

WIZ

ז י ק ק

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

080060

25.00 ש"ח (כולל מע"מ)

באילת 21.40 ש"ח

אפריל 1996

■ גיליון חגיגי - 5 שנים לווז

■ מחיר החופש - WING COMMANDER IV

■ אימה מבית סירה - SHIVERS

■ TORIN'S PASSAGE, MISSION CRITICAL

SHANNARA, CONGO, MILLENIA

PHSYCIC DETECTIVE, ועוד ועוד...

60

גיליון

לגיליון זה מצורף
משחק המחשב המלא
"שוליית המכשף",
על גבי CD-ROM



03036853

פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

WIZ

שנת ה-CD



WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה! משחקי מחשב על גבי 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

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



רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

- מכונת מלחמה
- מכרות הזהב
- זאב הים
- HUMANS 2
- ארמדה (CD-ROM)
- מתקפת הרובוטים

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

אני מנוי חדשה/ת אני מחדש/ת

מס' מנוי _____

שם משפחה _____ שם פרטי _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____

עיר _____ מיקוד _____

טלפון _____

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____

מצורפת המחאה לפקודת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____

מספר ת.ז. _____ מספר כרטיס _____ בתוקף עד _____

חתימת בעל הכרטיס _____ בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

כתבו כבר כל כך הרבה על הזמן והמשמעויות השונות שלו - כמעט מכל כיוון אפשרי. נדמה לי שבכל התיאורים ניתן למצוא רעיון החוזר על עצמו בעקביות - אף אחד, באף נקודת זמן, אינו חולק על כך שההווה הוא הזמן הקצר ביותר, והדברים הופכים לעבר בקצב לא מעוכל.

במסגרת מטסי הזמן אנו נפגשים מדי חודש באותו עמוד ומציינים אירועים שונים. קשה שלא להתייחס לזמן כשמציינים את העובדה שהגענו לגיליון וויז 60 - או יותר נכון - [מודגש] וויז בן 5 שנים. [סוף מודגש] אני שמח לבשר לקוראים הוותיקים והחדשים שזהו הגיליון הנקרא ביותר בתולדות העיתון עם כמות המנויים והתפוצה הארצית הגדולה ביותר שידענו אי פעם. הפרויקט המיוחד "שעת ה-CD-ROM" בו התחלנו בגיליון 54, ציין יותר מכל את התפנית הגדולה שהצלחנו לחולל בעיתון ובעיתונות המחשבים בישראל.

שילוב בין כתבים ותיקים ומנוסים ופתיחת השערים לכתבים חדשים ומבטיחים, כמו גם שילוב בין מדורים ישנים וטובים למדורים חדשים ומתחדשים, מאפשרים לנו לשמור על רעננות ולהיות עדכניים עד כמה שניתן.

כל אלה, מגובים בהנהלה ובמחלקת מנויים, יוצרים את הנבחרת של וויז, שבשמה אני מודה לכל הקוראים כי בלעדיכם כל זה לא שווה דבר. קובי סייט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיהם:

צלניק יובל מחיפה, קראוס אור מהוד השרון, אקטון איתן מרעננה, דגן גלעד מחדרה, עינב עופר ממיתר, דבורקין סתיו מכפר ורבורג, ינאי ליאור מכפר הס, טימר יואב מקיבוץ דורות, יעקב יואל מראשון לציון וליאני מיכאל מבת ים.

קוראים יקרים,
לידיעתכם, כתוצאה מהעלאת מחירי ההפקה, נאלצנו להעלות את מחיר הגיליון ל-25 ש"ח.

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

בהרה: משחקי ה-CD-ROM מצורפים חינם לרוכשים WIZ בדוכנים ובחנויות, למנויים חדשים ולמנויים ששילמו תוספת עבור המשחקים

גיליון 60

העניינים

אפריל 1996 ■ גיליון 60

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	PC: מצעד המשחקים
7	הוראות הפעלה והתקנה - שוליית המכשף
8	PC: חקירה מצולמת - שוליית המכשף 2
10	CONGO: PC
11	PSYCHIC DETECTIVE: PC
12	FRANKENSTEIN: PC
14	PC: טיפים
16	SHIVERS: PC
18	CONQUEROR: PC
20	WING COMMANDER IV: PC
22	THE DARK EYE: PC
23	BEAVIS & BUTT-HEAD: PC
26	THIS MEANS WAR: PC
27	MISSION CRITICAL: PC
28	ספיישל 5 שנים לוויז
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	SHANNARA: PC
34	אינטרנט
36	TORIN'S PASSAGE: PC
37	PC: מעבר לפחד
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
40	משחקי תפקידים: אלכימיה
42	משחקי תפקידים: קוסם הקריסטלים
45	משחקי תפקידים: אלכימאי
46	לוח



מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סייט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סייט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דיזיזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי ועמית חסון-אלוני. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

Xircom

בעידן המזעור ושיפור המהירות, קיימים כבר מודמים מהירים לקווי טלפון הפועלים בקצב של 28,800 באוד (ביטים לשנייה). ייחודו של יצור זה הוא גודלו, הוזה לזה של כרטיס אשראי (שיטת חיבור PCMCIA - הקיימת בעיקר במחשבים נישאים



חדישים), ויכולתו להכיל מודם 28,800 באוד, פקס שולח/מקבל במהירות 14,400 באוד וחיבור רשת בשיטה הנקראת Ethernet - מה עוד צריך הבן אדם?

תקליטון 4.6Gb

לפני כמה גיליונות, סיפרתי אודות שיטת כונני ה-MO - מגנטו אופטי, אלו הם כוננים מיוחדים המשתמשים בתקליטונים מיוחדים המאפשרים לדחוס הרבה מאוד נתונים. תקליטוני ה-MO ניתנים



בפרקי היד הנגרמים מזווית אחיזה סטאטית לאורך זמן. משתמשים דיווחו כי הכאבים נעלמו עם עכבר פלאים זה.

Mitsumi Wireless Mouse

חברת Mitsumi, יצרנית כוננים ידועה, החלה בשיווק עכבר אלחוטי המשדר בתדרי רדיו, ולא בשיטת אינפרא אדום הקיימת בעכברים אלחוטיים אחרים. החיסרון בשיטת האינפרא אדום נעוץ בהכרח ב"קשר העין" בין העכבר למחשב, כך שאם משהו מסתיר לרגע או אם מבצעים תנועה מהירה, העכבר מפסיק לתפקד. בקיצור, העכבר פועל כמו עכבר רגיל לכל דבר, למעט העובדה שהוא חופשי לתנועה ואינו קשור ברצועה...



מחיר? אה כן, כ-150 ש"ח בארה"ב.

מקלדות, רבותי, מקלדות!

לאחרונה החלו מספר יצרנים ובתוכם מיקרוסופט, להשקיע במחקר ופיתוח של מקלדות נוחות יותר לשימוש ממושך. משתמשים דיווחו כי המקלדת "הטבעית" של מיקרוסופט מעייפת ומאמצת פחות את מפרקי כף היד. חברה אמריקנית אחרת, ייצרה מתקן המהווה הכלאה בין השולחן המסורתי, מקלדת וכיסא. התוצאות המדווחות מצוינות.



OmniKey

מקלדת חדישה המשלבת נוחות הקלדה עם משטח נגיעה (המחליף את העכבר), הניתן להוצאה והפעלה על יד המקלדת או ישירות מתוכה.



Contour Mouse

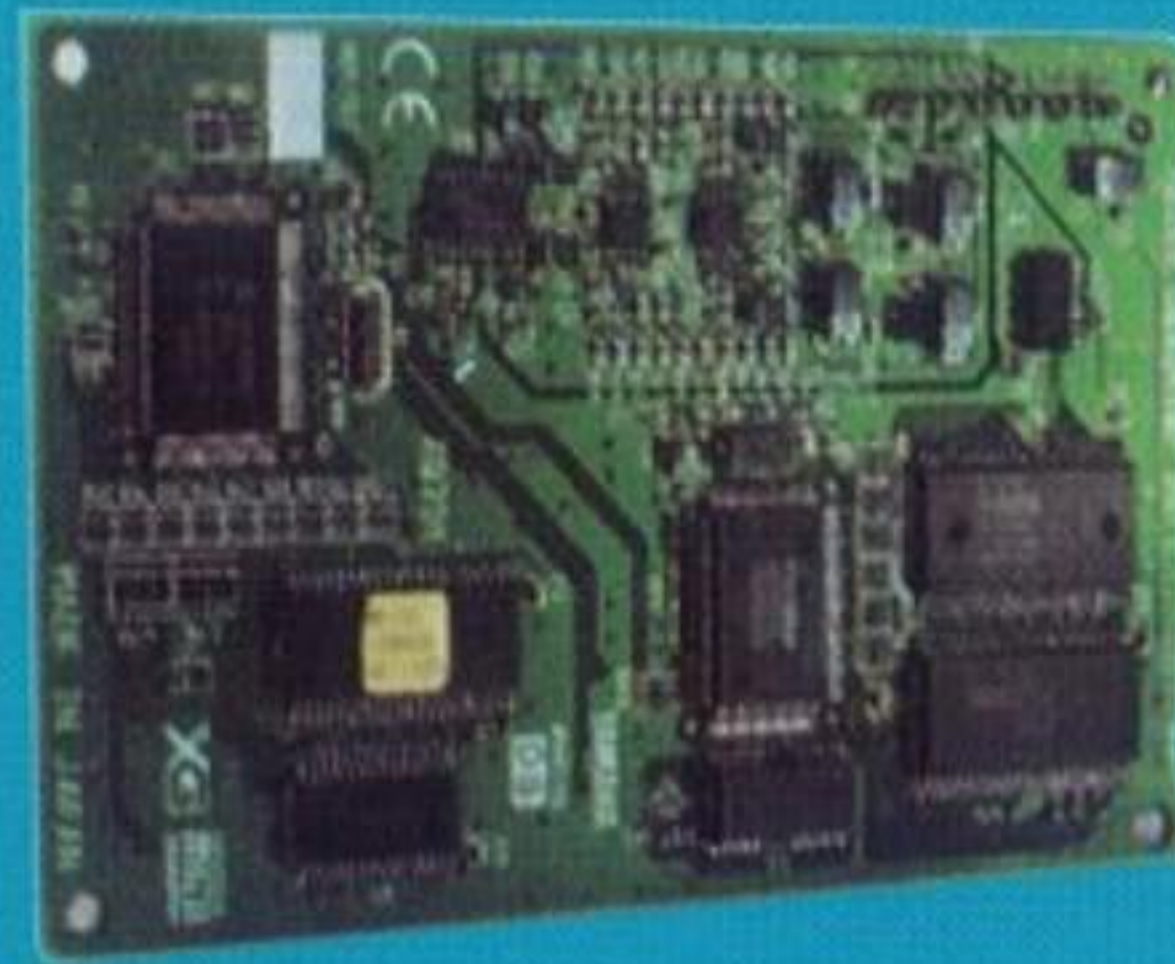
בהמשך לסיפורי המקלדות, גם יצרן העכברים חיפש פתרון לכאבים

מסוגלים לפעול בעוצמה של עד 50 וואט. המחיר בחו"ל הינו כ-3,000 ש"ח לזוג.



צג סיבובי

חברת ADI החלה לשווק צגים בגודל 17" הניתנים לסיבוב ולפעולה בכל זווית. יפה ולא יקר בהרבה מצג 17" רגיל.



בחלקו העליון של הכרטיס ולרוחבו). ה-WaveForce מבוסס על צילי אחד הסינטיסייזרים המעולים והיקרים ביותר שלה, המסוגל להשמיע 676 צלילים שונים באיכות נפלאה ו-21 צלילים שונים של תופים. מחירו בחו"ל: כ-1,000 ש"ח. ניתן להשיג גם בארץ בטלפון: 03-6748349.

LFT-11

יצרן אמריקני חדשני החל משווק המקולים איכותיים ו... שטוחים. עובי המקולים מגיע ל-2.5 ס"מ בלבד והם

לכתיבה ולמחיקה רב-פעמית ממש כמו תקליטון רגיל, אך שימו לב לנתונים של הכונן החדש: כל תקליטון יכול להכיל עד 4.6Gb של נתונים (מקביל לתכולתם של 7 תקליטורים). התענוג נמכר גם בארץ, אך מחירו רחוק מלהיות זול, מחיר הכונן כ-6,000 ש"ח ומחיר כל תקליטון ריק כ-750 ש"ח.

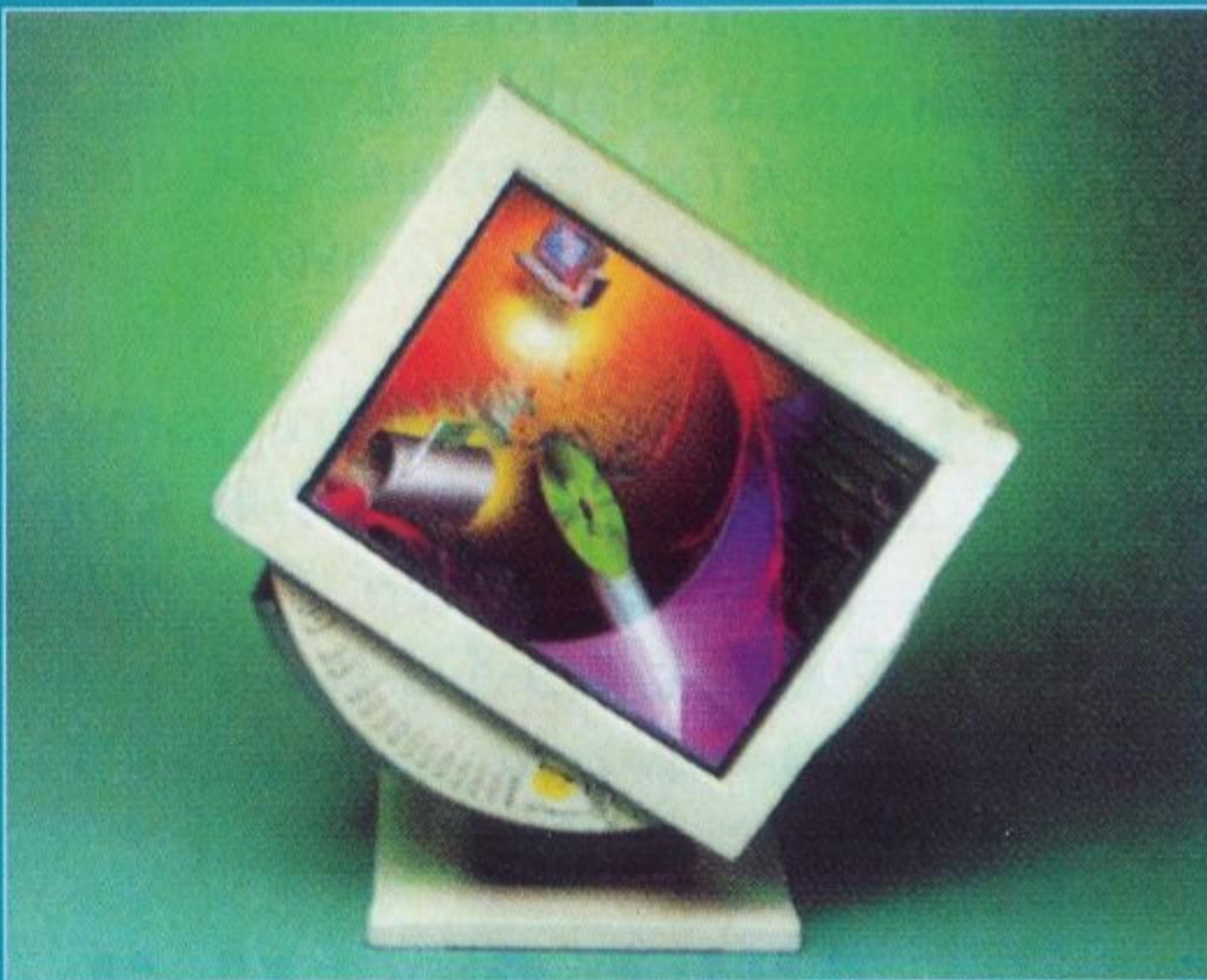
RFS-3570

מכשיר חביב של חברת קודאק מאפשר לסרוק ולהפוך כל שקופית או פילם רגיל לתמונת מחשב ברזולוציה גבוהה. המכשיר באמת מיועד למקצוענים מבחינת הנתונים הטכניים, ומחירו כ-34,000 ש"ח בלבד...



WaveForce

חברת Yamaha הוציאה לשוק יחידת Wavetable - מעין סינטיסייזר המתחבר לכל כרטיס קול שיש לו חיבור מתאים (חיבור של 26 פינים



ועכשיו לקאם-בק - מסתבר ש-163 שבועות של ניסיון, מצליחים להחזיר אלינו את DUNE 2 האגדי. וואו!
את רשימת ה-20 חותם THE DIG של שפילברג, שסוף כל סוף מצליח להצטרף לעמוד 6. אל העשירייה ה-3 נדחקו:
HEROES OF MIGHT & MAGIC ו-1 PANZER GENERAL. לעומתם נבעטו באכזריות STAR EMPEROR מהמקום ה-19 ל-30 ו-STEEL PANTHERS מ-20 ל-32.
משחקים חדשים כמו '96 FIFA ו-1 GABRIEL KNIGHT מתברגים בעשירייה ה-3, SHIVERS מטפס במשך שני מצעדים מהמקום ה-95 למקום ה-40 ו-WC4 מגיע למקום ה-33, שהוא עמדת זינוק אפשרית לפריצה הבאה.



במצעד נמשכת מגמת הריענון, מתגלה צד אכזרי, מתרחש קאם-באק וכמעט כמו תמיד, יש פריצה.

בחלק העליון & COMMAND CONQUER ממשיך להוביל, WARCRAFT 2 דולק אחריו וביחד עם GALACTIC CIVILIZATION 2, המטפס באלגנטיות שלב אחד, אנו מקבלים את שלושת הגדולים. DARK MASTER OF ORION ו-1

FORCES רשמו לעצמם עליות יפות והשתלבו מחדש בעשירייה הפותחת. מגמת ירידה נרשמה ל-GALACTIC CIVILIZATIONS ו-WARCRAFT (ייתכן שהתנופה שקיבלו מהמשכיהם הממוקמים בשלושת הגדולים דעכה).
הפריצה הגדולה של החודש שייכת לקוסט האימה, 11th HOUR, שלאחר דשדוש בעשירייה השלישית והרביעית מטפס למקום ה-16.

הכתובת לדירוג:

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

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

דירוג נוכחי	דירוג קודם	מס שבועות	שם המשחק	שם החברה
1	(1)	21	COMMAND & CONQUER	VIRGIN
2	(3)	12	WARCRAFT 2	BLIZZARD
3	(4)	9	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	STARDOCK
4	(3)	60	DESCENT	INTERPLAY
5	(6)	71	DOOM 2	VIRGIN
6	(5)	164	CIVILIZATION	MICROPROSE
7	(7)	29	MECHWARRIOR 2	ACTIVISION
8	(12)	52	DARK FORCES	VIRGIN
9	(8)	14	HEXEN	RAVEN
10	(14)	124	MASTER OF ORION	MICROPROSE
11	(11)	71	MASTER OF MAGIC	MICROPROSE
12	(13)	20	NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS
13	(9)	65	WARCRAFT	INTERPLAY
14	(16)	62	WING COMMANDER 3	ORIGIN
15	(10)	70	GALACTIC CIVILIZATIONS	STARDOCK
16	(32)	11	11th HOUR	VIRGIN
17	(26)	163	DUNE 2	VIRGIN
18	(17)	100	U.F.O	MICROPROSE
19	(18)	16	CRUSADER	ELECTRONIC ARTS
20	(27)	11	THE DIG	LUCASARTS

SIMON THE SORCERER

שולייית המכשף

הוראות הפעלה



דיבור

לעתים סיימון יוזם שיחות עם אחרים ולעתים הם מחליטים לדבר עימו. בכל מצב של דו-שיח מופיעים דברי הדמויות לצידן. כשמגיע תורו של סיימון לענות, בדרך כלל מופיעה רשימה קצרה, המכילה כמה משפטים, אשר ממנה תבחר אחד ואותו תגיד.

המפה

בתחילת המשחק סיימון מקבל מפת קסמים. לאחר שביקרת במקום מסוים, הוא מופיע על גבי המפה. בשלב מאוחר יותר במשחק, תוכל להופיע בכל אחד מן המקומות האלה בעזרת מפת הקסמים, על ידי לחיצה על המקום בו תרצה לבקר.

הגלויה

ברשותו של סיימון גלויה קסומה המהווה את אפשרויות התפעול של המשחק. אם תבחר בסמן השתמש בגלויה, ולפניך יופיעו שלוש אפשרויות: שמור, חזור ועזוב. בעזרתן תוכל לשמור את מיקומך במשחק, ולטעון את אותו מיקום (בעזרת החזר) בפעם אחרת שתשחק בו. בעזרת הפעולה עזוב ניתן לצאת מהמשחק "שולייית המכשף".

על סמנים. בחלק העליון של המסך תראה את דמותך ואת המקום בו היא נמצאת. בחלק הימני התחתון של המסך תראה את רשימת המלאי שלך ומשמאל את רשימת הסמנים. כל הסמנים מופיעים בעברית: לך אל: מורה לסיימון ללכת לאזור מסוים במסך או למסך אחר.

דבר אל: השתמש בסמן זה כדי לדבר עם דמויות אחרות.

תן: בעזרתו אתה יכול לתת לדמות חפץ מהמלאי שלך, לכן עליך לבחור קודם חפץ מרשימת המלאי.

הזז: כדי למשוך או לדחוף עצם שנבחר.

הסתכל על: לבחון משהו, להתבונן. השתמש: לעשות פעולה עם עצם אחד על עצם אחר, מחייב בחירה של שני עצמים.

לבש: מורה לסיימון ללבוש פריט לבוש כלשהו (שנבחר קודם).

הסר: ההיפך מלבש.

אכול: בתיאבון!

הרם: לקחת, להשיג, לגנוב. ככה חפצים מגיעים מהמסך אל רשימת המלאי שלך.

פתח: דלת, ארון, חלון או קופסה - אם הם סגורים השתמש בסמן זה.

סגור: פתח את כל הדלתות, הארונות, החלונות והקופסאות, וכעת הגיע הזמן לסגור אותם.

סמן ברירת המחדל הוא "לך אל". כשתרצה לבצע אחת מהפעולות האלו על עצם מסוים, לחץ על סמן הפעולה הרצויה ואז על העצם שבמסך או ברשימת החפצים. כשתרצה לבצע אחת מהפעולות האלו בעזרת עצם מסוים, לחץ קודם על העצם (בדרך כלל מתוך רשימת המלאי) ואחר כך על סמן הפעולה הרצויה.

המשחק שולייית המכשף הינו הגרסה העברית של משחק ההרפתקה - SIMON THE SORCERER. הוא תומך בשפה העברית לחלוטין ומלא בחוש הומור.

התקנה

1. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים.
2. עבור לכונן התקליטורים שלך על ידי הקשת D: (כאשר D מייצגת את אות כונן התקליטורים אשר ברשותך) Enter-1.
3. הקש Enter-1 INSTALL.
4. המשך את ההתקנה על פי ההוראות המופיעות על גבי המסך.

דרישות מינימום

אם המחשב שלכם בעל מעבד 286 ומעלה ואם יש לכם בערך 10MB פנויים בכונן הקשיח ואם המסך שלכם תומך VGA ואם יש לכם עכבר ומקלדת אז המחשב שלכם יכול להפעיל את "שולייית המכשף"!

המשחק

אתה הוא סיימון, ילד צעיר שנזרק באופן פתאומי לעולם של פנטזיה וקסם. לא נרצה לגלות לך יותר מדיי, כדי לא להרוס לך את הסיפור, אך נגלה כי מטרתך היא לשוב לעולמך ובכך יוכל לעזור לך רק קאליפסו המכשף. אך כיצד תמצא אותו?

הפעלת המשחק

המשחק, ככל משחק קווסט, מושתת

SIMON THE SORCERER 2

שולל ייתתה ממך שף 2

פרק צבעוני ומופרע בקורותיו של סיימון הקוסם. הפעם, מישדו מנסה להחזיר את סורדיד הרשע לחיים, כדי לעשות זאת הוא זקוק לגיבורינו הקוסם.



מסע חיפושים בפחי הזבל.



כניסה לא שגרתית לביחם של שלושת הדוכים.



מפגש מהסוג השלישי. גם קאליפסו נמצא כאן.



גם לגייני-ים יש מזכירה אלקטרונית.



לבשת דייסה, זכית בכל הקופה.



אום-כונג, מורה טוב לדיקוד גשם.



חקירה מצולמת



15

אני אשתמש בנודם הנייד שלי כדי לגלות מידע על הפי. ופציפיסטים.



11

האם Mr. T מצוות לעניין בשבי הפיראטים?



7

איש הביצות הפך לאיש עסקים וילדים יש חלב.



16

כדי להיכנס לטירת האבדון יש להרדים את השומרים.



12

הבחור יירדם אם יראה רק נוף של איים.



8

המכונה המופלאה של הד"ר המוזר.



17

הרובוט של סורדיד - קח את ידו.



13

קפה ללא קופאין מרדים - איפה הקופאין?



9

רק הסירחון יבריא את הקוסמים האלה.



18

איזו פאשלה. כולם חושבים שסורדיד מטייל בעולמנו.



14

רק עינויים יעבירו אותך בתחרות הלימבו.



10

הנסיכה הרדומה יודעת הכל.

CONGO



היהלום שבקונגו



"אם אתה חושב שאני יוצא למשימה כזו עם כל כך מעט מידע, אתה טועה."
 "ג'ק, אתה זקוק לכסף אז על תבלבל את המוח, לא רק שאתה יוצא, אתה גם צונח עם הציוד."

רשימת ציוד

אחרי הנחיתה תמצא את הציוד שטררוס שלח: מצלמת-מחשב המסוגלת לפענח כתב עתיק ותמונות, סירה מתנפחת שמשמשת למעבר בסבך הג'ונגל ומחשב מחברת משוכלל. המחשב מסוגל להרבה, דרכו תוכל ליצור קשר עם טרווס, לקבל מידע רלבנטי על הפרשה, לשמוע ולראות קטעים חשובים, והכי חשוב, הוא מצויד במכשיר GPS - מכשיר ניווט המופעל בעזרת לוויינים, המאפשר למשתמש בו לדעת את מיקומו המדויק על פני כדור הארץ (זה לא מדע בדיוני, זה קיים כבר מספר שנים), שדרכו תוכל לקבל תמונת שטח מדויקת ולעקוב אחר אובייקטים בשטח.

למה קונגו?

טרווס עובד עבור חברת תקשורת אשר מצאה דרך לשפר את טכנולוגיית העברת המידע בעולם, שיפור זה יוצא לפועל

מאת: מיכאל אירני

כמעט אחרי כל סרט טוב שמגיע מהוליווד מופיע משחק מחשב המבוסס עליו. כך היה אחרי "אלאדין", "פארק היורה", "מלחמת הכוכבים" והרבה אחרים. כדי לא "לבייש את הפירמה", כל משחק צריך להיות קצת יותר טוב מקודמיו.

בירור עמדות

"איך החיים, ג'ק?"

"החיים בזבל ואני מרושש, מה המשימה?"

"אנחנו מורידים אותך בקונגו ואתה עושה בדיוק מה שאני אומר לך."

"טרווס, אני כבר לא ילד, נמאס לי לצעוד אל לב הסכנה בעיניים עצומות בעבור כסף."

"תמתין שנייה, בוא תראה את הסרט שקיבלנו לפני שעה."

בקרחת יער רואים גופות על הרצפה, יצור גדול רץ לכיוון המצלמה ומועך אותה.

"מה לכל הרוחות קרה שם?"

"רק אלוהים יודע מה זה היה, אבל זה מה שחיסל את המשלחת הראשונה ששלחנו לקונגו וכנראה שהוא פגע גם בזו של קרן, בכל מקרה איבדנו קשר איתה לפני כשעתיים."

"קרן?"

"קרן רוס, אל תיתמם, אתה הרי יודע על מי אני מדבר, היא הרי הייתה תלמידה שלך. החלטנו לפנות קודם אליה כי שמענו שאתה לא בכושר, במחשבה לאחור אולי טעינו, בכל מקרה היא עכשיו בצרות ומאוד זקוקה לעזרתך."

"אתה רוצה להגיד לי ששלחת אותה למקום כזה בלי תגבורת?"

"אני לא יכול לומר לך יותר כעת, את שאר הפרטים תקבל לאחר שתגיע לשטח."

בעזרת קרן לייזר המועברת דרך יהלום הנמצא רק במכרות קונגו. השגת היהלום, משמעה סיכויים גדולים יותר של חברת "טראואקום" להשתלט על שוק התקשורת. כך שבנוסף לכל הצרות אתה צריך גם למצוא את היהלום שהם מחפשים.

המשחק דומה ל-"PHANTASMAGORIA", "PANIC IN THE PARK" ודומיהם. הוא מלווה בגרפיקה ריאליסטית ובסאונד מהסרט. אהבתי מאוד את הגרפיקה שלא מנסה להתחכם אלא בנויה בצורה פשוטה ונעימה לעין. בניגוד למשחקים אחרים הוא לא קל, ולוקח לא מעט זמן עד שמבינים מה צריך לעשות על מנת להתקדם מעבר להתחלה.





ביכולתך לחדור אל מוחו וברגע שתעשה זאת תצפה בהמשך השיחה מנקודת המבט שלו, וכך תראה את

עצמך, משוחח איתו. מסובך? לגמרי לא. הטלפאתיה הינה כלי שמאפשר לך להיות במקום מסוים מבלי להיות בו באמת. כלומר, אתה למעשה יכול להיות במקום סגור, כמו תא כלא, להיכנס למוחו של הסוהר שיוצא החוצה לטייל ומשם לחדור למוחו של עובר אורח, וכך "לדלג" בין מוחות של אנשים שונים בעיר עד שתיתקל באחד מהחשודים שלך, וכל זאת מבלי לעזוב את תא הכלא.

הסיום

המשחק יוכרע במשחק לוח פסיכופטי שלך כנגד ה-BAD GUY הראשי. כל פיון במשחק מסמל זיכרון שאותו "מצאת" אצל מישהו או בחפץ כלשהו במהלך המשחק. לעומת זאת, כמה זיכרונות ילדות לא נעימים שלך עולים וצפים במהלך הסיפור. ואתם, כמו במשחק שח, מתקיפים זה את זה בזיכרונות השונים, כשכל אחד מנסה לשסות בשני את פחדיו הגרועים ביותר. PSYCHIC DETECTIVE הוא רעיון מקורי לסרט אינטראקטיבי, אם כי האינטראקטיביות היא חלקית בלבד. לעומת זאת, בניגוד למשחקי QUEST והרפתקה אחרים, שלאחר הפיצוח לא תשחק בהם שוב, ב-PSYCHIC DETECTIVE תוכל לשחק שוב ושוב, ובכל פעם לבצע בחירות שונות בסרט ולגלות עוד חלקים בסיפור.

המון סוגים של "סרטים אינטראקטיביים". בניגוד לרוב הסרטים/משחקים האינטראקטיביים בהם אתה רואה קטע וידאו, הקטע קופא ואז מופיעות לפניך מספר אפשרויות בחירה (קטעי הווידאו ב-3 WING COMMANDER).

כאן הלכו צעד אחד קדימה עם האינטראקטיביות - מכיוון שאתה דמות פעילה בסרט, ומבחינתך הסרט הוא העולם בו הדמות נמצאת, אין אפשרות "להקפיא" את העולם ולכן הסרט לא קופא או עוצר, אלא נמצא בדינמיקה מתמדת. הסרט מתקדם ללא הפסקה ודברים יקרו אם תפעל ואם לא.

הפעולות שלך (או חוסר הפעולות שלך) ישפיעו על השתלשלות האירועים, אם למשל אתה מקשיב לשיחה, על המסך מופיעות אפשרויות שונות (לקיחת חפץ מסוים, מעבר למישהו אחר וכו'), שניתן להפעילן מבלי להקפיא את הסרט. תוכל להתעלם מהן ולהמשיך לעמוד ולהאזין לשיחה, ותוכל לנקוט באחת מהפעולות כמו להתערב בשיחה או לבדוק חפץ מסוים. האפשרויות המופיעות גם הן דינמיות, אם למשל דמות מסוימת נכנסת לסלון תופיע אפשרות לדבר עימה או לנסות ולחדור למוחה בטלפאתיה. אם הדמות תחליט לעזוב את החדר לאחר כמה שניות, האפשרות תיעלם.

הטלפאתיה וצנעת הפרט

ב-PSYCHIC DETECTIVE טלפאתיה מתוארת כראיית העולם (ושמיעתו) מנקודת המבט של מישהו אחר. אם אתה עומד ומשוחח עם מישהו,

מאת: דוד זילברשטיין

ב-PSYCHIC DETECTIVE של ELECTRONIC ARTS אתה מנסה לפתור תעלומה בלשית על ידי חקירת דמויות, תשומת לב לפרטים ופלאשבקים פסיכופטיים על-טבעיים. ניסיון נוסף לקרום עור וגידים למושג "סרט אינטראקטיבי", תוך כדי שימוש בטכנולוגיות מולטימדיה עכשוויות.

הגורל

ל-ERIC ROBERTS תמיד היה חוש שישי. הוא רק נגע בחפץ ו-בוים! מייד היה רואה בעיני רוחו "פלאשבק" של האדם שהחפץ שייך לו. זו יכולת, זו מתנה, זה הגורל שלו - ו-ERIC ROBERTS היה מספיק חכם להבין שעם הגורל לא מתווכחים. זו הייתה הסיבה שהוא לא הסתיר את כישוריו ועבד בתור בדרן סוג ב' המשתמש ב"על-טבעי", על מנת לנחש פרטים על הקהל שלו. זו גם הייתה הסיבה האמיתית שהוא לא סירב להצעת העבודה שקיבל מבחורה יפהפייה ממוצא מזרח אירופאי, עבודה שתכליתה הייתה למצוא שלושה חפצים, חפצים שרוצחים בשבילם...

