

WIZ



הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סנה ניטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

- תוחלו! מוסף מיוחד של משחקי תפקידים
- בואו! פרטים בעמוד 20
- וואו! נומאד - משחק אסטרטגיה חדש

41
ניליון



04094852
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

משחק המשחקים

כל הפריקים ★ כל הגלדיטורים ★ כל מי שרוצה

פרקי יומיים

בואו להתחרות בטורניר משחקי מחשב
שיתקיים בחול המועד סוכות.

21-23 בספטמבר

פרס ראשון: CD-ROM-SONY
פרס יומי: משחק מחשב



פריק
מסביב למחשב

תוכן העניינים

תלמיד יקר (תלמיד חביב)!

די די, בצחוק. לא נדהוך לכם על היבלות או הילקוטים שכבר עומדים בהיכון לקראת השנה החדשה הבאה עלינו (לטובה?). כבר מזמן שמתם לב שהטור שלי לא יספר לכם מה יש בגיליון מפני שאת זה עושה הטור שמימיני. מה שלי נשאר לעשות הוא להציע לכם עוד הצעות איך לסובב את גלגלי השיניים שבמוח, ואיך על ידי כך להרוויח גם פרסים בדרך.

מסתבר שחודש ספטמבר הוא חודש קלאסי: מצד אחד חוזרים ללימודים, אבל מצד שני תוך שבוע נוחתים החגים ומזכירים שוב את הטעם של יולי אוגוסט. לכן, אני מאמין, יהיה לכם זמן גם לקרוא את וויז, גם לבקש משחקים חדשים כמתנות וגם להרוויח משחק מחשב שיגעוני במתנה. איך? פשוט! אנחנו מחפשים סלוגן (סיסמת פרסום, בעברית) לעיתון שלנו. היא צריכה להיות קליטה, מדליקה, מתוחכמת אבל לא מתחכמת מדי, לא ארוכה מדי, מובנת - בקיצור סיסמה וויזית. זה הכל, עכשיו הכדור אצלכם: קחו את הזמן, קחו דף ועיפרון ותנו ליצירתיות שלכם להשתולל. 3 ההצעות המוצלחות ביותר יצ'ופרו בהתאם.

על המעטפות יש לרשום "סלוגן וויז" ולשלוח לת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114. אז באמת שיהיו לכם לימודים נעימים וחגים נעימים עוד יותר! אה, בטח!!! הכי שנה טובה בעולם, באמת, רק טוב, בריאות וכל השטויות האחרות... ניר צוק

יש זוכה!

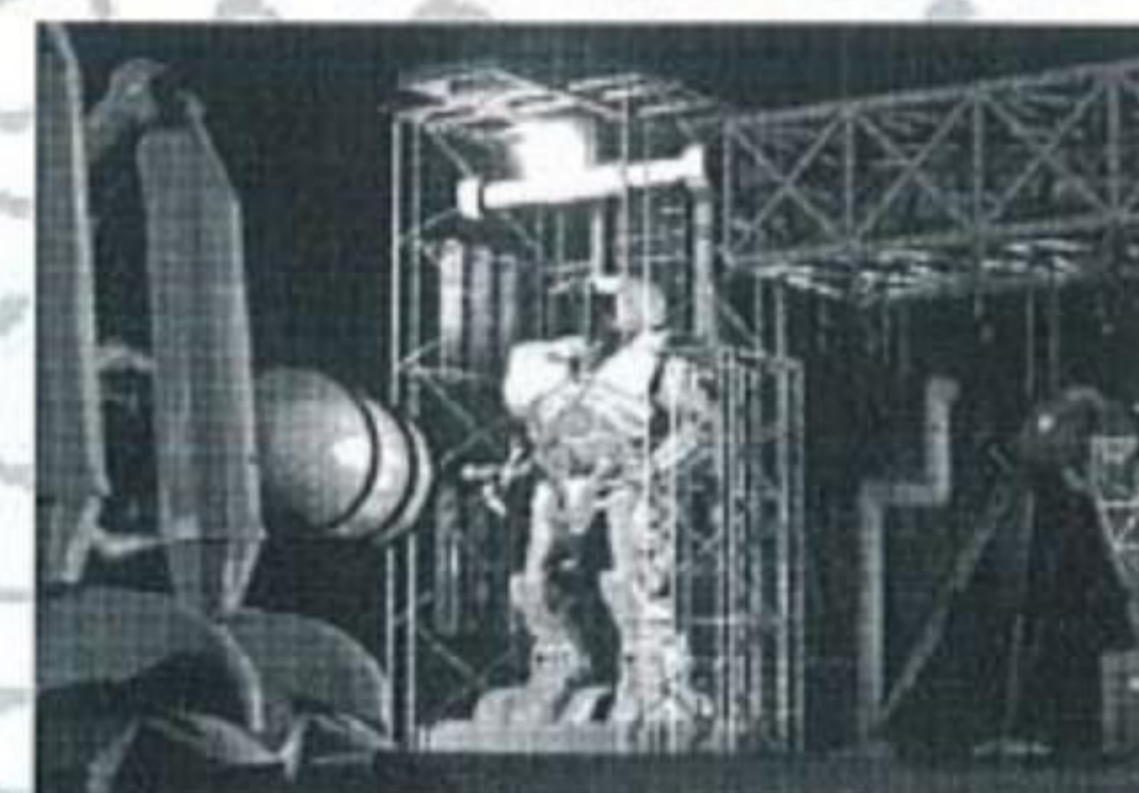
כרגיל הגיעו אלפי גלויות ומכתבים עם תשובות לחידה מהחודש שעבר, אבל כרגיל נאלצנו לבחור רק זוכה אחד. קבלו אותו: אייל שיפר! המשחק "בודד באפילה 2" כבר בדרך אליו, ולאחרים לא נותר לי אלא לומר - אל תדאגו, יהיו עוד חידונים. המשיכו לנסות

גיליון 41: ספטמבר 1994

- 2 ● קומיקס -
- 4 ● חדשות מעבר לאוקיינוס -
- 6 ● PC: פיטר-פן -
- 8 ● PC: חקירה מצולמת: בודד באפילה 2 -
- 10 ● PC: קללת הגייני -
- 12 ● PC: EMPIRE SOCCER -
- 13 ● PC: נומאד -
- 1 ● PC: טיפים -
- 16 ● PC: ICE & FIRE -
- 18 ● PC: הארפון 2 -
- 19 ● PC: הורד -
- 20 ● היחידה הארצית לחקירות הנאה -
- 22 ● PC: קסנובוטס -
- 24 ● פוסטר -
- 26 ● וויזים כותבים -
- 27 ● גיים בוי -
- 29 ● סגה מגה דרייב -
- 30 ● שאלות ותשובות עם ד"ר וויז -
- 31 ● PC: זיכרון גורלי -
- 32 ● סופר נינטנדו -
- 34 ● משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי -
- 36 ● משחקי תפקידים: נסיכי האפילה -
- 38 ● משחקי תפקידים: קסם התווה -
- 40 ● משחקי תפקידים: זימון שדים -
- 42 ● משחקי תפקידים: מטרת דמות -



הגביע הוא שלנו (או של ברזיל) - EMPIRE SOCCER בעמוד 12.



כדור הארץ הוא שלנו (או של הפולשים) - קסנובוטס בעמוד 22.

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

ארביב אסף מאשקלון, אשתר יונתן ממצפה הושעיה, גולדנברג רועי מעומר, כהן עידו מרמת השרון, ליפמן מתן ממכבים, פודינסקי אביטל מתל אביב, הולנדר דרור מתל אביב, בן בסט עמית מתל אביב, לוזון אורן מהרצליה ושגיב רועי ממבשרת ציון.

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * 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, דייוויד קז, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, קובי קרלבוך, רוי מרשל * עיצוב גרפי: סולו קמינר * 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 * BBS: 09-334889

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד. ה-BBS פועל בין השעות אחת עשרה בלילה ועד לשבע בבוקר. מפעילי ה-BBS אינם מספקים תשובות או עזרה במשחקים.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יחזר.

מאת: ד"ר ויז

כרטיסי קול 3D

חייך חדש בצליל ממוחשב



Premium 3-D - צליל תלת-מימדי 16 ביט.



Professional 3-D Upgrade Card

יחידה הניתנת להוספה לכרטיס ה-3-D Premium או לכרטיס עם תקע תואם Wave Blaster, הכוללת את מערכת הסינטיסייזר של Korg. את הדברים היפים הללו ניתן למצוא כבר עכשיו בחנויות המחשבים בארץ ולהתרשם.



Pro 3-D

כמו הקודם, אך בתוספת סינטיסייזר 32 ערוצים של Korg.

חברת Media Vision, היצרנית השנייה בגודלה בעולם מוצרי המולטימדיה - אך הראשונה מבחינה טכנולוגית במוצרים רבים ומיוחדים - הציגה שורת כרטיסי קול חדשים תלת-מימדיים. מדובר בכרטיסי קול 16 ביט התואמים כמוכר לסאונד בלאסטר, אך בנוסף פועלים בשיטת SRS - מערכת איחזור צליל - טכנולוגיה הקיימת במקלטי טלוויזיה יקרים תוצרת Sony או RCA האמריקאית. השיטה פותחה על ידי מעבדות SRS להשמעת צליל בשלושה מימדים, כלומר אינך שומע רק מצד שמאל וימין אלא גם יכול להבדיל האם הצליל נשמע מלפנים או מאחור; כל זה פועל בעזרת שני הרמקולים הרגילים. השיטה אינה דורשת כלי תכנות מיוחדים, ולכן ניתן לשמוע צליל עם עומק גם במשחקים רגילים.

מעבר לצליל המיוחד, Media Vision מראה לנו כי סוף סוף ייתכן ויטתיים סיוט תאימות הכרטיסים. החברה הינה הראשונה שהחלה לשלב בכרטיסי הקול סטנדרט חדש ששמו VESA, המאפשר למפתחי תוכנה ומוסיקה להשתמש בספריית פונקציות מוסיקה עולמית. במלים פשוטות, בקרוב, כדי לשמוע מוסיקה באיכות גבוהה, לא תצטרך לבחור "סאונד בלאסטר או תואם", רק בגלל שהמשחק אינו תומך בכרטיס הקול שלך. אם הכרטיס שלך יפעל בתקן VESA - הרי שתשמע צלילים באיכות אחרת!

אגב, הכרטיסים הללו מכילים בקר CD-ROM בשיטת SCSI2 המהירה ביותר, וחלקם אף מגיע עם רכיב סינטיסייזר 32 ערוצים של חברת Korg - יצרנית סינטיסייזרים מובילה בעולם. ממש כמו במערכות אולפן מקצועיות. קיימים 2 דגמים עיקריים:



Neo Geo CD-ROM

ביפן, ארץ השמש והאלקטרוניקה,

מתקיימת תערוכת צעצועים ואלקטרוניקה (כן, אני יכול לראות את הריר הנוזל מפיכם...) ובכן, Neo Geo של חברת SNK, שדי נעלמה מעולם משחקי הטלוויזיה (אך היא עדיין חברה ידועה במשחקי מכונה עם כמה להיטים), הציגה לראווה את מערכת המשחק הביתית החדשה שלה (אין צורך במערכת הקודמת) המבוססת על תקליטור בלבד. המערכת הוצגה עם כונן תקליטורים

Single speed, אך נציג החברה הבטיח שהיא תוצע למכירה עם כונן מהירות כפולה. מחירה צפוי להיות סביב \$399 ומחיר כל תקליטור משחק כ-\$50. הלהיטים fatal Fury-1 ו-Shodown מתוכננים כמוכר.

Earthsiege

סימולצית רובוטים בסגנון קרב-טכ' מבית Dynamix. פיצוצים הדדיים וקרבות בין עולמות בעזרת מכונות הלוחמה הנראות כרובוטים. במשחק קיימת אפשרות למספר שחקנים גדול בו זמנית!



Project X

ישנם משחקים רבים של ירי בחלל למחשבי PC. המשחק החדש הזה נראה מרשים מאוד, כפי שאתם יכולים להיווכח והוא למעשה גרסה מוסבת של משחק אמיגה. במשחק (שהוא בסגנון משחק מכונה) יש גרפיקה המתגלגלת הצידה עם 5 מצבי צפייה שונים, אויבים מתוחכמים, הוספת כוח והרבה הרבה נשק.



Aztec Zone

משחק הרפתקה המתרחש בממלכת האצטקים. נראה לא רע, אך אין פרטים נוספים בשלב זה.



Scavenger IV

מבית Psygnosis מגיע משחק מהיר של ירי בסגנון הצפייה ב-Rebel Assault. המשחק מלא בקרבות הלל ואפקטים יפים. פסיגנוסיס מאיימת ש"מנוע" המשחק התלת-מימדי יאפיל על Rebel Assault והמשחק מתוכנן לצאת לשוק בחודש נובמבר.



BA-X

חברה נוספת שהציגה הינה Bandai - כיום חברת שיווק הצעצועים הגדולה בעולם שבסיסה ביפן. Bandai הציגה מערכת משחק המבוססת על תקליטור, אך אין פרטים נוספים בשלב זה.



DOOM 2

הגרסה החדשה למשחק שהפך ללהיט בעולם - DOOM 2. במשחק 50 שלבים נוספים לראשון, נשק נוסף והמון מפלצות חדשות. הגרסה הראשונה הופצה כ-Shareware, כלומר מותר היה להעתיק אותה, אך הגרסה החדשה הינה למכירה בלבד ותצא על תקליטור.



AXYS

לשחקנים רציניים המשתמשים זמן רב רצוף בג'ויסטיק וחשים כאבים בפרקים - הנה פתרון מעניין: חברה יפנית בשם Suncom הוציאה ג'ויסטיק למחשבי PC בלבד, בעיצוב מיוחד למבנה כף היד ועם כרית הניתנת לניתוק, אשר עליה משעינים את פרק היד למניעת כאב. מחירו של התענוג הרפואי בעולם כ-100 ש"ח.





מאת: שחף בן-צור

נפתח כמו שבדרך כלל פותחים כתבה על לומדה: מי לא מכיר את פיטר-פן, הילד שסירב להתבגר? דמותו של פיטר-פן

לדוגמה, העיפרון ילך מכוכב לכוכב (כמו קו-נקודה-קו) ויצור את הפתרון ואילו המחק ימחק בתוך האזור של הכוכבים רק את מה שצריך.

המשחק בגרסתו הנוכחית (על תקליטונים), מדבר רק בחלקו והשאר מצריך קריאה (כלומר, עזרה ממבוגר). המוסיקה המצורפת נחמדה ומתאימה לאגדת הילדים, שלא לדבר על הגרפיקה המקסימה.

אורך החיים על המדף, לעומת זאת, יכול להיות קצר בגלל המגוון המצומצם של ההתפתחויות במשחק - אם ישחק בו ילד מבוגר מדי, ייפתר המשחק בקלות וישכב בתוך ערימת המשחקים. ילדים קטנים (בגילאי הגן) יהנו יותר מהאנימציה, מהקולות ומההתפתחויות השונות, מה גם שלרוב משולב הומור

לחטוף את וונדי ולהרוג את פיטר-פן). הסיפור מחולק לסצינות ובכל סצינה נתקל פיטר-פן בבעיה מסוג חדש.

לעזרת פיטר-פן מגיעים 4 חברים שנקראים יחד "חבורת הצבע". החבורה מורכבת ממכחול, עיפרון, מחק ודיו. לכל בעיה שבה נתקל פיטר-פן יכולים להיות מספר פתרונות - את הפתרון יבחר הילד לפי האפשרויות שיוצגו בפניו.

לדוגמה, אם הפתרון יכול להיות על ידי שימוש בעיפרון או במחק, יסתובבו החפצים ויציעו את עצמם. הילד יבחר באחד מהם וישתמש בו.

לכל אחד מהחפצים יכולים להיות גם מספר אופני פתרון שונים (העיפרון למשל



בפתרונות, כגון מחיקת מכנסי הפיראט על מנת להבריח אותו מבושה.

פיטר-פן הוא משחק קליל, מתאים לילדי הגן ויכול לספק אף יכולת שליטה בעכבר - דבר החשוב מאוד כאשר נכנסים לעולם המחשבים, וזאת תוך שילוב של סיפור מוכר שאפילו ילדי הגן נתקלו בו לפחות פעם אחת, ואנימציה טובה מאוד.

יכול לתת לילד לבחור בין כמה סוגי פתרונות לאותה בעיה וכך גם שאר הכלים).

האפשרות לפתרון שונה בכל פעם תוביל גם לתגובה שונה של החפצים בכל פעם, אבל בכל מקרה הסצינה תיגמר וכך כל המשחק, ובאותה נקודה - הדרך לאותו פתרון משתנה.

המשחק עצמו מיועד לילדים הקטנים במיוחד אשר יודעים להפעיל מחשב, אך צעירים מדי כדי לקרוא או לבצע פעולות מסובכות הכוללות מקלדת. המשחק מתנהל בסדר מסוים כאשר פתרון מוביל לפתרון והילד שולט במשחק דרך העכבר. השימוש בחפצים נעשה גם הוא דרך העכבר, וכדי להקל על הילד מוקף הפתרון בכוכבים כאשר בהתאם לכלי הנבחר יש לבצע את הפתרון בסביבה הנכונה.

הופיעה כבר לפני מאה שנה בספר ילדים, ומאז כיכב באין-ספור סרטים (שהמפורסמים מביניהם: פיטר-פן של דיסני ו-"הוק" של שפילברג), הצגות בארץ ובחו"ל וסדרות טלוויזיה.

הסיפור הבסיסי הוא תמיד אחד: שלושה ילדים מאנגליה - וונדי, ג'ון והנרי - פוגשים את פיטר-פן בחדרם ועפים איתו לארץ לעולם-לא, שבה לא מתבגרים, ושם יש פיראטים, אינדיאנים, תנין מתקתק ופיות. פיטר-פן גונב את מפת האוצר ממנהיג השודדים - הוק. הוק שרוצה להחזיר לעצמו את המפה ינקוט בכל דרך אפשרית כדי לקבל אותה בחזרה. סיפור הלומדה מתחיל בנקודה זו ומתחלק ל-3 מערכות, כשבכל אחת מהן מנסה הוק להשיג את המפה בצורה אחרת (לחטוף את בת ראש שבט האינדיאנים,

ציונים

סוג: לומדה

גרפיקה: * * * * *

צליל (כרטיס קול): * * *

כיף: * * *

כללי: * * * *

שווה את המחיר? לילדי הגן בלבד.

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 שהדרך 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 ספטמבר ברשת חנויות באג

20% הנחה למנויי WIZ עם הצגת כרטיס חבר
 תלוש זה מקנה הנחה של 20% בעת רכישת משחקי מחשב של באג או מיראג' ברשת באג בלבד. * יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
 ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
 טל': 03-5794711, 03-5702654
 ברצוני לחתום על מנוי לווז.
 14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
 שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

רשימת מתנות משחקים ל-PC

- השבלונים
- אולטימה - הדרך לתהום
- הסוד האפל
- בעקבות אקסקליבר
- לוחמי המערות
- ק.ג.ב.

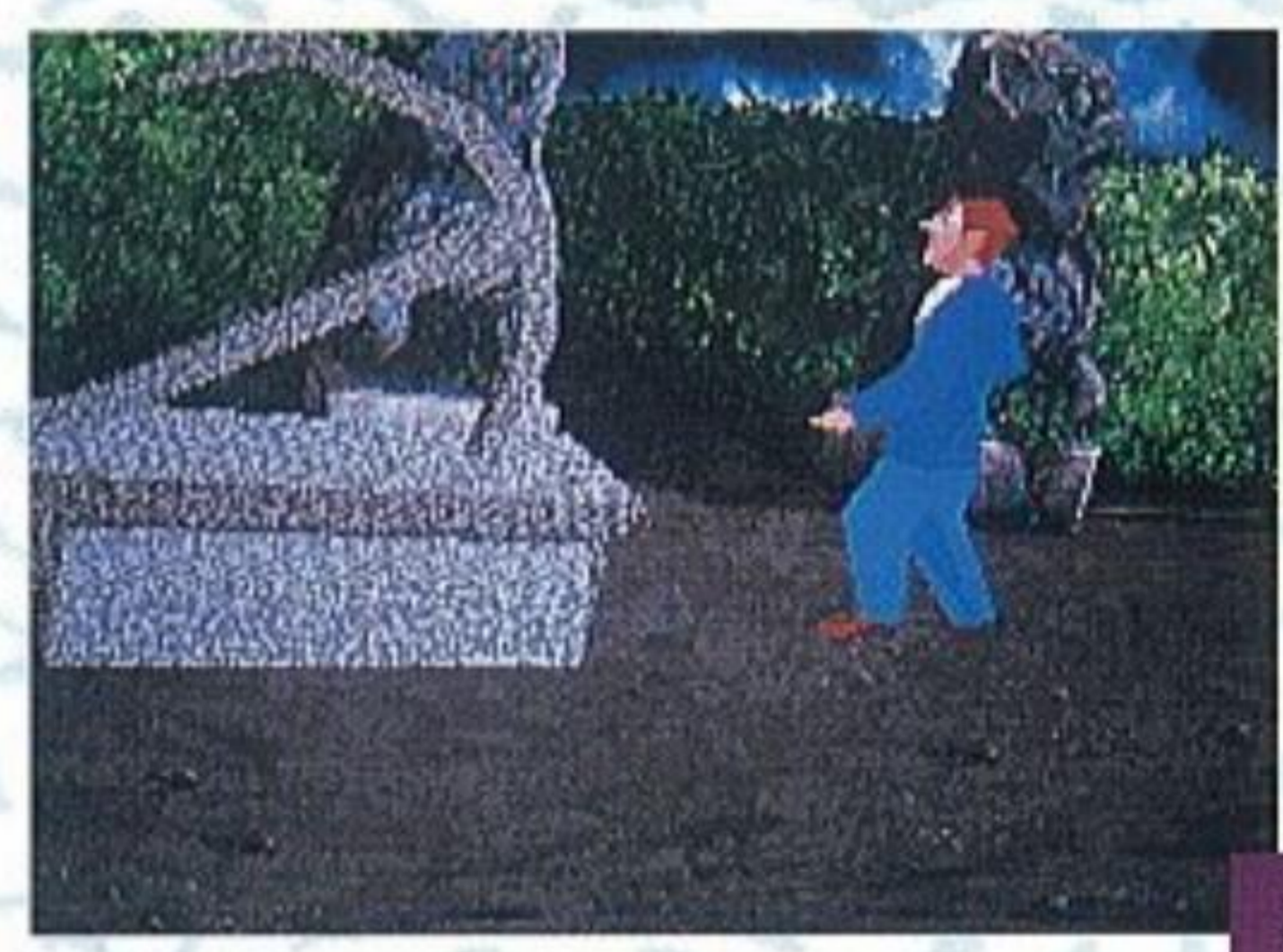
(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

- אני מנוי חדש/ה
- אני מחדש/ת
- שם משפחה ופרטי
- תאריך לידה
- רחוב
- עיר
- טלפון
- מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____
- מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.
- מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.
- הוראת חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראלכרט / דינרס (הקף בעיגול) שם בעל הכרטיס: _____ כתובת: _____ טלפון: _____ מספר ת.ז.: _____ בתוקף עד: _____ מספר כרטיס: _____ חתימת בעל הכרטיס: _____ הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

II

בודד באפילה

הנה עוד אחד מהמשחקים הנפלאים שיצאו לאחרונה. שוב יוצא הבלש הבודד למשימה. הפעם כל העסק מתחיל בילדה קטנה שנחטפה בכדי להשתמש בתום הנעורים שלה, כדי לטעון אנרגיות חדשות בקבוצת שודדי-ים עתיקים. אנשים רבים כבר איבדו את חייהם באותה אחוזה נידחת שעל הצוק, והפעם האל-מתים חמושים גם בנשק חם, לכן אתה צריך לדעת איך להשתמש בנשק אוטומטי. לשם שינוי, בהמשך זה יש גם קטעים של גרפיקה על כל המסך, והפעם אתה לא רק חזק אלא גם קטן - יש לך הזדמנות לשחק ילדה בת 4. צא אל הבדידות - האפילה מחכה.



1

עוגן הרם - הפתעות מחכות לך בהמשך...



3

חרב, תיבה, מזבח - יהיו גם מפלצות.



2

רק קלף אחד יעזור לך במשך המשחק.



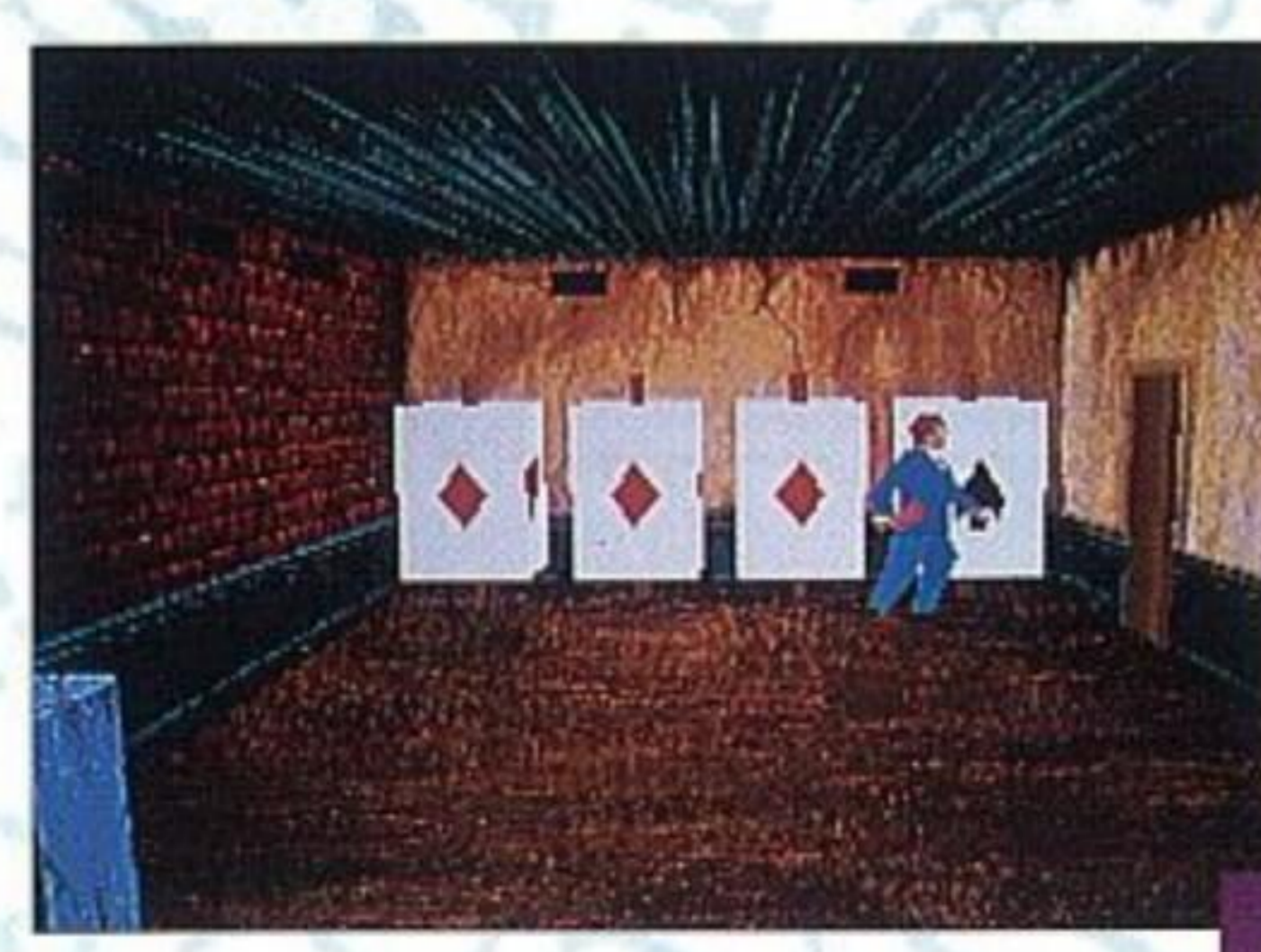
4

משוך לו ביד, אולי יפתח משהו.



