הקוסם הרשע. בתמורה אתן עזרה בסם ומקס, אינדיאנה ג'ונס וסודה של אטלנטיס. אביב, 03-499126.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק HUMANS 2 בשלב הראשון. תום, 08-594180.

### מעוניינים

- ✓ מעוניין להשיג את התוכנה 3D-STUDIO לאנימציה ממוחשבת. כמו כן, דרייבר הלוכד תמונות מסך בפורמט 640X480 או 800X600 ותוכנות גרפיקה ואנימציה

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



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

מעשיר את אוצר המילים ומקנה ערכים חברתיים בסיסיים. קומפי פותח בסיוע פסיכולוגים התפתחותיים ומחנכים, והוא מאפשר להורים לעקוב אחר התקדמות הילד. מקלדת-קומפי מתחברת בקלות למחשב אישי וניתן לקבל את הסרטים בפורמט של תקליטונים או CD-ROM.

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

תוכנות נוספות מבית קומפי



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

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

אבל הכיף הוא רק חלק מהסיפור. קומפי הוא גם משחק חינוכי שמשפר מיומנויות מוטוריות,

לכרטיס והזמנות:  
**03-5719950**

**BUG**

**Comfy**

שלושה בימים אלה  
שיווק והפצה: באג מולטימדיה בע"מ כנרת 13, בני ברק 03-5794711

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