איך זה עובד?

זהו סיפור הרקע למשחק PSYCHIC DETECTIVE - משחק תעלומה בלשית שכל כולו סרט וידאו, סרט אינטראקטיבי. נכון, שמענו את ההבטחה הזו המון פעמים, ומאז יציאתו של התקליטור לשוק המחשבים כבר ראינו



PSYCHIC DETECTIVE

הבלש שידע יותר מדי





מאת: אידלס דוד

והרי הודעה - מדענים יכולים לגדל חלקי גוף לצרכים רפואיים שונים. לא הרחק מכאן יוקמו חוות מיוחדות לגידול איברים, שדות ריאות, חממות אוזניים, כבדים, כליות וכרמים בהם מעי עם גרון ירביץ.

במשחק FRANKENSTEIN אתה משחק בתור אדם שהפלילו אותו במעשה שמעולם לא ביצע - רצח זוועתי. לאחר שנשפטת במשפט ראווה, תלו אותך והתעללו בגופתך, אתה מתעורר על שולחן הניתוחים בסירתו של ד"ר פרנקנשטיין כשהחלקים החסרים בגופך, הוחלפו בחלקים אחרים מחדר המתים.

מכאן מתחילה המזימה של המשחק. אבל זהו לא משחק פרנקנשטייני מסורתי, הוא רחוק מזה!

הפעם המפלצת (אתה) אינה מוכנה להסתובב כאשר היא זוועת, זוועמת, מפילה חפצים בדרכה ומפחידה ילדים קטנים. אותך הקימו לתחייה עם כל



הזיכרונות והחוכמה שצברת במשך חיך, והדבר ההגיוני ביותר שעליך לעשות הוא להתחיל בניקוי שמך מהאשמה האיומה. זו משימה לא קלה בהתחשב בעובדה שכל מי שייתקל בכך יהיה עסוק יותר בצווחות אימה ופחות בהאזנה לקריאותיך לצדק. מכשול נוסף בדרכך נובע מגישתו של ד"ר פרנקנשטיין (את דמותו מגלם השחקן TIM CURRY באיכותיות יוצאת דופן), מדען מטורף הנוטה למצבי רוח שבהחלט מתנגד לכך שיצירת המופת שלו תסתובב ותייבב על חוסר צדק. למעשה, הוא יירה לך בראש לפני שהוא ייתן לך לצאת לכפר. זוהי הרפתקה חדשנית ומבריקה מבחינה גרפית, אשר מוצגת במבט ראשוני



שלך. כאשר אתה חוקר את הטירה, תמצא את עצמך נאבק בכל מיני בעיות, הנעות בין דילמות רגילות של משחקי הרפתקה לבין ניסיונות מדעיים מבהילים (להחזיר לחיים חלקים של בשר מת). כל זה מלווה בדברי פרשנות על המחשבות הפנימיות ביותר שלך - המלאות ייסורים וחרדה עד מחשבות פילוסופיות של הפרדה בין חיים ומוות, כשהניסיונות שלך להימלט מהטירה נמנעים בדרך כלל על ידי הד"ר.

הסיפור בנוי בצורה מתוחכמת - אתה מתחיל את המשחק מבלי לדעת מה בדיוק עליך לעשות, ובהדרגה אתה בונה לעצמך תוכנית.

למרות אורכו של המשחק, המראות המפוארים, ההופעות המרשימות והרעיונות החדשניים, יש כאן גם נסיגה. הנסיגה היא בממשק (Interface). די קשה לעבור ממקום למקום, המעבר מקצה אחד של החדר לקצה השני מסורבל. המשחק מושתת על מסך מהבהב, והאתרים מכילים מקומות רבים בהם ניתן לעמוד. כוונת המתכנתים הייתה כנראה להפוך את הטירה למקום מציאותי יותר - בפועל זה פשוט מבלבל.

החדר הראשון שתחקור הוא חדר מעבדה קטן, אך הכמות הגדולה של נקודות המבט עליו נותנת הרגשה של מחסן ענקי. ללכת אל השולחן בקצה החדר ובחזרה היא משימה קשה ביותר - בכל פעם שאתה מסובב את הראש אתה מביט על נוף דומה ממבט אחר, עד שבסופו של דבר אתה כבר לא יודע היכן אתה נמצא. אז כנראה שתקדיש את אותו הזמן לאיתור מקומך ולפתרון החידות.



FRANKENSTEIN

מבעד עיני המפלצת

חדש מבית מחשבת

6 חקליטור מולטימדיה

ההכנתעות הקובסות

חווית מולטימדיה לכל המשפחה

- 1 ספר אינטראקטיבי
- 1 תקליטור טבע מדהים
- 1 משחק מילים מרהיב
- 1 תקליטור העשרה
- 1 עיתון מולטימדיה
- 1 תקליטור הפתעות

מטח, קובס, פסטיבל מדיה, ארבעה



קופסת ההפתעות

ענקי המולטימדיה - מחשבת, באג, מטח, וסי.די. מדיה גאים להגיש לך את הפתעת השנה. אוסף לומדות ותוכנות לכל הגילאים במחיר מיוחד.

כדורגל 96

ספורט, מחשבת, צביון



כדורגל 96

משחק הכדורגל המהפכני שקטף את הציונים הגבוהים ביותר ל-1996. "מהיר, חכם, חזק!!!" - Games Master T.V

- | | |
|------------------------|---------------|
| SonyPro - 9/10 | C&VG - 93% |
| OPMagazine - 9/10 | Play - 94% |
| GamesMaster T.V - 93% | GamaPro - 93% |
| PlayStation Plus - 92% | UFG - 93% |
| Total PSX - 94% | XGEN - 92% |

Hugo

ITE

בקרוב!



הוגו

אין צורך להציג, הכוכב הגדול בקרוב אצלך על מסך המחשב.



מחשבת - הרפתקאה שאינה נגמרת

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

להשיג בחנויות המחשבים וברשתות המובחרות ברחבי הארץ



ציטים

HEXEN

אחיו הקודר יותר של DOOM מכיל הרבה ציטים שחלקם יעזרו לכם, וחלקם יהרגו אתכם. צוות החוקרים של WIZ ניסה להתחקות אחר אותם ציטים מסתוריים, והוא מביא בפניכם את תגליותיו המרעישות:

MARTEK - לא כדאי לך לחזור על קוד זה 3 פעמים ברציפות אם ברצונך להמשיך ולשחק.

CONAN - עוד קוד שלא יעזור לך, אך אנו רושמים אותו כאן על מנת להזהירך. קוד זה יגרום לכל כלי הנשק שלך להיעלם.

SATAN - קוד זה יגרום לדמותך לעבוד למצב "בלתי פגיע" (God mode).

NRA - הקשת קוד זה תביא עימה את כל כלי הנשק האפשריים, ותמלא את שני מדי כוח המאנה של דמותך.

CLUBMED - אם בדמותך כמעט ולא נותר כוח, הקש קוד זה על מנת למלא את מד הבריאות ל-100%.

INDIANA - תמלא את כיסיך בכ-25 יחידות של כל אחד מהחפצים האפשריים במשחק.



ואחר כך חזור הביתה ולך לישון. **ביום השני:** צפה בחדשות וסע לשוק הדגים. אחר כך סע לגן החיות וקח משם את הפוסטר ואת הקלטת. כאשר תפגוש ליצן, שאל אותו על תוכניותיו של הפינגווין. חזור הביתה ופענח את הראיות ולאחר מכן סע לבנק והמתן לחצות הלילה. הילחם וחזור הביתה.

ביום השלישי: סע לגן החיות וקח את הפרסומת משם. לך למשרד של שרק וקח את הנייר המקופל ואת הפתק. קח ממשרד ראש העיר את תמונות המסיבה, פענח את הראיות ולך לישון.

ביום הרביעי: צפה בחדשות וסע לשוק הדגים שם תקבל מידע על מגורי הפינגווין. אחר כך סע למשרד ראש העיר וקח את הנוצה, פענח את הראיות וסע לגן החיות. הילחם וחזור לביתך לישון.

שאלות ותשובות

שלמה בן הרוש מחולון שלח מכתב, ובו ביקש מאיתנו לפרסם ציטים או קודים למשחק **COMMAND & CONQUER**.

לצערנו, חברת WESTWOOD שפיתחה את המשחק הזה, יצאה בהכרזה שהיא לא כללה בו ולו ציט אחד קטן, אך הקוראים המתקשים במשחק ובעלי גישה לאינטרנט ישמחו לדעת, כי ישנה תוכנת עריכה קטנה למשחק במספר אתרים באינטרנט ושמה "CCEDIT", בעזרתה תוכלו לשנות נתונים רבים, כגון: הכוח, כלי הנשק, הבניינים, הכסף וכד'. את התוכנה תוכלו למצוא באתר הבא:

<http://adam.com.au/buggy>

המשיכו לשלוח שאלות ובעיות לפי הכתובת הרשומה למטה, ואנו נשתדל לענות על כולן.

כשחשבנו לשנות את מדור הטיפים, לא ציפינו לתגובות נלהבות כל כך. קיבלנו עשרות מכתבים עם טיפים, תגובות, רעיונות והצעות, וכבר אנו מחלקים לחרוצים שביניכם פרסים. ולרגל גיליון ה-60 החגיגי של WIZ חשבנו לפרסם לקט טיפים מגיליונות וויז 1-5, אלא שבסוף ירדנו מהעניין והפעם תמצאו במדור טיפים למשחק "באטמן חוזר", ציטים ל-WARRIORS ו-HEXEN ומספר הפתעות נוספות.

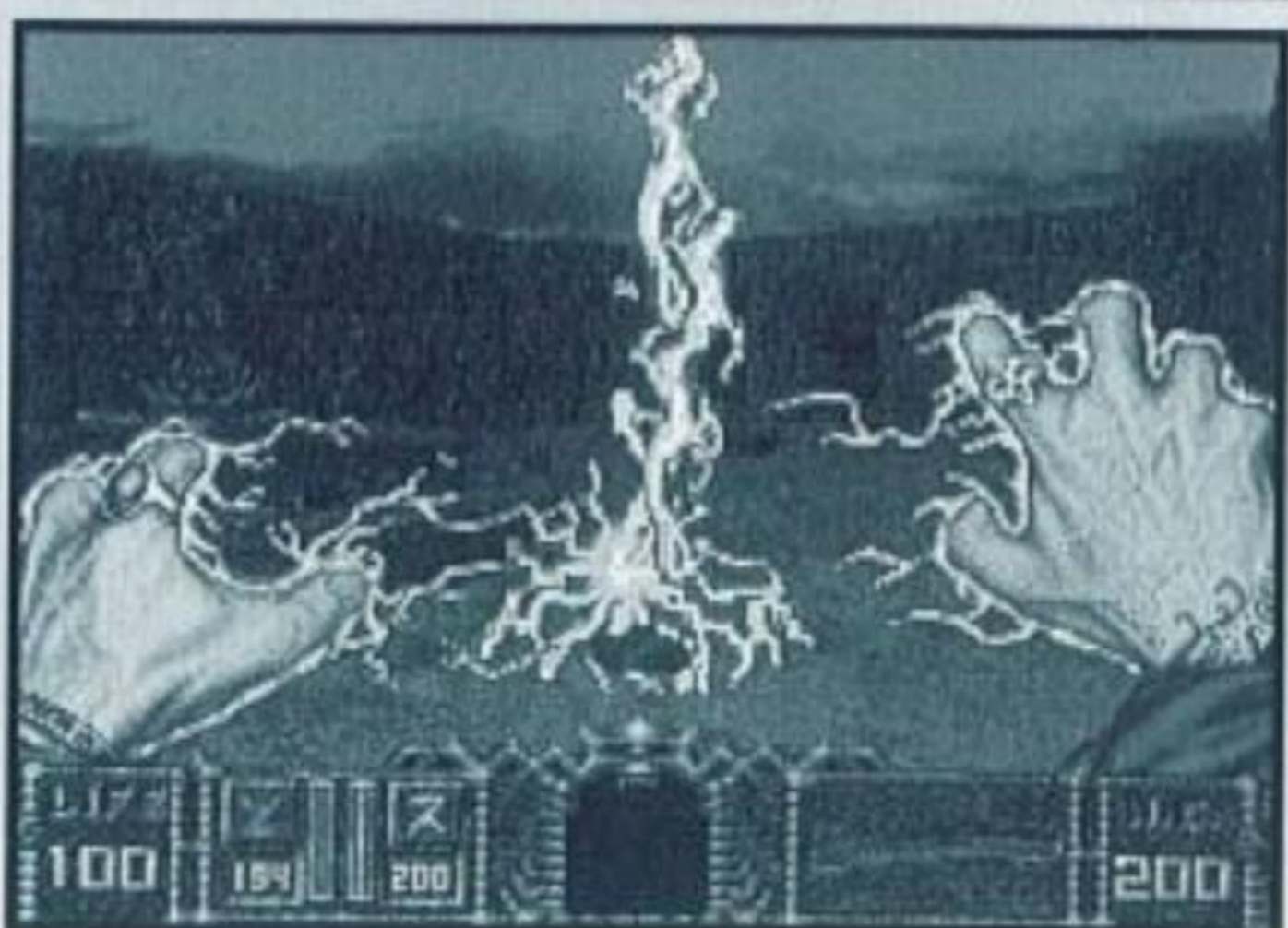
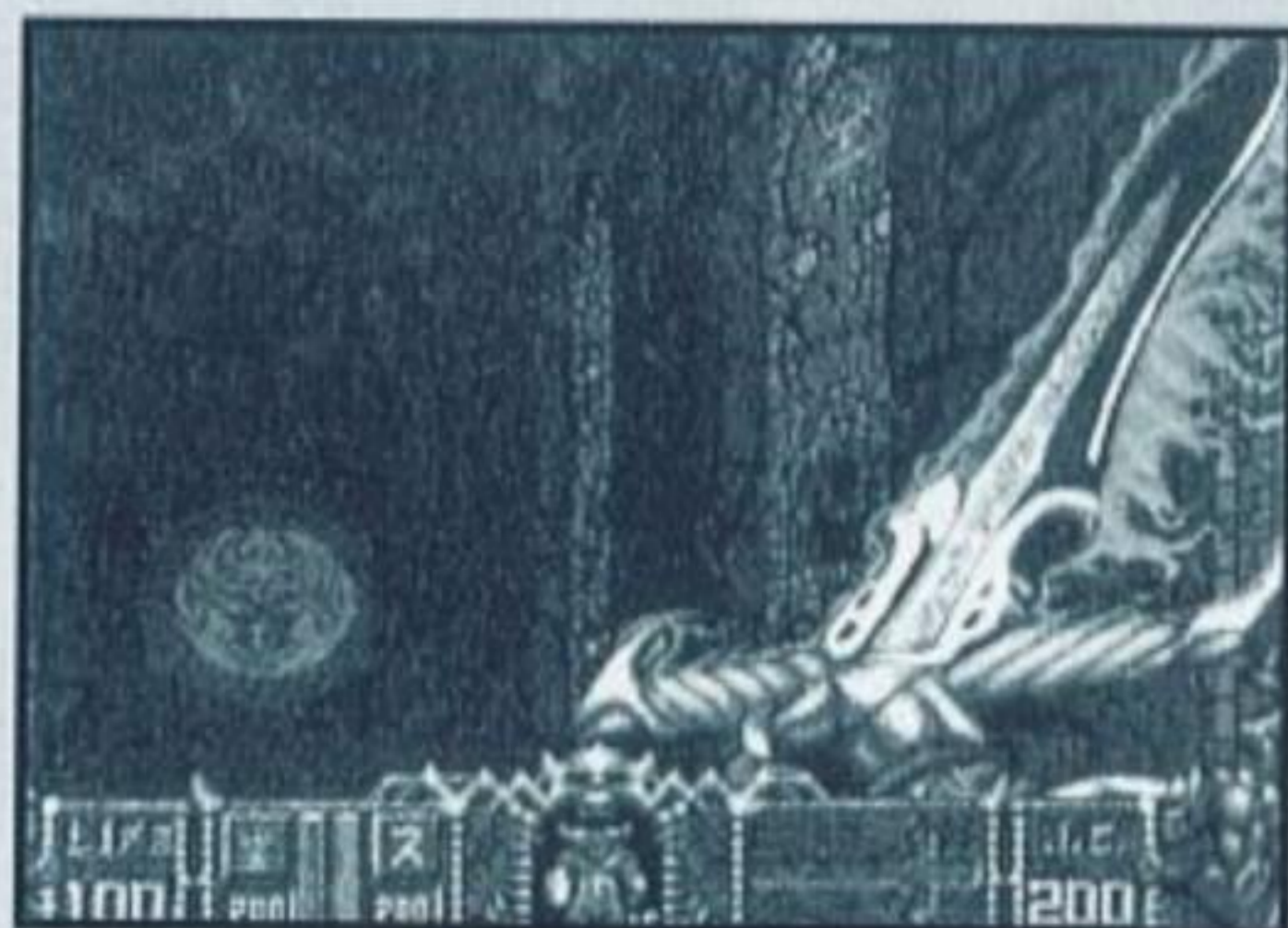
בנוסף, אנו ממשיכים את תחרות השמות. שלחו אלינו רעיונות לשם מקורי למדור הטיפים, והשם שייבחר יזכה את שולחו בפרס.

אורן ואור.



הזוכה שלנו לחודש זה בבובת סטאר טראק הוא... עידן זירמן מרחובות, ששלח לנו עשרות טיפים למשחקים רבים, שמתוכם החלטנו לפרסם את הטיפים למשחק "באטמן חוזר" שחולק לפני כחודשיים בוויז:

ביום הראשון: צפה בחדשות, הצטייד וסע ל-Plaza. הילחם ושאל את הליצנים אודות המנהיג. סע למשרד ראש העיר וקח את הקלטת שליד העציץ. כעת, חזור למערה, הכנס את הראיות ולאחר שתקבל מידע על שוק הדגים, המתן עד להופעת החדשות. סע ל-Downtown, הילחם בכולם





גולי גולית

אזהרה: אנו מזהירים שוב את הקוראים שמומלץ מאוד להכין גיבוי של הקובץ אותו אתם עורכים, על מנת שתוכלו לשחזרו במקרה של תקלה.

UFO

השתמש בעורך קבצים וערוך את הקובץ LIGLOB.DAT שנה את שורת ה-HEX הראשונה בתחילת הקובץ ל-7F, FF, FF, FF. שינוי זה יאפשר לכם למלא את ארנקכם הדל במזומנים.

משימה בלתי אפשרית

דודו טופז אומנם כבר לא מחלק משימות, אבל WIZ כן. ישבנו וחשבנו איזו משימה אפשר להטיל על הקוראים שתצדיק את השם "משימה בלתי אפשרית" ולבסוף מצאנו. מקורו של הרעיון הוא מדור "לאוזניך בלבד" (שמתפרסם מדי כמה גיליונות), ומשימתנו היא: בין הקוראים שישלחו את כל הקודים למשחק המחשב אביש יוגרל פרס מגניב, וכמובן שכל השולחים יזכו בהערכתם של אותם תומכים אומללים. את הקודים ניתן לשלוח לפי הכתובת שבתחתית העמוד.

אנו מוכנים לקבל כל טיפ, רעיון, פתרון, הצעות, תגובות, תשובות לחידות או כל דבר אחר העולה בדעתכם לפי הכתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114. או בפקס 03-5708174, וכמובן לא לשכוח לציין "עבור מדור הטיפים".

חדשות וגם באפשרות לשחק את ELEVENTH - המאסטר של המשחק. בנוסף, קיימים גם הקודים הבאים: CIRCUS - מצב של שני שחקנים בזירה. REPLAY - משחק ב-3D. SNOWHITE - מכוון את שני הלוחמים. NOGAIN - כלי הנשק נדבק ליד. FINALFIVE - קרב בן חמישה סיבובים. NBK - סיבוב אחד. EVILDEATH - מצב אלים. RESURRECTION - מצב אלמוות. EASYSPECIALMOVES - גם זה די ברור. FORQA - לחיצה על F1 תגרום לניצחון בסיבוב. F2 מדלג למאסטר, F3 ו-F5 ממלא את רמת האנרגיה.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO



רוצים לשחק בדמות סודית? אין בעיה. בדקו שאתם במצב ARCADE, עברו למסך בחירת הדמויות והדגישו את הדמויות הבאות לפי הסדר למשך 10 שניות כל אחת: CAMMY, GUILE, T-HAWK, RYU ובחזרה ל-RYU. תהליך זה מצריך מעט השקעה וכדאי לנסות אותו כמה פעמים.

הדמות שתקבלו היא AKUMA.

LOCKSMITH - הקש קוד זה והפסק את החיפוש אחר המפתחות. CASPER - כמו הדמות בסרט המצויר, גם כאן תוכל לעבור דרך קירות. VISITxx - מעבר לשלב אחר במשחק. יש להקיש את מספר השלב הרצוי במקום ה-xx בסוף הקוד. SHADOWCASTERx - אם מאסת בדמות איתה שיחקת, ניתן להחליף את הדמות גם באמצע המשחק בעזרת קוד זה. במקום ה-x בסוף הקוד, יש להקיש את מספר הדמות הרצויה (0=לוחם, 1=כוהן ו-2=קוסם).

MAPSCO - לחיצה על קוד זה במסך המפה, תחליף בין 3 אפשרויות שונות לצפייה במפה. BUTCHER - הורג את כל המפלצות בשלב.

DELIVERANCE - Pig mode (ומי ששיחק במשחק מבין את משמעות המלה לבד).

SHERLOCK - קוד אלמנטרי זה יגרום לכל חלקי הפאזל להופיע. INIT - אם פתאום חשקה נפשך להתחיל את השלב מההתחלה. WHERE - כשמו כן הוא, מציין את מיקומך לפי עמודות X, Y, Z. (לא ברור מדוע זה הכרחי).

NOISE - מראה על המסך מידע לגבי קטעי המוסיקה שמתנגנים ברקע. PUKExx - מציג את אחד התסריטים המוכנים. במקום ה-xx, יש להקיש את מספר התסריט הרצוי (בין 01 ל-99). הקודים המובאים כאן יפעלו אך ורק בגרסת המשחק המלאה (הנמכרת על גבי CD-ROM) ולא בגרסאות DEMO וכד'.

WARRIORS

כאשר מופיע התפריט הראשי הקישו CHEAT. פעולה זו תוביל אתכם לתפריט נוסף שבו תוכלו לבחור ב-4 דמויות





מסתורין

צאד אורדן ומיאו שאלה

מאת: דוד זילברשטיין

כשהתוכנה מתפתחת במהרה ומנצלת את כל המשאבים שהחומרה מספקת לה, קניין משחקי המולטימדיה מוצף בתקליטורים המבטיחים לו את הגרפיקה הטובה ביותר, קטעי וידאו מובחרים ומוסיקה משגעת. מה שלא מובטח, היא התחייבות שלא יניח את המשחק על המדף לאחר שלושה ימים.

בתקופה בה המשחקים הופכים מרהיבים יותר וקשים פחות, חברת SIERRA מביאה QUEST חדש. ללא ויתורים ופשרות בתחומים הגרפיים והקוליים, מגיע המשחק SHIVERS, שמעביר הרבה יותר משלושה ימים עד שהוא מגיע למדף.

???

משחר הימים בני אדם מועסקים בהתמודדות עם אתגרים לוגיים, בפתרון בעיות מורכבות ובתשובות לשאלות





אמין שאינו אוסף חידות. אפקטים קוליים כגון: אוושת רוח, יללות תן, צרחות, חריקות דלתות, התנשפויות ועוד ועוד צלילים וקולות, שומרים על עירנותנו וחדרתנו בזמן המשחק.

הפספוסים

מטרת המשחק היא להחזיר את כל השדים המרושעים לכלי החרס המתאימים. איתור כלי החרס המתאים לשד ואופן השגתו מהווים את האתגר הממשי במשחק. כמו בכמה ממשחקי SIERRA האחרונים, נדרשת קריאה של לא מעט חומר כתוב במהלך המשחק - גזרי עיתונים, ספרי כישוף, ספרי ארכיאולוגיה, היסטוריה וכו'. במשחקים האחרים שדרשו קריאה כזו, כמו GABRIEL KNIGHT II ו-SWAT POLICE QUEST, הטקסט הופיע בצורה בהירה, גדולה וקלה לקריאה. ב-GABRIEL KNIGHT II לדוגמה, לא ממש קוראים - לחיצת עכבר גורמת לדמות להקריא את הכתוב. ב-SHIVERS לא רק שהדבר אינו אפשרי, אלא שהטקסטים מובאים בגודל לא נוח לקריאה ובצפיפות וחדות גרועים. כמה קטעים אף כתובים בכתב מחובר ומסולסל שממש קשה לפענח.

חוויה

SHIVERS הוא משחק חווייתי. כשקנית אותו, עליך לנטוש זמנית את כל המשחקים האחרים ולהיסחף עד לסיום הנחשף. החוויה כוללת שעות של מאבקים עם חידות עיקשות המסרבות להיפתר, פאזלים סבוכים הגובים את מחיר פתרוןם בכוסות קפה לתוך השעות הקטנות של הלילה, ופתרונות נעלמים שאתה מחפש בקדחתנות שעות אחרי שכיבית את המחשב.

שב"שעה האחת עשרה" וב"אורח השביעי" ישנה הפרדה ברורה בין המשחק (החידות) לסיפור (קטעי הווידאו והטיול בבית הרדוף), ואילו ב-SHIVERS ממש כמו ב-MYST, סיפור העלילה משולב עם קטעי החידות.

מוזיאון לנסתר ולמוזר

לא לגמרי ברור מי הדמות שאתה משחק ב-SHIVERS, סביר להניח שמישהו בשנות התיכון המאוחרות, או בשנות הקולג' המוקדמות. מסיבה כלשהי אתה "מקשקש" לחבר'ך על המוזיאון הנטוש בקצה העיירה. לבסוף, ערכו איתך חבר'ך התערבות המחייבת אותך לבלות לבד לילה שלם במוזיאון הנעול (גם כן חברים). המוזיאון נבנה על ידי פרופ' WINDLENOT המוזר. הוא תכנן לבנות מוזיאון של מוצגים מוזרים ומסתוריים מכל העולם, אך משום מה המוזיאון מעולם לא נפתח לקהל ודלתותיו נעולות. לאחר שתצליח לחדור למוזיאון (תוך שתיים שלוש חידות), תגלה שכל אותן שמועות לגבי ילדים קטנים שנכנסו אל שטח המוזיאון ולא שבו אכן נכונות. בנוסף לכך, תגלה את האמת אודות פרופ' WINDLENOT, ועל השדים המוזרים אותם ניתן לכלוא רק בעזרת אוסף החרסים העתיק שנמצא בנבכי המוזיאון.

חשוב לזכור שלא מדובר במוזיאון רגיל. פרופ' WINDLENOT רצה לשעשע את לקוחותיו ובכדי להיכנס לחדרים עליך לפתור חידות ו/או פאזלים מוזרים, כשהחדרים הפרטיים של הפרופסור מוגנים במערכות אבטחה המורכבות מחידות היגיון שונות ומשונות.

למראית עין (ולמשמע אוזן)

המשחק פועל תחת Windows ובנוי בגרפיקה חדה להפליא. העובדה שהוא תומך ב-256 צבעים בלבד קצת מאכזבת, אך התמונות עדיין נראות מצויין. דווקא תחום האפקטים הקוליים זכה לתשומת לב מיוחדת, מתוך כוונה ליצור משחק אימה

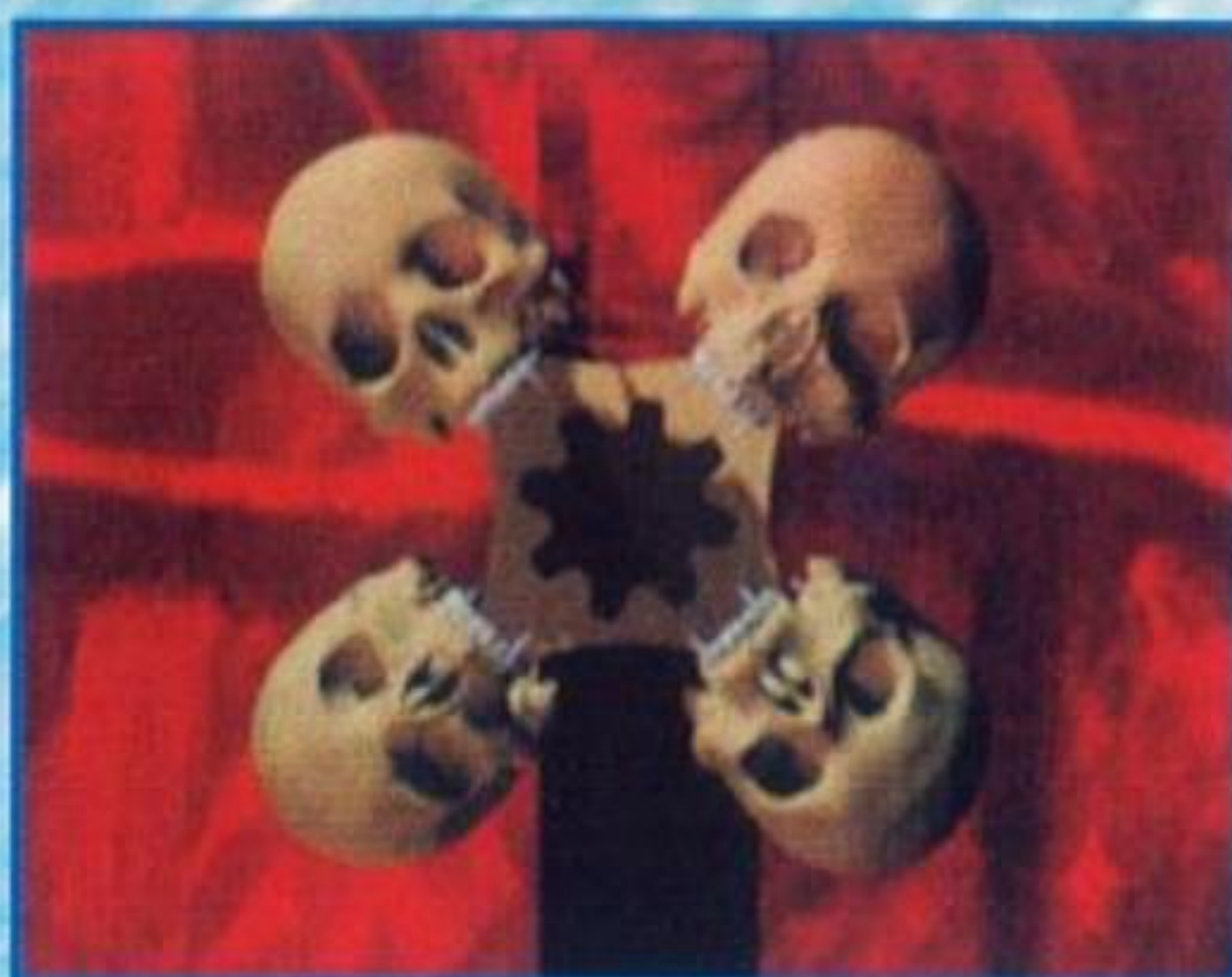
קשות. מהיום בו שאל הספינקס את אדיפוס "מה קם בבוקר על ארבע, בצהריים על שתיים ובערב על שלוש?" עד לעת בה חד בילבו באגינס לגולום "מה יש לי בכיס?", לא הפסיקו בני אדם להתעמת עם חידות. כל היסטוריית המין האנושי והתרבות האנושית, גדושים ורצופים מיני חידות, קושיות, אתגרים ופאזלים מפאזלים שונים. מה יש בהן, באותן שאלות קשות, מכשילות ומציקות, שכל כך מושך אותנו? הגירוי האינטלקטואלי שלנו? ההנאה מההתמודדות או אולי הסיפוק שבפתרון?

כמו כל תחום בידורי בימינו, עולם משחקי המחשב אימץ את החידה כחלק אינטגרלי ממוצריו. נושא הדגל בשימוש בחידות הוא ז'אנר משחקי ה-QUEST וההרפתקה כמובן, משחקים המהווים מעין חידות לוגיות כשלעצמם, ומשלבים בתוכם חידות במבנה ה"קלאסי". משחק אחד שבולט בתחום, הוא בוודאי המשחק MYST של חברת BRODERBOUND בשיתוף עם CYAN - משחק QUEST עלילתי שכל כולו הורכב מחידות שעומדות בפני עצמן. כמובן שגם אז היו מתכנתי CYAN מספיק חכמים כדי לדעת, שעליהם לתפור הכל טוב טוב בגרפיקה מדהימה - וכך עשו.

כיום, חברת SIERRA שלא מפסיקה "להפציץ" במשחקים מכל הסוגים, מוציאה לשוק את המשחק SHIVERS, משחק אימה בגרפיקה חדה ומדהימה המעניק לנו סדרות של חידות. חלקן, אגב, וריאציות על חידות קלאסיות מוכרות (כמו משחקי בול פגיעה) וחלקן, חידות מקוריות לחלוטין שטרם נראו על מסך המחשב.

