

WIZ

ו ז י ק

080047
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 10.20 ש"ח
מרץ 1995

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ונינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

מוסף המוספים!
הערכה המושלמת לשיפור ה-AD&D
10 עמודים
גזור ושמור!

47

ניליון



01035858

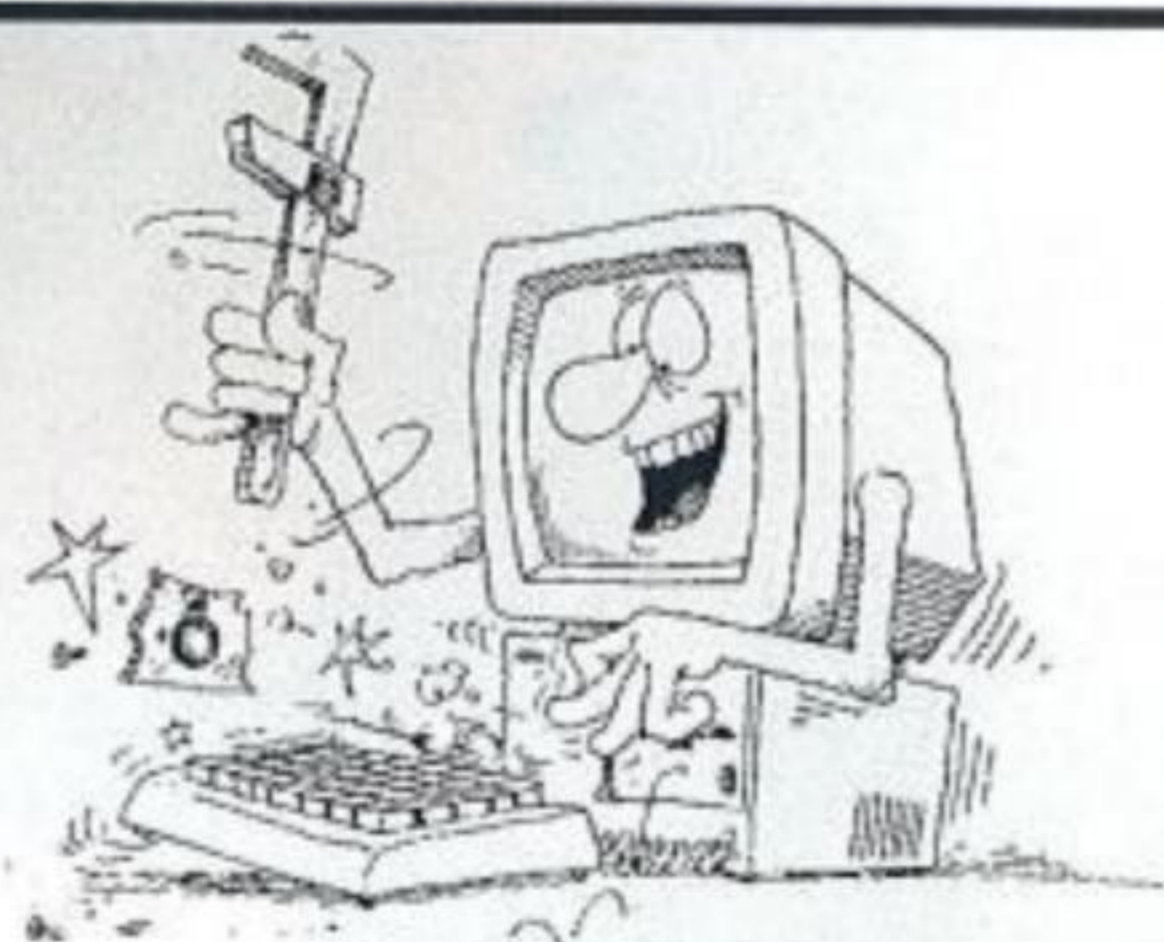
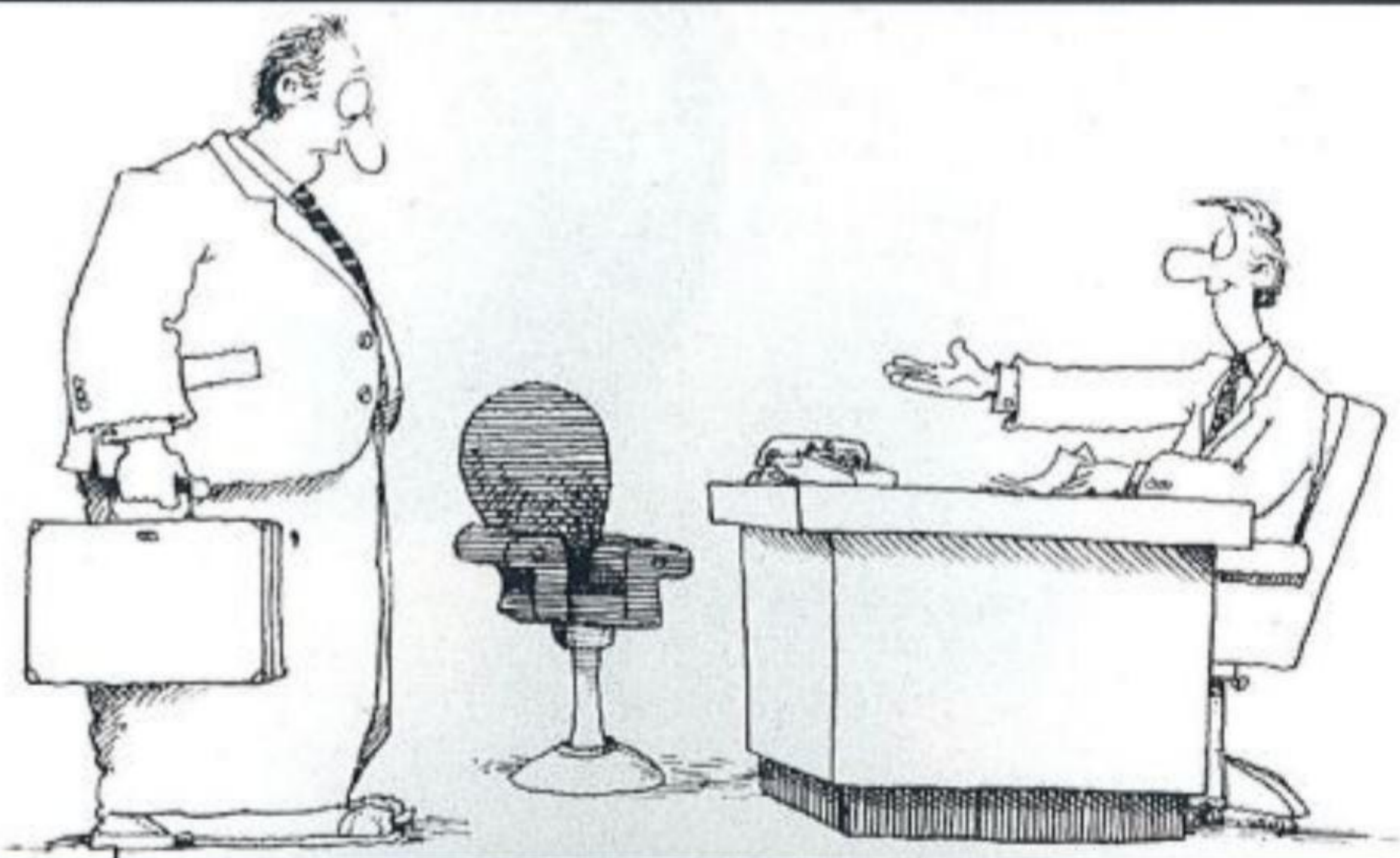
פר"ט שופרסל: קו-אופ צפון: 9806083 962528

כשאתם קונים משחק ב**פרייק** אתם קונים על בטוח!



התקנתם את המשחק והוא לא לטעמכם, מכל סיבה שהיא החזירו אותו ל**פרייק** במצב תקין וקבלו זיכוי למשחק אחר.

בואו ל**פרייק** ותהנו מקניה נוחה,
תמיכה צמודה ויחס אישי.



פרייק
מסביב למחשב

תל-אביב: רח' אבן גבירול 60 טל: 03-6961826
הרצליה: רח' סוקולוב 29 (פסד' סטאר), טל: 09-589077

נו, גיליון 47 אונז אפניכס ואנחנו 16-16-16
צובריק את מחסוק 4 השנים - 4 שנים של
ציתון משחקים, שאספר לכן על מחשבים,
מבוכים, משחקי טלוויזיה וצוד האון דברים.
4 שנים של כייף.

אני התחלתי את הרואן שלי עם וויז בגיליון 26
- הדוקטור קרא לי לדגל, והתחלתי לצרוק
כתבות צתירות פולגיניס ואלימות, מלאות
נק"פ ומלחיות, גדושות בתיאורים של משחקיות
או צליל או גרפיקה מתגלגלת. ותאמינו או לא
- אק לכן כייף לשחק במשחקים ולקרוא את
הציתון - גם לי כייף לצרוק אותו ולבשר לכן
על כל החידושים וההמצאות. תצונג לצרוק
ציתון כזה.

צכשי אני צוגב. כן, מה יש? קצת לנח וצצשות
דברים אחרים - להשאיר פינה ל-WIZ אבל
לצבור לצוד תחומים. זה לא אומר שלא תראו
את שאי מופיע פה ושם בצמודי וויז, כאחראי
על כתבה זו או אחרת. אבל מהגיליון הבא
תמצאו שם חדש תחת הצרך צורקי קובי סיט.
בדיוק ככה. קובי סיט. יותר מוכשר, יותר
חכם, יותר מבין במשחקים - בדיוק האדם
שהייתם רוצים שיצרוק את הציתון שלכן.
אחד משלנו. וויז אמיתי. אי לכן, בכלל לא
תרגישו בהיצדרי, להיפך - קובי בא עם מלא
רציונות חדשים ואני כבר אריח את השיפורים
האתקריים.

אני ארגיש קצת בהיצדרכס. בטח יחסרו לי
מאות המכתבים, אלפי הקוראים וצצרות
הכתבות. מורגן בוזדאי תככב בחלומותי
ושחף בן צור יופיע מחופש לדוד אידלס, או
ססהרון יהפוך לראש היחידה למקירות הנאה,
ונצשה חקירה מצולמת על דיזי כף. כוא
שאתם מבינים, אי אפשר לצגוב את וויז
באמת.

אז בינתיים להתראות, האון תודה על הכל -
קוראים וכותבים כאחד, בהצלחה לקובי ואין
משפט סיוס מוצלח יותר משורת המחף הנצחית
TAKE IT WIZY -
ניר צוק.

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

זידנברג אורי מקיבוץ בית אלפא,
עוזרד עמרי מאלון הגליל, סיון
אמיר ממיתר, רביד אסף מפרדס
חנה, אסקרלי עמרי מרחובות,
בוכשטב תמיר מראשון לציון,
קלאוזנר דן מרמת גן, בנימין אופיר
מצוד שלום, שכנוביץ יובל מערד
ולוי צחי מרמת ישי.

הודעה

תשובות לשאלות קוראים
ומנויים בין השעות 14:00-16:00
בלבד.

גונו

העניינים

מרץ 1995 ■ גיליון 47

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
7	PC: פאוור ריינג'רס
8	PC: חקירה מצולמת - SYSTEM SHOCK
10	העתיד כבר כאן - מימדים
12	PC: VOYEUR
14	PC: טיפים
16	PC: קורנדיה 3
18	PC: סופת חלל
19	PC: CYBERIA
20	PC: NOCTROPOLIS
22	PC: הארפון
23	PC: מונטי פייטון
24	פוסטר
26	PC: מדיו - עיתון אלקטרוני אמיתי
27	PC: העולם הבא של אחסון מידע
28	PC: DISCWORLD
30	PC: שרלוק הולמס
31	משולחנו של ד"ר וויז
32	סופר נינטנדו
33	סנה מנה דרייב
34	מוסף משחקי תפקידים: שיפור ה-AD&D - הקדמה
36	מוסף משחקי תפקידים: שיפור ה-AD&D - כשרונות חדשים
38	מוסף משחקי תפקידים: שיפור ה-AD&D - תכונות ומקצועות
39	מוסף משחקי תפקידים: שיפור ה-AD&D - שיטת הקרב
42	מוסף משחקי תפקידים: שיפור ה-AD&D - קסם
43	מוסף משחקי תפקידים: שיפור ה-AD&D - לוראן סינטאם
44	שיחות עם מורגן לה-פיי
46	לוח



מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה: לילי צראף * מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954
* עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: טל סלם * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר
צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, עידו
שמש, טל גוטמן, קובי קרלבך, שי צוהר, דינה שונרא * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה
שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני
ברק * מען למכתבים ולחומר 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.

CPS

האם חלמת פעם לשחק במכונת משחק אמיתית בביתך? אתה באמת חושב שהוריקן היו מרשים לך להכניס הביתה מפלצת כזו?

לא מדובר בעוד מערכת משחק חדשה שיצאה לעולם. חברת Capcom, יצרנית מכונות משחק רבות, ביניהן המשחק המפורסם Street Fighter, הציגה ביפן מערכת משחק חדשה בשם CPS. גודלה הפיזי של המערכת החדשה הינו כשל מערכות משחקי טלוויזיה אחרות, והיא מתחברת למסך הטלוויזיה, אך כאן מדובר במכשיר המתחבר ללוח האלקטרוני של מכונות המשחק של Capcom. תמורת \$350 אתה מקבל קופסה שחורה עם ג'ויסטיק מכונות מעניין, ולוח אלקטרוני המכיל את המשחק Street Fighter II Turbo האמיתי של המכונות, אליו ניתן לחבר לוחות אם אלקטרוניים הניתנים לרכישה אצל סוחרים המכונות - והרי לך מכונה ביתית.



The Glove



האצבעות כלפי מעלה ולהזיז את היד בכיוון הרצוי. מתאים כמו כפפה ליד...

נועה ואדם אולמן, תכננו וייצרו את כפפת המשחק המהפכנית למשחקי טלוויזיה. הכפפה מקבילה למעשה לפעולות הג'ויסטיק. ארבע האצבעות חוץ מהבוהן משמשות ככפתורי A, B, C ו-Start. כדי לנוע על גבי המסך יש להפנות את



Mortal Kombat III

הדם עוד לא התייבש וכבר עובדים במרץ על הגרסה השלישית של המשחק Mortal Kombat. אז מה יהיה לנו שם: יותר דמויות סודיות הניתנות למשחק, תנועות מיוחדות תוך כדי קרב, הילוך חוזר ומחזור אנרגיה, הוספת כוח דרך תנועות

הג'ויסטיק בנוסף לכפתורים, צעדי התאבדות כדי לקחת איתך את המתחרה השני לפני שיחסל אותך... תנאים קשים יותר ודרישה למיומנות גבוהה ככל שתתקדם במשחק, קרבות מציאותיים יותר ביבשה ובאוויר, דמויות מיוחדות המשתנות ומשנות צעדיהן ואפשרות להאט המשחק.



מקלדת מולטימדיה

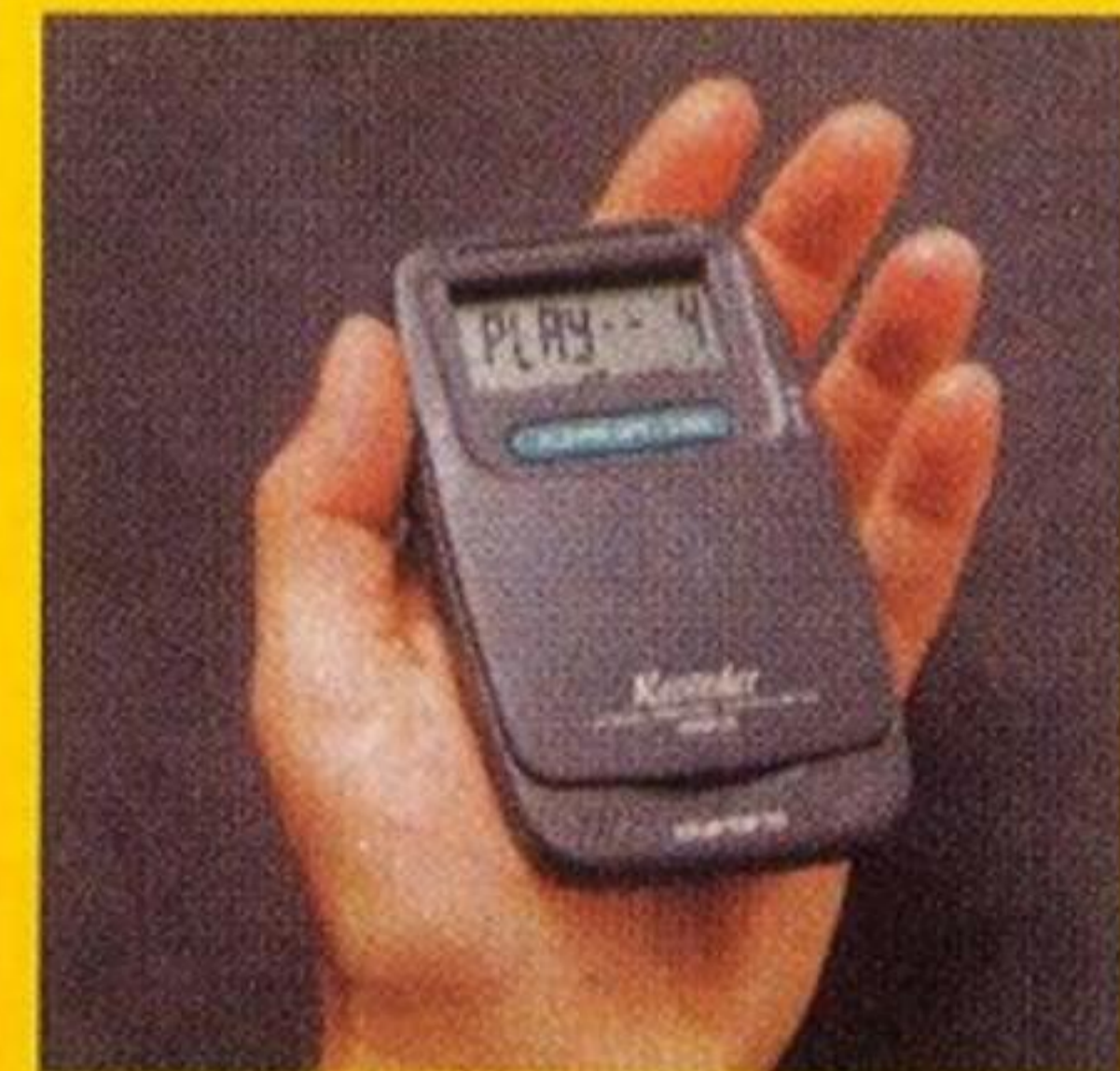
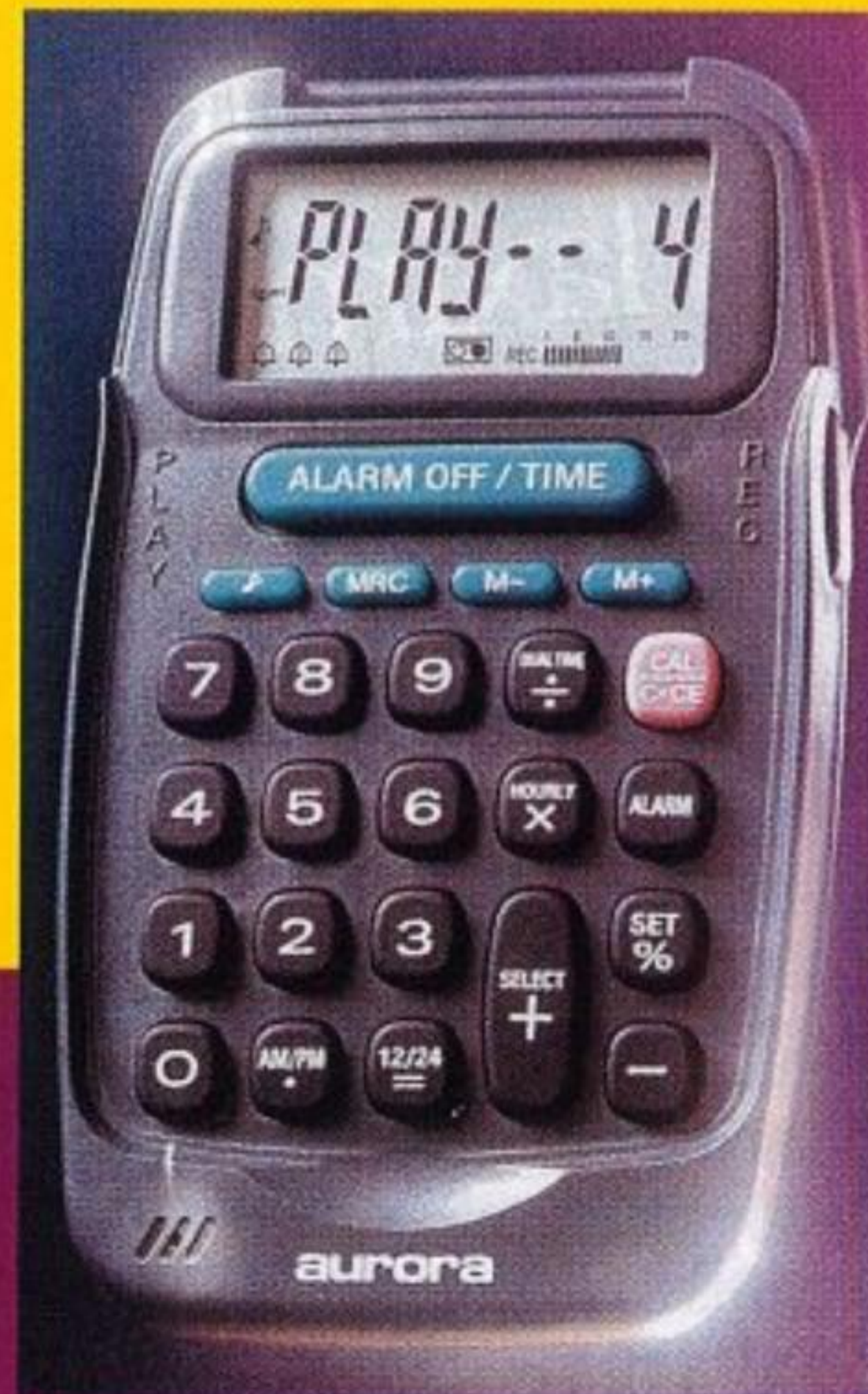


בתוך המקלדת המופיעה בתמונה מותקנים רמקולים משני צידיה. החברה המייצרת טוענת שעוד לא נשמעו צלילים בעוצמה כזו מתוך מקלדת... בדגם השחור הרמקולים הינם בעוצמה של 20 וואט ובדגם הלבן העוצמה הינה 16 וואט - די ויותר כדי להעיר מתים. איך נגדיר זאת? רעיון מעניין.



פיל ממוחשב בכיס

Pocket Elephant הינו מחשבון הכיס היחיד בעולם עם מעגל ממוחשב לזיהוי קול. המחשבון מיוצר על ידי חברת Aurora האמריקנית, ומלבד פעולות חשבון הוא מסוגל להקליט תזכורות חשובות ולהזכירן בקולך שלך! מחיר התענוג בארה"ב הינו 180 ש"ח - וואללה לא יקר.



שמועות... ששש...

חברת פיליפס, יצרנית מערכת ה-CD-I, עומדת לייצר בנוסף גם את משחק הטלוויזיה 3DO. מערכת 3DO נעשית פופולארית יותר מיום ליום, וכבר עתה היא מיוצרת על ידי החברות: פנסוניק, סאניו וגולדסטאר. בנוסף עורכת פיליפס שינויים במכשיר ה-CD-I הקיים, כך שיתאים לתוכנות ה-3DO.

*

נינטנדו נתקלת בקשיים רבים עם תמחור מערכת האולטרא 64. מערכת זו אמורה להיות מבוססת על מעבד גרפי של חברת סיליקון גרפיקס, המובילה בטכנולוגית הגרפיקה בעולם. נינטנדו פרסמה בעבר שהמערכת צפויה לעלות לצרכן בארה"ב כ-250\$. עתה מסתבר שחלקי המערכת יקרים בהרבה, והמחיר הנמוך ביותר שניתן לנקוב בו כרגע הינו \$350.

אוהב לשחק אותה?

סולו / ארז



WIZ

נראה אותך מעיז ב-

הירחון למשחקי מחשב, שולחן, טלוויזיה, חפקידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים, צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש כל חודש מחדש. מהר מאוד תלמד שהדרקון לא נורא כל כך. לכל מערה יש פתח ויציאה ולכל משחק יש סוף והתחלה. רוצה טיפ מנצח לסיום!! עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

מבצעים לחודש מרץ
ברשת חנויות באג

הנחות למנויי WIZ
עם הצגת כרטיס חבר
תלוש זה מקנה 20% הנחה ברכישת משחקי מחשב (תקליטונים) של באג או מיראז' 15% הנחה ברכישת משחקי CD-ROM ברכישת חנויות באג בלבד!
* יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5702654, בין השעות 14.00 - 16.00
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)

רשימת מתנות

משחקי P.C	משחקי C.D-ROM
<input type="checkbox"/> נסקר	<input type="checkbox"/> אולפן מוסיקה
<input type="checkbox"/> בברלי הילס	<input type="checkbox"/> NOMAD
<input type="checkbox"/> קרטון מייקר	<input type="checkbox"/> Demonsgate
<input type="checkbox"/> אביש	<input type="checkbox"/> חקר המעמקים

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

אני מנוי חדש/ה אני מחדש/ת הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
מס' מנוי _____ ויזה / ישראל כרט / דינרס (הקף בעיגול)
שם משפחה ופרטי _____ שם בעל הכרטיס _____
תאריך לידה _____ כתובת _____
רחוב _____ מספר _____ טלפון _____
עיר _____ מיקוד _____ מספר ת.ז. _____
טלפון _____ בתוקף עד _____
מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____ מספר כרטיס _____
 מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.
 מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.



הפאואר ריינג'רס - הסדרה האמריקנית שכבר הודפסה על חולצות, כוסות, נעליים ועיתונים - מגיעה עכשיו בגרסת ה-CD-ROM, בחמש תוכניות מפתיעות.

בתוכנה זו תוכל לראות ולערוך סרטים של הפאואר ריינג'רס. התוכנה מיועדת לילדים בני שלוש ומעלה, ומומלצת במיוחד לגיל הרך - ולמעריצי תוכנית הטלוויזיה שהורסת כל חלקה טובה בעולם המערבי.

תוכנה זו הוכנה על מנת לערוך ולהכין סרטים של הפאואר ריינג'רס בלבד, ולכן לא מיועדת לכל מי שמחפש אקשן או אתגר. התוכנה מתאימה למחשבי

מקינטוש, ולמחשבי PC בהם מותקנת תוכנת Windows (התוכנה מופעלת רק מתוך Windows).

כאשר אתה מעלה את התוכנה, יופיע המסך הראשי שבו תוכל לבחור בין הדגמה, צפייה בסרט הקרדיטים ושיר הפתיחה של הפאואר ריינג'רס או פתיחה במשחק.

המסך שעליו מבצעים את כל הפעולות נקרא מסך ה-MATRIX. זהו מסך בצורת טבלה המורכבת מארבעים משבצות (5 X 8 משבצות), כשכל משבצת מייצגת סצינה מסרט של הפאואר ריינג'רס. כל שורה מייצגת תוכנית שלימה מסיפורי ההרפתקאות של חבורת הפאואר ריינג'רס. לאחר שתראה את המתחולל באחת המשבצות, המשבצת שראית תשתנה לתמונה כלשהי של הפאואר ריינג'רס, כדי שלא תתבלבל לאחר מכן בין הסרטונים שראית ובין אלו שלא. ניתן למחוק את כל תמונות המשבצות על מנת לצפות בהכל מהתחלה. וואו!

כאשר אתה מתחיל את המשחק, אתה נמצא במצב הראשון מבין שלושה המצבים - מצב ה-RANDOM. במצב זה תוכל לצפות בכל הסרטונים שתבחר מבין ארבעים הסרטונים. כאשר תסיים לצפות בסרטון אתה חוזר למסך ה-MATRIX, ממנו תוכל להמשיך ולצפות בסרטונים האחרים. לאחר שתגמור לצפות בכל הסרטונים שרצית לצפות בהם (לא ניתן לצפות בהם במצב זה בצורה רציפה), תוכל לעבור למצב ה-RANGER, שם תוכל לצפות באחת מחמש התוכניות המושלמות (המורכבות כל אחת מ-8 סרטונים קטנים).

לשרופים על הפאואר ריינג'רס בלבד - זהו המשחק בשבילכם!

כל תוכנית מתרכזת בגיבור אחד מבין חמשת גיבורי הפאואר ריינג'רס. במצב זה תוכל גם לראות את התוכנית מהאמצע או מהסוף - אך בצורה רצופה.

המצב האחרון והמסכם הוא מצב ה-USER. במצב זה תוכל להכין בעצמך סרט של הפאואר ריינג'רס, המורכב ממספר סרטונים לפי בחירתך. המסך שבו רואים את הסרטים מורכב מתמונת רקע גדולה שאינה משתנה, ומתמונה קטנה בה רואים את הסרט. ממסך הסרטים תוכל לפנות גם אל מסך המידע, דרכו תקבל מידע פיזי על הדמויות ומידע כללי. את המידע שתקבל ניתן להדפיס.

נקודה חשובה נוספת היא, שבכל מסך תוכל לקבל עזרה והסבר על המצב שבו אתה נמצא כעת. במסגרת העזרה, תקבל הדרכה לגבי מה שנדרש ממך במסך שאתה נמצא בו כעת. הגרפיקה בתוכנה בינונית ומאכזבת יחסית לתוכנית הטלוויזיה. התוכנה מתבססת על סרטוני וידאו שהוסבו למחשב, ובעקבות הרזולוציה הנמוכה שלהם התמונה שמתקבלת אינה ברורה.

הצליל בתוכנה הוא אולי הדבר הכי טוב בה - וגם זה לא חוכמה גדולה. המנגינות נשמעות אמיתיות לגמרי, ובעזרת כרטיס קול סטריאופוני תשמע מוסיקה וקולות באיכות טובה מאוד.

כפי שכבר נכתב, תוכנה זו אינה מיועדת למי שמחפש אקשן, ובסך הכל לאחר זמן מה, כבר נמאס לצפות באותם הסרטונים שוב ושוב. לכן גם אורך החיים של התוכנה הוא נמוך מאוד.

ד ר י ש ו ת מ ע ר כ ת

- מחשב: 386 ומעלה, מומלץ מחשב בעל מהירות גבוהה (66 mhz)
- זיכרון: 2MB ומעלה מסוג EXTENDED
- מסך: SVGA
- כרטיס קול: 8 ביט Sound Blaster ותואמיו (מומלץ כרטיס קול סטריאופוני 16 ביט)
- כונן קשיח: 2MB פנויים לפחות
- כונן CD-ROM: מהירות רגילה, מומלץ מהירות כפולה
- שונות: עכבר

צ	י	ו	נ	י	ם
גרפיקה:	80				
קול:	90				
עניין:	75				
כללי:	80				
שווה את המחיר: אך ורק לגיל הרך ולמעריצי הפאואר ריינג'רס.					

SYSTEM SHOCK

שלום לך. הפעם אתה פושע מחשבים הפורץ למערכת של קרטל גדול ונתפס. כעונש, מכריחים אותך אנשי הקרטל לעבוד עבורם בבניית תוכנית רבת עוצמה הנקראת SHADAM. העבודה שאתה מבצע מוצלחת מאוד, אנשי הקרטל מעניקים לך כמתנה השתלות קיברנטיות בראשך ואתה מורדם ל-6 חודשים. כשאתה מתעורר אתה מגלה שתחנת החלל בה שהית כל אותה תקופה הפכה למקום טבח נורא - רובוטים, קיבורגים ומוטנטים שורצים בכל פינה, ורק אתה יכול להציל (כרגיל) מן הסכנה הממשית...



5 הקומה השלישית. השוך כאן יש יצורים בלתי נראים החוקפים אותך.



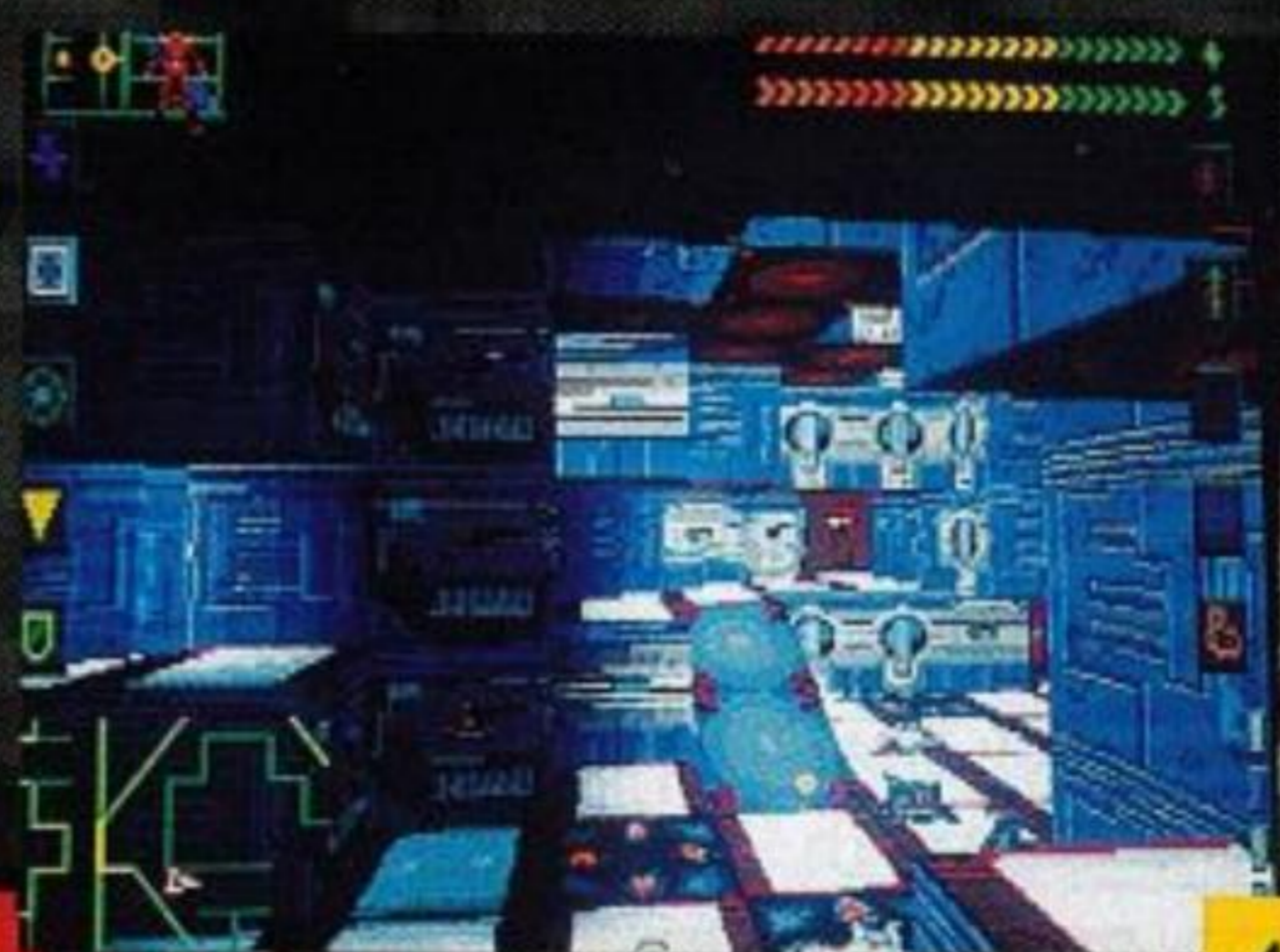
3 הקומה השנייה. קיבורגים חזקים יותר וחרבה הפתעות מעבר לפינה.



1 בוקר טוב אליהו. זהו המראה לאחר ההתעוררות.



6 חשוב להשתמש במפה כדי שתדע איפה אתה נמצא. אם אתה רוצה להיכנס לחדר מוצד ימין - השתמש בראש...



4 זהו המקום בו מפעילים את תותח הלייזר הראשי.



2 הקומה הראשונה בבית החולים. כאן מתחילים כל העניינים.



חקירה מצולמת



15 הקומה השמינית. זה הגשר - צדיקים יבואו בו.



11 קומת הכור הגרעיני. יש כאן המון קרינה.