5

לשומר הזה יש עצבים קצרים - אם תשתמש במוט אולי גם חיים קצרים.



6

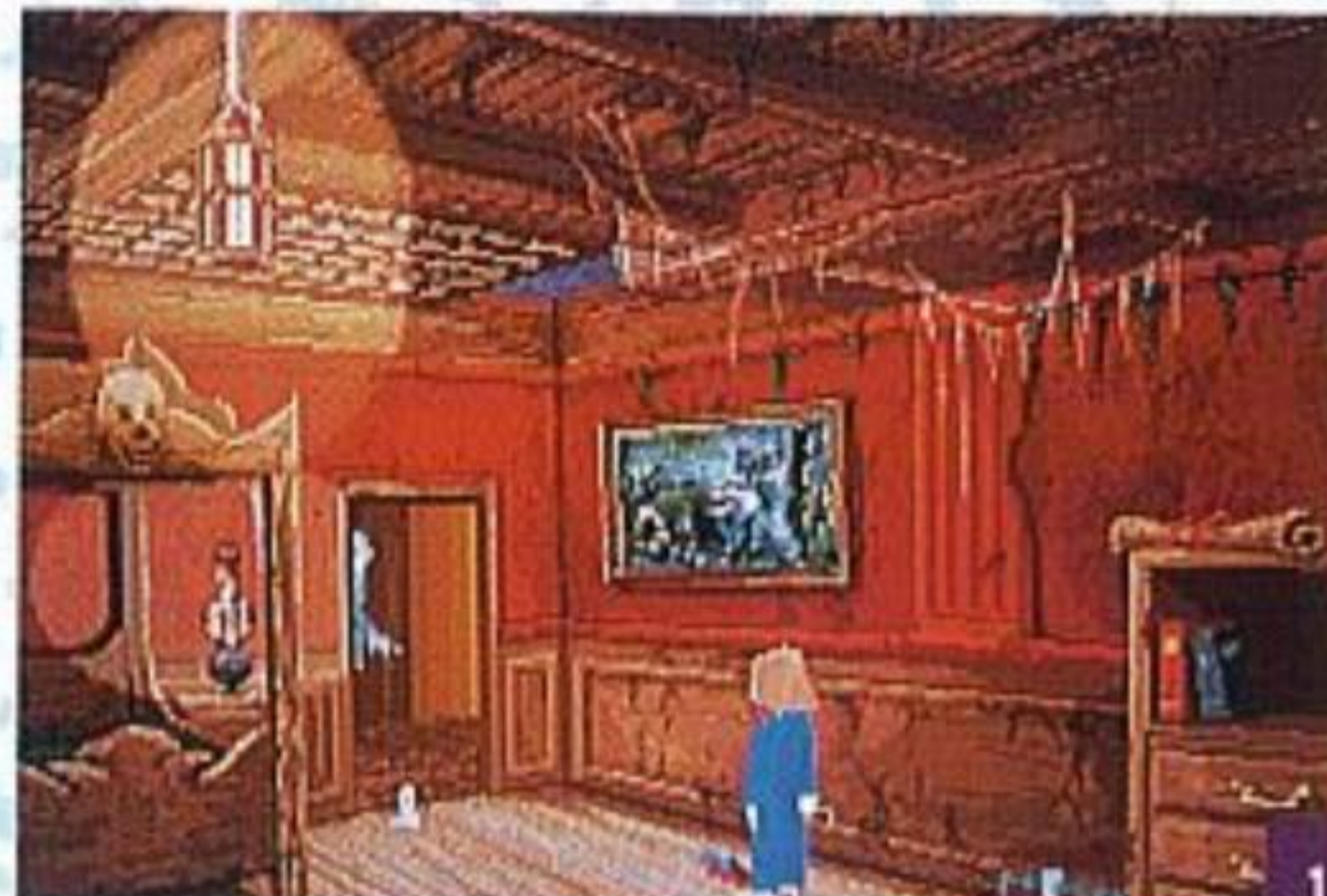
נחש איזה קלף חסר פה...



חקירה מצולמת



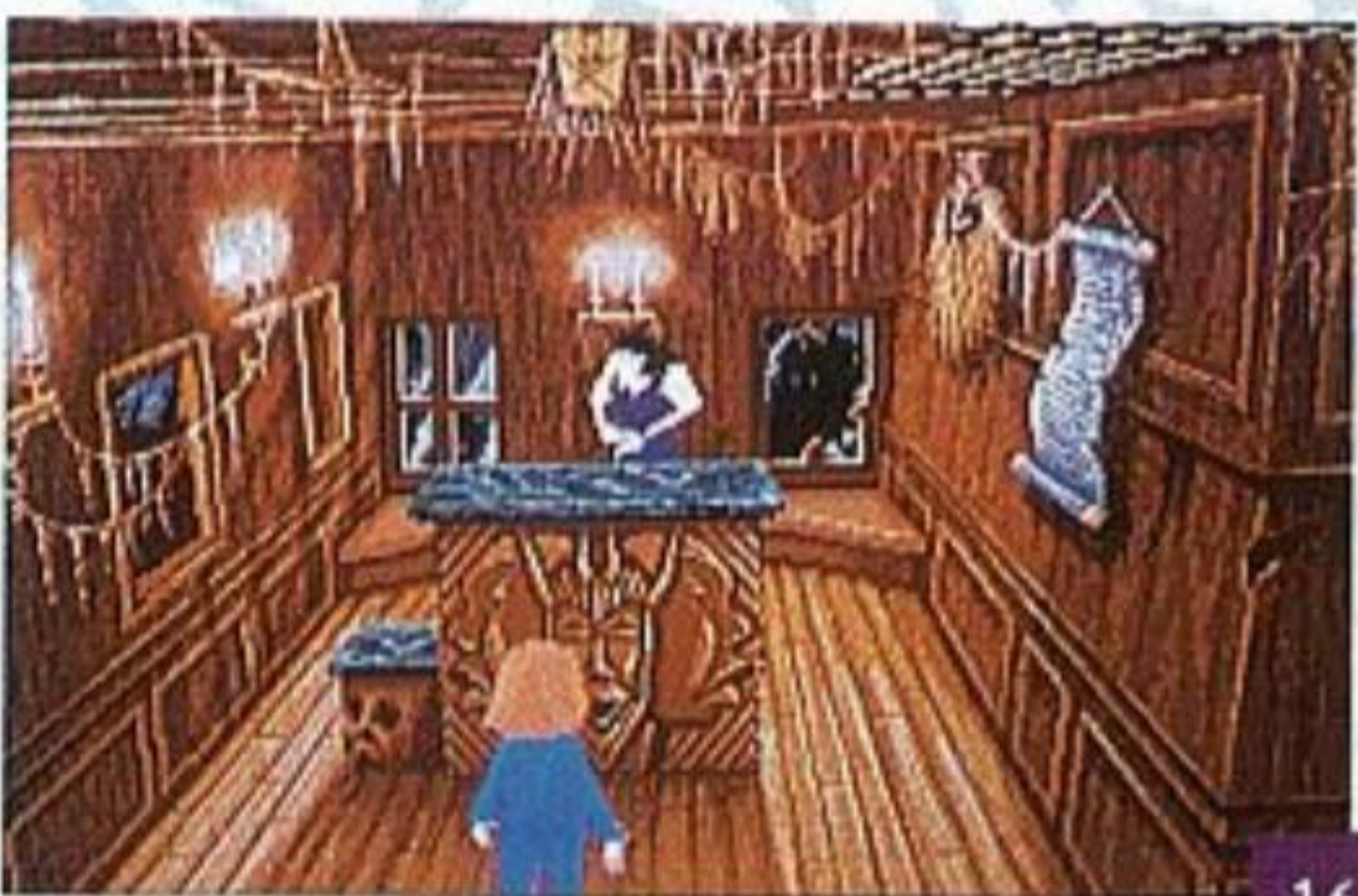
15 השיטה הקלה ביותר לנקות חדר מלא בפירטים.



11 קטנה, אבל יודעת להשתמש בתותחים.



7 אם תדרוך על המשטחים הכהים, נפטון ירה בך חץ מתביית.



16 נפנוף קטן עם רגל תרנגולת - ותהנה מזיקקי דינור.



12 זהו המבט כשמביטים מלמטה - בטח כבר שכחת איך זה נראה מהזווית הזו.



8 נגד חרב יש להשתמש בחרב.



17 אתה חייב להיות זריז כדי לנצח באוויר, אחרת...



13 אם תדע היכן לשים את המקל יהיה לך מקל קסמים.



9 אם יש לך את הסונפון שלו - הנחשים כבר יטפלו בו.



18 נצח את שתום העין ועזור לילדה לברוח. עכשיו כל מה שנשאר זה ליהנות מהחצגה.



14 זהו השלב בו הגדולים צריכים לדאוג לקטנים.



10 ילדה קטנה - שימי לב לחפץ שבאמצע הסיפון.

Al-Qadim

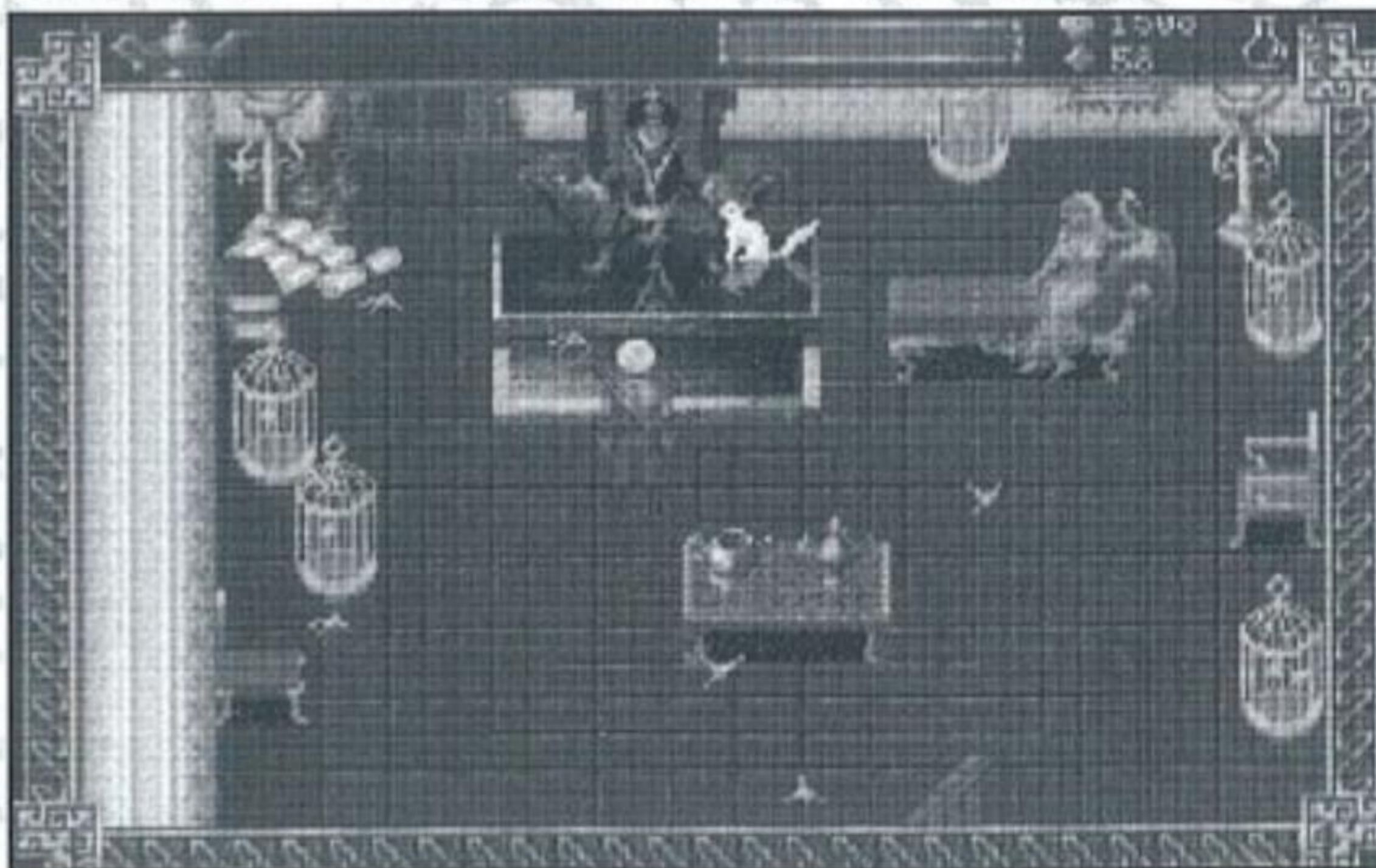
קללתו של הג'יני

ומכילה כמה פניות, הרבה תת-עלילות והפתעה אחת או שתיים. המשחק מושך דיו בכדי להחזיק אותך דרוך עד הסוף, וכולל את כל האלמנטים הקלאסיים של משחקי תפקידים - עלמות בצרה, קוסמים רעים וקסמים - וכך גם ג'ינים, שטיחים מעופפים, גמל ועוד אביזרים אוריינטליים.

אבל הסיפור אינו רציני במיוחד. יש כאן גם כמה רגעים רציניים, אך בסך הכל זוהי עלילה קלילה, ואין ספק שזו הקלה רצינית אחרי שמשחקים במשחקים הדרמטיים ואפילו הטרגיים של ULTIMA.

היופי ב-AL-QADIM הוא שכל כך קל להיכנס אליו. אתה לא צריך להיכנס לתהליך הבנייה של השחקן, כל מה שעליך לעשות הוא לבחור לו שם. כך תוכל להיכנס ישר למשחק מבלי כל טרחה ולהתחיל בפעילות. הבעיה היחידה היא שכמה מכם (או מכן) יהיו קצת מאוכזבים מכך שאין כאן אפשרות לשחק דמות נשית, אבל זה פשוט לא יתאים לעלילה - AL-QADIM הוא עולם שבו גברים הם גברים ונשים לובשות רעלות על הפנים ומתחבאות -

הטובות. הרבה משפחות חזקות ב-AL-QADIM שולטות בג'ינים וכך קרה שהג'יני של משפחתך יצא משליטה, והטביע את האוניה אשר בה היה הכליף עם בתו וגם האח שלך, TARIK. למרות שהצלת את כליף על החוף אליו הוא נשטף,



הכליף חושב שפעילות הג'יני הוזמנה על ידי משפחתך ומשליך את כולם מייד לכלא. הדבר היחידי שמחזיק אותך מחוץ לצינוק היא העובדה שאינך יודע לשלוט על הג'יני ולכן אתה כנראה חף מפשע. במקום זה מגרשים אותך מעירך ZARATAN, אך אתה חופשי לגלות מה גרם לג'יני לפעול כפי שפעל. העלילה מתפתחת במהלך המשחק

מאת: דוד אידלס

המשחק AL-QADIM מהווה נקודת מפנה עבור חברת SSI. למרות שהוא מבוסס על אחת מסדרות ה-AD&D, הוא איננו מוטרד מנקודות כוח וכל הסטטיסטיקות האחרות (הן בכל זאת נמצאות כאן, אך אינן מפריעות למהלך המשחק), ובכך משמש כמשחק תפקידים היכרותי מושלם. הוא גם לא שקוע עמוק בממלכת האורקים, הגובלינים והאלפים. לא שאנחנו שונאים אותם, אבל הם צצים במשחקי תפקידים באופן כל כך סדיר, שזה נחמד להתרחק מהם לפעמים. גם לנו מגיע חופש.

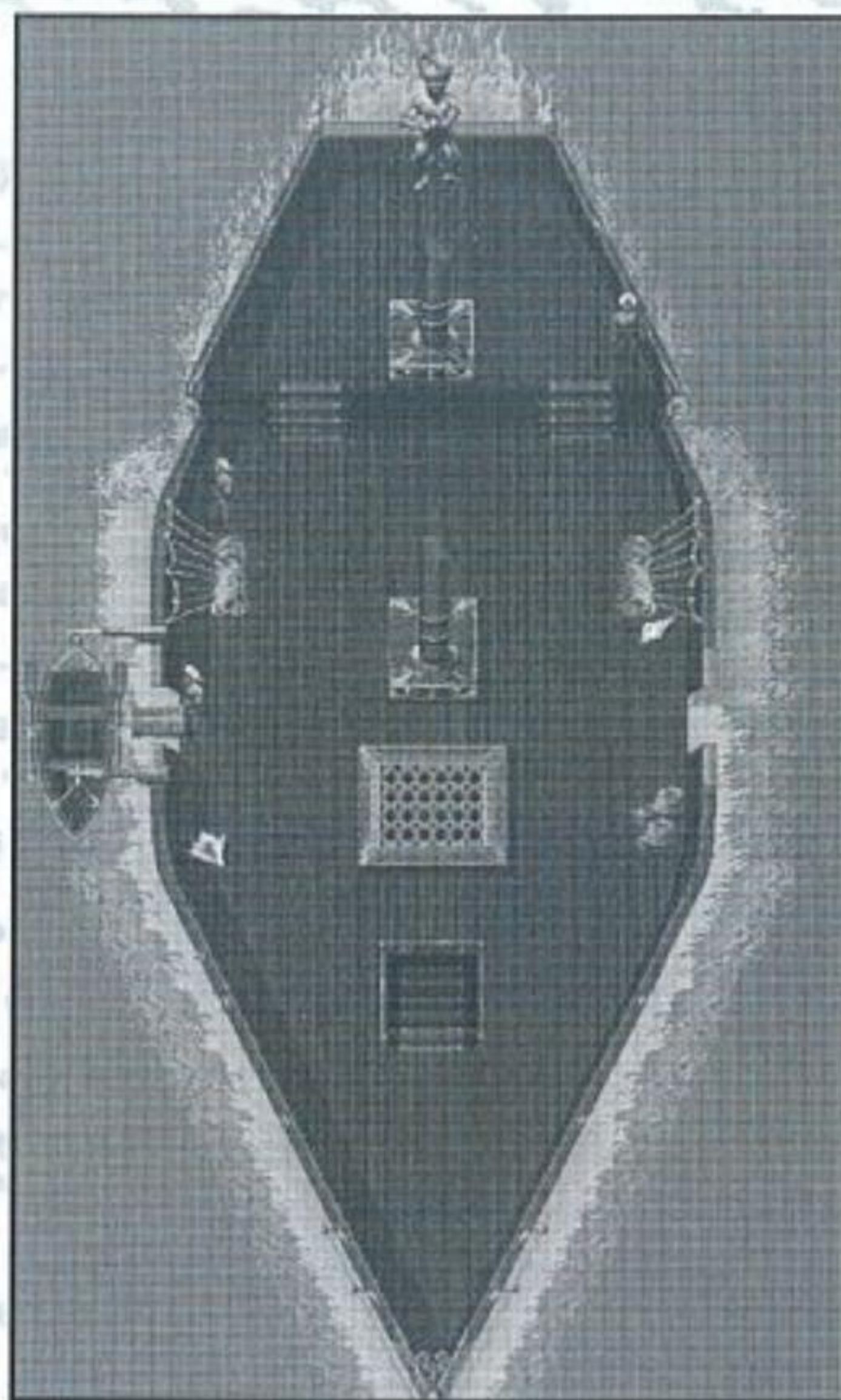
כשהוא מבוסס על העולם של סיפורי אלף לילה ולילה, המשחק עוקב אחרי הרפתקאותיו של בן למשפחת AL-HAZRAD שאיבדה את כבודה. בתחילת המשחק הדמות שלך (בוא נגיד שזה אתה) סיימה אימונים מפרכים אשר יאפשרו לה להיות קורסר (לוחם ימי). עם הכבוד הזה באה גם הצעת נישואים לבת הכליף היפה - משהו שכל איש צעיר, אפילו אם הוא טיפש מוחלט, לא יכול לסרב לו. לרוע המזל התרחש אסון בו ברגע שאתה מגיע הביתה כדי לספר על החדשות



לעשות לעתים תכופות בכל מקרה). המשחק יסתיים גם במקרה שנתפשת בזמן שעשית משהו שאסור לך לעשות, כמו להיכנס לחלקים מסוימים של ארמון הכליף או במהלך גניבה. בשני המקרים ישאירו אותך להירקב בכלא.

המשחק מתקדם בקצב סביר - לעולם לא תיתקע באופן מוחלט, אך בהחלט תצטרך להשתמש בראשך בכמה מקרים. יש כאן חמש דרגות של קושי המשתנות החל מקל מאוד ועד לקשה מאוד, לכן תמיד תוכל למצוא לך דרגה מתאימה. יכול להיות שהמשחק יהווה יותר אתגר לשחקן מתחיל מאשר לשחקן מנוסה של משחקי תפקידים, אבל בכל מקרה אי אפשר להתנתק ממנו, הוא מאוד מושך. הגרפיקות מלאות צבעים ורובגוניות ולמרות שהאנימציה איננה קרובה לריאליות של משחקי ULTIMA VII היא בכלל לא רעה. המבט על השטח הוא משהו בין מבט איזומטרי למבט מלמעלה, והדמויות כלל לא נמצאות באותו מבט - לכן נראה לפעמים כאילו הן שוכבות על הצד בחול. אתה תתרגל לזה עד שלא תבחין בזה בכלל.

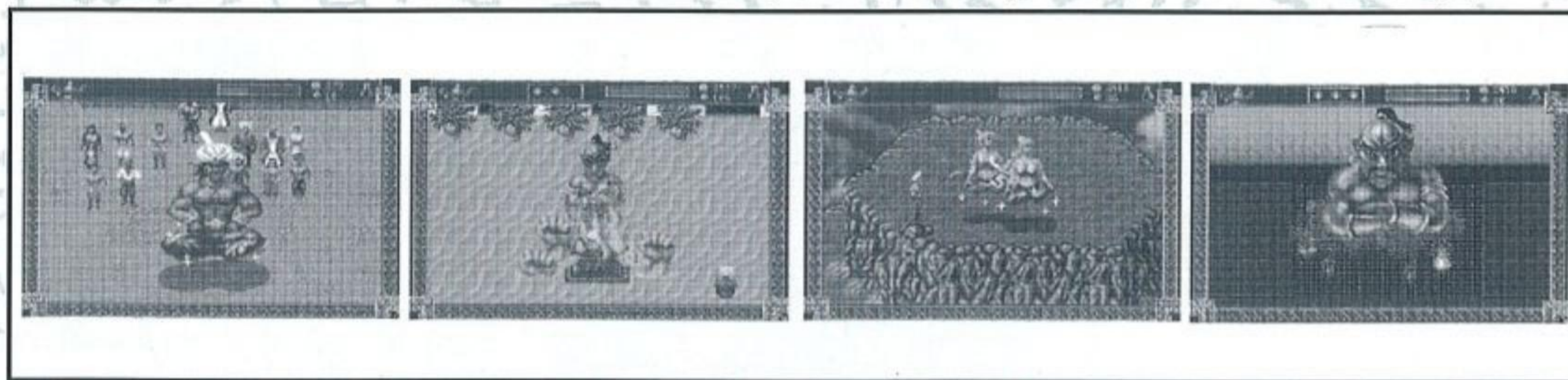
הקולות גם הם די טובים למרות שהם לא ממש מדהימים כפי שמובטח על



הריפוי יעזרו לך, אך יש גם שיקויים של כוח ענק, חסינות מפגיעות והגנה אשר יוכלו להקל את הקרב עבורך. כמובן, אם נקודות הכוח שלך הגיעו לאפס אתה מת, וזהו סוף המשחק (אלא אם כן שמרת את המשחק - מה שאתה חייב

תרצה או לא תרצה, תרצי או לא תרצי. השליטה גם היא קלה מאוד. השימוש בעכבר זו האופציה הטובה ביותר, אך יש אפשרות להשתמש גם במקלדת וג'ויסטיק. הכפתור הימני שולט בתנועה, בזמן שהשמאלי משמש לפעילות כמו לחימה, דיבור עם אנשים ופתיחת דלתות. הפעילות מתאימה תמיד לחפץ עליו לחצת. אם לחצת למשל על הדלת, אתה תמיד תנסה לפתוח אותה, בזמן שאם לחצת על מפלצת אתה אוטומטית נכנס לקרב עמה.