השילוב הנכון

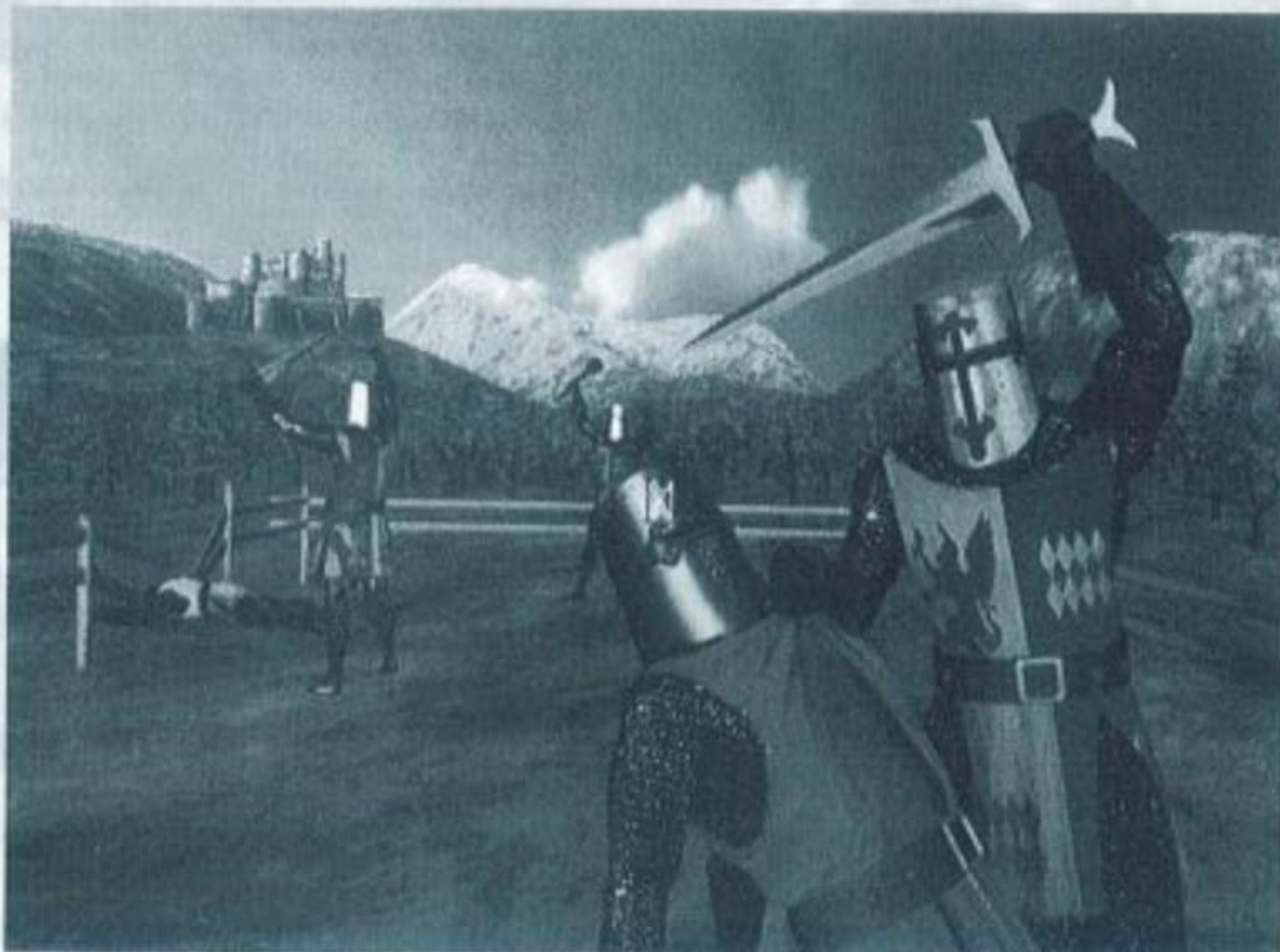
"האורח השביעי" ו"השעה האחת עשרה", הם לכאורה בעלי נתונים דומים לאילו של SHIVERS - סיפור אימה המוצג בטכנולוגיית מולטימדיה מרהיבה וחדשנית, כשהמשחק הוא למעשה גיבוב של חידות. במבט מעמיק יותר נראה





CONQUEROR

החי לפי החרב, מת לפי הענבו



להגדילה עליך לפתח ולנצל היטב את הטירה, הכפר, החווה והיער שלך. כדי להשיג זאת אתה צריך, איך לא, להשיג עוד כסף וצמיתים.

במסך הטירה אתה בונה את טירתך, חומותיה וכו'. במסך הכפר אתה בונה בתים, דוכנים וכד' עבור התושבים. במסך היער אתה כורת עצים, מקים מכרות ובמסך החווה אתה שותל גידולים חקלאיים ומגדל צאן ובקר. המסכים

הקטנים תלושים זה מזה וממפת המשחק, כלומר, על המפה בה ניתן לראות את שטחיהם השונים של שליטי אנגליה, השטח שלך נשאר כמעט סטאטי והכפרים, הטירות והיערות לא נראים בו, אלא במסכי העזר בלבד.

האסטרטגיה העליונה

ב-CONQUEROR ישנן קרבות שדה בין צבאות ואתה רשאי להרכיב את הצבאות שלך. ישנן שלושה סוגי חיילים: חייל-רגלי, איש-רומח (HALBERDIER) ופרש. המשחק פועל תחת ההיגיון הפשוט שלפרש יש יתרון על רגלי בגלל גובהו, לאיש-רומח יתרון על פרש בגלל נשקו הארוך במיוחד, ולרגלי יתרון על איש-הרומח מכיוון שבעזרת חרב ומגן פשוטים וקלים יחסית, הוא יכול לגבור על הרומח המסורבל. על פי שיטה זו אף יחידה אינה יותר טובה מיחידה אחרת, מה שגורם לך לפתח אסטרטגיות ותוכניות לחימה מול צבאות אויב. גם כאן הביצוע לא ממש מוצלח ולמרות שמנשק הקרב תומך גם ברזולוציית 1024X768, החיילים לא

מאת: בן כספי

ב-CONQUEROR, משחק האסטרטגיה החדש מבית SIERRA, אתה מגלם אביר. ביכולתך לבנות ולפתח טירה, כפרים ושטחים חקלאיים, כמו גם להשתתף בתחרויות אבירים ולרכוש כלי נשק ושריונות מכושפים כדי להילחם בדרקון.

מבט קצר על חיי היומיום ב-1086 לספירה.

הדרקון או המלך?

בתחילת המשחק עליך לבחור או לבנות את דמות האביר שתשחק. את איכותו ואופיו של האביר ניתן לקבוע לפי מספר תכונות - כוח, זריזות, כוח-סבל, אומץ, הגינות וכו'. התכונות נקבעות כשילוב של "זריקת קובייה" רנדומלית וסדרת שאלות אופי אמריקניות.

לאחר שבנית דמות אתה יכול לבחור באחת משתי דרכים. האחת, לכבוש טירות, לספחן לשלטונך ולבסוף לצאת למתקפה על לונדון ועל טירתו של המלך ויליאם. הדרך השנייה היא לצאת לתחרויות המתרחשות בכל חודש בעיר אחרת, להשתתף בקרבות רומח וסיוף מול אבירי אנגליה, ולהרוויח כסף ומידע שיאפשרו לגלות מהם החפצים שעליך להשיג, כדי לנצח את הדרקון ולהיות לאלופו של המלך (KING'S CHAMPION).

SIM CITY בימי הביניים

ב-CONQUEROR אתה מפתח את המחוז שלך בעזרת 4 מסכי עזר - מסך הטירה, מסך היער, מסך החווה ומסך הכפר. כל אובייקט עולה כסף ודרושה כמות מסוימת של פועלים (SERFS) כדי להקימו. כמובן שגם כסף (SHILLINGS) וגם צמיתים נמצאים בכמות מוגבלת, שכדי

"חכמים" מספיק כדי לעקוף חיילים אחרים, וכתוצאה מכך הם "נתקעים" ועומדים בחוסר מעש באמצע שדה הקרב.

טירה בתלת ממד

CONQUEROR מאפשר לך לכבוש את טירותיהם של אויביך. בעזרת קומץ מאנשיך תיאלץ לסייר בטירה, להביס את השומרים ולחסל את שליט הטירה. כל זאת נעשה בתשתית גרפית תלת ממדית ממבט ראשון, כמו ב-DOOM או CYBERMAGE. לזכותה של SIERRA יאמר שהתשתית ה-DOOM-ית הפשוטה לכאורה, תומכת בדלתות סודיות, חפצים, מלכודות, מגוון רחב של כלי נשק והטלת פקודות על דמויות אחרות.

CONQUEROR הוא משחק האסטרטגיה היחיד שאני מכיר לתקופת ימי הביניים, המשלב בתוכו אספקטים של אסטרטגיה צבאית, ניצול משאבים ומשחק פעולה. עם זאת, כל אחד מהאספקטים האלו רחוק מלהיות מצוי, אם כי הוא כן מכיל כמה נקודות מקוריות וחדשניות בשילוב בין אסטרטגיה ל-QUEST.



כדי לשנות את התפתחות האירועים. המנשק שונה במקצת ממנשקים אחרים אליהם כבר הורגלנו - השליטה

בחללית מתבצעת באמצעות הזזת ידי הדמות הנשלטות בעזרת העכבר. למרות ששיטה זו עלולה להיראות בהתחלה מוזרה מעט, קל להתרגל אליה, ותוך מספר דקות תגלו שקל מאוד לשלוט בכל הפונקציות הקיימות בחללית.

בנוסף להיותו משחק אסטרטגיה, המשחק מאפשר גם קרבות חלל, אומנם לא מדהימים במיוחד (זה עדיין ל א WING COMMANDER), אך נחמדים מאוד המאפשרים בנוסף לאפשרויות של בקרת נזקים ותיקונם, אפשרויות של כלי נשק שונים ותמרוני התחמקות.

כדי לעזור לך, החללית מצוידת במחשב-על בעל אינטליגנציה מלאכותית הנקרא אנגוס, ועצותיו ילוו אותך לאורך המשחק. הגרפיקה במשחק ברורה וחדה, משלבת תלת-ממד ומלווה באפקטים קוליים מגוונים.

המשחק הוא משחק אסטרטגיה הדורש חשיבה רבה ומשלב קרבות חלל ואפקט נסיעה בזמן, המוסיף לתכנון האסטרטגי הדרוש. דרישות המערכת אינן תובעניות מדי ומלבד 8 מגה של זיכרון כל מה שתצטרכו הוא מעבד 386, כונן CD-ROM וכרטיס קול.

הכוכב המתאים לכל גזע. בהמשך, תיאלץ לפתח את כל ארבעת הגזעים, ובו זמנית להיזהר מהמיקרואידים ואפילו מדמותך מהעבר, שתנסה לפגוע במאמציך.

במהלך המשחק תוכל לשלוט בעתידו של כל גזע על ידי בעיות הגזע וקביעת המשך התפתחותו. לאחר כל שינוי שתבצע תחל "סופת זמן", שלאחריה ישתנה עתיד הגזע ואת המשך התפתחותו תוכל לראות דרך החללית שלך. במידה ובעתיד לא תהיה מרוצה מאופי התפתחות הגזע תוכל לחזור לעבר ולשנות כיוון זה.

בכל כוכב שתיישב עומד לשירותך נציג מיוחד, ואיתו תוכל לתקשר בכל זמן

מאת: אור פלג

במהלך טיסה שגרתית בין יופיטר לכדור הארץ, אתה קולט הבזק אור חזק ומוצא את עצמך בחללית זרה, מוקף יצורים שונים כשמולך ניצב חייזר...

בעוד אתה מנסה להתאושש מההלם פונה אליך החייזר ומסביר לך שהגעת לחדר שבו הזמן עוצר מלכת. כמו כן, מסתבר שהיצורים מסביבך נמצאים בחדר זה כדי להימלט מסכנת ההכחדה האורבת להם בחוץ. החייזר מספר לך שגלקסיית אשלון, ממנה הוא הגיע, נמצאת בסכנה ושעליך להציל אותה מהמיקרואידים - אם לא תעזור לו, הגלקסיה שלך תהיה הבאה בתור.

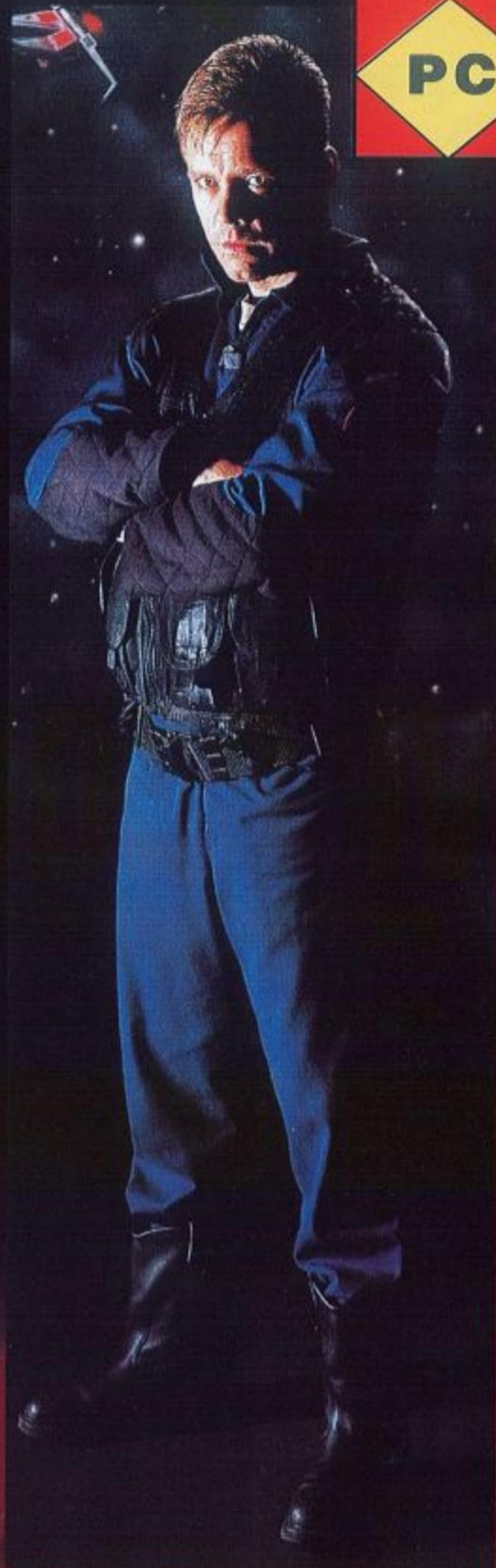
לאחר שהסכמת למשימה, מעביר אותך החייזר לחללית זרה ומשגר אותך חזרה בזמן, כשלפניך שתי מטרות: ליישב ארבעה גזעים שונים בגלקסיית אשלון ולגרום להם להתפשט ברחבי הגלקסיה באופן שווה, כך שיגנו על הכוכב וימנעו את פלישת המיקרואידים. מטרתך השנייה היא לפתח את הטכנולוגיה שלהם, על מנת שיוכלו לפתח את הרכיבים שיאפשרו לך חזרה בטוחה הביתה.

בתחילת המשחק תמצא את עצמך במערכת אשלון על כוכב הבסיס AXIS - ממנו תצא ליישב את הכוכבים ואליו תברח במקרה וקרבות החלל לא ייטו לטובתך. מטרתך הראשונה היא למצוא כוכב ריק וליישב אותו בעזרת אחד מארבעת הזרעים שברשותך, כל אחד מהזרעים שייך לגזע יצורים שונה ומיוחד, כשעליך למצוא את



MILLENNIA

גיסע בזמן



מאת: דוד זילברשטיין

המלחמה נגד ה-KILRATHY הסתיימה. קולונל כריסטופר בלייר פרש לטובת חיי איכרות שלוים. הוא היה משוכנע ששום דבר בעולם לא יגרום לו לחזור אל תא-הטייס. אך כשאדמירל טולווין שמע, כי בקצה הגלקסיה ישנה קבוצת פיראטים רצחנית שמשמידה אלפי בני אדם חפים מפשע בעזרת טכנולוגיה חדשנית ומדהימה, הוא ידע שיש רק אדם אחד שיוכל לעזור לו. וכך מצא את עצמו קולונל בלייר, מתייצב לראשונה לשירות מילואים.

משחק המשך או לא משחק המשך

פעם, לפני הרבה שנים, בתקופת משחקי התקליטונים, היה משחק בשם WINGCOMMANDER. הוא היה בנוי כמו סימולטור של טיסה שלמעשה ערך קרבות בין חלליות ולא בין מטוסים. לכל זאת רקמה חברת ORIGIN המשובחת סיפור עלילה של מלחמה ביצורים זרים שנקראו ה-KILRATHY (אנשי חתול מגודלים), והנה לכם משחק שהפך ללהיט. מייד באה המשך, WING COMMANDER II, בו העלילה כבר תפסה תפקיד חשוב יותר - במשחק זה שיחקת בתור מייג'ור בלייר שנלחם על כבודו כי נחשד בהשמדת ספינת אם ידידותית, ה-TIGER'S CLAW. המשחק עצמו התפתח, הכיל מספר מגוון של ספינות תותחים וסוגי טילים, כשלמעשה על הבסיס של WING COMMANDER 2 רבים כמו: PRIVATEER, ARMADA, RIGHTOUS FIRE WING COMMANDER ACADEMY ואפילו STRIKE COMMANDER שהיה בעצם מדמה טיסה של F16. ואז, לאחר

התפתחות כונן התקליטורים בעל המהירות הכפולה, ORIGIN הביאה לעולם את WING COMMANDER 3 על גבי 4 תקליטורים, שמעבר לקביעת סטנדרט חדש בעולם הסימולטורים (גרפיקת פוליגונים ב-SVGA, כלומר ברזולוציית 640 X 480) הוא היה סרט אינטראקטיבי. בקטעי הווידאו במשחק, שהיו מוקרנים בין המשימות, יכולת לבחור בין שתי אפשרויות תגובה בכל מצב נתון. מנגנון זה קבע את טיב המשימות שתבצע והשפיע על התפתחות העלילה.

ב-WING COMMANDER 3 ספינת החלל "קונקורדיה" הושמדה, ואדמירל טולווין תלה בכך את האשם (לא באופן רשמי) וסיפח אותך לספינה נידחת - ה"ויקטוריה", בקצה שכוח-אל של הגלקסיה. עם הצבתך ב"ויקטוריה" התמלא האזור באויבים מצבאות KILRAH, ושוב היית במרכז העניינים. רק מאוחר יותר התברר שמאחורי ההתקפה עמד הנסיך הקילראטי, שראה בכך אויב אישי שלו מאז WING COMMANDER 2. בסיום 3 WING COMMANDER הפצצת את KILRAH, המלחמה הסתיימה, היית לגיבור גדול והעיר שושן צהלה ושמחה.

ב-WING COMMANDER 4 עברו כמה שנים מאז המלחמה, הצבא פורק לכאורה והוא למעשה קיים תחת השם "הסוכנות לכוננות אסטרטגית" (STRATEGIC READINESS AGENCY), בראשות אדמירל טולווין. בעולמות השוליים של הגלקסיה, דברים מוזרים מתחילים לקרות, ספינות התקפה המזדהות כספינות של עולמות השוליים, משמידות ספינות המשרתות אלפי אזרחים חפים מפשע באמצעות נשק מתקדם. באסיפה הכללית של הקונפדרציה בכדור הארץ הוקצבו לטולווין שבועיים לבדוק את הנושא.

הכרזת מלחמה של הקונפדרציה על עולמות השוליים עומדת בפתח.

WING COMMANDER IV

א ח י ר ה ח ו ב ש



אחרות, חגיגה אינטראקטיבית לכל מי שמחשיב את עצמו לחובב משחקי מחשב. הכל מובנה בעלילת משחק נון-לינארית,

מסועפת ורחבה, וניתן לשחק כמה פעמים עם עלילה מקורית וייחודית בכל פעם.

שיפורים, שכלולים ושינויים

ובכן, קודם כל אני מוריד את הכובע בפני ORIGIN, על כך שלמרות שלקהל היעד יש כבר מחשבים יותר מהירים מתקופת WC-3, היא טרחה וקיצרה את זמן הטעינה לפני כל המראה אל משימה. השיפור הורגש מייד.

בוטל מסך תא הטייס וב-WC4 אינך רואה את הברכיים והיד שלך על הג'ויסטיק, אלא רק את התצוגה העילית (HUD) ואת החלל. הסיבה לכך היא שהמשחק מחייב רזולוציה גבוהה וכדי לשמור על מהירות שוטפת לכל אורך המשחק (גם במשימות בהן יש כמות גדולה של ספינות), נאלצו לוותר על גרפיקת תא הטייס. יש לעניין יתרון נוסף, התצוגה העילית "גדלה" ועתה, כוונות הירי, הטילים ומערכות הנעילה - מודגשות. הרדאר הקשה לפענוח איתו ORIGIN ממשיכה עוד מימי WING 1 COMMANDER עדיין עימנו, ונראה שאין מנוס ממנו.

רוב כלי הנשק והטילים לא שונו, אם כי התווסף "תותח" מצלמה בו תשתמש לביצוע משימות ריגול ואיסוף מידע.

בקטע של בחירת איש-כנף (WINGMAN) שיטוס איתך, השכלול הוא ביכולת לראות פרופיל מפורט של כל טייס המכיל נתונים עדכניים לגבי יכולת הטיסה, הירי והניווט שלו, כמו גם על אומץ ליבו. נחמד, אם כי כבר נראה במשחק RENEGADE.

להמריא, לטוס ולקנות!

למי שיש פנטזים וג'ויסטיק מתקדם (THRUST MASTER או PHOENIX), כל מה שנחוץ לו היא כמות המצלצלים הדרושים לרכישת המשחק הענק הזה. לשאר דרושה כמות מצלצלים קצת יותר גדולה על מנת לצמצם את הפער.



המוכרים לכם מסדרות טלוויזיה וסרטים שונים. פרט לשחקנים, ההפקה כללה סטטיסטיס, תפאורות, תלבושות, אביזרים, פעלולים ועוד. לא תרגישו הבדל בין פתיח זה לבין סרט קולנוע. האיכות הצילומית של הווידאו מדהימה והקול תומך בתקן של DOLBY SURROUND, כך שאם למישהו מכם יש כרטיס קול שתומך בתקן זה, הוא יוכל ליהנות מתמיכת צלילים גם בשישה רמקולים, ממש כמו בבתי קולנוע משוכללים.

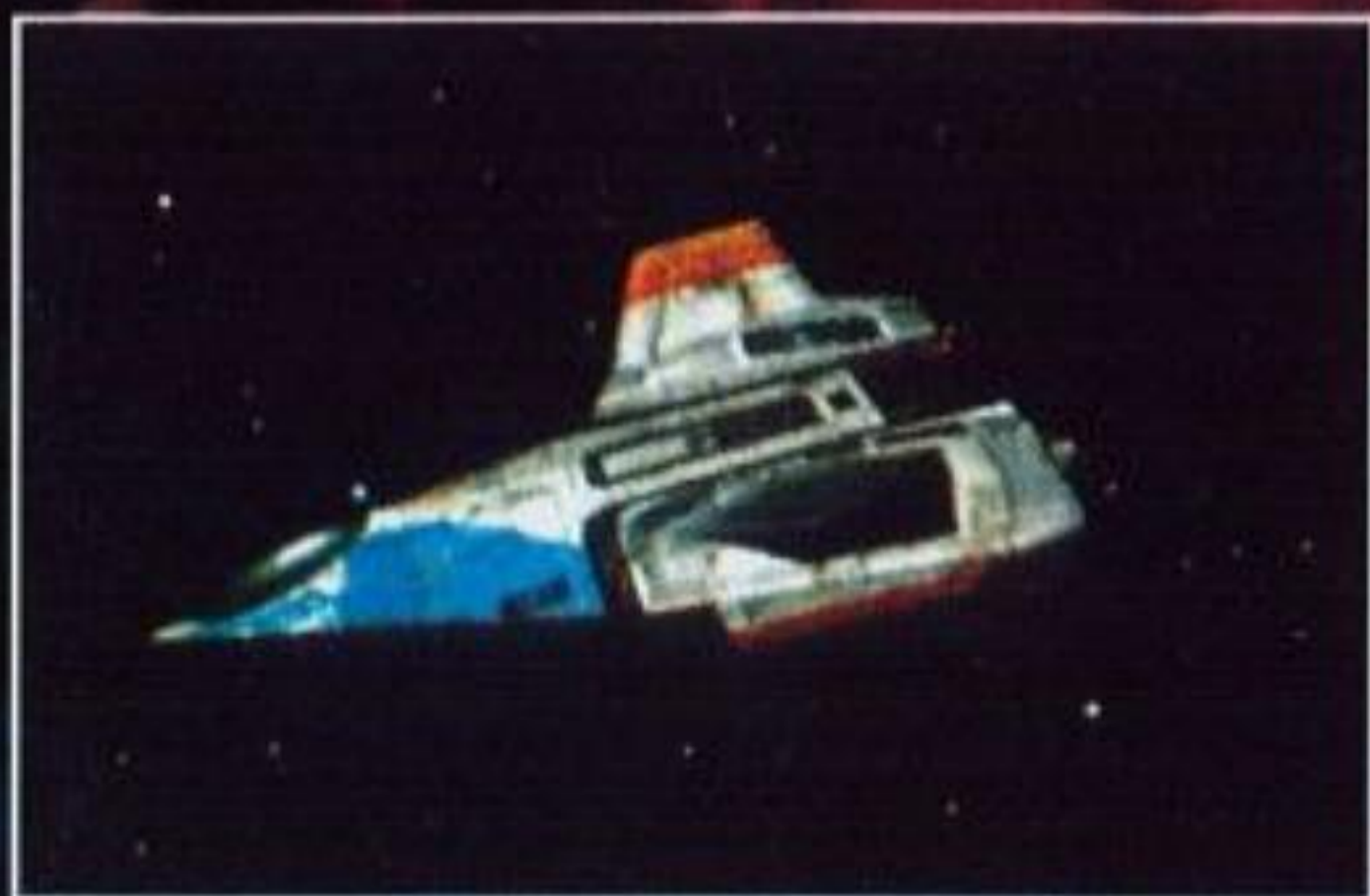
המשחק עצמו ארוך יותר ומכיל יותר משימות. האינטראקטיביות הצליחה להתפשט מעבר לקטעי הווידאו האינטראקטיביים והגיעה לתא הטייס בעזרת מנשק ה-COMMUNICATION (נכון שכבר השתמשו בזה במשחקים קודמים, אך לא באופן כל כך נרחב). אתה אפילו יכול להחליף צדדים במשימה מסוימת ומטרות שסומנו באדום כדידיך הפכו לכחולות, ואילו חלק מן הכחולות שלא מרדו איתך הפכו למטרות אויב אדומות. להצלחתך, כישלונך או הצלחתך החלקית במשימות השפעה ישירה על עלילת המשחק, הן בקטעי הווידאו והן במשימות שלפניך. קטעי הווידאו שעד היום הופיעו רק בין המשימות, מופיעים לעתים במקביל ותוך כדי משימות כשאתה בתא הטייס.

התוצר הסופי כאן הוא משחק סימולציה מצוין בתוך סרט מולטימדיה באיכות ויזואלית וקולית מדהימה, ובמלים

בין כל המקרים הללו, קולונל בלייר (אתה), האיש שהציל למעשה את האנושות משיעבוד לגזע ה-KILRATHY, פרש לטובת עבודת אדמתו של כוכב נידח בפינה זו או אחרת של הגלקסיה, ללא כל מעורבות או גילוי התעניינות בנעשה בשאר חלקי העולם, אלא שטלוויזן יודע שהוא צריך את בלייר כדי לפתור את "העניין" עם עולמות השוליים, ולו רק בגלל דעת הקהל החיובית שהדבר יעורר. אי לכך אתה מוחזר לשירות מילואים תחת פיקודו הישיר של קפטן אייסן, שהיה מפקדה של ה"ויקטורי" ב-WC3 (מגולם על ידי הבוס של מחלקת המחקר בסדרה הקומית "בראש של הרמן"). היה סמוך ובטוח, שכמו במשחק הקודם, גם כאן לא הכל נראה לעין וקח בחשבון שתופתע כמה וכמה פעמים.

יותר ארוך, יותר יפה, יותר אינטראקטיבי

די בהתבוננות קצרה בסרט הפתיח של WC4 כדי להתרשם שמדובר בהפקת ענק בהשתתפות עשרות שחקנים. למי שעדיין לא יודע - קולונל כריסטופר בלייר מגולם על ידי השחקן מארק המיל, הלא הוא לוק סקיינווקר, אביר הג'דיי מטריילוגיית STAR WARS, ואילו את האדמירל טולוויין מגלם מלקולם מקדואל הזכור בעיקר מ"התפוז המכני". תגלו גם כמה פרצופים אחרים





מאת: אירני מיכאל

THE DARK EYE

חלום כחול



הכתובים בכתב מחובר ומעט מטושטש. בהחלט לא פשוט.

בתקופה האחרונה מנסים לעבור בעולם המחשבים לשימוש בתוכנות התומכות בטכנולוגיית ה- CROSS PLATFORM. טכנולוגיה זו מאפשרת לפתח תוכנה בסביבת עבודה אחת, ומאוחר יותר להריץ אותה על סביבת עבודה אחרת. לדוגמה, לפתח ב-MAC ולהריץ ב-PC. THE DARK EYE הוא אחד המשחקים הרציניים הראשונים שאני מכיר, שבנוסף לשימוש בטכנולוגיה זו מאפשר גם למשתמשי PC וגם למשתמשי MAC להשתמש באותו CD-ROM, כלומר לא חשוב איזה סוג מחשב יש לך בבית, תוכל להשתמש באותו תקליטור, יוזמה שלבטח תשמח את בעלי ה-MAC.

לסיכום, זהו משחק מומלץ, המצליח בתקופת גאות של משחקים חדשים לחדש ולהציג פן שונה של התייחסות למשחקי הרפתקאות.



הסיוטים, שם מוצאים רמזים מחפצים אחרים וכו'. כאשר מתחילים משחק חדש מפת ההתקדמות ריקה, ועם הזמן נוספים סימנים נוספים במפה המסמלים את הסיוטים. מעבר בין הסיוטים וחזרה לעולם הרגיל נעשה בעזרת המפה, וניתן להיעזר בה בכל זמן על ידי לחיצה על ESCAPE. אני לא יכול לומר שנתקלתי במשחק באיכות כזו מאז MYST. נראה שהגרפיקאים יצאו מגדרם כדי ליצור אווירה ריאליסטית, אך יחד עם זאת מוגזמת. בניגוד ל-MYST, בו ההתקדמות הייתה תלויה בפתרון החידות המפוזרות באיים, כאן אין חידות שצריך לפתור, אך יש להבין מתוך הרמזים והמכתבים המפוזרים את העלילה המתפתחת.

הגרפיקה איכותית ביותר, הדמויות מצוירות בסרקאסטיות ובהגזמה, העלילה אינה רציפה ומתפתחת באיטיות, ומעבר לכך נדרשת מהשחקן רמת שליטה בינונית ומעלה כדי לשחק. המשחק מלווה בהרבה הסברים קוליים, במכתבים ורמזים

חברת INSCAPE מציעה משחק הרפתקאות שונה ומיוחד - משחק שמצניח אותך לסיפור עם מעט מאוד רקע והסברים, ומותיר לשחקן להבין לבד את העלילה המסובכת שנרקמת סביבו.

התקופה היא ראשית המאה שעברה והמשחק מתחיל בביתו של דודך. לאחר שוטטות ושיחות חולין עם הנפשות האחרות, בני הבית נעלמים לאיטם, והעולם הופך לכחול ובלתי מוכר, עולם המציין את מעבר הדמות שלך מהמציאות לעולם הסיוטים.

העלילה הראשית מתרחשת בעולם המציאות, אחיך רוצה להתחתן עם בת דודתך ודודך מתנגד לכך בתוקף. ראשית, מכיוון שלא נהוג להתחתן בתוך המשפחה ושנית, אחיך מבוגר בהרבה מבת דודתך. ובתוך המציאות הסיוטית הזו אתה משתלב במעברים שונים לדמויות שונות.

לעולם הסיוטים ניתן לעבור דרך כלים שונים המפוזרים בבית ומאפשרים את השתקפות דמותך. כאשר אתה בתוך סיוט תגלה כי עברת לגוף של דמות אחרת בסיפור, ולעיתים קיימת אפשרות 'לזנק' לגופה של דמות אחרת תוך כדי נגיעה בעינה של הדמות השנייה.

צורת הסמן מציינת מה אפשר לעשות במקום מסוים במסך. כף יד פתוחה מאפשרת להשתמש בחפץ המסומן, כף יד סגורה עם אצבע אחת פתוחה, מצביעה על כיוון התקדמות אפשרי, כף יד חצי פתוחה מאפשרת נגיעה בכלים המעבירים לעולם

MAC	PC	דרישות מינימום:
8030\33 MHz	486\33 MHz	מעבד;
SYSTEM 7.1	Windows 3.1	מערכת הפעלה;
מהירות כפולה	מהירות כפולה	CD-ROM
8M	8M תומך -2 Windows 95	זיכרון



Beavis & Butt-Head

טיפשות וירטואליט

מאת: אידלס דוד

כאשר ראיתי את המשחק בפעם הראשונה, חשבתי שזהו חיקוי עלוב לסדרת ה-MTV בדומה ל-WANE'S WORLD בזמנו. אז קודם כל אני מודה שטעיתי, המשחק פותח על ידי אנשי סדרת הטלוויזיה ולכן הוא נראה ונשמע בדיוק כמו על גבי המרקע.