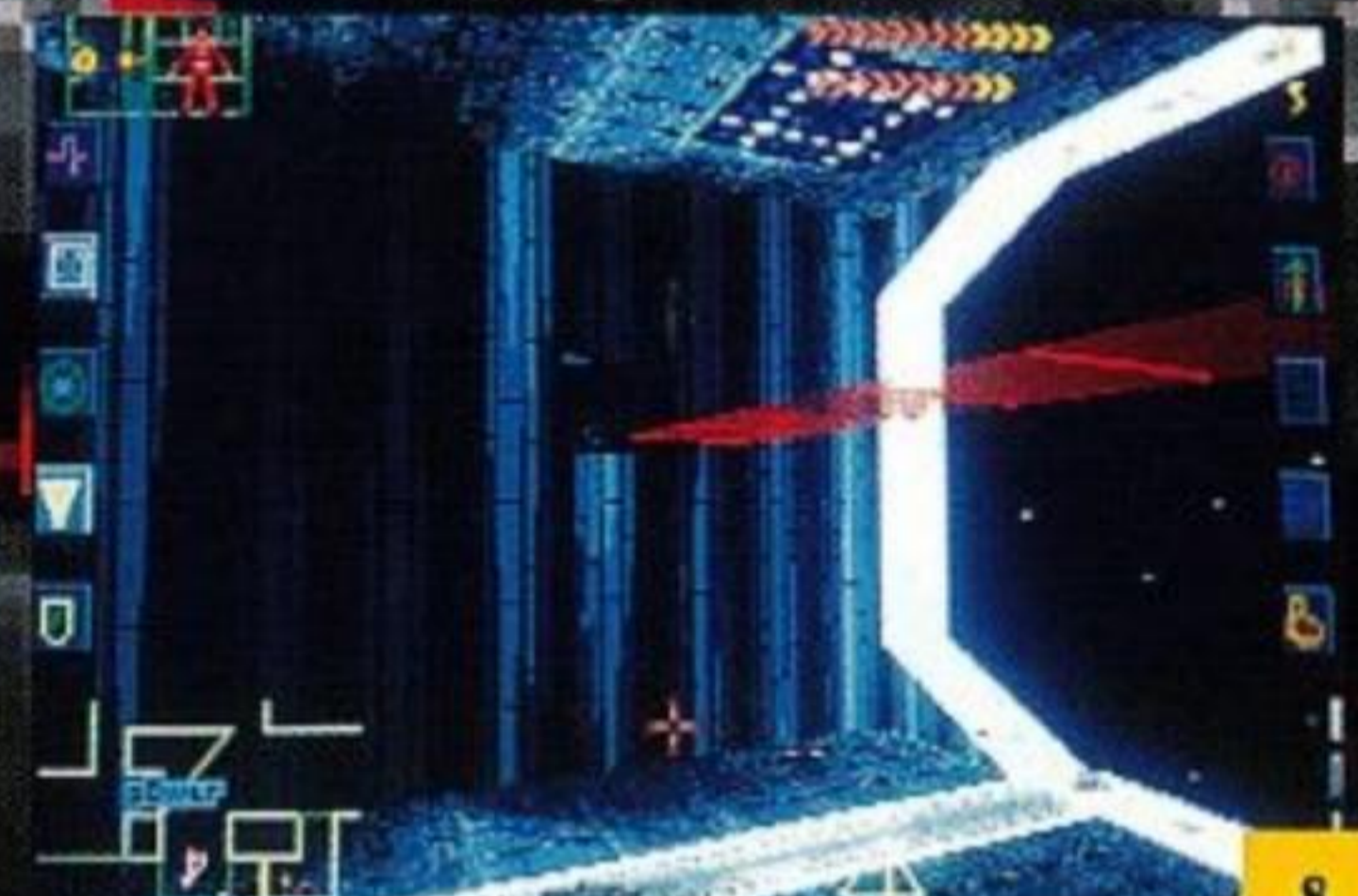
7 הקומה הרביעית - קומה של מחסנים. קפיצה אחת גדולה ותשיג חומרי נפץ.



16 לו היית נכנע ל-SHADAM, היית נראה כמוהו.



12 יחידות המחשב. אחר שפוצצת אותן שים לב למספרים על הקירות.



8 הקומה החמישית - קומת מסלולי ההמראות. אופס, הלכו כל החלליות...



17 הקומה התשיעית. ממש כאן גר ה-SHADAM.



13 דרך הוו הזה נכנסים ל-CYBERSPACE.



9 הקומה השישית. חממה לגידול מוטנטים וזירוסים קטלניים.



18 ביי, ביי, SHADAM.



14 טוב לעוף בחלל הסייבר.



10 הקומה השביעית. יש לפוצץ את כל האנטנות.

היחידה הארצית לחקירות

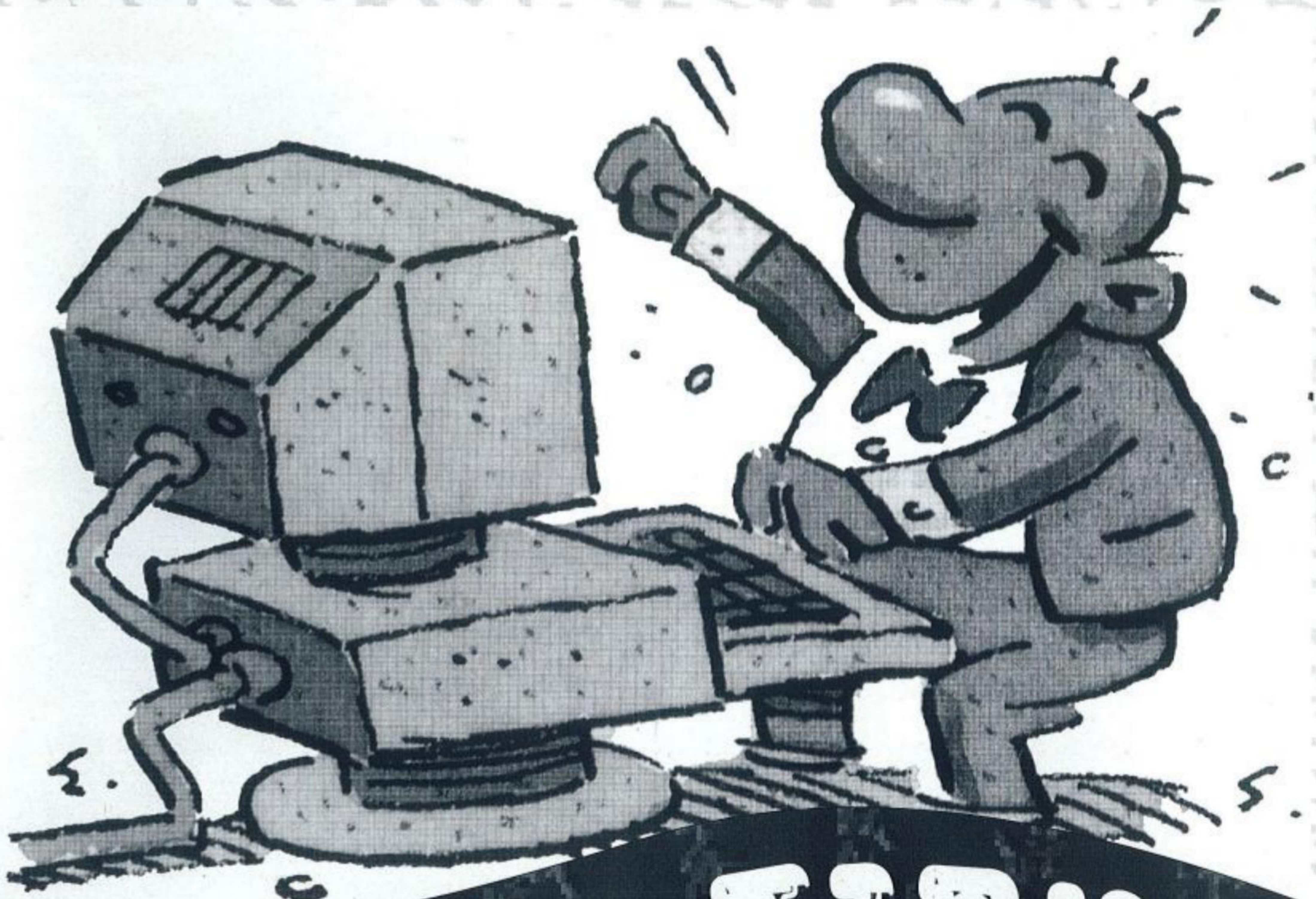
הנאה

מאת: ניר צוק

בני כהן סיים עוד יום עבודה מפרך בחברת יחסי הציבור שלו. הוא יצא ממשרדו, דאג לכבות את כל האורות ונכנס

למכוניתו. אופס, המנוע לא נדלק. גם עוד כמה ניסיונות לא עזרו. מסתבר שהקרבוסטור סתום לגמרי. "נו טוב, אזמין מחר בבוקר גורר", מלמל לעצמו ותפס מונית הביתה. בדרך חלפו בראשו רק מחשבות חיוביות: ארוחת ערב נחמדה עם רונית אשתו ועם הבן גל, בילוי חורפי חמים מול הטלוויזיה ושקיעה בפורך המלטף. לאחר שהמונית נעצרה ובני פתח את דלת הבית הוא הבין שזהו בהחלט לא "היום שלו". איפה הם? איפה רונית וגל? אה, כן, בטח אסיפת הורים. אין ארוחת ערב, סתם בית חשוך ואוכל קר במקפיא שצריך לחמם. ייאוש? לא. לא בני כהן

שלנו ייכנע לכל אלה. הוא ניגש אל ידידו הטוב ביותר של האדם - מחשבו האישי - והתחבר אל אוטוסטרדת המידע הפרטית שלו. תוך שניות הופיע התפריט הראשי ותוך שניות נוספות הופיעה רשימת הסרטים המוצגים בעיר מגוריו - נתניה. "תן לאצבעות ללכת במקומך", גיחך בני ודפדף על תקצירי הסרטים כשהוא נוחת על משהו אופטימי ורומנטי, בדיוק כפי שרצה. בלחיצת מקש בני הזמין לעצמו כרטיס לסרט בהצגה ראשונה, ובשתי לחיצות נוספות הזמין לו בני מקום במסעדה סמוכה. איך שהחיים פתאום נראים אחרת. בני



העתייד כבר כאן



או היצרן.

כך גם בערוץ המשחקים והלומדות. האינטרס של חברות המחשבים ברור - הן יוכלו לבדוק את התוכנה שלהן לפני שיפתחו את כולה, ידגימו לקהל היעד את המשחק או הלומדה, יקבלו תגובות ובהתאם להן ישלימו את הפיתוח. מעבר לכך, לאחר שהלקוח הפוטנציאלי משחק בחלק המשחק אשר מוקרן ברשת, הוא יכול להרים טלפון ולרכוש את המשחק אשר יגיע עם שליח, ממש כמו פיצה, ישירות לביתו.

איך משלמים? פשוט! המשתמש קובע את מסגרת האשראי שלו, כלומר כמה כסף הוא רוצה "לבזבז" כל חודש, וכל שימוש בכל ערוץ עולה כסף. בסוף החודש הוא מקבל חשבון מפורט - באילו ערוצים השתמש, כמה עלה לו כל שירות וכו', כשבעצם המוצר הנמכר כאן הוא לא זמן התקשוב אלא יחידות המידע - הצרכן משלם עבור קטעי האינפורמציה שהוא מקבל.

לפני כל שימוש, הוא רואה כמה יעלה לו מקטע המידע, וכמה אשראי עוד נשאר לו. אחרי השימוש מעדכן המחשב את חשבוננו וכולם מרוצים - הלקוח משלם סכומים קטנים יחסית, עבור מידע חיוני ומעודכן המגיע ישירות לביתו ללא מאמץ, והחברה זוכה בגמול כספי וגם הלקוח מרוצה (לא פחות חשוב).

מבחינת לוח הזמנים - כרגע מתבצעים שידורי ניסיון לקבוצה קטנה, והשאיפה היא שתוך כשנה יוכלו מנויי הכבלים להתחבר לשלושת הערוצים הראשונים, ובשלב מאוחר יותר יפעלו גם שאר הערוצים. "מי יודע?" אומרים אנשי מימדים, "אולי נגיע למצב בו נשווק שירותים כאלו גם לאירופה וארה"ב".

הכל נראה נפלא ונשמע נפלא, ואין פה שום מלכוד או טריק. מעכשיו, צריך רק להחזיק אצבעות ולספור לאחור עד תחילת פעילותה המלאה של הרשת. מימדים - זיכרו את השם.

ודיגיטלי הולם, קרי בסיס המידע (DATA BASE), עובר החומר אל מינהלת הרשת הממוחשבת, אשר מעבירה אותו אל בסיס השידור, קרי מרכז הטלוויזיה בכבלים אשר משדר אותו לכל משפחה מנויה, באמצעות הסיבים האופטיים שכבר קיימים. למעשה, כל בוקר משדרת מינהלת הרשת אל מרכז הכבלים את כל התוכניות, והן כבר נמצאות שם כשכל לקוח יכול "לשאוב משם" מה שהוא רוצה ומתי שהוא רוצה - והוא גם פנוי להגיב עליו בזמנו החופשי. הכיוון השני, כלומר המידע החוזר מן הלקוח אל רשת, חוזר באמצעות קווי הטלפון כדי למנוע סיבוב מיותר של קווי הכבלים, וכדי לאפשר הפעלה פשוטה ונוחה.

באשר לתכנים ולאפשרויות המילוי של הרשת - השמיים הם הגבול. במימדים מדברים על התחלה של 3 ערוצים: מוסיקה, משחקים ולומדות, אבל גם תחומים אחרים נמצאים בפיתוח - תיירות, עיתונות, חינוך, קניות, ספורט ועוד.

בערוץ התיירות, למשל, תוכל אתה הלקוח לבקש לסייר באזור ספציפי בעולם. תקבל את רשימות בתי המלון בו - לפי סוגי בתי המלון, וכשתבחר באתר מסוים, תראה תמונות שלו (חדרים, לובי, מסעדות), תקבל נתונים על מחירו, מרחקו ממרכז העיר, השירותים המיוחדים שלו - הכל בגרפיקה נפלאה ובאמצעות תזוות עכבר פשוטה.

בערוץ המוסיקה תוכל לשוטט בין תחומים שונים: קליפים אותם תוכל לבחור מרשימה מפורטת ופשוט לראות להנאתך; כלים מוסיקליים עליהם תוכל ללמוד ולהאזין לצליליהם; היסטוריה מוסיקלית שתוקרן לפניך כשאתה שולט בתכניה ובקצב העברתה, ואפילו קטעי בלט יכולים לבוא כאן בחשבון.

בערוץ העיתונות תוכל לקרוא עיתונים. כן, בלי לרדת לקיוסק ולחזור עם עשרה קילוגרמים של נייר - הכל על מסך המחשב שלך, כשאתה מדפדף בעיתון מתי שתרצה ואיך שתרצה. אם מתחשק לך, תוכל גם לעשות מנוי חודשי, ואז העיתון "יגיע" כל בוקר אל המחשב שלך.

כל הערוצים הללו מוכרים בעצם מוצרים דיגיטליים ושירותים. ערוץ הקניות ימכור מוצרים אמיתיים: רהיטים, ביגוד, מזון וכו'. הלקוח ידפדף בקטלוג, יבחר במוצר מסוים, יראה אותו בתלת מימד מזוויותיו השונות, יבחן אותו במבחר צבעים אפשריים ולבסוף יוכל לבצע הזמנה - ישירות מן המחשב שלו אל הסוכן

נכנס למקלחת, מזמזם לו שיר חדש מהדיסק החדש של משינה, מתכוונן נפשית לבילוי עם עצמו. הוא התנגב, התלבש וכבר עמד לצאת כשזכר שהוא ללא רכב. שוב קרץ לו המחשב ובני ניגש אליו בשמחה, הזמין בעזרתו מונית, איחל לו לילה טוב וכיבה אותו. המונית הגיעה תוך מספר דקות ובני נסע לו לבית הקולנוע. בדרך נזכר כי שכח את משקפיו בבית (לסיפורנו אין הפי-אנד מוחלט) אבל עכשיו אפילו למחשב לא היה פתרון.

כך בדיוק מצטייר העתיד לפי דבריהם של אנשי "אוטוסטרדת המידע" - ואף בצבעים ורודים יותר. לדבריהם, המחשב הביתי שלכם ירכז עבורכם את כל החיים: הוא יהיה עורך המידע העיקרי שלכם שיביא אינפורמציה מהעולם החיצון, והוא גם יעביר מידע והוראות מכם החוצה. עם כל הכבוד לאינטרנט, שלאחרונה נחשפה במלוא הדרה לקהל הישראלי בכתבות, בעיתונים ובתצוגות מרשימות - זה הדבר האמיתי, כפי שהוכרו לא מכבר בארצות הברית, וזהו היעד אליו שואפות חברות מולטימדיה וחברות תקשורת מכל רחבי העולם.

חברת "מימדים" היא אחת מהן. במשרדים מעוצבים היטב בקריית הטכנולוגיה של הר חוצבים בירושלים, שוקדים אנשי החברה על הבשורה החדשה ומביקור שערכנו שם מסתבר שממש שווה לחכות.

מדובר בעצם בפרויקט שיביא מולטימדיה בשידור חי לכל בית ובית, תוך שימוש בקווי הטלוויזיה בכבלים. למה דווקא בהם? פשוט מפני שכמות המידע שניתן להעביר בהם, גדולה יותר ומהירה יותר ממה שניתן להעביר בקווי הטלפון הרגילים. בקווי הכבלים, האוטוסטרדה לא תופסת ערוץ שלם אלא "זוחלת" בין ערוצי הכבלים, במה שנקרא בלעז SUB CARRIER, וכך היא יכולה להיות משודרת גם כשהכבל המוביל את כל ערוצי הכבלים מלא לגמרי. רגע, אז למה לא להשתמש כבר בטלוויזיה הרגילה? שאלה מצוינת. מסתבר שהרבה יותר קל להפוך את המחשב לטלוויזיה, מאשר להוסיף לטלוויזיה בבית SET TOP BOX ולהפוך אותה בעצם למחשב אינטראקטיבי. ב-PC כל התשתית קיימת וצריך רק להוסיף כרטיס טלוויזיה אחד קטן, ולחבר אל שקע הכבלים, כמובן.

אחרי שמצאנו את הדרך הטובה ביותר ואת השיטה המנצחת, התהליך הוא פשוט: ממקום בו נאגר המידע וזוכה לטיפול גרפי

להיות מציץ - באופן חוקי



מאת: שחף בן-צור

באופן כללי, מי שנתפס בהצצה, האזנה בסתר או צילום ללא רשות, יכול להישלח

לכלא לתקופה ארוכה, אולם תמיד יהיו כאלה שיזדקקו לשירותים הללו ותמיד ימצאו אלה שיהיו מוכנים לספק אותם.

אתה (או את) נמצאים בצד שמספק את השירותים הללו - ועוד באופן חוקי לחלוטין. כי אתם, גבירותי ורבותי, עובדים בשביל המשטרה.

כמציצים מורשים מוקמתם מול ביתו של סנטור ידוע אשר רץ לנשיאות. לסנטור יש אישה (קצת "קוקו") ולהם ארבע ילדים נשואים, שלכל אחד מהם יש את הבעיות שלו. אתם ממוקמים בצורה נוחה וברשותכם מצלמת וידאו משוכללת, שמסוגלת לקלוט הכל ולהתמקד כמעט בכל דבר, והמאפשרת

לכם "להציץ" בכל דבר בו חשקה נפשכם - החל מכריכה של ספר, דרך רישומים בפנקס ועד למסך המחשב בחדר העבודה.

כמו כן, יכולה המצלמה לקלוט שיחה גם אם היא מתנהלת מאחורי תריסים מוגפים ובלחש.

ואת ה-כ-ל אתם מקליטים! למה להקליט? מכמה סיבות: הראשונה, על מנת למצוא את העדות המרשיעה אשר



תוכיח, אחת ולתמיד, כי הסנטור הוא למעשה אדם מושחת ורע (כולם יודעים זאת, אבל אין הוכחות), וכי הוא זומם לנצל את כס הנשיאות כדי לקדם את האינטרסים שלו. הסיבה השנייה, אתם יכולים למצוא כי חיי אחד מבני המשפחה בסכנה, לשלוח לו את ההקלטה ולגרום לו לברוח מהבית ולהציל את עצמו - רק זהירות! משלוח לא נכון יכול לגרום לך שתחשפו את עצמם, ולהביא לביטול מידי של המשימה על ידי שיחת טלפון של הסנטור לאחד מחבריו בחלונות הגבוהים. מצלמת הפלא עובדת על סוללה וכל קלטת מוגבלת בזמן ההקלטה, לכן כדאי להקליט רק דברים חשובים, אשר יכולים באמת להוביל אתכם להרשעת הסנטור או להצלת אחד מבני משפחתו.

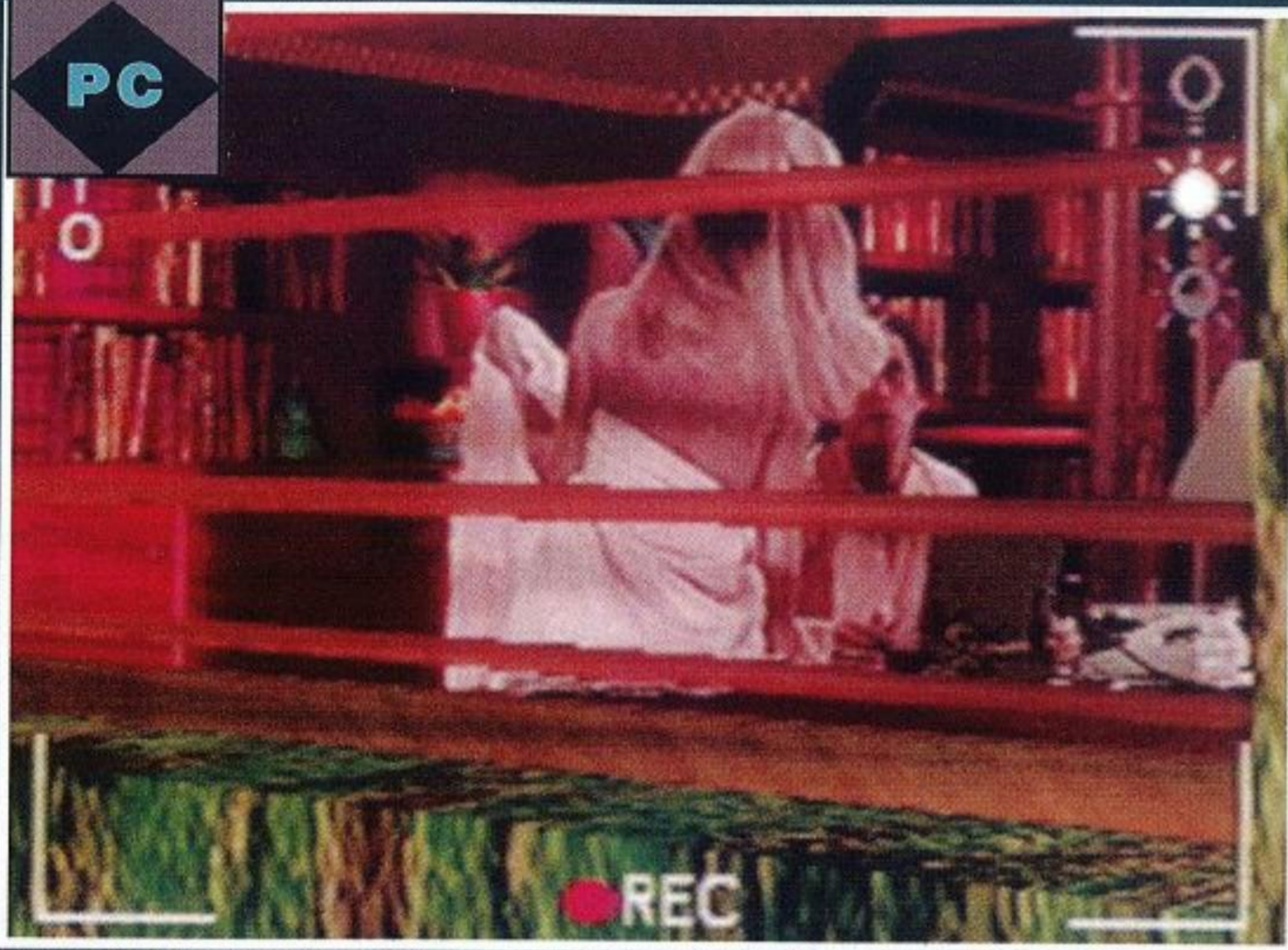
נו, המשפחה נאספה לארוחת ערב, אך מסתבר כי כמו באופרת סבון עשויה כהלכה, לכל אחד יש משהו כלפי משהו אחר במשפחה, משקע שלילי הנעוץ בעברם המשותף. הארוחה הופכת עד מהרה לזירת קרבות מילוליים, פיזיים ואף לזירת רצח...

אה... כן, שכחנו לציין גם את העוזרת הסקסית של הסנטור. שימו לב אליה - היא יותר ממה שהיא נראית... ואם לא תיזהרו היא תהרוג אתכם!

"Voyeur" הוא משחק נוסף במבול של משחקים אינטראקטיביים שנוחתים עלינו, ונראה עכשיו בבירור כי זהו הדור החדש של משחקי המחשב.

שחקנים אמיתיים מצולמים על רקע של מסך כחול ומשולבים בצירוי מחשב;





דרישות מערכת

מעבד: 486 ומעלה (386 אינו מומלץ ויגרום לתצוגה איטית וקפיצות במשחק)

זיכרון: 4MB (מומלץ 8MB ואף יותר)

מסך: SVGA (מומלץ שימוש במאיץ גרפי)

עכבר: חובה

DOS: גרסה 5.0 ומעלה

כרטיס קול: חובה, Sound Blaster ותואמו

כונן CD: מהירות רגילה (מומלץ מאוד: מהירות כפולה)

הערות: רצוי לבטל את כל התוכניות שוכנות הזיכרון (בייחוד: Smart Drive). הן יכולות לגרום למשחק "לקפוץ" ואף להיתקע.

מתפתחת כל פעם לכיוון חדש ואחר - גם זה ייחודי למשחק הזה.

הצליל במשחק אינו מי-יודע-מה וכולל נעימת מתח בלשית החוזרת על עצמה. גימיק יפה הוא המזכירה האלקטרונית שלך, המופעלת מדי פעם ונותנת לך רמזים אלמוניים. הייתכן כי זהו מישהו מבני משפחת הסנטור?

המשחק רובו ככולו מופעל מהתקליטור ולכן אינו תופס הרבה מקום על הכונן הקשיח (פחות ממגהבייט) - מעשה מבורך בימים אלה של ריבוי יישומים רבי-מגהבייט.

ולסיום, אם תרשו לי, רמז קטן: בעיקרון, אף אחד מבני המשפחה אינו יודע שאתה שם... אולי...

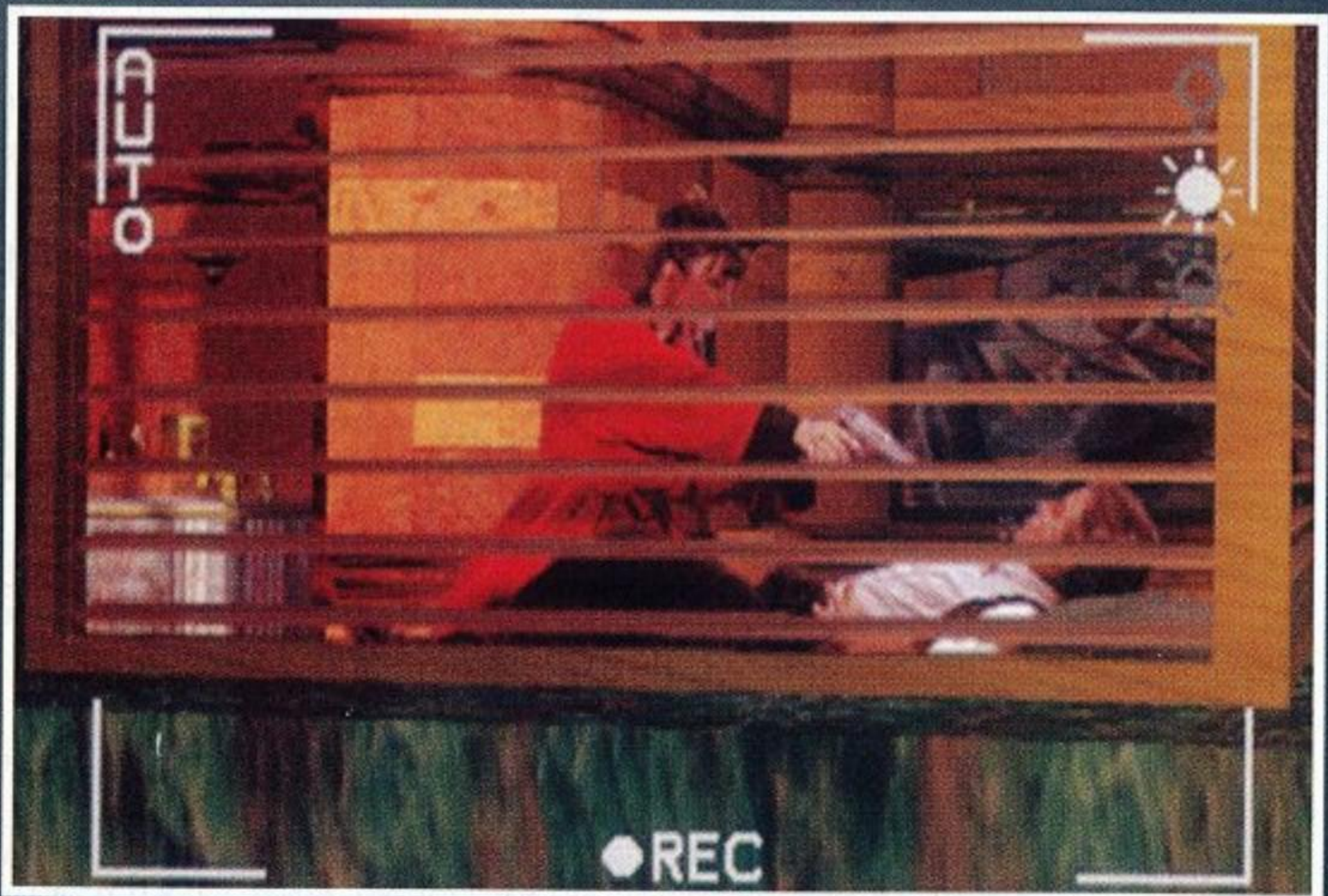
האנימציה שנוצרת תופסת רק חלק מהמסך, ולכן מאפשרת תזוזה של דמויות גדולות יחסית על גבי המסך, ומשווה למשחקים צורה של סרט המושפע ממהלכי השחקן.

לרוב מדובר בשחקנים מוכרים (לפחות השחקנים הראשיים) וכאן המקרה איננו שונה - לא נטריה אתכם בשמות שלא יגידו לכם דבר, אבל אנחנו מבטיחים לכם שאת הפנים שלהם ראיתם ביותר ממקום אחד (קולנוע, טלוויזיה, פרסומות וכד').

המשחק עצמו מאוד לא שיגרת - הוא מתבצע כולו דרך עדשת המצלמה שלכם, ואינו כולל למעשה תזוזות אינסטינקטיביות או מהירות תגובה, אלא יותר צד מחשבתי (רצוי גם יצר בלשי), הסקת מסקנות ונקיטת פעולות בהתאם. זה מה שעושה את המשחק לשונה יחסית ממשחקים שכבר ראינו וסקרנו בעבר.

חשוב מאוד! המשחק כולל מספר סצינות אשר מיועדות לבוגרים - לא קטעי פורנו, אבל מספר קטעים שאינם מתאימים לילדים קטנים - ולכן הוא כולל גם מנגנון אבטחה מיוחד, המצריך את המשתמש בו להקיש קוד מסוים על מנת להיכנס למשחק, ומונע מהאחים הקטנים ו/או אנשים בלתי רצויים להיכנס למשחק.

חשוב גם לשים לב כי אין אפשרות שמירה במשחק - זה אומר שהמשחק יכול להסתיים מהר (בייחוד אם תשלח קלטת מרשיעה לאדם הלא נכון), אך משום שאי אפשר לבחון את כל הנקודות במשך המשחק, תגלו עד מהרה כי העלילה



ציונים

וגרפיקה:	90
צליל:	80
כייף:	90
כללי:	85

שווה את המחיר? משחק אינטראקטיבי מעניין ושונה מכל האחרים.



KYRANDIA 3

מאת: דוד אידלס

- אז מה עליך לעשות? מסביב להריסות יש ג'ונגל ענקי שבו אפשר להתקדם רק בעזרת סכין. אם תלך מסך אחד ימינה מההריסות ותחתוך את השיח הנכון, תגלה עץ בעל חור גדול. טדאסו! ברגע שתחזור תגלה שיש אור. האם אנחנו מפספסים משהו או שלחידה הזו אין שום היגיון? אתה יכול להתווכח ולומר שהשיח חסם את האור שהיה צריך להגיע להריסות, ולכן יש צורך להוריד אותו. יש בזה משהו, אבל אם תחזור למקום ההוא, תגלה שהשיח גדל מחדש ועדיין יש אור בהריסות. בכל מקרה, רוב החידות במשחק מוזרות באותה מידה, ואת רובן ניתן לפתור בעזרת מזל ולא תוך שימוש רב מדי בתאים האפורים של המוח.

התלונה השנייה היא שכמה חלקים במשחק די משעממים בגלל הפעילות החוזרת על עצמה, במיוחד בחלק הראשון שבו מלקולם נשלח לכלא, ועליך לייצר 10 מפיות קטנות לפני שמשחררים אותך, או בהמשך, בעולם הדגים, כאשר אתה נאלץ לשחק משחק טיק-טק-טוי עם מלכת הדגים השתלטנית. מה שיותר מעצבן - כמה מהחידות חוזרות על עצמן יותר מפעם, כמו למשל עשייה של סנדוויץ' דגים מרוסקים (איכסו), על ידי איסוף והכנסה למכונה של כל מיני מרכיבים. כתוצאה מכך, השלמת המשחק יכולה להיות מטלה רצינית לפעמים. מן הצד החיובי, קירנדיה 3 הוא לא

המספר את סיפור ילדותו של מלקולם והפיכתו מילד שובב למבוגר מרושע, אשר נקרע בין טוב לרע. כיום, רוב משחקי ה-CD הם בעלי גרפיקה מהממת בפתיחה, אבל מה שבא אחר כך מאכזב נורא. לא כך המצב במקרה של קירנדיה 3. לגרפיקאים של WESTWOOD יש חבילת שיפור גרפי והם משתמשים בה: לא רק הפתיחה נעשתה בגרפיקה משופרת, גם כל המקומות במשחק ואפילו כמה מהאנימציות. כתוצאה מכך כמה מהמראות כמעט זוכים להגדרה 'מרהיבי-עין'. הנקודה החלשה היחידה כאן היא, שלא כל הדמויות צוירו כל כך טוב, והן נראות כאילו יצאו מאיזה משחק ישן ופשוט התיישבו במשחק הזה.