בקרב אתה בדרך כלל משתמש בסקימיטר, (חכה ותראה מה זה) זוהי מתנה מאביך והוא בעל 'אינטליגנציה' משלו - לכן הוא לעולם לא יאפשר לך לפגוע בדמות טובה. כדי להרביץ, עליך ללחוץ על הכפתור השמאלי של עכבר ולסובב את הסקימיטר בכיוון אליו אתה מסתכל. אתה מתחיל עם מהלך קרבי אחד, בלבד, אך ככל שתתקדם במשחק ותצבור ניסיון, אתה תבקר את אומן הלחימה ב-ZARATAN אשר ישמח ללמד אותך מהלכים חדשים. יש בסך הכל שלושה מהלכים המיוצגים כיהלומים בחלק העליון של המסך. ככל שתרבה להחזיק את הכפתור לחוץ, ידלקו לך יותר יהלומים והמכה שלך תהיה יותר ויותר חזקה. לרשותך עומדת גם רצועת קלע



האריזה. הם בהחלט נעימים. בכל מקרה, המוסיקה מתאימה ולא עולה לך על העצבים וזה מה שבדרך כלל רצוי וצריך. המשחק AL-QADIM הוא משחק שאפשר ליהנות ממנו מההתחלה ועד הסוף, עם המון אקשן ועלילה מצוינת בכדי לתמוך בו. הוא כולל קטעים של משחקי מכונות כמו מעבר בין חצים, אך להבדיל מ-ULTIMA VIII בו ניסו לעשות את אותו דבר, כל כך קל לשלוט כאן בקטעים האלו והם מוסיפים למשחקיות במקום להוריד ממנה. המשחק מתאים מאוד לשחקן מתחיל אשר עוד לא נתקל במשחקי תפקידים, אך גם לשחקנים מנוסים הוא יביא הקלה מבורכת. הוא אינו עמוק או בעל משמעות באיזו שהיא דרך, אך למי בכלל איכפת? יש לו הומור טוב.



שבעזרתה תוכל לקלוע אבנים ובקבוקים מיוחדים. בתוך הבקבוקים נמצאים קסמים שונים המדורגים החל מחצי אש ועד לחיזוי רעם. את הבקבוקים הנ"ל ניתן לרכוש בחנויות, אך אתה תמצא אותם חבויים גם בתוך תיבות ואגרסלים. בכדי להשתמש ברצועת הקלע יש צורך להפעיל תפריט, להיכנס למסך הנשק ולבחור בבקבוק הרצוי. ברגע שתחזור למסך הראשי לחץ על הרווח. חשוב לומר כי ברגע שאתה נכנס לתפריט כל הפעילות נעצרת, לכן תוכל לרפות את עצמך, לקרוא מגילות או להכין בקבוק מבלי לחשוש שיהרגו אותך.

נקודות הכוח שלך מוצגות על ידי מחיצה בקצה העליון של המסך, ובכל פעם שתחטוף מכה היא תצטמצם. שיקויי

empire SOCCER 94



PC

אחד מהם יש ארבע קבוצות. השליטה בשחקנים היא לא קשה, אך לוקח זמן עד שמתרגלים למשחק. רצוי לתרגל משחק מסירות, מפני שזוהי הדרך הקלה למצוא את הגנת היריב במצב מביך ולהבקיע שערים. תשאלו את דני דבורין ואת מוטליה שפיגלר...

הגרפיקה במשחק טובה מאוד יחסית למשחק כדורגל. הקול במשחק הוא די טוב, אך יש מקום לשיפורים. המשחק מבטיח הנאה לאורך זמן ותמיד תוכל למצוא בו אתגרים. כמו לנצח את בראזיל עם נבחרת ארצות הברית בתוצאה 5:0. תוכל גם להתאמן בו ואז לצאת למגרש שבשכונה ולהראות לכולם מי פה הרומארי האמיתי.



מגרעות שהיו קיימות במשחקים הקודמים, כדי להקנות לנו תחושה של מונדיאל אמיתי. והנה עיקרי השיפורים: קודם כל הם הגדילו את דמויות השחקנים. בהרבה משחקי כדורגל דמויות השחקנים היו קטנות מאוד, ודבר זה פגם בהנאה. כאן רואים כל שחקן היטב.

שיפור נוסף הוא הוספה של בעיטות מסובכות, בעיטות מספרת ותרגילים נוספים, שאפילו רומארי, סטויצ'קוב ורוברטו באג'יו לא היו מתביישים בהם. עוד שיפור הוא שבסוף כל מחצית מופיעה טבלת סטטיסטיקה, שבה רשום איך נחלקה החזקת הכדור (באחוזים), כמה בעיטות לשער בעטה כל קבוצה, כמה קרנות היו לכל קבוצה, כמה עבירות ביצעה כל קבוצה וכיוצא בזה. מה עוד? לכל קבוצה יש תרגיל מיוחד, שהיא יכולה לבצע. אתה בוחר את התרגיל המיוחד (יש שישה תרגילים מיוחדים), וכאשר מספר השחקן מהבהב, הוא יוכל לבצע את התרגיל המיוחד הזה. דוגמה לתרגיל מיוחד היא הבעיטה המהירה - כאשר אתה לוחץ על הכפתור השני, השחקן מסתובב "ויורה" טיל שטוח לכיוון השער. יש כאמור עוד 5 כאלו, לכו תראו!

במשחק עצמו משתתפות 32 נבחרות וביניהן ניתן למצוא את הנבחרות הטובות בעולם: גרמניה, בראזיל, איטליה, הולנד ועוד. אתה יכול לבחור באימון, משחק רעים או באליפות עולם, שמתנהלת במתכונת האמיתית: שישה בתים שבכל

מאת: קובי קרליבך

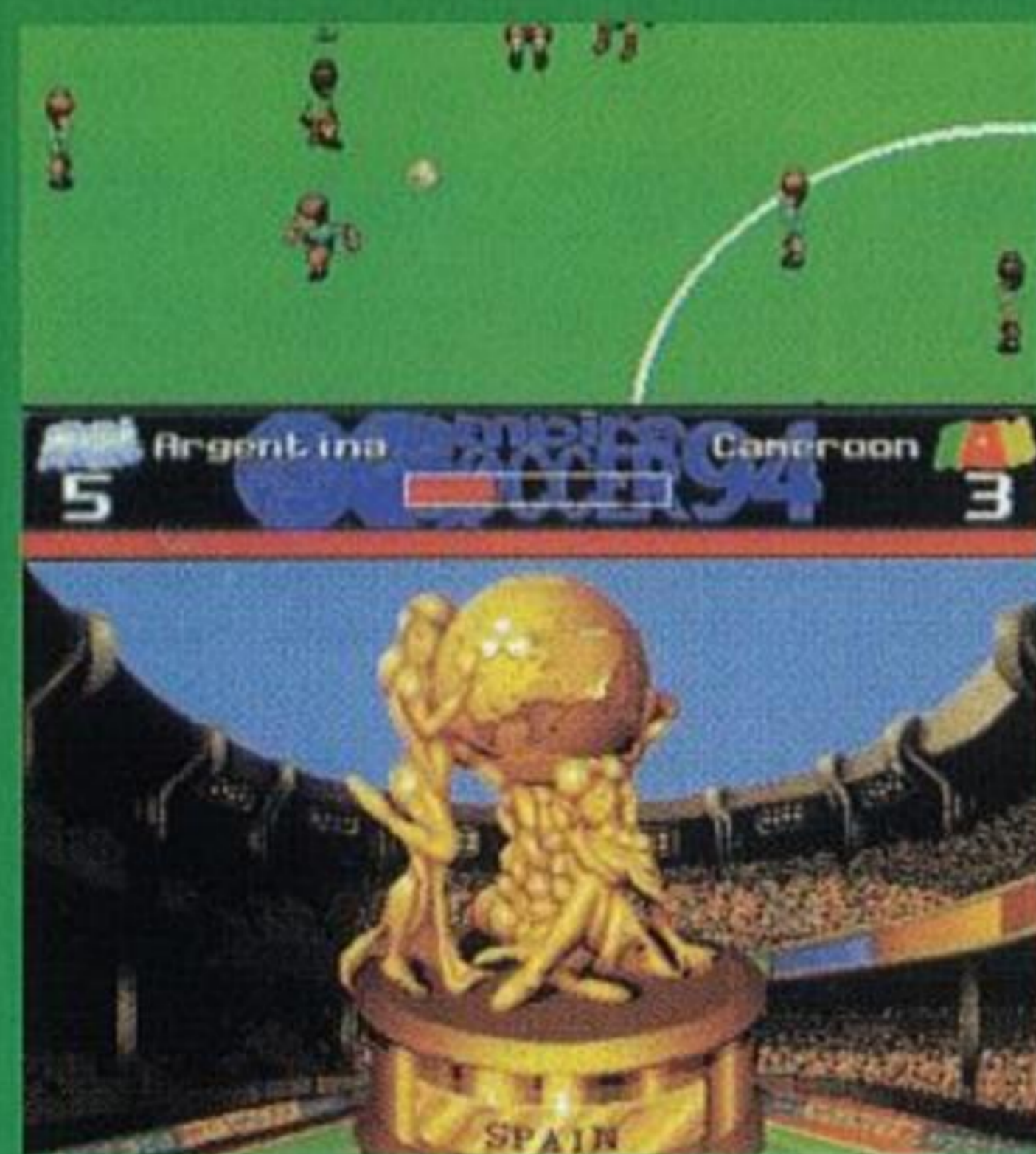
מידי שנה בשנה יוצאים ל-PC הרבה משחקי כדורגל. הדבר נכון במיוחד השנה, 1994, מכיוון שהשנה התקיים המונדיאל, שהוא תצוגת הכדורגל הגדולה ביותר בעולם. כולנו ראינו את בראזיל מנצחת וכולנו (כנראה) שמחנו. עכשיו הזמן לשחזר את כל העניין על מסך המחשב.

המונדיאל הוא חגיגת כדורגל בינלאומית, שבה ניתן לראות את מיטב השחקנים והנבחרות של התקופה הנוכחית. בין שלל המשחקים

הנמצאים כיום בשוק (למי שתוהה, אין הכוונה לשוק הכרמל) ניתן למצוא גם את EMPIRE SOCCER 94. ה-EMPIRE SOCCER הוא משחק כדורגל חדש של חברת EMPIRE SOFTWARE, והוא מאפשר לנו, השחקנים, לטעום את הטעם של אליפות העולם ולבצע תרגילים, שאף פעם לא הצלחנו לבצע במגרש של השכונה.

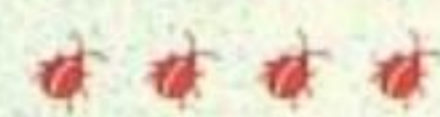
בניגוד לשאר משחקי הכדורגל, שבהם אפשר רק לשחק, ממשחק זה אתה יכול גם ליהנות - ומאוד. זהו משחק מצוין ולפי דעתי, אחד ממשחקי הכדורגל הטובים ביותר שנוצרו למחשב אי פעם. אחד מהדברים המפתיעים במשחק (בנוסף לביצועים המדהימים שלו כאמור) הוא שהמשחק תופס מעט מאוד זיכרון - פחות מ-1MB, ודבר זה מראה לנו שניתן ליצור משחק מרשים מאוד שלא תופס הרבה זיכרון. זהו יתרון משמעותי, מפני שהיום בעיות של חוסר זיכרון הן נפוצות מאוד ומשחק כזה, שתופס מעט זיכרון, הוא מצרך רב ערך שראוי שיהיה נפוץ יותר, כמו שכבר קראתם בכתבות אחרות לגבי משחקים גדולים במיוחד או קטנים במיוחד.

ועתה נעבור למשחק עצמו. בהרבה משחקי כדורגל נראה כאילו המתכנתים לא עבדו קשה מדי, והדרישה שהמשחק ישביע את רצון השחקנים לא עמדה בראש מעייניהם. אולם כאן הדבר הוא הפוך, והמתכנתים "הואילו בטובם" ותיקנו הרבה



ציונים

סוג משחק: כדורגל



גרפיקה:

קול (כרטיס קול):



כיף:



כללי:

שווה את המחיר? בוודאי. כשיוצא סוף

סוף משחק כדורגל ברמה כזו, איך

אפשר לוותר עליו?



מאת: שחף בן-צור

"אל: בן האלמנה

מאת: עין ראשונה

הנדון: פרוייקט נומאד

27 באוקטובר 2023

קוד בטיחות: כחול

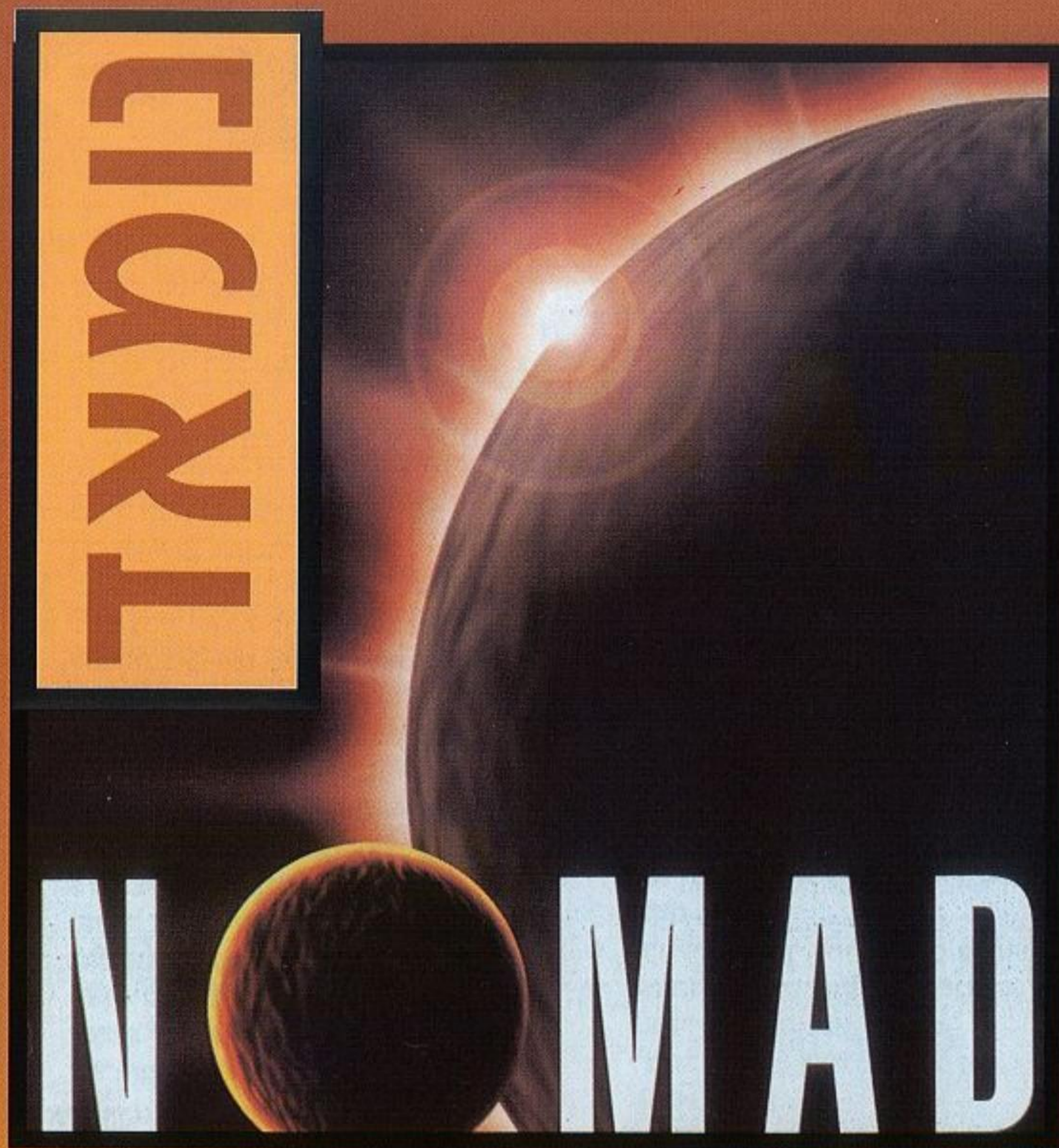
כלי טיס מהחלל החיצון נחת בקוטב הצפוני. בבדיקה ראשונית לא נמצאו שרידי יצורים כלשהם בתוך החללית. רוב חלקי החללית ספגו מכה קשה וניזוקו, אולם המחשב המרכזי עדיין מבצע.

באווירה מוזרה זו מתחיל המשחק "נומאד". החללית המוזרה שנחתה נתנה לאנושות כלים חדשים להתפתחות. המחשב, בניגוד למה שהיה מוכר עד אותה תקופה, עבד בעזרת רכיבים העשויים מגושי קריסטל גולמיים. אומנם מעט מאוד מידע נשאב מזיכרון המחשב שנפגע בהתרסקות, אולם הטכנולוגיה עצמה הועתקה ונעשה בה שימוש רחב הן בידיים טובות והן ברעות. החללית עצמה שופצה וכעת הוטל עליך, טייסנו החביב, להטיס אותה, למרות התנגדות נמרצת מצד משלחת המחקר, שאינה יודעת איך להפעיל את החללית בצורה מושלמת.

תפקידך הוא מגוון - באופן כללי אתה יכול לשוטט בחלל ללא סוף וליהנות מהנוף או, לחילופין, אתה יכול להילחם נגד חלליות אחרות, לסחור במינרלים, לבקר (ולנסות לצאת מזה חי) בכוכבים לא ידועים שעדיין לא ידוע מי - אם בכלל - מתגורר שם וכיוצא בזה.

המשחק עצמו דומה מאוד ל-"Elite 2" (משחק שסקרנו לפני מספר גיליונות), ונסתכן ונאמר כי סביר להניח שכל חברה "השאיפה" מספר רעיונות מהשנייה. ישנה מפת כוכבים שעליך לנווט בתוכה, עליך להטעין (לפי שיקול דעתך) סחורה ונשק, עליך להילחם על חייך בחלל ועוד...

תשאלו מה בכל זאת שונה? נו... תשאלו! ב-"Elite 2" הושם דגש על הפרטים הקטנים כגון המראה ונחיתה, תקשורת, מספר זוויות ראייה לחללית, מפת כוכבים דינמית וכדומה. ב-"נומאד" אתה נכנס מהרגע הראשון לאקשן! אתה לא צריך להעסיק את עצמך בשאלה האם המראת או נחתת כמו שצריך (יוצאים מתוך הנחה כי אתה טייס קרב מהדרגה הראשונה - אתה נוחת וממריא בעיניים



אליט

NOMAD

זהו משחק המיועד לחובבי האקשן שרוצים להתמקד רק בכך ומוכנים לוותר על צלילים ומראות, תמורת משחק שמחזיק את חושי התגובה שלך מתוחים מאוד! המשחק מתוכנן כך שלא תצטרך לקרוא חוברת של 300 עמוד כדי להתניע - חוברת קטנה של 15 עמודים גותנת לך הסבר קצר כיצד להפעיל את המשחק, וכמו שטייס הניסוי אינו מתמצא בחללית, תתחיל גם אתה בנקודה זו. עם סף גירווי נמוך ועירנות שיא.

בהצלחה ואל דאגה... אם תחליט לנטוש את החללית, יש עתה בידי האנושות את כל הכלים כדי לבנות חללית נוספת.

עצומות!, או בחשיבה כיצד ישפיע מסחר עם עולם דיקטטורי על מעמדך - כאן אתה מוצא את עצמך מרחף מייד בחלל וסביר להניח שגם מותקף על ידי חללית זרה. השליטה במשחק נעשית בעזרת עכבר או מקלדת, כאשר הפעילות מתרחשת בשיטת תפריט בתוך תפריט. כלומר בחירה בפקודה מתפריט תפתח תפריט נוסף, ובחירה תפתח עוד תפריט עד שבסוף תירה טיל אחרי 5 תפריטים!

אם יש משהו בולט מאוד ב-"נומאד" הוא הדגש הרב ששמו על קרבות החלל. במשחק "Elite 2" הותקפת עוד לפני שראית את החללית, וירי של טיל גרם לה בדרך כלל להתרחק. ב-"נומאד" הקרב הוא לחיים ולמוות! החלליות יורות עליך מטווח קרוב ומבצעות תרגילי התחמקות. גם עם מחשב טוב וחזק תמצא את עצמך זקוק למהירות תגובה ואינסטינקטים של טייס קרב אמיתי!

כמו ב-"Elite 2", גרפיקת המשחק היא פוליגונים (נקודות צבע) אשר מקנות למשחק מהירות על חשבון איכות הגרפיקה. המוסיקה היא נקודת התורפה - המשחק אומנם מדבר בהתחלה ומידי פעם גם באמצע, אולם המוסיקה אינה מלהיבה (בלשון המעטה) - אך כמו שציינו קודם,

ציונים

סוג משחק: סימולציה

גרפיקה: ★★

צליל: ★★

כיף: ★★

כללי: ★★ וחצי

שווה את המחיר? לאוהבי סימולציות ואקשן!

בדיחות.

- ★ כאשר אתה משתמש במשוקית השתמש גם במגנט.
- ★ שחרר את העטלפים ביער.

ERIC THE ONREADY

- ★ תן לאל שאיבד את זיכרונו לשתות נקטר 3 פעמים.
- ★ בחר מהרשימה של הספרנית את הספר עם הכותרת הכי ארוכה ותן אותו לריצ'רד.
- ★ הזמן עוגה ותן אותה לרוח הצפון, אז שרוף את הנרות עם הדרקון.
- ★ קח את הממתקים שליד השער ותן אותם למכשפה.
- ★ שים את האפונה על השרשרת בשעה 10:30.
- ★ התשובה לחידה של המראה היא: IIIVX.

ALONE IN THE DARK

- ★ אל תקרא את הספר הכסוף.
- ★ אל תקרא את הספר האדום.
- ★ בתוך הכד שבהתחלה יש מפתח.
- ★ אל תילחם עם החרב שאתה מוצא בתיבה, אחרת היא תישבר.
- ★ שים את המראות על הפסלים שליד המדרגות כדי להרוג את היצורים.

רוני פרלוב, תל-אביב

MONKEY ISLAND

- ★ כדי לעבוד בקרקס עליך לקחת את הסיר מהמטבח שבבר ולהשתמש בו בתור קסדה.
- ★ כדי לקנות את הסירה הכחולה עליך להתווכח עם השטן.
- ★ כדי לעבור את הכלבים, עליך לערוב את הבשר ואת הצמחים הצהובים ולתת את זה לכלבים.

QUEST FOR GLORY 1

- ★ אל תאכל יותר מדי פטריות כי הן גורמות להזיות קטלניות.
- ★ כדי לעבור את האנטווירפ לך עד למעבר וחתוך את החבל.
- ★ כדאי לאכול תפוחים מהעץ שבצפון.
- ★ כך מה-CHEETAUR את הציפורניים כשהוא מת.

★ כדי להיכנס לבית של בבא יגה כותבים

- .HUT OF BRAWN NOW SIT DOWN
- ★ כשאתה גנב, אם תפרוץ לבית הסמוך לחנות הקסם היזהר מהחתול - הוא פנתר שחור.
- ★ אל תפגע בפרחים שיורקים זרע כי

מהצוענים או מהלשי ואז להגיד אותן שם.

- ★ מבבא יגה צריך לקחת את ההימור של המוקיון, ואחר כך לתת לה שום ולקחת את המגילה.
- ★ בביצה, בלילה, יש רוחות של הילדים. צריך לתת להן סוכריות וכשהן מגיעות לחוף לתפוש אותן עם צנצנת ריקה ולשים אותן על העמוד עם העכביש, שנמצא במסך מימין לביצה (חייבים לעשות זאת בלילה כשהירח באמצע השמים).

★ את צמח הבונגאי הקטן אפשר לקחת על-ידי זריקה של מספר אבנים או בעזרת הקסם פורסבלט פעמיים ואז .FETCH

- ★ קוד הצבעים שבקבר של משפחת בוגרוב הוא: כחול, כתום, אדום, ירוק, כתום וסגול.
- ★ לרוזליקה צריך לתת פרחים בהתחלה.
- ★ את הדובי אפשר לפגוש בפונדק כאשר הירח באמצע השמים.
- ★ למנזר נכנסים בעזרת הסמל של .DARK OEN

★ את המנזר אפשר לשרוף כך: נכנסים לחדר הסודי שבאח, שורפים את הספר הגדול בעזרת קסם פליים בווערת או בעזרת הלפיד.

★ בסוף צריך לספר לאד וויס את הבדיחה שמקבלים מהמוקיון ואז להשתמש בשרביט של ארנה על אד וויס.

★ בהצלחה בהרפתקה בסילמריה!

ניב שוחר ושי הירש, פתח תקוה.

SIM CITY

- ★ קיימות שתי דרכים מהירות להשגת כסף:

1. לעלות את המסים ל-70 אחוז בדצמבר ולהפחית אותם ל-0 בינואר, התושבים יהיו מרוצים מכיוון שהם לא משלמים מסים כמעט כל השנה.

2. מעל בקופה. החזק את מקש SHIFT והקלד FUND ו-10,000 דולר יתווספו לחשבון העירייה. אין לעשות זאת יותר מפעמיים כי אז תהיה רעידת אדמה.

רועי אשל, רמת-גן

RTZ

- ★ בתחילת המשחק חפור את הצבר מן האדמה.
- ★ תן לקשת לשתות חלב.
- ★ שבור את הפסל שביער.
- ★ במועדון הקומדיה אתה צריך 4

THE 7TH GUEST

- ★ בחידת הטלסקופ צריך לכתוב .THERE IS NO POSSIBLE WAY
- ★ במיטה של המכשפה בקומה העליונה צריך לרשום *Ruddy*Your*Fate*is*bloody*THE*SKY*IS
- ★ בחדר הילדים השני צריך לרשום .GET BOY TAD
- ★ כדי להיכנס לחדר עם התמונה של סטף צריך ללכת לחידת העכבישים, להסתובב ב-180 מעלות ולעשות את השיניים הקופצות על הרצפה.
- ★ בחידת התמונה של סטף צריך להפוך את סטף לירוק.
- ★ בחידת העוגה צריך לפרוס את העוגה ל-6 פרוסות, בכל פרוסה 2 גולגלות, 2 מצבות ומשבצת אחת ריקה.
- ★ במבוך צריך ללכת להצטלבות הראשונה ואז ישר, ישר, ישר, ישר, ישר, ישר, ישר, ימינה, ימינה, ימינה, שמאלה, ימינה, ישר, ימינה ושמאלה.

איתי טחן

KEEN 7

- ★ J+F10 נותן קפיצת ריחוף.
- ★ G+F10 נותן רמאות.
- ★ אתה יכול לעמוד על היתושים הכחולים.
- ★ בשלב ה-BRIDGE BOTTOMS, תיפול למים שלמטה. אלו לא מים באמת, זו סתם אשליה.
- ★ בשלב המכרה יש עין שתוכל לקחת, היא נותנת 3 חיים ו-8 יריות.