השחקנים המנוסים ודאי ניחשו כבר שזהו משחק הרפתקה בנוסח הצבע ולחץ. אך הנה פירוט קל למי שבכל זאת מתעקש. אתה שולט במשחק רק על ידי עכבר, ניתן לשנות את הסמן על גבי המסך לכל מיני צורות (סימני פעולה) - בהן ניתן "להשתמש" בשטחים מסוימים של המסך. אם למשל, ביוויס ובאט-האד נמצאים בחנות, הפעולות הניתנות (שהן אותן פעולות בכל מסך) הן לראות, להשתמש/לקחת, ללכת, לדבר ותפריט פריטים. אם אתה רואה ילד שמשחק במכונת משחקים בפינה ואתה רוצה לדעת יותר, אז אתה בוחר ב"לראות", מביית עליו את הסמן ולוחץ. אם אתה רוצה לדבר עם בעל חנות, אתה בוחר ב"דבר", מופיעה שורה בחלק העליון של המסך, עם תמונות של שני הגיבורים, ואתה מחליט מי מהם ידבר. במלים אחרות, אתה לוחץ על הבחירה שלך ונכנס למשחק.

אם כן, לכל סימן במשחק יש שני מצבים - אפשרי ולא אפשרי. סימן של דיבור למשל הוא בועה קטנה. אם אתה מחזיק אותה מעל מישהו שניתן לדבר איתו, יופיע סימן קריאה בתוך הבועה. אם

תחזיק אותה מעל משהו איתו לא ניתן לדבר, לא יהיה בה סימן קריאה. הדבר חוסך זמן לאנשים שערב שלם מנסים לדבר עם כיסא. לעומת זאת, מסך הפריטים כולל בתוכו את כל מה שאפשר לאסוף במהלך המשחק - במטרה להשתמש בהם בזמן מהלך במקומות אחרים במשחק. ועכשיו, בחזרה למשחק, אשר מתחיל במוסיקה המסורתית כאשר אתה רואה את TODD (בחור קשוח בעל כתובת קעקע) המזמין המבורגר וצ'יפס. ביוויס ובאט-האד העובדים באותה מסעדה משתוללים למראה אלילם. אחר כך TODD מרביץ להם קצת משום שהם לא שירתו אותו ביעילות מספקת ונוסע משם. לביוויס ובאט-האד בכלל לא איכפת מפני ש"TODD גזע" ו"כתובת קעקע שולטת". עוברים לכיתה לימוד בבית הספר שבו הם "לומדים". הם מסתכלים דרך חלון ורואים כיצד TODD מחליף מלים עם איש מסתורי.

ביוויס ובאט-האד מהרהרים...

באט-האד: "אנחנו חייבים לצאת ולהצטרף לכנופיה של TODD."

ביוויס: "כן. הוא יגיד 'ביוויס, הנה, קח כמה בנות' - הק, הק, הק..."

באט-האד: "מגניבו!"

אתה בכיתה והגיע הזמן לסמן וללחוץ. אם למשל תלחץ "לראות" על החנון של הכיתה שיושב בשולחן הסמוך, יקרה הדבר הבא:

באט-האד: "הק, הק, הק... זהו מארטין... איזה חנון!"

ביוויס: "הק, הק, הק... כן... הק, הק, הק..."

מארטין קורא על קופים, אתה לוחץ עליו...

באט-האד: "וואוו! ביוויס, הנה אמא שלך!"

ביוויס: "בכלל לא, זהו קוף!"

מארטין: "למעשה שניכם טועים, זוהי שימפנזה."

באט-האד "מדבר" עם מורה...

באט-האד: "אא, האם אני יכול כאילו להסתלק כשזה יתחיל לשעמם אותי?"

מורה: "לא, באט-האד. מדע לעולם לא משעמם."

ביוויס: "האם פיצוצים הם חלק ממדע?"

מורה: "במקרה שלך, לא."

בסופו של דבר מטרתך היא להצטרף לכנופיה של TODD, וכדי להגיע לשם עליך לעבור את המנהל אשר שומר על הדלת. הדרך אל ה"חופש" עוברת דרך רמזים המפוזרים במקומות שונים, "דיאלוגים", כמה חידות די קלות ואפילו כמה משחקי פעולה פנימיים (הראשון מעורב ביריקות על מטרות נעות מגג בית הספר).

ללא הדיאלוגים וההומור המוכר, המשחק די קטן וקל אם אתה שחקן מנוסה. מאידך, ההנאה שאתה מקבל היא הרבה יותר גדולה מאשר במשחק הידוע SAM & MAX, המבוסס ברובו על מה שהזוג הטראגי אומר ומבצע בכל קטע. כאן הזוג טראגי הרבה יותר, זוג שלא מסוגל להשתמש במשפט המורכב ממלים, אלא בעיצורים שונים, זוג שמהווה סאטירה חברתית קשה וכואבת על דור שלם, עליך ועליי.

הס כאו וצכש'י כוי, כוי, הקואנז'י סטור

ל'אז'י, בוסקילה, יש'י - יש'י וכל החברה
בקטצ'יס הכי מצליקים - צכש'י - אלזכס בחסה



מזלזל בוסקילה וצכש'י של הקואנז'י סטור כל השנה
באז'י

"ליפה שנה אחת קודם..."

בחופשת הפסה יחתמו חברי הקומדי על המוצר החדש בחנויות:
באג - דיזינגוף סנטר, דינמיקה - קניון איילון,
תל"מ מחשבים - קניון סביונים, קול זאב - קניון מלחה
פרטיים בחנויות

נהמנתו של הלפלפ



PC CD-ROM

KINGDOM



MAGIC

sci™

הקווסט הזה יצחיק אתכם עד מוות

עכשיו החנויות!

עוד לא היה

משחק הרפתקאות

מטורף כזה!

THIEDNY הזרקון הירוק יפיל אתכם פעם אחר פעם עם הפה הגדול שלו בקווסט הזה, בנסיונות חטרי טעם לדובה את PINHEAD הדביל, את הפטל של אלויס (מטרה לענות לו), את הטבתא הטנילית, ועוד הרבה חברות, בנסיון לפתור את התעלומה.

מבצע מיוחד לקוראי "וויז"

CHRONOMASTER

20% הנחה ברכישת משחק המחשב

180 ש"ח
במקום
225 ש"ח



ברשת חנויות



ברחבי הארץ

ירושלים
רח' הלל 6

סנטר
דיזינגוף סנטר 50

דיזינגוף
דיזינגוף 101 ת"א

דיונון תל-אביב
אוניברסיטת ת"א

נס ציונה
קניון האירוסים 58

בר-אילן
אוניברסיטת בר-אילן

אשדוד
קניון אשדוד

כפר-סבא
קניון הצומת

בת-ים
קניון בת-ים

נתניה
קניון השרון



INTRACORP



IBM CD-ROM

המבצע לזמן מוגבל
1/11 עד גמר המלאי



THIS MEANS WAR!

ב ע י ר ה א י ט י ת

מאת: אידלס דוד



Colonel, since we last spoke, Crocodile Ghandi has taken control in both Western Australia and Central America; Mondo Khan's hordes have spread so far West even Genghis Khan would have been impressed; and Sheik Omar now controls the entire Middle East oil supplies.

THIS MEANS WAR הוא אחיו החורג של **COMMAND & CONQUER**. לשניהם אותה האמא, אלא שאם אביו של **C&C** הוא בריון שאינו יודע מעצורים ואוהב להרוס ולהצית, אביו של **TMW** קורא ספרים ואוסף בולים.

משחק מחשב הופץ חינם בכל העולם כתוכנה, והיה לכל כך פופולרי עד שנכנס כמעט לכל מחשב. לא הייתה שום בעיה עד שווירוס שהיה מושתל בו הופעל. התרחשה נפילת מחשבים עולמית ומשבר עולמי ואנרכיה השתלטו על הכל. המשחק מתחיל תהליך איטי של יציאה ממצב האנרכיה, עם המון צדדים יריבים; אתה, כמוכן, מפקד על אחד הצדדים.

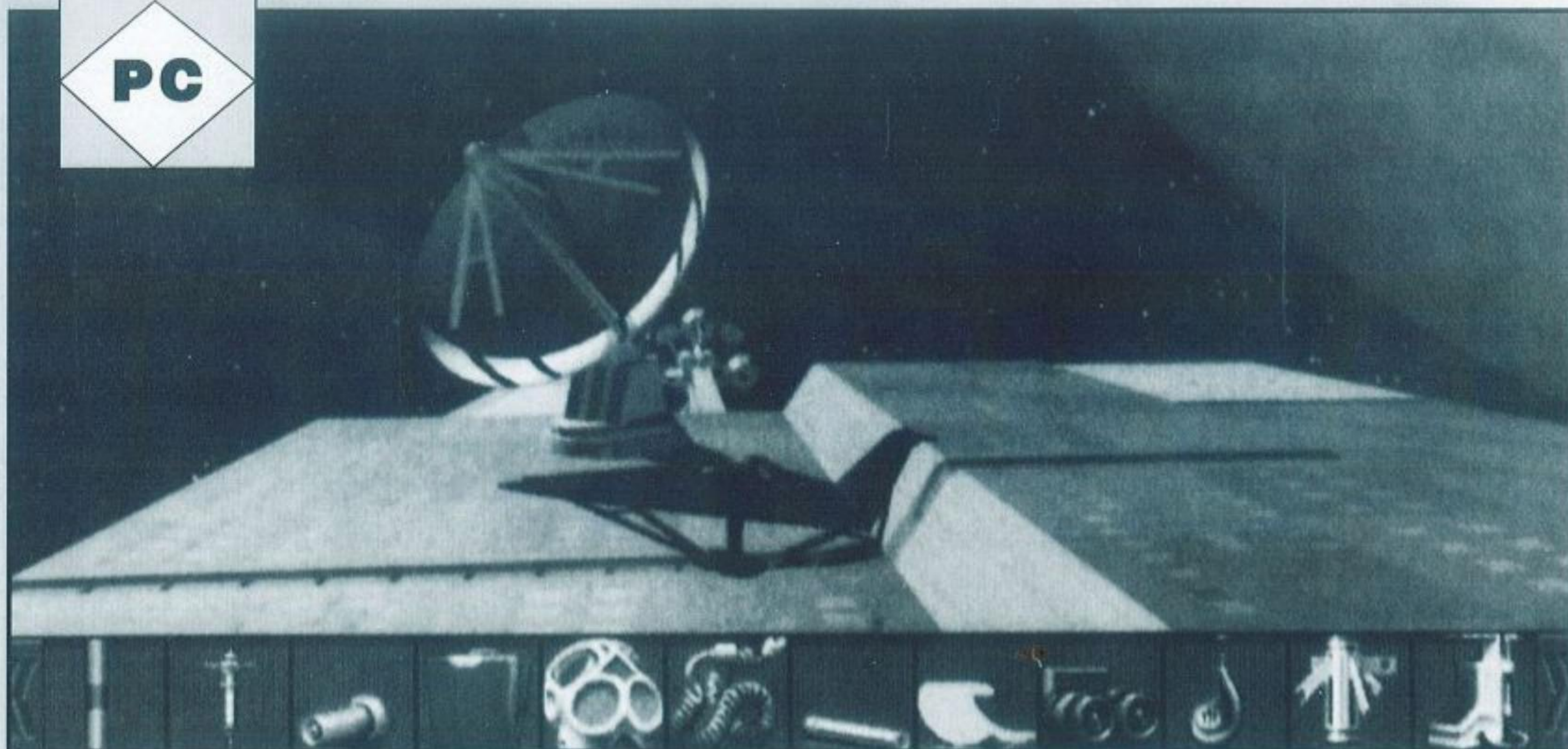
עליך לעשות הרבה דברים דומים ל-**C&C**, אך במהלך המשחק אתה מגלה שיש בו יותר דגש על ניהול משאבים כמו **SIMCITY**. לדוגמה, אתה יכול לבנות חיילים וטנקים רק אחרי שבנית אכסניות לחיילים. לחייליך דרוש עורף חזק, לכן אתה חייב לדאוג לאוכלוסייה שלך, היינו לייצר מזון. כדי שיהיה כוח מניע למפעלי חשמל, אתה חייב לבנות חוות חקלאיות וקידוחי נפט. וכאשר המצב טוב, מה שהיה רק כמה אוהלים יהפוך לקראוואנים, אחר כך לבתים ולבסוף לגורדי שחקים בסגנון **SIMCITY**.

כמו ב-**C&C** מראה השטח מוגבל - אם ברצונך לראות את מה שנמצא מחוץ לנקודת המוצא שלך, עליך לשלוח גשש. בתחילת המשחק יש לך גישה רק ליחידות חי"ר איטיות, ורק בהמשך המשחק יהיו לך יחידות גששים וכו'. המשחק מציג דילמות

כדי להצליח בקרבות כדאי שמחלקת המחקר שלך תפתח יחידות גששים, מהנדסים, חיל רגלים קל וכבד, משאיות עבודה, נחתים, אנשי בזוקה וחבלנים, אופניים לגשש ולקרב, מכונות בנייה, משאיות צבאיות, ג'יפים, רכבי התקפה מהירים, משוריינים, טנקים קלים, טנקים כבדים ובינוניים, טנקים עם טילים, רחפות, תותחים נגררים וניידים, מטוסי קרב, מפציצים ומסוקים. וכל זה מבלי להזכיר אמצעי הגנה לערים, כמו מקלטים, צריחי תותחים וקירות הגנה. לעומת **C&C** המהיר והישיר, **THIS MEANS WAR** הוא משחק איטי, שרחוק מלהיות יצרן האדרנלין האולטימטיבי - זהו משחק שבוער לאט, בעל מנשק שדורש זמן הסתגלות. משתפשים בלפחות ארבע משימות עד שנכנסים לקצב הנכון, הקצב שבו עקומת העניין עולה לשמיים.

שונות - האם לבנות יחידות גששים לא חמושות, לשלוח אותן כדי לגלות את מקומו של האויב או אולי לבנות משוריינים וחיילים לפעולות הגנה במקרה של התקפת פתע? לא חשוב איזו יחידה תבנה, אתה מזיז אותה בדיוק באותה דרך כמו ב-**C&C**. לוחץ על יחידה, גורר את הסמן למיקום המבוקש, משחרר את הכפתור והיא יוצאת לשטח. בנוסף לכך, ניתן לסמן כמה יחידות בו זמנית, אך שלא כמו ב-**C&C**, לחיצה על כפתור ימני מעלה חלון של תפריט קטן הכולל המון פקודות - תפוס עמדה, תקוף, נסוג וכמה פקודות נוספות. לכמה יחידות ספציפיות יש תפריטים מיוחדים - מהנדסים יכולים לבנות גשר על נהר וגששים יכולים להיצמד ליחידת אויב (בתקווה לגלות את הבסיס שלו). אפשר גם לרגל ולגנוב טכנולוגיות מהאויב או להמריד את האוכלוסייה שלו. כך שבסך הכל רשימת האפשרויות די ארוכה.

PC



MISSION CRITICAL

הייפנוך הייצודות

מאת: אורן רביב

השנה היא 2134. כדור הארץ עומד במרכזה של מלחמה עקובה מדם שהחריבה את הערים הגדולות והרסה את האקולוגיה. האו"ם הוא הכוח הרע בעולם ונחוש בדעתו להשתלט עליו.

משלחת של מתיישבים יוצאת במסע נועז לעבר כוכב אחר בניסיון למצוא תרבות ידידותית שתוכל לסייע להם במאבקם לשחרור העולם, או בניסיון למצוא מקום טוב לחיות בו - מקום בו חובשי כומתות תכולות לא יסתובבו ויהרגו אנשים.

וכך יוצאת לה המשלחת בתוך חללית גדולה ומכוערת ושטה בחלל. אלא שלפתע צוות חלליות קרב של האו"ם ומתחילות להתקיף את המשלחת.

בסרט וידאו דרמטי מראים את מייקל דורן ("מסע בין כוכבים") עם שותפתו

בדו-שיח מודאג, כשבו בזמן מרצדות עשרות נקודות ירוקות על צג הרדאר של החללית, נקודות המבשרות על צרות קרבות. סרט הווידאו, אגב, עשוי באיכות גבוהה וגם בעלי ה-486 יוכלו ליהנות מתצוגה טובה.

נקודת המבט במהלך המשחק היא דמויית DOOM - אתה רואה את עולם המשחק מנקודת המבט שלך. אולם בניגוד ל-DOOM, בו כל לחיצה על אחד ממקשי החצים מראה את מה שנמצא באותו מקום, ב-MC אפשר להתבונן רק ל-4 כיוונים: קדימה, אחורה או לצדדים. על כך באה לפצות הגרפיקה המציאותית.

המשחק מגיע על גבי 3 תקליטורים, עשיר בקטעי וידאו יפים שבאים בדיוק בזמן הנכון. המשחק עצמו בינוני ברמת הקושי שלו לרוב השחקנים המנוסים, היות ואין הרבה קטעים בהם נתקעים.

המשחק מתרחש בסיפון 2 של החללית הפגועה, שנראה די נקי ותקין בהתחשב

בפגיעות שספגה החללית. לאחר טיול קצר באותו סיפון אפשר להתרשם מאיכות העבודה שהושקעה במשחק. כמו באנטרפרייז, למשל, גם כאן תמצאו מחשבים על קירות המסדרון, שיספקו לכם מידע דרוש, והכל בגרפיקה מציאותית ובסגנון סדרות המדע בדיוני (בבילון 5, DEEP SPACE 9 וכו').

ההתקשרות עם סביבת המשחק נעשית באמצעות בחירת אפשרות מסוימת מתוך תפריט. בכל שיחה עם מחשב, אדם או יצור עם 8 קרניים, יינתן לכם תפריט ובו מספר אפשרויות בחירה. כל אפשרות תוביל כמובן לתפריט אחר שהבחירה בו תשפיע על מהלך המשחק.

MISSION CRITICAL הוא מסוג המשחקים שהושקעה בהם עבודה רבה. המשחק אמין מאוד, ובולט לעין הדמיון הרב לסדרות המדע הבדיוני המשודרות בטלוויזיה.

ישיבת פערבא

זכות הציבור לדעת

"לילי לא תגיע היום." אמרה לו זוהרה שישיבה על כיסא מסתובב ודף פריסת עיתון בידה.
"כבוד העורך, אני מסיר את התנגדותי לפתיחת הישיבה!" הכריז הדוק.
"כמה נפלא." העיר אורן (אחד התומכים) שהיה עסוק בתלישת שיערות רגליו של אור. דוד זילברשטיין זרק עליו ופלה ואסי אופנהיימר הרים אותה מהרצפה ונגס בה קלות.
"אוקיי, אלו המשחקים החדשים שקיבלנו..." התחיל קובי.
"דק שנייה," התפרץ ערן, "אני רוצה להעלות הצעה לסדר היום."
"הצעות לסדר היום ניתן להעלות רק בתום חלקה הראשון של הישיבה, ורק אם אינך ערן בן-סער." השיב לו קובי והעביר יד מתוסכלת בשיערו האפור.
"אוקיי," ענה לו ערן, "אז שאילתה."
"אתה צריך תמיכה לשאילתה." העיר לו ד"ר וויז שהיה אחראי על הפרוטוקול (סוס הפוני הקטן מהפלסטיק המצוי ליד המחשב).
"מורגן תומכת בי." אמר ערן.



אנוכי על שנזכרת בנו בני התמותה." שים את הדגש על 'בני התמותה', הציעה לו מורגן והתיישיבה על כיסא המנהלים המשוכלל השמור רק לה.
"טוב," התחיל קובי, "שנתחיל?"
"התנגדות!" התפרץ ד"ר וויז מעל שרפרף העץ שלו, "אי אפשר להתחיל ישיבה בלי לילי!"

מאת: ערן בן-סער

עורכינו הקודמים ניסו לשמור על מעטה של אפילה על המערכת וישיבותיה. ממשיכם, הלו הוא קובי סיט, עורכנו הנערץ (והנמרץ!) המשיך באווירת "מסך הברזל" שאימצנו לנו. כך שמלבד אי אלו פרטים שוליים (כמו העובדה שלעורכת הלשונית החמודה קוראים זוהרה ויש לה טבעת נגד לחשים) ושמותיהם של הכתבים, העיתון נשאר תעלומה לקוראינו.

מרידה קטנה שכללה הגנבת טייפ קטן לישיבת המערכת, אקדה גדול, מורגן + לחשים ואחד אלוהינו, הביאה כתבת תחקיר זו לידי פרסום על אף ניסיונות נואשים של השב"כ לביטולה.
ישיבת וויז 60 נפתחה רשמית כאשר הגיעה מורגן למערכת. "או, שלום מורגן!" אמר קובי בטון שהדגיש את הסבל שעבר עליו בחצי השעה האחרונה, בה ניסו ערן בן-סער ודוד זילברשטיין לשכנעו כי כיסא הפלסטיק נוח יותר, "כמה מאושר

למזרח.
"הו,"
אמר דוד
אידלס,
"חשבתי
שהפעם
נבצע
חקירה
מצולמת

בעזרת פלטת צבעים חדשנית, שעזרת
מעט בפיתוחה, שתעזור לצבעים שלנו לא
לברוח..."

"משהו חדש במשחקי התפקידים?"
שאל קובי את ערן וניסה לא לחשוב על
פלטות צבעים חדשניות, אלא אם הן
נשפכות על ראשו של דוד אידלס.

"יצאה שיטת משחק חדשה של חברת
SASA, יש להם שיטה ריאליסטית מאוד,
ואתה מקבל את החרב הראשונה יחד עם
הערכה הבסיסית! חוץ מזה אני מעוניין
לחקור את האפשרויות הגלומות
בהעברת המדור למישור קיום
דו-נגטיבי עם קורטוב..."

"משהו מעניין אולי בעולם
הלומדות?" שאל קובי את
התומכים, וניסה לתאר לעצמו
את ערן במישור קיום דו-נגטיבי
וכל היתר. לרוע מזלו עסקו אורן
וניר בניסיונות לקשור את
השיער הארוך שלהם אחד לשני
והם לא הקשיבו לו.

"דוד?" ניסה קובי את
זילברשטיין.

"היי הפרעת לי בספירה?"
צעק עליו דוד והתחיל לגלגל את
הקוביות מחדש.

"מורגן?" אמר קובי בקול קטן
וחלוש. מורגן ניסתה להסביר
לערן שמישוריים הם רק
דו-נגטיביים הם שום
תת-ממשיים, ואין להם שום
סדירות-מחזורית, או משהו.

קובי החזיר את דף הפריסה
שלו לזוהרה, ידיו רעדו מעט והוא
נעזר במקל ההליכה שקנתה לו
המערכת לכבוד יום ההולדת

שלו. "אני הולך לקרוא קצת דואר, את
יכולה להעביר לי את המשקפיים?" זוהרה
נתנה לו את המשקפיים ללא מלה ועזרה
לו לצאת מהדלת. היא הביטה בדוד
זילברשטיין שגלגל עכשיו שש קוביות,
באסי שבדק עם דוד אידלס אם ניתן
להתאים את פלטת הצבעים לעמודי
האינטרנט, באורן שחנק את ניר באמצעות
הפרוטוקול, באור שניסה להפריד ובמורגן
שהפכה את ערן למישור קיום דו-נגטיבי.
"כל חודש אותו הדבר." נאנחה לעצמה
והחלה למלא את דף פריסת הגיליון.

זילברשטיין פטר את עצמו מקוביותיו של
קובי בכוחות עצמו, וניסה לראות לאחור
כמה גלגולי קובייה הוא יצליח להוציא
שלוש פעמים שש.

"איפה ערן?" שאל אורן ששם לב
להיעדרו, על אף שכאשר ערן יושב
מאחורי השולחן בדרך כלל לא רואים
אותו.

"הנה אני," ענה ערן שהגיע מכיוון
המשרדון של זוהרה, "הלכתי להביא את
המכתבים שלי ומצאתי תופינים!" רגע
אחר כך היה ערן שכוב על הרצפה נאבק
עם דוד זילברשטיין, דוד אידלס, אסי
אופנהיימר ושני התומכים על התופינים
של זוהרה.

לבסוף קובי, זוהרה וד"ר וויז הפרידו
ביניהם ורק אורן וניר המשיכו לריב על
הקופסה השימושית. "אפשר לשים בה
תקליטונים." הסביר אורן. "אפשר לשים
בה את ערן." אמרה מורגן והפכה את

"רק פיקטיבית," העירה מורגן, "וגם
זה רק בגלל שאתה כל כך קטן." זוהרה
גלגלה עיניה השמיימה וניסתה לרדת
ביגון שאולה, אורן ירק את שיערותיו של
אור בקול רם ואסי סיים את הוופלה.

"נו טוב, שאל." ניכנע קובי.

"מדוע לא נעביר את מדור משחקי
התפקידים לתחילת העיתון?" שאל ערן.

"בוזו!" אמר דוד זילברשטיין וזרק עליו
עותק של וויז 20. דוד אידלס, שישב
בשקט עד אז רק משום שדיבר בטלפון עם
דייזי כץ, ורשם לעצמו הערות על איכותה
הירודה של הסקירה המצולמת האחרונה
שלו, זרק על ערן את הפרוטוקול.

"היי, אתה משחית את הפרוטוקול!"
זעם ד"ר וויז.

"הוא מושחת גם ככה," אמר אידלס,
"קובי משלם לו חמש מאות שקל בחודש
כדי שההערות הפחות מוצלחות שלו
ימחקו."

"הלאה הממסדו!" הציע ערן.

"הלאה בן-סערו!" הציע קובי.

"הלאה שניכסו!" תרמה זוהרה.

"הלאה לאכול!" תרם גם אורן.

השתררה דממה שהופרעה רק

על ידי קול הפיגמנטים
המאפירים של קובי.

"שנתחיל?" ניסה קובי שוב.

הטלפון שהועף על ידי אורן

התרסק בקול רם על רגלה של
מורגן, וזו הפכה את אוזנו לאריזת
המשחק אביש.

"בבקשה?" ניסה קובי

בשלישית.

"אוקיי, כולם לשתוק! יש

ישיבה!" אמר אסי בעוד הוא מניף
את ידיו לאוויר באופן שכפי
הנראה, אמור היה להיות סמכותי.

"קראתי אחלה ספר." גילה

לפתע דוד זילברשטיין לערן,
"היה בו מכשף אחד ש... קובי
דחף שלוש קוביות אל תוך פיו של
דוד.

"ככה לא משתיקים מישהו!"

אמרה מורגן ושפתיו של דוד
אידלס הפכו לריץ' רץ' סגור, "זה
הרבה יותר יעיל!"

"התנגדותו!" התפרץ ד"ר וויז, "אין

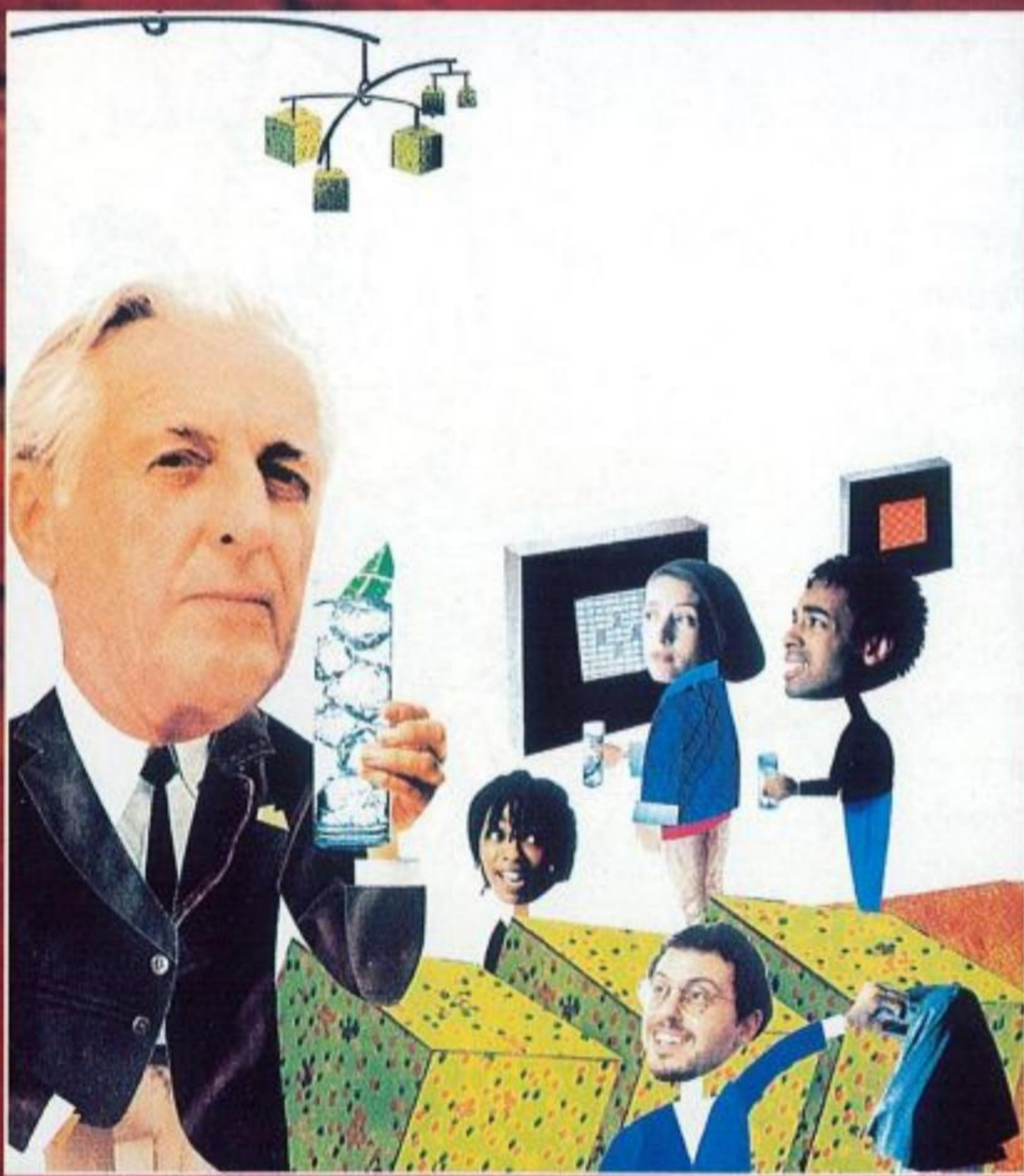
למנוע את יכולת דיבורו של אחד הנוכחים
בישיבה!"

"איפה זה כתוב?" שאלה מורגן.

"בפרוטוקול, כמובן!" אמר ד"ר וויז,

"חוק עזר מטפור שלושים ושבע פסקה ב'."

מורגן הרימה את סוסון הפלסטיק
וחיפשה את החוק, "אה, כן, רשמנו אותו
אחרי שהפכתי את שחף בן-צור לטט
מזלגות בגלל השטויות במיקס 30." מורגן
החזירה את אידלס לקדמותו. דוד



הקופסה לטלפון, מייד שמטו שני
התומכים את המכשיר המקולל ורצו חזרה
למקומם, ניר שם לאורן רגל.

"משהו חדש באינטרנט?" שאל קובי

את אסי בניסיון לתת תאוצה לישיבה.

"גיליתי דיוקן של ירון לונדון עושה

קרניים לג'וליאן!" אמר אסי בהתלהבות,

"ואני רוצה שהקוראים ימצאו את מקום

קבורתו של משה רבנו ואת האפיקומן!"