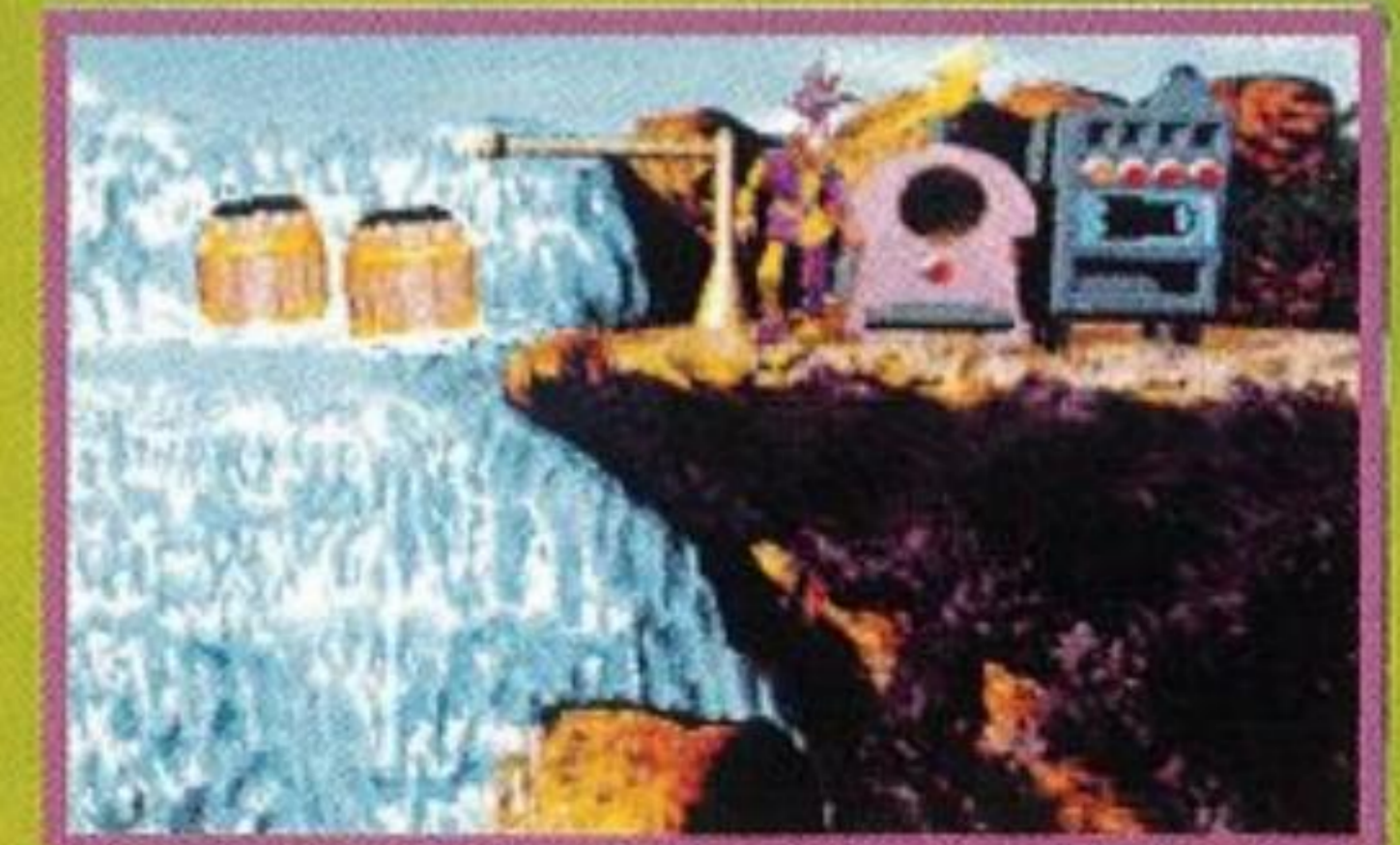
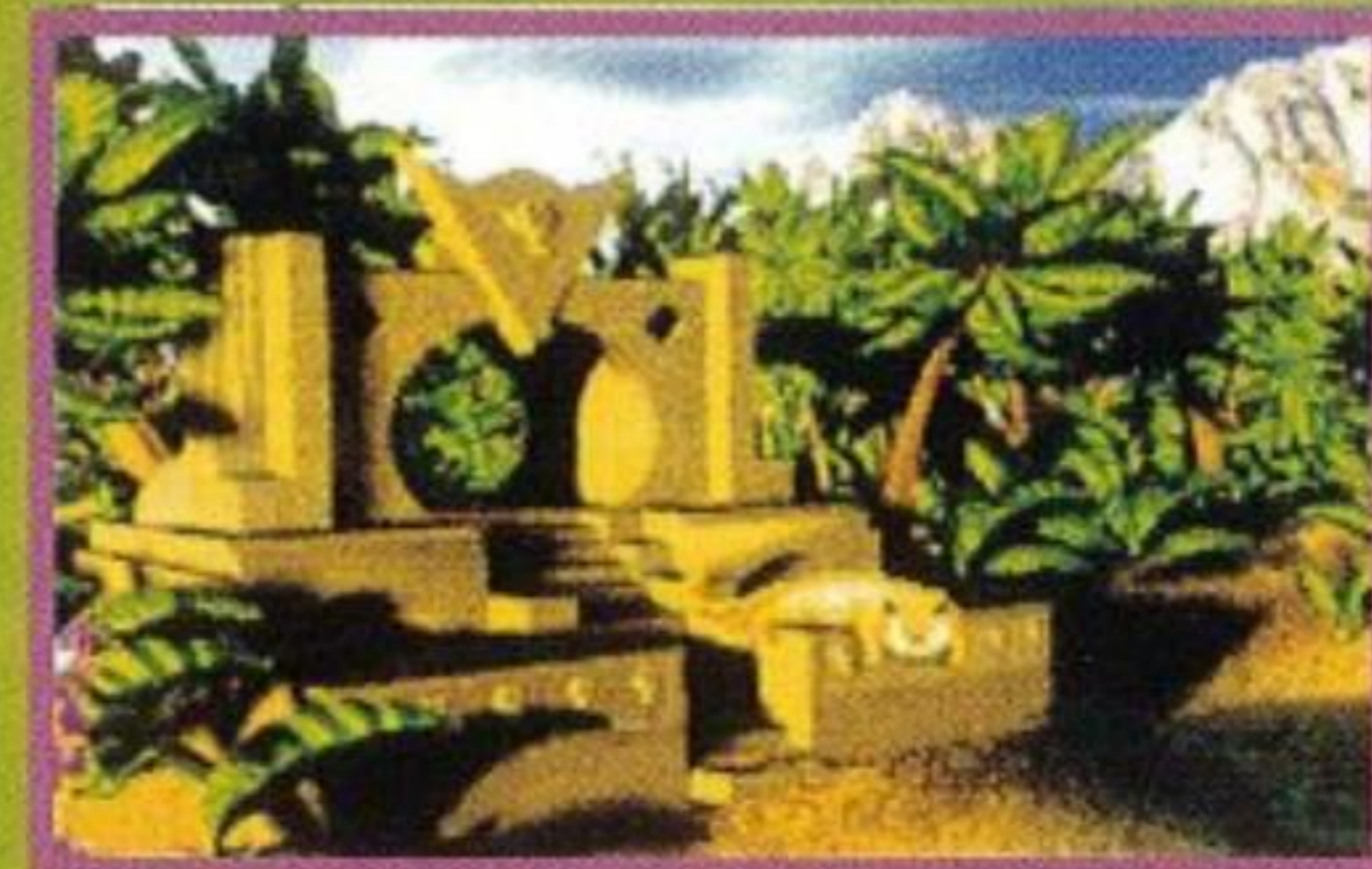
דבר נוסף המשותף לכל המשחקים של קירנדיה הוא ההיגיון העקום שלהם. אם שיחקת באחד המשחקים הקודמים, אתה יודע עד כמה מוזרות יכולות להיות החידות. במשחק הזה מחכה לך עבודה קשה יותר, ותזדקק להמון עזרה מחברים עד שתגמור אותו.

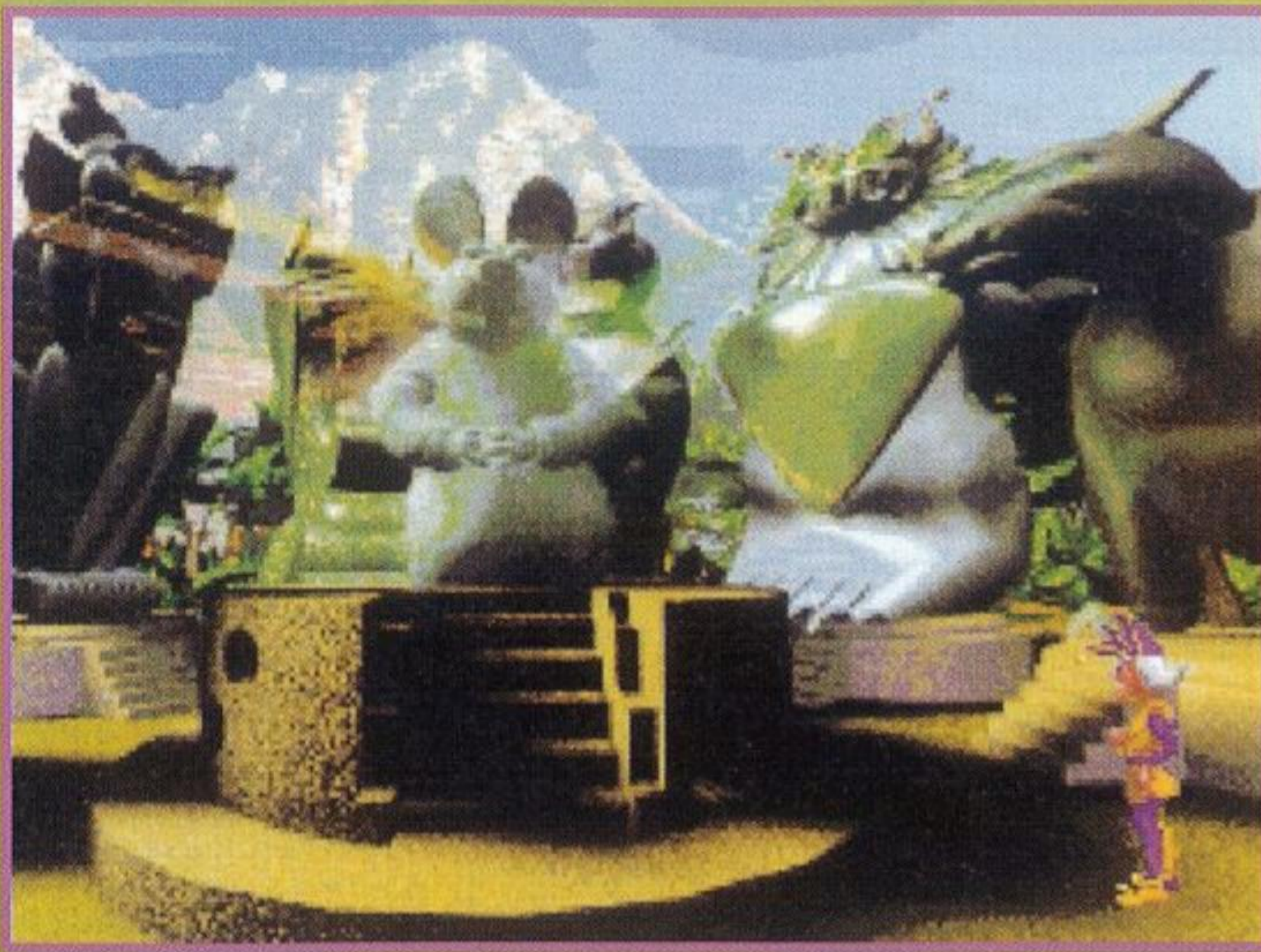
לדוגמה, באי החתולים אתה מגיע למנהרה אי שם בהריסות עתיקות. כאשר אתה נכנס פנימה אתה מגלה שהאפילה שולטת בכל ואם תלך בחושך, אתה תיפול ותיהרג. ברור שעליך לגלות כיצד מדליקים את האורות. אתה לא תמצא שום מפסק חשמלי מבפנים או מחוץ למקום הזה, וגם אין כאן לפידים הפזורים בשטח

כן, זה נכון, מלקולם חזר. הליצן הרשע, בעל השם המפחיד, אשר הופיע כפושע הראשי במשחק קירנדיה 1, חזר כגיבור ההרפתקה האחרונה מבית WESTWOOD. חוץ מהאשמה בעוון טרור סביבתי ברמה בינלאומית המוטלת עליו, הפשע העיקרי שמלקולם מעורב בו, הוא רציחתו של המלך ויליאם הטוב ותפיסת כס המלכות. אבל האם הוא באמת אשם? זאת תגלה בזמן שתשחק את 'נקמתו של מלקולם'.

בסופו של המשחק הראשון, מלקולם נלכד בפסל על ידי ברנדון, גיבור לפלפי אוהב עצים, בעל אותה כמות של אישיות כמו שיש בבייגלה של אוסם. אבל בתחילת המשחק הזה, ברק תועה משחרר אותו מכלאו והוא מגלה את עצמו במצב ביש - עם ברנדון כמלך, כשהוא עצמו נרדף על ידי כולם. לכן, מטרת המשחק היא לא נקמה, למרות שידידנו די מרוגז על כך שהוא שימש כמה שנים כענף ליונים, אלא טיהור שמו של מלקולם והוכחה לכולם שהוא בחור לא כל כך נורא.

למרות שאתה משחק את האנטי-גיבור ולא את טוב-טוב הגמד, למשחק 'נקמתו של מלקולם' יש המון דברים משותפים עם המשחקים הקודמים בסדרה. שני המשחקים הקודמים הצטיינו בגרפיקה הנהדרת שלהם, והמשחק הזה אינו נופל מהם. המשחק נפתח בסרטון פתיחה,





וקצב ההתקדמות איטי לפעמים, עדיין כייף לשחק בו. זהו משחק גדול, שלאדם ממוצע ייקח זמן רב לגמור אותו, וזה מה שעושה אותו כדאי לקנייה. המשחק מהנה ואם אתה אוהב הרפתקאות מצחיקות - זהו המשחק בשבילך.

שניתן להחליש את זה כליל. יש כאן גם מצב של הליום בו כולם מדברים בקולות צווחנים, וזה די מצחיק במשך חמש הדקות הראשונות. בסך הכל, קירנדיה 3 הוא משחק מספיק טוב, וגם אם החידות מבלבלות

משחק ישר. כך למשל יש שש דרכים לרדת מהאי הראשון, ושלוש דרכים לסיים את החלק האחרון של המשחק. זאת אומרת שתוכל לשחק את המשחק יותר מפעם אחת, אם תהיה לך סבלנות לעבור אותו חלק של עשיית מטפחות קטנות פעם נוספת.

הדבר הטוב ביותר במשחק הוא מלקולם עצמו, אשר מוכיח את עצמו כדמות מרכזית חזקה מאוד. בזמן שברנדון וזנטיה פעלו רק לטובת קירנדיה, מלקולם יכול לזכות בנקודות בנזוס על אכזריות לסנאים ואלימות כלפי אנשים. לא כל כך נעים, אבל בכל זאת מלקולם נשבה בקסמו של החלק הרע בטבע.

מצפוננו של מלקולם מחולק לשניים: גונתר השטני אשר מפתה אותו למעשים מגונים וסטיוארט המלאכי והטוב. בפתיחת המשחק, גונתר מוציא את סטיוארט מכלל פעולה על ידי הטלה של אבן גדולה על ראשו, לכן בתחילת המשחק מלקולם יכול להתנהג בצורה מרושעת כאוות חצי נפשו. כאשר הוא מדבר אל הדמויות האחרות במשחק, אתה יכול לבחור האם הוא יתנהג בצורה הרגילה שלו, בדרך הסרקסטית, האם הוא ישקר או שמא יעשה רושם של איש נחמד, על ידי בחירה של אחת מאותן אופציות בחלק התחתון של המסך. כמה מהדמויות מגיבות טוב יותר לשקרים, כמה מהן אוהבות לדבר עם איש נחמד, אבל תמיד יש לך אפשרות לגשת אליהן בגישה אחרת במידה ונכשלת קודם לכן.

בשלב האחרון של המשחק סטיוארט חוזר ועליך לבחור בין גונתר, סטיוארט או שניהם, אם אתה לא מסוגל לנקוט בעמדה. התוצאה הסופית תמיד זהה, ההבדל הוא בדרך בה אתה מגיע לשם: תושבי קירנדיה עוזרים לך יותר כאשר סטיוארט עימך, אבל אם בחרת בגונתר תצטרך להיות הרבה יותר 'רב-תושייתי'.

'נקמתו של מלקולם' הוא בהחלט החלק המצחיק ביותר בסדרה של משחקי קירנדיה. כמו רוב משחקי ה-CD זהו משחק מדבר ורוב הקולות, במיוחד קולו של מלקולם, נשמעים בדיוק במקום. החלק המוזר או התמוה הוא קולו של הקהל באולפן, אשר צוחק ברגע שמלקולם אומר משהו ולא חשוב מה הוא אמר. תודה לאל



סופת חלל

מאת: שחף בן-צור

כמו תמיד, גורל העולם מונח על כתפך ואם תיכשל במילוי המשימה העולם יושמד, ייכחד, ייכבש או ייעלם - תבחרו אתם.

כמו תמיד, האשמה במצב הקיים (בדרך כלל שחור משחור) היא האנושות עצמה.

כמו תמיד, אתה או את, הם יחיד הסגולה אשר בכוחם לשנות את פני הדברים, וזאת בעזרת נשק רב עוצמה הנתון לשימושכם הבלתי ניתן לערעור. בדרך כלל מדובר בחליפת שריון, צי רובוטים או, כמו במשחק "סופת חלל", כלי טייס מתקדם.

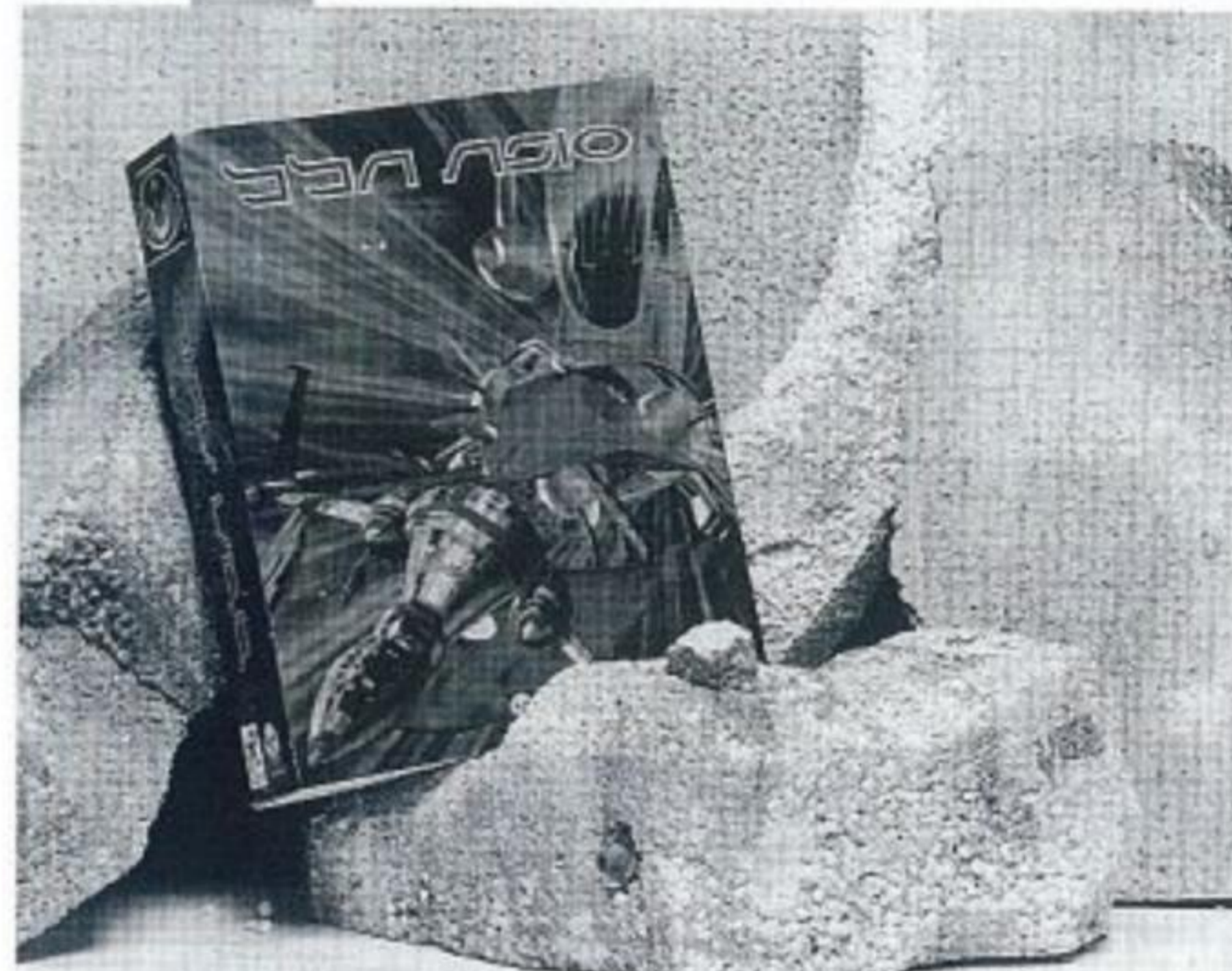
המשחק "סופת חלל" מבוסס על כל העקרונות הללו - האנושות בנתה מחשב רב עוצמה אשר קם על יוצרו; עד מהרה לא היתה פעולה אשר לא היתה תחת השגחתו וידיעתו של "סקארב" - המחשב בעל הבינה המלאכותית.

מרכז "סקארב" נמצא בקבוצת כוכבים מרוחקת ואיתה הוא שולט בכל מערכת קיימת - מערכות מזג האוויר, הבריאות, השלטון והפנאי. על המרכז מגינים רובטי תקיפה מרחפים רבי עוצמה.

עליך (בטח כבר התרגלת לדברים כאלה), מוטלת המשימה לצאת ולהשמיד את "סקארב". בדרך עוד תיתקל בכל המכשולים שהוצבו על ידי "סקארב", ותצטרך להשמיד תחנות חלל שונות, כלי טייס ורובוטים מסוגים שונים, שינסו לעצור אותך מכל כיוון אפשרי.

המשחק עצמו פשוט וכולל מטחי ירי, כלי נשק משתנים ורמות מתחלפות בעלות רמות קושי העולות משלב לשלב.

הגרפיקה במשחק היא הצד החזק



ביותר, ונראה שנעשתה על ידי תוכנה תלת מימדית. היא מקנה למשחק אפקט עתידני טוב, מבלי לנסות לקפוץ "מעל הפופיק". כלי הטייס שלך טס רוב הזמן בתוך קניון, ועליך להתחשב במגבלות הטיסה הללו - לא להתנגש בקרקע או בקירות הקניון (לעתים עליך לטוס במרווחים צרים מאוד ואף תחת גשרים). הגרפיקה נעה בצורה חלקה ויפה ובמהירות - אולי כאן נעוצה הסיבה ליצירת גרפיקה ממוחשבת ולא צילומים אמיתיים - ומוסיפה לאווירת המשחק הכללית. המוסיקה במשחק שגרתית למדי - קצבית, עתידנית ואינה מעמיסה על המערכת. מידי פעם נשמע קולו של המחשב בתוך כלי הטייס, אשר מזהיר על מצב מיגון קריטי או החלפת סוגי כלי נשק. לא רע.

בין לבין משובצים קטעי אנימציה וידאו יפים אך לא ארוכים יתר על המידה. ציון מיוחד מקבלת הפתיחה אשר לא מתהדרת בצליל וצבע, אלא מעבירה את הסיפור בצורה מעניינת ומכינה אתכם (ואת רמת הציפיות שלכם) כראוי. גם ההתפוצצויות של כלי הטייס שלכם

על פני הכוכב נראות טוב - אבל למה לרקוד על הקבר מוקדם כל כך? אתם יכולים גם לרכוש נשק, להיפטר ממנו ולשלוט במספר כלי הטייס שברשותכם (למתחילים זה מומלץ מאוד).

נא לא לקבל את הרושם הלא נכון - זה שהמשחק לא מ-ה-מ-ם או מ-ד-ה-י-ם, זה לא אומר שהמשחק לא עשוי טוב - ההיפך הוא הנכון: זהו משחק מהיר, טוב מאוד, פשוט, לא קל מבחינת אתגר וכיפוי (לא מצאנו מלה טובה יותר) - אנחנו אישית התמכרנו לו בניסיון להגיע לסופו...

דרישות מערכת

מעבד: 386SX (רצוי 486)

זיכרון: 4MB (350K זיכרון ראשי)

כרטיס קול: Sound Blaster ותואמי

כונן CD: מהירות רגילה (רצוי כפולה)

ציונים

גרפיקה: 90

צליל: 80

כיף: 90

כללי: 85

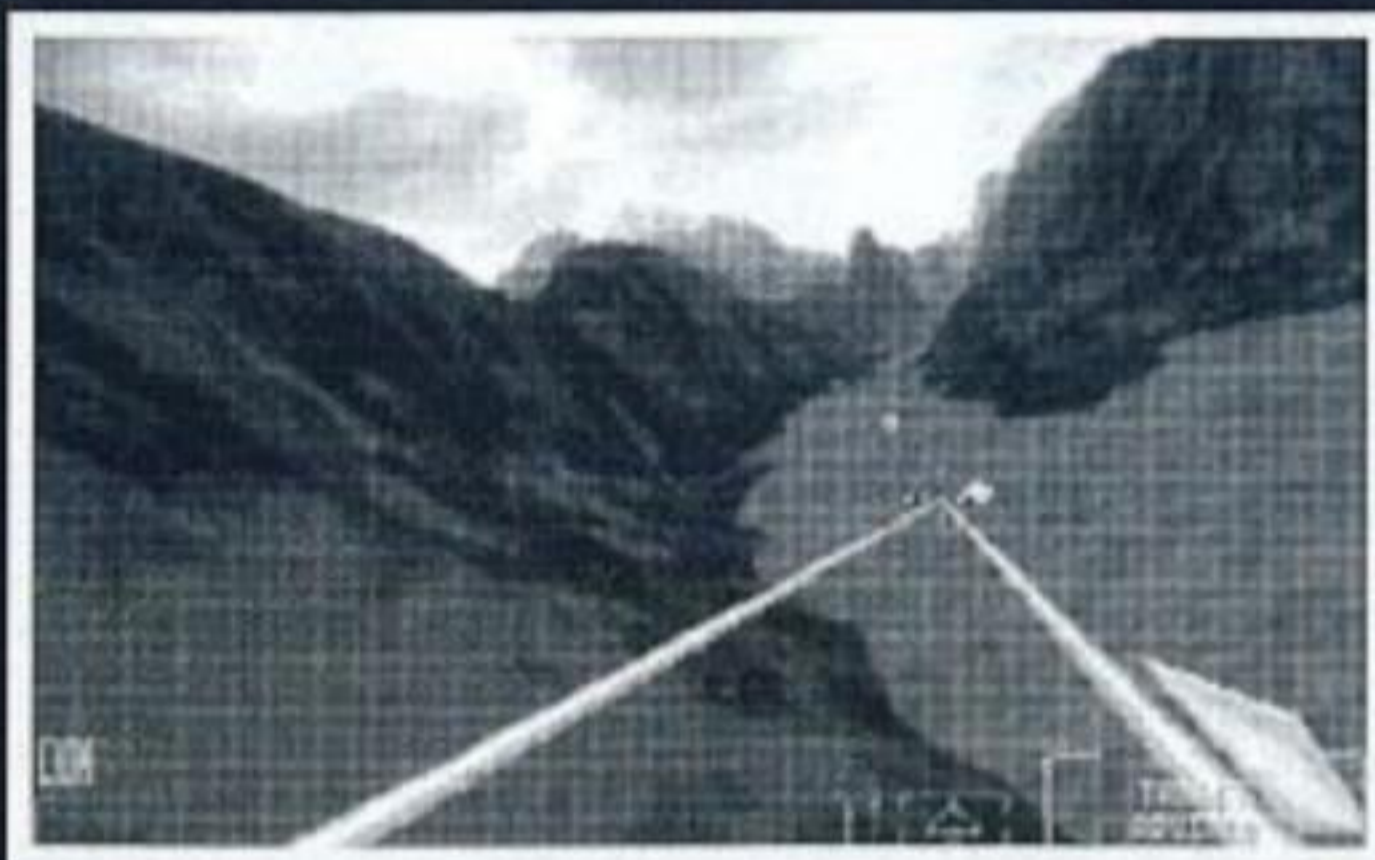
שווה את המחיר: כן, למה לא?

CYBERIA



שהמטרה מושגת. אם נכשלת במשימה, תתחיל אותה מחדש. אתה רואה את המתרחש מלפניך וכל מה שעליך לעשות, הוא להיעזר בכוונת ולפגוע באויב. המחשב יודיע לך כאשר הוא יינעל על מטרה. בסוף כל משימה יופיע מסך דירוג, שידרג את ביצועיך. המידע מציג גם את כמות הנזק שספגת ואת הביצועים הכלליים שלך.

במהלך המשחק יהיה עליך להיעזר בכישורים המיוחדים של זאק - ה"להבים". אלו הם משקפיים קיברנטיים, המאפשרים לזאק לבצע שלוש פעולות שיעזרו לו בהשגת מטרותיו: (1) סריקת אינפרא-אדום/סריקת חום - סריקה זו תגלה כל פליטה בתחום האינפרא אדום של ספקטרום וחום. זוהי סריקה רגישה מאוד ומחשב הלהבים יקבע את עוצמת הפליטות בדיוק רב (F1); (2) הדמיית רעידות מגנטיות - סריקה זו מאפשרת לך לראות "דרך" חפץ, ועל ידי כך לגלות כיצד הוא עובד ואיך ניתן לנטרלו (F2); (3) סריקה ביולוגית - סריקה זו תגלה כל חומר אורגני בסביבה. לסריקה זו יש תווך מוגבל מאוד (F3). בעזרת כישורים אלו תגיע בסופו של דבר ליעדך ותבצע את המשימה. עזוב שטויות, קנה את המשחק לפני שיהיה מאוחר מדי.



מובל לרפת. משם תובל לחלקו הצפוני של האוקיינוס האטלנטי, שבו תגיע ליעדך הראשון - המתקן. המתקן הוא בסיס פעולות של שכירי חרב שמנהיגם ידוע בשם סנתוס. הארגון שכר את שירותיו של סנתוס ואת המתקן כנקודת הזינוק שלך אל מתקן סיבריה.

ההוראות שלך הן חד משמעיות: עליך להגיע אל המתקן, להיפגש עם סנתוס ולקבל את השליטה על מטוס ה-TF-22 שיחכה לך. המטוס מצויד בטייס אוטומטי, שמכוון למסלול האופטימלי אל סיבריה, ובמחשב עם מערך טקטי לשימוש במצבי קרב. ברגע שתגיע אל סיבריה, יהיה עליך לפלוש לבסיס ולגלות מה קורה שם.

הדרך למתקן סיבריה לא תהיה קלה ויהיה עליך לעבור דרך שבעה אזורים מסוכנים. לפני שתיכנס לכל אזור, יופיע על המסך תיאור של המשימה, עם מידע טקטי עכשווי שתזדקק לו כדי להשלים את המשימה. לכל משימה יש מטרה מסוימת, והמשימה לא מושלמת עד

מאת: קובי קרלבוך

כולנו מכירים את המושגים מולטימדיה ו-CD-ROM, וכולנו מכירים את הפוטנציאל העצום שטמון בכלים הללו. אבל, לצערי, חלק גדול מן המשחקים שקיימים על CD אינם מנצלים את הפוטנציאל הזה. על המשחק החדש של חברת CYBERIA - INTERPLAY, ניתן להגיד רק את ההיפך, וצריך לברך את המתכנתים על המאמץ שהשקיעו ועל התוצאה.

המשחק 'סיבריה' הוא פשוט משחק ההרפתקה המושלם והוא בעל גרפיקה וקול נהדרים. הגרפיקה יוצרת אווירה של מציאות מדומה וזאת תודות לטכניקה בה השתמשה החברה. החברה נטלה צילומים של בני אדם, כפי שנהוג לאחרונה, כדי ליצור דמויות אמיתיות ככל האפשר, וכדי שלא ייווצר מצב בו תהיה דיספרופורציה בין האיברים בגוף, וכדי שהתנועות של הדמויות ייראו אמיתיות. מה אפשר להגיד, החברה הצליחה ובגדול.

נעבור למשחק עצמו. המשחק מתנהל על כדור הארץ בשנת 2027, 5 שנים לאחר ההרס הכלכלי הארצי. הקרע בכלכלה העולמית הביא לשינוי מהיר במעמדות בעולם. עכשיו הקרטלים הקרימינליים לוחמים במועצת העולם החופשי (FWA) על השליטה בעולם.

אתה הוא זאק - פושע, מומחה למחשבים, עם כמה תכונות שימושיות מאוד, שלא כל כך עוזרות לך כשאתה יושב בכלא של ה-FWA ומחכה לגזר הדין על בגידה וריגול. וויליאם דוולין, ראש ה-FWA, נותן לך הזדמנות שנייה. לעבוד עבור מועצת העולם החופשי, או לחיות עד גזר הדין שלך בתא המעצר. אתה כמובן, בוחר באפשרות הראשונה.

דוולין וה-FWA כבר תיכננו את משימתך. לאחר שחרורך מהמאסר, אתה

דרישות המערכת:

מערכת הפעלה DOS 3.3 ומעלה
מעבד 386 33Mhz ומעלה
4 MB זיכרון פנימי
3 MB מקום פנוי על הכונן הקשיח
מסך וכרטיס מסך VGA
כונן CD-ROM (רצוי מהירות כפולה)
עכבר או ג'ויסטיק

ציונים

סוג משחק: הרפתקה
גרפיקה: 95
קול: 90
כיף: 90
כללי: 90

שווה את המחיר? בהחלט!
אתם לא תתאכזבו.



NOCTROPOLIS

המבוגר. אבל לפני שאתה משפשף את ידיך בציפייה לסקס ולאלימות, אפשר לציין שהמשחק שלפנינו הרבה יותר עדין: כל הדברים הללו מרומזים בלבד ולא נראים על המסך, והמשחק נעשה עוד יותר אפל ומעורר אימה בגלל זה. האווירה הדכאונית והדמויות שכאילו יצאו מחלום בלהות, מספיקות בכדי להראות שזהו לא משחק לילדים, ומאורעות כמו אונס הגיבור על ידי שדה (למרות שאתה לא רואה אותו) מוסיפים להרגשה זו.

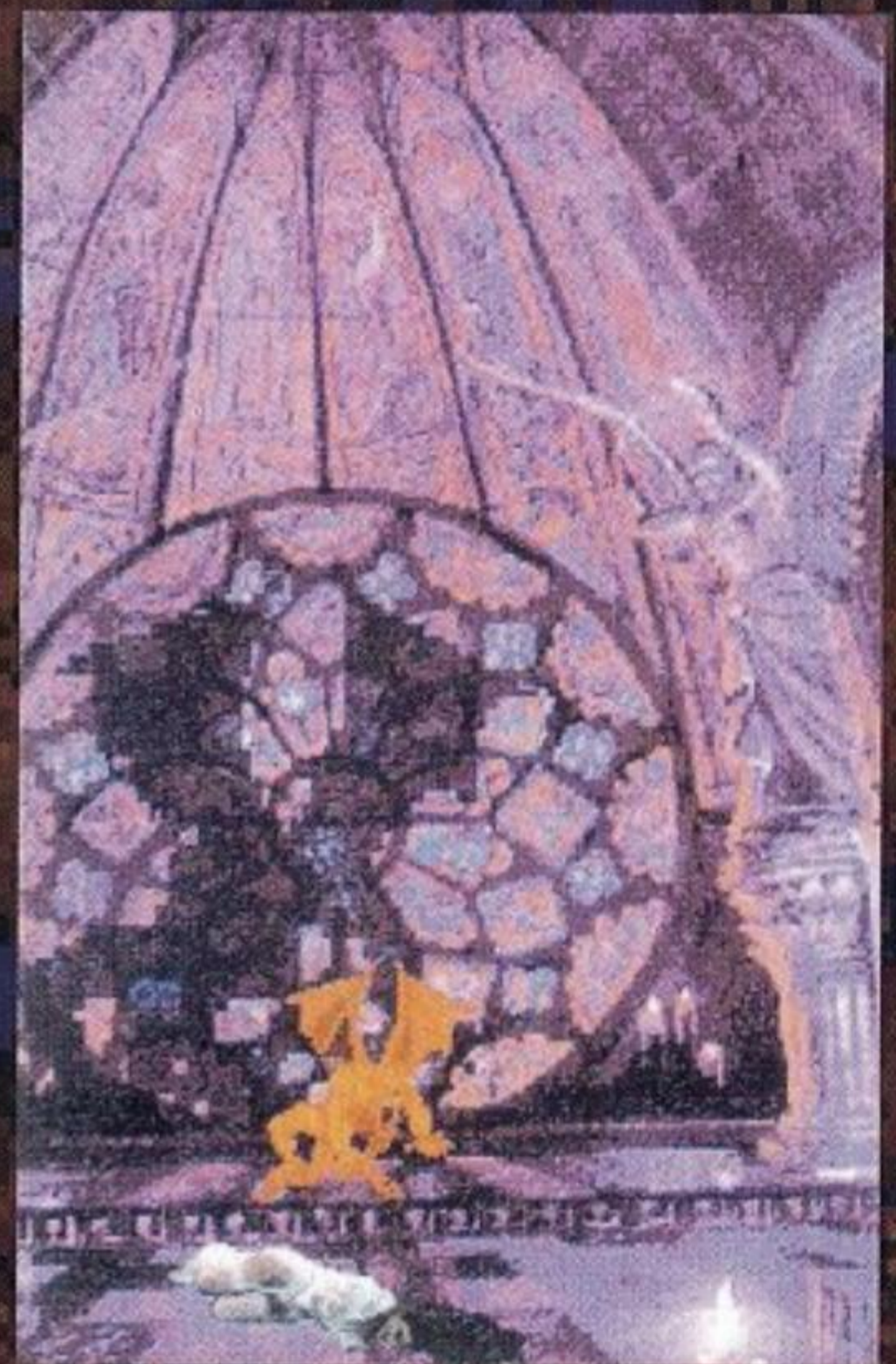
המפלצות הרעות מופיעות כאשר גריי בא במגע עם הפושעים, ותשמח לגלות ביניהן את SUCCUBUS, שדה יפה, מפתה ורעבה לדם; קוסמת סדיסטית בשם TOPHAT; מנתח מטורף אשר משתמש באיזמל המנתחים שלו בשביל לעוות אחרים ולא לרפא, וגמד אכזרי בשם DREAMER אשר הורג את קורבנותיו בחלומותיהם. בכדי לנצח את היצורים הסימפטיים הללו מוטלת על גריי משימה מורכבת - לא רק להפוך ל-DARKSHEER, אלא גם לצרף אליו את STILETTO ההולכת ומתמכרת לאלכוהול - וזוהי משימה לא קלה. ממש לא קלה: הידע של גריי על העיר מתמצה במה שהוא למד מהקומיקסים, מה גם שיש לו מעט מאוד רמזים כיצד עליו להמשיך. דבר אחד כולם יודעים - העסק קשור ב-SUNSPIRE, בניין ענקי שאת בנייתו החלה חברת בנייה מסתורית בשם CYGNUS. אף אחד לא יודע לשם מה הוא ניבנה ומי הזמין את בנייתו, אבל יש קשר ברור בין הבנייה לשחרורם של הפושעים. ומה בקשר ל-DARKSHEER המקורי שנעלם? האם הוא מעורב בכל זה?