KEEN 4

- ★ כדי להרוג את היתושים המעצבנים חכה עד שאחד מהם ינחת על האדמה ואז קפוץ עליו עם מקל ה-POGO.

PIPE MANIA

- ★ שלב 5 - HAHA
- ★ שלב 9 - GRIN

אמיתי אלסטר, רמלה

QUEST FOR GLORY 4

- ★ לביתו של ניקולאי הזקן, ליד בית דייר קראניום, אפשר לפרוץ דרך החלון (רק אחרי שהוא מת).
- ★ אל תפחדו מהרעל כי הוא פג במשך הזמן.
- ★ בבא יגה נמצאת במסך הימני התחתון ביותר, צריך לקחת את מלות הקסם

- ★ כדי לגלות היכן גר קארוזו צריך לדבר עם האנשים בביליארד. כשהאיש שלובש חולצה צהובה לא רוצה לדבר איתך, דבר עם הברמן, הסתכל על האיש ואז דבר איתו.
- ★ ההוכחה שג'יימס (שחקן הרוגבי) מבקש היא העיתון. צריך ללכת לבית שלך, לדבר עם מוכר העיתונים ואז לדבר עם היג'נס.
- ★ את הפרח שבדקת צריך לתת להיג'נס.
- ★ במזח הראשון צריך לפתוח את הדלת של הצריף ולקחת את הפטיש ואת החבל. אז צריך להזיז את החבית ולעלות עליה. קח את הדלי ורד מהחבית. הזז את החבית שוב וקח את המטלית. השתמש בדלי על הנהר ואז במטלית על הדלי. השתמש במטלית הרטובה על החלון והסתכל עליו. אז השתמש בפטיש על הדלת.
- ★ מהחדר של המפחלץ אפשר לקחת רק את הסכין ואת החלוק.
- ★ כשננעלים בחדר של הלורד צריך למשוך בחרב השמאלית ולהזיז את התמונה. יש שם כספת לא נעולה עם מפתח.
- ★ בסוף המשחק (במזח השני) צריך להשתמש במוט הברזל על הדלת.
- ★ בחדר של החשוד השני (hunt) צריך לפתוח את התיבה, להשתמש עליה במוט ברזל ולקחת את מה שבתוכה. יש לפתוח את הספר ולקרוא בו, לקחת את הסימנייה ולתת למוכר בחנות (ג'ימסון).

QUEST FOR GLORY 3

- ★ ללוחם: אפשר להפוך לפלדין אם מתאמנים בלחימה, בגשר של הסימנים, עושים מעשים טובים ומדברים הרבה.
- ★ צריך ורצוי מאוד להשיג 300 נקודות בתחומים הבאים:
 1. עוצמה - בגשר בכפר.
 2. זריזות - בגשר.
 3. חיוניות - בגשר.
 4. הטלה - בזריקת אבנים בסוואנה.
 5. תקשורת - לדבר כל יום עם כל האנשים בעיר (גם השומרים).
- ★ את המעמד מקבלים מראקיש לפני דיוני השלום (כמה אקטואלי).
- ★ כדאי לדבר עם המלצרית בפונדק ביום הראשון ולהזמין ארוחה. כדאי לדבר איתה בכל יום שאתה בעיר.

LOOM

- ★ בגילדת הנפחים צריך להטיל את לחש ההשחזה ההפוך על החרב כשהחרש מרים אותה לרגע.
- ★ בסוף המשחק, עליך להטיל על עצמך נשגבות, ולהפוך לציפור.
- אביב ישראלי, מיתר יומו של הטנטיקל
- ★ לאחר שכולם נמצאים בהווה עלה במדרגות ופתח את הדלת שבה היה האיש שרצה להתאבד. לאחר מכן היכנס לחדר, עבור בחור של העכבר ותוכל לקחת את כדור הבאולינג, בעזרתו תפיל את עשרת הטנטיקלים שבמעבדה.
- ★ כדי לקחת את הצעצוע בעבר החלף את הקפיצים בשתי המיטות וכך החתול ילך ויעזוב את העכבר.
- ★ בעבר, כדי לגרום לסופת ברקים,



צחצח את המרכבה במים וסבון (את הסבון לוקחים מהעוזרת).

יונתן בר, גבעתיים

אבודים בזמן

- ★ כדי להיכנס למגדלור צריך לחבר את הצינור מהדלת של המרתף לדלת של המגדלור, וללחוץ על הכפתור במעלית של המרתף.
- ★ באוניה כדי לקחת את הסבון צריך למשוך את הידית עם המגבת.

אייל כפרי

שרלוק הולמס

- ★ הדברים שצריך לבדוק במעבדה בבית הם: האבקה מהגופה והפרח מחדר ההלבשה של הנרצחת.
- ★ מחדר ההלבשה צריך לקחת את בקבוק הבושם שעל השולחן, את הכרטיס שעל אגרטל הפרחים, פרח וכרטיסים לאופרה.

- הדרואידית תכעס מאוד.
- ★ אפשר לטפס על הצוק הסמוך למפל גם בלי מיומנות טיפוס. יש לכתוב CLIMB LADDE - מסתתר שם סולם בלתי נראה.
- ★ במערת הדוב, תן לו אוכל ועבור אותו. הרוג את הקובולד וקח את המפתח הקסום. פתח את השרשרות של הדוב והוא יהפוך לבן הברון. לאחר מכן לך לטירה ושם תצפה לך הפתעה.
- ★ אם מנצחים במשחק המכשף מקבלים את DAZLE SPELL.

KING QUEST 2

- ★ אחרי פתיחת דלת הקסמים קרא את ההוראות שעליה.
- ★ אפשר לתת אבן חן בעד המנורה בחנות העתיקות, אבל עדיף לתת את הזמיר שבכלוב.
- ★ הטבעת והגלימה של דרקולה יגנו עליך מרוחות, אבל רק הצלב יגן עליך מפני דרקולה.

ART OF WAR

- ★ קשתים נלחמים טוב יותר בקבוצות קטנות.
- ★ שמור כמה קשתים (פחות מ-14) בטירה.
- ★ לוחמים וברברים הם צוות טוב ביחד.
- ★ הצוות הטוב ביותר: 2 קשתים מאחור, 6 לוחמים באמצע ו-6 ברברים מלפנים.
- ★ כאשר הצבא שלך קטן ושל המחשב גדול השתמש בשיטת פגע וברח.

LARY 3

- ★ כשמשחקים את פאטי, הולכים לפסנתר ולוקחים את הכסף. לאחר מכן אפשר להסתכל על הפסנתר ואז המחשב אומר שיש עוד כסף. אז יש לרשום TAKE TIP. על שתי הפעולות האחרונות אפשר לחזור אין ספור פעמים.

MONKEY ISLAND

- ★ כדי לקחת מהציפור את המפה והמיקרוסקופ צריך לקחת את הכלב מהמסיבה, לתקן את המשוט (אחרי שהוא נשבר) אצל הנגר, ואז להחליף בין המקלות ולעלות.

KING QUEST

- ★ כדי לעבור את הבריכה הרותחת, זרוק לשם את הכרוב הקפוא מאי הפלאות. קח את הצעיף של המלכה האדומה.



Fire & Ice



בטבלה המצורפת למשחק. בטבלה מראים לך ציור של מפתח לא מושלם, ועליך להוריד חלקים מהמפתח על המסך בכדי שהוא ייראה כמו בתמונה. אחרי כמה ניסיונות כושלים (בגלל שפספסת איזה קו או הסתבלת בטבלה לא נכונה) אתה תתחיל לתלוש לעצמך את השערות. אבל המשחק שמחה לך אתרי העינוי הזה שווה כל מאמץ. משחק כייפי במיוחד, מושלם לימים חמים כאלו או להתרגעות של אחרי יום מעצבן בבית הספר.

תוספת חיים על כל אחד כזה שכבר עברת. אז סמו שאמרת, המשחק FIRE & ICE הוא משחק ישן אך אדיר עם אנימציה חדשנית וכמה גימיקים מקוריים משלו. אבל האם יש בו משחך לא טוב? לצערי יש, וזה בכלל לא קשור לדרך בה המשחק נראה, נשמע או משחק. ההגנה שלו היא הפדנטית והטיפשית ביותר שאפשר לפגוש במשחקים. ראשית כל אתה חייב למצוא את המלה הנכונה בספר, אחר כך אתה צריך למצוא אותה

מאת: דוד אידלס

קצת חבל שבזמן האחרון כל משחקי הסימולציה, ההרפתקאות והמלחמה מפותחים במקור על ה-PC, אך אם אתה רוצה משהו לא כל כך מתוחכם כמו משחקי משטה, אתה בדרך כלל תלוי בהעברות ממחשבי AMIGA. הצד הטוב במצב העגום הזה הוא של-AMIGA היו כמה יהלומים בתחום הזה. המשחק FIRE & ICE הוא אחד מהם.

גיבור המשחק, אחד בשם COOL COYOTE, הצמיח ניבים ארוכים ולפי הזמן שעבר מאז פיתוחו של המשחק בטח יש לו כבר זקן ארוך מאוד. המשחק הוא בקו כמה שנים, אך בענף הזה שנתיים הן זמן ארוך מדי ולכן הוא לא נראה חדיש במיוחד.

בכל זאת ולמרות גילו, כמה דקות של משחק יגלו כמה חיהושים בתפריט של משחק המשטה. הבולטים ביותר ביניהם הם הנוף הנע באופן מושלם ונפילותיו, התחלקויותיו וגלישותיו של ירידנו הכלב. מבנים מגושמים כבר לא קיימים בימינו לכן יש לך קוביות של תוספות כוח ואתה יכול לעבור משטחים וזמנים בשלב. החלפת הזמן, דרך אגב, מוצגת בצורה מצוינת - מנוף ענק בא ומחליף בין השמש לידה יפה.

מה שבאמת עושה את FIRE & ICE ללהיט היא האנימציה המופלאה - טובה יותר מכל משחק אחר מסוג זה. יש כאן גם אלמנטים מקוריים כמו למשל כלבלבים קטנים אותם ניתן לגלות בכל רמה. הם יעקבו אחריך אם תעבור קרוב לידם ויש להם תפקיד כפול: הם מהווים קודם כל תוספת כוח אש בלתי מבוקרת ושנית, אם תצליח להעביר אותם לסוף השלב, תקבל



המשחקים שיסעו לך את הקיץ

מיידאז'י

משחקי מחשב

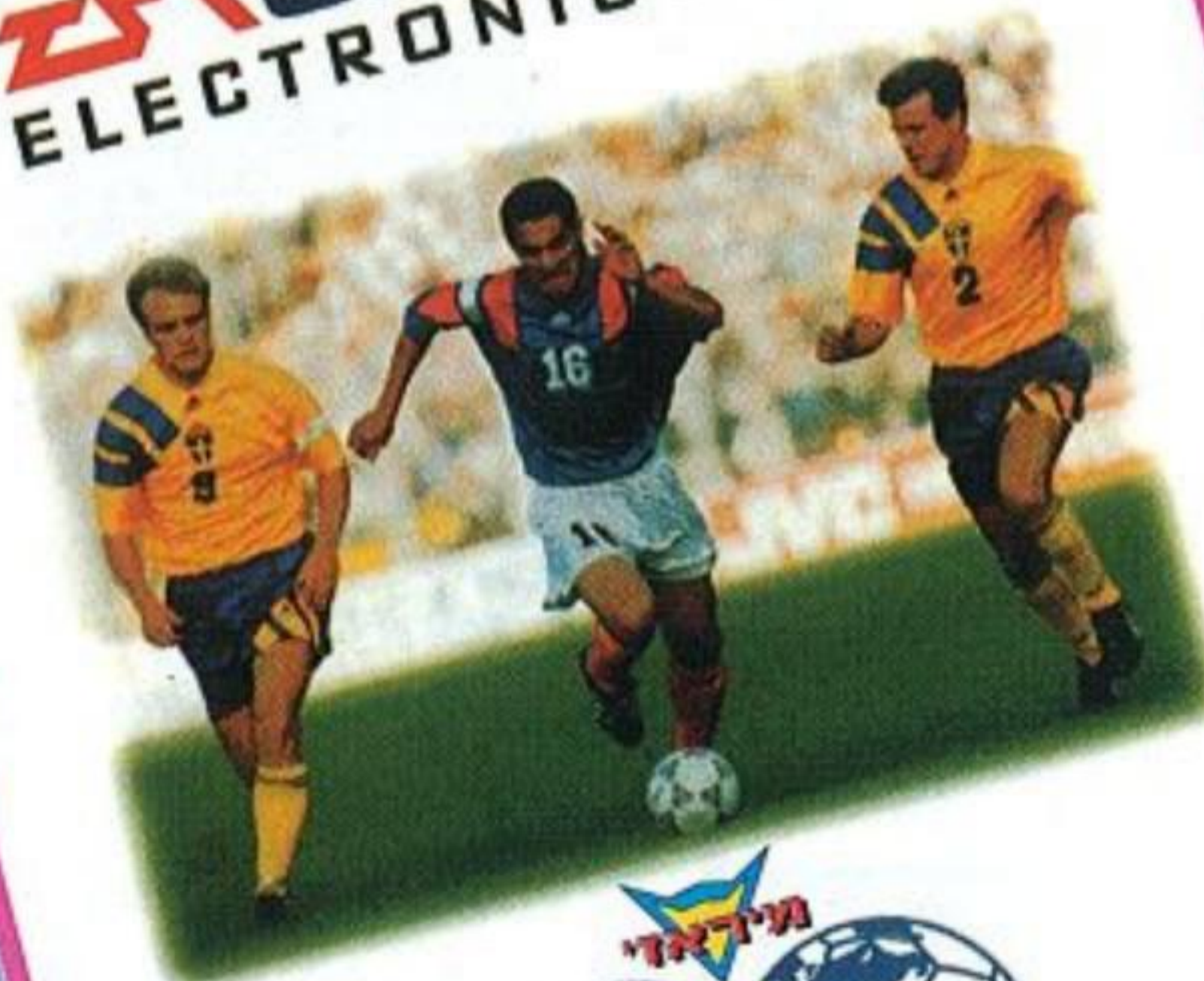
PARK אונה

"משחק שהוא חוויה אדירה"
PC-FORMAT

בארק השעשועים
הגדול בעולם
משחק מולטימדיה אדי
טראפיקה ומוסיקה מהממים
סרטי ווידאו
חוויה לכל המשפחה
"לרוץ ולקנות"

theme PARK

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS



מיידאז'י
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

מיראז' משחקי מחשב

אלנבי 76 תל אביב

טל: 03 5105764

להשיג בחנויות המובחרות



מאת: שחף בן-צור
 סוף סוף יצא משחק אשר מיועד לאוהבי משחקי אסטרטגיה אמיתיים ורק להם. אם אתם לא מאלה שאוהבים לשבת מול המחשב עם ערימות של נייר וספרים, ולנתח כל צעד לפני שאתם עושים וההשלכות שלו על מערך הכוחות הכללי - אתם יכולים להמשיך למשחק הבא.

אם אתם מאלה שכן אוהבים את המצב שתואר קודם - זה בדיוק המשחק בשבילכם. המשיכו לקרוא בבקשה.

בארץ תמצאו הרבה משחקי "אסטרטגיה" - כגון "חולית 2", "Elite" וכדומה, אולם הם למעשה נוגעים בקצת חשיבה אסטרטגית (בעיקר כיצד לתכנן את הכוחות) והשאר מושקע בלחימה עצמה או בתהליכי משחק רגילים (טיסה, קרבות וכו').

"הארפון 2" הוא משחק אסטרטגיה אמיתי ומלא, אשר העיקר בו הוא תכנון מהלכים, ניתוחם ושיקלולם עם נתוני היריבים. מצב הלחימה מושפע ממהלכים אלה, אבל לא תמצאו במשחק זה זוויות ראייה שונות, לוחות בקרה לכלי הנשק וכיוצא בזה. כאן תמצאו מפה אסטרטגית,

פירוט של כל כלי הנשק הידועים, תכונותיהם (יתרונות וחסרונות), מערך כוחות, ניתוח מצב ועוד.

תפקידך הוא פשוט - להיות מפקד! הכל מונח על כתפייך: החל מהתפרטות הכוחות ועד ההחלטות השונות כגון מתי לתקוף, מתי לסגת ולהיכן לנוע, הכל בהתאם לנתונים שזורמים אליך ממקורות שונים.

גם בזמן ההתקפה או הנסיגה עליך להתחשב בהמון נתונים: באיזה טיל להתקיף (קיימים עשרות סוגי טילים

בארסנל שלך), איזו אוניה לשלוח לחופי האויב (משחתת, נושאת מטוסים או אולי דבור ואז צריך לבחור כיצד לחמש אותה), גם מטוסים עוברים תחת ידיך ועליך להחליט איזה, היכן ואיפה. בקיצור, גורל המלחמה בידך, ופעמים רבות תמצא את עצמך במצב נחות מזה של היריב. את הניצחון תביא בעזרת החשיבה.

"הארפון 2" (שהוא כנראה המשך למשחק שלא הופץ בארץ), מביא בחשבון את כל

תנגן איזו מנגינת קרב עדינה שתוסיף, אבל כאמור לא זה מה שעושה את המשחק. החשיבה - זה העיקר! ו-"הארפון 2" מספק לך המון מקום לתאים האפורים - לכן המשחק אינו מיועד למי שמחפש מלחמה (בשביל זה יש את "חולית 2" כבר אמרנו!) אלא מחפש משחק שיספק אתגר רב ויתן תחושה של אמצע קרב אמיתי. תאמינו לנו - יוצרי המשחק השקיעו הרבה כדי שזה באמת ייראה כך.

את המשחק מלווה ספר בן 300 עמודים באנגלית ובו פירוט כל כלי הנשק הידועים (גם של ישראל) באוויר, בים וביבשה. בפירוט זה תוכלו למצוא נתונים פיזיים, נקודות תורפה ויתרונות של כל דבר. בחלקו הראשון של הספר תמצאו מדריך להפעלת המשחק - וגם הוא לא פשוט לשליטה.

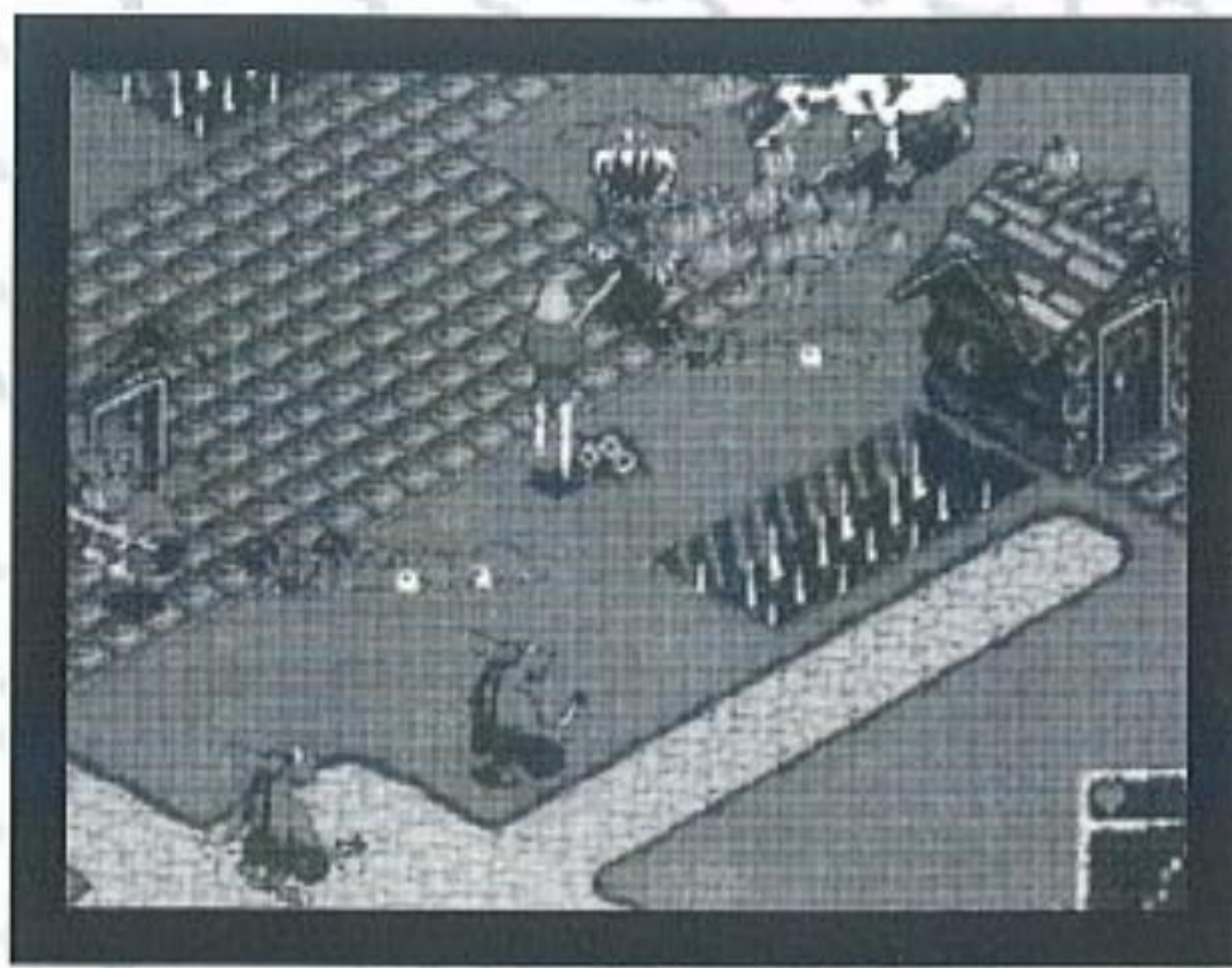
אומנם לא יכניסו אתכם מייד לשטח האש, אבל "על ההתחלה" תצטרכו להתמודד עם מצבי לחימה שונים (גם של ישראל נגד אש"פ - וזה מראה שהמשחק נעשה לפני יותר משנה), ולהפעיל את חשיבת הלחימה והאסטרטגיה. בעתיד, כאשר המשימות יהיו קלות מדי, תוכלו לבנות בעצמכם מצבי לחימה וכידוע, האויב הקשה ביותר שלך הוא אתה! לכל מי שיש את הסבלנות (ואולי רוצה להיות מפקד בצבא או משהו בסגנון זה) - קנו את "הארפון 2".



הגורמים האפשריים ומציג אותם על גבי המסך בצורה יפה. הוא משתמש בתצוגת הדומה ל-"Windows" (שימו לב - המשחק אינו דורש "Windows") עם אפשרות להגדיל חלון נתונים מסוים (כמו מפה או מצב נשק), להקטין אותו ואף להסתיר אותו לשימוש עתידי. רמת הגרפיקה לוקחת בחשבון את כל סוגי הרזולוציה האפשריים, החל מ-VGA ועד 0.21 SVGA שמשמעו 1024 על 720. במשחק אסטרטגיה אין צורך בהרבה מוסיקה, אך הארפון דואג שלפחות ברקע

ציונים

סוג: אסטרטגיה	★★★★
גרפיקה:	★★★★
צליל:	★★★★
כיף:	★★★★
כללי:	★★★★
שווה את המחיר? לאוהבי משחקי אסטרטגיה בלבד!	



THE



HORDE



מאת: דוד אידלס

פעם במחשב BBC היה משחק בשם KINGDOM. במשחק הזה אתה היית מלך של ממלכה קטנה, אשר סבלה מהצפות והתקפות של שודדי מאגרי האורז. תפקידך היה לפזר את המשאבים כך שחלק מאנשיך יילחמו נגד השודדים, חלק יטפל במחסומים נגד הצפות וחלק אחר יגדל אורז. אנחנו מעלים את המשחק הזה לא רק בגלל הנוסטלגיה, אלא גם מפני שאם היית מחליף את השודדים בלהקות של מפלצות רעבות, את הגרפיקה הפרימיטיבית במבטים איזומטריים משוכללים וקטעי וידאו שלמים במשך 35 דקות ואת המשחק ה"בקושי-אינטראקטיבי" בפעילות נעימה של מכונות משחקים, מה שהיית מקבל הוא פחות או יותר המשחק - THE HORDE. אתה מתחיל בדמותו של SIR CHAUNCEY, מתלמד בחצר מלכות אשר הועלה לדרגה של אביר ובעל אחוזה, לאחר שעזר למלכו הטוב WINTHROP לשרוד והצילו מחנק אחרי נגיסה גדולה מדי בבשר. לרוע המזל, יועץ המלך הרשע - בחור בשם KRONUS, שונא אותך ונשבע להעלים אותך מהשטח או לפחות להשתיק אותך אחת ולתמיד, בעזרת מסים מופרזים בסוף כל שנה. הישרדותך תלויה בהפיכת אדמתך לעיירה פורחת ומלאה

באיכרים, אשר יביאו את תוצרתם בכדי לשלם את חשבון המסים בסוף השנה. אינך זקוק לפרסום בכדי להגדיל את האוכלוסיה, מפני שבכל עונה מתיישב אצלך עוד זוג חדש של מתיישבים. הבעיה היא לשמור עליהם, מפני שבסוף כל עונה להקות של מפלצות מתגלגלות מההרים וזוללות את היבולים ובמידה ואפשר, גם את התושבים. בתחילת כל עונה יש לך בדיוק שתי דקות כדי להציב ביצורים מסביב לעיירה, תוך שימוש בתפריט המופעל על ידי סמלונים ומפה מתגלגלת של האזור. ביצורים עולים כסף, לכן אין כאן אפשרות להשתוללות, אבל ככל שהזמן מתקדם, מפלצות חזקות וחכמות יותר יוצאות מהיער ועליך להשקיע בביצורים חדשים יותר מהרווחים שנותרו לך אחרי המסים של KRONUS. בכל מקרה, אחרי ששתי הדקות עוברות, המפלצות מתחילות לצעוד לעבר העיירה. בשלב זה אתה לוקח על עצמך פיקוד ישיר על SIR CHAUNCEY, וחייב לרוץ לחפש אחר המפלצות אשר הצליחו לחדור מעבר לקווי ההגנה, ולקצץ אותן לחלקים קטנים עם חרבך הגדולה. קל לטפל במפלצות מטופשות יותר, אבל עם הזמן מופיעות מפלצות JUGGERNAUT החזקות ו-SHAMAN אשר מקפיצות את

עצמן מפילה לפינה ברחבי העיירה, ומפוצצות את הבתים עם כדורי אש. היה בטוח שאם מר CHAUNCEY מתקרב יתר על המידה למפלצות, הן מתחילות לנגוס גם בו על חשבון מד החיים שבפינת המסך. ברגע שמד החיים מגיע לאפס, זהו סוף המשחק. בין העונות המשחק נעצר לפעמים, כדי להעניק לך תיבת פנדורה של בונוסים או אסונות. לפעמים המלך מחליט לתת לך עץ קסום מלא בכסף או ש-KRONUS מודיע שהוא עצר את תנועת כל סוגי התחבורה, ובכך הוריד את קצב ההגעה של מתיישבים חדשים. כרגיל ההצגה היא לא מי יודע מה, אבל קטעי הוידאו מעלים את המורל בצורה נחמדה מאוד. תגלה שהמשחק THE HORDE הוא משחק משמח מאוד. מהלך המשחק הוא די פשוט, אבל יש לו חלק חזק של רבגוניות, תכליתיות, פעילות ואתגר בכדי למשוך את תשומת לבך. ברגע שתתרגל - אחרי הישרדות של ארבע שנים באותו מקום - תצטרך לבנות הכל מחדש במקום אחר וגם ללמוד אסטרטגיה חדשה בטיפול נגד המפלצות. למרות שיש כאן רק חמישה שלבים יהיה לך קשה לעבור אפילו את השלב השני, אבל תתנחם בגרפיקה והקולות הטובים מאוד. בראוו!