"ומה נעשה לחקירה מצולמת?" שאל

קובי את דוד אידלס, ורשם לעצמו לזכור

לקנות לאסי את הכדורים לפני שהוא טס

חשובות, ואם תתבונן בקובץ שלך בעזרת הפקודה TYPE CONFIG.SYS, תחילתו אמורה להיראות כך:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
```

```
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM
```

```
DOS=HIGH,UMB
```

שורות אלו מפעילות את מנהל הזיכרון הגבוה ואת מנהל הזיכרון המורחב. השורה השלישית מודיעה למערכת ההפעלה שעליה לטעון את שאר הקבצים לזיכרון הגבוה והעליון, על מנת שיישאר כמה שיותר זיכרון בסיסי פנוי, קרי עד 640K הראשונים.

לאחר מכן, יבואו פקודות נוספות הטוענות את מנהלי ההתקן של האביזרים הנוספים במחשב שלך, כגון: כרטיס הקול, כונן התקליטורים וכו'.

כדי שנצל את המחשב טוב יותר נבחן את הפקודות:

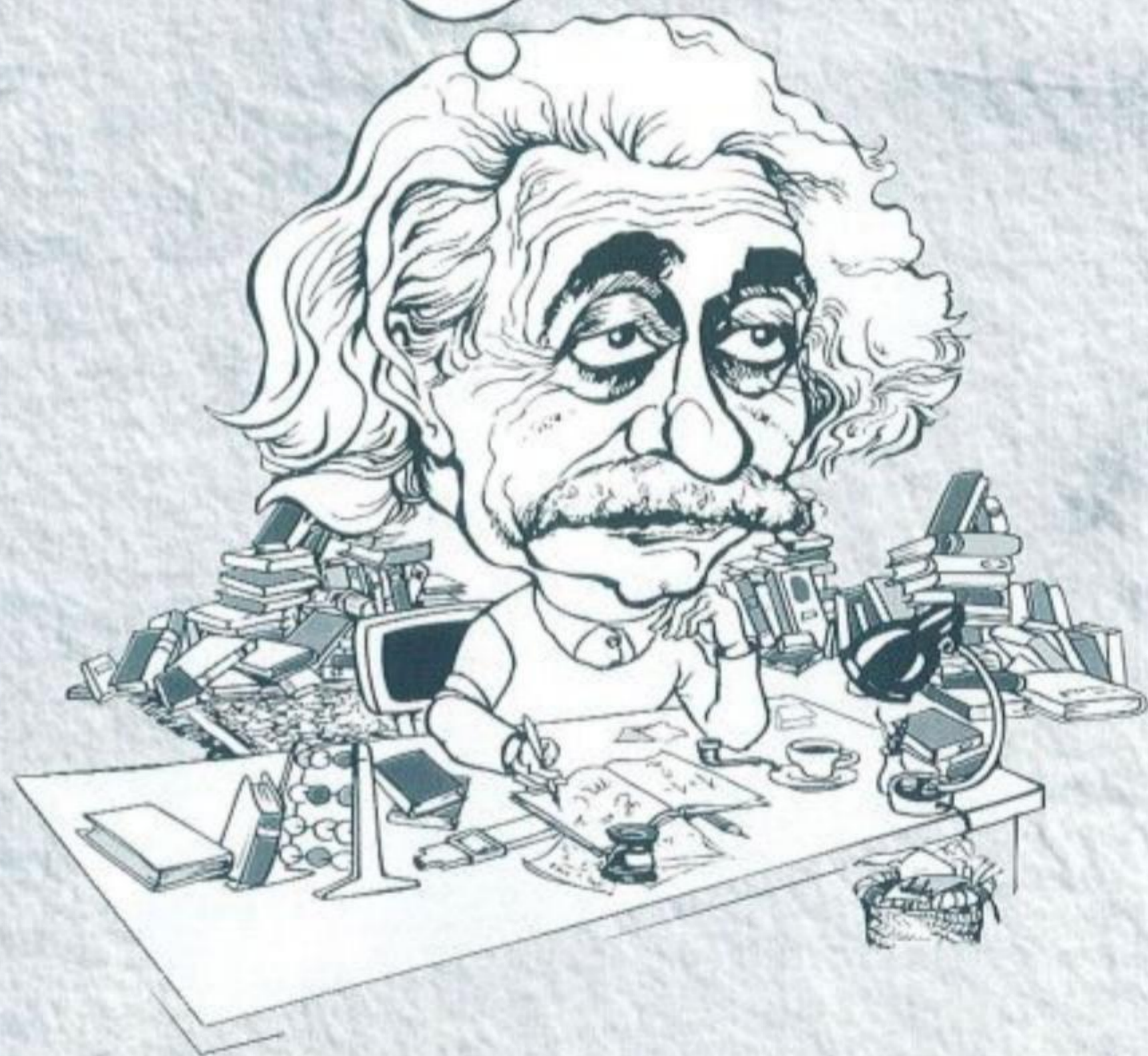
```
FILES=30 (או מספר אחר)
```

```
BUFFERS=40 (או מספר אחר)
```

השורה הראשונה מאפשרת למערכת ההפעלה לפתוח עד 30 קבצים בו זמנית. אם אין לך שורה כזו בקובץ, אזי ברירת המחדל הינה 8 קבצים בו זמנית. נתון זה עשוי לעורר בעיה כאשר משחק רציני ינסה לטעון קובצי קול שונים, תמונות, אנימציה וגרפיקה, וייתקל במספר קבצים קטן מדי המתאפשר לו. התוצאה יכולה בהחלט להיות תקלה ועצירה של כל פעולת המחשב.

השורה השנייה - BUFFERS מורה למערכת ההפעלה לקבוע מספר מסוים של חוצצים אליהם יועבר המידע מן הכונן הקשיח בדרכו אל המעבד (ה-486), לצורך עיבודו ולהמשך העבודה. ככל שמספר החוצצים גדול יותר המעבד יקבל מידע מהר יותר, מכיוון שהחוצצים נמצאים בזיכרון ה-RAM וזה כמובן מהיר יותר מן הכונן הקשיח. אלא שאליה וקוץ בה, כל חוצץ דורש 532 בייטים של זיכרון - כל שני חוצצים שווים בערך 1K הנגזל מתוך הזיכרון הגבוה, כך שעלול להיווצר מצב בו לא יהיה מספיק מקום לתוכניות להיטען לזיכרון הגבוה. יתרה מזאת, חברת מיקרוסופט ממליצה לכל מי שעושה שימוש בתוכנית מנהל זיכרון המטמון - SMART DRIVE (ראה בהמשך) לקבוע BUFFERS קטן מ-10 או אפילו להימנע לחלוטין משימוש בפקודה. בכל מקרה, לדברי מיקרוסופט, מספר חוצצים הגדול מ-10, עשוי לגרום למערכת ההפעלה

לשולחני
של צ"ר וויז



ודווקא על ידי שימוש נכון בתוכניות DOS הקיימות.

כולכם מודעים להימצאות שני קבצים חשובים על גבי הכונן הקשיח: האחד - AUTOEXEC.BAT ותאמום הסיאמי CONFIG.SYS. כמו בכל משפחה, אם שני האחים מוזנחים הבית יראה מוזנח ויתפקד בצורה עלובה, למרות שעם מעט מאמץ יוכל להיראות כארמון.

פעולתו המוצלחת של המחשב נקבעת על פי שיתוף פעולה נכון בין שני האחים.

נתחיל בקובץ CONFIG.SYS. קובץ זה צריך להכיל מספר שורות בסיסיות

כותבים רבים ביקשו לדעת כיצד ניתן לשפר את ביצועי המחשב מבחינת מהירות וכמות זיכרון בסיסי פנוי. להלן צרור עצות יעילות ושימושיות גם בעידן Windows 95, וחשובות במיוחד בעידן המשחקים זוללי הזיכרון.

מאמר זה יאפשר לך להילחם בידיים חשופות (ללא כל תוכנות עזר) כנגד הגולם ולשפר את ביצועיו. חשוב לדעת שאת ביצועי המחשב קובע המשתמש ולא סוג המעבד שברשותו. אם ברשותך מחשב 486 ומערכת הפעלה MS-DOS 6.22 תוכל לשפר את ביצועי המחשב באופן ניכר, רק

הערה שנייה, אם מסיבה כלשהי נראה לך שמהירות המחשב ירדה לאחר הפעלת SMART DRIVE ואם אין לך מחסור בזיכרון בסיסי פנוי, נסה את השורה:

```
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE /L
```

שורה זו מורה לתוכנית להיטען לזיכרון הבסיסי - אומנם היא תגרום לתוכנית לתפוס כ-30K מתוך הזיכרון הבסיסי, אך המחשב יפעל מהר יותר.

עד כאן לעניין AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS. במקביל, ישנן שתי תוכניות תחזוקה "עוזרות הניקיון" של הבית שגם אותן צריך להפעיל מדי פעם: SCANDISK שתפקידה לסרוק את הכונן הקשיח ולתקן קבצים פגומים אם יש כאלה.

DEFRAG שתפקידה

לארגן ולסדר את הכונן הקשיח, כך שהגישה לקבצים תהיה מהירה יותר.

כדאי ורצוי להקיש SCANDISK אחת לשבוע, ולבדוק שהתוכנית אינה מוצאת שברי קבצים חסרי תועלת, התופסים מקום על גבי הכונן הקשיח. לאחר הבדיקה, הקישו DEFRAG ובצעו FULL OPTIMIZATION (ארגון מלא לכל הכונן הקשיח), פעולה הנמשכת כמה שניות עד דקות אך חשובה לפעולה תקינה ומהירה של הכונן הקשיח.

לסיום, אני מקווה שמידע זה יעזור לכם לקיים משק בית מוצלח ומתוחזק. מומלץ מאוד להרחיב ולקרוא באחד מספרי ה-DOS אודות הפקודות שתיארתי ופקודות נוספות שבוודאי עשויות לעזור לכם גם בהמשך - כאן פשוט נגמר המקום...

ד"ר וויז

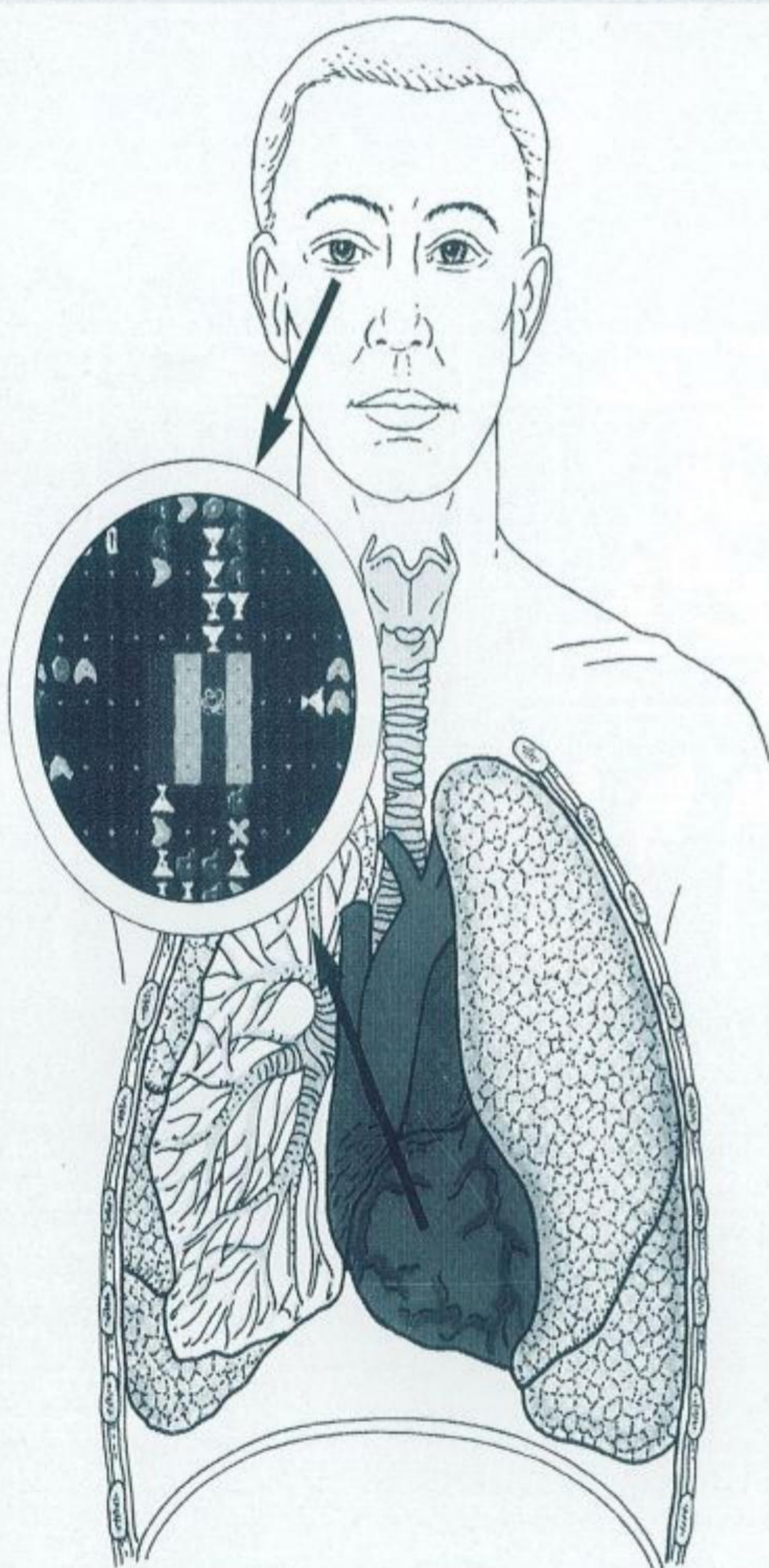
היא מאפשרת קריאת קבצים דרכה, אך אם ברצונך להאיץ את פעולת הכונן הקשיח, עליך להפעיל את הפקודה שתגרום לתוכנית לכתוב אליו. לדוגמה, כדי שהתוכנית תגרום לנתונים להיכתב מהר יותר בכונן הקשיח C, עליך לכתוב:

```
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE C+
```

כדי לראות את הפקודות הנוספות לשליטה בתוכנית הקש: SMARTDRV /?

יש לציין שתי הערות חשובות:

אם ברשותך כונן תקליטורים ואתה מעוניין להאיץ את פעולתו על ידי תוכנית ה-SMART DRIVE, דאג שהשורה MSCDEX המפעילה את כונן התקליטורים תופיע לפני שורת ה-SMART DRIVE.



ליצור חוצצים בזיכרון הבסיסי ולגזול מקום חשוב.

שורה חשובה נוספת הינה:

```
STACKS=9,256
```

שורה זו מורה למערכת ההפעלה לשמור מקום בזיכרון - במקרה זה מדובר ב-9 יחידות זיכרון בגודל 256 בייטים כל אחת לצורך שמירת פרמטרים של פסיקות (IRQ) - לא אסבך אתכם יתר על המידה, אך הקו המנחה כאן הוא שללא פקודת STACKS המערכת לא תהיה יציבה, והמחשב עשוי להיתקע או להודיע את ההודעה המוזרה שרבים מכם כבר ראו:

Stacks Overflow או Exeption Error 12

פקודה נוספת שכדאי להזכיר הינה FASTOPEN. תוכנית זו נועדה עבור כוננים קשיחים המשתמשים בספריות רבות. התוכנית משפרת את מהירות המחשב על ידי ניהול רישום אחר מיקומה של כל תוכנית שהופעלה בפעם הראשונה. מכאן ואילך, כאשר התוכנית תופעל שוב, FASTOPEN תודיע למערכת ההפעלה היכן למצוא אותה, והתוצאה הסופית היא הגברת המהירות. אין צורך להפעיל את התוכנית אם אין לך קבצים רבים, אך אם ברצונך לדעת כיצד מפעילים אותה לגבי 100 קבצים על הכונן הקשיח C הקש:

```
INSTALL=C:\DOS\FASTOPEN.EXE C=100
```

כמעט שכחנו את קובץ AUTOEXEC.BAT - קובץ חשוב לא פחות הטוען לזיכרון תוכניות שונות לפי בקשת המשתמש, או הגדרות כמו כתובות כרטיס הקול ושם כונן התקליטורים שלך - מידע לו זקוק מנהל ההתקן שנטען כבר קודם לכן דרך קובץ ה-CONFIG.SYS. באמצעות קובץ זה אתה יכול להפעיל באופן אוטומטי תוכניות שונות כגון סורק וירוסים וכו'. פשוט כותבים את שם התוכנית אותה מקישים (באופן רגיל ידנית), בשורה נפרדת בקובץ. אם תקיש בשורה האחרונה WIN - כאשר תפעיל מחדש את המחשב Windows תתחיל את פעולתה.

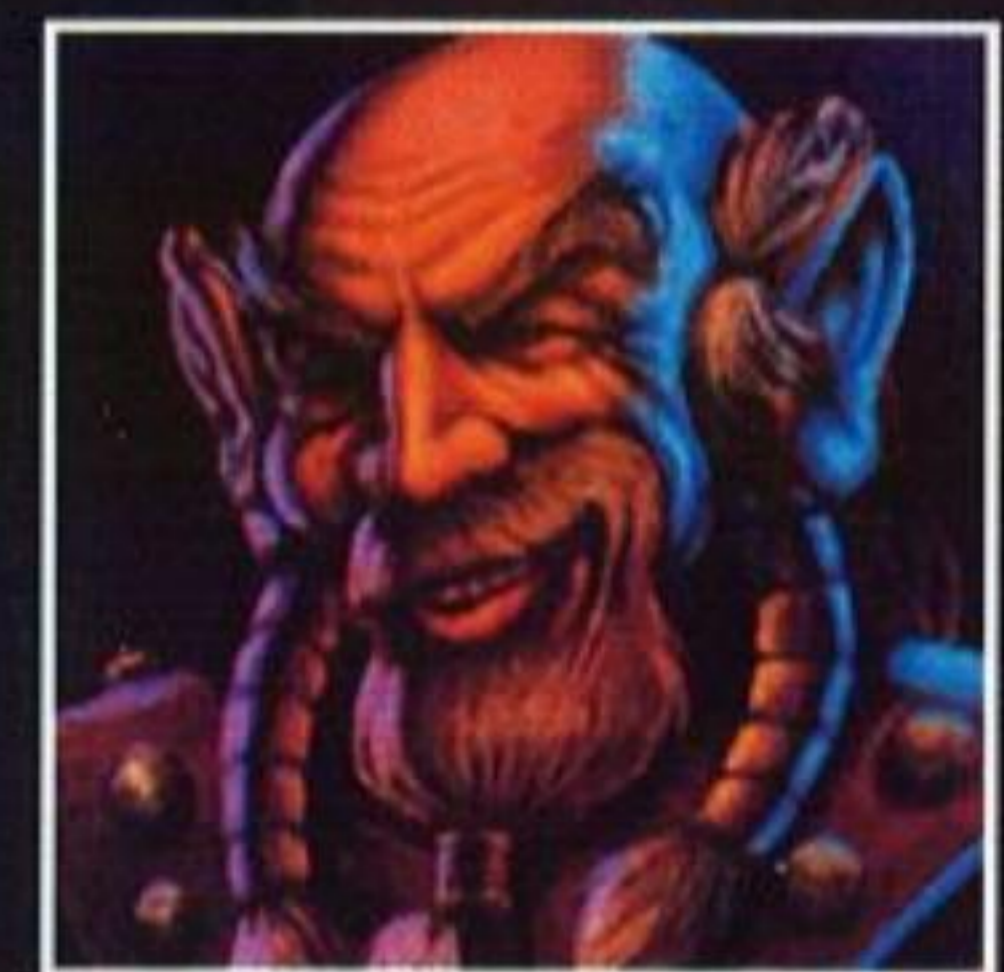
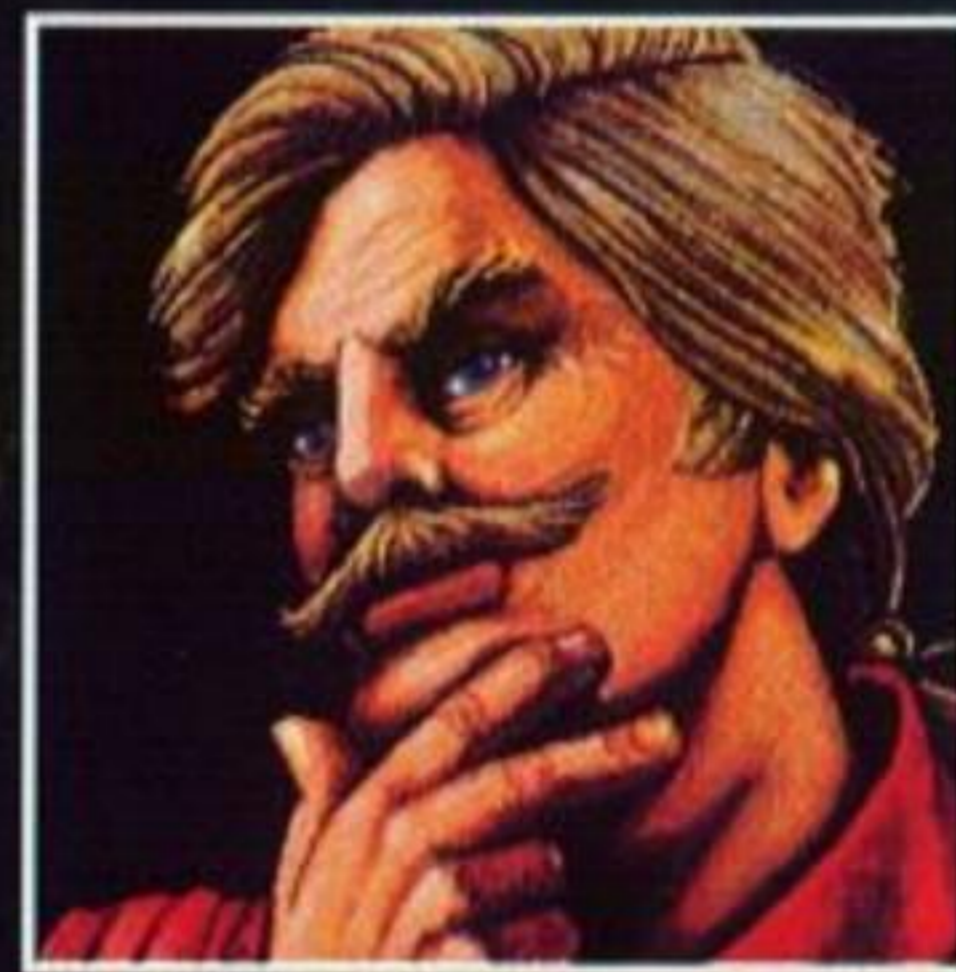
חשובה מכל בקובץ ה-AUTOEXEC.BAT הינה השורה הראשונה לרוב:

```
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE
```

SMARTDRV.EXE הינה תוכנית חכמה לניהול זיכרון מטמון. תפקידה ליצור חוצץ זיכרון שלתוכו יועבר המידע מן הכוננים בדרכו אל המעבד, בדומה לפקודה BUFFERS. לתוכנית ה-SMARTDRV.EXE (או בשמה המלא SMART DRIVE) פרמטרים שונים המאפשרים שליטה בביצועיה. בדרך כלל



SHANNARA



אגדה מבית טוב

מטעויות המשחק ה"חלוץ". SHANNARA אימץ אספקטים מעולים מטכנולוגיות של משחקים קודמים והתוצאה, משחק קליט (כי למעשה כמעט כל פן בתשתית כבר הופיע במשחק אחר), בגרפיקה יפה בהחלט (גם אם לא הכי יפה) המלווה במוסיקה טובה (גם אם לא הכי טובה).

הספר היה פחות טוב

TERRY BROOKS הוא אחד מסופרי הפנטזיה/מדע-בדיוני המפורסמים של שנות התשעים. את טרילוגיית ספרי SHANNARA שלו, היו שהשוו לסדרת "שר הטבעות" האגדית של טולקין. ברוקס

המחשב לשני סוגים. הראשון הוא סוג המשחקים ה"חלוציים", משחקים שמנצלים איזושהי טכנולוגיה חדשה, גרפיקה או קול ברמה מדהימה ולמעשה מהווים מוצר חדש שעדיין לא ראינו. הסוג השני הוא המשחקים ה"ממחזרים", אשר משתמשים בטכנולוגיות וברעיונות שהכרנו ממשחקים "חלוציים", וממחזרים אותם תוך כדי שינויים מסוימים באספקט זה או אחר של המשחק.

SHANNARA שייך לזן אחר במקצת. בדרך כלל משחקים מסוגו מזכירים לנו משחק אחר, עם כמה שינויים מתבקשים בעלילה ואולי שיפור שמקורו בהפקת לקח

מאת: דוד זילברשטיין

משהו מטריד את שלוות תושבי ארבע הארצות. משהו עתיק, משהו רשע, משהו שאינו מהעולם הזה. רק חרב אחת יכולה להשמיד אותו - ורק אחד יכול לאחוז בה. נער צעיר עובר מסע מסוכן כדי לגלות כי החרב נשברה והסיכויים לחשלה מחדש קלושים. נכנסתי אל משחק ההרפתקה SHANNARA של חברת LEGEND וגיליתי אגדה אמיתית.

תאמינו או לא, ניתן לחלק את משחקי



דמות, אובייקט, חפץ או כל דבר אחר שתלחץ עליו. אם למשל תלחץ על "ספר" יופיעו הפקודות: הסתכל על, קרא אותו,

קה, תן, שרוף, קרע אותו. ולעומת זאת, אם תלחץ על דמות יופיעו פקודות שונות, כגון: הסתכל על, דבר עימו, תן לו, הראה לו, התקף וכו'.

תשתית זו מלווה את המשחק רק בחלקו. בחלק האחר רואים מפה טופוגרפית של עולם המשחק, על גביה מוליכים את החבורה ממקום למקום תוך התייחסות לימים, נהרות, הרים, יערות ומפלצות המשוטטות בדרכים.

וכך המשחק בנוי - ישנה קבוצה של 4-5 מסכים, בהם אנו נעים בצורה הקלאסית של QUEST. לאחר שסיימנו לפתור את כל החידות והאתגרים בקבוצת המסכים והגיע הזמן לנדוד למקום אחר, מגיע החלק של התנועה על גבי המפה, כמו במשחק טקטיקה/אסטרטגיה, עד שנגיע לנקודה נוספת המורכבת מ-4-5 מסכי QUEST שונים, וחוזר חלילה. ניתן לומר שכל המשחק בנוי כ-QUEST פרט לחלקי ה-WILDERNESS, החלקים בהם צריך לנוע במרחבים הגדולים.

מערכת הקרב

כנראה שב-LEGEND הרגישו שמשחק פנטזיה לא יכול להיות שלם ללא קרבות, כך שהקפידו על יצירת מערכת קרב ראויה לשמה ב-SHANNARA. גם מתוך מנשק ה-QUEST וגם ממנשק המפה, ניתן להגיע למצב קרב בו אנו רואים את הדמויות שלנו מול דמויות האויב. מעל לכל דמות מצוין BAR הכוח שלה, שיועד בכל פעם שהיא נפגעת. אנו יכולים לשלוט רק בהתקפות של JAK באופן ישיר, אך בעזרת מנשק ה-ORDERS (פקודות) נוכל לפקד על כל דמות ולהחליט מה תעשה ואת מי תתקיף. הקרב מבוסס על עיקרון של תור אחר תור, ומשלב בהצלחה מערכת בסיסית של כישוף.

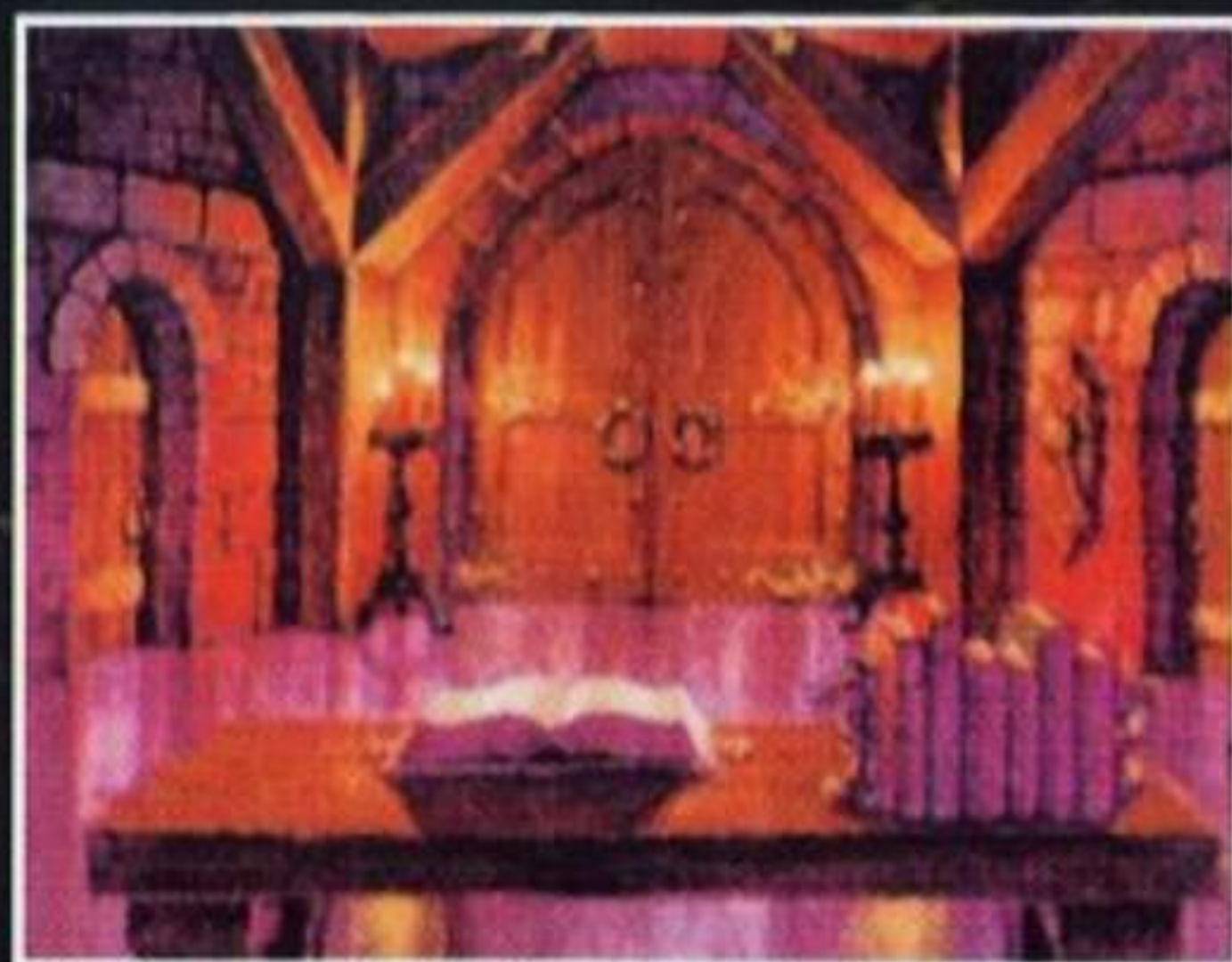
SHANNARA אינו אחד מאותם משחקים המחדשים את פלאי המחשב. הוא על גבי תקליטור אחד בלבד ואין בו משהו גרפי שלא ראיתם קודם לכן. יחד עם זאת, הוא QUEST יפה, ארוך, בעל עלילה מסועפת שנכתבה בקפידה, כיאה באמת לספר פנטזיה ולא דווקא למשחק מחשב, בו העלילות נוטות להיות לינאריות ופשוטות. הוא משלב אלמנטים מכמה סוגי משחקים תחת תשתית של משחק הרפתקה, ועושה זאת בהצלחה.

רואים תמונה מנקודת המבט של JAK, הדמות אותה אנו משחקים. כלומר, הדמות של JAK לא מופיעה שם כמו במשחקי KING QUEST למיניהם, אלא כאן המסך משתקף מנקודת המבט שלנו כמו ב-DOOM רק שהוא דומם ולא נע ב-360 מעלות.

בחלק התחתון (של החפצים) רואים שש משבצות בצד שמאל. בתחילת המשחק חמש מהן ריקות ובשישית יש תמונה שלך, JAK OHMSFORD. SHANNARA הוא למעשה משחק של חבורה, ובמהלך המשחק מתמלאות חמש המשבצות הנותרות בדיוקניהם של חבריך למסע. גם כאן המשחק ה"ממחזר" אימץ לעצמו את רעיון ה-PARTY ממשחקי תפקידים ממוחשבים, כמו EYE OF THE BEHOLDER, ULTIMA וכו', ויצר כאן QUEST בחבורה.

אומנם JAK הוא מנהיג החבורה, אך למעשה אתה שולט רק בו. כל פעולה שתבצע עם דמות אחרת, תירשם כבקשה או הוראה, ולעתים הדמות תסרב או תבחר לעשות דברים בדרך שלה. כמו שניתן לתקשר עם דמויות שפוגשים במהלך המשחק, כך גם ניתן לשוחח עם הדמויות שמצורפות אליך. כמעט בכל שלב ומסך, יהיו להם הערות בקשר למכשול העומד לפניך או בקשר למסך בו אתה נמצא. לעתים הן רומזות או עוזרות לך להתקדם, בפעמים אחרות השיחה מהווה רק פן בהעשרת העלילה.

החלק השלישי בתשתית המשחק הוא הפס הצר בצד ימין, המתוח לכל אורך המסך, בו מופיעות פקודות ספציפיות לכל



כתב סאגה המתארת את מסעותיו של נער צעיר, האחרון למושלת SHANNARA, המושלת היחידה היכולה להחזיק בחרב מכושפת אשר נועדה להשמיד את אדון הרשע - BRONA. העלילה מתרחשת ב"ארבע הארצות", בהן גרים בני אדם, ELF-ים, גמדים, טרולים וגנומים. מעבר לאלו, עולם הפנטזיה מלא ביצורים, מפלצות וקסמים, ממיטב מסורת הפנטזיה והמיתולוגיות האירופאיות השונות.

המשחק SHANNARA מתרחש דור אחד מאוחר יותר. אותו נער שהזכרנו, SHEA OHMSFORD, הוא כיום אדם מבוגר, שליט SHADY VALE. אתה משחק את בנו JAK, הצעיר וחסר הניסיון, הנקלע להרפתקה בעל כורחו (ממש כמו אביו). ה-DRUID המסתורי - ALLANON, מספר לך שעליך למצוא את חרב SHANNARA, מפני ש-BRONA שב מן המתים ומנסה שוב להשתלט על ממלכת החיים.

השגת החרב היא הרפתקה בפני עצמה, אך כשתמצא אותה תגלה כי היא שבורה, ובמלים אחרות, עליך לצאת למסע האמיתי על מנת לחשל מחדש את החרב. מסע שידרוש את עזרת נציגי כל הגזעים הקיימים בארבע הארצות. לרוע המזל, כבר מתחילת המשימה BRONA רואה כל צעד שאתה עושה ומנסה להכשילך. הוא מנסה לסכסך בין הגזעים, לרצוח אותך, את חבריך, את מי שעשוי לעזור לך, והוא אינו בוחל בשום אמצעי.

ההרפתקה אינה מורכבת מכמה יעדים פשוטים אותם יש לבצע בזה אחר זה כמו ברוב ה-QUEST-ים, אלא מקבוצת יעדים המספחת לה תתי-יעדים אותם יש להשלים כדי להתקדם. חידות, פאזלים ואתגרי היגיון המופיעים בצורות שונות, החל בהתגברות על מכשולים, דרך בעיות אסטרטגיות וחידות נטו מפוזרים לכל אורך המשחק. הדמויות בסיפור מגיבות לעלילה ממש כמוך, ולא מהוות עוד חרב לקרב או שק לנשיאת חפצים. הן יכולות להיפרד ו/או להצטרף ולעתים אף להפגיע אותך...

תורת הקבוצות

מסך ההרפתקה של המשחק מחולק לשני חלקים, כמו ברוב משחקי ה-QUEST. כשהחלק העליון, הגדול יותר, הוא המסך בו רואים את סצינת ההתרחשות, הדמויות והחפצים השונים, ואילו בחלק התחתון, הקטן יותר, רואים את החפצים שנמצאים ברשותנו. ובכן ב-SHANNARA, מעבר לכך שיש שוני קטן בכל אחד מהחלקים, ישנו גם חלק שלישי. בחלק העליון, בו רואים בגרפיקה חדה ויפה תמונה מעולם המשחק, אנו



**Free Speech Online
Blue Ribbon Campaign**



בלוז לחופש הגדול

על מנהלי רשתות ואתרים, כדי שימנעו כניסת קבוצות דיון אסורות או כל חומר שאסור על פי החוק, הדרך היחידה בה יוכלו להימנע מתביעה היא הפעלת צנזורה עצמית על כל החומר באתריהם. שני - הלשנות של משתמשים - ישנם משתמשים לא מעטים אשר תומכים בחוק, וישמחו לעזור באכיפתו באופן ישיר או עקיף. שלישי - שיטוט "ידני" של סוכנים ברשת ואיתור חומר אסור (מפחיד, לא?). רביעי - זהו האמצעי החזק ביותר אך גם שנוי במחלוקת, מחשבי-על יחברו לרשת ויסרקו את המידע העובר בה על ידי חיפוש צירופי אותיות וסימנים (שמועות עקשניות ולא בהכרח מופרכות, מספרות שמחשבים כאלה כבר מחוברים ופועלים במספר מוקדים בארה"ב).

אין זו הפעם הראשונה שחוק כזה מופעל, לפני מספר חודשים הוחל חוק צנזורה על האינטרנט בגרמניה, אולם אז הייתה ההתייחסות אליו צנועה וניסיונות האכיפה בפועל היו מועטים עוד יותר.

עד כה, פעילות צנזורה באינטרנט התמקדה בעיקר נגד אתרים אשר הפרו זכויות יוצרים, והחזיקו בתוכנות וטקסטים מסחריים או פרסמו חומרים ללא אישור. אתרים מסוג זה אותרו, נסגרו, כל ציודם הוחרם ועל בעליהם הוטל קנס כבד. במספר מקרים, התבקשו אתרים אשר החזיקו בטקסטים פרטיים על פי שיטת מבוכים ודרקונים, לסלק מייד את החומר, שאם לא כן יועמדו למשפט על הפרת זכויות יוצרים.

השפעה על ישראל

באופן עקרוני לחוק אין השפעה ישירה על משתמשי האינטרנט מחוץ לארה"ב ובכלל זה בישראל. עם זאת צפויים אתרים המכילים חומר פורנוגרפי להיסגר או לצמצם את פעילותם, וכך לגבי קבוצות דיון בנושאים פורנוגרפיים, גזעניים וכו'.

החוק מנסה למנוע מקטינים לצפות בחומר פורנוגרפי שמקורו בארה"ב או מחוצה לה, והוא חל הן על בעלי אתרים והן על ספקי שירותים. בעייתו המרכזית של החוק, נובעת מהיותו כוללני למדי, ונטול פירוש חד-משמעי לאיסורים שהוא קובע. העונש לעובר על חוק זה יכול להגיע עד לשנתיים מאסר ו-100,000 דולר קנס.

אכיפה

מוקדי האכיפה העיקריים של החוק יהיו אתרי ה-WWW וה-News Groups, שבהם האכיפה היא הקלה ביותר (האם שוב מחפשים את המפתח רק מתחת לפנס?). קשה להאמין שרשויות האכיפה ינסו לסרוק את כל אתרי ה-FTP ברשת, ויצפו בכל gif או mpeg ש"מונח" בהם.

ככל הנראה האכיפה תתבצע בארבעה מישורים עיקריים: אחד - הטלת אחריות



מאת: עמית חסון-אלוני

הצעות שונות שעלו במשך השנים הנוגעות להטלת צנזורה על האינטרנט, התקבלו על ידי המשתמשים בתמיהה ובבוז. איש מהמשתמשים לא העלה על דעתו שרשת המידע החופשית ביותר בעולם, התגלמות החברה המודרנית, תצונזר. מבחינה טכנית הדבר כמעט ואינו אפשרי, שהרי כמות המידע העובר ברשת מדי יום היא עצומה והניסיון לשליטה עליו נראה לכאורה מגוחך.

ב-14 ביוני '95 עבר חוק הטלקומוניקציה בסנאט האמריקני ברוב גדול וכמעט חסר תקדים, וב-8 לפברואר השנה חתם עליו נשיא ארה"ב והפך אותו לפעיל. צריך לזכור שאחד הגורמים העיקריים למעבר החוק בסנאט ברוב כל כך עצום, היה גל הפרסומים על השתלטות גורמים ניאאו-נאצים על קבוצות דיון שונות ברשת ופרסומי הסתה רבים.

חוק זה מהווה המשך למדיניות הבית הלבן המובלת בידי אל גור, סגן נשיא ארה"ב, שמטרתה לאפשר לאוטוסטרדת המידע להגיע לכל בית ולכל בית-ספר. אלא שעל ההורים והמחנכים לשלוט על כל החומר והמידע אשר מגיע לילדיהם.

מה יצונזר?

על פי החוק החדש, ההגבלות שחלות על כלי השידור האמריקנים יחולו על כל אתרי האינטרנט בארה"ב. בין היתר כולל הצו איסור על הפצת חומר פורנוגרפי, דברי הסתה וגזענות, ואיסור על אספקת קשר לנותני שירותים מסוג זה. על פי החוק נאסרים כל הערה, תמונה, בקשה או הצעה לא מהוגנת, לא צנועה, לא מכובדת, גסה, פוגעת או מגונה לכל אדם מתחת לגיל 18.



שהחוק בכללותו לא עומד במבחן החוקתי. הוויכוח בנושא זה ודאי יימשך עוד חודשים ארוכים באינטרנט ובבתי המשפט מחוצה לו. בינתיים נמשיך לגלוש במרחבי האינטרנט, אך זכרו להביט לאחור - אולי מישהו בולש בעקבותיכם.

תמונות ומידע נוסף ניתן למצוא באתר הבית הלבן: [Http://www2.whitehouse.gov/WH/EOP/OP/telecom/](http://www2.whitehouse.gov/WH/EOP/OP/telecom/)

הגורף של החוק. למרבה הצער, צו המניעה אשר הוצא בבית המשפט תקף רק לגבי התובעים ולא לגבי כלל משתמשי האינטרנט בארה"ב.

לורי פנה, מנהלת בכירה ב-EFF, מתארת את צו המניעה כצעד חשוב קדימה אך מוסיפה כי השופט פסק באופן שמרני למדי. בתביעות עתידיות ינסו להשיג צווים כוללניים יותר, לאורך זמן ממושך יותר אשר יכללו את החוק על כל חלקיו. "החלטת בית המשפט היא ניצחון חלקי לחופש הביטוי. אך הדיבור באינטרנט עדיין נמצא בסיכון", אומר דיויד טובול, יועץ משפטי ועורך הדין של EPIC "זה עתיד להיות מקרה תקדימי שיקבע את עתיד האינטרנט". הוא מוסיף ואומר, "אנחנו אופטימיים וסבורים שהתדיינות נוספת במקרה זה, תדגים לבית המשפט

מישהו עוקב אחריך

התגובות ברשת על החוק החדש היו אחידות - אבל כבד, עצב וזעם. הרגשה של חופשיות מוחלטת, ללא כל הגבלה מרחבית, התחלפה בהרגשה של מועקה, כאילו מישהו עוקב אחריך. מגמה אחידה של השחרת הרקע לעמודי-הבית או העמדת לוגו בראש העמודים, פשטה ברשת. קשה למצוא היום אתר ללא התייחסות לנושא בעולם כולו ובארה"ב בפרט. מעבר לכך, החלו ארגונים שונים לזכויות הפרט בארה"ב לפעול בבתי המשפט כנגד החוק, כשבראשם עומד ה-EFF (Electronic Frontier Foundation), ארגון חזק וגדול מאוד למען זכויות הפרט בארה"ב הפעיל ביותר באינטרנט, אשר מריץ את מסע ה-"Blue Ribbon". כל המבקש להתעדכן או לתמוך בנושא יכול לפנות לדף הבית שלהם [Http://www.eff.org/blueribbon.html](http://www.eff.org/blueribbon.html).

הטענה העיקרית כנגד החוק מבוססת על היותו נוגד את החוקה האמריקנית ואת זכות חופש הביטוי של הציבור. "אינני רואה שום זכות חוקית לחקיקה כוללנית כל כך", אומר מייק גודיין ממועצת ה-EFF, "תומכי החוק אומרים שנחוץ להילחם בפורנוגרפיה באינטרנט. אך השפה בה נוקט החוק היא מעל ומעבר למטרה זו."

ככל שעובר הזמן עושה רושם שהמחאה הסמלית מתחלפת את את במחאה פרקטית יותר. הדפים השחורים מתחלפים בתביעות משפטיות ובהפעלת לובי בסנאט ובקונגרס האמריקני.

תביעה משותפת

אבן דרך מרכזית בנושא הייתה הפסיקה בתביעה משותפת כנגד החוק של הגרמים הבאים:

ACLU - (American Civil Liberties Union)
EPIC - (Electronic Privacy Information Center)

שופט פדרלי בפילדלפיה הוציא צו מניעה חלקי וזמני האוסר לאכוף את החלקים הנוגעים ל-"indecent" - גסויות וחוסר צניעות, אך אישר את הסעיפים הנוגעים לתקיפה, חשיפה מכוונת ותועבה - אלו אסורים במידה מצומצמת בחוקים כלליים וחלקם לא זקוקים לחוק הצנזורה. בית המשפט קובע "החוק מעלה שאלות משמעותיות ורציניות מאוד" ונוגד את החוקה במעורפל. כמו כן, מכיר בית המשפט בניסיון החוק לקבוע תקן לחוסר צניעות בתקשורת רשת. עם זאת, חופש הביטוי ברשת עדיין בסיכון בגלל טבעו

TORIN'S PASSAGE



ג'סע לארצות שמתחת

בהם רשימת הציוד מופיעה כרשימה כתובה. שנית, החפצים מופיעים במשטח אחד גדול בתחתית המסך וניתן לגרור אותם ולהניחם בכל מקום במשטח. שימוש בחפץ על אובייקט במסך או על חפץ אחר, נעשה פשוט על ידי גרירת החפץ אל אותו אובייקט ואינו מצריך פקודת USE כמו במשחקי QUEST אחרים. ולבסוף, קיים הסורק ההולוגרמי - מעין משטח אליפטי קטן במרכז משטח ה-INVENTORY ששנשים עליו חפץ, נראה הולוגרמה תלת ממדית שלו מסתובבת במרכז המסך, המאפשרת לצפות בחפץ מכל צדדיו.

כפתורי PAUSE והתקדמות אחורה/קדימה FRAME BY FRAME מופיעים עם התחלת המופע ההולוגרפי הזה, אך למעשה אין לו שימוש חיוני במשחק עצמו. בדיאלוגים במשחק (אף הם עוצבו ברמה בסיסית) אינך צריך לבחור שורה אחת מתוך כמה אפשרויות, אלא פשוט ללחוץ על הדמות, ולהתחיל דו-שיח קולח מלא בהומור קליל ואינפורמציה חיונית.

TORIN'S PASSAGE יכול להוות עבור ילד טרום בר-מצווה משחק הרפתקה מאלף ומקסים. הוא בהחלט יכול להיות המשחק שידחוף ילדים שיש להם מחשב בבית וכמעט לא נוגעים בו, להתחיל להיות שחקני QUEST מושבעים. לשחקני ה-QUEST היותר ותיקים אין מה לחפש במשחק הזה, פרט אולי כדי להשלים את אוסף הרפתקאות ה-SIERRA שכבר פתרו.



למה רק ב-VGA???

המשחק, בדומה ל-KING'S QUEST 7, כולו בגרפיקה בסגנון סרטי אנימציה מבית דיסני. לצערנו, הגרפיקה במשחק היא ברזולוציית 320x200 בלבד. וחבל שבימים בהם כל המשחקים החדשים הם כבר ב-SVGA, משחק זה נשאר לו מאחור.

התשתית

ובכן, לזכותה של SIERRA ייאמר, שתשתית המשחק שונה במקצת והופכת את ה-QUEST ליותר מתאים לילדים. כל דבר על המסך מגיב כשלוחצים עליו עם העכבר. למעשה, מסך המשחק הרבה יותר רחב מהמסך האמיתי ועם סמן פס הגלילה, ניתן "להשיט" את המסך מימין לשמאל ולמעשה להציג הרבה יותר מידע בכל מסך.

המשחק מחולק לפרקים ובתחילתו של כל פרק אנו רואים קטע אנימציה קצר. במהלך המשחק, אנו יכולים להצביע על ספר, בו כתובות התרחשויות האנימציה כמו במחזה. גם כאן ניתן לקבל משוב על ידי קליק עם העכבר על כל משפט (נוכל לשמוע אותו נאמר בקולה של הדמות שהשתמשה בו בקטע ההנפשה שבתחילת הפרק).

רשימת הציוד (מערך ה-INVENTORY) עבר הפשטה, כדי להתאים עצמו לגילאים הצעירים. ראשית, כל החפצים מצוירים בניגוד למשחקים

מאת: דוד זילברשטיין

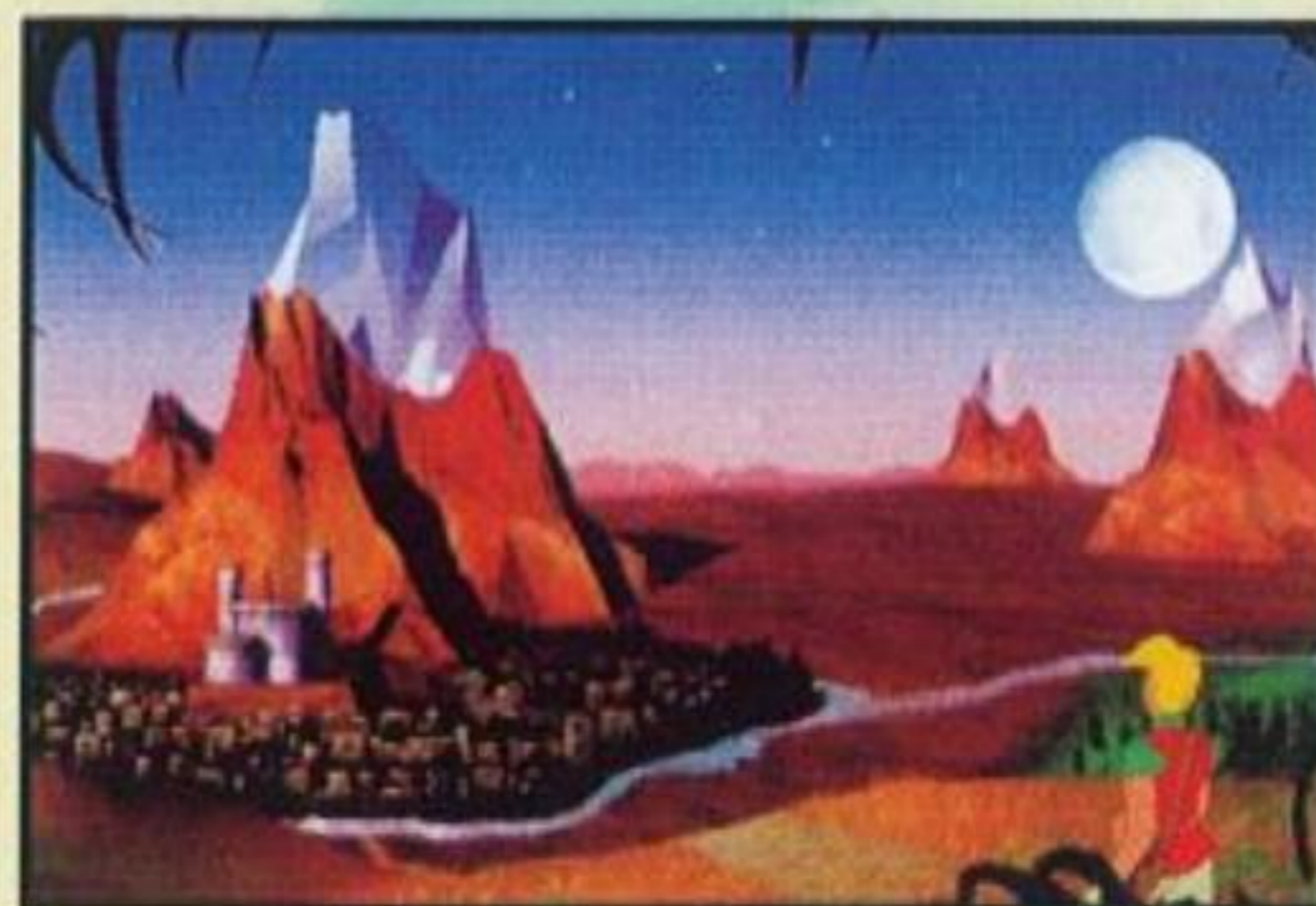
חברת הענק SIERRA, שמלווה את עולם משחקי המחשב עוד מחיתוליו, מביאה QUEST חדש מסוג אחר. TORIN'S PASSAGE הוא משחק ילדים בעולם פנטזיה, בו אתה מגלם נסיך אבוד שמציל את הוריו החורגים ממכשף רשע.

האחים גרים היו גאים

אתה מגלם את טורין, צעיר נמהר וטוב לב, אשר אינו יודע שהוא למעשה נסיך שהוחבא ממזימותיו של מכשף רשע. מסתבר שגיבורינו הוחבא מספיק טוב, וכעת הוריו החורגים נעלמים בענן כישוף אחד גדול. עם שום דבר פרט לכלבו הנאמן BOOGLE, יוצא טורין למסע ארוך, מסוכן ומפרך אל הארצות שמתחת, אל המקום בו הוא מאמין כי ימצא את הוריו. בדרך הוא יפגוש באנשים רבים, חיות קסומות, ננסים ואף במכשף הרשע.

SOFTWARE לגיל הרך

המשחק מיועד לדור היותר צעיר של השחקנים. בישראל אומנם נדרש ידע בסיסי באנגלית, אך באופן כללי רמת הקושי, הגרפיקה ותוכן העלילה, כולם מותאמים לקהל צעיר של ילדים, ולא מכוונים בעזרת הומור שנון למבוגרים, כמו שאר משחקי SIERRA.





ובה ניתן לתרגל את השליטה והשימוש ברכב ובכלי הנשק השונים. רוב החסרונות של המשחק טמונים דווקא מחוץ למשחק - בדרישות ובהתקנה. המשחק דורש מעבד 486DX ו-8MB זיכרון, שמתוכם 7MB של זיכרון XMS פנוי. לאחר שסידרתם את הזיכרון לפי הדרישות, והפעלתם את תוכנת

וההגנה הטובים ביותר, בתחילת כל משימה מתאפס מד המיגון על מאה אחוז, והמונית מצוידת באופן אוטומטי בכלי הנשק הדרושים לביצוע המשימה. כמו כן, המשימות קבועות מראש ויש לעבור את המשימות לפי הסדר, על מנת להמשיך במשחק. במידה ונגמר הזמן או שהמשימה לא בוצעה במלואה, תיאלצו לחזור עליה (לעיתים פעמים רבות), עד שתצליחו להשלימה כנדרש. בנוסף, תוכלו להחליף

מאת: אור פלג

QUARANTINE היה המשחק הראשון ששילב מרדפים, נהיגה פרועה ויריות בסביבה תלת ממדית - "DOOM על גלגלים". וכעת, לאחר המתנה מורטת עצבים של למעלה משנה, הגיע "מעבר לפחד", משחק ההמשך המצליח, עם מלאי חדש של משימות, כלי נשק וגרפיקה מתקדמת.

ROAD WARRIOR

ההתקנה של המשחק, תיאלצו לחכות כרבע שעה עד עשרים דקות, על מנת שתוכנת ההתקנה תסיים להעתיק כ-20MB אל הכונן הקשיח שלכם. חיסרון נוסף הוא מסך הקונפיגורציה (תצורה), שיעלה בכל פעם עם הפעלת המשחק, על מנת לאמת את הנתונים.