ב-NOCTROPOLIS, עיר של לילה אינסופי, ומספר על הרפתקאותיו של סופר גיבור הלוחם נגד פושעים ועל החברה הבלונדינית והחזקה שלו. אבל, באופן לא מוסבר, המוציא לאור מחליט לסיים את הסדרה, ומשאיר אותה עם סוף פתוח כאשר DARKSHEER הגיבור פורש, אויביו כלואים בכלא ו-STILETTO נותרת עם לב שבור.

כאשר גריי יושב וחושב על גורלה של NOCTROPOLIS, חלומו בהקיץ מופסק בצורה גסה על ידי נקישת בדלת. שליח מגיע ומביא לגריי, במפתיע, גרסה מיוחדת של אותו קומיקס אהוב. הקומיקס החדש ממשיך בדיוק מאותו מקום בו נפסק הקומיקס הקודם: הגיבור נעלם ו-STILETTO מחפשת את הנחמה בתחתית בקבוק ויסקי. דמות מסתורית בשם FLUX משחררת את הפושעים מהכלא, אבל STILETTO לא מפסיקה לשתות והעיר נשארת ללא הגנה - פרוצה לכל התקפה של רשע.

אחרי קריאת הסיפור המדכא הזה, גריי מטיל את אחד המטבעות שהגיעו יחד עם החוברת, ולפתע מוצא את עצמו ברחובה הראשי של NOCTROPOLIS. למרות שהוא לא ממש מאמין למראה עיניו, הוא מגלה ש-NOCTROPOLIS אמיתית בדיוק כמו העולם שלו, ושהוא הוזמן לכאן בכדי ללבוש את גלימתו של DARKSHEER כדי למצוא - ולהשמיד - את הפושעים כולם.

כמו המשחקים GABRIEL KNIGHT ו-BLOODNET, NOCTROPOLIS הוא חלק מז'אנר ההולך וצובר תאוצה ופופולאריות של הרפתקאות לקהל



מאת: דוד אידלס

פיטר גריי איננו עשוי מחומר של גיבורים. כל חייו הם כישלון אחד גדול: אישתו מתגרשת ממנו, החנות המצ'וקמקת שלו מקבלת יותר קנסות והזמנות לבית המשפט מאשר לקוחות, והוא מבלה את רוב זמנו בקריאה של קומיקסים כשהוא מפנטז על גיבורות בבגדי עור. החיים העלובים הללו הופכים לעוד יותר עלובים לאחר שגריי מקבל את חוברת הקומיקס האהובה עליו ביותר DARKSHEER AND STILETTO, בכדי לגלות שזהו הפרק האחרון בסדרה. הקומיקס הנ"ל ממוקם

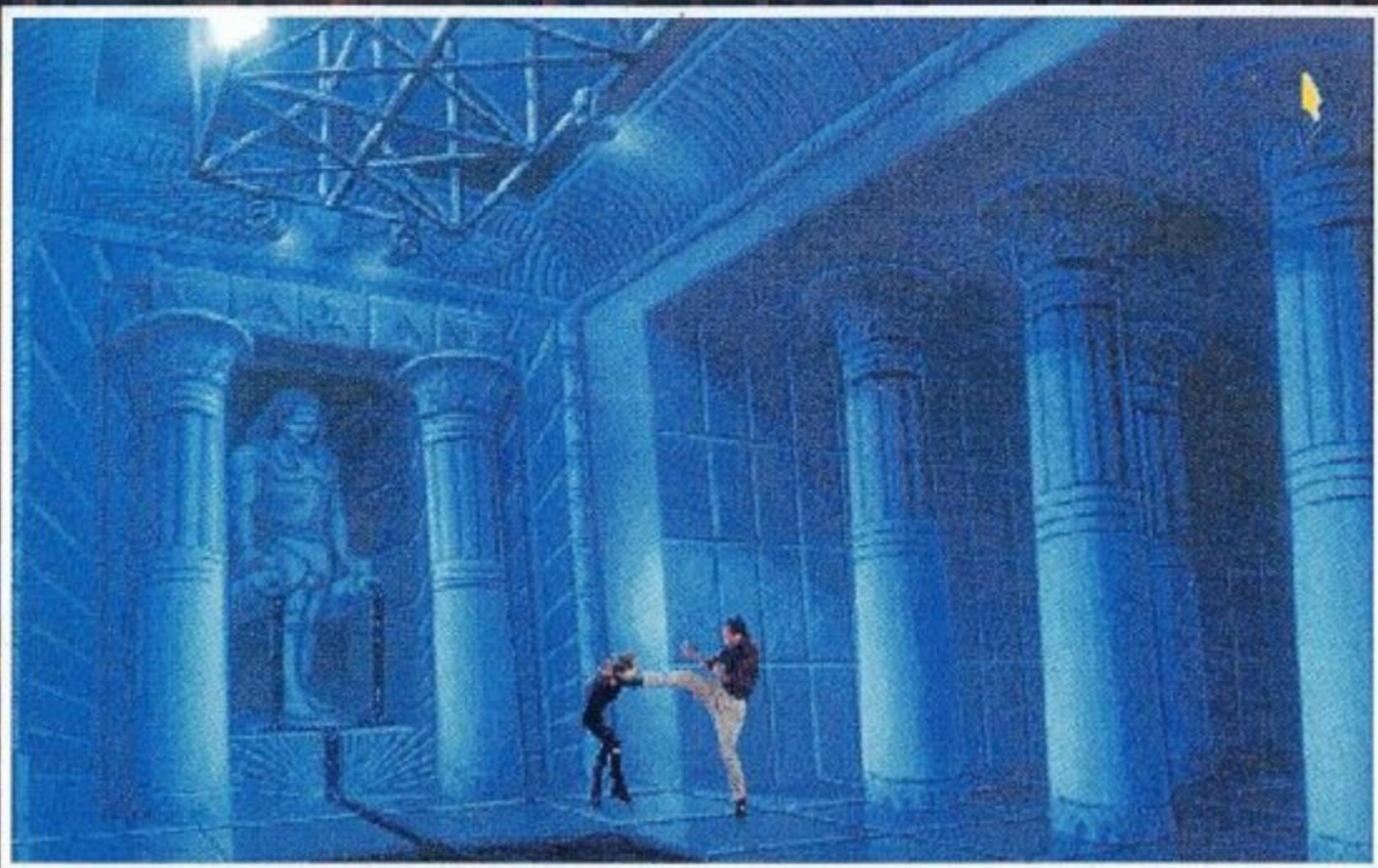
המקומות ולנסות להשתמש בכל החפצים שברשותך, עד שאתה מגלה את זה שפועל. למרות שזה מקל על

המשחק, זה לא עושה אותו לקל מדי. ראשית, יש לגלות את החפצים הדרושים (בדרך כלל קשה לראות אותם), ואתה צריך לדעת היכן לחפשם. המון מידע מתקבל בעקבות דיבור עם אנשים, כמה מהם משתפים פעולה יותר מאחרים. השיחה מתנהלת במתכונת הרגילה של בחירה בתשובות מהרשימה המוצגת על גבי המסך, אבל כמה מהדמויות לא יהיו מוכנות לעזור לך - לא חשוב מה תעשה. במצבים כאלה רצוי לדבר עם STILETTO, מפני שכמה דמויות יגלו פתיחות דווקא לתחבולות הנשיות שלה, ולא לגישה הגברית וחסרת הפשרות שלך.

בסך הכול, המשחק NOCTROPOLIS בנוי בצורה מצוינת. הוא לא מביא עימו שום דבר חדשני, והוא די דומה לגבריאל נייט של SIERRA. נו, אז מה? הוא עדיין מאוד כייפי וכמו כל הרפתקה טובה, הוא גורם לך להוסיף ולשחק בגלל שאתה רוצה לדעת מה יקרה בהמשך.

הקול מוצלח - במיוחד הדיבור, וגם הגרפיקה היא לעניין, כשהיא משלבת רקע אווירתי עם דמויות מצולמות. כמה מהדמויות הלא אנושיות אינן מצולמות והן נראות כאילו לקחו אותן מסרט מצויר לילדים - זו אינה מחמאה, מן הסתם.

NOCTROPOLIS אינו כליל השלמות, אבל החסרונות שלו מתקזזים על ידי אווירה נפלאה ודמויות בעלות דמיון פורה. אם אהבת את GABRIEL KNIGHT ואת BLOODNET, אתה תיהנה ממנו. אני לפחות נהנית.



הפאזלים שבמשחק. אם הפאזל דורש שימוש בחפץ מתפריט החפצים שלך, אתה לא חייב לדעת מה הוא אמור לבצע. נגיד, למשל, שאתה ניצב מול חלון זכוכית, יש לך צורך עז לעבור פנימה ואתה חושב שיהלום יעזור לך בהחלט. במקום לרשום

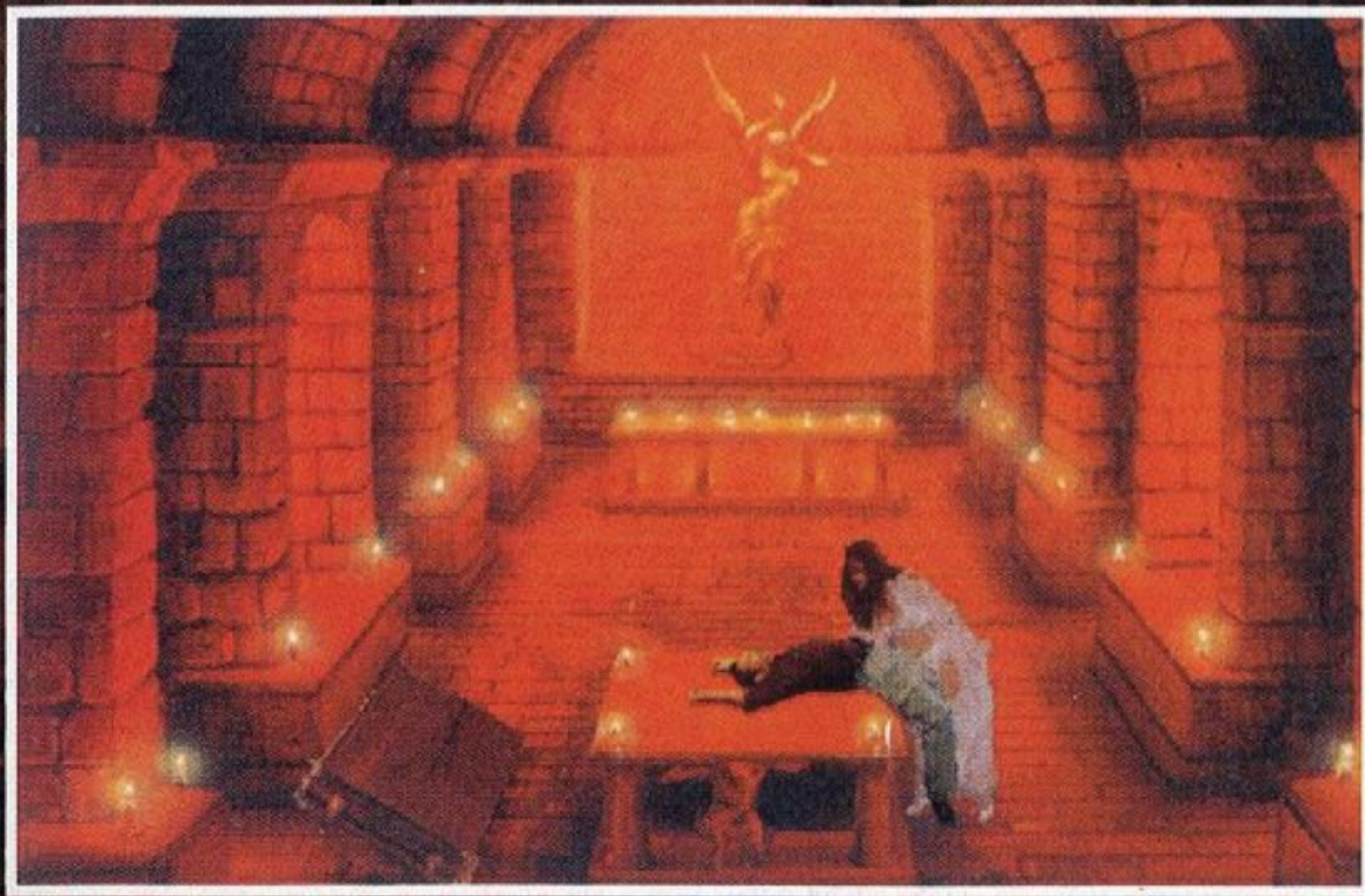


"השתמש ביהלום על הזכוכית", אתה פשוט מבצע "השתמש" על יהלום ו-DARKSHEER יודע מה לעשות עימו. זה טוב כאשר החידה ברורה, אבל כאשר אתה תקוע, זה די מעצבן לעבור בכל

כפי שזה נעשה ברוב ההרפתקאות הגרפיות, ההתקדמות נעשית על ידי שימוש בחפצים שונים, ביקורים במקומות שונים, פתרון של חידות ודיבור עם אנשים שונים. מה שמציב את המשחק הזה מחוץ למסגרת של משחקי ההרפתקה 'הרגילים', היא מערכת השליטה המוזרה שלו. זהו משחק 'הצבע ולחץ' סטנדרטי, אבל השליטה היא לא תמיד אינטואיטיבית. בזמן שבמשחקים אחרים התזוזה מתבצעת על ידי לחיצה על כפתור אחד של העכבר, והטיפול בחפצים והדיבור מתבצעים על ידי לחיצה על הכפתור השני, במשחק הזה עליך לבחור את סוג הפעולה מתוך תפריט הבנוי בצורה של פירמידה. אתה לא יכול, למשל, לנוע בחופשיות על גבי המסך, בשל הסיבה הפשוטה שיש רק כמה מקומות מוגדרים מראש שאפשר לגשת אליהם (כנראה בגלל שהדמויות מצולמות). כדי לזוז אתה צריך להעלות את התפריט, לבחור ב"GOTO" ואז ללחוץ על חלק המסך הרצוי לך. לפעמים זה פועל די בדיוקנות, אבל ברוב הזמן אתה מקבל הודעות שלא ניתן לגשת לשם. מוזר.

מה שמוזר עוד יותר זו הדרך בה אתה משתמש בחפצים על המסך. אתה יכול לקחת חפצים מהשטח בכדי שהם יופיעו בתפריט החפצים שלך, ואז להשתמש בהם - אין שום דבר מוזר בכך. אבל מה קורה כאשר אתה רוצה להשתמש במשהו שלא ניתן לקחת, כמו מפסק חשמל? אם תרצה "להשתמש" בו תקבל את תפריט החפצים שלך. מה שעליך לעשות במצב כזה הוא "להזיז" את מפסק החשמל. לא "ללחוץ", לא "לדחוף" ולא "להשתמש" - אלא "להזיז".

נכון, היא לא כל כך שגרתית, אבל אתה תתרגל במהירות למערכת הזו. הדברים היחידים אשר 'סובלים' בגללה הם



הארפון



נחזרה לשורשים

אגב, ההקדמה לספר ההדרכה נכתבה על ידי טום קלנסי, מחבר ספרים רבי-מכר כמו "המרדף אחרי אוקטובר האדום", "משחקים פטריטיים", "סכנה ברורה ומיידית" ועוד. טום קלנסי היה איש צבא ואסטרטגיה (דבר הניכר בספריו שהפכו גם לסרטים שוברי קופות), ובהקדמה הוא מציין את איכותו הגבוהה של המשחק ואפשרותו להתקרב בצורה כמעט מושלמת ל"דבר האמיתי"...

דרישות מערכת

מעבד: 386 ומעלה
זיכרון: 4MB
מסך: VGA (רצוי SVGA)
עכבר: לא חובה אך רצוי
כרטיס קול: לא חובה, רצוי
Sound Blaster

ציונים

גרפיקה: 70
צליל: 70
כיף: 80
כללי: 75

שווה את המחיר: למכורים
למשחקי אסטרטגיה בלבד!

כיוון שהושם דגש רב על הצד המחשבתי של המשחק, יצא "הארפון" לשוק כמשחק מחשבה בעל גרפיקה דלה מאוד (למעט מפות), הדורש מסך וזיכרון מינימליים. בהמשך הושם דגש חזק יותר גם על הגרפיקה, וכעת יוצאת הגרסה הראשונה של המשחק עם תוספות גרפיות משמעותיות, להוספת תחושת המציאות למשחק וכדי לשוות לו צורה של חדר מלחמה אמיתי.

כמו כן, נוספה למשחק ערכת תכנון. למעשה, כבר למשחק ההמשך היתה ערכת תכנון, אולם כאן היא משופרת ושוב נוצר מצב מוזר של משחק מקורי ששופר לדרגה טובה יותר ממשחק ההמשך... שאמור להיות טוב יותר...

ערכת התכנון היא סדנה ליצירת "תסריטי מלחמה", לאלה מכם שאינם מוצאים מספיק אתגר בתסריטים המוכנים, או רוצים ליצור תסריטים עם מצבים שלא נכללו במשחק. הדבר מקנה למשחק חיי מדף ארוכים מאוד מכיוון שאפשר ליצור אינסוף תסריטים.

חשוב מאוד לשים לב ולדעת כי על מנת להפיק את המירב מהמשחק וממערכת הפיתוח שלו, יש צורך לקרוא את כל המדריכים המצורפים אליו (שלושה במספר), והם כולם כתובים באנגלית ברמה בינונית עד גבוהה - אם תתעלמו מהם לא תוכלו למצוא את הידיים והרגליים במשחק, וגם אם כן תמצאו משהו, לא תוכלו למצוא את כל האפשרויות (וההנאה) שבמשחק.

מאת: שחף בן-צור

לאחרונה נראה כי משחקים שהצליחו והולידו המשכים, עוברים "ניתוח פלסטי" ומוחזרים למדפים בתקווה שהשחקנים שהתלהבו ממשחק ההמשך, יקנו גם את המשחק המקורי (קצת מוזר ומבלבל...)

היינו עדים ל-SIM CITY שחזר בגרסת CD ול-ELITE שחזר גם הוא. לרשימה זו מצטרף עכשיו משחק האסטרטגיה "הארפון" שיוצא בגרסה מחודשת.

להזכירכם, "הארפון" הינו משחק אסטרטגיה אמיתי המיועד ל"משוגעים בלבד". כנראה יש מספיק כאלה כדי שיהיה שווה להוציא לו משחק המשך (שסוקר בוויז לפני מספר גיליונות), וגרסה מיוחדת של המשחק המקורי.

"הארפון" מתרחש כולו בחדר מלחמה, כאשר כל המהלכים והתוצאות נצפים על מפות מבצעיות ומסכי נתונים שונים. אם אתם מחפשים קרבות אוויר-אוויר, קרקע-קרקע וכדומה, אתם צפויים לאכזבה קשה ורצוי כי תחפשו את המשחק האולטימטיבי במקום אחר.

"הארפון" מתבסס על "תסריטי מלחמה", בהם קיים מצב מלחמה מוגדר ובו עליכם להחליט כיצד לנהוג (לסגת, להעביר עוד כלי נשק ואם כן - מאיזה סוג, האם לתקוף, לחפש בני ברית או לבקש עזרה). לפי התנהגות זו יבצע המחשב את הצעד הבא בתסריט וחוזר חלילה, עד לניצחון (או לתבוסה המוחלטת).

ג'רין 47

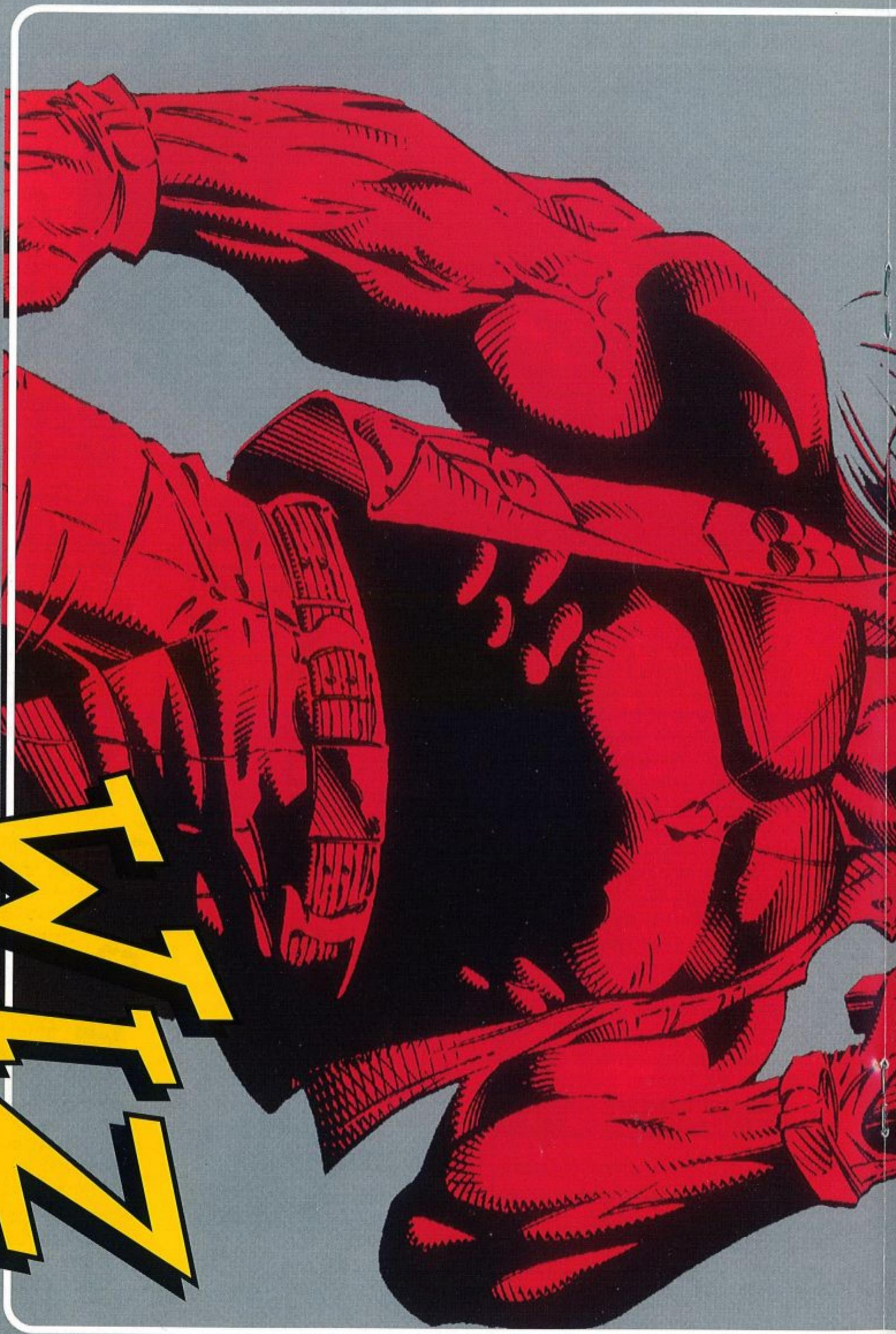


BACK FOR HORN

TM

1
2
3
4

WIN





קליפים במגוון נושאים (החל ממוסיקה קלאסית ועד רוק כבד). במדור הספורט הוא יציג קטעי ספורט חשובים (מה-NBA לדוגמה), ובמדור הקומיקס יובאו 'סטריפים' של קומיקס (כמו בעיתון שישי) של "דונסברי", המוכרת יותר כ-"משפחת שועלי", "קלווין והובס" וכדומה.

קטע החדשות הוא קצת מיושן, ומביא קטעי כתבות מצולמות (מה-CNN) מלפני חודשיים שלושה על מגיפת הדבר בהודו. זה נובע כנראה מהזמן שעבר בין יציאת העיתון בארצות-הברית ועד הבאתו ארצה.

בחלק המדע תלמדו, או יותר נכון תיצפו, בטיל חדש הממריא ונוחת אוטומטית. (זה אולי לא נשמע כך - אבל זה באמת מעניין כאשר רואים זאת על המסך.)

בכל נקודה שהיא, אתם יכולים לחזור אחורה למסך הראשי ולהתחיל להתעניין בתחומים אחרים. כמו כן, בזמן צפייה בטקסט יוארו נושאים שונים הקשורים לנושא הראשי, ולחיצה עליהם "תקפיץ" אתכם ישירות לנושא הספציפי. כך אפשר למצות נושא מסוים מכל הכיוונים האפשריים.

במידה ואתם רוצים לראות את כל התמונות או לצפות בקטעי הווידאו, ולא רוצים לדפדף בכל העיתון לשם כך, תוכלו להגיע לגלריית תמונות/סרטים, בה הם מחולקים לפי נושאים, ולקבל את התמונה או הסרט באופן מיידני. אם תרצו, הטקסטים והתמונות ניתנים להדפסה.

אפשר אף לעשות מנוי לעיתון הזה ולקבלו ישירות בדואר הביתה - ואם יש לכם סבלנות ותצליחו לשכנע את ההורים ("זה חינוכי", "יעזור באנגלית", "יש בזה גם משהו בשבילכם") - תיהנו מעיתון אלקטרוני אמיתי שלא תופס מקום, אינו מצהיב, אינו מתיישן במהירות, כזה שכיף לקרוא אותו כל פעם מחדש. הוא אמנם לא מוצלח כמו "וויז" - אבל בכל זאת.

מאת: שחף בן-צור

תודו, כמה פעמים ראיתב בטלוויזיה, בתוכנית מחשבים זו או אחרת, את המנחה עומד, מחזיק ביד תקליטור ואומר "בקרוב מאוד נוכל לאחסן על תקליטור אחד בגודל הזה, אנציקלופדיה שלימה כוללת תמונות וקטעי וידאו". כמה פעמים?

בינתיים - מחקרים שנעשו מראים כי כמות הנייר בעולם הולכת וקטנה בקצב מוגבר (ברצינות), בגלל כל הספרים שנכתבים על איך להשתמש בתוכנות הללו (בצחוק).

ובכן... העתיד כבר כאן. לאחרונה החלו לצאת בארצות-הברית עיתונים שלמים הכוללים גם מידע רב במגוון נושאים, וגם תמונות וקטעי וידאו על תקליטורים. אנחנו החלטנו לסקור עיתון אלקטרוני בשם "MEDIO" (משחק מלים של MEDIA - אמצעי תקשורת).

"מדיו" הינו עיתון לכל דבר המכיל נושאים רבים: חדשות, בידור (ביקורות על סרטים, טלוויזיה ווידאו, תיאטרון ומוסיקה), קומיקס (גם כתבות על קומיקס וגם ציורי קומיקס), מאמרים על נושאים שונים (סדאם חוסיין או ביקור ילצין בארצות-הברית), מדע, ספורט, כספים, אופנה ועוד, ועוד.

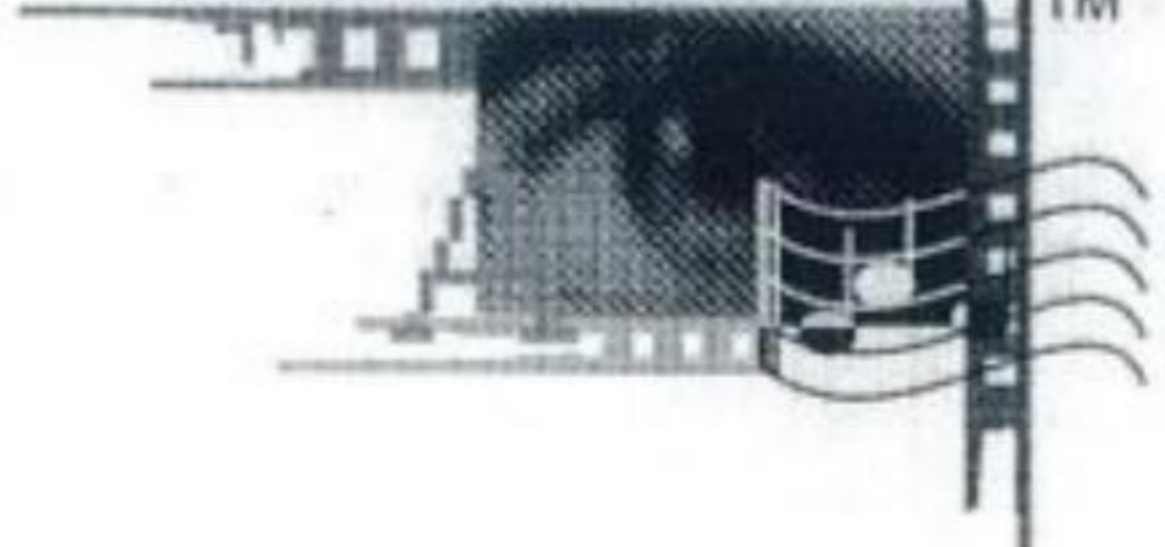
"מדיו" כולל גם קטע מיוחד לילדים, שדובר אנגלית בסיסית ביותר ויכול להיות שימושי לילדי כיתה ד' ו-ה'. קטע זה מכיל משחקים שונים, סיפורים ועוד דברים טובים, ופונה גם להורים היכולים להשתלב בפעילות ילדיהם.

כל זה מלווה בקטעי וידאו באיכות טובה מאוד (ללא שום צורך להתקין תוכניות מיוחדות כפי שנדרש לעתים במשחקים אחרים), ובדיבור באיכות טובה מאוד. יש גם תמונות הניתנות לדפדוף או להגדלה. אגב, מדובר בקטעי וידאו שאורכם מספר דקות ולא כמה שניות כפי שהיה עד כה. מרשים ביותר.

"מדיו" באמת מכיל הכל - ובגדול! במדור הסרטים הוא יציג בפניכם את קטעי ה"בקרוב" של הסרטים שעדיין לא הגיעו לארץ. במדור המוסיקה הוא ישמיע או יציג

התוכן של העיתון
הוא ממוחשב ומתאים
לכל סוגי המחשבים
והתמונות והקטעים
הווידאו ניתנים להדפסה

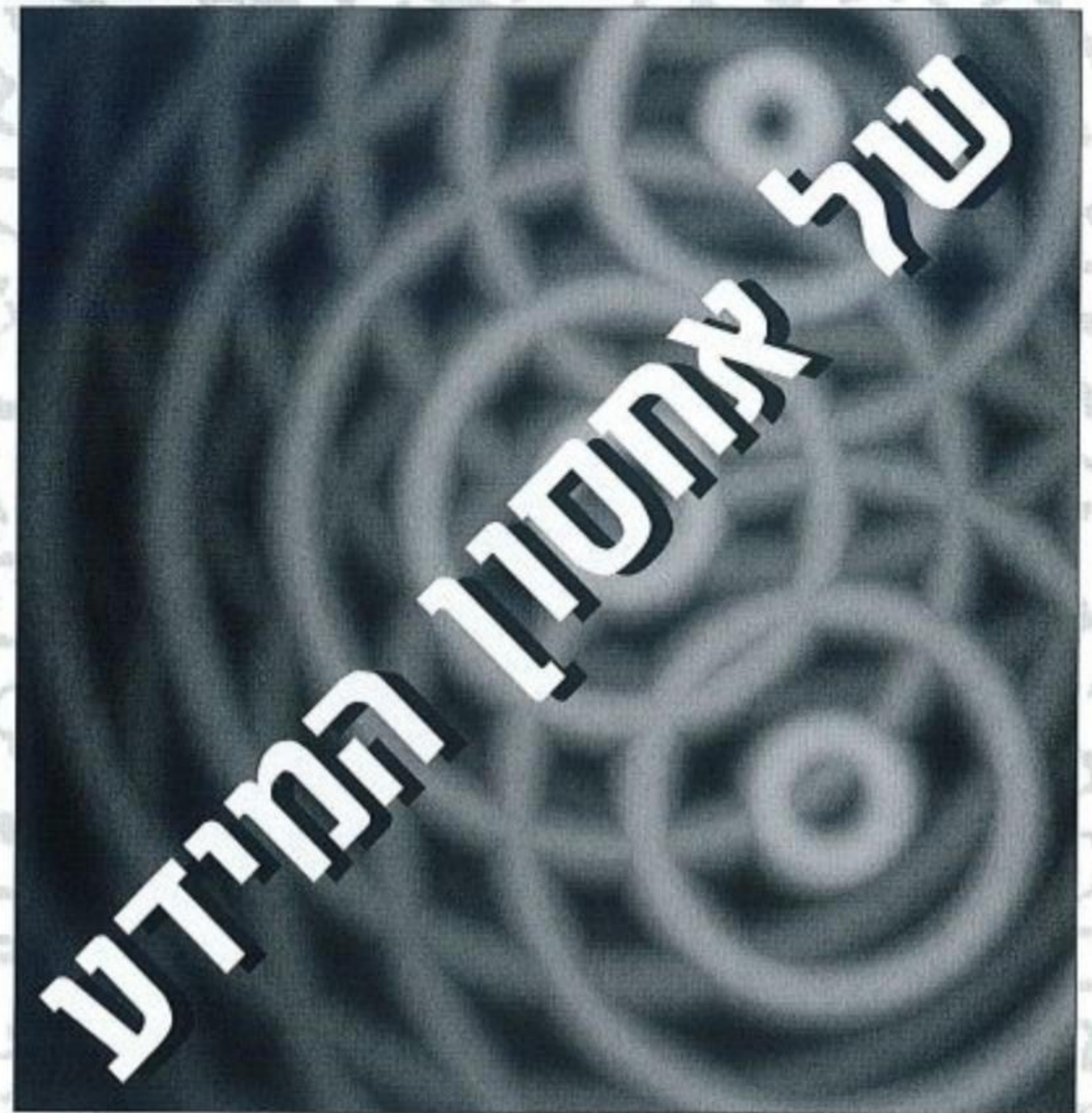
Medio™



ד ר י ש ו ת מ ע ר כ ת

מעבד: 486 ומעלה
זיכרון: 4MB ומעלה
מסך: VGA (רצוי שיהיה גם מאיץ גרפי)
ציוד נוסף: Windows גרסה 3.1 ומעלה, עכבר
כרטיס קול (לא חובה): Sound Blaster ותואמיו

העולם הבא



מאת: ד"ר וויז

הגרפיקה והקול - מרכיבי התוכנה של המולטימדיה - הינם דבר נפלא. המשותף להם היא העובדה שאלו הם סוג של נתונים או מידע (Data). אחת הבעיות המרכזיות הקיימות כיום היא בעיית אחסון המידע. רגע, לפני שתקפצו ותאמרו "הא! יש היום תקליטורים המסוגלים להכיל למעלה מ-600 מגהבייט!" תרשו לי לעצור אתכם - נכון, אך אלו הם תקליטי CD-ROM העשויים פלסטיק והם ניתנים לקריאה בלבד. אין אפשרות להקליט עליהם חומר חדש או לשנות את המידע האגור בהם. (למי שפיספס, אני ממליץ לקרוא את הכתבות אודות עולם התקליטורים בגיליונות וויז 45 ו-46.)

בכתבה זו אסקור את הקיים בשוק ואת החידושים האחרונים בתחום אחסון המידע.

טייפ גיבוי - במשך שנים רבות היה טייפ הגיבוי אמצעי הגיבוי הנפוץ ביותר. גם היום הוא האמצעי הנפוץ ביותר, ורבים משתמשים בו כדי להעביר חומר בין מחשבים. חסרונותיו הגדולים הם זמן הגיבוי הארוך, העובדה שאין אפשרות לבצע שום פעולה אחרת בזמן הגיבוי, וגם הרעש המזמזם והמעצבן... כיוון שהקלטת מכילה סרט, קיימת בעיה נוספת של אחזור החומר, כלומר, אם ברצונך להעתיק מן הקלטת קובץ מסוים שבמקרה היה בסוף

הגיבוי, על הטייפ לסרוק ולגלגל את כל הסרט עד שיגיע אל הקובץ - פעולה שעשויה לקחת זמן רב.

יתרוננו הגדול של הטייפ הינו בכך שהמדיה - אמצעי האחסון של המידע - במקרה זה קלטת הגיבוי - זולה מאוד. טייפ גיבוי של 250M עולה כ-500\$ וכל קלטת עולה כ-20\$. זמן הגיבוי של 200M נתונים הוא בערך שעה.