הכתבה

על הפנים



מאת: ניר צוק

כשהייתי קטן, אמא שלי גורא רצתה שאני אהיה מדען. האמת היא שלא היה איכפת לה מה - חלל, כימיה מולקולרית, פיסיקה גרעינית, הנדסה גנטית - העיקר מדען. זה די מפתיע בהתחשב בעובדה שיש לי אמא פולניה רגילה, ואמהות כאלו רוצות בדרך כלל שהבן שלהן יהיה או רופא או עורך דין, כלומר מקצוע עם כסף וכבוד שאפשר לספר עליו לכל השכנות בבניין. מעניין שאבא שלי לא התערב בדרך כלל בסיפור הזה - הוא קרא עיתון כמו בכל משפחה פולנית טובה, ונתן לאמא להראות לי בכל פעם מאיפה משתין הגפילטע פיש. נזכרתי בכל זה כשביקרתי במוזיאון על שם בלומפילד בירושלים, ומעבר לזיכרונות המשפחתיים שלי חשוב לי להגיד לכם דבר אחד: בואו. אף פעם לא הייתם במקום כזה, אף פעם לא ראיתם תערוכה כזו, ואף פעם לא למדתם ונהנתם בצורה כל כך מרוכזת במקום אחד (וזה כולל את כל הלומדות והמשחקים שעברו לכם תחת הידיים).

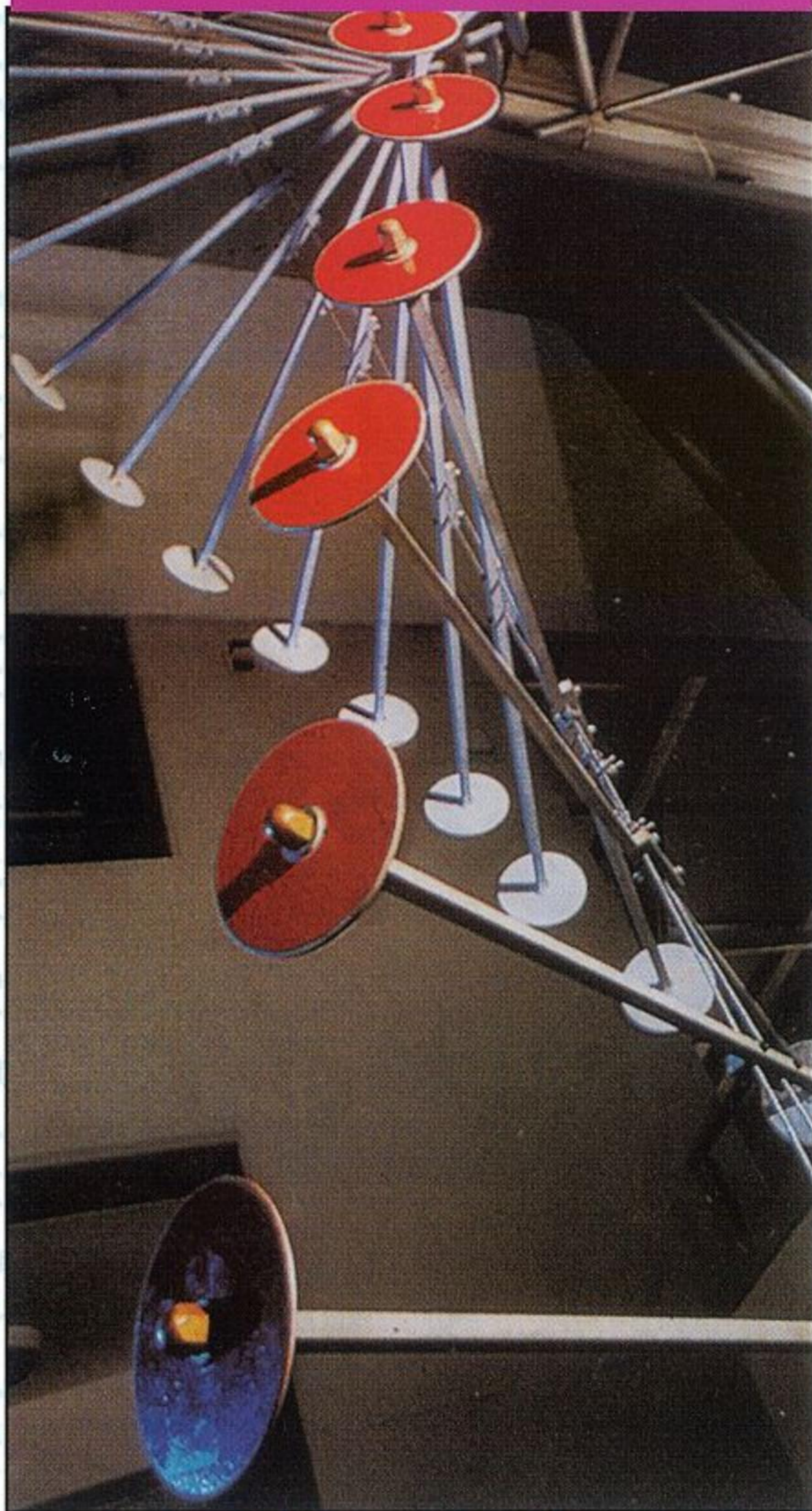
המוזיאון על שם בלומפילד הוא מוזיאון מדע (ולא מוזיאון לתולדות מגרשי הכדורגל בארץ, אם חשבתם בטעות) אבל אם הצירוף של שתי המלים האלו מוזיאון ומדע נשמע לכם כמו פסגת השיעמום - סימן שפשוט לא הייתם שם ושאלו לכם מושג על מה אתם מדברים.

רק כדי שתבינו, זהו מוזיאון בן שנתיים שאתם בעצם קהל היעד שלו - גם האחים הקטנים וההורים יהנו שם נורא, אבל כשבנו את המוזיאון חשבו בעיקר עליכם.

למה בנו אותו? כדי להראות שהמדע והטכנולוגיה הם נושאים קרובים ומעניינים, ממש חלק מהתרבות - כמו גם חלק מהחיים. הרעיון היה שכל מוצגי המוזיאון יהיו אינטראקטיביים: אתה לא רק מוזמן לגעת ולהפעיל כל הזמן - אתה צריך לעשות זאת, אחרת כלום לא יזוז. באמצעות הקשר הזה, בינך לבין המוצג, נוצרת תגובה או תהליך ואז בוודאי תשאל את עצמך "מה קרה כאן?" ותזכה לתשובה פשוטה וברורה על השלט ליד. כאן רוצים שתהנה. פחות חשוב כמה דברים חדשים תלמד, יותר חשוב שתחוה חוויה כייפית ולא תחשוב על המדע במונחים של פחד ורתיעה.

מה שהביא אותי בעצם לירושלים ולבלומפילד הוא תערוכה חדשה שיש במוזיאון, תערוכה שכל עיסוקה הוא הפנים או בקיצור "התערוכה על הפנים" כפי שהיא נקראת. מה פתאום דווקא פנים? מפני שהפנים האנושיים מכילים המון מידע חיוני להתפתחות ולקיום. במנוחה ובתנועה, בשתיקה או בדיבור, הפנים משדרים אותות ומעבירים מסרים.

מסר כזה יכול להיות למשל חזות - הכי קל לזהות אנשים לפי פניהם ולעמוד על קירבה, דמיון, גיל ועוד מאפיינים רק לפי הפנים. קל הרבה יותר לטעות בזיהוי קול למשל מאשר בזיהוי פרצוף, וגם האדם המפוזר ביותר מצליח לזכור פנים

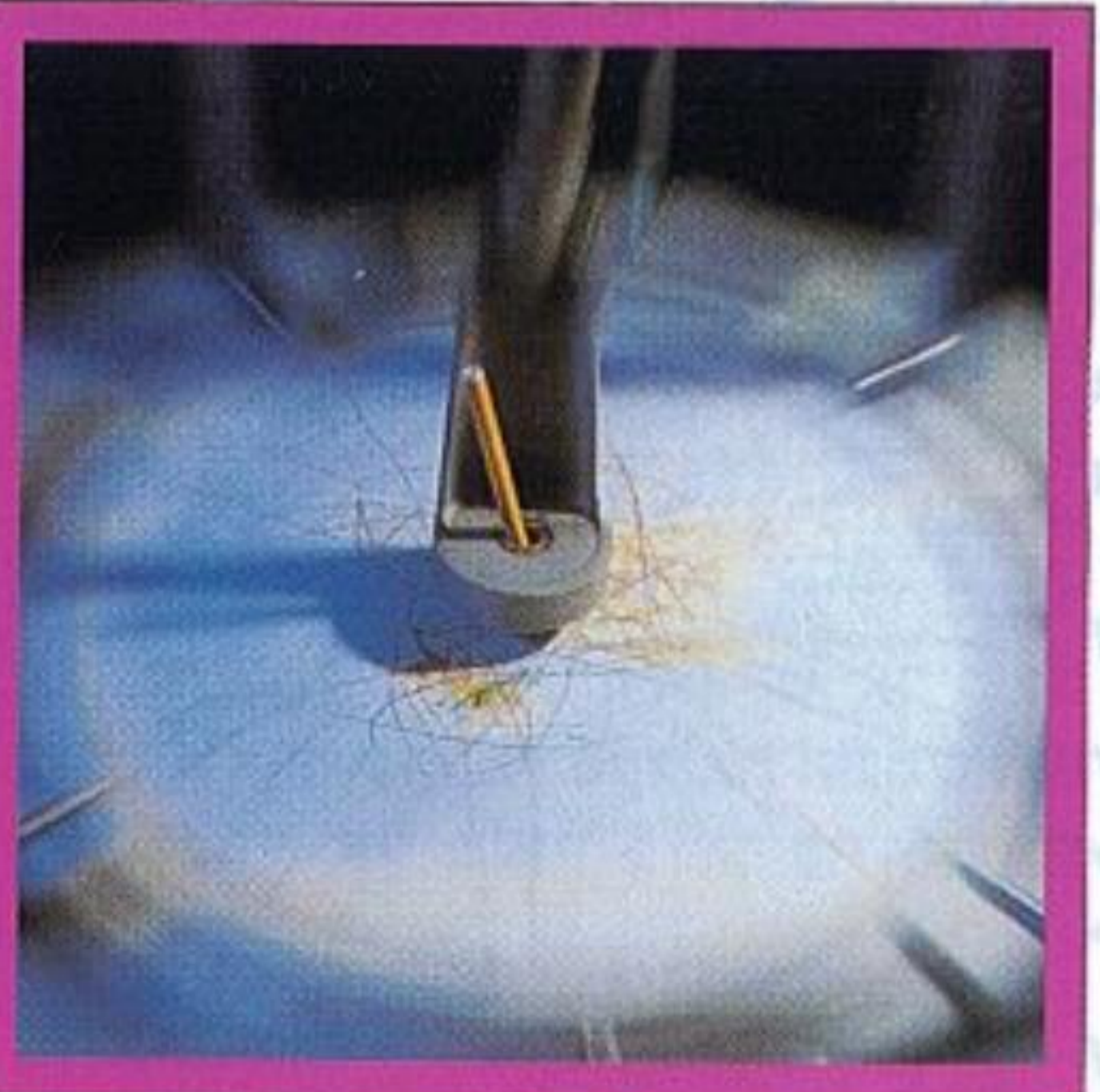




האטמוספירה ומה שביניהם (מרהיב! משגע! עושה מצב רוח!). בכלל, המוזיאון מתבסס כולו על תערוכות מתחלפות ובעתיד הוא מתכוון להתרחב, להוסיף עוד שני אגפים ולהפוך לאימפריה של מדע וכיף. תרומות מתקבלות באמצעות ... (סתאאאם).

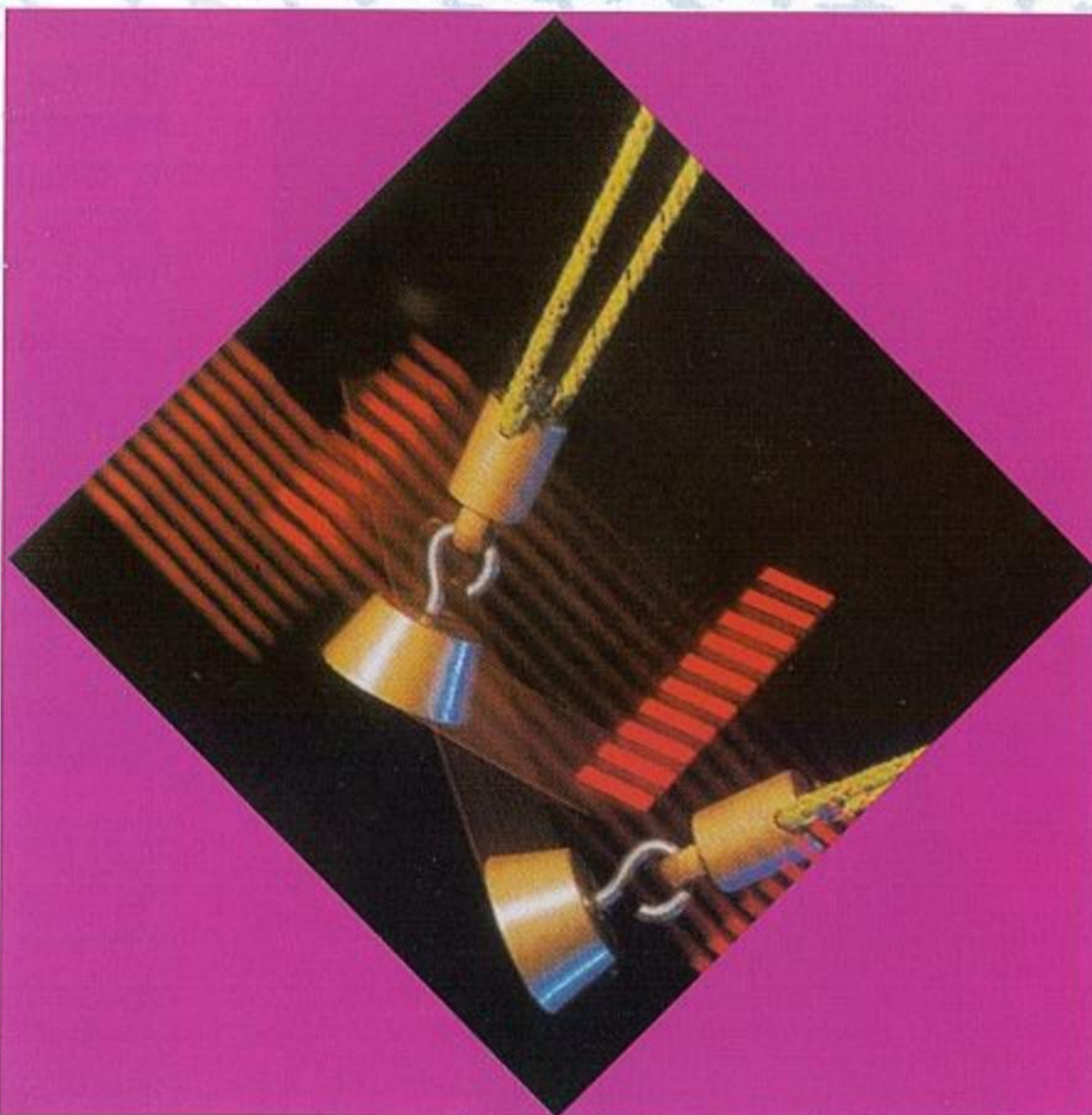
יאללה, אני גמרתי. כבו את המחשב או את משחק הוידאו שלכם, מותר גם לכם במשחקי התפקידים להפסיק באמצע, וארגנו לעצמכם אחלה בוקר, או כל זמן אחר במוזיאון במיוחד בשבילכם. נ.ב.

אם אתם רוצים קצת פרטים - אז המוזיאון ממוקם בשדרת המוזיאונים בגבעת רם בירושלים ושעות הפתיחה שלו הן: ב', ד', ה' - 18:00 - 10:00, ג' - 20:00 - 10:00, ו' - 13:00 - 10:00, שבת - 15:00 - 10:00. ביום א' סגור. מספר הטלפון הוא 02-618128. זה אולי נראה כמו קידום מכירות היסטרי אבל א. אני לא רואה מזה גרוש, ב. המוזיאון שווה את זה. רוצו!



חלמת שיהיו לך עיניים כמו למרלין מונרו? נכון שהמצח של פרנקנשטיין תפור עליך? ומה עם השיער השחור של רונלד רייגן? או השפם של אייזיק מ"ספינת האהבה"? כאן תוכלו להגשים כמעט הכל ולראות את התוצאה על מסך המחשב מולכם, בצבעים חיים.

בואו נמשיך: צילום וידאו שלכם שיוקרן בהקרנה איטית ומהירה, יראה לכם במוצג "הבעות מסתרות" את כל מגוון עוויות והבעות פניכם בצורות שונות. ב-"פינת המסכות" תוכלו להתאמן בעשיית פרצופים בעזרת חצאי מסכות, שכל אחת מהן לובשת הבעה אחרת וכך גם מביעה רגש שונה לגמרי. לאחר מכן, נראה אם תצליחו לזהות הבעות פנים המוקרנות ברזולוציה נמוכה, ולהגיד בהחלטיות איזו



תמונה מביעה סלידה, איזו גועל ואיזו אושר.

פנים סימטריים זה כבר סיפור אחר לגמרי. במוצג "שמאל ימין ולהיפך", תמונת הוידאו של פניכם עוברת עיבוד, ודיוקנכם מוצג כאילו היה סימטרי לחלוטין: הדיוקן מורכב מצד שמאל של פניכם עם תמונת הראי שלהם או, לחילופין, מצד ימין של הפנים ושיקופם. יש כמובן עוד מוצגים בתערוכה אבל חבל לגלות לכם הכל - אני הרי מת שתקפצו למוזיאון ותתלהבו כמוני, מה גם שמעבר לתערוכה הממוחשבת הזו תמצאו שם, אם תבקרו בתקופה הקרובה, שתי תערוכות מתחלפות אחרות: האחת בנושא האור, הצללים והראייה (מדהים! מרעיש! מאיר עיניים!) והשנייה בנושא האוויר,

בצורה טובה. מסר אחר הוא רגשות - הזות שרירים ושינויים מהירים ועדינים בחלקי הפנים, מעבירים החוצה מידע על התחושות והרגשות שלנו. כעס, גועל, אושר, פחד והפתעה, הן הבעות כלל עולמיות המביעות רגשות כלל עולמיים בסיסיים שלא קשורים למוצא או לגזע. במחקרים שנערכו מסתבר גם כי מחצית המידע המועבר בשיחה בין שני אנשים, עובר באמצעות הבעות פנים וללא מלים כלל.

עוד שימוש חשוב לפנים הוא בחירת בני זוג - מושגים כמו יופי או כיעור, משיכה או דחייה קשורים גם הם לפנים, למרות שכאן הסטנדרטים גמישים הרבה יותר (מי קובע מהו יופי? האם "יפה" בעיניך הוא גם "יפה" בעיני? עד כמה זה משפיע על משיכה מינית?)

כן, כן, על כל הדברים האלה מדברת התערוכה, בעיקר באמצעות מחשבים. היא פותחה בסן-דייגו קליפורניה, ובגלל תחכומה הרב מחיר הבאתה לארץ היה כרבע מיליון דולר. למזלו של המוזיאון בירושלים, עוד מוזיאונים באירופה רוצים את התערוכה, כך שהוצאות רכישת התערוכה והובלתה מתחלקות בין שישה מוזיאונים (לאחר שתסיים את תקופת הצגתה בארץ, תנדוד התערוכה להלסינקי, אמסטרדם וכו').

אז מה יש בה בעצם, אחרי ששפכתי כל כך הרבה מלים? יש בה כמה וכמה מוצגים מדליקים, המציגים פנים שונות של המונח פנים:

במוצג "אני בריבוע" דוגם המחשב את פניכם, והופך אותם למורכבים מפיקסלים, כלומר ממשבצות קטנות שכל אחת מהן

צבועה בצבע אחיד. כמובן שככל שמספר הפיקסלים רב יותר והם קטנים יותר, התמונה ברורה יותר - אבל בואו נראה אתכם מזהים את פניכם כשהרזולוציה טובה פחות...

ב-"דומינו פיקסל" המחשב דוגם שוב את פניכם, אך הפעם בונה את תבנית פניכם בעזרת אבני דומינו בצורה מתוחכמת. אם תלכו אחורה ותתבוננו מרחוק תראו שהתבנית מייצגת את פניכם. ב-"מסדר זיהוי" כבר הייתם? כאן תוכלו לבחור תווי פנים מתוך מבחר עצום של אפשרויות, ולנסות לשחזר פנים שראיתם פעם. פשוט או לא - את זה תגידו אחרי שתסימו.

בהמשך למסדר הזיהוי אפשר למצוא את "המפורסמים שבי" - נכון שתמיד

XENOBOTS



מאת: קובי קרליבך

ה-XENOBOTS

הוא משחק פעולה חדש של חברת ELECTRONIC ARTS. במשחק זה אתה מפקד על קבוצת רובוטים, ואתה צריך להגן על האנושות מפני פלישת החי-זרים מהחלל החיצון. אתה בין היחידים שיש להם את הכישורים והניסיון הדרוש כדי להפעיל את צי הרובוטים ולהוביל אותם לניצחון.

מחדר המצב שלך, עמוק בתוך מחנה הרובוטים, אתה תפקד על צי הרובוטים לאורך מספר משימות בכל כדור הארץ. על ידי שימוש בטקטיקה נכונה, בתחושות הפנימיות שלך ובציוד העומד לרשותך, אתה תמחק את בסיסי האויב אחד אחרי השני וכדור הארץ יהיה חופשי סוף-סוף. הבנת? לרשותך שלושה סוגים של רובוטים:

א) THE HUMANOID - רובוט גבוה (18 מטר), חמוש היטב, המשמש בעיקר למלחמה בשדה הקרב;

ב) THE NET BUILDER - רובוט איטי וכבד, בעל יכולת סחיבה רבה, המשמש בעיקר לבניית רשתות התקשורת, שבלעדיהן הרובוטים לא יתפקדו;

ג) THE SCOUT - רובוט מהיר ובעל יכולת תמרון טובה, המשמש בעיקר למשימות סיור ותצפית סמוך לשטח האויב. עליך לנצל את כישורי הרובוטים כדי להצליח במשימתך.

הזמן קצר והמלאכה מרובה, לכן נעבור מייד לסיפור עצמו: ובכן, ב-8 בינואר, 2193 גילו המדענים חפץ בלתי מזוהה גדול במערכת השמש שלנו. למרות שהחפץ היה מרוחק מליוני קילומטרים מהכוכבים המיושבים, הגילוי שלו הצית את דמיונם של מיליוני בני אדם על פני כדור הארץ, מאדים והירח. במשך השנים הבאות המדענים פיקחו על החפץ הבלתי מזוהה ומקורו היה נושא לפולמוס ציבורי גדול. החפץ עבר במסלול של צדק ובעזרת קרינה אלקטרו מגנטית סקר את הכוכב וירחיו. התקשורת היתה מלאה בדיווחים על המגע ראשון עם חי-זרים והדבר הסעיר את הרוחות בקרב האוכלוסיה. החפץ המשיך וחדר עמוק יותר למערכת השמש שלנו, וסקר את הכוכבים במערכת השמש אחד אחרי השני בשיטתיות. נעשו מספר ניסיונות לתקשר עם החי-זרים, אך כולם נכשלו. לאחר שהחפץ סקר את השמש הוא החל במסע אל מחוץ למערכת השמש שלנו.

כישלון הניסיון לתקשר עם החי-זרים גרם לאכזבה רבה בקרב תושבי שלושת





הרובוטים חוזרים, אך האנושות מוכנה. בשנים שחלפו מאז הפלישה, הניצולים הקדישו את זמנם

ללמוד על הרובוטים ועל הרשת של האויבים. בסיסים חדשים נבנו ובני האדם הקימו רשתות. כל אחד מהרובוטים שנותרו עבר הסבה והוא מותאם כעת לשימוש בני אדם. כאשר הפולשים יחזרו הם יתקלו ב-XENOBOTS.