בראש ובראשונה, המשחק בא לספק את אחד הצרכים הבסיסיים של האדם - לפרוק את האלימות על המחשב בעזרת הגרפיקה, הסאונד, המתח, היריות והנהיגה במהירות הגבוהה, אי לכך לא תמצאו במשחק "סרטים אינטראקטיביים" או קטעי וידאו שונים, אך תזכו בהרבה הנאה.

בין מספר זוויות ראייה כדי למצוא את זווית הראייה המתאימה למשימה שלפניכם.

למרות איכות הגרפיקה הגבוהה, התמונה עוברת בצורה חלקה, והמונית יכולה לנסוע במהירות גבוהה, מה שגורם לתנועות חדות ומקשה על השליטה ברכב. לזכותה של GAMETEK (יצרנית המשחק) ייאמר, שהיא עשתה בחוכמה כאשר השאירה את אותם המקשים ששימשו לפעולות השונות ב-QUARANTINE, ובכך הקלה על השחקנים שהתנסו במשחק והתרגלו למקשיו. המשחק כולל בתוכו אפשרות אימונים

סיפור המסגרת, המסופר באמצעות סדרה של ציורי קומיקס, פותח בנקודה שבה הסתיים QUARANTINE - גיבור המשחק, דרייק אדגוטר, הצליח להימלט מעיר ההסגר Kemo ומשלטון ה-Omnicorp הדיקטטורי השולט בה. בפתיחה אנו עדים לשאיפתו של ראש השלטון להיפגש עם דרייק, שמגיע במוניתו המשורינת לאזור הראשון מבין 13 אזורים שונים (חוות, ערים, שדות תעופה, מפעלים ועוד...), המכילים משימות רבות שמטרתן לעזור למורדים ולפגוע במטרות ה-Omnicorp, על מנת להשיב את הסדר והשקט לחייהם של התושבים ההגונים.

שלא כמו ב-QUARANTINE, הגרפיקה של המשחק היא באיכות SVGA גבוהה, דבר הבולט במיוחד בתמונות הקומיקס המשמשות כקטעי מעבר במשחק, ומשלבות בתוכן הומור ציני, בוטה ומצחיק (באמת!!), ההופך את הקטעים האלו לאחד השיפורים הבולטים במשחק.

השליטה במונית שופרה אף היא, הוכנסו חידושים רבים כמו אפשרות הריחוף במשימות מסוימות, מצבור חדש של כלי נשק, הכוללים בין היתר, מכונות ירייה, פגזים, טילי נ"מ (נגד מטוסים), להביורים ועוד. אך הפעם אין צורך לצבור כסף רב על מנת לקנות את כלי הנשק



שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

צוהרי יום ב', אנו ישובים אל מול המחשב של ערן בניסיונות נואשים להפעילו. הגענו כבר לשיטת פסיכולוגיה הפוכה ("טוב, אל תידלק!"), אבל גם זה לא עזר כשאת שלוותנו הפריעה נקישה על הדלת. מתורגלים, הטלנו פור מי יאלץ לקום מכיסאו הנוח ולפסוע אל עבר הדלת, שנמצאה מחוץ לטווח התנור. אבי יצא.

"מי שם?" שאל אבי בקול שקט, בתקווה כי אולי לא ישמעו אותו וילכו. "FBI" נשמעה התשובה, "יש לנו כמה שאלות." "היי ערן, צעק אבי לערן שהדליק קטורות למחשב.

"מה?" "יש פה סוכני FBI שרוצים לשאול שאלות."

"תגיד להם, ענה ערן, "שיש פה ישיבה של המוסד ושיחזרו אחר כך." אבי פתח את הדלת ואמר "שלום, אני סא"ל א' וזהו שטח צבאי מוגבל, תצטרכו לפני... סקאלי?"

ערן שמט את הבונבוניירה והפרחים שהחזיק ופנה אל הדלת, "אגגג..." הצליח למלמל.

מאלדר הביט בו מהורהר, "זה אנושי?" הוא שאל בתקווה (שלא).

"לא, זהו דגם כושל של הרובוט 'אחיוקוקו' החדש שלנו." ענה אבי, "ואני הדודן של וורף שעבר גיהוץ פלסטי." "אההו" אמרה סקאלי, "קודם אמרת

שאתה סא"ל א', עלינו עליך?" מאלדר דחף את אבי פנימה וסקאלי סגרה את הדלת מאחוריה, כשבניתיים ערן התאושש ומלמל "בבב, בבב, אנאבא." טוב, הוא התאושש לאיטו. "האם אתם ערן בן-סער ואבי סבג?" שאל מאלדר.

"כן, אבל להיפך." ענה אבי. "ערן סבג ואבי בן-סער?" בירר מאלדר.

"יותר טוב," עודד אותו אבי, "עכשיו תחליף גם את השם הפרטי."

סקאלי הפגינה קור רוח, מכיוון שידעה מלכתחילה שעם אבי אין טעם לדבר, פנתה לערן בצעד נמרץ ונופפה מולו תמונה של מורגן לה-פיי.

"האם אתה מכיר את האשה הזו?" שאלה בקשיחות בלתי מתפשרת.

"מה, את מורגן?" שאל ערן, "מה פתאום, בחיים לא ראיתי אותה."

"אנחנו אפילו לא מכירים אחד את השני, נכון ערן?" הוסיף אבי ביעילות.

"באמת?" שאל מאלדר, "אם כך מי כותב את מדור התשובות לשאלות משחקי תפקידים בירחון וויז?" בהחלטיות שלף מאלדר את גיליון 59.

"היי?" אמר ערן, "ב-59, בכלל לא ענינו לשאלות, ב-59 היינו בגיהינום

ופגשנו את אידלס." ערן חשב קצת על מה שאמר והוסיף, "אופס."

"רגע, אנחנו עונים על השאלות בעצמנו?" אילתר אבי, "אנחנו רק ממציאים (שמע ישראל) את מורגן."

"ונדגיסו" זעק ערן בטרם יספיק אבי לדבר עוד, הוא שלף מכתב מאלו המפוזרים על השולחן וקרא אותו בקול רם

וברור.

"יוסי אביטל מת"א משחק AD&D, ורוצה לדעת איך הוא יכול לעשות ב-AD&D קסמים מאולתרים, כמו שהדגמתם ב-ARS MAGICA?"

"שאלה מופלאה!" הרוויח אבי זמן, "ממש יופי של שאלה, קודם כל השחקן מתאר מה הוא רוצה לעשות, אחר כך השה"ם מחליט באיזו דרגה זה נראה לו ומאיזו אסכולה הקסם יבוא. גלגול ההצלחה פשוט מאוד, מחסירים מדרגת הקוסם את דרגת הקסם, את התוצאה ועוד שלוש יש לגלגל ב-20 ומטה. למשל קוסם בדרגה 11 המאלתר לחש שהשה"ם קבע שהוא מדרגה רביעית, צריך לגלגל 11 פחות 4 שהם 7, כלומר 10 ומטה. היתרון הוא שניתן לאלתר בצורה כזו לחשים שדרגתם מעבר לדרגה המקסימלית שאתה יכול להטיל. אותו קוסם בדרגה 11 המטיל לחש מאולתר מדרגה שמינית יצטרך לגלגל 6 ומטה, וכמובן, גלגול של 20 תמיד נכשל."

אבי לקח אוויר ויצא מהטראנס המוזר שאחז בו לפתע. "רואים?" שאל ערן.

כששפנת באפילה

לי חייזרים, רק קחו אותי הביתה!"
 "אם אתם באמת רוצים," אמרה מורגן בתמיהה, "אתם רק צריכים לבקש."
 "למען האמת," ניסה מאלדר לדבר, "שתוקו!" אמר לו אבי, שתמיד הולך עם העדר.
 מורגן הרימה ידיים והטילה לחש קצרצר, סקאלי ומאלדר התחילו להפוך שקופים, "ביי, ביי, תקפצו לבקר." אמרה מורגן, "אגב, מאלדר, יש לך ד"ש מאחותך."
 "מה?" נשמעה קריאתו של מאלדר, אבל אז הוא נעלם.
 אבי פנה אל ערן שדפדף במילון וחיפש ביטויים, "תגיד," הוא אמר, "כל זה לא גורם לך להרגיש כמו איזו דמות מעורערת בתוך עלילה מטורפת ודלוחה שכתבו זוג דפ"רים משועממים?"
 "חזיון ורעם!" נרעש ערן.

ללוות אותנו לתחנת המשטרה."
 "מה שכחתם את הדרך?" התעניינה מורגן, כי תמיד איכפת לה.
 "תגידו," הפריע מאלדר, "זה שערן נעלם והופיע, והקול הזה מהשמיים לא היה קצת מוזר?"
 "דווקא נראה לי רגיל." אמר אבי, שרגיל היה לשהות בקרבת מורגן.
 בינתיים ערן איבד קשר עם שרשרת האירועים. "שוד ושברו" זעק ונזהר מהשמשות המתנפצות, "אלוהים אדירים!" שב וזעק.
 "כל העמדות תפוסות," נשמע קול מהשמיים, "אנה המתינו ותיענו לפי התורה, תודה."
 אל תוך המוסיקה המרגיעה שמילאה את העולם צעק אבי "פיצוץ!"
ב ו ו ו ו
 "לא פיצוץ." נפל אבי קדימה.
 "תגידו," התחיל מאלדר, "שתוקו!" ציוותה סקאלי ופרצה בבכי, "נמאס לי מהעבודות המעפנות האלו, תנו לי רוצחים, תנו לי שודדים, לעזאזל תנו

"זה עדיין חשוד בעיני," אמר מאלדר, "תעשו את זה שוב."
 "אוקיי," אמר אבי וקרא מכתב של יניב מורדי מת"א, "יש לי שאלה בקשר לכתבות על הפיי, כתבתם שם שניתן למצוא פיי מכל מיני סוגים, מה לגבי יצירת פיי?"
 "באמת לא חשבתי על האפשרות."
 הודה ערן, "אבל למה לא לנסות. נגיד שכל קוסם יכול ליצור פיי, השאלה היא כמה ואיך. בדרגה חמישית, קוסם יכול ליצור כלי בעל תשיעית פיי שאינו מתחדש, פעם בשבוע. בדרגה עשירית, שליש פיי לא מתחדש או תשיעית פיי מתחדש. בדרגה 15, מנקודת פיי לא מתחדשת עד לשליש ומטה מתחדש. ובדרגה 20, שלוש פיי לא מתחדשים או נקודה ומטה מתחדשים. קשה? כן, מאוד. פיי, אתה אמור למצוא ולא לייצר."
 "די!" אמר מאלדר, "מספיק עם הקראת המכתבים הזו, אתם תואשמו בהטרדת סוכנים בתפקיד."
 "וחוץ מזה אני לא מאמינה לאף מלה שלכם," אמרה סקאלי, "איפה מורגן?"
 "יפה," נשמע קול מוכר עד אימה מכיוון ארון התבלינים, "מישהו חיפש אותי?" מורגן קפצה מהארון ויישרה את שמלתה.
 "האם את מורגן לה-פיי?" שאל אותה מאלדר.
 "האם ציפורים לא יודעות לעוף, האם בני אלפא קנטאורי לא אוהבים חומס, האם בני פרוקסימה לא נמסים בשמש?" שאלה מורגן כאילו זה ברור מאליו.
 "רגע, אז כן או לא?" שאל מאלדר בבלבול.
 "שתוקו!" פקדה סקאלי, "את באה איתנו לחקירה בקשר לרעידת האדמה האחרונה בסן-פרנסיסקו!"
 "כולם מלשינים!" זעקה מורגן, "מי דיבר? אני אהפוך אותו לפס הרעדה!"
 "תגידו?" שאל מאלדר, "למה התכוונת לפני רגע בקשר לכל האלפאים והפרוקסימאים ההם?"
 "שתוקו!" אמרה סקאלי שוב, ועיניה ירו ברקים.
 "אפקט מעניין," אמרה מורגן, "גם אני יכולה." היא הדגימה כמה ברקים על מעיל הרוח של מאלדר.
 מהשמיים בקע קול שדמה מאוד לקולו של עורך עיתון אחד שתמיד יש לו הערות, "שלושה טמבלים, זו רק צורת ביטוי!"
 "מה, כן?" הופתע אבי, "היי ערן, ירו ברקים! זו רק צורת ביטוי."
 "יקחני האופלו!" אמר ערן ונעלם.
 "תחזור הנה תיכף ומייד!" ציוותה מורגן ונקשה באצבעותיה.
 ערן הופיע בשקט בפינה והעלה עשן. "גמרנו!" אמרה סקאלי, "את מתבקשת



אלתרי ומיה

אומנות הקסם

מאת: ערן בן-סער

אלכימיה היא מדע עתיק בו עסקו בימי הביניים. האלכימאים הקדמונים ניסו לחקור את סודות היקום, להבין ממה בנוי החומר וכיצד אפשר לשלוט בו, ויותר מכל ניסו לגלות איך הופכים עופרת לזהב. מובן שבמציאות הקרירה של עולמנו, אלכימיה היא בגדר שטויות במיץ (אם כי הקדמונים הללו הניחו את הבסיס לכימיה המודרנית ולחלק נכבד מהמדעים של היום), אך חלק נכבד מספרות הפנטזיה אימץ את הכימיה כידע הדרוש על מנת ליצור כלים קסומים.

חוקי ה-AD&D לא מכילים אלכימיה, אלא הוראות המתייחסות ליכולתו של כל מטיל לחשים להכין כלי קסם שונים. משחקי תפקידים אחרים, כגון Rolemaster או Mythus דווקא מכילים את מקצוע האלכימאי כמקצוע מיוחד או כקוסם מתמחה, מה שמוסיף גופך למערכה.

איך משלבים?

אם כן, איך משלבים אלכימיה

במשחק? קודם כל, כל החוקים הקיימים בספר לשחקן ולשה"ם בקשר להכנת כלים קסומים מבוטלים מייד! חוקי האלכימיה פועלים קצת אחרת. כאשר אלכימאי עומד להכין חפץ קסום, עליו בראש ובראשונה לתאר לשה"ם מהו הכלי אותו הוא עומד ליצור. לאחר מכן הוא צריך לבדוק מאיזה חומר הוא עומד ליצור את הכלי - חומר אורגני (חי או צומח כמו עץ למטות), חומר לא-אורגני (מתכות, אבנים וכו') או נוזל (להכנת שיקויים שונים).

לאחר מכן יש להשיג את כמות חומר הגלם הדרושה כדי ליצור את צורתו החיצונית של הכלי, כלומר כמות העץ ממנה יוכן המטה או כמות הברזל ממנו תחושל החרב. מייד לאחר מכן יטיל האלכימאי לחש אלכימאי "עיבוד" מהעוצמה המתאימה. אחר כך יש לעבד את חומר הגלם לצורתו המוגמרת (זו אגב, הסיבה שאלכימאים מתמחים גם בעיבוד חומרים שונים), ולאחר מכן להטיל עליו לחש אלכימיה "יצירה" מהעוצמה המתאימה לעוצמת הלחש או הכוח שיהיה לחפץ הקסום.

אם למשל אלכימאי רוצה להכין חרב +3 קוטלת ענקים, הוא והשה"ם מסכמים

ביניהם שזהו כוח המקביל ללחש מעוצמה שביעית, ולכן לפני תחילת העיבוד יטיל האלכימאי על החומר "עיבוד לא-אורגני VII". לאחר שהחרב תחושל יטיל עליה האלכימאי "יצירה לא-אורגני VII". יש לשים לב כי ישנו לחש "עיבוד" ולחש "יצירה" לכל סוג של חומר גלם.

לאחר הכנת כלי הקסם הבסיסי יכול האלכימאי לתת לו את כוח הקסם שרצה. קיימים שלושה סוגים של כוחות קסם - תבונה קסומה (כלומר הכנת כלי עם תבונה), בונוס קסום (כלי אשר פועל ביעילות רבה יותר מכלי רגיל, כמו חרב עם בונוס), כוח קסום (כוח דמוי לחש, כמו רוב כלי הקסם). כמובן שניתן לתת לכלי קסם יותר מסוג אחד של כוח.

הענקת תבונה לכלי תדרוש לחש "הענקת תבונה" מהעוצמה המתאימה לתבונה שהאלכימאי עומד לתת לכלי, העוצמה שווה לתבונה הרצויה פחות שמונה. כלומר אם האלכימאי רוצה לתת לכלי תבונה 17 הוא יצטרך להטיל לחש "הענקת תבונה IX", לו ירצה לתת לכלי תבונה 13 הוא יטיל "הענקת תבונה V" וכו'. בשלב הקיבוע (השלב בו מסיימים את ההכנה) ניתן לקבע תבונה רק באופן

עוצמת הלחש היא מספר הפעמים ביום בהן ניתן להפעיל את הכוח שבכלי.

ולבסוף קיים לחש "קיבוע תמידי" אחד בלבד מעוצמה שביעית, שמקבע את הכוח באופן תמידי בכלי אותו ניתן להפעיל באמצעות מלת מפתח, או שהוא פועל באופן קבוע ללא אפשרות הפסקה.

"הבה נסכם..."

לאחר שהסברנו כיצד מכינים כלים קסומים באמצעות לחשי אלכימיה הבה נסכם את הלחשים:

"עיבוד אורגני IX-I" - 9 לחשים להתחלת עיבוד חומר אורגני, "עיבוד לא-אורגני IX-I" - 9 לחשים להתחלת עיבוד חומר לא-אורגני, "עיבוד נוזל IX-I" - 9 לחשים להתחלת עיבוד חומר נוזלי.

"יצירה אורגני IX-I" - 9 לחשים לסיום עיבוד חומר אורגני, "יצירה לא-אורגני IX-I" - 9 לחשים לסיום עיבוד חומר לא-אורגני, "יצירה נוזל IX-I" - 9 לחשים לסיום עיבוד חומר נוזלי.

"הענקת תבונה קסומה IX-I" - 9 לחשים להענקת תבונה מעוצמות שונות, "הענקת בונוס קסום IX-I" - 9 לחשים להענקת בונוסים מעוצמות שונות, "הענקת כוח קסום IX-I" - 9 לחשים להענקת כוחות קסם מעוצמות שונות.

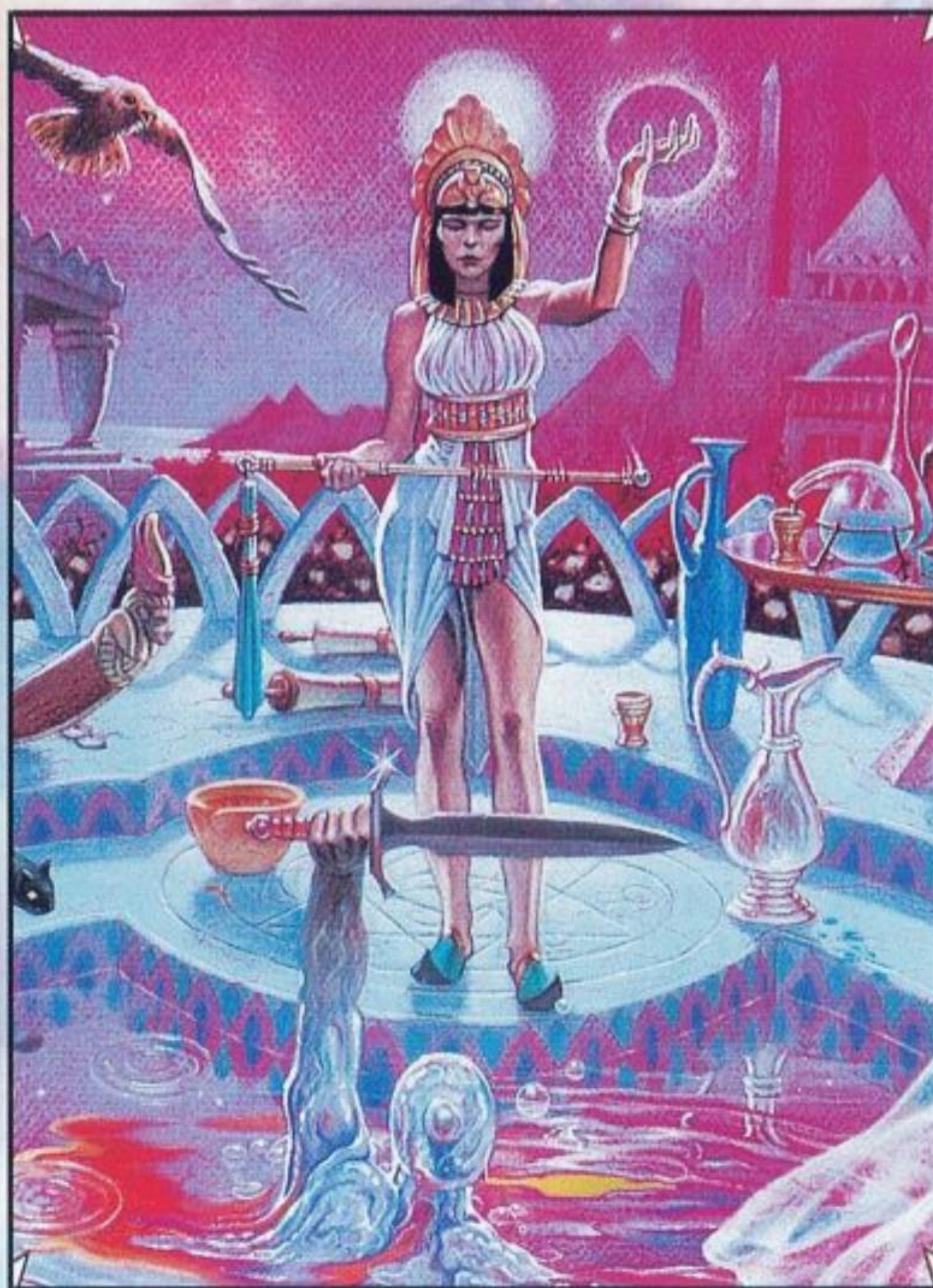
"קיבוע מטענים IX-I" - 9 לחשים להענקת מטענים להפעלת הכלי, "קיבוע זמנים IX-I" - 9 לחשים להענקת זמנים להפעלת הכלי, "קיבוע תמידי" - לחש מעוצמה שביעית המקבע את הכוח באופן תמידי.

בסך הכל 100 לחשים שונים! אם אתם מתכוונים להשתמש במקצוע האלכימאי (ראה עמ' 45), כל הלחשים הללו יהיו לחשים אלכימאיים שאינם לחשי קוסם ואינם לחשי כוהן, אלא זן חדש לחלוטין של לחשים.

אם אינכם עומדים להשתמש באלכימאי כמקצוע, אך אתם מעוניינים להשתמש בכתבה הזו, יהיו אלו לחשי קוסם מאסכולת האלכימיה ולחשי כוהן מספרת האלכימיה (במקרה של כוהן לא תהיה לו גישה ללחשים מעוצמה שמינית ותשיעית, והוא יהיה אלכימאי חלש יותר מאלכימאי קוסם).

האחרון של הקיבוע ובהטלת לחש הקיבוע האחרון מטילים מספר קוביות כעוצמת הלחש, התוצאה היא כמות המטענים שיכיל הכלי (יש לקבוע את אופן חידוש המטענים לכלי). בכל יום ניתן להטיל יותר מלחש "קיבוע מטענים" אחד כדי לתת לכלי יותר מטענים.

בנוסף, קיימות תשע דרגות של קיבוע זמנים, שוב מ"קיבוע זמנים I" עד "קיבוע זמנים IX". בהטלת לחש הקיבוע האחרון,



תמידי. אגב, לא חייבים אבל ניתן לפסוק כי אלכימאי לא יכול להעניק לכלי תבונה גבוהה יותר מזו שלו.

הענקת בונוסים גם היא עניין פשוט, ישנם רק 5 לחשי בונוס - "הענקת בונוס +1" מעוצמה ראשונה, "הענקת בונוס +2" מעוצמה שלישית, "הענקת בונוס +3" מעוצמה חמישית, "הענקת בונוס +4" מעוצמה שביעית ו"הענקת בונוס +5" מעוצמה תשיעית. את הלחש המתאים יש להטיל על הכלי (בדרך כלל מתאים למגינים, שריונות וכלי נשק), ובשלב הקיבוע ניתן לקבע בכל אופן שהוא.

כוח קסום הוא עניין יותר מסובך, קיים לחש "הענקת כוח קסום" בכל דרגה ("הענקת כוח קסום I" בדרגה ראשונה עד "הענקת כוח קסום IX" בדרגה תשיעית), אך ההחלטה הקובעת את עוצמת הכוח תלויה מאוד בשיפוט השה"ם והשחקן. במקרה של החרב +3 קוטלת הענקים, החליט השה"ם כי הבונוס הוא מעוצמה חמישית, על פי לחשי הבונוס, וקטילת הענקים היא כוח קסום מעוצמה שנייה, סך הכל עוצמה 7. אך מהי עוצמתו של כוח מחרוזת הקליעים? כאן השיפוט הוא של השה"ם אך יש לשים לב כי בהחלט ניתן לקבוע כי כוח הוא מעל עוצמה תשיעית! במקרה כזה יש להטיל עוצמה תשיעית + העוצמה המתאימה. לכוח בעוצמה 12 למשל יש להטיל "הענקת כוח קסום IX" ועוד "הענקת כוח קסום III". גם

כוח קסום, כמו בונוס קסום, ניתן לקבע בכל אופן שהוא.

קיבוע

לבסוף מגיע שלב הקיבוע, השלב הארוך והמייגע ביותר, בעוד שהשלבים האחרים אורכים זמן קצר יחסית, מלבד אולי עיבוד הכלי, הקיבוע יכול לקחת שבועות, חודשים או אפילו שנים. זמן הקיבוע ייקח 4ק1 כפול עוצמת הכלי בשבועות. כלומר קיבוע אותה חרב +3 קוטלת הענקים, תיארך בין שבעה שבועות לשבעה חודשים. ובמהלך שלב הקיבוע יש להטיל פעם ביום את לחש הקיבוע המתאים לכלי עד לסיום השלב. ישנם שלושה סוגי קיבוע - קיבוע מטענים (נתינת מספר מטענים לכלי אשר מפעילים את הכוח), קיבוע זמנים (קיבוע הקובע כי בכוח ניתן להשתמש מספר מסוים של פעמים ביום) וקיבוע תמידי (כוח אשר נשאר לנצח בכלי).

קיימות תשע דרגות של קיבוע מטענים, החל ב"קיבוע מטענים I" וכלה ב"קיבוע מטענים IX". ביום

קוסם הקרוי סטאלים



בראש ובראשונה קוסם קריסטאלים יכול להיות אדם, אלף או גמד בעל לפחות 14 בחוכמה ובתבונה. קצב התקדמות

בשל ידע קסום או אל מסתורי כלשהו, והידע שלו מסתכם בגישה לכוח הטמון בקריסטאלים.

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג
לפני כמה ימים הסתובבנו בדיזנגוף סנטר ללא מטרה ספציפית מלבד האפשרות להתחמק ממורגן. באחד מהסיבובים שמנו לב לחנות שלא ראינו בעבר, חנות לקריסטאלים ואבנים. אתם מכירים את זה, לא? יש אנשים המאמינים שלאבנים מסוימות יש כוחות המחזקים אותם או עוזרים להם. אחרי שהטרדנו כמעט שעה את המוכר האומלל הוא נשבר וצעק "עופו מפה או שאני אראה לכם!"

"מה כבר הוא יכול היה לעשות לנו?" שאל אבי אחר כך.

"לא יודע," ענה ערן, "קראת על קוסמי קריסטאלים?"

הדמות של "קוסם קריסטאלים" קיימת בכמה שיטות (Rolemaster, Hero), אך מעולם לא חשבנו ליצור דמות מקבילה ל-AD&D, משום שהדבר ידרוש כתיבת מאות קסמים חדשים הקשורים בכוחות האבן ולחשים הפועלים דרך האבן. לאחר הביקור בחנות הפלא הגינו רעיון - לא קוסם שקסמיו קשורים דווקא לקריסטאלים, אלא קוסם שכוחו נשאב מקריסטאלים שונים ובעזרתם הוא מטיל את לחשיו, שלא חייבים להיות שונים מהרגיל.

קוסם קריסטאלים אינו בדיוק קוסם קלאסי, הוא אומנם נכנס להגדרה של מטילי לחשים כלליים, אך למעשה הוא מתמחה בתיעול אנרגיות קסומות ואלוהיות דרך קריסטאלים, ולכן יש לו גישה גם לחלק מאסכולות הקוסם וגם לחלק מספרות הכוהנים, אך לא באופן שמזכיר את הקוסם או את הכוהן. כאמור, הוא שואב כוח מאבני הקריסטאל (ולא

יבצע קוסם הקריסטאליים מדיטציה מיוחדת מעליו, יכול הקריסטאל מחצית מנקודות הכוח המקוריות וסיכוי ההתנפצות שלו יהיה 55% באופן בסיסי ולא 20%. יכולת זו יכולה עשויה לעתים לחלץ את קוסם הקריסטאל ממצבי לחץ, כאשר האבנים שלו מתרוקנות ואין לו דרך להשיג אבנים נוספות.

קוסם הקריסטאליים יכול להטייל לחשים מאסכולות הרחקה, הקסמה, יצירה ועירור/עתירה של הקוסם ומסגרות האסטרואלי, יסודות, הגנה ושמש כמובן שהוא "יודע" את כל הלחשים באסכולה או בספרה מהעוצמות אותן הוא יכול להטיל, והוא מוגבל רק בדרגה המקסימאלית ובכמות נקודות הכוח שיש, משום שכמו כוהן המקבל לחש מהזלים, מקבל קוסם הקריסטאליים כל לחש שהוא רוצה מהכוחות האגוריה בתוך האבן, כוחות שלמד לשחרר.

חפש את הקריסטאל

קריסטאליים ניתן למצוא בדרך כלל במכרות גושים או במבוך כלשהו מתחת לאדמה, ונדיר מאוד להיתקל באחד סתם כך. ניתן לרכוש אותם במגדל הקסם או הכנסייה הקרובים, אבל זה דורש הוצאות והאיכות לא מדהימה. בעקבות זאת, לומדים קוסמי הקריסטאליים מיומנות בשם "איתור קריסטאליים" המושפעת ממנוצע החוכמה והתבונה. גלגול מוצלח יגלה לקוסם הקריסטאליים אם הקרקע נראית מבטיחה מספיק כדי לחפור. אגב, אם השה"ם מעוניין להוסיף אקראיות לכמות נקודות הכוח בקריסטאליים, הוא יכול להחליט לגלגל 10 קצ או אפילו לאפשר לשחקן לגלגל.