בזכות המצאת הטייפ הדיגיטלי (DAT), קיימים היום טייפים בעלי נפח אחסון גדול בהרבה, הפועלים בשיטה אחרת שיכולים להכיל

אפילו כמה ג'יגה של מידע. טייפ DAT המסוגל לדחוס עד 3 ג'יגה נתונים, עולה כ-1000\$ וכל קלטת שלו ניתנת לרכישה בכמה עשרות דולרים. טייפ כזה פועל הרבה יותר מהר מן הטייפים הזולים הפועלים בשיטה הישנה, ומסוגל לגבות 200 מגה של נתונים בכ-20 דקות. גם כאן ישנה בעיה של זמן רב הדרוש למציאת קבצים, מפני שמדובר בקלטת עם סרט.

הבעיה העיקרית של הקלטות עצמן, הינה העובדה שהן פגיעות מאוד להפרעות מגנטיות או חשמל סטטי - דבר הקורה ללא הרף בישראל בגלל האבק שנמצא באוויר, או אפילו בגלל חיכוך של הקלטת בגוף אחר. אפילו יצרני קלטות כותבים על גבי האריזות שאין אחריות על המידע מעבר לכמה חודשי אחסון של הקלטת, ובכלל, רצוי להניח אותה בתוך נייר אלומיניום שיגן מפני כל הצרות החשמליות.

לפני כשנה וחצי החלו כמה חברות מובילות בתחום אחסון המידע (כמו סוני ועוד), לייצר אמצעי גיבוי אחר: MO - **הכונן המגנטי-אופטי**. כונן זה משתמש בתקליטים מיוחדים המזכירים בצורתם

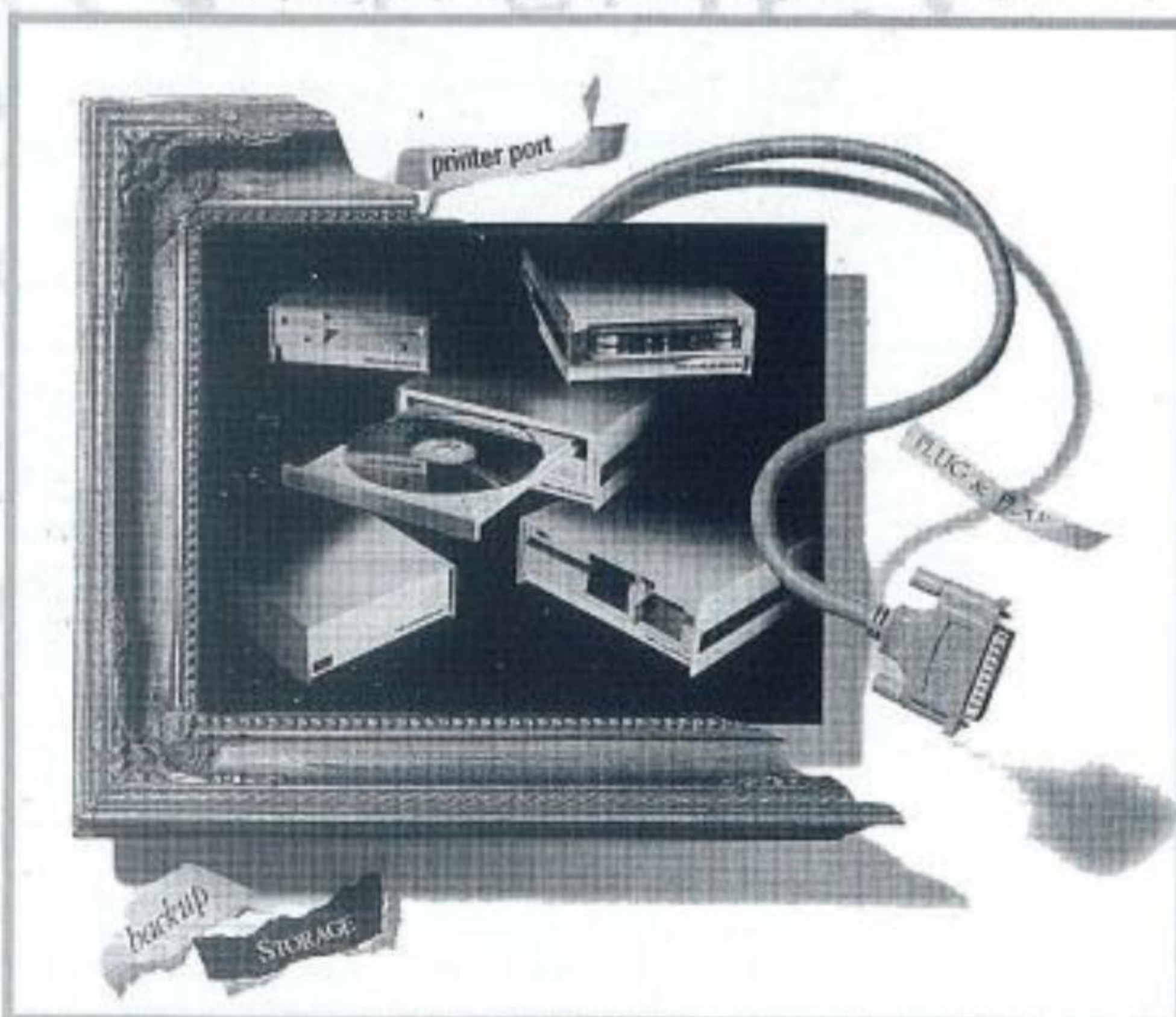
תקליטורים קטנים, ולכן גורמים לבלבול מסוים. כרגע, קיימים שני סוגי כוננים ותקליטי MO עיקריים - אלו הדומים לתקליטון 3.5" והמסוגלים לאחסן 230M של מידע, ודגם של תקליטים בגודל 5.25" המסוגלים לאחסן 1.3 ג'יגה של מידע. האחרונים מצריכים כונן יקר מאוד שמחירו כ-10,000\$ ומחיר התקליטים שלו מגיע לכ-400\$ כל אחד!

היתרונות הגדולים של כונני ה-MO הם גדולים: ראשית, מדובר בתקליטון ולא בקלטת שבתוכה נמצא סרט ארוך, ולכן זמן הגישה אל הנתונים מהיר יחסית. כדי להמחיש את בעיית הקלטת דמיינו שוב טעינה של קובץ אחד קטן הנמצא במקרה בסוף סרט הקלטת. על הטייפ לגלגל את כל הסרט - פעולה ארוכה שגוזלת זמן יקר. גישה לקובץ הנמצא על גבי תקליט מתבצעת בקלות רבה, כיוון שעל גבי התקליט ישנה טבלה (FAT) בה רשומים שמות הקבצים ומיקומם, כך שראש הקריאה המגנטי יכול לגשת מייד למיקום המבוקש ולקרוא את הקובץ.

בנוסף, זמן הגישה של כונני ה-MO הוא 30ms - כמעט כמו של כונן קשיח. עוד נקודה חשובה מאוד לאלו שזוקקים לאחסון מידע, הינה העובדה שתקליטון ה-MO אמין ביותר, והחומר האגור עליו יכול להישאר שנים רבות באחסון. הוא גם פחות פגיע לתקלות בזמן הובלה ואינו סובל מרגישות לחשמל סטטי. מופלא.

כיום, הופך כונן ה-MO לאמצעי הגיבוי והעברת המידע היעיל והמשתלם ביותר. חישובים מראים כי עלות החומר יחסית לנפח הינה כ-20 סנט (60 אגורות) ל-1M.

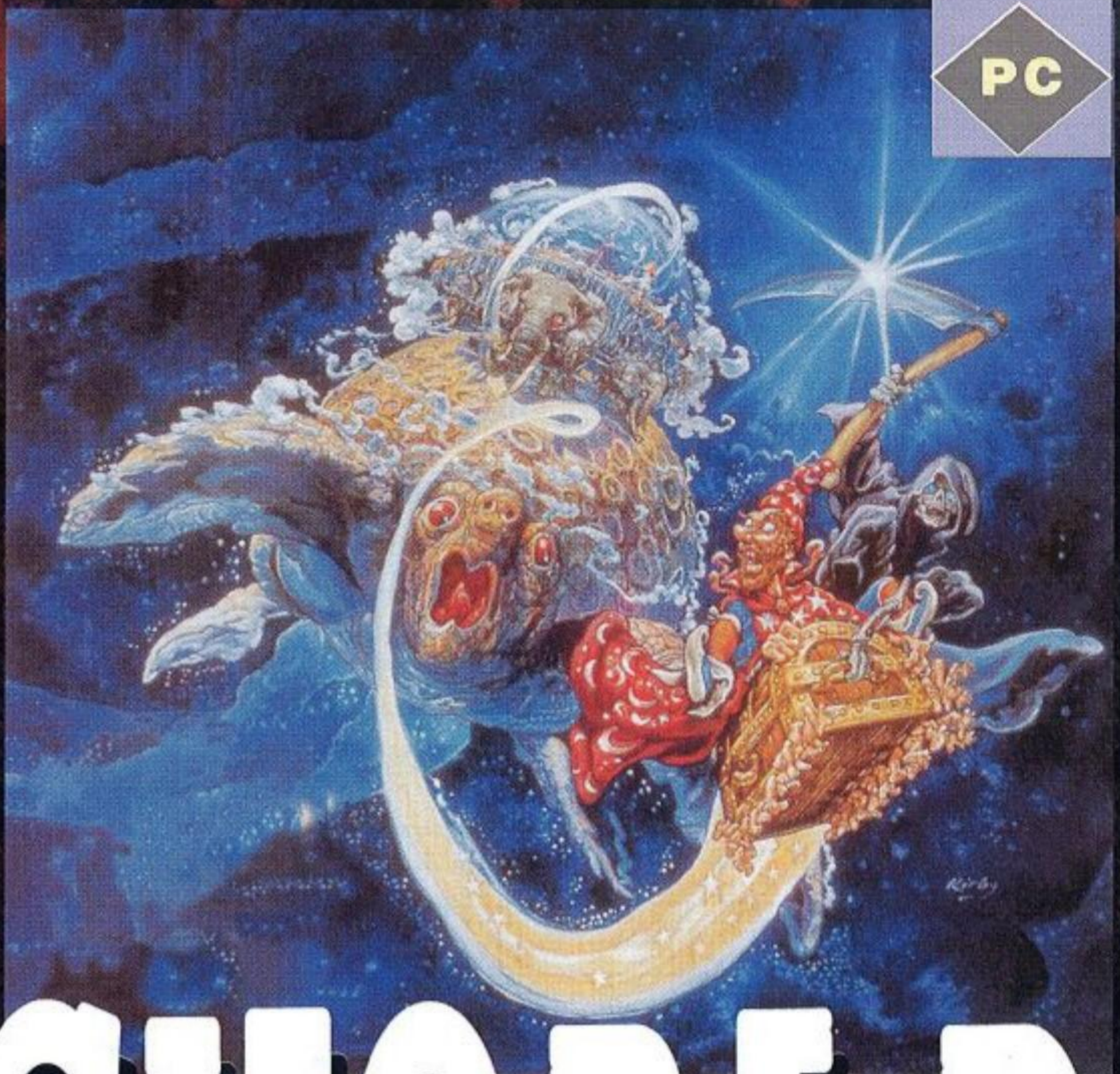
לא נותר אלא לקוות למחירים טובים יותר, ולסיים בתקווה שבקרוב נראה את ה-MO כמחליפו של כונן התקליטורים האומלל המאפשר קריאה בלבד.



הספרים שלו) ואפילו קולותיהן נשמעים בהתאם.

היתה הסכמה מראש שזה יהיה משחק הרפתקה בנוסח 'הצבע ולחץ'. מה עוד מסוגל להעביר למחשב את האווירה והסגנון של סביבת ה-DISCWORLD? חברת TEENY WEENY GAMES, עבדה קשה בכדי להציג את כל האתרים של העולם הזה ואת כל תושביו. כאשר הם עבדו יחד עם טרי והשותף שלו, סטפן בריגס (האחראי על ה-DISCWORLD COMPANION שיצא לאור לא מזמן), יצר הצוות משהו שלא רק תופס את תמצית התיאור המצוי בספרים, אלא גם מצליח לערבב אותו עם סגנון ציורי, שאינו שונה מעבודותיו הנהדרות של ג'וש קירבי המופיעות על עטיפות הספרים.

בכל הקשור לקנה מידה, זהו משחק גדול. אנשי TEENY WEENY מבטיחים שבכדי לגמור את המשחק, יש לשבת 100 שעות וכפי שניתן לראות מהמקומות והחידות, המשחק גדול פי שלושה ממשחק טיפוסי של LUCASARTS. אם גמרת את "יומו של הטנטיקל" מהר יחסית - זהו



DISCWORLD

מאת: דוד אידלס

משחק בשבילך. תוסיף לגודל הזה את העובדה שיש כאן חידות מבריקות במיוחד, ותהיה בטוח שעבור שחקן ממוצע 100 שעות זו הערכה די שמרנית.

נושא החידות ראוי לתשומת לב מירבית. אתה מכיר את הרגשת הסיפור האמיתית הזו, שאתה מקבל אחרי שהצלחת לפתור סדרה של בעיות ואתה סוף סוף משיג משהו? ובכן, המשחק מלא בכל כך הרבה חידות סדרתיות, שאתה מקבל את ההרגשה הזו לאורך כל המשחק. אני לא רוצה לגלות יותר מדי, אבל מבנה המשחק לא רק מערב אותך אלא גם מעורר אצלך השראה. יש כאן חידות ומצבים אשר 'גנובים' ללא רחמים מכל מיני מקורות, כולל קטע משעשע במיוחד הלקוח כאילו מסרט של אינדיאנה ג'ונס. התוצאות פשוט מצחיקות. ההרגשה הכללית של המשחק היא שכל הזמן יש לך איזו שהיא מטרה. כמעט ואין כאן שוטטות ללא מעש.

על חשבון החיים, המוות, הקסמים ומשחקי ה-D&D. מספר ספרים שלו תורגמו לעברית בהוצאת אופוס.

להגיד שהמשחק הרשמי, המבוסס על סדרת הספרים DISCWORLD, הוא אחד המשחקים הנחשקים ביותר מאז אי הקופים 2 - יהיה רק בלשון המעטה. יש אנשים שפשוט מזילים ריר בציפייה למשחק, אבל קיים חשש - עד כמה קרוב יהיה המשחק לספרים? מה יהיה אם מפתחי המשחק ינחיתו עלינו עוד משחק כמו "שר הטבעות", וייצרו משחק שלא עומד בציפיות? מה אם השחקנים לא יתנהגו או לא ייראו כפי שאנחנו מצפים מהם? האם זה לא יהיה נורא?

למזלנו, תודות למר P עצמו אין כמעט סיכוי לכל זה. אפשר להגיד בבטחה שזוהי יצירת מופת של העברת סיפור למשחק מחשב. כל הדמויות מתנהגות בדרך שציפיתי מהן וואני קראתי כמעט את כל

ספריו של TERRY PRATCHETT, הם הדבר היחיד בעולם שניתן להתחיל לדבר עליו (כמעט) עם כל בן אדם. דמיון לעצמך מצב: אתה נמצא כבר עם אנשים שאתה לא כל כך מכיר והדבר הנורא ביותר קרה. השיחה דעכה ומישהו כבר השתמש בפתחה הפופולרית שלו מקודם: "האם ראיתם את הסרט החדש של ארנולד?" מצב מזעזע. על מה נשאר לדבר? "האם קראתם את הספר החדש של פרטצ'ט?" - לזה בוודאי יש פוטנציאל גדול. יש מעט מאוד סופרים שזוכים לפופולריות כל כך רחבה כמו פרטצ'ט, ויש סיכוי גדול שלכל אחד יהיה מה להגיד על יצירותיו. טרי פרטצ'ט הוא סופר ידוע בעולם ספרי הפנטזיה, בזכות סדרות הספרים שלו, ובמיוחד סדרת ה-DISCWORLD. סגנון כתיבתו הוא פנטזיה המשולבת בהרבה הומור ושמתבדח

הספרים. כל האתרים שקראת עליהם נמצאים כאן, כך גם רוב הדמויות והמון ממצבים. זהו בהחלט אחד המשחקים

שבהם אתה קופץ וצורח "כן, כן, כן... זהו קטע מ... נו, אתה יודע..." הרבה מהתסריטים ניתנים לזיהוי, אבל המצבים אינם העתקים של הספר. יש מעט מאוד מצבים בהם ידע כללי על הסיפור יכול



לחלץ אותך מבעיות. חברת WEENY TEENY לא נפלה למלכודת הזו. לא בכל יום יש משחק שנקרא מן הכתב בצורה מבריקה, מבוצע מצוין ומופק להפליא.

DISCWORLD הוא אחד המשחקים הללו. העבודה האמנותית בכל המשחק היא ברמה גבוהה ביותר, כל הדמויות מצוירות בסגנון סרטי אנימציה בצורה משכנעת (הן דומות ל-ASTERIX), והקולות פועלים בצורה מושלמת. ברור שאם אתה לא אוהב את פרטצ'ט לא תבין את כל ההומור, אבל אם לא תחייך מהקטעים שבמשחק, אז או שאין לך חוש הומור או שאתה באמת לא מבין עניין.

האיכות הכללית של כל זה קשורה, כפי שניסיתי להדגיש, לכמות הכשרונות שהושקעה במשחק. הפרויקט כולו התנהל בהשגחתו של טרי פרטצ'ט עצמו, חברת WEENY TEENY השתמשה בציירים, במוסיקאים ובמתכנתים הטובים ביותר שלה, והשחקנים שהשתתפו הם שחקנים מקצוענים מנוסים. זה לא רק משחק מעולה בכוחות עצמו, בעתיד הוא יהיה משהו שמשווים אליו גם משחקים אחרים.

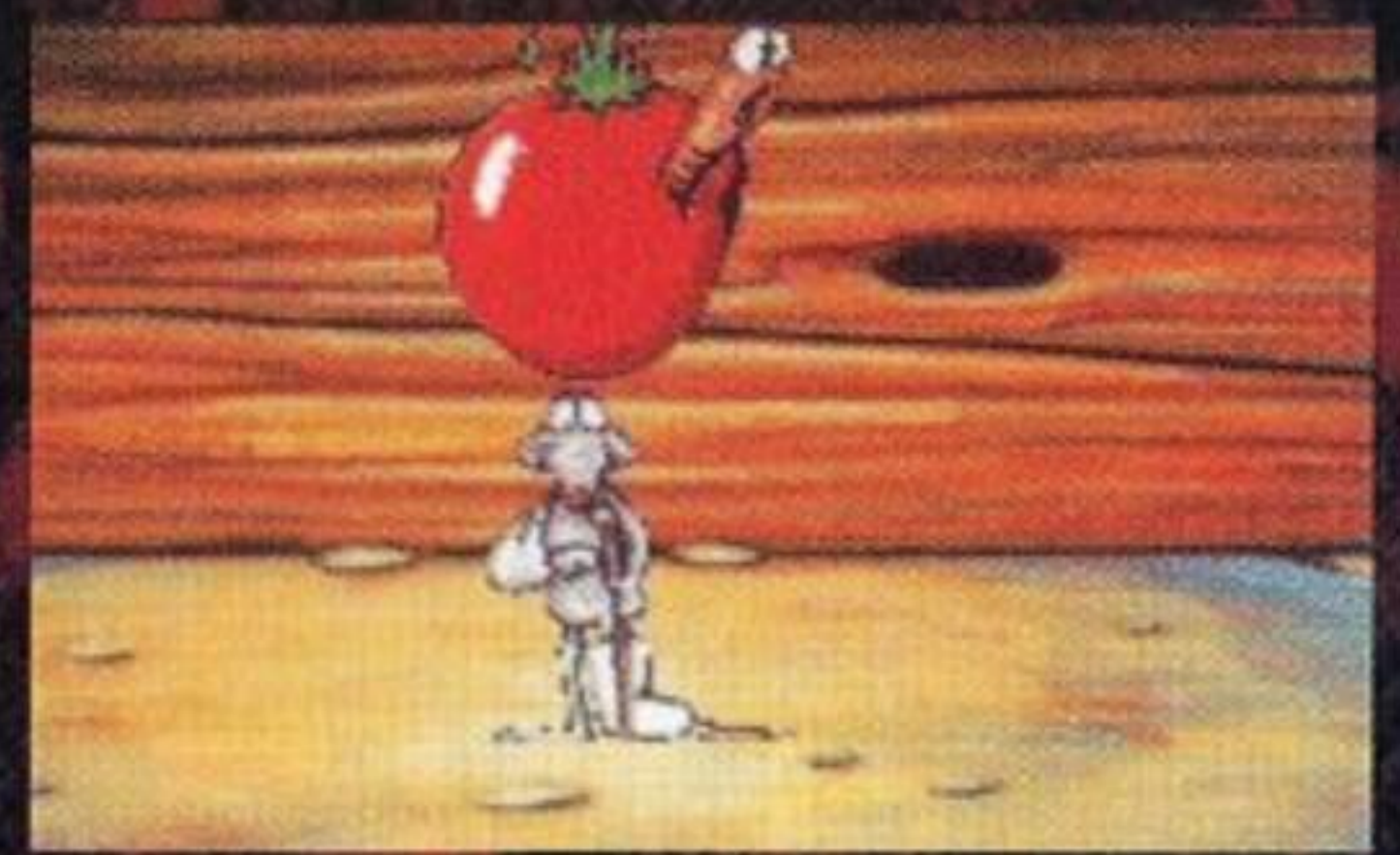


שיכולה להתחרות אפילו במערכת המעולה שהופיעה ב-SAM & MAX. חוץ מהעובדה שהמשחק מצויד במערכת סמן אינטליגנטי, אשר מורידה מהפרק את האפשרות לנסות ולמצוא קשר עם דברים אשר לא רוצים ליצור איתך קשר, יש כאן שימוש במערכת חלונות מעולה. בזמן שמשחקים אחרים מחזיקים את תפריט החפצים שלך על המסך (אי הקופים) או במסך נפרד (SAM & MAX), DISCWORLD משתמש בחלון יחיד בכל פעם, כשאתה לוחץ על רינצווינד או על ה"מטען". אפשר להזיז את החלון הזה לכל מקום על המסך וניתן לשנות את גודלו - מכל המסך עד לאשנב קטנטן. אז ניתן לקחת חפץ ולגרור אותו על המסך בסגנון האמיתי של החלונות. אחרי שתבלה זמן מה עם המערכת הזו, אתה תשאל את עצמך מדוע אף אחד לא חשב על זה קודם.

המשחק מגיע על CD, וזה די הגיוני אחרי שאתה מסתכל על כמות העבודה שהושקעה בפיתוח המשחק. בזמן שהמשחק הינו יוצא מהכלל כמשחק 'הצבע ולחץ', הוא באמת מגיע לשיאו כאשר אתה שומע את הקולות. ידוע שהחברות PSYGNOSIS ו-TEENY WEENY השקיעו המון זמן וכסף, בפיתוח החוויה האקוסטית הטובה ביותר שהופיעה עד כה במשחקי מחשב. כאשר תראה את הרישימה של השחקנים אשר השתתפו בפרויקט, תוכל להיות בטוח שזוהי עבודת הקולות המקצועית ביותר. המשחק הזה שונה מאוד מכל

המשחקים "המדברים" האחרים, שנשמעו כחבורת אנשים שפשוט יושבים ומדברים במשחק. איכות הצליל וכשרונם של השחקנים, יצרו משהו הדומה יותר לתסכית ברדיו מאשר לסתם תוספת קולית למשחק.

אפשר להודות שוב ולומר שבמשחק עשו עבודה מצוינת בסגנון הפרטצ'טי. הומור מסוגנן, קולות מלאי השראה ומה שחשוב ביותר - המשחק הוא בשראה מכל סדרת



החידות הטיפוסיות במשחקים הרגילים, הן בעיקר מקרים של שימוש בחפץ נכון במקום נכון בכדי לקבל את התוצאה הרצויה. חידות טיפוסיות ב-DISCWORLD הן שונות, הן דורשות ממצבים מסוימים להתקיים, והן בעצמן יוצרות בעלילה מצבים אחרים עבור השחקן. רק כאשר כל האלמנטים נמצאים במקומם - אתה יכול להשיג את מבוקשך. כתוצאה מכך, הרבה מהחידות הגדולות דומות למיני-הרפתקאות, אשר דורשות פתרונות של חידות קטנות ופחות חשובות. בסופו של דבר, יש לך כל הזמן הרגשה שאתה עמל לקראת משהו.

סיפור המשחק מחולק לשלוש סצינות, אשר בהן משתתף גיבורנו - רינצווינד ו"מטען" ההולך אחריו לכל מקום, כאשר



יש נושא העובר לאורך כל המשחק. הרעיון העיקרי הוא שדרקון יכול להסתובב חופשי בארץ (זכור, הדרקונים קיימים רק אם אתה מאמין בהם - נושא מאוד חשוב במשחק), ורינצווינד חייב להיפטר ממנו. ברור שזה לא כל כך פשוט, אבל כדי לא להרוס את המזימה, זה כל מה שאני מוכן לספר.

אחת הבעיות הגדולות של המשחקים האנגליים, היא שברוב המקרים הם נראים אפורים ולא רציניים, כאשר משווים אותם למשחקים מבית LUCASARTS. הסיבה העיקרית לכך היא מערכת SCUMM - הממשק האינטליגנטי למשתמש, אותו כל העולם מנסה לחקות מבלי יכולת להעתיק. למזלנו, זה עומד להשתנות והמערכת שבנו עבור DISCWORLD הינה אחת המערכות הטובות ביותר שנוצרו עד כה,



מאת: שחף בן-צור

כותרת כתבה זו הפכה להיות אימרה המצביעה על מוח מבריק, שנון ובעל חשיבה בלשית - וזאת בגלל האדם ממנו היא נשמעה לעתים קרובות בספריו של ארתור קונן דויל - שרלוק הולמס.

מי לא מכיר את הולמס - נכתבו עליו עשרות ספרים, נעשו עשרות סרטים (בעקבות אותם ספרים) ונעשו גם שלושה משחקי מחשב מצוינים.

כעת מאוגדים שלושת המשחקים (שני המשחקים הקודמים והמשחק האחרון בסדרה - ונקווה שיהיו עוד), תחת חבילת תוכנה אחת (המכילה 3 תקליטורים) - "שרלוק הולמס - בלש חוקר"

(Sherlock Holmes Consulting Detective)

למי שלא הכיר (או שמע) על המשחקים האלה בנפרד, כדאי להזכיר כי הם עשויים בצורה מושלמת (צילומי וידאו שהועברו למחשב) ונכתבו במיוחד למשחק. המשחקים זכו לתשבחות אינסופיות בכל העולם על רמתם (מבחינת הצליל והגרפיקה) והן מבחינת העלילה.

כפי שציינו הגרפיקה והצליל הם תמונות וידאו שעבור דיגיטציה, ואילו העלילה מבטיחה לכם מאות שעות של הנאה וחשיבה הגונה, וזה הופך את המשחק לבעל חיי מדף ארוכים מאוד. מומלץ אף לקנות את המשחק מספר חברים ולשחק בו יחד, משום שבלש בודד יתקשה לפתור תעלומות ברמה כה גבוהה ובסגנון כל כך קלאסי.

אבל במקום לדבר על איך המשחק, נגלה לכם קצת על מה המשחק ואילו תעלומות תיפגשו:

קללת המומיה - ארבעה אנשים מתים ורק מומיה בת 4000 שנה קושרת את גורלם... האם זו אותה קללה עתיקה או משהו אחר?

חייל הבדיל - קצין אשר נמנה עם החברה הגבוהה בבריטניה וחובב אוצרות מושבע - נעלם. האם הלך "בשביל" הלא נכון?

שתי האריות (Lions) - Lyon ו-Lion, שני אנשים שנרצחו. האם אלו שני מקרי רצח נפרדים או האם שמם קושר אותם בעלילת רצח מוזרה?

הציור הנעלה - ציור חשוב התגלה במרתפי המוזיאון ומייד נגנב. מי גנב אותו והאם הוא נגנב למטרות כסף או הנאה בלתי ניתנת לריסון מאומנות טובה?

רצח איש החברה - הוא היה איש בעל תכונות מיוחדות, כישורים מדהימים ופולרטטן לא קטן - וכעת הוא גם מת. האם הוא נרצח עקב אהבה נכזבת או בצע כסף?

אלמנטרי,

ווטסון היקר...



חשוב מאוד! המשחק יכול לעבוד גם תחת מחשבי המקינטוש, ומהווה מתנה נפלאה לבעלי מחשבים אלה (שלצערנו, אינם מקבלים מגוון של משחקים למחשביהם).

בקיצור, משחק מומלץ ומהנה כפי שאפשר לצפות ממשחק הנושא את שם הבלש הטוב ביותר בעולם - או כפי שהולמס היה אומר: "אלמנטרי ווטסון היקר, אלמנטרי".

רצח המפתח - הוא היה קזנובה לא קטן ועכשיו הוא מת - האם היתה זו התקפת לב רגילה או רעל שהוכנס לארוחתו? החוב האחרון של הבנקאי - הוא היה איש שקט, ללא שערוניות, עובד קשה ובלתי אויבים - אז מדוע מישוהו רצח אותו? רוצחי הנהר - נהר ה"טמסה" החוצה את לונדון סחף איתו חמש גופות - מי מעז לזהם את מימיו של הנהר המפורסם? האם זה רוצח סדרתי או חמישה מקרי רצח נפרדים?

אין ספק - כל עלילה מצריכה השקעה, חשיבה בלשית מעולה וכל זאת באיכות של סרט וידאו. מה עוד יכול וויז אמיתי לבקש?

דרישות מערכת
מעבד: 286 (מומלץ - 386dx ומעלה)
מסך: VGA (רצוי מאיץ גרפי)
כונן CD-ROM: מהירות רגילה
כרטיס קול: Adlib, Sound Blaster
ותואמים.
עכבר: חובה
הערה - כפי שניתן לראות דרישות המשחק אינן גבוהות, אבל אינן פוגעות באיכותו הטובה - עוד סיבה לבעלי מחשבים "חלשים" לקנות אותו.

ציונים
סוג משחק: אינטראקטיבי (בלשי)
גרפיקה: 90
צליל: 90
כייף: 100
כללי: 95
שווה את המחיר: משחק המספק מאות שעות של הנאה, מתאים לקבוצה ושווה כל מחיר!

בין שתי החברות הגדולות, ולא נקבע כל תקן ולא נוצר שום סטנדרט. בנוסף, כדי לבלבל את האויב, החלה גם חברת Atztec יצרנית ה-Sound Galaxy, למכור דגם 16 ביט משלה שאינו תואם לאחרים.

אם נחזור לענייננו - משחקים, כדי לפעול בכל זאת מבלי לדעת איזה כרטיס קול יש לשחקן, כל משחק המכבד את עצמו, שכולל קטעי קול באיכות גבוהה של 16 ביט, מציע רשימה ארוכה של כרטיסי קול, וביניהם גם סאונד בלאסטר Pro Audio Spectrum 16-1.

כאשר נבחר כרטיס הקול המתאים, התוכנה מסוגלת להפעילו ולהשמיע את המוסיקה המשובחת והאיכותית.

אגב, לאלו שאינם רואים את הסוף בחידושים ואומרים לא נקנה היום, נמתין לכרטיסי קול 32 ביט או 64 ביט - נכונה הפתעה. לא יהיו כאלו משום שאזון האדם מוגבלת באיכות השמיעה שלה, ומוסיקה באיכות דגימה של 44KHz ו-16 ביט (איכות השמעה של קומפקט דיסק להשמעת מוסיקה), מכסה את כל תחום השמע של האדם. עצוב אך לא כואב...

איציק דעייה מרמלה שואל מדוע Windows 3.11 פועלת על מחשב ה-486DX 66 בצורה איטית מאוד, לעומת Windows 3.1 הפועלת על גבי מחשב ה-486DX של חברו?

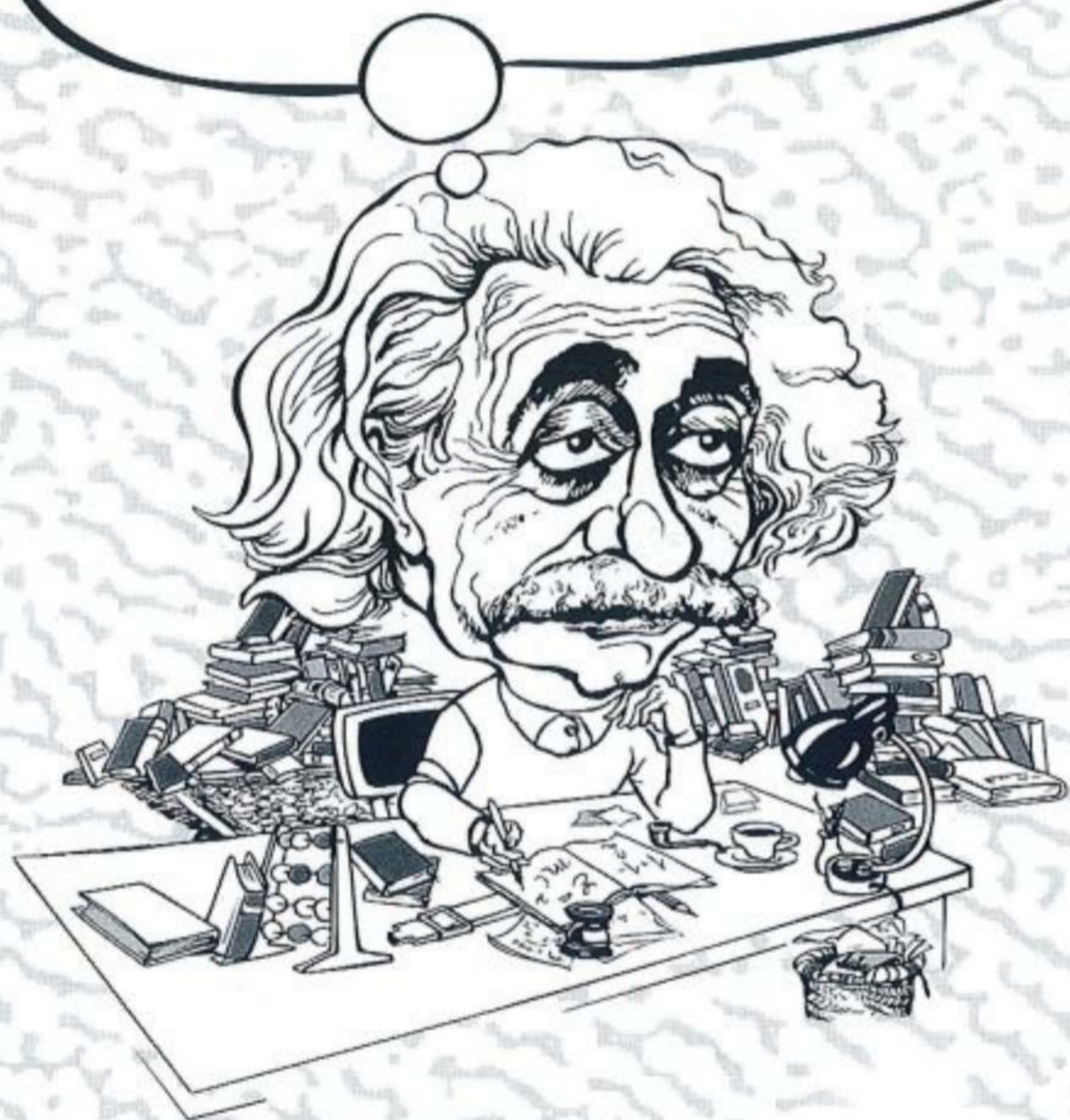
אהלן איציק. Windows 3.11 נועדה לאפשר עבודה משותפת בין מספר משתמשים - כלומר, עבודה ברשת. בזמן ההתקנה, עורכת תוכנית ה-SETUP שינויים בקובץ ה-CONFIG.SYS, כך שיחד עם הפעלת המחשב וטעינת קובצי מערכת ההפעלה DOS לזיכרון המחשב, נטענות תוכניות שנועדו לאפשר את העבודה ברשת, אך הן מאיטות את המחשב, מכיוון שחלק משיטת העבודה ברשת של Windows, הינה בדיקה של המידע המגיע מתחנות אחרות מספר פעמים בשנייה - גם אם אין תחנות אחרות...

אם אתה משתמש בתוכנה על גבי מחשב יחידי בבית, הרי לך ולכל וויז טריק חשוב של ד"ר וויז: כאשר מתקינים את Windows 3.11, תוכנית ההתקנה משנה את קובץ CONFIG.SYS ומוסיפה בו את השורה:

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

שורה זו קשורה לעבודה ברשת. אם אין לך צורך בעבודת רשת, שנה את השורה על ידי תוכנית עריכת הקבצים EDIT, והוסף REM בתחילת השורה. בצע כיבוי והפעלה של המחשב וראה זה פלא! Windows 3.11 הפכה לשד מהיר ביותר!!! חמישה שקלים בבקשה.