כעת החלה הפלישה השנייה. בסיסי האויב צצים בכל מקום כמו עשב בר לא רצוי, בדרך כלל יותר מהר מאשר אנחנו (בני האדם) יכולים לחסלם. כל אחד מהחי-זרים מפקד על צבא של מכונות חיסול חסרות תבונה, שנשלחו כדי לחסל את האנושות. אלו שניסו להבין את מטרת הפלישה, טוענים כי הם הגיעו לכדור הארץ, כדי לפנות את הדרך למושבה של חי-זרים, שיושבים בוודאי בספינת האם ומחכים לאות שיורה על נפילת כדור הארץ. בעזרתם של גברים ונשים כמוך

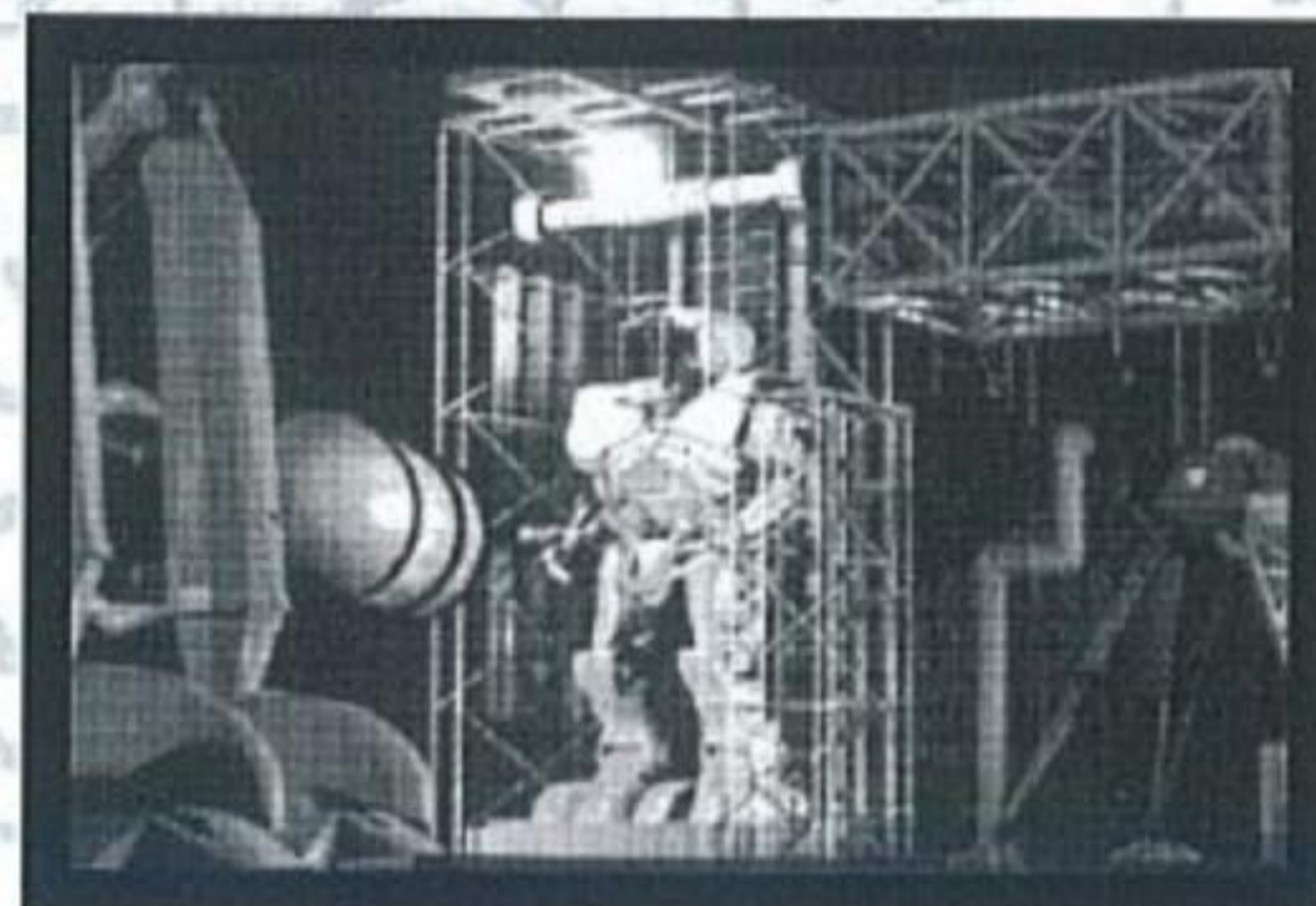
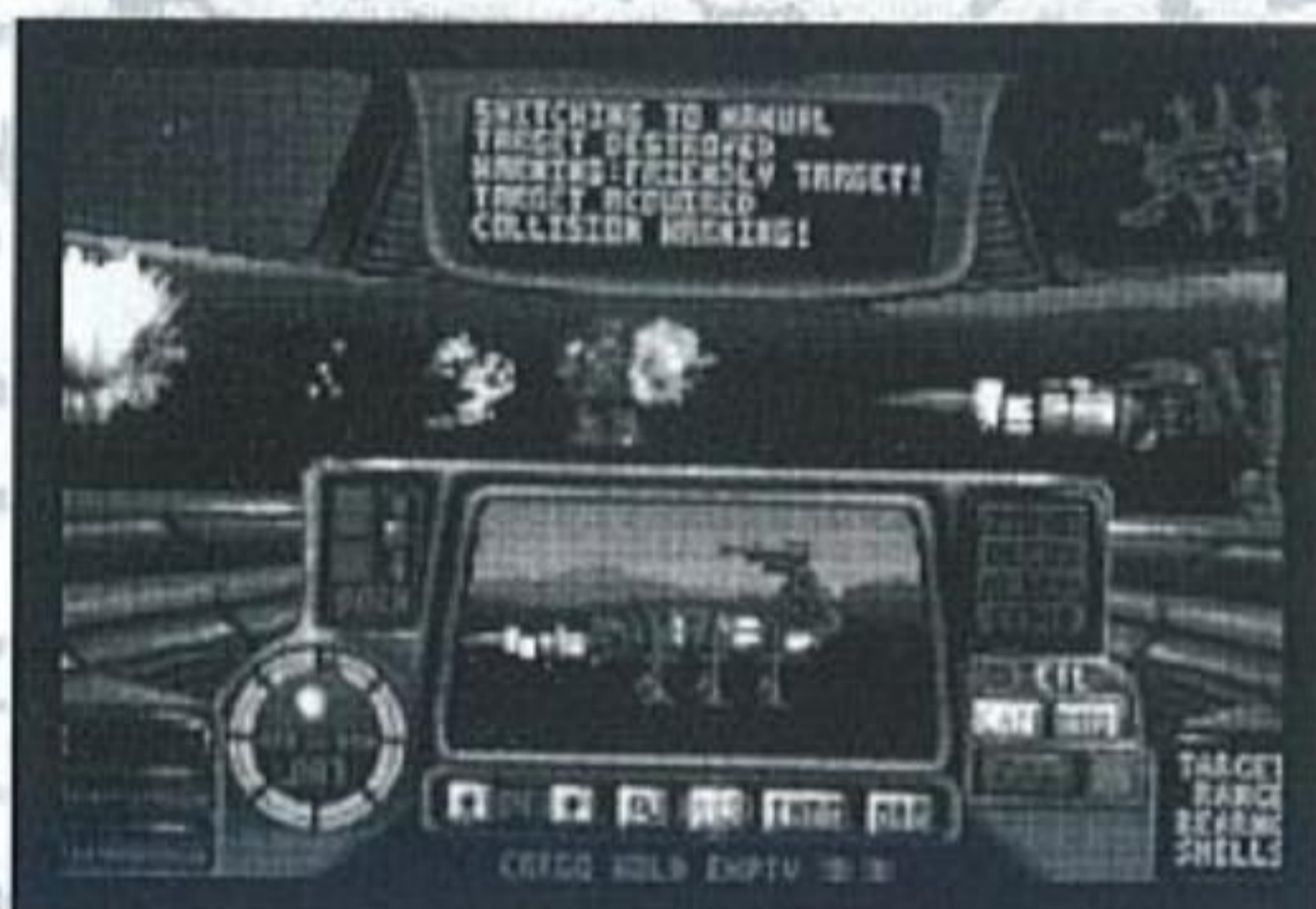
כל האזורים המוגנים והמאוכלסים. כאשר הם יצאו החוצה שוב לחפש מטרות חדשות, הם לוו על ידי רובוטים ענקיים שדמו בצורתם לעקרבים. רובוטים אלו זחלו על פני השטח, והיו אחראיים לבניית רשת התקשורת, שאיפשרה להם להתקיים.

אחרי חודשיים נראה היה כאילו כדור הארץ נכבש. כוח הפלישה המקורי הקים לעצמו בסיסים, שבהם ייצרו ותיקנו את הרובוטים. במהרה הופיע סוג נוסף של רובוטים - הסייר. זה היה רובוט מהיר שניצב על שתי רגליים, והיה עסוק בחיפוש מתמיד אחרי מקומות יישוב ומקומות מוגנים. כל דבר שלא היה מוגן לחלוטין התגלה מייד על ידי החי-זרים, ובמהרה נשלחו לשם רובוטים כדי להשמיד את המטרה. כאשר הניסיון האחרון לנקום בפולשים ולגרשם נכשל, הבינו כולם שהמערכת של הפולשים היא מתוחכמת מאוד ויהיה קשה להתגבר עליה, אך הם לא הרימו ידיים. אחרת הרי אין משחקו

שארית האנשים בכדור הארץ התחבאה

העולמות, אך המדענים הבטיחו שהחפץ יחזור בעוד כ-90 שנה, בגלל המסלול הסיבובי שבו הוא נמצא. רבים היו נרגשים לקראת הפגישה החוזרת עם החי-זרים והחלו הכנות משותפות לקראת המפגש הבא. החפץ הזר חזר אחרי 60 שנה בלבד. שני דורות כבר עברו והאנושות התכוננה למגע עם החי-זרים. חלק צפו שזו תהיה פגישה ידידותית וחלק התריעו מפני השמדת האנושות. שני הצדדים, בוויכוח שהתעורר לגבי טיב המפגש, חיכו מתוחים לרגע שבו יודע מי באמת צדק אחרי הכל. כאשר נכנס החפץ למסלול כדור הארץ, חלק קטן ממנו ניתק והאיץ לכיוון הכוכב. הגוף הראשי המשיך במסלול סביב כדור הארץ, כשהאנושות עצרה את נשימתה וצפתה במתרחש.

מדענים ניסו בכל הדרכים האפשריות לקבל תשובה מן החללית, שנעה לכיוון כדור הארץ. אחרי זמן קצר הם התישו את כל אמצעי התקשורת הקיימים, ועדיין החללית לא הראתה סימנים של ידידות או עוינות. עתה גם האופטימים החלו לחשוש



הדבר ימנע, ואני ומתכנני המשחק מקווים, שתנצל את הציוד העומד לרשותך ואת ניסיון העבר, כדי למנוע את הפלישה המתוכננת.

אם קשה לך להשתלט על כל הרובוטים בבת אחת, אתה יכול לתת לחלק מהם פקודות ולשים אותם על שליטה אוטומטית, והעיקר... תצליח במשימתך בכל מחיר. אני וכל האנושות סומכים עליך, אל תאכזב אותנו. בטח כבר שיחקת במשחקי רובוטים פולשים כאלו - אבל הפעם העסק גורלי...

ציונים

סוג משחק: פעולה - רובוטים.

גרפיקה: *

קול (כרטיס קול): *

כיף: *

כללי: *

שווה את המחיר? לפי דעתי כן, אבל כל אחד והטעם שלו.

בבסיסים תת קרקעיים, שם הם נאבקו לשרוד וניסו לפתח כלי נשק, איתם יוכלו להתגונן כנגד הפלישה. בחודשים הראשונים לאחר הגעת הרובוטים, עמלו הניצולים כדי לבנות מחדש את כלי הנשק הגרעיניים שפורקו במאה הקודמת. כלי הנשק הגרעיניים, שהיוו בעבר את האויב הגדול ביותר לאנושות, יהיו אולי אלו, שיסייעו לאנושות להדוף את הפולשים. אחרי שישה חודשים, הניצולים הצליחו להרכיב מחדש 120 ראשי נפץ גרעיניים. במתקפה גדולה אחת, שוגרו עשרה טילים לעבר כל אחד מבסיסי הפולשים. למרות שחלק מהטילים הושמדו על ידי רובוטים שהיו קרובים לבסיסים, כל אחד מהבסיסים חוסל וכל אחד מהרובוטים, שפעל בתוך הרשת, חדל לתפקד. רובוטים שפעלו מחוץ לרשת המשיכו לתפקד לזמן קצר ולבסוף גם הם חדלו לתפקד. שארית האנושות יצאה ממחבואה והחלה בשיקום ההריסות.

כעת, אחרי כ-120 שנה, החפץ נמצא בסיבוב השלישי במערכת השמש שלנו. השלום ושגשוג האנושות הם רק זיכרון.

והצבא הכין את עמדות הקרב והתכונן לגרוע מכל...

כאשר החפץ הקטן הלך והתקרב לכדור הארץ, הוא התפצל לשתיים-עשרה חתיכות נפרדות, שחדרו לאטמוספירה אחת אחרי השנייה. ברגע שהחלק האחרון עבר את השכבה האחרונה של האטמוספירה, הוא ירה שברי מתכת לקטבים ולמקומות נוספים. התקפה זו חיסלה את כל מערכות ההגנה ולוויני התקשורת הארציים בתוך דקות ספורות בלבד, והשאירה את כדור הארץ ללא כל אפשרות הגנה. הצבא יוכל מעתה להעמיד רק מחתרת סימלית שתתגונן, לא יותר מזה...

שנים-עשר החלקים נחתו במקומות שונים על פני כדור הארץ. כאשר האבק התפזר, כל אחת מן החלליות נפתחה ומתוכה יצא צבא של רובוטים מאיימים. הראשונים ששמו את רגלם על פני כדור הארץ היו מכונות לחימה משוריינות. גובהם של הרובוטים היה 18 מטר והם דמו בצורתם לבני אדם. הרובוטים נראו כבלתי ניתנים להשמדה, והם חיסלו במהירות את



פיליפ

פ

פילו
פול

אורח למחול!

שעשועי מילים



עוד לוחמים ברחובות

כותב לנו זוהר פינקל מרחובות:

סקופ (ואתם רשאים לצטט אותי): לאחר ההצלחה של "לוחמי הרחוב 2" וההצלחה של "לוחמי הרחוב 2 טורבו" ניגטנדו עסוקים בפיתוח משחק נוסף שיקרא "סופר לוחמי הרחובות 2". במשחק הפעם יהיו 16 לוחמים שהם 12 הישנים ובנוסף 4 חדשים:

★ קמי: בחורה קשוחה מאנגליה, מהווה איום לגבי צ'אן-לי כשכעת היא אחת משתי הנשים החזקות בעולם. האמת היא שקמי הינה סוכנת חשאית הנשלחת במשימה להרוס את הארגון של BISON SHADOLU. אם אתם לא תלשינו אז גם אני לא.

★ די-ג'י: כושי מג'מייקה שעובד בתור רקדן לימבו, מתאגרף בעיטות ומוסיקאי (ועוד יש לו זמן לקרוא וויז בסוף היום). הוא מסתובב בעולם ומחפש את מה שנקרא בפיו "קצב".

אופס...

בגיליון וויז הקודם, פרסמנו 2 מכתבי "וויזים כותבים" במדור הגיים בוי. לצערנו, נשמט שמו של אחד הכותבים מאחד המכתבים. השם הוא זוהר פינקל, אנו חוזרים: זוהר פינקל. שלוחה בזאת התנצלותנו הכנה, בתקווה שימשיך לשלוח אלינו מכתבים מועילים גם בעתיד!

★ פאי-לונג: בא מהונג קונג וחושב את עצמו לברוס לי השני. השאיפה שלו היא להיות כוכב סרטי פעולה, אבל נכון לעכשיו הוא שואף להיות הלוחם הטוב בעולם.

★ T אווק: אנדיאני אדום עור שלוחם כדי לקבל בחזרה את אדמות אבותיו מהארגון של BISON (אותו אחד שקמי לוחמת נגדו), אני ובטח גם וויז מאחלים לו בהצלחה. אחלה של סקופ, אה...

חלומותיו של קין או

COMMANDER KEEN 7

קובי פרלמוטר, הקורא הוותיק והפעיל מפתח תקווה שלח לנו את זה:

לאחר ויכוח בין ביילי לאימו אם לאכול תפוח אדמה או לא, ביילי הולך לישון לאחר שקילל את תפוח האדמה.

לאחר זמן מסוים מתעורר ביילי לפתע ורואה מולו כמה תפוחי אדמה חיים וחמושים האומרים לו כי המלך שלהם קורא לו. קין שעדיין בפיג'מה הכחולה שלו (ולכן הוא לובש פיג'מה במשחק) חובש את הקסדה השבורה והידועה שלו, לוקח את אקדח הלייזר שלו, מעביר אותו למצב "הלם" ובשני כדורים מהמם את תפוח האדמה. אז מגיע אליו ילד שמבקש ממנו שיציל את הילדים ממכונת חלומות שנשלטת על ידי מלך תפוחי האדמה שקוראים לו בובו משהו... עכשיו יוצא קין למלחמה בירקות ובראשם בובו...

במשחק נלחם קין במלפפונים קופצניים, בבננות שזורקות בומרנג,

לכל הכותבים לוויזים כותבים!

נשמח אם תמשיכו לשלוח אלינו כתבות, רעיונות וקטעים מוצלחים שכתבתם בבית. רק מה? אם אתם כבר טורחים, כותבים ושולחים כיתבו את שמכם, כתובתכם ומספר הטלפון שלכם על הדף והשתדלו לא לשלוח זאת בפקס, מפני שאז הנייר מתחיל להימחק לאחר זמן מה.

האמת? אנחנו במערכת ניתן עדיפות לכם, הקוראים שישלחו את הקטעים ל-"וויזים כותבים" מוקלדים על תקליטון - אבל הבחירה בידיכם. אנחנו עיתון דמוקרטי.

בתפוחי אדמה, בעגבניות מעצבנות ובעוד אויבים חמודים. לפי מיטב המסורת של משחקי קין יש במשחק המון מקומות סודיים, טונות של בונוסים, וכמובן צירופים של מקשים שנותנים בונוסים, מפתחות, יריות, מעברים לאיזה מקום שבה לך, ומה לא....

דרישות המשחק: תקליטון של 720KB לפחות או כונן קשית, זיכרון רגיל פנוי של 560KB לפחות ומסך EGA. במשחק יש תמיכה למסכי VGA, EGA ואפילו SUPERVGA בחלקו.

ציונים

סוג המשחק: פעולה

גרפיקה: *

מוסיקה בכרטיס קול: לא נבדק

מוסיקה ברמקול פנימי: *

כיף: בטח ש - *

כללי: *

שווה? בטח!

טיפים:

★ הקש G+F10 ותהיה במצב

GOD שבו האויבים לא

יכולים לפגוע בך.

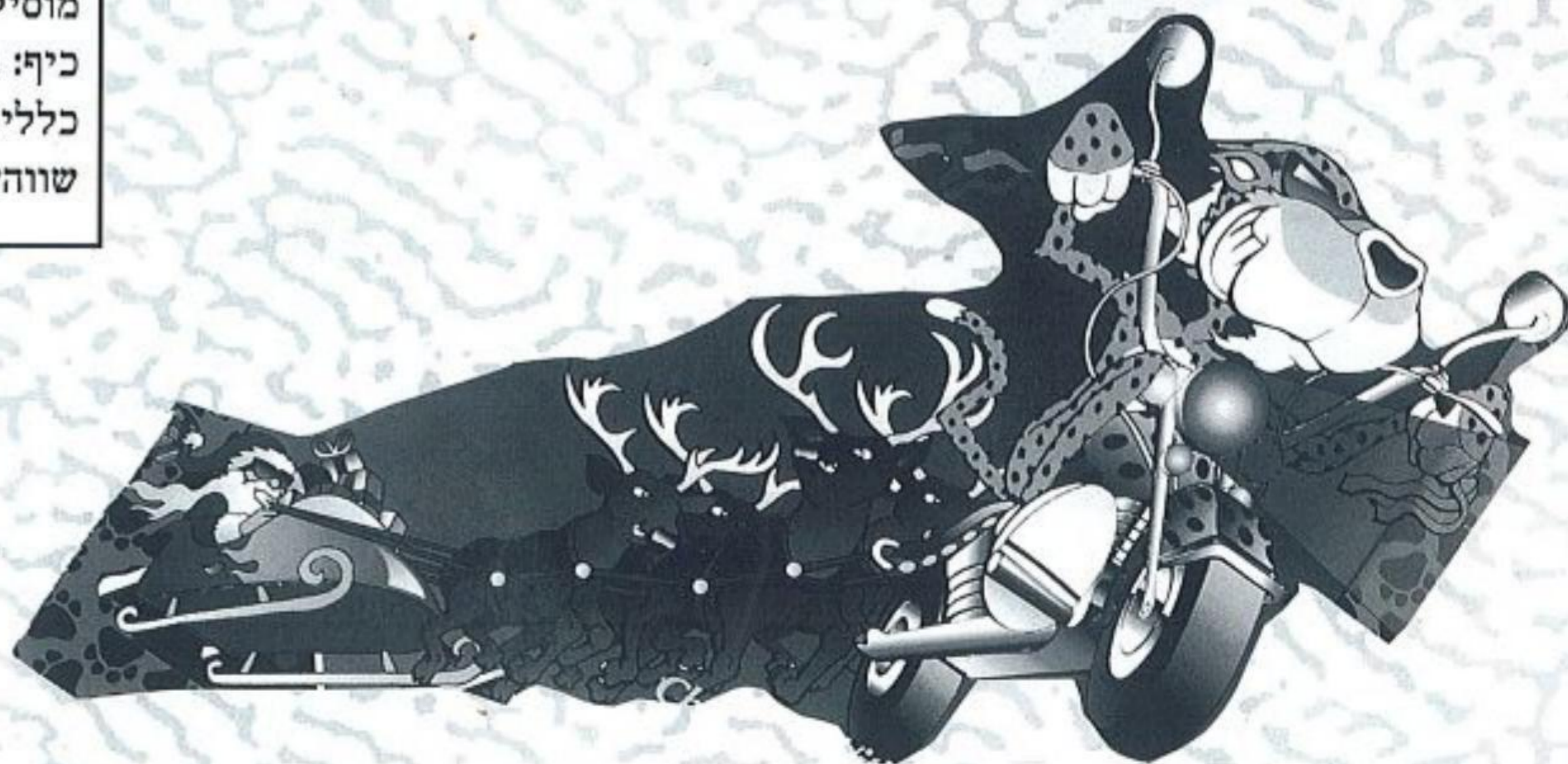
★ הקש J+F10 ותוכל לקפוץ

לכל גובה שתרצה (עד

אינסוף).

★ הקש W+F10 ותוכל לבחור

באיזה שלב שתרצה.



מאת: גיל צוק

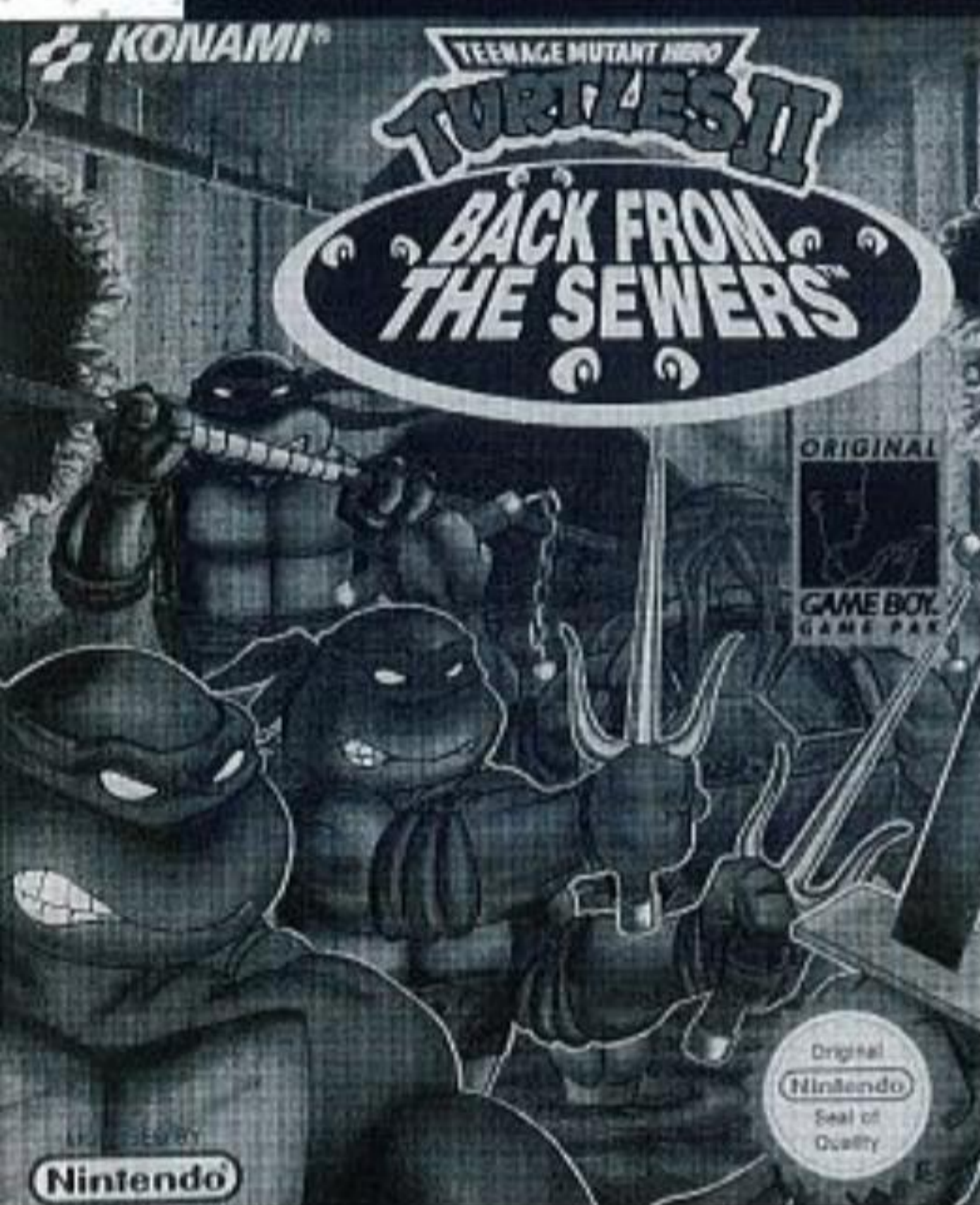
יודע על מי אנחנו מדברים.

הפעם אסקור שני משחקי גיים בוי ששניהם, כמה מפתיע, עוסקים בצבי הנינג'ה.