לסיכום, קוסם הקריסטאליים הוא דמות מוזרה ומעניינת שיכולה להחליף את הקוסם, את הכוהן הרגיל או אפילו לפעול במקביל להם, העובדה שהוא יכול להטיל לחשים הן מאסכולות הקוסמים והן מספרות הכוהנים מחזקת אותו מאוד, כמו גם הפטור שלו משינון לחשים. מצד שני, העובדה כי מקור כל כוחו מהקריסטאליים מצמידה לו נקודת תורפה רצינית ביותר - הפרדתו מאבניו תשתק אותו לחלוטין, שלא לדבר על השמדתו!

אחרי כל זה, חזרנו לחנות ורכשנו כמה אבנים לשיפור יכולת הריכוז, ואחת כדי להרים למוכר את המוראל (מרכזת אנרגיה קוסמית או משהו), השתדלנו להיות סופר נחמדים כי אתה לעולם לא יודע מה מסתתר מאחורי המוכר הנחמד.

לכמות נקודות הכוח שברשותו. השה"ם יכול להנפיק קריסטאליים על פי הקצב המתאים לו וכך למנוע, אם הוא רוצה, קוסמי קריסטאליים המתרוצצים להם עם שש מאות עד שבע מאות נקודות כוח. באופן כללי, אנחנו ממליצים לא לעבור



בסך הכל פי שלושה מדרגת הקוסם בנקודות כוח ליום, המפוזרים על פני ארבעה או חמישה קריסטאליים.

גורם נוסף שיש להתחשב בו הוא הסיכוי שהקריסטאל לא יעמוד באנרגיות הקסומות ויתנפץ בזמן הטלת הקסם. סיכוי ההתנפצות הוא 20% כאשר הקוסם מטיל לחש מהדרגה המקסימאלית, והסיכוי יורד ב-3% על כל דרגה שמתחת לדרגה המקסימאלית. לדוגמה קוסם בדרגה עשירית שיכול להטיל לחשים מעוצמה חמישית, מטיל לחש מעוצמה שלישית. לקריסטאל יהיה סיכוי של 14% להתנפץ. אם וכאשר קריסטאל מתנפץ בעקבות הטלת לחש, נקודות הכוח שנשארו בו משתחררות בפרץ של אנרגיה הרסנית. על כל נקודת כוח שנותרה בו, גורם הקריסטאל לשתי נקודות נזק לכל מי שנמצא ברדיוס של שלושה מטרים. יש להדגיש שהדבר מתרחש אך ורק כאשר קריסטאל מתנפץ בגלל הטלת לחש! (זה פשוט לא רימון).

האפשרות לטעון מחדש

יכולת נוספת של קוסמי הקריסטאליים היא האפשרות לטעון מחדש קריסטאליים ריקים. כאשר קריסטאל יורד ל-0 נקודות כוח הוא אומנם חסר תועלת, אך אם ייקבר עמוק באדמה למשך לילה שלם, שבמהלכו

הדרגות שלו זהה לזה של הכוהן וקוביית הנק"פ שלו היא 5 (תוצאת קוביית 10 חלקי שתיים מעוגל מעלה). שלא כמו קוסם, קוסם קריסטאליים יכול ללבוש שריונות עור קלים, כלומר שריון עור בלבד, ויכול להשתמש בכל כלי הנשק אשר גודלם מוגדר "קטן" בטבלת כלי הנשק (שימו לב, זה אכן כולל גם חרב קצרה!). גלגולי ההצלה של קוסם הקריסטאליים זהים לאלו של הקוסם, ובנוסף לכך הוא יכול לבחור מיומנויות מכללי קוסם וכוהן. ואחרון חביב, התלד"0 שלו הוא על פי הנוכל.

החלק המיוחד

עד כאן סתם מקצוע מוזר, אך החלק המיוחד הוא בכוחות הטלת הלחשים שלו. קוסם קריסטאליים אינו תלוי כלל בטבלה המגדירה כמה לחשים הוא מטיל ביום, אלא בקריסטאליים שברשותו. קוסמי קריסטאליים למדו לשאוב מן הקריסטאליים כוח להטלת לחשים, ולגביהם כל קריסטאל מכיל כמות מסוימת של נקודות כוח. בנקודות הכוח האלו הוא משלם כדי להטיל לחש. לחש מדרגה ראשונה עולה נקודת כוח אחת, מדרגה שנייה שתי נקודות כוח וכן הלאה, עד לחשים מדרגה תשיעית העולים תשע נקודות כוח.

לעומת זאת מוגבל קוסם הקריסטאליים בדרגה המקסימאלית של הלחשים אותם הוא יכול להטיל; קוסם קריסטאליים יכול להטיל לחשים עד דרגה השווה למחצית דרגתו (מעוגל מעלה). למשל קוסם קריסטאליים מדרגה תשיעית יכול להטיל לחשים מדרגות אחד עד חמש, ללא קשר



שבו לפני שאתם שומעים את זה...

מידאז' משחקת אותה עם טיסה לאנגליה

איך אשתתפים באבצע?

קונים 2 משחקים של מידאז' מעל 250 ש"ח מוציאים את הגלויות שנמצאות בתוך המשחקים... ממלאים את הפרטים עליהן, מכניסים אותן ואת החשבונית לתוך מעטפה מבוילת ושולחים אלינו, לת.ד. 98403 תל-אביב 61040

ברור?



פרס 1

טיסה זוגית לאנגליה + 4 ימים במלון וכניסה חנם לתערוכת מחשבים

פרס 2

15 זוכים בחבילה של 10 משחקים

פרס 3

100 זוכים במשחק חנם...

וכדאי למהר... למה?

1000 המעטפות הראשונות שיגיעו זוכות מיד וללא הגרלה בידחון של WIZ



במידאז' תמצאו:

משחקי מחשב, לומדות ואנציקלופדיות ממוחשבות



...אל שחקן אגם זאיראז'

מיראז' מולטימדיה בע"מ 03-5105764 המבצע בתוקף עד ה-30/6/96 ובהתאם לתקנון

אחילי-יט ■ גרויט סופר מדיה-כ"ס ■ היפר מחשב-חיפה ■ וירוס-רמת אביב ■ זודיאק-הרצליה ■ מבוכים-ת"א/רמה"ש ■ מעתיקון צפון-כרמיאל ■ קול זאב-י-ם ■ קליימקס-הרצליה ■ קרביק-נתניה ■ רמון מחשבים-פ"ת ■ רשת באג ■ רשת דינמיקה ■ רשת מעתק ■ רשת עתיד ■ רשת פריק ■ תלם מחשבים-יהוד

האל לכתא

סקצות הכנת כלי הקסם

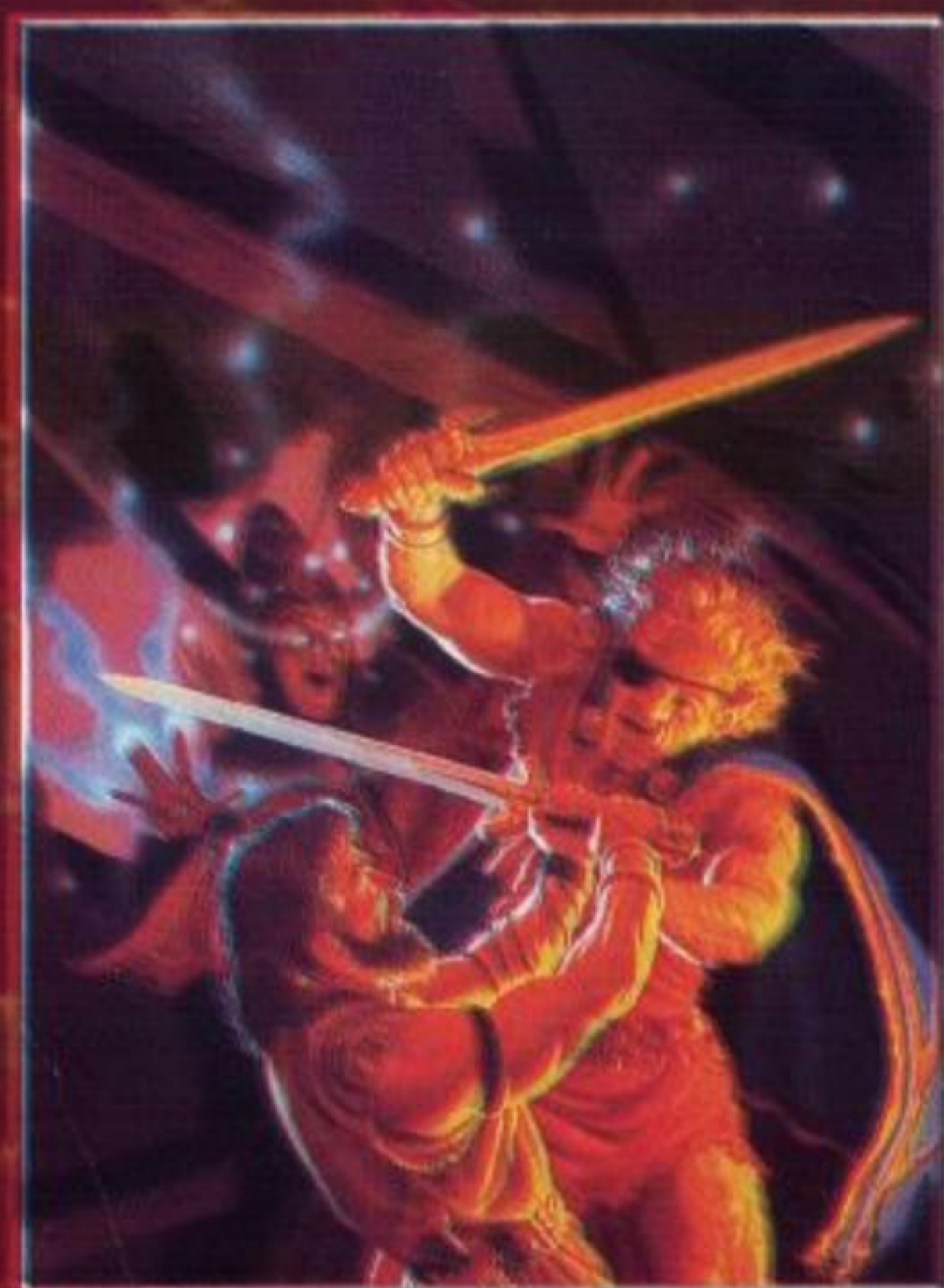
מאותה ערך בן-ספור

קודם לכך הוצגתי את האל לכתא באומנות המנות כלי הקסם של פורטיות, והסבורה שניתן להשתמש באומנות כחלק ממוקדומים או הכוחות הרגילים, או להשתמש באל לכתא כמקצוע מיוחד. במקצוע מפורד הוכר האל לכתא לזמנים החדשים ומיוחדים, אשר עיקר עיסוקו אינו דחיקא בשיעור כדוריו אלא בורקסם, אלא ציוד והכוננה במילים קסומים הודשים ומיוחדים שיעמוד לצורך.

ישנם שלוש סוגי אל לכתא - אל לכתא קרוב, אל לכתא משולב, אל לכתא קרוב הוא קרוב הגיל הכונה באל לכתא, הוא משולב לזשי אל לכתא על פי סבלת הלחשים של קרוב הגיל, כמו גם לזשי קרוב, אך עלול לנזור שלוש אומנות קרוב אליהן אין לו כל גישה, ויחד המובנים - מידון, מקיפה תלוינו, מלחיל והפלה כמו, הוא קרוב הגיל שדורש שלוש אומנות, אך מבינה חן זה של אל לכתא הוא הנפיק בידיו, בשום שהוא חזק מוכונן-אל לכתא וקל יותר להשגה (מבחינת הכוחות) באל לכתא משולב.

לא לכתא כהן יש גישה לזשי אל לכתא ולספוח שמושה לו אנומה, אך לספוח אשר כהן רגיל הזה מוגבל כהן עד לעומה רביעות אין לו גישה כלל, הלשון ספוחות אחרות לבחורנו יחידות גישות, לרבות מרגבל, כלומר, כהן-אל לכתא רגיל של ספר החוקים, מאבד את הגישה לספוחות השונות ועלול לחלל על שמי ספוחות מתוך השאר, אלוהן גישה ותחה מוגבלת, מכל בחינה אחרת הוא כהן רגיל אבל הודישו של הוא 40 בחכמה, אגב, יש לשים לב

שבכוח לא תהיה לך גישה ללזשי האל לכתא מעצמות שמושה ותשע, ועל כן יחזה אל לכתא חלש יותר מאל לכתא קרוב.



אל לכתא מעורב הוא חזק מהשלושה דק אלפים יכולים להיות אל לכתא משולבים, והמקצוע הזה בבסיסו לקרוב-כהן (שילוב מודי אשר היה פנור דק לחצי-אלפים על פי ספר החוקים). אל לכתא מעורב מצויד חן לחוקים של אל לכתא קרוב חן לחוקים של אל לכתא כהן, ומבחינת הגבלת הגישה לאסכולות ולספוחות זהו מקצוע מעורב - אל לכתא קרוב/אל לכתא כהן, הודישות למקצוע זה חן 17 באחת מהתכונות, חוכמה או תבונה 18 בשניות, כאשר משתמשים באל לכתא כמקצוע נפרד יש להוסיף לו השימת מיומנות

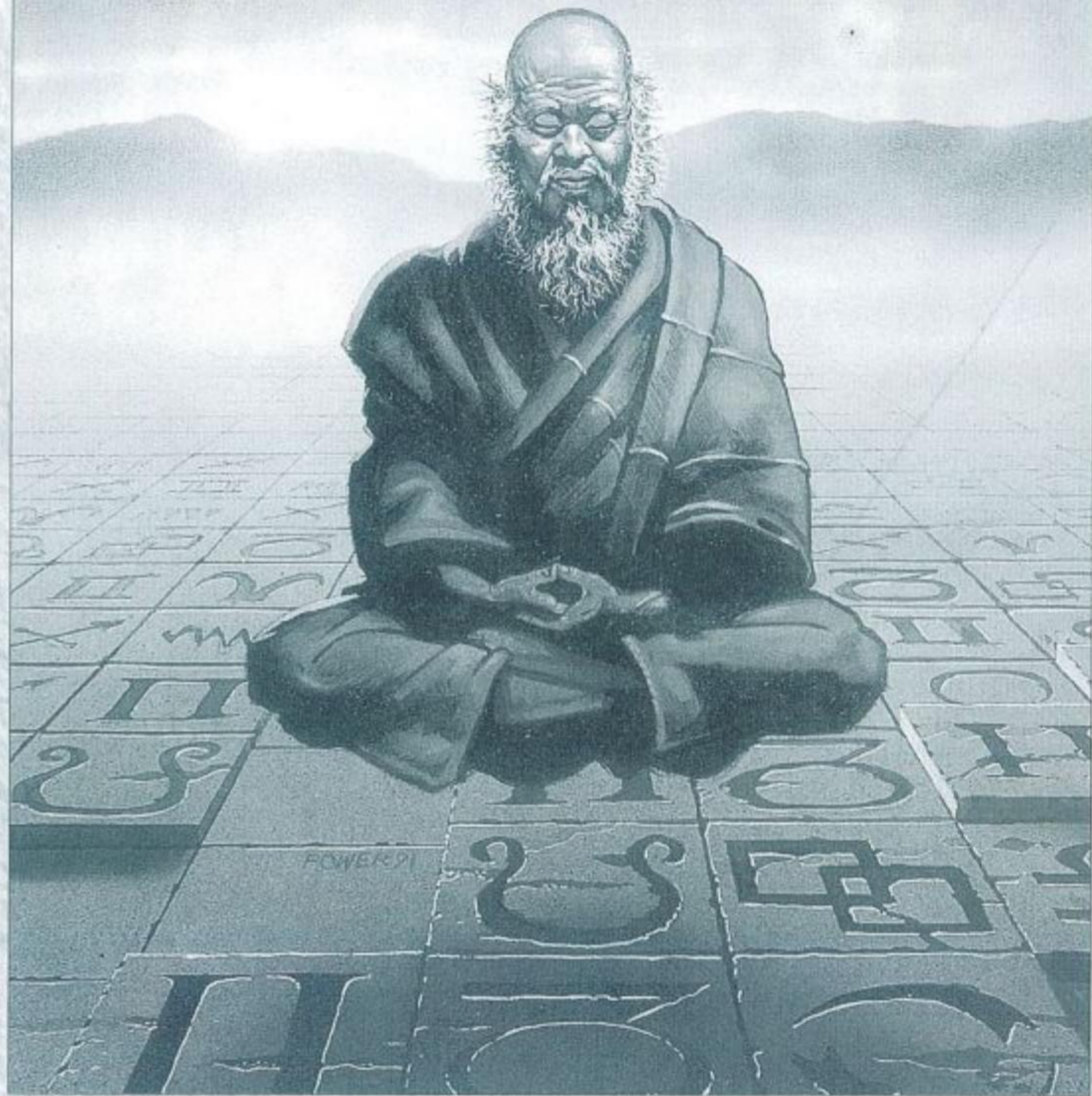
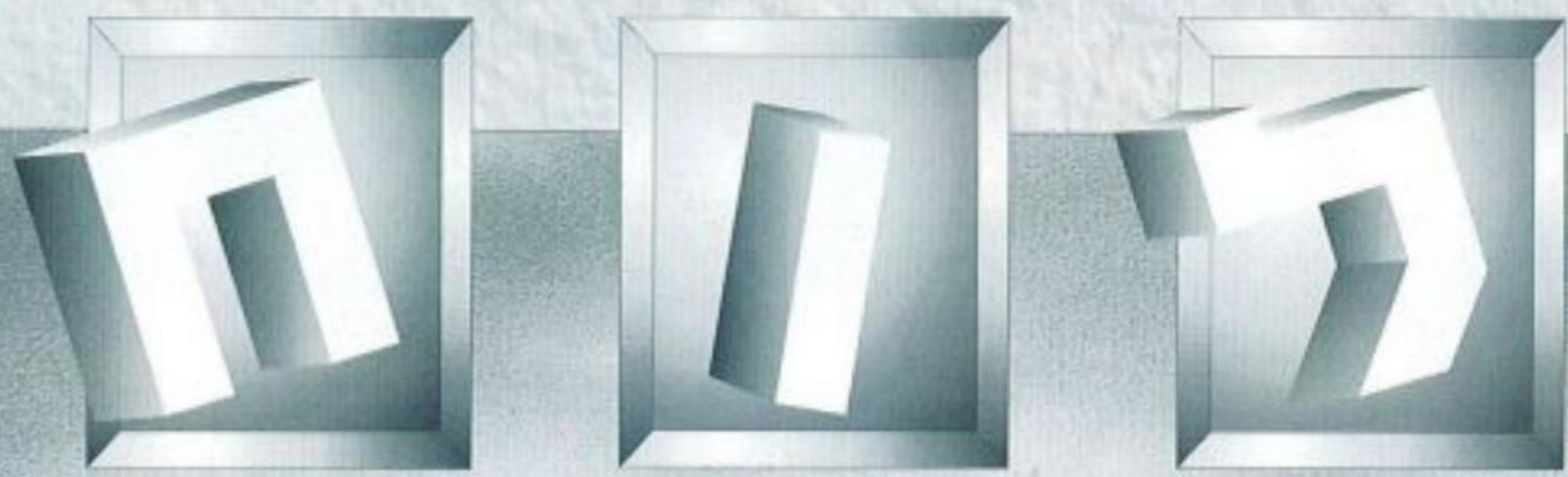
נפרדת, המיוחדות לאל לכתא יש ושרק הם יכולים לבחור ממנה עיבוד מתכות (כוח), עיבוד אבן (כוח), עיבוד זכוכית (חכמה), עיבוד עץ (כוח), עיבוד עור (חכמה) או עיבוד חומרים אחרים (חוכמה או תבונה), וכלם אגב, עולים נקודה אחת.

במיומנות העיבוד משתמשים על מנת לעבד את חומר הגלם לצורתו הסופית, ללא הידע המתאים בעיבוד לא יוכל האל לכתא להפיק בעצמו כלי קסם העשוי מחומר המסוים, אלא יאלץ למצוא בעל מקצוע אחר לעיבוד החומר. מיומנות הזיווי האל לכתא, המושפעת מהתכונה הגבוהה מהשניים - מטרתה לזכות ולהביא את התהליך האל לכתא שיעבד כלי קסום כלשהו, מומלץ מאוד להשתמש במיומנות הללו גם אם לא משתמשים במקצוע האל לכתא, משום שכך מגבילים את סוגי הכלים הקסומים שיכול אל לכתא ליצור.

כמו קרוב או כהן רגיל ניתן לשלב אל לכתא עם מקצועות אחרים, במידה ואתה משחק דמוי אדם, למשל גמד לוחם/כהן אל לכתא, או אלה גנב/קרוב אל לכתא, על פי החוקים הרגילים של מקצועות משולבים, קיים יתרון מסוים החוקא ביכולת לשחק חצי אל לכתא, לוחם אל לכתא יכול להכין לעצמו את כלי הנשק והשריונות הקסומים שלו, גנב אל לכתא יכול להכין כלי פריצה קסומים, טבעות של היעלמות ועוד דברים שיעזרו לו במקצוע.

כך או כך, אל לכתא רגיל או אל לכתא משולב, הסנסתו של אל לכתא לקבוצות תבטיח לשחקנים מנימום של כלים קסומים וכוח קסום, וזאת בתנאי שתהיה להם הסבלנות להמתין את משך הזמן הדרוש ליצירת הכלים הקסומים.

למכירה



- CD-ROM, כמו כן למכירה/החלפה מגוון של משחקים ישנים וחדשים, חלקם מקוריים וחלקם ישנים. איתי, 03-5520305.
- ✓ למכירה מדפסת שחור לבן של חברת סיטיזון מדגם 120D+ במצב טוב, יאר, 03-5742650.
- ✓ למכירה משחקים חדשים למחשב: HEXEN, NBA JAM, FIFA 96, MORTAL KOMBAT 3, MICRO MACHINES 2, WAR CRAFT 2, COMMAND & CONQUER ו-1. MAGIC HEROES, ליאור, 03-6917684.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: CRITURE SHOCK, MEGARACE ו-1. BLOODNET, רוני, 03-6917684.
- ✓ למכירה מחשב 486, 8MB זיכרון פנימי, M.D מנה, מודם פקס 14,400, CD-ROM מהירות כפולה, SOUND BLASTER 16 תואם ומסך VGA. גיא, 03-5354614.
- ✓ למכירה מערכת ינשוף, עכבר אלחוטי תלת ממדי למחשב באריזה מקורית + משחקים במחיר אטרקטיבי. גל, 06-932171.
- ✓ למכירה משחקים חדשים במחירים זולים על גבי CD-ROM. ארז, 09-8729011.
- ✓ למכירה חבילת משחקים: אוסף SPACE QUEST, שוליית המכשף 2, אוסף משחקי לארי, אינקה 1, CIVILIZATION, MI-טנק, דברי ימי קירנדיה 1, גובלינים 1 כולל מודם פקס 9600 באוד (170) ש"ח + מורטל קומבאט 1 לסופר נינטנדו הכל ב-1,650 ש"ח. יוסי, 03-6839372.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים על גבי CD-ROM: KYRANDIA 1, DUNE 1 - CD-ROM, HUMANS, HOLMES SHERLOCK, PRIMAL RAGE משחקים על גבי תקליטורים - SC2000, DUNE 2, FREDY PHARLAS. דורון, 04-9883834.
- ✓ למכירה המשחק KYRANDIA 3 על גבי CD-ROM במצב מצוין, כולל האריזה המקורית. איתי, 08-9403106.
- ✓ למכירה ספר החוקים של משחק התפקידים אימה THE MASQUERADE VAMPIRE של חברת WHITE WOLF, וספר ההרפתקה "דם ירוק" לא בשבתות. משה, 03-5321648.
- ✓ למכירה מגה דרייב + 10 משחקים. עמית, 03-6058771.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים מארצות הברית: METAL MARINES - STRATEGY FOOTBALL, ש"ח 120, 60 ש"ח - ALIEN LEGACY - 150 ש"ח, 70 - ALIEN LOGIC, ש"ח 50 - F14

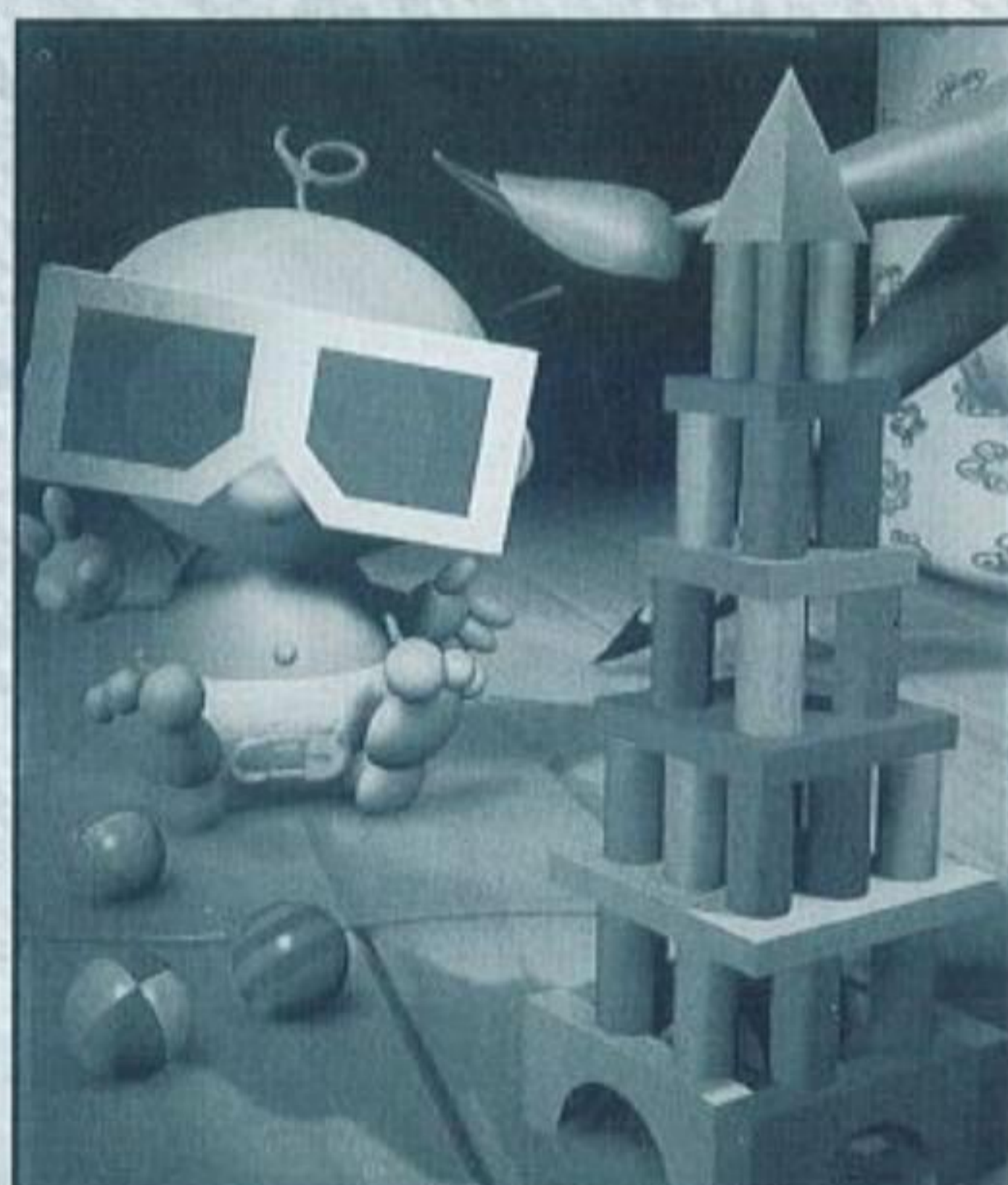
- ✓ למכירה משחקים חדשים באריזה מקורית וסגורה: DUNE 3 המלא, MK3, WARCRAFT 2, MK2, NBA JAM, FADE TO NBLAKE, THE DIG, FULL TROTTLER, EF 2000, FIFA 96, איתמר, 02-9941139.
- ✓ למכירה משחקים: MORTAL KOMBAT ו-1 WWF 95 בתמורה אתן את המשחקים: DRAGON LORE - 85 ש"ח, MEGA RACE - 90 ש"ח, PRIVATEER - 90 ש"ח. אלירן, 03-5404781.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: MYST - 119 ש"ח, THE JOURNEYMAN PROJECT, NOMAD, אוסף סדרת לארי מס' 1-6, WING COMMANDER, ARMADA כל אחד ב-99 ש"ח, SQ4 עם דיבור מלא - 49 ש"ח. אייל, 09-925253.
- ✓ למכירה המשחק Rise of The Robots על גבי CD-ROM, ב-230 ש"ח. רועי, 09-983435.
- ✓ למכירה המשחק HUMANS על גבי

למכירה

- ✓ למכירה משחקים חדשים: WWF 95, COMMAND & CONQUER, COMANCHE סימולטור ברמה, WARCRAFT 2, FIFA 96, MORTAL KOMBAT 3, FULL HUGO עם מסכים חדשים, HEXEN ו-1 CASEAR 2, צחי, 03-9384478, 03-9021655, שירן, 03-9021655.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים: ALONE IN THE DARK 4, STEEL PANTHERS ו-1 BREACH, ניר, 03-6425553.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים: BATTLE-BEAST, QUARANTINE, TIMEGATE, SCREAMER, WARHAMMER ו-1 TOUCHE, דני, 03-6593083.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים: MK2, WARCRAFT, BLUE, MK3, MK DL3, BLAKTHORN 2, SIMON, C&C מקורי. איתן, 03-5405718, 03-5496054.

- ✓ הצילו! זקוק בדחיפות לטיפים ולקודים ב-MESSAGE של המשחק הנפלא 2 WARCRAFT, בתמורה אעזור בקווסטים ומשחקים שונים. איתי/אסף, 04-34012.
- ✓ הצילו! תקועים בקינג קווסט 5 בתמורה לעזרה נעזור בקינג קווסט 4.6, קירנדיה 1, לארי 6 ופגיון הדמים. איתי/אסף, 03-5520305.
- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים: סם ומקס, אינדיאנה ג'ונס וגורל אטלנטיס, MANIAC MANSION, SPORTS BOXING, בתמורה אעזור במשחקים: 1,2,3 MORTAL KOMBAT, DOOM 1,2,3, יומו של הטנטקל (הפתרון המלא), אי הקופים 2, סימולטור מסוקים LHX, SIM CITY 2000, QUARANTINE ו-WACKY WEELS. שי, 03-9699543.
- ✓ הצילו! איך מגיעים ל-ZANTHIA אחרי שפותרים את תעלומת ה-BIRTHSTONES במשחק KYRANDIA. במבי, 03-6414865.
- ✓ הצילו! תקוע במשחקים - קירנדיה 1, סיימון המכשף 1, סיימון המכשף 2, מסע המלך 7 וודרף, בתמורה אתן רשימת משחקים אשר ממנה אפשר לבחור משחק. כהן שי, ת.ד. 15346 ראשל"צ, 75053.
- ✓ הצילו! יש לי מחשב חדש ואין לי ניסיון בקווסטים או במשחקי אסטרטגיה, זקוק לעזרה במשחקים: LITTLE BIG ADVENTURE אחר שמיגלים שללמוד על האגדה אפשר רק באיזה מדבר לבן, COMMAND & CONQUAR באזור פולניה אצל GDI (גם קודים יתקבלו בשמחה), WARCRAFT קודים, וב-STAR TREK (איך גומרים את החידה עם הריבועים על הכוכב של האנשים שהתחבאו עד שהגעת עליהם). תום אלון, מושב אלמגור ד.ג חבל כורזים, 12340.
- ✓ הצילו! מה לעשות ב-KYRANDIA 2 לאחר שהכנתי את שיקוי הנחש והבהלתי את העכבר, מה לעשות ב-KYRANDIA 3 לאחר שמצאתי את העכבר הירוק? בתמורה את טיפים ל-DOOM 3, MORTAL KOMBAT 3, והכל ל-KYRANDIA. ליעד, 03-5718623.

- בשבתות. משה, 03-5321648.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחקים מסע בחלל חלקים 1,2,3,4, יומנו של הטנטיקל, סם ומקס 2. תמיר, 08-250986.
- ✓ מעוניין להשיג דחוף את המשחקים: EMPIRE ו-3 EYE OF THE BEHOLDER. אריאל, 03-6351573.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק JONES IN THE FAST LONE בגרסת CD-ROM. רון, 03-6721739.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק WARCRAFT בגרסה המקורית. בן, 07-985531.
- ✓ מעוניין לקנות תקליטורים (CD-ROM) של כל האולטימות, חוץ מ-LUNDERWORLD ואת המשחק הקס בעטיפה מקורית ובמצב טוב. איתי, 04-257031.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק KYRANDIA 2, KYRANDIA 3 המלא כולל דיבור, במחיר של עד 200 ש"ח. ליעד, 03-5718623.



ה צ י ל ו !

- ✓ הצילו! נתקעתי במשחק 3 KYRANDIA ואני לא מוצא את יער הפיות ואת הבית של זכליה, אם הדרקון שולח אותי. כמו כן, אני תקוע במשחק DRAGON LORE בהתחלה איך אני שומר את הפרה בתוך האסם שלא תברח? אורן, 09-559589.
- ✓ הצילו! אני תקוע במשחק מסע בין כוכבים הדור הבא, איך עוברים את היצור ששואב אנרגיה מתחנת חלל. דולב, 09-7675969.
- ✓ הצילו! נתקעתי במשחק KYRANDIA, איך נכנסים למערה של מלקולם. יובל, 03-6473033.

- ש"ח ו-1 JETFIGHTER 2 - 60 ש"ח. שי, 06-335767.
- ✓ למכירה המשחק BIOFORGE בגרסת CD-ROM - 100 ש"ח וסם ומקס בגרסת תקליטונים - 40 ש"ח. אסף, 09-567381.
- ✓ למכירה פתרונות למשחקים בחזרה לזורק וחף מפשע כל פתרון 10 ש"ח. ניר, 02-722554.
- ✓ למכירה C&C, CRUSADER הימ"מ, LITTLE BIG ADVENTURE, קובצי פריצה ל-C&C מסע בין כוכבים הדור הבא, BATTLE BEAST, כל משחק 200-80 ש"ח והפריצה בפחות מ-20 ש"ח, מעוניין גם להחליף משחקים. ליאור, 04-8247311.
- ✓ למכירה מערכת SEGA MULTI MAGA המכשיר כולל 16 BIT MEGA DRIVE, MEGA CD, זיכרון של 640K על מנת לשמור משחקי מגה CD, תחום המוסיקה, הצגת לחצנים על מסך הטלוויזיה הכולל את כל התכנותים של שמיעת CD רגיל + אפשרות לשמוע ולראות דיסקים עם גרפיקה (קליפים) שעליהם, בעסקת החבילה, תקבלו שני ג'ויסטיקים ומשחקים (תשעה משחקי מגב דרייב, שווי כל משחק 349 ש"ח ושני משחקי מגה). מצורף לחבילה גם מתאם N-ג'נסיס למגה דרייב ששווי 150 ש"ח. שווי החבילה 1,250 ש"ח. נמרוד, 03-6479836.
- ✓ למכירה/החלפה המשחק מורטל קומבט 2. ינון, 06-441662.
- ✓ למכירה מכשיר 3DO במצב מצוין + מתאם + 3 משחקים + 2 ג'ויסטיקים ותקליטור הדגמה, במחיר של 1,950 ש"ח. דרור, 03-398152.
- ✓ למכירה/החלפה את המשחקים: THE VORTEX (שלושה תקליטורים) 120 ש"ח, THE LEMMINGS CHRONICLES (תקליטור) 80 ש"ח, סימולטור חלל NOVA STORM (תקליטור) 70 ש"ח, סימולטור TFX (תקליטור) 100 ש"ח, DESTER STRIKE (תקליטור) 80 ש"ח, DRAGON LAIR (תקליטור) 80 ש"ח. תום, 06-930128.
- ✓ למכירה מחשב 286 כונן גדול + כונן קטן, כונן קשיח 107 מגה, מסך VGA, 1 מגה זיכרון, מקלדת + עכבר, הכל במחיר של 600 ש"ח. גיא, 03-6-40023.

מ ע ו נ י י נ י ם

- ✓ מעוניין במשחקים WOODRAFF על CD-ROM ומשחקים חדשים. בתמורה אתן משחקים טובים 2 WARCRAFT, MK3 ו-WWF. שירן, 09-618688.
- ✓ מעוניין לקנות מוצרים של RAVENLOFT AD&D באנגלית. מוכן להגיש עזרה במשחק גובלינים 3 לא

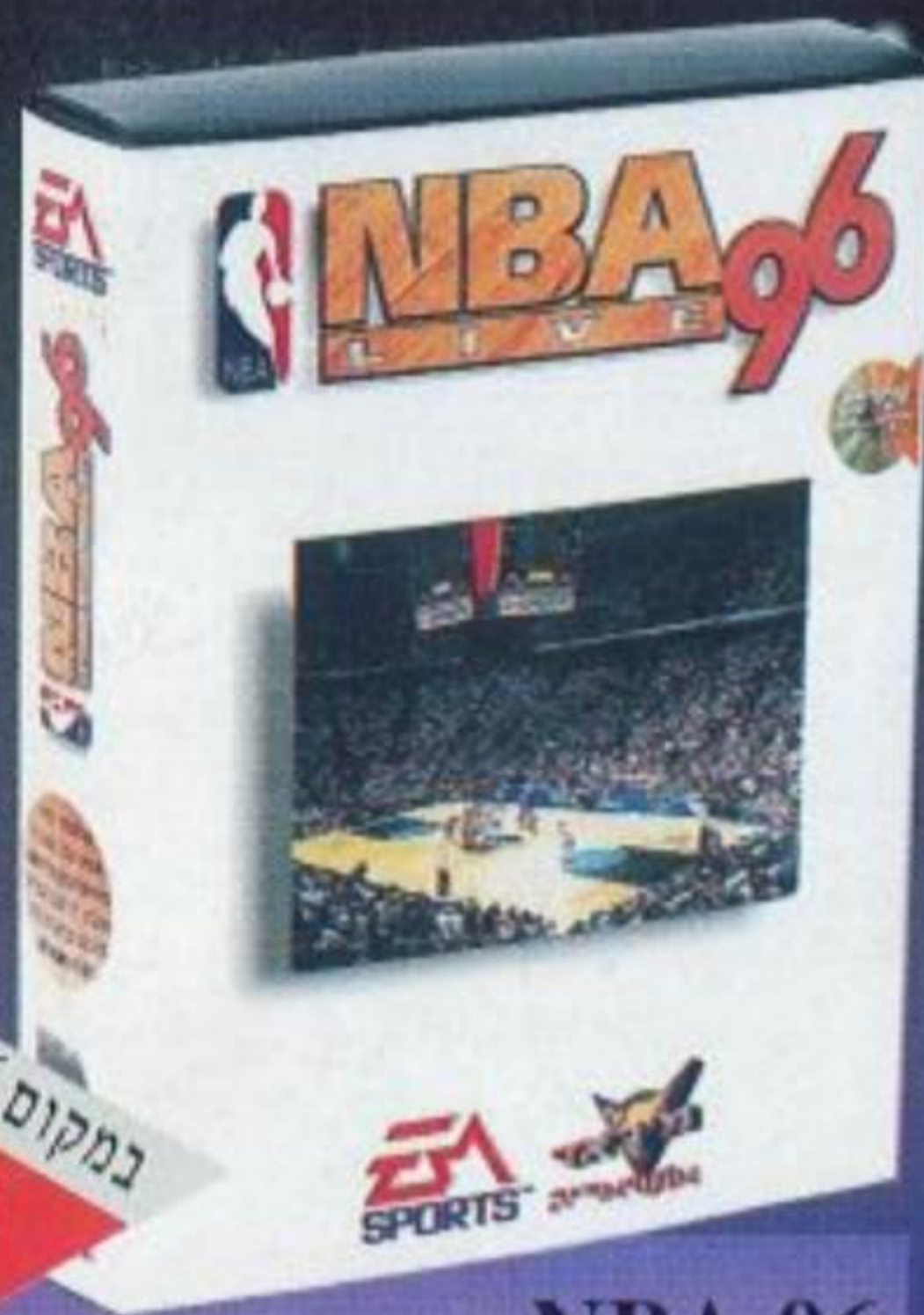
מ ש ח ק י ת פ ק י ד י ם

- ✓ כל המעוניין להצטרף לקבוצת D&D, AD&D, גילאי 14-12. עומר, 03-5531673.
- ✓ שחקנית D&D מנוסה מחפשת נואשות קבוצת AD&D בגילאי 14 בנים/בנות מנוסים/ות מחיפה. שירה, 04-8348523.

מיטב הלומדות, המשחקים האינטראקטיביים
ומולטימדיה שהדהימו את העולם. הכי כדאי ב-

היפרטוי

רשת הצעצועים המובילה בישראל



במקום 229 ש"ח
189 ש"ח

NBA 96

כדורסל עם השחקנים הטובים בעולם.



במקום 149 ש"ח
119 ש"ח

איתמר ציד החלומות

ספר מולטימדיה לגילאי 4 עד 8.



במקום 229 ש"ח
189 ש"ח

FIFA 96

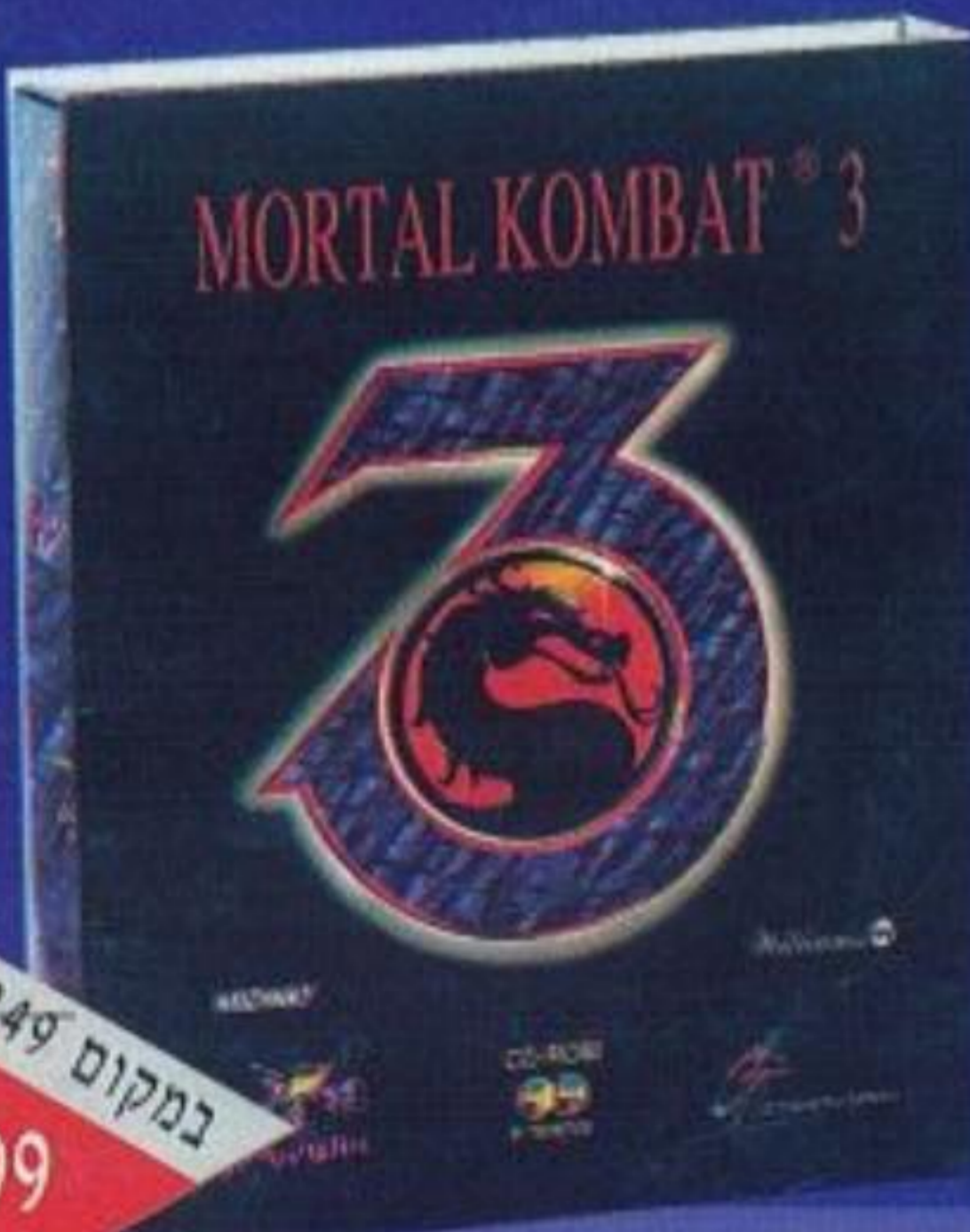
כדורגל מעולם אחר.



בלעדי להירטוי
199 ש"ח

אקדה ליזר LOCK-ON

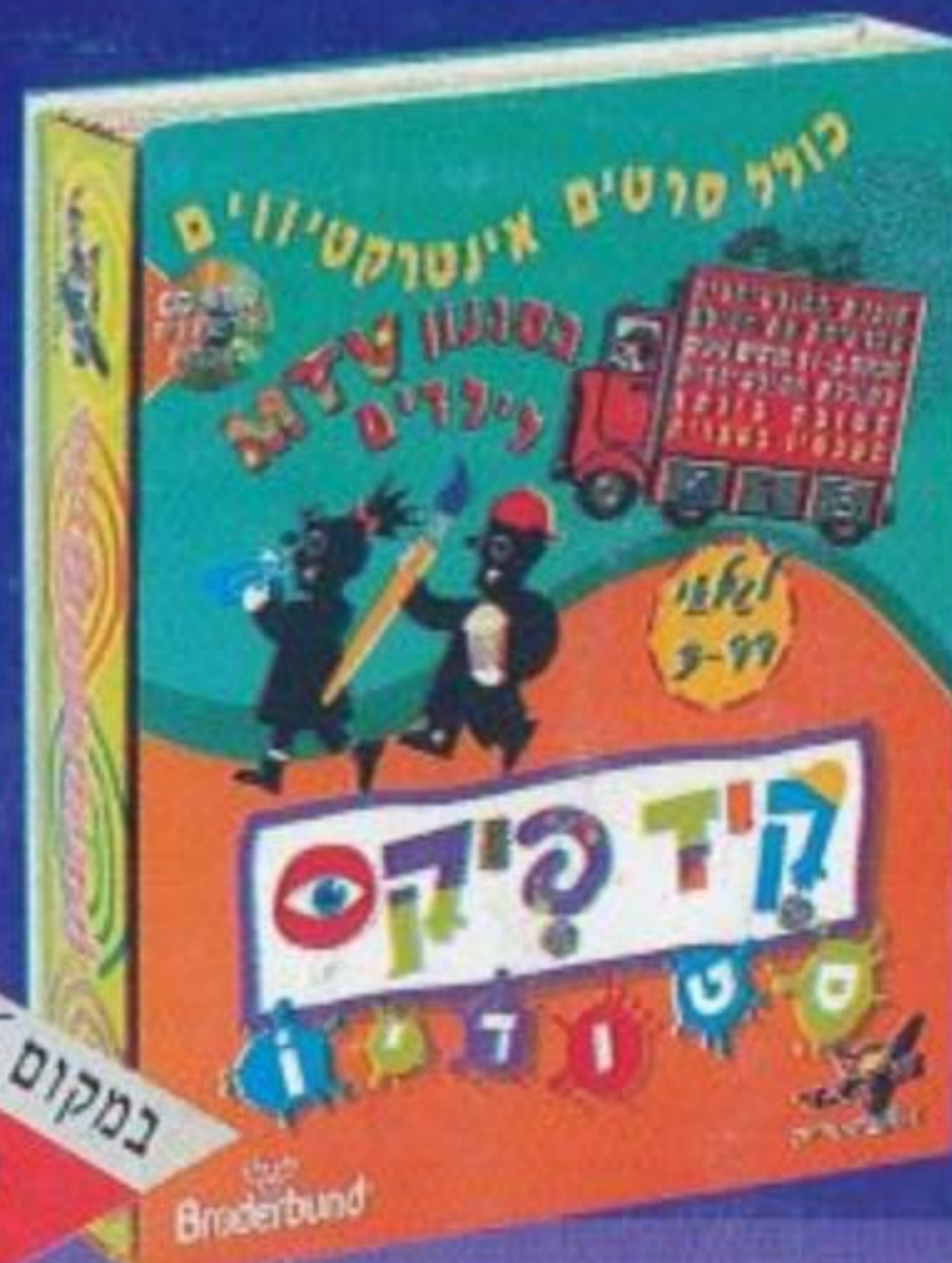
אקדה מעולה מתוצרת SEGA מלאי מוגבל.



במקום 249 ש"ח
199 ש"ח

MORTAL KOMBAT

עליך לאסוף כוחותיך ולצאת לקרב.



במקום 149 ש"ח
119 ש"ח

קיד פיקס סטודיו

סגנון MTV לילדים.



במקום 269 ש"ח
229 ש"ח

מחיר החופש

הפקה הוליוודית מרהיבה ויוצאת דופן.

מוטיבים בע"מ טל: 5245622

סניף נצרת: דרך החטיבות איזור תעשייה ג'

א-ה' 10:00-21:00 יום ו' 09:00-14:00 שבת: 12:00-22:00

סניף ק.שמונה: אזור תעשייה דרומי ליד סופרשוק גרינברג

א-ה' 09:00-20:00 יום ו' 08:30-14:00 מוצ"ש עד 21:30

סניף רחובות: צומת בילו א. התעשייה קריית עקרון ליד אייס

א-ה' 09:30-21:00 יום ו' 08:30-15:00 שבת: 11:00-22:30

סניף חיפה: דרך בר-יהודה 147 נשר /תל-חנן (אתר המשביר

המרכזי). א-ה' 09:30-22:00 יום ו' 09:00-14:30 מוצ"ש-22:30

סניף רמת גן: בצמוד להום סנטר מול קניון אילון

א-ה' 09:00-22:30 יום ו' 08:30-15:00 מוצ"ש עד 23:00

סניף פתח תקוה: צומת קרית אריה (עץ הזית) זיבוטנסקי 112

א-ה' 09:00-21:00 יום ו' 08:30-15:00 מוצ"ש עד 22:30