השואנו של צ"ר וויז



עניין כרטיסי הקול 16 ביט שונה בתכלית מסיבות היסטוריות. כיוון ש-Creative היו בין חלוצי יצרני כרטיסי הקול בתקופת הפרה-היסטורית (8 ביט) וכבשו אז את השוק, כל יצרן שקם אחריהם נאלץ להתאים עצמו לתקן שנקבע על ידם. כאשר שוכללה והוזלה הטכנולוגיה, החלה חברת Media Vision, המתחרה הגדולה של Creative, לשווק כרטיסי קול 16 ביט מתוך מגמה לכבוש שוק זה. Creative לא נבהלו וייצרו תקן 16 ביט משלהם, מתוך תקווה להגן על הכתר. התוצאה היתה שהשוק העולמי חולק

דובי מרמת גן שואל, האם כרטיס הקול סאונד בלאסטר 16 ביט תואם לכרטיס הקול Pro Audio Spectrum 16 של Media Vision או לכרטיס הקול סאונד גלאקסי 16 ביט? היי דובי, מה העניינים? בוא ונעשה מעט סדר בדברים. כרטיסי הקול 16 ביט אכן תואמים ברמת כרטיסי 8 ביט. כרטיס קול של Media Vision שעליו רשום כי הוא תואם לסאונד בלאסטר של Creative, אכן תואם לחלוטין כל עוד מדובר בהשמעת מוסיקה המוקלטת באיכות של 8 ביט.

STREET RACER

מאת: דיזי כץ

חברת UBI SOFT יצאה עם משחק חדש אשר משלב בתוכו את המשחקים MARIO, ROAD RUSH, FIFA-1, KART, הכל ב-MODE 7. זהו משחק המירוצים הראשון שתומך בארבעה שחקנים... בנינטנדו לא רוצים לגלות האם הם מפתחים ברגעים אלו ממש את המשחק MARIO KART 2 או לא, אבל למי אכפת,

כאשר חברת VIVID IMAGE כבר עשתה זאת עבורם? ההבדל העיקרי במשחק STREET RACER הוא הקרבות נגד מכוניות היריבים - כולם בסגנון של ROAD RUSH! שמונה מכוניות קרב עומדות לרשותך, ובסך הכל 24 מסלולי מירוצים המשתרעים ברחבי ארצות האם של המתחרים.

לרשות כל דמות יש שלושה סוגים של מהלכי התקפה במהלך המירוץ, בנוסף לטורבו הרגיל, לכן אתה יכול לבחור בין נהיגה מושלמת ורגועה לבין האופציה של 'להגיע למירוץ ולחטל כל אחד שמתחרה בך'. לכל אחד מהמשתתפים יש שיטות בדוקות משלו איך לזרוק את האחרים מהמסלול: BEEF למשל, מגדיל את גלגלי מכוניתו; HELMUT חותך גלגלים של יריבים, SUMO-SAN הוא בחור גדול, אז אם הוא נוחת עליך אתה מחוץ למירוץ;



האמיתי, יש בו המון טריקים של שליטה על הכדור והוא מהיר מאוד. אתה אפילו יכול לבחור את אופי הקרקע.

נחזור לענייננו. במצב של שני שחקנים אתה יכול ללמוד הרבה שיטות חדשות. אתה חייב להתאמן באופן רציני, אם ברצונך לגלות את ארבעת המסלולים הסודיים, ואם יש לך מחבר מיוחד, תוכל לשחק עם עוד שלושה חברים בכל אחד מהאירועים של STREET RACER. אפילו עם ארבעה שחקנים

אין שום האטה או חוסר באנימציה במשחק, וקיימת גם אפשרות להקרנה חוזרת, הניתנת מנקודת ראותו של כל שחקן. בנוסף, ניתן גם להציב את המצלמה בכל מקום על המסלול - אין כאן שום ויכוח על רמאויות, העובדות מונצחות ומומחשות.

השימוש המרשים ב-MODE 7 במשחק הזה, יוצר מעין תקן עבור משחקי המירוץ שיבואו בעתיד. זהו משחק של מיומנות וניסיונות, ויעברו חודשים עד שתמצא את כל הטקטיקות שחבויות במשחק (בחי). כמו במשחק MARIO KART, ה'משחקיות' גדלה ככל שאתה מנסה - ומצליח - להשתלט על המכוניות השונות. בכנות, המהנים ביותר לסופר נינטנדו.

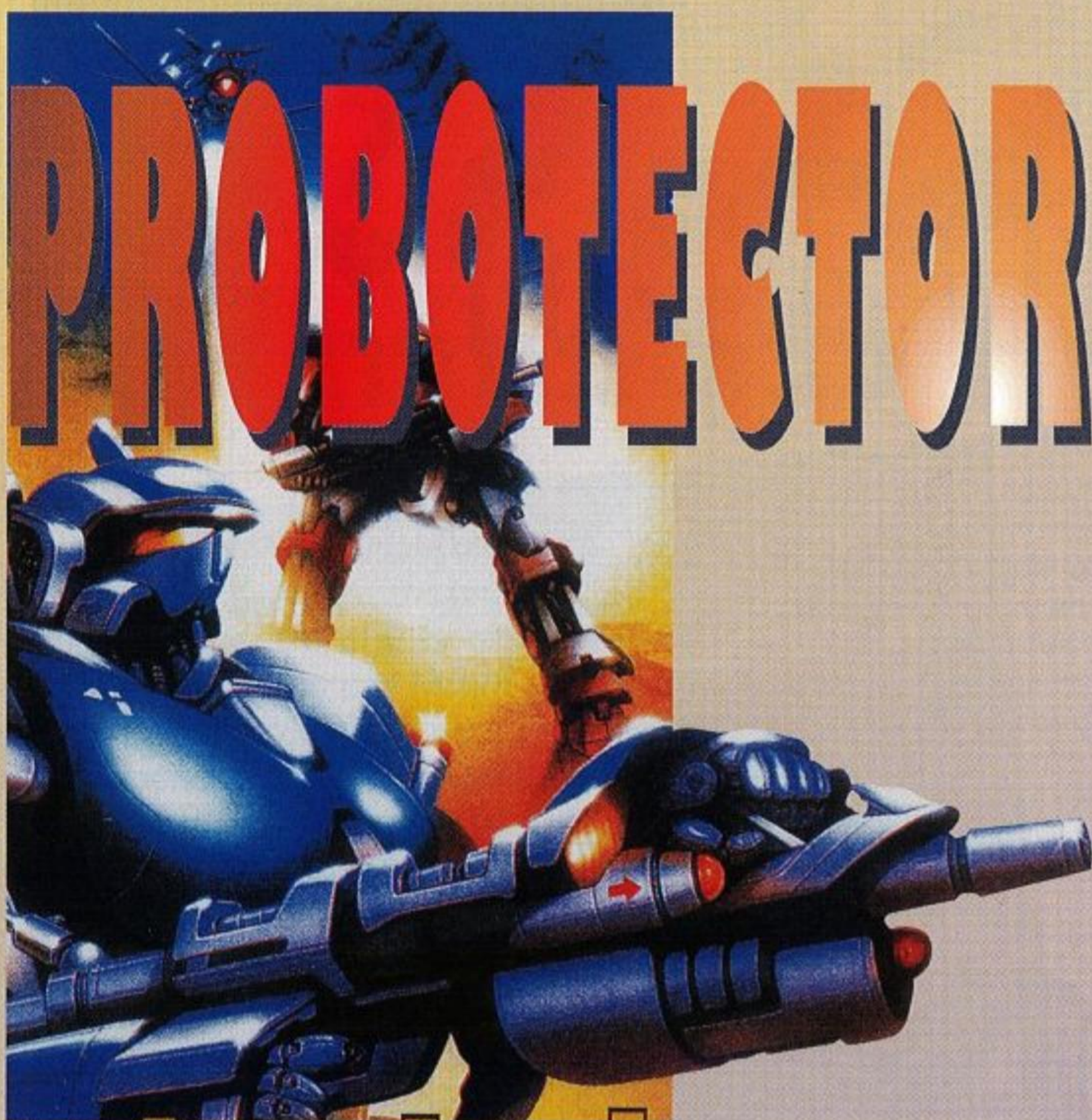
המכונית של FRANK יכולה לרחף הרבה זמן בעזרת כנפי הערפד שלה; שטיחו המעופף של HODJA יעזור לך להתגבר על פניות חדות, ולעבור מעל מכשולי מים והמתחרה היחידה במשחק, SURF, מפעילה משיכה מגנטית בכדי ל'שפד' את גלגלי היריב. להבדיל מ-MARIO KART, שחקן יכול לבצע על קו הזינוק 10 סוגי זינוקים מהירים בכדי להוביל בתחרות. על המסלולים המצטלבים ניתן לדחוף את היריבים למסלול הנגדי, ולגרום להם לנסוע בכיוון הלא נכון. אין ספק, יש הרבה דרכים לעבור את היריבים במשחק הזה והמהלכים המיוחדים מועילים, אבל לוקח זמן לבצע אותם.

סמלונים לאורך הדרך יספקו לך תיקונים ונקודות בונוס כאשר אתה עובר מעליהם, ולכן אתה לא חייב לנצח תמיד בכדי לצבור את הניקוד המירבי. עבור יקירי, מעל סמלון כחול ותזכה בתיקון מכוניתך, אבל היזהר ממוקשים! עבור מעל סמלוני כוכבים, בכדי לזכות בבונוסים ולעלות בליגה מבלי לזכות במירוצים, וכן הלאה...

STREET RACER מציע גם שני משחקים אלטרנטיביים מיוחדים במינם: RUMBLE הוא משחק שבו אתה חייב לדחוף את כולם מחוץ לאזור מוגדר, ו-SOCCER הוא משחק כדורגל מופרע אותו משחקים עם מכוניות. כמו במשחק



מאת: דייוויד כץ



בין כל משחקי הסופר נינטנדו שיצאו אי פעם לאור, יש קומץ מיוחד של משחקים בולטים. ניתן למצוא ביניהם משחק בשם (PROBOTECTOR) - שנחשב בעיני כמה שחקנים לאחד המשחקים הטובים ביותר שנכתבו או נוצרו אי פעם. נראה שהוא זכה למה שמגיע לו גם על מכשירי הסגה מגה דרייב.

במקום להעביר את גרסתו הסופר נינטנדואית למכשירי מגה דרייב סתם כך, אנשי חברת KONAMI העדיפו ממש לבנות את המשחק מחדש - עם כל השלבים החדשים, דמויות חדשות ויותר בוסים משתמזא בכל משחק פעולה אחר. כל שלב דחוס לעיפה ברעיונות מבריקים, מאפיינים טכניים מדהימים וכמובן, המון דברים שתענוג לירות עליהם.

יש גם דרכים שונות לעבור את המשחק, כך שאין אפשרות לראות את כל השלבים כולם 'במכה אחת'. הסיפור משתנה בהתאם לשלבים בהם ביקרת, ויש גם כמה אפשרויות סיום למשחק, כך שלא כדאי למכור את המשחק לחברייך ברגע שסיימת לשחק בו. תנוח קצת ותחזור לסיבוב נוסף.

המשחק מתחיל כאשר אתה נכנס לשטח בתוך השריונית שלך, ובדרך דורס כמה אויבים. אתה עובד בשביל רובוט מרכזי, אשר מאפשר לך לבחור באחת מארבע דמויות לוחם מסדרת CX-1: CX - דמות טובה מכל הכיוונים, למרות שלא ניתן להשיג עבודה נשק נורמלי עד לאמצע השלב הראשון; CX-2 - דומה לקודמתה, אבל חמושה בלייזר מתבנית אשר מקל מאוד על השחקן; CX-3 - המון כוח אש, אבל בגלל גודלה קשה לה להתחמק מכדורי האויב ו-CX-4 - קטנה וקופצנית, בעלת נשק חזק עם טווח קטן יחסית.

בדרך אתה פוגש אויבים הנראים כאכזריים וחזקים, אבל לפעמים הם קלים מאוד לחיסול. אל תחשוב שכך זה יהיה

באלאכ! אפילו אחרי שפוצצת את הגוף שלו, ראשו עדיין מסוגל לתקוף אותך. SUPER CONTRA היה אחד המשחקים הטובים ביותר לסופר נינטנדו בכל הזמנים, ואחרי ההעברה למכשירי המגה דרייב הוא פשוט מהמם. אחת מנקודות המפתח היא שזהו משחק קשוח ואתה לא יכול לשחק את כל השלבים בפעם אחת, לכן עליך לחזור שוב ושוב - כמה פעמים בכדי לראות את הכל. זהו סוג של אתגר והמשכיות, עם מימד פעולה מדהים ואפקטים טכניים מצוינים, אשר עושים אותו, למעשה, למשחק החם ביותר למכשירי המגה דרייב.

תמיד - מייד אחריהם באים תמיד יריבים קשוחים במיוחד.

כמה מהבוסים אינם מקוריים במיוחד, אבל הם יקפצו לך את הדופק במשך רוב המשחק, במיוחד בגלל שהם משתמשים באלמנט ההפתעה. הם קופצים עליך בזמן שאתה חושב כיצד להמשיך. תגיד מה שתגיד - טיפשים הם לא.

השלב המרשים ביותר הוא השלב של ROAD RASH, שבו דמות הלוחם שלך רצה על כביש מהיר, כאשר רובוט ענק אחר רודף אחריה. הוא מנסה לירות עליך, לקפוץ עליך, להכות בך בחוזקה בעזרת שתי אלות כבדות הממוקמות בקצה ידיו ובאופן כללי, להקשות על חייה. דיר



ההקדמה

מאת: ערן בן-סער

אחרי מסע שכנועים ארוך, הן מצד קוראיי והן מצד חבריי, שוכנעתי להקדיש גיליון לשיפור שיטת ה-AD&D. לא ממש רציתי לעשות זאת בשל כמה סיבות טובות מאוד, ולאחר שסיימתי החלטתי שלא אהיה שלם עם עצמי אם לא אסביר לכם למה. באותה הזדמנות גם אנסה להסביר מה בדיוק עשיתי, ומה הנחה אותי לאורך הכתיבה, זה יכול להועיל רבות למי שינסה להסתמך רק על חלק מדבריי או מי שינסה להרחיב אותם הלאה.

קודם כל, זה לא קל. קשה מספיק לבנות שיטה משלך (עשיתי זאת כמה פעמים, אחת מהן היתה מוצלחת מספיק עד כדי ששיחקתי בה כמעט חצי שנה) - לשפר שיטה, למצוא פשרה בין הרעיונות שלך לבין בסיס שכבר קיים ואת רובו אתה לא אוהב, זה כמעט גיהנום. אני מודה שלא השקעתי הרבה אהבה בכתיבה, אבל לפחות מקצועיות תמצאו בה. חלק מהתוספות שלי לא הייתי מוכן לשלב בשום משחק שלי, אבל כדי להתפשר עם ה-AD&D לא היתה לי ברירה. חלק אחר מהדברים, ללא ספק ישנה את השקפת

השחקנים על מאזן הכוחות בין סוגי הדמויות, ואני מקווה שזה יגרום להם לחשוב שנית לפני שהם פונים לסטריאוטיפים של 'קוסם חזק' ו-'זוטון אומלל'.

חוץ מזה, קיימת השאלה של הקושי בעבודה, איפה להתחיל? יכולתי לפרק את ה-AD&D עד לפרטיו הקטנים ביותר,

ולהתחיל לבנות הכל מההתחלה בהסתמך על מינימום חוקים מהמשחק המקורי; בה במידה יכולתי להציע שיפורים שטחיים בלבד, להפריד בין השריון למגן, למתן את הנק"פ ועוד כמה דברים פשוטים. בשתי האפשרויות יש פגמים: אם אני לוקח רק מינימום של מקור אין ממש טעם לשחק AD&D. כמות רבה כל כך של שינויי חוקים יוצרת למעשה שיטה חדשה, וזה לא מה שאני רוצה לעשות.



מצד שני, שינויים קוסמטיים בלבד נוטים להיות מוגבלים וליצור בעיות רבות אחרות. הקוסם עלול להפוך לחזק מדי, יחסית ללוחמים רדודי נק"פ, גנבים עלולים להרוויח יותר מדי מההפרדה בין המגן לשריון ולהפוך למוגנים כמעט כמו לוחמים, ועוד בעיות רבות. בסופו של דבר בחרתי בדרך הביניים, אני מסתמך על

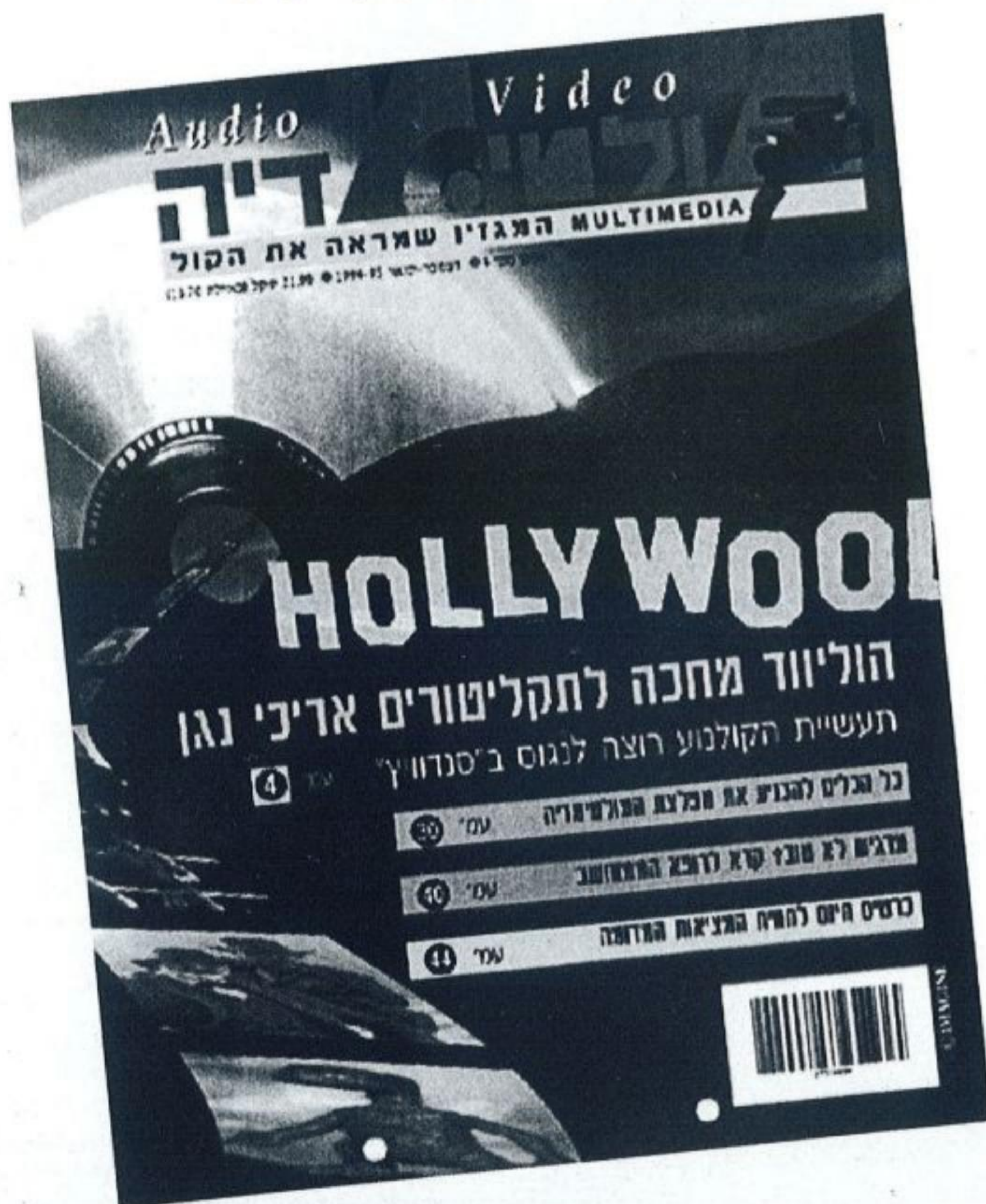
השלד הרחב של השיטה - דרגות ומקצועות, וגם ניסיתי שלא לפגום יותר מדי בשיטת הקרב, כך שבסופו של דבר ניתן לסכם את השיפור הזה בהוספת כשרונות לשיטה, והעתקת חלק מהיכולות הטבעיות של כל מקצוע לכשרונות. כל היתר שולי לעומת השינוי הזה.

בסופו של דבר, אני נגד שינוי שיטה שאין טעם לשנות אותה. רוב האנשים שמשחקים AD&D ומוצאים אותה מוגבלת יחליפו את השיטה בשיטה מתוחכמת יותר, ואלה שיישאר עם ה-AD&D קרוב לוודאי שלא רוצים להוסיף לה שיפורים. הטיעון שהכניע אותי, בסופו של דבר, היה של טל גוטמן שציין בפני קבוצה שלישית שלא שמתי לב אליה - אנשים שמשחקים AD&D ולא יכולים להחליף שיטה בגלל השפה. יש מספר לא מבוטל של שחקני AD&D, שלא שפר מזלם והידע שלהם באנגלית לא מספיק טוב, כדי להתמודד עם ספרי חוקים שלמים בשפה זרה - להם אני מקדיש את כל מה שכתבתי, משום שרק הם יעריכו את המאמץ.

לבסוף, אל תצפו לנס מהשמיים, לב השיטה של ה-AD&D הוא בסיס רעוע מכדי לבנות עליו מגדלים שלמים, ומלבד זאת אני לא מבטיח שהמשחק יהפוך למהנה יותר והשחקנים לשחקנים טובים יותר, זה תלוי בכם. השיפורים שלי נועדו להכניס תחושה של היגיון במשחק, תחושה של 'עולם אמיתי'. זה עוזר לגרום לשחקנים להרגיש ממש בתוך עולם של פנטזיה עם דמות ולא עם אוסף כלי משחית.

אנציקלופדיה

אלפי מנויים כבר בחרו!



169 ש"ח

במקום

219 ש"ח

המגזין היחיד
שמביא את כל
החידושים
בעולם
המולטימדיה

3 תשלומים ללא ריבית

אל אנשים ומחשבים ת"ד 11616 יד חרוצים 13, ת"א 61116
שרות למנויים 03-6385868 הרשמה וחידוש מנויים 03-6385898 פקס: 03-6889207

כן, אני חצה לדעת מה קורה במולטימדיה !!! רישמו אותי כמנוי במבצע !!!

שם _____ גיל _____ כתובת _____

עיר _____ מיקוד _____ טל' בית _____ סוג מחשב _____ CD-ROM

מצ"ב המחאה ע"ס _____ ש"ח לפקודת אנשים ומחשבים הפקות בע"מ

חייבו את כרטיסהאשראי שלי: ויזה ישראלכרט דיינרס

מס _____ בתוקף עד _____ חתימה _____

כשרונות חדשים

מאת: ערן בן-סער

הבסיס שלי לשיפור ה-AD&D
הוא הפיכתה משיטת דרגות לשיטת דרגות-כשרונות, לכן הדבר הראשון שיש להציג הוא את הכשרונות של ה-AD&D המשופר והסברים על הכשרונות החדשים. כל כשרון מופיע עם התכונה המייצגת אותו (לידו בסוגריים), ותחת הכותרת המשייכת אותו לאחד מסוגי הכשרונות. כל הכשרונות המופיעים ב-AD&D עדיין תקפים תחת מספר שינויים.

כשרונות כלליים: שפות (מיוחד), פיתוח גוף (מיוחד).

כשרונות כוהן: פיתוח דרגת הטלה (מיוחד), התמחות תיעול לחשים (מיוחד), מחקר קסם (חוכמה).

כשרונות גנב: כיוס (זריזות), פתיחת מנעולים (תבונה), מציאת/הסרת מלכודות (תבונה), תזוזה חרישית (זריזות), הסתתרות בצללים (זריזות), גילוי רחשים (אין), טיפוס על קירות (זריזות), דקירה מאחור (מיוחד).

כשרונות לוחם: הכרת כלי נשק (מיוחד), התמחות לחימה בכלי נשק (מיוחד), התמחות התגוננות עם כלי נשק (מיוחד).

כשרונות קוסם: פיתוח דרגת הטלה (מיוחד), התמחות כיוון לחשים (מיוחד), שפת קסם (תבונה), מחקר קסם (תבונה).

כדי לקבוע את הגובה ההתחלתי של הכשרונות הרגילים (אלו המושפעים מתכונה), יש לקבוע 8 כסיכוי הבסיסי פלוס רבע התכונה המשפיעה (מעוגל מטה). למשל גנב שקנה בזה הרגע כשרון כיוס וזריזותו היא 11, יקבל סיכוי הצלחה התחלתי של 10 מתוך 20. לו היתה זריזותו 12 היה הסיכוי ההתחלתי שלו 11 מתוך 20. כשרונות ללא תכונה אשר אינם מיוחדים מתחילים ברמה 10.

שפות: כשרון זה מייצג את מספר השפות שהדמות יודעת, כל שפה נרכשת לחוד וגובה הכשרון בה מציין את סיכוי ההבנה של השפה. כמו כן, יש לקנות את הכשרון פעמיים, לדיבור ולכתיבה. הרמה ההתחלתית של הכשרון כאשר הוא נרכש ללימוד שפה כלשהי היא 6. רק לאחר שהגיע ל-11 ניתן להתחיל ולרכוש כשרון קריאה/כתיבה בשפה זו.

פיתוח גוף: בשיפור ה-AD&D שיניתי את שיטת הנק"פ באופנים שיוסברו מאוחר יותר. כשרון זה מאפשר שיפור נקודות הפגיעה של הדמות. על כל נקודה בכשרון זה מקבלים תוספת נק"פ על פי הכושר של הדמות: דמות בעלת כושר 8 ומטה תקבל נק"פ אחת על כל שלוש דרגות בכשרון, דמות בעלת כושר 9 עד 12 תקבל נק"פ אחת על כל 2 דרגות בכשרון, כושר 13 עד 15 נותן נק"פ אחת לכל דרגה בכשרון, כושר 16 או 17 נותן 3 נק"פ על כל שתי דרגות בכשרון (פעם נק"פ אחת ופעם שתיים), וכושר 18 נותן 2 נק"פ על כל נקודה בכשרון.

פיתוח דרגת הטלה (קוסם וכוהן): כשרון זה נקנה ברמה ההתחלתית של 1. זהו כשרון פשוט ביותר, והוא מציין את דרגת ההטלה בה משתמש הקוסם או הכוהן (או כל דמות אשר רוכשת יכולת הטלת לחשים), על פי הטבלאות בספר לשחקן. לדוגמה, קוסם בעל רמה 7 בכשרון יטיל לחשים כמו קוסם מהדרגה השביעית ב-AD&D הרגיל, ללא קשר לדרגתו הוא. כמו כן, משתמשים בכשרון זה כדי לגלגל אם הקוסם (ורק הקוסם) הצליח ללמוד לחש חדש. הגלגול הוא ללא השפעות בדרגת הקוסם המקסימלית שיכול הקוסם להטיל, ויש בונוס של +1 לכל דרגה מתחת לדרגה המקסימלית. כמוכן יש להחליט מראש על הספרות או האסכולות המותרות ללמידה (סייר, למשל, לומד אסכולות הקשורות בטבע וכו').

התמחות תיעול לחשים: כשרון זה מייצג את הסיכוי להצלחה בהטלת לחשי

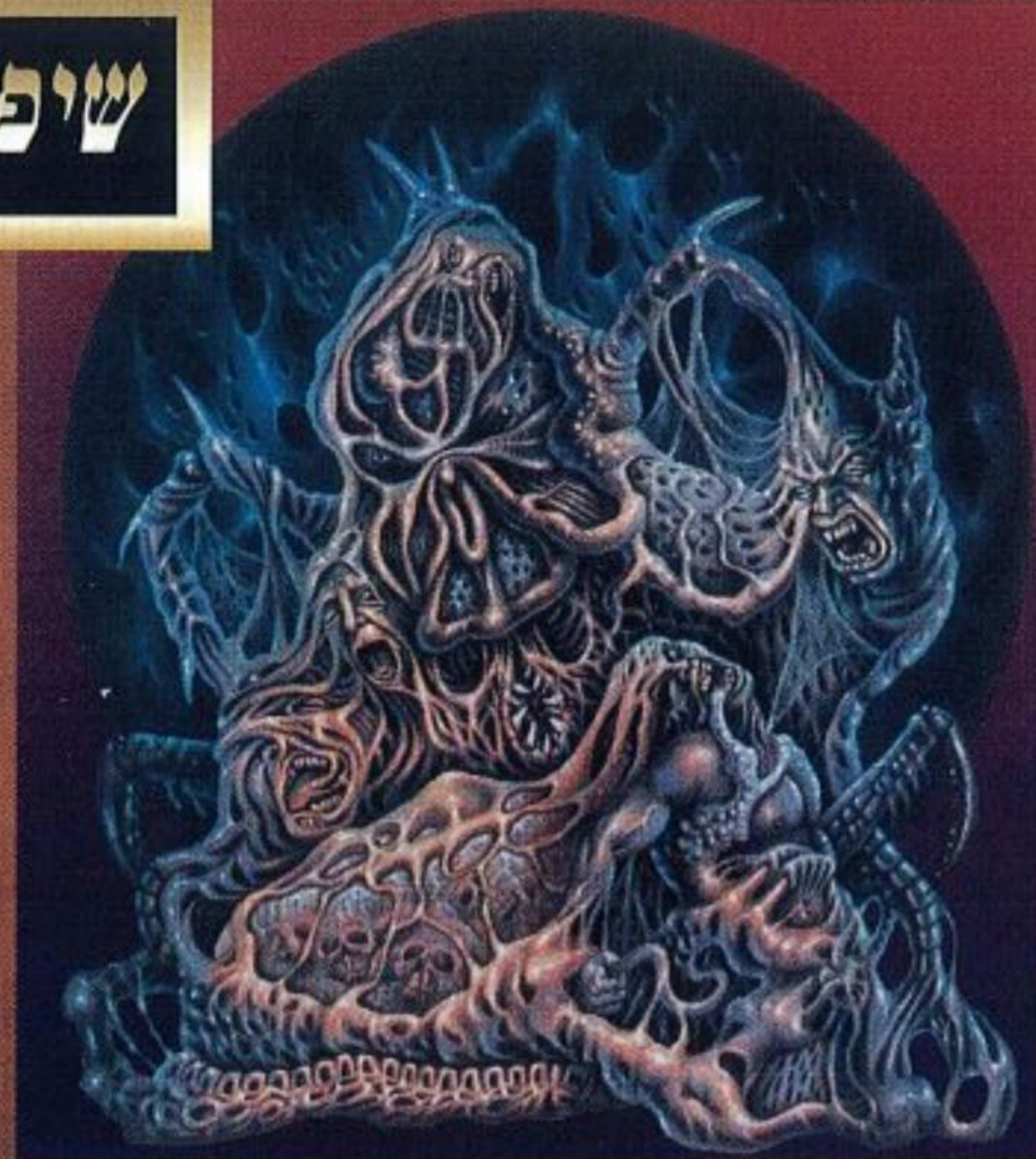
כוהן התקפיים. הרמה ההתחלתית היא 1. שיפור שיטת הקרב מפרק את סיכויי הפגיעה לכל שימוש בנפרד, כל נקודה בכשרון זה מפחיתה את ה-תלדו בהטלת לחשים התקפיים ב-1. כוהן בעל כשרון תיעול 4 יהיה בעל תלדו 16, כוהן בעל כשרון תיעול 13 יהיה בעל תלדו 7.

מחקר קסם (כוהן וקוסם): כשרון זה מאפשר את יצירתם של לחשים וכלי קסם. כעיקרון יש להשתמש בכל החוקים הנוגעים בדבר המופיעים ב-AD&D, אבל בסופו של דבר מגלגלים כשרון זה כדי לקבוע הצלחה.

כשרונות הגנב: כל כשרונות הגנב פועלים לפי אותם חוקים המנחים אותם ב-AD&D הרגיל, אולם מכיוון שהכשרונות פועלים על בסיס קוביית 20 הפאות, הכשרונות מתקדמים בקפיצות של 5%. הטבלאות של השפעת הגזע/שריון על הכשרונות האלו מתורגמות ל-1 על כל 5% (למשל +15% הם +3), והטבלה של השפעת הזריזות מתבטלת, שכן הכשרונות בנויים כעת על פי הזריזות.

דקירה מאחור: זהו סיכוי ההצלחה לגרום לפגיעה בגב היריב, היכולה





להיחשב לפגיעה מאחור. אם כל התנאים מולאו וההתקפה פגעה יש לגלגל כנגד כשרון זה, הצלחה פירושה דקירה מאחור. כפל הנזק הוא תמיד 2 בשל שינוי שיטת הנק"פ.

הכרת כלי נשק: כשרון מיוחד זה נרכש פעם אחת עבור כל קבוצה קטנה של כלי נשק, ומאפשר הפעלתם ללא כל עונשין לתלדס. הקבוצות הן: אלות, גרזנים, כלי מוט, חרבות, כלי נשק דו-ידניים, קשתות, רובי קשת, סכינים, כלי זריקה.

התמחות לחימה בכלי נשק: כשרון זה נרכש גם הוא לקבוצות המוזכרות למעלה, כל נקודה בכשרון זה, משפרת את ה-תלדס בשימוש בכלי נשק מקבוצת הכשרון בנקודה אחת. התקפות מרובות בתור מסתמכות על דרגת כשרון זה במקום דרגת הלוחם. ניתן

גם לרכוש כשרון זה לנשק ספציפי (חרב ארוכה למשל), לשפר את התלדס כרגיל רק לגבי כלי נשק זה, ולהשתמש בו מספר פעמים בתור על פי טבלת מומחה בנשק. לדוגמה, לוחם בעל כשרון 9 בחרבות מקבל תלדס 11 ושלוש התקפות לשני סיבובים. לו היה ללוחם גם כשרון התמחות ברמה 7 בחרב קצרה, היה ה-תלדס שלו עדיין 11 (שכן ה-תלדס הטוב ביותר הוא הקובע), אבל מכיוון שהוא מומחה בשימוש בחרב זו היו לו שתי התקפות בתור.

התמחות התגוננות עם כלי נשק: על פי השיפור ב-AD&D הופכים המגנים לכוח ההגנה העיקרי של הדמות, או בהיעדרם 'כשרון החסימה בעזרת כלי נשק'. באופן פשוט ביותר כל 5 נקודות בכשרון זה, מעוגלות לטובת השחקן תמיד, נותנות בונוס של שתי נקודות לדירוג ההתגוננות, לדוגמה, לוחם עם כשרון זה בדרגה 7 יקבל דירוג הגנה 6 (10 מינוס 4). הרמה המקסימלית לכשרון זה היא 20, וגם אם יירכש ברמה גבוהה יותר יהיה דירוג ההגנה 2 בלבד. כמו כן, ניתן לרכוש כשרון זה רק לקרב פנים אל פנים.

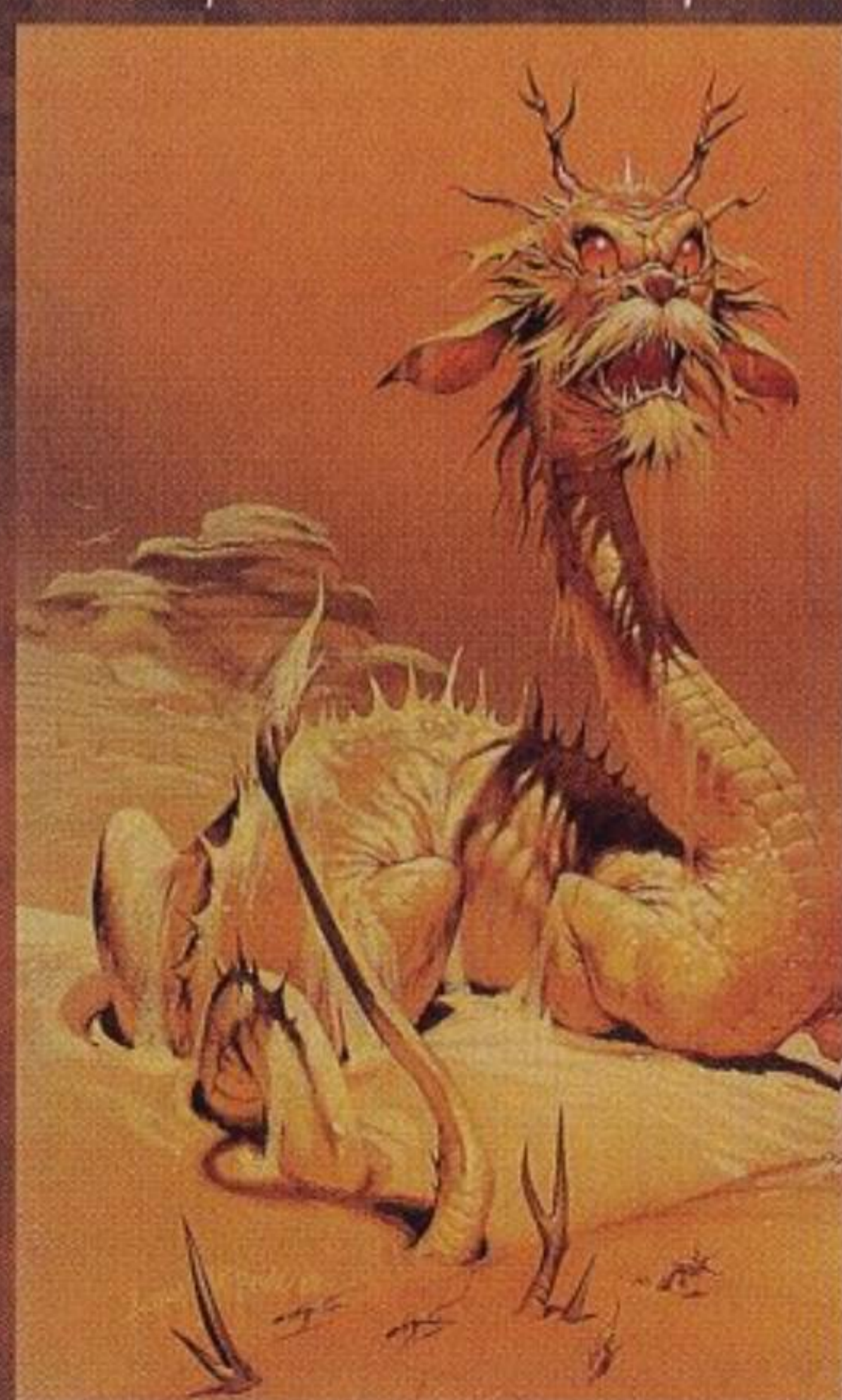
התמחות כיוון לחשים: כשרון זה פועל באופן זהה לכשרון תיעול הלחשים של הכוהן, אבל משפיע על קסמי קוסם בלבד. **שפת קסם:** כשרון זה מציין את הסיכוי לפענח כתבים בשפת קסם, מגילות ואפילו ספרי לחשים.