כן, כן אותם יצורים ירוקים, אמיצים, מגושמים ואוכלי פיצה. מפתיע עד כמה שונים שני המשחקים אחד מן השני, על אף שהם עוסקים באותן דמויות.

קאוואבנגה. מי שלא זיהה את קריאת הקרב הזו יכול לעבור הלאה. מי שכן זיהה

BACK FROM THE SEWERS



כמעט מושלם, הרקעים מצוירים בצורה טובה והדמויות זזות בצורה חלקה. גם הקול עשוי במשחק זה בקפידה. המוסיקה נעימה (ולא צורמת כמו ברוב משחקי הגיים בוי). צעקות קאוואבנגה מוקלטות בקול אנושי ובאופן כללי, איכות הצליל גבוהה (הכל כמובן יחסית למשחק גיים בוי). לסיכום: משחק נחמד מאוד, אומנם סטנדרטי מבחינת העלילה, אבל הגרפיקה והקול עושים את הכל. כדאי מאוד.

שרדר האיום חטף את אפריל אינלי, כתבת הטלוויזיה, חברתם של הצבים. הוא משתמש בה כפיתיון ללכידת הצבים. החדשות הרעות הן שהוא לא לבד - משתף איתו פעולה קראנג, יצור מעולם אחר (חי-זר בעברית) וביחד הם מתכננים מארב לצבים. ובנוסף לכל הצרות, הדרך עד למבצרו של שרדר רצופה מכשולים ולוחמים שונים ומסוכנים.

בדרך, כמו בכל משחק גיים בוי, אתה יכול לאסוף מטעמים נותני בונוס: משולש פיצה מחזיר חלק מהאנרגיה שירדה כתוצאה מקרבות, ואילו מגש פיצה שלם מזכה אותך בקולה חינם... סתם, סתם, מגש פיצה שלם מזכה אותך בכל האנרגיה שחסרה לך.

אבל לא רק דברים טובים מחכים לך בדרך, תצטרך להילחם בכל מכשול שיוצב בפניך, והמשימה לא תהיה קלה: באקסטר - הזבוב האנושי, סאוואר - מוטציה מוזרה, ביבופ ורוקסטאדי - עוזריו של שרדר, ישמחו להקשות עליך את החיים.

הגרפיקה במשחק זה היא אחת הגרפיקות הטובות שראיתי אי פעם על מסך גיים בוי. הדמויות מופרדות מן הרקעים באופן

FALL OF THE FOOT CLAN

שכצפוי יורד בכל פעם שאתה נפגש עם כל מיני אנשים שלא כל כך אוהבים אותך.

גם כאן חוזר על עצמו סיפור הפיצות: משולש פיצה נותן לך 50 נקודות ואילו מגש פיצה נותן לך 100 נקודות (לחזור שוב על הבדיחה עם הקולה?)

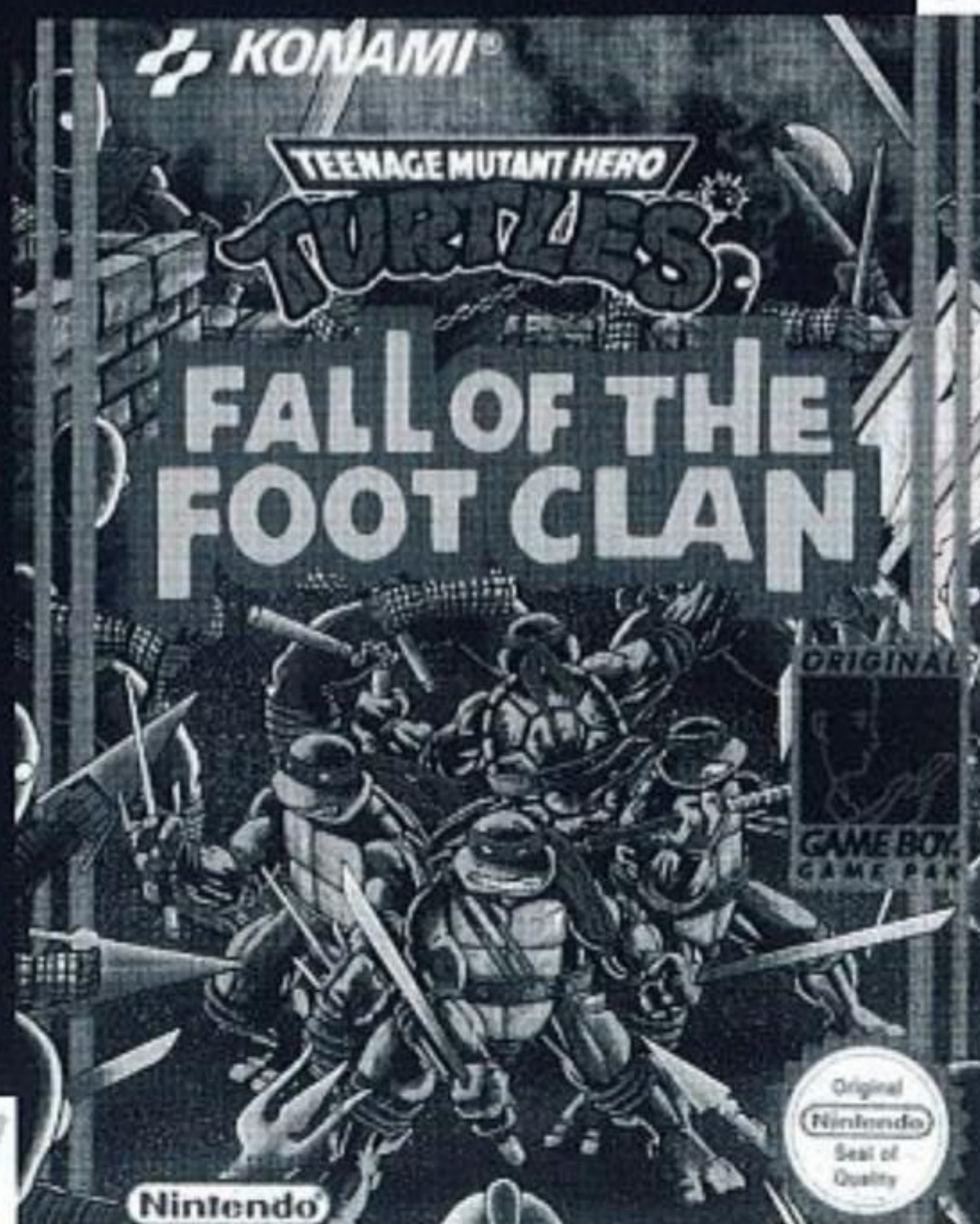
הפעם, חוץ מן הדמויות שהופיעו במשחק הקודם, מופיעות גם דמויות שונות בגדלים שונים ומשונים, החל ממסמרים קטנטנים ועד לאופנוענים בגודל שלך.

את המחמאות שהרעפתי על הגרפיקה של "BACK FROM THE SEWERS" קשה לי מאוד להרעיף גם על המשחק הזה. הדמויות קטנות מדי, הרקעים פחות יפים והכי חשוב, הדמויות לא מופרדות בצורה טובה מן הרקעים. הקול במשחק די דומה למשחק הקודם, חוץ מקריאות קאוואבנגה בקול האנושי שהיו במשחק הקודם, וחסרות מאוד כאן.

משחק רגיל בהחלט, אם לא למטה מזה. הגרפיקה באיכות נמוכה, הצליל באיכות טובה והעלילה סטנדרטית. חביב, דרך טובה להעביר כמה שעות של בטלה - אך לא יותר מזה.

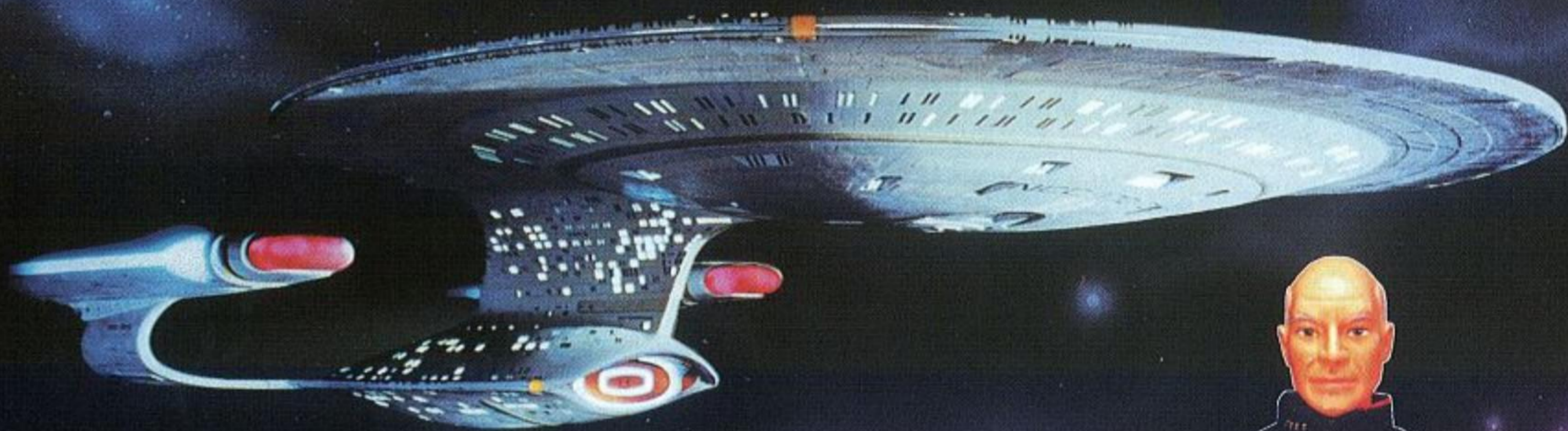
כאמור, גם גיבוריו של משחק זה הם צבי הנינג'ה. על אף שהמשחק עוסק באותו נושא ואפילו מיוצר על ידי אותה חברה, ההבדלים באיכויות הגרפיקה והמשחק בכלל הם הבדלים משמעותיים.

גם כאן, כמה מפתיע, צריכים ידידינו הירוקים להציל את אפריל מידי שרדר הרשע (לא כדאי שימציאו פעם איזה סיפור אחר, חוץ מלהציל את אפריל?) במשחק עומדים לרשותך ארבעת הצבים - כל אחד בתורו - כדי לבצע את המשימה. לכל צב יש מלאי אנרגיה,



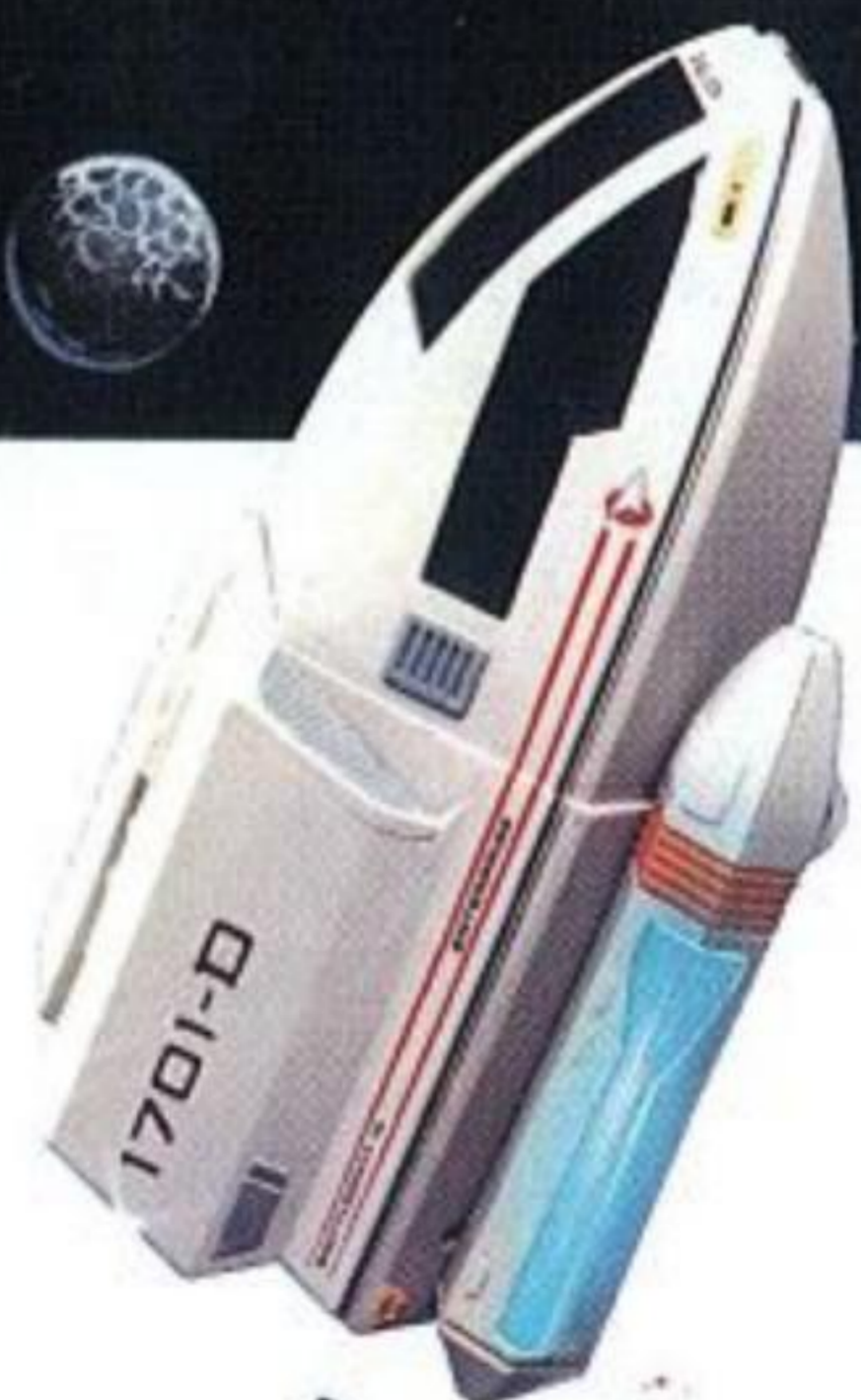
הצטרפו למסע בין כוכבים

1994 STAR TREK



הדור החדש יוצא לחלל!!!

כל הדמויות, החלליות, הפיזורים
ושאר אביזרי "מסע בין כוכבים",
הכוללים אפקטים חזותיים וקוליים
ממש כמו בטלוויזיה
יכולים להיות שלכם!
להשיג בחנויות הצעצועים המובחרות.



חדש! חדש! חדש!

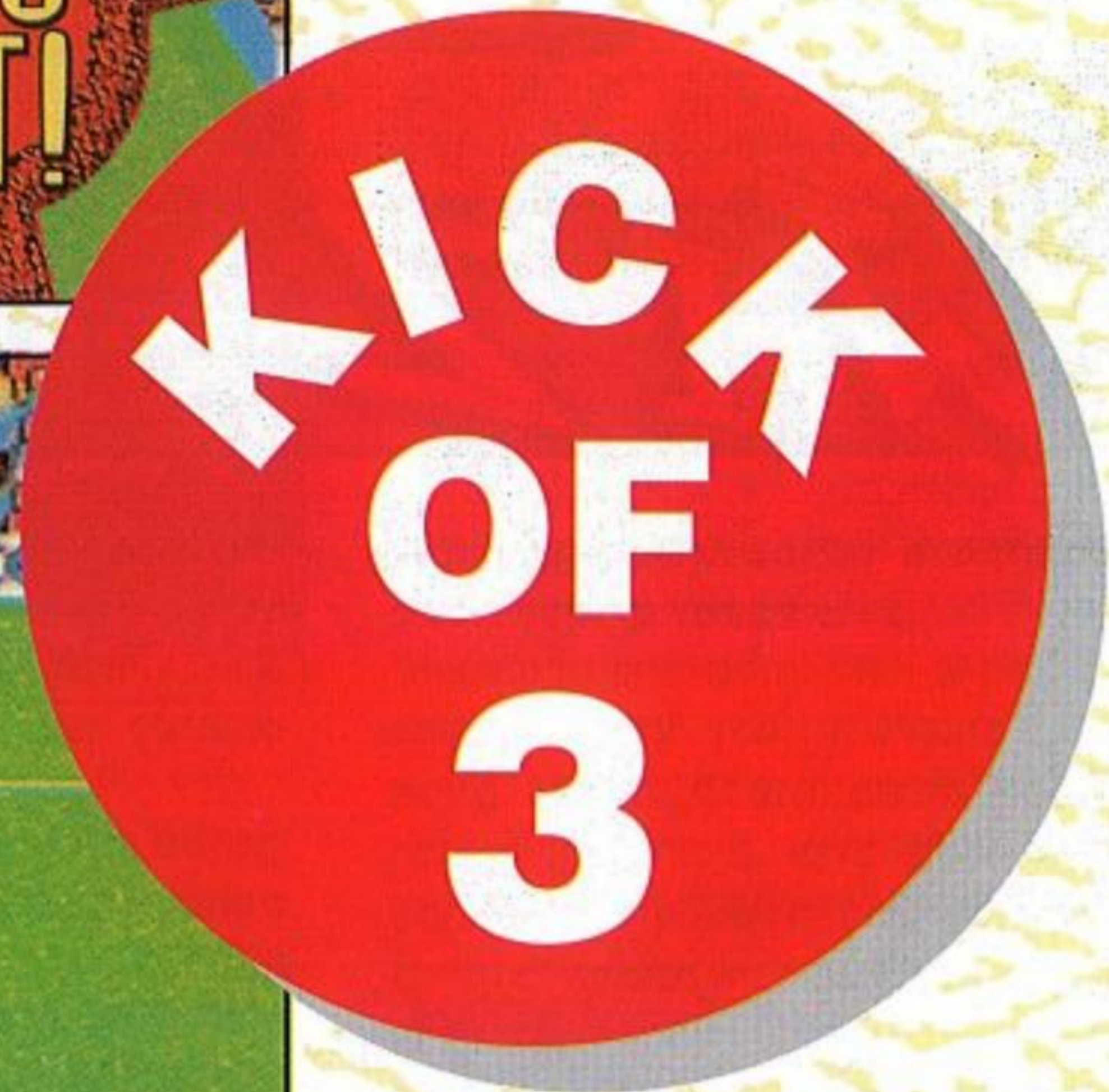
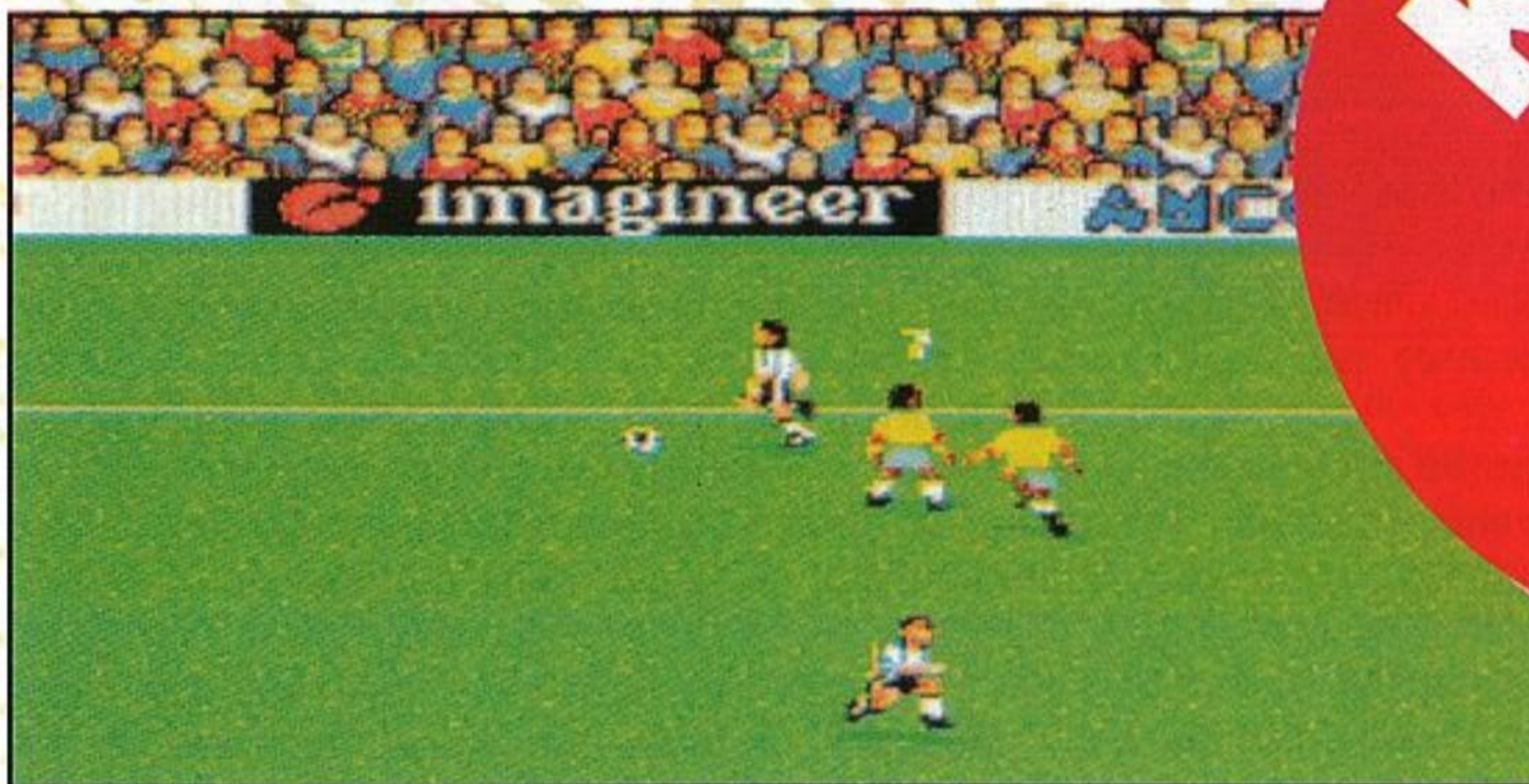
קז מחשבה

MULTI SYSTEM
BUG

יבוא ושיווק: באג מולטיסיסטם, טל: 03-5794711.

מאת: דוד אידלס

המשחק הקודם של הסדרה, KICK OFF 2, היה אחד ממשחקי סימולציית הכדורגל הטובים ביותר על מכונות ה-16 ביט. מאז הופיעו משחקים כמו FIFA SOCCER ו-SENSI SOCCER, שהם המתחרים היחידים למשחק KICK OFF 3 שלנו. המשחק לוקח קצת



להדוף את הכדור. לפעמים הם מסוגלים להעיף את הכדור מרגלי המתקיף ברגע שהוא נכנס לרחבה של השער. לא תאמינו עד שתראו.

המשחק KICK OFF 2 נודע בעבר בכמות האופציות שהיתה בו וגם במשחק הזה יש את כל אותן האופציות, כך שתוכל להתעלם ממבנה ה-4-4-2 המשעמם. להבדיל מכמה משחקים אחרים, השמות של השחקנים בקבוצות הם אמיתיים. כמובן שיש לך קהל המבויים היטב בטריבונות - אי אפשר בלי קצת עידוד ורעשי רקע.

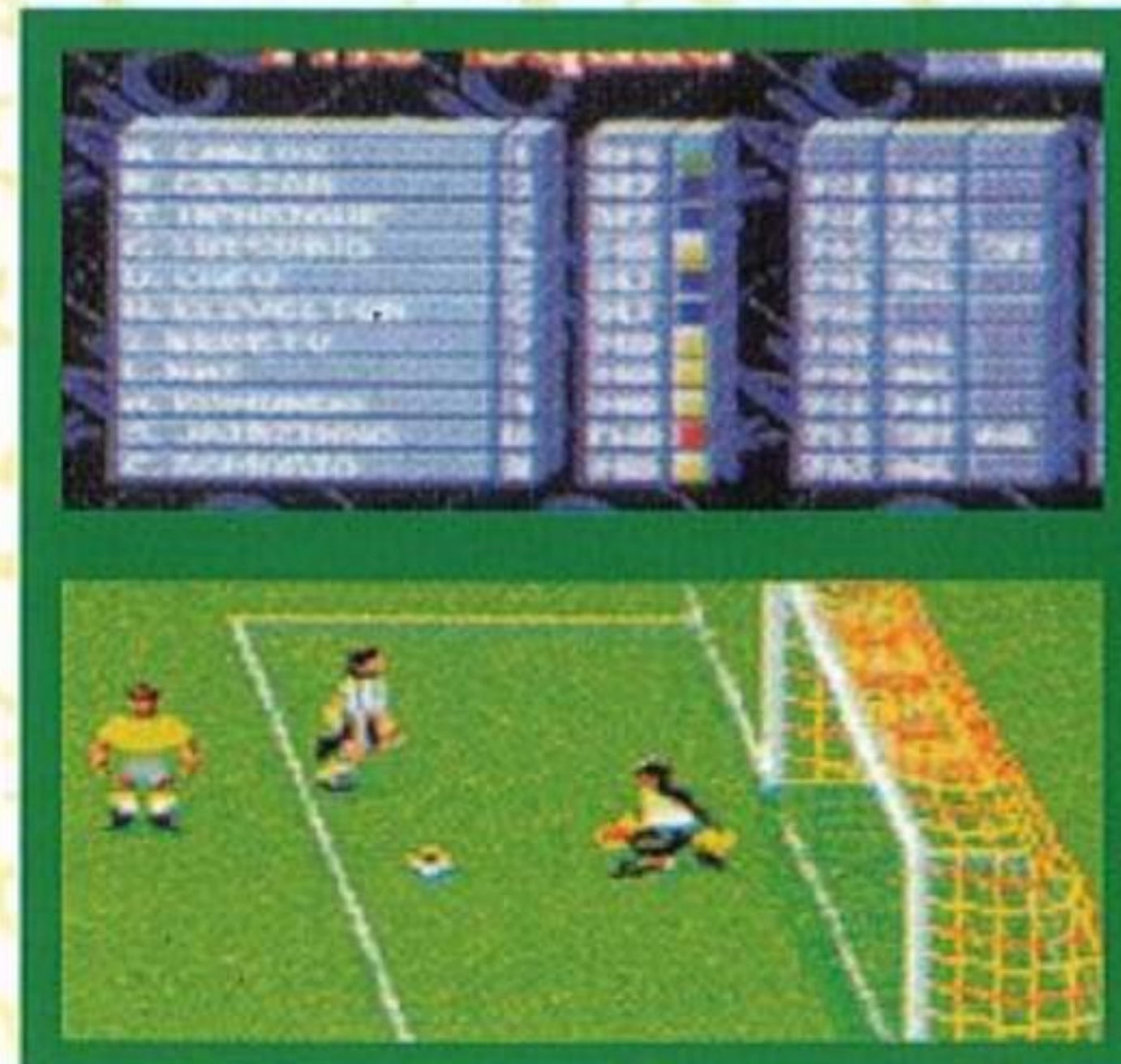
המשחק KICK OFF 3 הוא משחק טוב יותר, כמעט מכל משחק כדורגל אחר. אם אתה עדיין מחשיב את המשחק KICK OFF 2 בתור "המשחק הטוב ביותר על 16 ביט" - תהיה ממש שבע רצון מהגלגול השלישי הזה שלו. עכשיו הכדור בידיים שלך - אחרי גל משחקי הכדורגל שהגיע ל-PC, הנה משחק רגליים משובח למכשיר הסגה מגה דרייב.