כעת יש לדון ברכישת כשרונות, יש לזנוח לחלוטין את טבלאות ה-AD&D ולהגיע לסוג שונה לגמרי של פיתוח. לכל מקצוע יש מספר נקודות בכל קטגוריה של כשרונות: קניית רמה אחת של כשרון עולה נקודה אחת, קניית שתי רמות בבת אחת

עולה שלוש נקודות ולא ניתן לקנות יותר משתי רמות בבת אחת. הקנייה הראשונה נותנת לדמות את הסיכוי הבסיסי בכשרון, וכל רמה מעליה משפרת את סיכוי הכשרון באחד. אין מגבלה מעשית לגובה אליו ניתן להגיע, וגלגול בייטרלי של 20 תמיד נחשב ככשלון, אפילו אם סיכוי ההצלחה הוא 24, למשל - אבל כדי לקנות רמות מעל 19 יש לשלם מחיר כפול: 2 נקודות לרמה אחת או 6 נקודות לשני רמות.

לוחם: כללי-4, כש' כוהן-1, כש' גנב-3, כש' לוחם-6, כש' קוסם-1.

פאלאדין: כללי-4, כש' כוהן-3, כש'



גנב-2, כש' לוחם-5, כש' קוסם-1.

סייר: כללי-4, כש' כוהן-2, כש' גנב-3, כש' לוחם-5, כש' קוסם-1.

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

כוהן: כללי-4, כש' כוהן-6, כש' גנב-1, כש' לוחם-3, כש' קוסם-1.

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

פייסן: כללי-4, כש' כוהן-1, כש' גנב-5, כש' לוחם-2, כש' קוסם-3.

בכל דרגה מקבל השחקן את הנקודות האלו כדי לרכוש כשרונות לדמותו, ניתן להמיר נקודות ממקום למקום ביכולות של 2 נקודות לנקודה אחת - לוחם הרוצה ללמוד מעט יותר כשרונות גנב בדרגה מסוימת, יכול להעביר נקודה מכשרונות הלוחם ונקודה נוספת מכשרונות הקוסם, ולהוסיף נקודה לכשרונות הגנב. בכל מקרה יש לבזבז את כל הנקודות באותה הדרגה, העודף לא יחכה עד הדרגה הבאה. מקצועות משולבים מתבצעים על פי ממוצע בין שני המקצועות, כאשר במקרה של מחצית נקודה יש להחליט מהו המקצוע הדומיננטי ולעגל על פיו. לדוגמה:

גנב-לוחם: כללי-4, כש' כוהן-1, כש' גנב-5, כש' לוחם-4, כש' קוסם-2.

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

כדי ליצור איזון יש להבטיח שסך כל הנקודות יהיה 15, ועל כן על הגנב-לוחם להיפטר מנקודה אחת ואילו ללוחם-גנב יש נקודה להוסיף. החלפת מקצועות נעשית על ידי מעבר הדרגתי: בדרגה 9 הלוחם רוכש כשרונות כלוחם, בדרגה 10 כלוחם-גנב ובדרגה 11 כגנב.

ניתן, למי שרוצה לשמור על הרגשת הדמויות החזקות, לתת לכל סוג דמות בונוס של נקודה אחת לכל 4 דרגות דמות, לכשרונות מהקבוצה השייכת לה.

תכונות ומקצועות

מאת: ערן בן-סער

לאחר שהבנו כי לב השיטה יהיה כשרונות-דרגות, והסברנו את דרך השימוש בהם, בואו נדון במה שיש מסביב לפני שניכנס לשיטת הקרב ושיטת הקסם. אומנם אין הרבה שינויים בתכונות או במקצועות אבל כדאי לדבר עליהם בכל אופן. אין, אגב, כל שינוי בגזעים וביכולות שלהם.

כוח:

לדעתי אפשר להעיף את האחוזים לכוח 18, זו פשוט דרך פתטית לנסות ולבנות לוחמים יותר ויותר חזקים. לדעתי כוח 18/01-50 הוא למעשה 19, 18/51-75 הוא 20, וכך הלאה. לאחר מכן תמחקו את הטור שמשפר את סיכויי הפגיעה בנשק ידני - אם אתה חזק יותר זה לא אומר שסיכויי הפגיעה שלך טובים יותר. כל שאר הנתונים נשארים ללא שינוי.

זריזות:

הטור המיועד לשיפור סיכויי הפגיעה בנשק ירייה משפיע על כל סוגי הנשקים. לוחם זריז יותר יכוון את חרבו במהירות רבה יותר על פי תנועות יריבו. הטור המשפיע על דירוג השריון ישפיע על דירוג ההתגוננות (בעזרת מגן או חסימה בכלי נשק).

כושר:

בכושר יש שינוי בטור של ההשפעה על הנק"פ. הוא נמחק לגמרי, שכן הנק"פ ההתחלתי של הדמות מחושב של פי הכושר שלה. הסבר מלא על הנק"פ מופיע בשיטת הקרב.

תבונה:

הטור של מספר שפות מתורגם לדרגות חינוך בכשרון השפות הכללי. הטור של הסיכוי ללמוד לחש נמחק, שכן הוא

הפך לכשרון ואיתו הטור על מספר קסמים מקסימלי לדרגה. אם לקוסם יש תבונה 15, אין זה אומר שספר הקסמים שלו לא יכול להכיל יותר מ-11 קסמים מכל דרגה.

חוכמה:

הטור של בונוס לגלגולי ההצלה מקסם נמחק. גלגולי ההצלה בשיטה המשופרת יוסברו מאוחר יותר, אבל הם תוצאה של חישובים על פי התכונות.

כריזמה:

יש למחוק את הטור של מספר המלווים המקסימלי. מצבים מיוחדים משפיעים על כמות המלווים הרבה יותר מהכריזמה (כמות הזהב בכיסך, למשל).

הנה אנו מגיעים למקצועות. ערכתי בהם כמה שינויים מהותיים, שיכולים לזעזע כמה שחקני AD&D 'צרים' שלא



יבינו איך זה ייתכן. יכול להיות שהשינויים האלו גורמים לחוסר נוחות, אבל אני אשתדל להסביר אותם עד כמה שאפשר. כמובן שניתן תמיד להשתמש בכל שאר השיפורים שלי, מבלי להשתמש בשיפורי המקצועות.

בראש ובראשונה מחקתי את 'תכונות המינימום' הדרושות כדי להיות בעל גישה

למקצוע כלשהו. תפסיקו לצעוק באימה, יש היגיון מאחורי זה. ההגבלות האלו רק הזינו את הדחף לתכונות גבוהות ומכאן למשחקי "חתוך'תם וחסל'תם". נכון, כעת כל אחד יכול להיות פאלאדין, אבל אם לא יהיו לו כוח, חוכמה וכריזמה טובים, הוא פשוט יהיה פאלאדין גרוע. חוץ מזה, שחקנים טובים שוקלים את אופי הדמות ולאחר מכן מתאימים לה מקצוע, לא להיפך.

לאחר הלים קרב ראשוני זה, קבלו את זעזוע מספר שתיים: כל הדמויות משתמשות בטבלת הניסיון של הלוחם. רדו נא מאדן החלון, גם מאחורי זה יש היגיון. מכיוון שהשיטה הפכה לשיטת כשרונות-דרגות, ההשפעה המעשית על קצב התקדמות הדמות, היא טבלת הנקודות שבעזרתה רוכשים כשרונות, ואין יותר טעם לקבוע כי דמויות מסוימות עולות בדרגות מהר יותר מאחרות. חוץ מזה, זו הדרך היחידה לעבוד עם מקצועות משולבים בשיטה המשופרת.

מלבד זאת, כוחות מיוחדים למקצוע, כגון כוחות הפאלאדין או הדרואיד, ממשיכים לפעול במתכונת הרגילה ועל פי דרגות הדמות, יכולות שיש להן כשרונות הופכות להיות כשרונות. סייר צריך לקנות את כשרונות שיפור דרגת הטלה, הסתתרות בצללים ותזוזה חרישית כדי להיות בעל הכוחות האלו. מקצועות חדשים, כוהנים מיוחדים ואת כל היתר, ניתן לבנות על ידי בניית נקודות חלוקה לכשרונות. רק זיכרו שלדרגה צריכות להיות בסך הכל 15 נקודות.

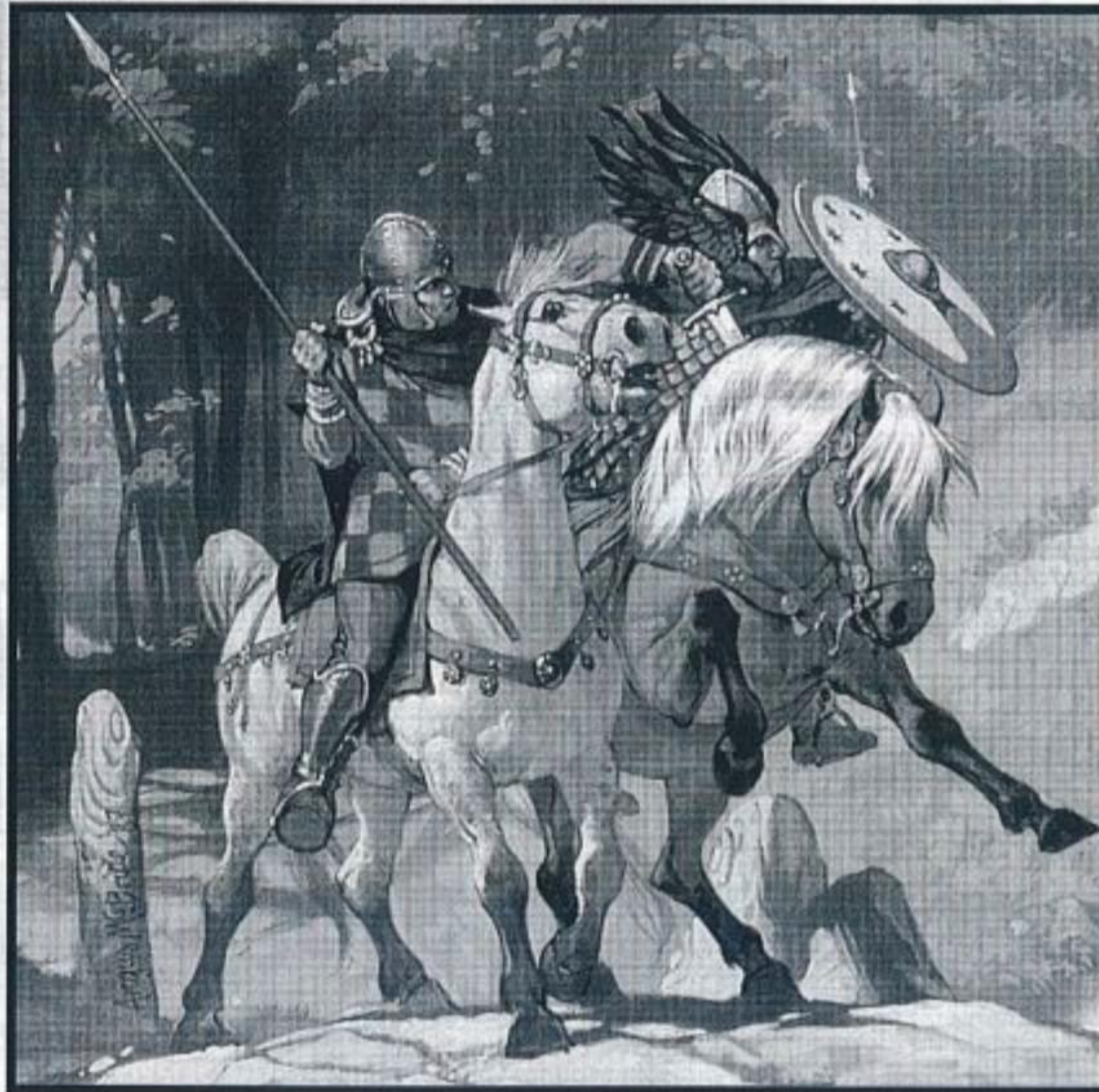
לבסוף, החלק האחרון שנכנס תחת הכותרת הזו הוא ההשפעה של המצב על הכשרונות. ככל שהמצב קשה יותר כך סיכויי ההצלחה קטן, ולהיפך. את ההשפעה יש להכיל על דרגת הכשרון:

מגוחך: 7-, קשה מאוד: 5-, קשה: 3-, מסובך: 1-, רגיל: אין השפעה, קליל: 1+, קל: 3+, קל מאוד: 5+, שיא הפשטות: 7+, על השה"ם להחליט כמה קשה המצב כאשר משתמשות הדמויות בכשרונותיהן.

שיטת הקרב

מאת: ערן בן-סער

בואו נדבר על התלדס. כמו שכבר ראיתם, בכשרונות יש תלדס שונה לכל נשק על פי הכשרון בו. כמו כן, הנק"פ שונה וכעת הוא פחות במידה רבה. הנק"פ ההתחלתי של הדמות הוא הכושר שלה פלוס נקודה אחת על כוח 13 עד 15, שתי נקודות על כוח 16 או 17 ו-3 נקודות על כוח 18. או במקרה של כוח נמוך, מינוס נקודה אחת על כוח 6 עד 8, מינוס 2 נקודות על כוח 4 או 5, ומינוס 3 נקודות על כוח 3.



כעת הדבר החשוב ביותר

הוא הפרדת המגן והשריון. קודם כל, המגן הוא זה שנותן את דירוג ההגנה נגדו מתקיפים במקום דירוג השריון. הנה דירוג ההגנה לסוגי המגנים:

- מגן יד: מגן קטן זה מעניק דירוג הגנה 9.
- מגן קטן: מגן זה מעניק דירוג הגנה 7.
- מגן בינוני: מעניק דירוג הגנה 5.
- מגן גוף: מעניק דירוג הגנה 3.

מספר הפעמים שניתן להשתמש במגן הוא פעם אחת באופן חופשי, ועוד פעם אחת על חשבון כל התקפה שניתן לבצע בתור. לדוגמה, לוחם היכול לתקוף פעמיים בתור, יכול לבחור האם להשתמש במגן שלוש פעמים ולא להתקיף כלל. זה עוזר נגד מספר גדול של אויבים. על דירוג ההגנה משפיעה גם הזריזות, ונגד דירוג ההגנה הסופי מגלגלים את גלגול הפגיעה. מלבד המגן ניתן להשתמש בכלי נשק כדי לחסום מכות. שלא כמו למגן, לכלי נשק אין דירוג הגנה, ודירוג ההגנה שלהם

נקבע על פי כשרון ההגנה בנשק. ישנם שינויים מסוימים ברמת הכשרון: כנגד כלי נשק גדולים יותר ברמה אחת (נשק קטן נגד נשק בינוני או בינוני נגד גדול), יש עונשין של +1 לדירוג ההגנה; כנגד כלי נשק גדול יותר בשתי רמות יש עונשין של +2. גם ההיפך נכון, נגד נשק קטן יותר ברמה אחת יש בונוס של -1, וכנגד נשק קטן יותר בשתי רמות בונוס של -2. מלבד זאת, כאשר מנסים לחסום התקפות בעזרת כלי נשק לא מקבלים חסימה חינם כמו עם המגן. כל חסימה באה על חשבון התקפה אחת.

בקרב יריות המגן יכול להשפיע, אבל כלי נשק לא. כמו כן, טבלת הכיסוי נגד התקפות כאלו, הנמצאת תחת הסברי קרב טילים בספר השחקן, משפיעה על דירוג ההגנה ולא על דירוג השריון.

מדי השריון הפכו מחוסמי התקפה לחוסמי נזק: שריון עור או שריון מרופד חוסמים

נקודת נזק אחת. שריון עור נוקשה או שריון טבעות חוסמים שתי נקודות נזק. שריון קשקשים או שריון טבעות חוסמים 3 נקודות נזק. שריון שרשראות חוסם 4 נקודות נזק. שריון רצועות או שריון לוחות מברונזה חוסמים 5 נקודות נזק. שריון לוחות חוסם 6 נקודות נזק. שריון שדה ושריון לוחות מלא חוסמים 6 נקודות נזק, אך מכסים אזורים רבים יותר של הגוף. קסדה קטנה חוסמת שתי נקודות נזק לפגיעות בראש. קסדה גדולה חוסמת 4 נקודות נזק לראש. אם גלגול הפגיעה הצליח, יש לגלגל נזק ואז לגלגל את מיקום הפגיעה כדי למצוא את כופל הנזק:

- 3-5: ראש, $2 \times$ נזק.
- 6: כף יד, $0.5 \times$ נזק.
- 7-8: זרוע, $0.75 \times$ נזק.
- 9: כתף, נזק רגיל.
- 10-11: חזה, נזק רגיל.
- 12: בטן, $1.25 \times$ נזק.
- 13: אגן הירכיים, $1.5 \times$ נזק.
- 14: ירך, נזק רגיל.
- 15-16: רגל, $0.75 \times$ נזק.
- 17-18: כף רגל, $0.5 \times$ נזק.

לאחר מציאת מיקום הפגיעה והכפלת הנזק, מפחיתים את דירוג השריון מהנזק הכולל ואת התוצאה מורידים מהנק"פ. כחוק רשות בלבד ניתן לקבוע שני נתונים: דרגת פגיעה השווה למחצית הכושר, ודרגת פגיעה קריטית השווה לכושר עצמו. אם בסיבוב קרב בודד נגרם לאותו אזור בגוף נזק כולל השווה לרמת

שיפור ה-AD&D

לערך הכושר השלילי שלה היא תמות (כלומר דמות עם כושר 12 מתה ב: 12- נק"פ). ניתן לעצור גסיסה על ידי חבישה ואז נשארת הדמות ברמה זו של נק"פ עד ללחש ריפוי כלשהו, כמו כן, כל לחשי הריפוי מסוגלים להחזיר את הדמות רק לרמה של 1 נק"פ כאילו עברה החייאת מתים.

השינוי האחרון נעשה בנושא שאיבת אנרגיה, דבר הקורה לעתים בקרב. יש שתי דרכים לעבור שאיבת אנרגיה: להשתמש בטבלת רכישת הכשרונות באופן שלילי, ולאבד את כל מה שנלמד בדרגה האחרונה (מה שדורש מעקב אחרי הכשרונות הנרכשים בכל דרגה) או בעזרת שאיבת כושר. ניקוז אנרגיה של דרגה אחת הוא ניקוז של נקודת כושר אחת, של שתי דרגות הוא שתי נקודות כושר וכו'. כמוכן שאובדן כושר גם מפחית נק"פ.

למקסימום רבע ערך הקובייה וגלגול של 3 למקסימום חצי ערך הקובייה.

גלגולי ההצלה שונו לחלוטין, במקום להתבסס על דרגת הדמות ומקצועה הם מתבססים בעיקר על תכונות הדמות. בכל החישובים העיגול הוא תמיד לטובת הדמות: גלגול ההצלה נגד שיתוק, רעלים או קסם-מוות שווה ל-20 מינוס כושר הדמות. גלגול ההצלה נגד מטה על כל סוגיו שווה ל-20 מינוס מחצית התבונה, רבע הזריזות ורבע הכושר. גלגול ההצלה נגד הפיכה לאבן או שינוי צורה שווה ל-20 מינוס מחצית הכושר ומחצית הזריזות. גלגול ההצלה נגד נשק נשיפה שווה ל-20 מינוס הזריזות. גלגול ההצלה נגד לחשים שווה ל-20 מינוס מחצית החוכמה, רבע התבונה ורבע הזריזות.

עד כמה שזה נשמע מוזר, גם החוקים לגבי מוות שונו - במקום למות מייד ב-0 נק"פ, דמות בכמות כזו של נק"פ נחשבת לגוססת ומאבדת 1 נק"פ לסיבוב, מלבד הדימום שלה (אם יש). כשתגיע הדמות

הפציעה, האזור נחשב לפגוע למשך 6ק1 שעות, ולא ניתן להשתמש בו (לחש ריפוי פשוט ירפה את הפציעה ויחזיר את האזור לשימוש). פגיעה כזו בראש תיעלף את הדמות. אם במהלך סיבוב קרב בודה, נעשה לאזור יחיד בגוף נזק כולל השווה לרמת הפציעה הקריטית, ההשפעות קשות יותר: ראשית, העצמות במקום נשברו ויש צורך בחבישה רצינית כדי לתת להן להתרפא תוך 10ק2 שבועות. פגיעה כזו בראש תהרוג את הדמות במקום. באזור החזה, הבטן או האגן היא תגרום לדימום קשה של 4 נק"פ לסיבוב. רק לחש ריפוי מהעוצמה הגבוהה ביותר ירפא את ההשפעות של פציעה קריטית באופן מיידי.

בין אם הפציעה היא רגילה או קריטית, כל פציעה כזו גורמת לדמות להיות המומה למשך סיבוב אחד. במהלך הסיבוב הזה הדמות אינה מסוגלת לתקוף, מסוגלת לזוז רק מחצית מתנועתה הרגילה, ואינה מסוגלת להטיל לחשים או לבצע פעולות מסובכות. הדמות יכולה להגן על עצמה אבל דירוג ההגנה שלה יורד למחצית מערכו הרגיל.

כחוק רשות שני ניתן להוסיף דימום. כל פגיעה החודרת את השריון ופוצעת את הדמות גורמת לדימום. אם אבדו 1 עד 4 נק"פ מפגיעה, תדמם הדמות נקודת פגיעה אחת כל סיבוב, עד שתבזבז סיבוב לחבוש את עצמה; אם אבדו 5 עד 7 נקודות פגיעה תדמם הדמות 2 נק"פ לסיבוב, ואם נעשה נזק חמור מזה מפגיעה, תדמם הדמות 3 נק"פ בסיבוב. דימום איננו מצטבר - אם הדמות חוטפת בסיבוב בודד שלוש פגיעות האמורות לגרום דימום של 1 נק"פ לסיבוב, היא תדמם 1 נק"פ ולא 3; לו היתה אחת מהפגיעות האלו גורמת לדימום של 2 נק"פ, היתה מדממת 2 נק"פ ולא 4. לחש ריפוי פשוט מסוגל להפסיק כל דימום, כמו גם שימוש בכשרון ריפוי.

עוד משהו לרשות בלבד - גלגול של 20 אמור לעשות נזק כפול, אני ממליץ לשנות את החוק לשלושה שלבים של פגיעה מוצלחת:

גלגול טבעי של 18 יגרום לכך שרבע מהמקסימום הניתן לגלגל בקובייה יהיה מינימום הגלגול, כלומר נזק של 8קו הוא מינימום של 2 בקובייה, גם אם נזרק 1. בגלגול של 8ק2 יהיה המינימום 2 לשתי הקוביות.

גלגול טבעי של 19 יהפוך את התוצאה המינימלית לחצי מערך הקובייה, וגלגול טבעי של 20, יגרום לכך שכל הקוביות יחשבו כאילו גלגלו את ערכם הגבוה ביותר. אפשר גם להפוך את זה לתוצאות נמוכות - גלגול של 1 יגרום לכל הקוביות להיחשב לתוצאה 1, גלגול של 2



HELL

A CYBERPUNK THRILLER

מרתחקר הסברירפאנק הוגמעה!

STARRING

DENNIS HOPPER

STEPHANIE SEYMOUR

GRACE JONES

GEOFFREY HOLDER

עיצוב: אדריאן לוינדן



להשיג בחנויות המחשבים המובחרות

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

קסם

מאת: ערן בן-סער

הקסמים, אוי הקסמים. יש לכם מושג מה זה לעבור קסם קסם ולבחון אותם כל אחד לחוד? זה לא קל! הבעיה היא ששיניתי לחלוטין את שיטת הנק"פ של ה-AD&D, ולכן כמעט כל הקסמים הפכו לחזקים מדי, לפחות אלו ההתקפיים.

ראשית, יש להבהיר שיש שינוי מהותי אחד ביחס לקסמים. בכל מקום שמתייחסים לדרגת הקסם ב-AD&D, מתייחסים לדרגת כשרון 'שיפור דרגת ההטלה' של הקסם על פי השיפור שלי.

דרגת הטלה	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	-	-	-	-	-	-	-	-	-



בנוסף, למי שרוצה לתרגם קסמים אחרים מספרים אחרים (למשל ה-TOME OF MAGIC), חלקו את כוח הקסמים לשניים. כדור אש גורם ל-10ק3 נזק מקסימלי במקום 10ק6, כלומר 3ק1 נזק לדרגה במקום 1ק6. כך יש לעשות בכל מקום שמתייחסים לנזק או לריפוי. (לחש ריפוי פצעים קלים מרפא 1ק4 נקודות נזק.)

כאשר מדובר בלחשי שריון או מגן יש לתרגם אותם על פי החוקים החדשים: לחש שריון פשוט נותן ב-AD&D דרג"ש 6, ב-AD&D המשופר שלי הוא חוסם שלוש נקודות נזק משום שהוא מתואר כשריון קשקשים. פשוט יש להשוות את הדרג"ש אשר מעניק לחשים לדרג"ש שריונות ולהסתכל איך תרגמתי אותו אצלי. לחש שריון של הקוסם (עוצמה 1) הוא לחש מוזר במקצת, ויש לתרגם אותו כמגן גוף נגד כלים מושלכים, מגן בינוני נגד חצים וכלי ירייה ומגן קטן נגד שאר ההתקפות. אני לא חושב שיש לחשים אשר דורשים הסבר נוסף אבל אם נתקעתם בקסם שקשה לכם לתרגם, פשוט כיתבו אלי למערכת וויז. אגב, משהו שכבר נתקלתי בו: חצי מ-1ק2 זה נקודה אחת! חצי מ-1ק3 נחשב ל-1ק2, אבל חצי מנקודה אחת נשאר נקודה אחת. ולבסוף, כדי להחליש את הקוסם שכעת מסוגל להרוג בעזרת רוב קסמיו ההתקפיים, ללא בעיות, שיניתי את טבלת הטלת הלחשים של הקוסם והכווון באופן פשוט למדי.

טבלת הטלת לחשים לקוסם: טבלת הטלת לחשים לכוהן:
מי שרוצה לגוון הלאה את שיטת הקסם של ה-AD&D, יכול לפנות לוויז הקודם שם נתתי עצות רבות כיצד להעמיק את דמות הקוסם ואת שיטת הקסם, כולם פועלים גם על ה-AD&D המשופר שלי. זהו. זה מסיים את רשימת השיפורים שלי ל-AD&D. אני מקווה שלא שכחתי כלום (כיתבו לי אם כן ואני אשלים את החסר) ואני גם מקווה שתיהנו מהם. יכול להיות שיהיה קשה להתרגל לחלק מהרעיונות שלי אבל יש היגיון רב מאחוריהם, כפי שיתברר למי שיטרח לחפש אותם, ואני מקווה שהדב"ש שלי יעזור לכם להבין חלק מהפרטים. לבסוף, אני חייב לציין שחלק נכבד ממה שהופיע כאן הוא עיבוד לרעיונות של שיטות אחרות - קשה להיות מקורי לחלוטין בימינו. שיטת התקדמות הכשרונות לקוחה ברובה מ-MERP ו-ROLE-MASTER, שיפור שיטת הקרב מבוסס ברובו על שיטת הגיבור, ויש אפילו קצת MYTHUS בכל הבלאגן הזה. זו לא שיטה שהייתי יוצר בעצמי, זו גם לא שיטה ש-TSR או כל חברה אחרת היתה מפרסמת, אבל זו הדרך הטובה ביותר שמצאתי לגשר על הפער בין ה-AD&D לשאר השיטות.

דרגת הטלה	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-	-
7	-	-	-	-	-	-	-
8	-	-	-	-	-	-	-
9	-	-	-	-	-	-	-
10	-	-	-	-	-	-	-
11	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-	-
17	-	-	-	-	-	-	-

לוראן סינטאס



מאת: ערן בן-סער

הדב"שית שלי הפעם מורכבת יותר מנתונים מאשר רקע, כדי להדגים את השימוש ב-AD&D המשופר. מדובר באלפית צעירה יחסית, שניתן להגדירה כסיירת עם נטיות לכיוון הדרואידיות. נסכם את ההיסטוריה שלה כרגילה לחלוטין: היא גדלה ביערות האלפים והלכה בעקבות אביה כדי להפוך לשומרת של היערות הקדושים.

בואו נבנה אותה בדרגה השלישית, עד אז ניתן להחשיבה כסיירת לכל דבר.

לאחר מספר שנים כמגינה על היערות הקדושים פגשה לוראן בדאניאל, דרואיד מזדקן שעסק באותה מלאכה. דאניאל היה אומנם בן אדם, אבל אהבתו לטבע כיסתה על חיסרון זה, והוא ולוראן הפכו לזוג הרפתקנים מוכר באזור היער. במשך מספר שנים עשה דאניאל כמיטב יכולתו ללמד אותה מספר עקרונות של הדת הדרואידית, ולוראן אף תפסה חלק מהם. היא למדה את אמנות הטלת הלחשים מהר יותר משאר מגיני היער, והקדישה חלק נכבד מחייה לדת. לוראן נפטר בשיבה טובה לאחר 12 שנים ולוראן נותרה שוב לבד.

אני מקווה שברור לעין, עד כמה לוראן מעניינת הרבה יותר מסיירת רגילה ועד כמה מורחבת הדמות, זיכרו שמדובר בדמות ללא רקע, רק נתונים, ובכל זאת הנתונים מדברים בעד עצמם ומשקפים את הרקע של הדמות.

לוראן סינטאס בשנות ההרפתקנות המוקדמות שלה.

גזע: אלפית.
 מקצוע: סיירת.
 התקדמות: כללי-4, כש' כוהן-2, כש' גנב-3, כש' לוחם-5, כש' קוסם-1.
 ניסיון: 4350.
 דרגה: 3.
 תכונות: כוח-14, זריזות-13, כושר-13, תבונה-9, חוכמה-14, כריזמה-11.
 נק"פ: 17.

כשרונות: פיתוח גוף-3 דרגות, טיפול בחיות-13, אילוף חיות-11, בישול-11, חוש כיוון-11, רכיבה (סוס)-12, ריפוי-13, תורת העשבים-12, תזונה חרישית-12, הסתתרות בצללים-12, הצבת מלכודות-12, הכרת קשתות, הכרת רובי קשת, הכרת חרבות, הכרת סכינים, התמחות קשתות-3, התמחות רובי קשת-2, התמחות חרבות-2, התמחות התגוננות בחרבות-3, התמחות קשת ארוכה-2, איתור עקבות-12.
 תלדו: קשתות-17, רובי קשת-18, חרבות-18 (עם הקסומה), סכינים-20, כל היתר-22.
 התקפות מרובות: קשת ארוכה-3/2, כל היתר-1/1.

ציוד: מגן בינוני, שריון עור נוקשה +1, 28 פיסות זהב, 54 פיסות כסף, 12 פיסות נחושת, ציוד הרפתקנות רגיל, קשת ארוכה + 20 חצי מעוף, רובה קשת קל + 4 חצים, חרב קצרה +1, שלושה פגיונות (במגף הימני ועל החגורה).

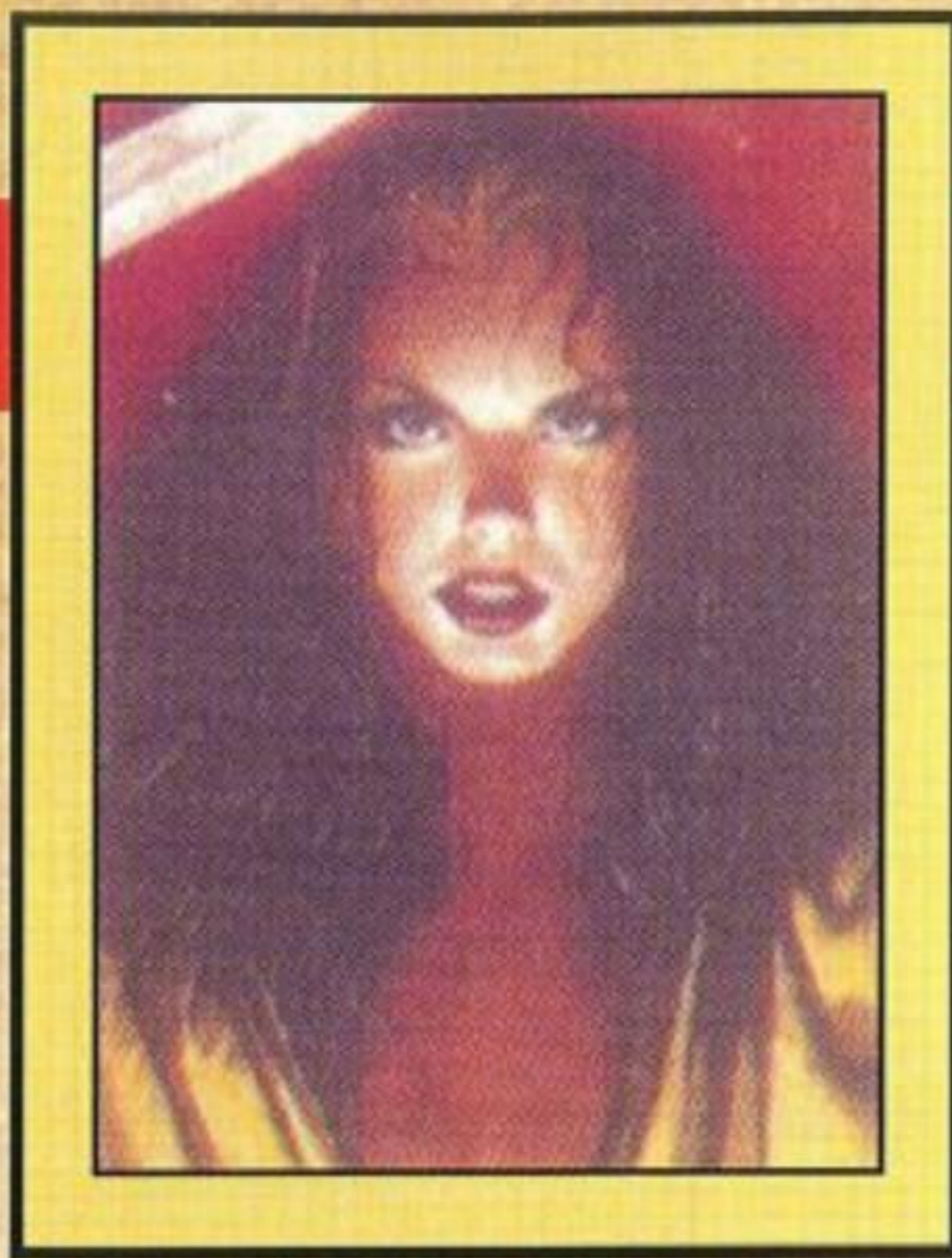
דירוג התגוננות: מגן-5, חסימה בעזרת חרב-8 (7 בעזרת החרב הקסומה).
 שריון: חוסם 3 נקודות נזק (קסום).

לוראן סינטאס בשנות ההרפתקנות הנוכחיות

דרגת הטלה (ספירות): כללי, חיות, ריפוי, צמחים, אלמנטים (משני), מזג אוויר (משני)-5, תיעול לחשים-5, דת-13, היסטוריה עתיקה-12, מציאת/הסרת מלכודות-10, אסטרולוגיה-14.
 תלדו: קשתות-13, רובי קשת-14, חרבות-15 (עם הקסומה), סכינים-20, כל היתר-22.
 התקפות מרובות: קשתות-3/2, קשת ארוכה-2/1, כל היתר-1/1.
 ציוד: מגן בינוני +1, שריון שרשראות אלפי, 46 פיסות זהב, 24 פיסות כסף, 21 פיסות נחושת, ציוד הרפתקנות רגיל, קשת ארוכה +1, 25 חצי מעוף +2, רובה קשת קל + 4 חצים, חרב רחבה +2, שלושה פגיונות (במגף הימני ועל החגורה), טבעת היעלמות.
 דירוג התגוננות: מגן-4, חסימה בעזרת חרב-6 (4 בעזרת החרב הקסומה).
 שריון: חוסם 4 נקודות נזק (קסום).

גזע: אלפית.
 מקצוע: סיירת-דרואידית.
 התקדמות: כללי-4, כש' כוהן-4, כש' גנב-2, כש' לוחם-4, כש' קוסם-1.
 ניסיון: 174000.
 דרגה: 8.
 תכונות: כוח-14, זריזות-13, כושר-13, תבונה-9, חוכמה-14, כריזמה-11.
 נק"פ: 22.
 כשרונות: פיתוח גוף-8 דרגות, טיפול בחיות-16, אילוף חיות-15, בישול-13, חוש כיוון-13, רכיבה (סוס)-16, ריפוי-15, תורת העשבים-14, תזונה חרישית-15, הסתתרות בצללים-15, הצבת מלכודות-15, הכרת קשתות, הכרת רובי קשת, הכרת חרבות, הכרת סכינים, התמחות קשתות-7, התמחות רובי קשת-6, התמחות חרבות-5, התמחות התגוננות בחרבות-6, התמחות קשת ארוכה-7, איתור עקבות-12, פיתוח

שיחות עם מורגן לה פיי



מערכת וויז, עובדה.

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

מורגן אבי ואנוכי הצטופפנו יחד עם ניר צוק, העורך של וויז עד לגיליון הזה, במשרד הזעיר של זוהרה (העורכת הלשונית של העיתון). "מה נעשה בלעדיך?" שאלתי אותו, "רק אתה ידעת איך להפריד ביני לבין גיא." "נו, מה לעשות, מתישהו צריך ללכת, לא?" שאל ניר. "אני יכולה לגרום לך להישאר," הציעה מורגן, "לנצח." "מורגן תשתקי, את לא יכולה לשחק ככה בחיים של אנשים." אמר אבי.

מורגן חשבה על זה קצת, "למה לא?" היא שאלה. "את תתרחקי ממני עם הלחשים שלך!" איים ניר, "לקח לי שבועיים להירדם מאז שזימנת אותי." "היי," התנגדה מורגן, "מאיפה הייתי צריכה לדעת שאתה באמבטיה?" ניר שתק, גם אבי שתק. החלטתי להציל את המצב ולשלוף מכתב מתיבת המכתבים של מורגן, שממוקמת בפינת השולחן של זוהרה.

"רוצה שאלה? יש לנו גלויה מסמי קולפיניצקי, מנס ציונה. הוא משחק D&D, וכדי להפוך את שיטת הקרב לקטלנית, הוא הוסיף פגיעה קריטית בגלגול טבעי של 18-20, אבל זה לא מספיק כדי להרוג את הדמויות שלו והוא רוצה רעיון. הוא גם רוצה להוסיף מזל למשחק ולא יודע איך."

"הוא נשמע כמו שה"ם טוב," אמרה מורגן, "בקשר לפגיעות הקריטיות, אני לא בטוחה מה נחשב אצלך לפגיעה קריטית, אבל נראה מה אפשר לעשות. אתה יכול להחליט שגלגול של 18 גורם לנזק מלא (כלומר כאילו גילגלת את התוצאה הגבוהה ביותר שבגדר האפשרי), 19 גורם לפעמיים הנזק המלא וכמו כן לאי יכולת התקפה ולהלם ל-4ק1 תורות. וגלגול טבעי של 20, גורם לפי שלוש הנזק המלא ולעילפון מוחלט של הדמות למשך 4ק1 שעות. בקשר למזל, תן לכל דמות 6ק1 נקודות מזל בעת בנייתה. כאשר קורים

דברים והשחקן רוצה שהמזל ישחק לו, עליך להחליט כמה נקודות מזל זה יעלה לו. לדוגמה: שחקן רוצה להבטיח פגיעה, אתה יכול לתת לו פלוס 2 לסיכוי על כל נקודת מזל שיבזבז. כדי לקבל עוד מזל על הדמות לגלגל 10ק כל עליית דרגה, תוצאה של 8 או 9 פירושה נקודת מזל נוספת אחת, גלגול של 10 ייתן 2 נקודות מזל."

באותו רגע ממש, בעודי מושיט יד אל הסוכריות של זוהרה, נכנסה זוהרה לחדר. משכתי את ידי חזרה, ניר החל להזיע, אבי קם מהכיסא שלה ואפילו מורגן נעה בפחד תת-הכרתי. "היי זוהרה." אמרנו במקלה. זוהרה התיישבה בכיסאה והביטה בנו במבט חודר, מלה אחת יצאה מבין שפתיה, "כתבות!" ניר ששלף בהיסטריה את התקליטון עליו נמצאות הכתבות שהוא ערך, ואני כחכחתי בגרוני. מבטה של זוהרה נחת עלי, על אבי ועל מורגן. הטמפרטורה בהחלט ירדה פלאים. "אתם רוצים לספר לי שמורגן של וויז 48 עדיין לא מוכנה?" היא שאלה. "לא, ענה אבי, "אנחנו רק רוצים ללכת עכשיו... אפשר?" "הררר." נשמע קול מכיוון זוהרה, "זאת אשמתה של מורגן! טענתי בקול קטן, "היא לא עשתה שום דבר מעניין החדש ועוד לא ענתה על כל השאלות." מורגן העיפה בי מבט קל ויצאתי מהסיפור כפלפליה מהודרת. זוהרה שלחה יד ושלפה בקור רוח מכתב. אני רוצה להסביר משהו, מורגן גילתה מוקדם מאוד שזוהרה, מסיבה לא ברורה, חסינה לקסם באופן מוחלט. זה פשוט לא עובד עליה. חשוב מאוד לדעת את זה, משום שזה מסביר מדוע הרגישה זוהרה חופשיה לחלוטין לשלוח את ידה השנייה כדי לתפוס למורגן את האף ולקרר אותה אליה."

"ברני בר-נתן שלח לך מכתב." אמרה זוהרה, "הוא שואל שתי שאלות, קודם כל איך כוהן יוצר לחש חדש, אחרי הכל כל הכוהנים אמורים להיות מסוגלים להטיל את כל הלחשים מהדרגות שיש להם גישה אליהם. פתאום כוהן מגלה לחש חדש? השאלה השנייה היא איך כוהן יוצר כלי קסם קדוש."

מורגן נראתה מוסחת לרגע, מבטה נעוץ בזוהרה. "טוף, אדי חושבד שגוהן יגול," מורגן שיחררה עצמה מאחיזתה של זוהרה והמשיכה, "הוא יכול ליצור לחשים חדשים ללא בעיות, הוא פשוט יוצר קשר חדש המיוחד לו ולאל שלו, שיותר מאוחר יוחלט על ידי האל אם להעניקו לשאר הכוהנים. בקשר לכלים קדושים, לדעתי כוהן ממציא רעיון לכלי קדוש, ואז מבקש מהאל שלו להעניק לכלי את העוצמה הקדושה, בעזרת תפילות, מנחות ושאר הג'יבריש הכוהני."

"או," אמרה זוהרה, "כבר יש התקדמות!" "אני מקווה שערן רושם את הכל," אמר ניר והביט בפילפליה שהייתי. "הוא רושם," אמרה מורגן, "הוא זוכר כל מה שקורה בחדר גם כשהוא פלפליה." "מעניין איך זה?" שאל קול חדש. מורגן, ניר, אבי וזוהרה פנו לראות את ד"ר וויז נכנס למשרד עם תקליטון הכתבות של זוהרה. "תגלה!" אמרה מורגן, שנבהלה קצת מהכניסה הפתאומית והלא-מנומסת ונופפה לעברו, הדוקטור היקר הפך למלחיה באוויר, לא כל כך פשוטה אבל הרבה פחות מהודרת מהפלפליה שאני הייתי. מורגן אוהבת אותי יותר.

שחף בן-צור נכנס באותו רגע למשרד, הוא ראה את המלחיה והתקליטון על הרצפה. "דוק?" הוא שאל. מורגן הנהנה בראשה. שחף הרים את המלחיה והתקליטון ומסר אותם לזוהרה. "כתבות?" שאלה אותו זוהרה. "שכחתי אותם באוטו," אמר שחף בקול מצטדק, "אל תשאלו מה קרה לי, נכנס בי אוטו ליד הקניון והייתי צריך להזמין גרר שייקח אותם..."

"ושכחת את הכתבות באוטו?" שאגה זוהרה. היא שלחה טפרים ארוכים לעבר צווארו של שחף שנרתע אחורה חיוור כסיד.

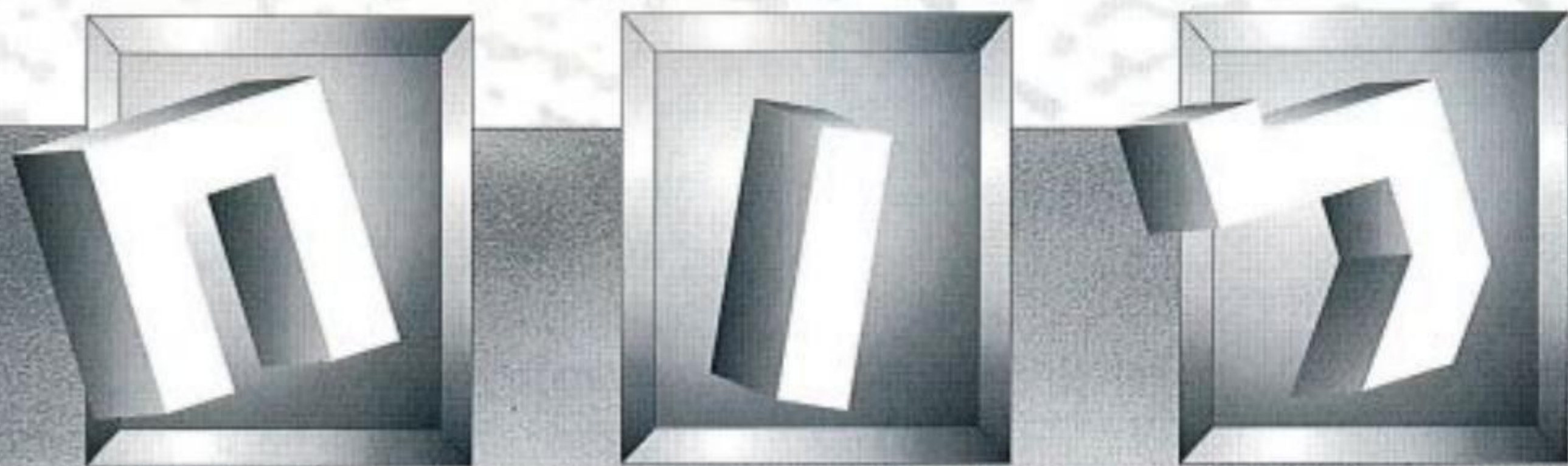
"אבל יש לי גיבוי בבית!" אמר שחף לוקח צעד נוסף אחורה. לרוע מזלו דרך על

זוהרה. "למה עשית את זה?" שאלה זוהרה. "יש לי תיאוריה." אמרה מורגן, היא כיוונה אצבע לעבר זוהרה, ולפתע הפכה זוהרה לשקית רוטב ברביקיו מהסוג שמקבלים במסעדות המבורגר. "כפי שחשדתי!" אמרה מורגן לניר, האדם היחידי בחדר מלבדה. ניר עשה בשכל: "כל הכבוד! נהדר! את ממש קוסמת מופלאה! אני צריך ללכת עכשיו."
אולי היינו צריכים לבלות כמה שעות בתור פלפליה ורוטב טאבסקו, בעודנו מקשיבים למורגן מספרת על כמה היא מוכשרת ואיך עלתה על סוד הטבעת של זוהרה. אבל לעזאזל, השגנו כתבה.

מייקל מורקוק (ואם תמצא כל דבר מכתביו), הבלגאריאד ושאר כתביו של דיוויד אדינגס, מעוף הדרקון של אן-מק'קרפרי ואם אתה קורא אנגלית אז את המשך הסדרה, ספרי הפנטזיה של פול אנדרסון, סדרת אמבר של רוג'ר ז'ילאזני, והמון המון דברים טובים אחרים!"
"שכחת את אגדות המלך ארתור!" אמר אבי בלעג, "מציירים אותך שם באור נורא נחמד!" מורגן האדימה כמו עגבנייה ושלחה באבי מבט האומר, מה אתה מזכיר לי נשכחות, ועל שולחנה של זוהרה הופיע בקבוק טאבסקו מלא. "אם תמשיכי להפוך לי את כולם למלחיות לא יישארו לי כתבים." אמרה זוהרה. זה כבר היה יותר מדי לעצבים של מורגן. היא שלחה יד ושלפה במהירות את טבעת מאצבעה של

רגלה השמאלית של מורגן. "אאההההה" שאגה בת-האלף ואחת. בנפנוף פראי של ידיה הפכה את שחף לזעתריה (הכלי ששמים בו זעתר. כנראה), אם כי פשוטה ומפלסטיק.
אבי שלח יד ושלף עוד מכתב על מנת להאיט את קצב התרבות התבלינים בחדר. "מורגן, לשחרר אשל מקרית ביאליק יש בקשה קטנה, הוא שה"ם והוא מחפש קצת רעיונות חדשים למשחק. הוא רוצה שתמליצי על ספרים שאת אוהבת."
מורגן החלה למנות רשימה על אצבעותיה, "אוקיי, אני אוהבת ספרות פנטזיה מקורית, כלומר לא משהו שמבוסס על ה-AD&D ושאר השטויות שמפורסמות על פי משחק. שר הטבעות של טולקין, חרב השאול ואבי סער של





- הדרקון 3 ואקו קווסט 2. כל המשחקים באריות מקוריות, כל משחק 55 ש"ח, המשחק פגיון הדמים ב-70 ש"ח. צחי 02-791215.
- ✓ למכירה משחקים מקוריים מן הארץ ומחו"ל מכל הסוגים, במחירים זולים ביותר. דדי וינברג, 03-6470181.
- ✓ למכירה מחשב תואם I.B.M במחיר מפתיע של 750 ש"ח. אלקנה, 03-6353249.
- ✓ למכירה מקלדת 101, מדפסת סיכות ועכבר עם שלושה לחצנים. מתן, 06-768127.
- ✓ למכירה המשחקים סם ומקס ופלבסק. נועם, 03-5518444.
- ✓ למכירה מודם פקס 2400 סל"ש, כולל ספרות ותוכנות חינם. שחר מור, 02-836483.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים ביותר מכל הסוגים למחשב, כמו כן משחקי CD-ROM. אסף, 09-501787.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים אלדין, פארק היורה, שכחו אותי בבית 2, הנסיך הפרסי ועוד רבים אחרים. אלקנה, 03-6353249.
- ✓ למכירה מגה CD + 5 משחקים חדשים + אקדח. רועי מאיר, 03-9329284.
- ✓ למכירה קלטת בלבד של מורטל קומבט 2 למגה דרייב. איציק, 03-800105.
- ✓ למכירה המשחקים: חולית - 30 ש"ח, אי הקופים 2 - 30 ש"ח, שרלוק הולמס - 50 ש"ח, אינדיאנה ג'ונס סודה של אטלנטיק - 50 ש"ח, פלבסק - 30 ש"ח, מבצע חמקן - 20 ש"ח, גובלינים - 10 ש"ח כל המשחקים מקוריים ובאריזה מקורית. ערן, 04-381088.
- ✓ למכירה משחקי CD-ROM במחירים מוזלים. כל המשחקים באריזה מקורית כולל ספר הוראות: UNDER KILLING MOON - 340 ש"ח, HELL CAB (מסע בזמן) - 200 ש"ח, QUANTOM CATE - 220 ש"ח, TEH LAWNMOWER MAN - 180 ש"ח. עופר קרניאל, 03-6778363.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב חדשים ויפים כגון: אלדין, מלך האריות ועוד משחקים רבים וטובים. רועי מאיר, 03-9329284.
- ✓ למכירה טייפ גיבוי במצב מצוין + 5 קלטות מלאות משחקים. שרון, 04-514974.
- ✓ למכירה מודם 1440 במחיר סביר. שרון, 04-514974.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב מקוריים כולל חוברות הסבר בעברית. שרלוק הולמס, הנסיך הפרסי, הטוב הרע

- 1-ROAD AVENTURE. בנוסף משחקים למגה דרייב: RIPTIDE,
- 1-ULTIMATE SOCCER בשווי 299 ש"ח כולם + משחק מתנה, וכל זאת רק 2000 ש"ח. עדי בוקאי, 03-9656924.
- ✓ למכירה המשחק הנדיר הרצון לעוצמה 2. דוד, 02-419023.
- ✓ למכירה 33 משחקים למגה דרייב, מגה CD, 10 משחקים למגה CD 7-1 משחקים לסגה מאסטר סיסטם, 08-464497.
- ✓ למכירה כרטיס קול תואם סאונד בלאסטר, 16 BIT משוכלל. כולל תוכנות אחדות רובן ל-WINDOWS, כולל כניסה למיקרופון וג'ויסטיק, וכל זאת במחיר טוב. אוהד נויבך, 02-432328.
- ✓ למכירה גיים גיר + שנאי, TV TUNER, מסך הגדלה, שתי ידיות, מטענים ומשחק. גיא, 02-362266.
- ✓ למכירה/החלפה רובין הוד, זעם האלים, פגיון הדמים, קינג קווסט 4, מאורת

למכירה

- ✓ למכירה נינטנדו + אקדח + שני ג'ויסטיקים + שתי קלטות + מתאם למגאסון, כל זאת במחיר של 640 ש"ח. מאיר, 08-459723.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים ביותר מכל הסוגים למחשב. כמו כן, למכירה משחקי CD-ROM. אסף, 09-501787.
- ✓ למכירה גיים בוי + אוזניות + 8 משחקים + חוברות, במחירים נמוכים. בנוסף, למכירה משחק לסופר נינטנדו SUNSET RIDERS, כולל אריזה וחוברת הוראות, ב-200 ש"ח. אריאל, 02-617849.
- ✓ למכירה סאונד בלאסטר DELUXE 8 ביט במחיר 150 ש"ח. תום, 09-552011.
- ✓ למכירה המשחקים UNDER A KILLING MOON והמפתחות למארמון. 03-9664562.
- ✓ למכירה מגה דרייב + מגה CD + שני ג'ויסטיקים ושני שנאים + משחקים ל-SONIC CD:CD-ROM

- ✓ מעוניין להחליף את המשחקים: זרע האופל, האורגים, גובלינים ואולטימה 7 - כל המשחקים באריזה מקורית. כמו כן, להחלפה משחקים על CD-ROM: שרלוק הולמס, סטלה 7. אלירן 03-9301964 רק בשעות אחה"צ.
- ✓ אם יש לך מודם ואתה רוצה משחקים ותוכנות כל מה שעליך לעשות זה להתקשר לטלפון, 09-502720, נא לתאם מראש בטלפון 09-501787 עם אסף.
- ✓ מעוניין לרכוש CD-ROM וכרטיס קול PRO במחיר סביר. שרון, 04-514974.
- ✓ מעוניין לקנות מודם במהירות 14,400 או יותר. נועם, 03-5518444.
- ✓ מעוניין להחליף משחקים חדשים. אבי נגרין, 04-216619.
- ✓ מעוניין להחליף משחקים חדשים כמו: בודד באפילה 2, פוליס קווסט 6, HELL, POLICE QUEST 6, גובלינים 1+2, DUNE 3 ו-מורטל קומבט 2. דודו גנון, 06-793800, באמצע השבוע או 06-973364, בשישי שבת.

הצילו

- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחק מלך האריות בגרסת מחשב, במסך שבו האריה בוגר. רועי מאיר, 03-9329284.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה בהפעלת התוכנה REMOTE ACCESS, בתמורה מוכן לתת משחקים, תוכנות ושימוש ב-BBS חינם. אסף, 09-501787.
- ✓ הצילו צריך עזרה במשחקים, קירנדיה, ק.ג.ב ורובין הוד, בתמורה אעזור במשחקים סם ומקס, יומו של הטנטיקל, לארי ו-DOOM 2. נועם, 03-5518444.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחק פרדי פארקס, בשלב הראשון איך מכינים את התרופה. בתמורה אעזור במשחקים: יומו של הטנטיקל, סם ומקס, אי-הקופים, מסע בחלל 5, יערות הקסם ועוד קווסטים שונים. ברק, 02-435806.
- ✓ הצילו כיצד יוצאים מהיער של המכשפה, בתמורה אעזור במשחקים אחרים. ברק, 03-435806.
- ✓ הצילו אני צריך עזרה דחופה בשרלוק הולמס. אסף לזריס, 08-415980.

לבאג מולטיסיסטם דרושים לתמיכה טלפונית:

פריקים למשחקי מחשב ולומדות לעבודה בשעות אחר הצהריים. נא להתקשר לבאג מולטיסיסטם, ולבקש את טל: 03-5794711.

- ✓ רמקולים + מיקרופון + חוברת הדרכה, במחיר מציאה של 260 ש"ח. אודי או אריאל ברנדר, 03-6734567, לא בשישי שבת.
- ✓ למכירה משחקי מחשב במחיר מציאה, פרי פארקס, קירנדיה 2, אבודים בזמן 1+2, סיימון הקוסם - בעברית. כל המשחקים באריזה מקורית וכוללים חוברת הדרכה. אודי או אריאל ברנדר, 03-6734567, לא בשישי שבת.

מעוניינים

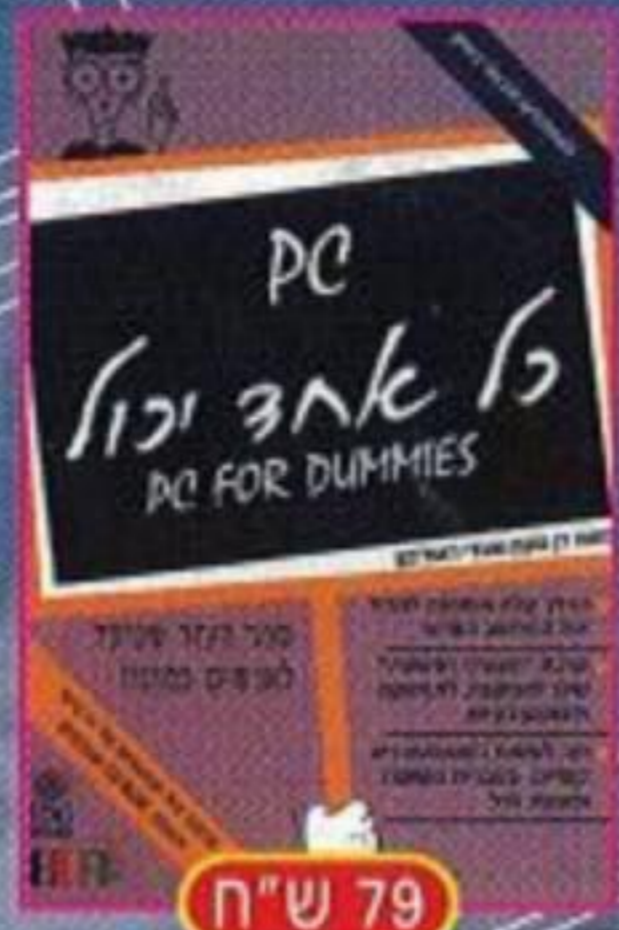
- ✓ מעוניין לשחק ב-DOOM 2 במודם, עם וויזים מאזור חיוג 04 בלבד, ובקצב העברת נתונים מינימלי של 9600 BPS. טל, 04-252887.
- ✓ מעוניין להקים קבוצת LOCK ON בירושלים, המעוניינים מוזמנים להתקשר. יולי, 02-720168.
- ✓ מעוניין להשיג את המשחקים: QG1, QG2, אי הקופים 1 המחודש, אי הקופים 2, שבטי הנמלולים ואקו קווסט. צחי, 02-791215.
- ✓ מעוניין להחליף גיפים מכל הסוגים, בתמורה לגיפים או משחקים. ערן עסיס, 04-457297.
- ✓ מעוניין להתכתב עם בנים/בנות בגילאים 9-12. תחביבי הם: טלוויזיה, מחשבים, WIZ (יפה מאוד!), הרבה מוסיקה ובילויים. יפתח שושן, מושב דקל, ד.נ נגב מיקוד: 85492.
- ✓ מעוניין לקנות סופר נינטנדו במצב טוב + משחקים. נועם, 03-5518444.



- ✓ והרוקח וכן משחק כדורגל של פיפא, כל משחק 65 ש"ח בלבד. בנוסף מעוניין להחליף את המשחקים כוח המחץ והסינדיקט. גלעד דניאלס, 08-236336.
- ✓ למכירה משחקים מקוריים מהארץ ומחולל, כמו כן, למכירה פתרונות רבים למשחקים ישנים וחדשים. אריאל כהן, 09-904560, בשעות אחה"צ.
- ✓ למכירה קלטת מגאסון POWER PRINCE 2 ב-5 ש"ח. עידו, 06-721772.
- ✓ למכירה מסך CGA 4 צבעים + כרטיס + כבל. בנוסף למכירה המשחק סם ומקס, מקורי כולל קודים. נועם, 03-5518444.
- ✓ למכירה כרטיס קול סאונד בלאסטר 2.0 - 100 ש"ח, כולל דיסקטים. בנוסף למכירה בורד MHZ 40 DX 386 - 150 ש"ח, ועוד למכירה משחקים חדשים כמו אלדין, מלך האריות ועוד. אבי נגרין, 04-216619.
- ✓ למכירה MEGA-DRIVE ו-MEGA-CD עם המון משחקים חדשים שאין בארץ. מוכן למכור גם מכל פריט בנפרד. יונתן, 09-570548.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב מהחדשים ובמחירים זולים, לדוגמה: גבריאל, סיימון הקוסם, סינדיקט, סים סיטי 2000, בודד באפילה, ZOO 2, DOOM 2, QUEST FOR GLORY 4, COLONIZE ו-CORIDOR 7. ועוד הרבה משחקים יפים וטובים. דודו גנון, 06-793800, באמצע השבוע או 06-973364, בשישי שבת.
- ✓ למכירה ספרי D&D של חברת מיצוב, ברשותי כמעט את כל הסדרות וכולם במצב טוב. אייבי, 08-243269.
- ✓ למכירה משחקים מעולים ביותר למחשב: חקירה משטרית 4 - 100 ש"ח, סם ומקס - 90 ש"ח, רצח במאימי - 60 ש"ח, אבודים בזמן 1+2 - 100 ש"ח, ו-פרדי פארקס 80 ש"ח. כל המשחקים באריזה מקורית כולל קודים ופתרון מלא. ליאור, 04-9920770.
- ✓ למכירה גיים גיר כולל חיבור לחשמל של 9 ואט, בנוסף למכירה 6 קלטות לגיים גיר. אייל, 03-6313076.
- ✓ למכירה המשחק חלום בלהות בגרסת CD-ROM במחיר 169 ש"ח, אפשרות לטיפים ושמירות של המשחק. גיא מירון, 09-544831.
- ✓ למכירה כל משחקי סידרה בדיסקטים מקוריים במצב חדש. כמו כן מעוניין למכור מודם/פאקס 9600/2400 וכרטיס קול סאונד בלאסטר. אלון, 04-9924578.
- ✓ למכירה סאונד בלאסטר 2.0 של חברת קריאייטיב באריזה מקורית + שני

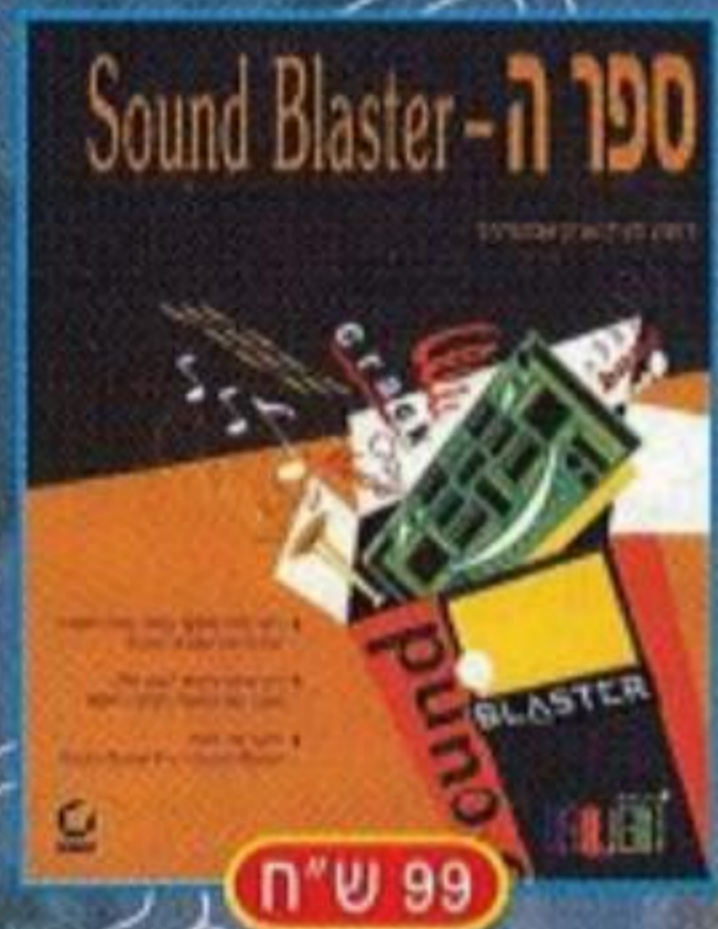
קולקציית PC אוף דה קיף

סדרת כל אחד יכול

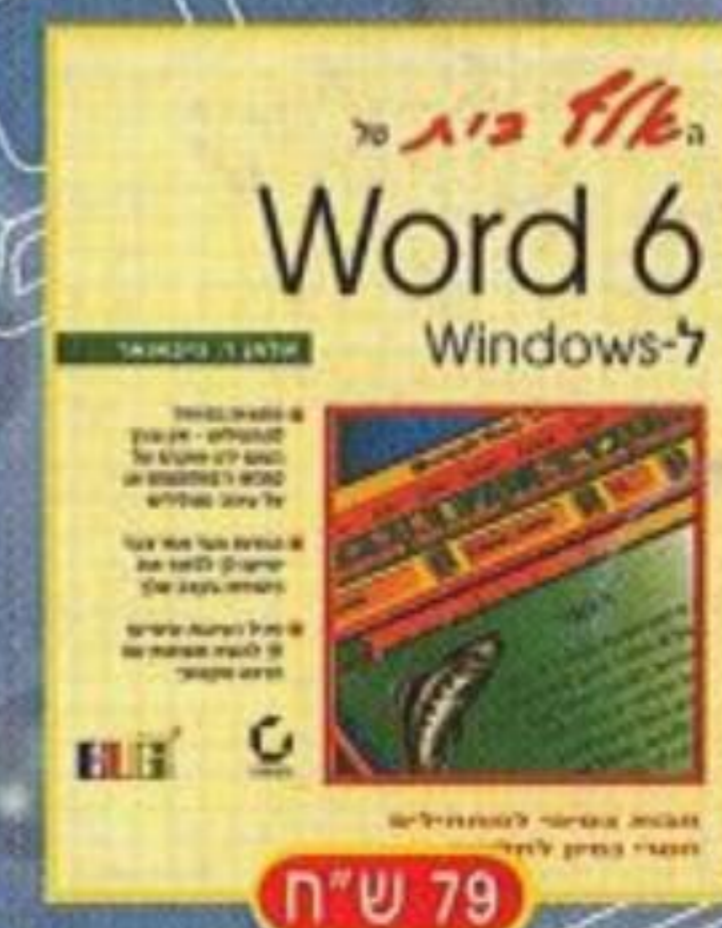
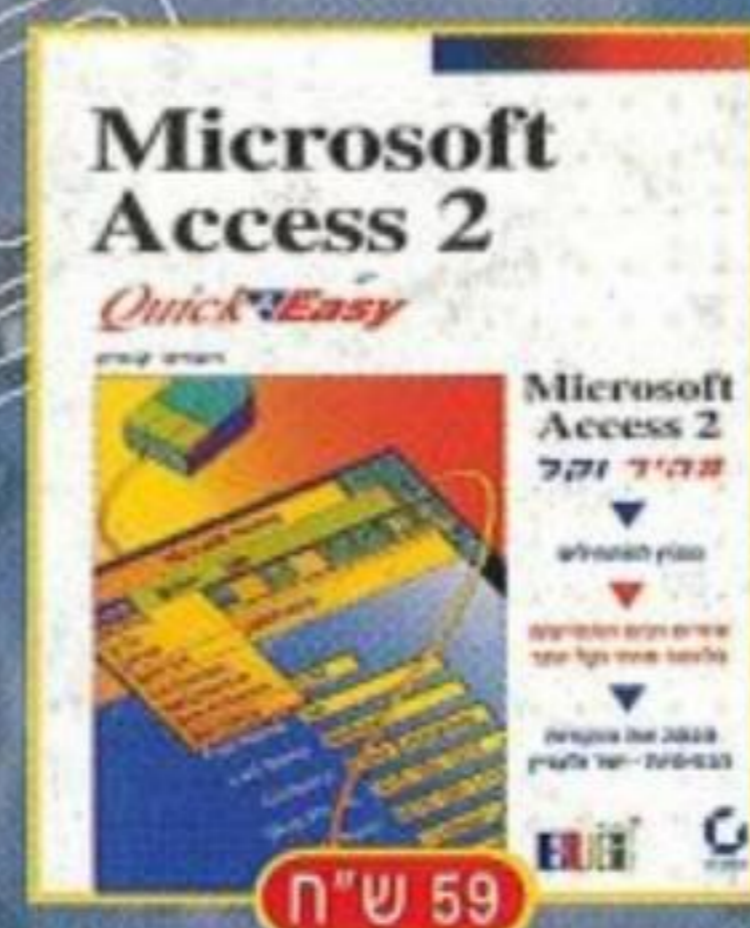
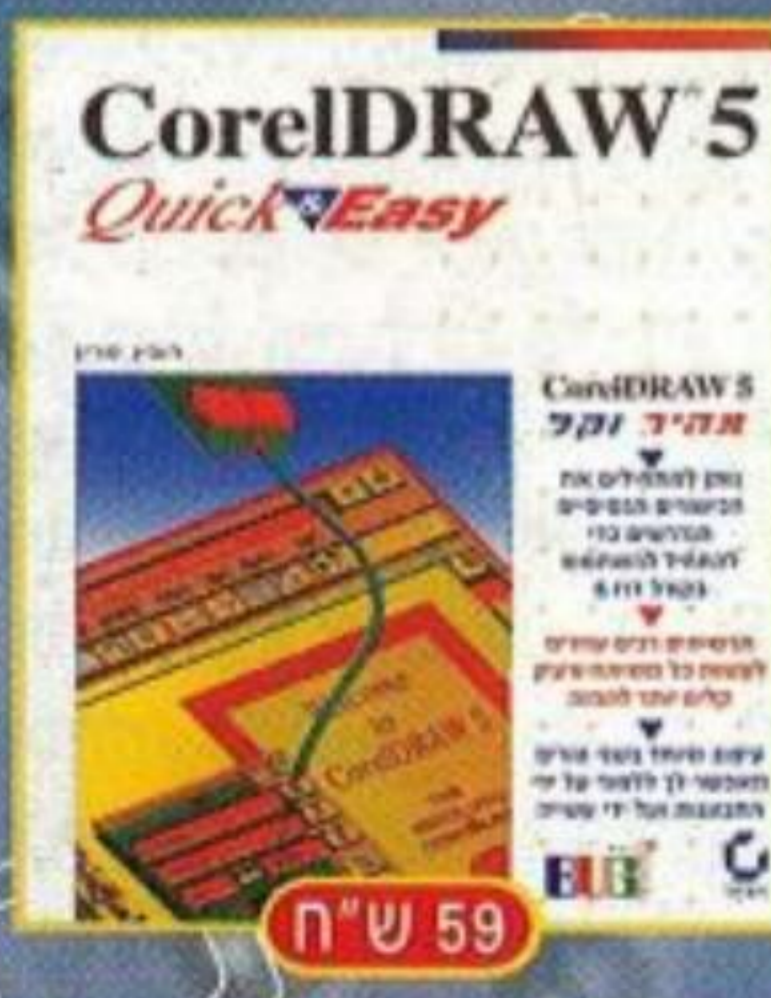


שפות תכנות

מערכות הפעלה



יישומים



להשיג בחנויות המובחרות.

באג מולטיסיסטם ההוצאה לאור. מרכז שיווק כנרת 13 בני ברק טל: 03-5794711