יותר ריאליסטי והרבה יותר כייפי למשחק, בהשוואה לקודם.

אם הבקעת גול, שידור חוזר מופיע מיידית בכדי שתוכל להתגאות בעצמך (תוכל גם לרוץ לספר לחבר'ה). אפשר לצפות בו גם ב-SLOW MOTION בכדי לראות את מיומנות השחקן שלך, אשר הצליח להכניס גול כל כך נהדר. לשוערים כאן יש מבחר בלתי גדלה של אפשרויות

מהמשחק של FIFA, אך השחקנים בו הרבה יותר נוחים לשליטה.

השוערים שלו הם גדולים באמת. הם אינם מצילים כל כדור, אך הכדור אינו קופץ מהם ישר לרגלי ה"בומברדיר". זה מוביל לכמה מפגשים מרתקים בין שוער לשחקן תוקף, מפני שלפעמים השוער מנסה לחטוף את הכדור לפני שמתקיף מצליח להרים אותו לכיוון השער. המשחק לא כל כך מצחיק כמו FIFA, אבל הרבה





הפינה של ד"ר WIZ

שדה התעופה פוגעת במכשיר או בקלטות. וכן כיצד מתקשרים למאגרי מידע.

משפחת נווה שלום. לא - אין כל בעיה בהעברת משחקי טלוויזיה נישאים כדוגמת הגיים גיר או קלטות משחק המכילות רכיבים אלקטרוניים. לרוב מצוין על גבי מכונת השיקוף בשדה התעופה (גם בבן גוריון) כי המכונה אינה פוגעת בסרטי צילום או תוכנה.

לגבי מאגרי מידע, יצא לאור לאחרונה ספר נפלא, לדעת עיתונאים רבים, ששמו "מודם - כל אחד יכול" המסביר כיצד משתמשים במודם ללא ידע קודם ובצורה פשוטה ומשעשעת. הספר כולל גם מידע אודות מאגרי מידע בארץ ומספרי הטלפון שלהם.

שחר אלדד שואל אף הוא לגבי וירוסים: היה לו וירוס, הוא ניקה אותו ולמרות זאת המחשב לא פעל.

אהלן שחר. וירוסים הינם תוכניות מרושעות. לרוב הם פועלים זמן מה ללא ידיעתך וגורמים נזק לתוכניות, וכאשר אתה מגלה - זה בדרך כלל מאוחר מדי. סביר מאוד להניח שכאשר ניקית את הוירוס, קובץ ה-COMMAND.COM שלך כבר היה פגום ולא יכול היה לפעול ללא הוירוס בזיכרון (שהיה ממשיך ומדביק תוכניות אחרות מן הסתם...). לכן, כשמחקת אותו מערכת ההפעלה הפסיקה לפעול.

אנא, הימנע מהעתקות וכך גם תיזהר מוירוסים. זכור שתמיד ישנם וירוסים חדשים שאתה עלול להיתקל בהם גם אם יש לך תוכנת אנטי וירוס.

רועי בוטבול מקרית גת שואל שתי שאלות: מה לעשות כדי להיות חבר בנבחרת וויז וכן יש לי מחשב AT-286 ומסך SVGA, האם עלי להשקיע ולקנות כונן קשיח או CD-ROM?

לגבי נבחרת וויז, התשובה היא פשוטה. כפי שראית בגיליון הקודם, וויז מחפש כתבים חדשים שיצטרפו לנבחרת החלומות שלו. כל שעליך לעשות הוא להחליט שאתה באמת מתאים לנבחרת שלנו (את זה כבר עשית, לא?), לכתוב כתבה בת 500 מלה על כל נושא הקשור למשחקי מחשב, וידאו או משחקי תפקידים, להקליד אותה ולשלוח את התקליטון אלינו. אין פשוט מזה.

באשר לשאלתך על השבתת המחשב, כדאי שתרכוש כונן תקליטורים, כיוון שכל המשחקים החדשים מופקים על גבי תקליטורים, אך יש לי סוד קטן: הוב המשחקים דורשים בנוסף ל-CD-ROM, גם מקום פנוי בכונן הקשיח אליו הם מתקינים חלק מהתוכנה כדי שתפעל מהר יותר או אפילו בשמירת תוצאות המשחק. לכן, כדי לשחק בתוכנות מודרניות חובה שיהיה לך כונן תקליטורים וכונן קשיח.

לא פחות חשוב שתרכוש לוח אם עם מעבד 486SX לפחות, הנדרש כיום על ידי משחקים חדשים. מעבד 286 חלף מן העולם וגם מעבדי 386 כבר נשכחים. כדאי שתחשוב לרכוש פשוט מחשב שלם חדש. פעמים רבות זהו הפתרון הזול יותר, למרות שבמקרה שלך ניתן להשתמש בכונן התקליטונים שלך, במארז כולל ספק הכוח ובמסך ה-SVGA.

אסף ויואב נווה שואלים האם העברת מכשיר הגיים גיר בתוך מכשיר הרנטגן של

מעוז איתן וג'קי אהרון שואלים, האם קלטות לסופר נינטנדו שהשיטה שלהם היא PAL עולות יותר כסף מאשר קלטות בשיטות אחרות?

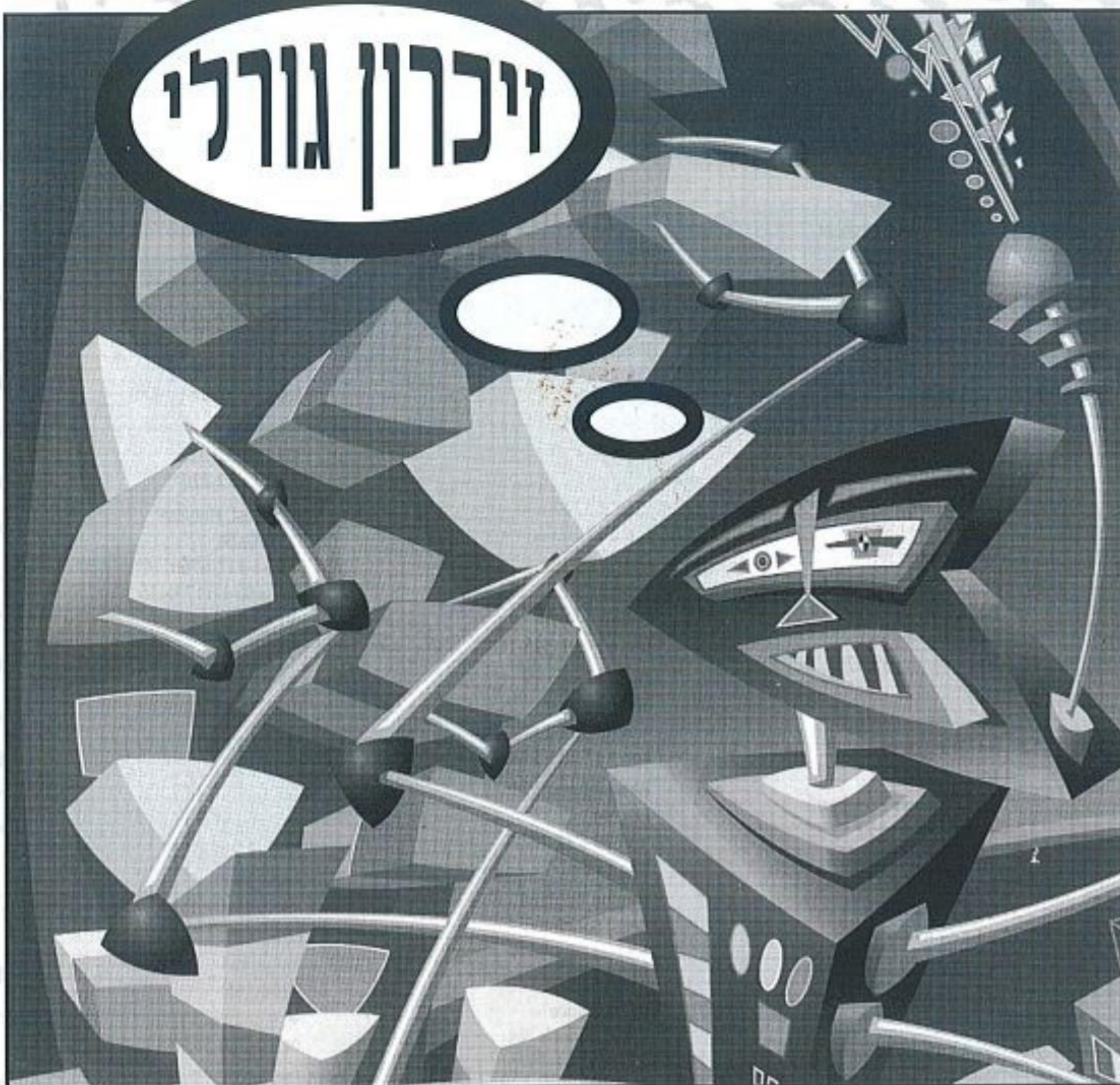
חבר'ה, השאלה שלכם נשאלת גם על ידי כל יבואן - לא רק על ידי לקוח פרטי. PAL הינה שיטת השידור הנהוגה באירופה ובישראל. בארה"ב נהוגה שיטת השידור NTSC. בארצות הברית, שבה כל מוצר זול יותר מאשר במקום אחר (בעיקרון...), יש קהל גדול שיכול לרכוש את המוצר, וניתן למכור אותו במחיר נמוך יותר מתוך מחשבה שמספיק שאחוז אחד מתוך 350 מיליון האמריקאים ירכשו אותו... באירופה המצב שונה - מספר העותקים שנמכר באירופה מכל משחק קטן יותר מאשר מספר העותקים שנמכר בארה"ב, ולכן מחירו גבוה יותר.

אור, קורא מושבע שואל: "מדוע בכל פעם שאני מנסה להעלות אנטי וירוס, המחשב כותב על המסך Divide Overflow. מה עלי לעשות?"

ידידי היקר, יש לך כנראה וירוס! הודעה זו מציינת תקלה הנובעת מפעולה מתמטית שגויה לחלוטין. זוהי תופעה רגילה מאוד כאשר מדובר בוירוסים ישנים, המשבשים תוכנות. יש לי יסוד סביר להניח שתוכנת האנטי וירוס שאתה משתמש בה פגומה ומודבקת בוירוס... ישנה אפשרות נוספת שתוכנת האנטי וירוס שאתה משתמש בה פשוט פגומה.

אני מציע לך לרכוש תוכנת אנטי וירוס מסודרת עם אפשרות לעידכונים (כיוון שוירוסים חדשים מופיעים בכל חודש) שתפתור לך לפחות בעיה זו.

זיכרון גורלי



WIZ על המקלדת

מאת: שחף בן-צור

בואו ונראה אם המצב הזה מוכר לכם: בדיוק קניתם (בטח שקניתם... אסור להעתיק) את המשחק החדש ביותר שיצא לפני שעה - נגיד שזה "הנסיך הפרסי 4", רצתם הביתה, הכנסתם תקליטונים, התקנתם, החלפתם 20 פעם בזמן ההתקנה, הקשתם Not enough memory ...1 prince מופיע על המסך!

מוכר?

בטח מוכר!

אז אחת ולתמיד ניתן לכם מספר הסברים ופתרונות!

כאשר יצא ה-PC הראשון (הנה שורש הבעיה) היו בו רק 640K זיכרון. מתוך כמות זו נלקחו כ-20K ל-DOS ועוד כ-20K לתוכניות שונות כגון עכבר, תצוגה וכדומה. נשארנו עם מקסימום של 600K לתוכניות שלנו.

ישבו המפתחים וחשבו כיצד להרחיב את גודל הזיכרון ובאו עם פתרון - Memory Expanded (זיכרון מתרחב). זיכרון זה היה מורכב מזיכרון שנוסף פיזית לזיכרון הרגיל והרחיב אותו מעבר ל-640K. תחילה דובר על הרחבה של 1MB שהם 1024K ואחר כך התפתחו הדברים אף הלאה.

הבעיה הגדולה של זיכרון זה - הוא היה פחות מהיר מהזיכרון הרגיל. כשאנחנו מדברים על מהירות בזיכרון צריך לזכור שאחד חלקי מיליון שנייה זה מהיר, ואחד חלקי אלפית שנייה זה איטי. זה היה הפרש הזמנים בין הזיכרונות.

כמו כן, היו צריכים לכתוב תוכנית מיוחדת שתדאג להודיע למחשב כי יש לו תוספת זיכרון, ולהנחות את התוכניות להשתמש בזיכרון זה כשצריך.

לאחר זמן מה מצאו פתרון נוסף, שבעברית קוראים זיכרון מורחב - Memory Extended. זיכרון זה כבר מובנה על לוח-האם של המחשב וגם מוסיף לזיכרון הרגיל כמות כמעט בלתי מוגבלת של תאי זיכרון. זיכרון זה, בגלל מיקומו ישירות על לוח האם, מהיר מאוד וכמעט אינו משפיע על פעולות הזיכרון הרגילות. וכך הגענו למצב של היום בו זיכרון המחשב מורכב בצורה הבאה:

```
DOS=UMB
STACKS=0,0
COUNTRY=044,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM
DEVICEHIGH=C:\DOS\SETVER.EXE
FILES=20
BUFFERS=20,0
```

לזיכרון מסוג Extended -

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
```

לזיכרון מסוג Expanded -

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE 4096
```

(המספר 4096 - פירושו 4M זיכרון - מגדיר את גודל הזיכרון והוא יכול להשתנות בהתאם לכמות הזיכרון שאתה צריכים). המשתנים FILES ו-BUFFERS צריכים לרוב להיות גדולים יותר, אך הדבר צורך יותר זיכרון ולכן אלו הן דרישות המינימום ההכרחיות.

לאחר שהטענתם את הנתונים הללו בהתאם, זיכרו כי כל תוכנית נוספת דורשת זיכרון נוסף, ועלולה למלא זיכרון אותו המשחק אתם רוצים להריץ דורש - לכן הימנעו מלהטעין דברים מיותרים, אלא רק דברים חשובים כגון: עכבר וכרטיס קול.

רצוי להימנע מלהעלות תוכנות שמכפילות את נפח הדיסק או תוכנות אנטי וירוסים משום שהן תופסות זיכרון רב, מאיטות את מחשב ולעיתים אף עלולות ליצור בעיות בזיכרון עם המשחק החדש. זיכרו ותיהנו.

0 - 640 - זיכרון קונבנציונאלי (רגיל).

1024 - 640 - אזור זיכרון גבוה.

1024 - ומעלה - זיכרון נוסף.

כאשר אנו מעלים DOS או כל תוכנית אחרת כיום, אנו יכולים "להגיד לה" להתמקם באזור הזיכרון הגבוה, ועל ידי כך לפנות מקום בזיכרון הרגיל. כל התוכניות דורשות כמות מסוימת של זיכרון רגיל בו הן עובדות ישירות מהמחשב, אולם לרוב הן דורשות גם חלק מהזיכרון הנוסף.

את הזיכרון הנוסף אפשר לדמות לזיכרון מסוג Extended או Expanded (לפי דרישות התוכנית), בעזרת תוכנית ב-DOS שנקראת EMM386. תוכנית זו מוטענת מייד עם הפעלת המחשב בקובץ CONFIG.SYS, ודואגת לידע את המחשב איזה סוג זיכרון דרוש למשתמש. אי הנחות הגדולה היא שבכל פעם שצריכים לשנות את קביעות הזיכרון, יש לעדכן את קובץ ה-CONFIG.SYS ולהפעיל את המחשב מחדש.

כדי לעזור לכם לשחק במשחק שקניתם בהתאם לדרישות הזיכרון, הבאנו לכם את השורות הקריטיות בהגדרת הזיכרון בקובץ ה-CONFIG.SYS: תחילה על השורות הבאות להופיע, בכל מקרה:

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS/HMAMIN=1
DOS=HIGH
```


SPECTRE



מאת: דייזי כץ

השחקנים היותר מנוסים (או הזקנים) שביניכם בוודאי זוכרים את המשחק הישן BATTLEZONE, אשר הופיע על מכשירי ה-ATARI הנודעים. במשחק ההוא התרוצצת על המסך, כאשר אתה רכוב על טנק ומנסה להשמיד כל דבר בעל צורה גיאומטרית שפגשת. עכשיו, אם אתה באמת נזכר במשחק הזה, אתה בוודאי לא נזכר בו בגלל הגרפיקה המעולה שבו אלא בגלל המשחק המדבק שבו.

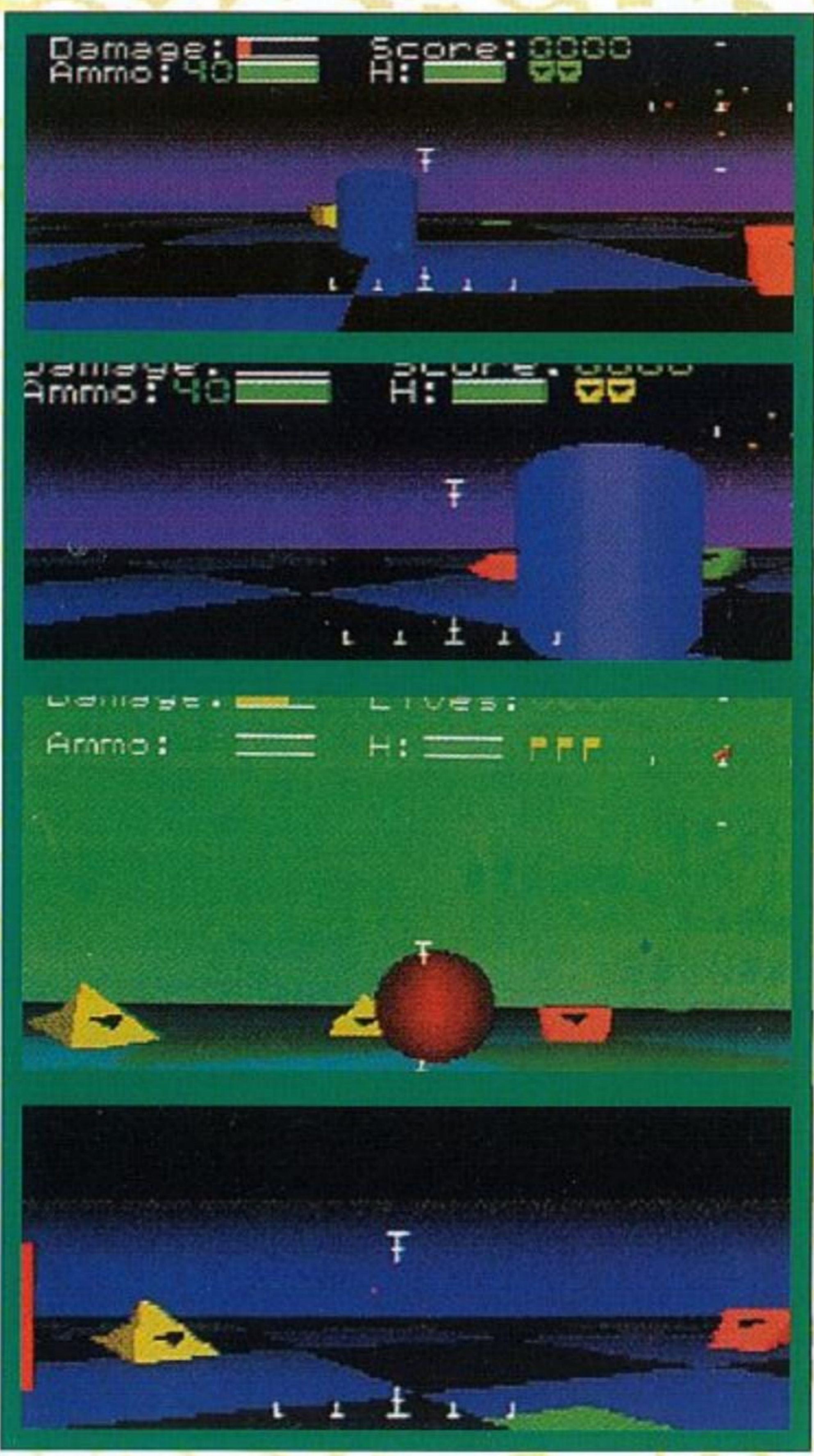
אפשר להגיד שסיפור דומה קיים גם ב-SPECTRE. יש לך ברירה: אתה יכול לבחור בין שלושה טנקים מוכנים או לבנות אחד משלך, תוך כדי העברת נקודות לבנייה של יחידות המגנים, התחמושת והמהירות. השחקן חייב לגלוש על שטח נוסח MODE 7 במשחק אסטרטגי של מחבואים, כאשר הוא מנסה להשמיד את יריביו. המטרה במשחק ליחיד היא להשמיד את כל יריביך או לאסוף את הדגלים, זוהי הדרך המהירה ביותר, מפני שהם תמיד נמצאים באותו מקום.

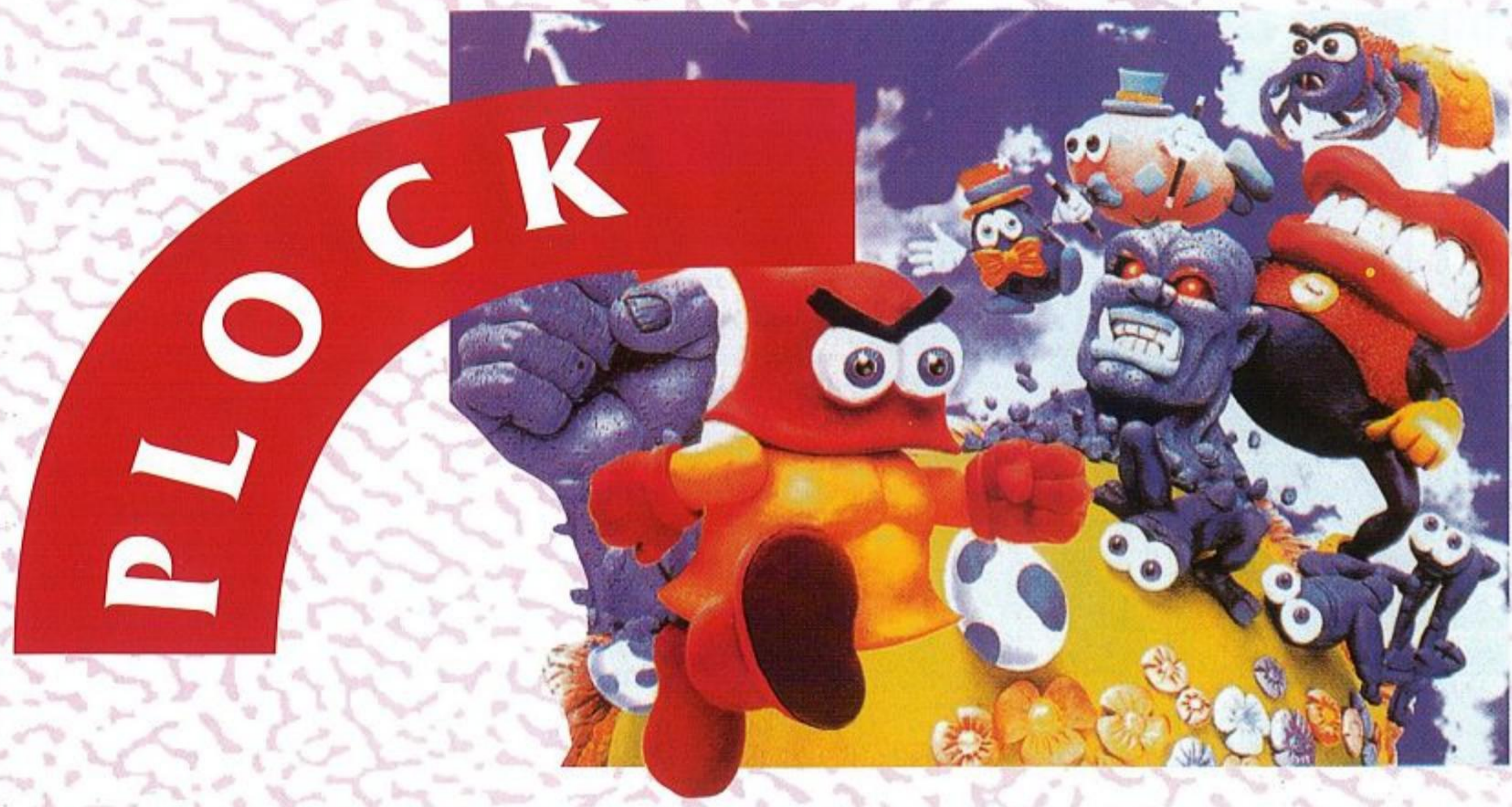
בשלבים המתקדמים יותר, האויבים יהיו הרבה יותר אגרסיביים. הם יבואו בקבוצות ואפילו ינסו לעקוף אותך. זהירות! לטנקים הצהובים יש גם שריון חזק יותר. דבר אחד שקיים רק בגרסה של סופר נינטנדו הוא היכולת שלך לקפוץ - אתה יכול לקפוץ מעל האויב ולפוצץ אותו מאחורה או לקפוץ ולהסתובב בכדי לקבל מבט של 360 מעלות על הסביבה.

התחמושת נגמרת מהר ועליך לעבור מעל המשטחים הירוקים, אשר יחדשו לך את המלאי. המתח יעלה במהרה כאשר תתחיל לבזבז את התחמושת והאנרגיה, כשהחיפוש המתמיד אחר אספקה טרייה מוסיף מימד חדש למשחק.

כמובן, כפי שיגידו בעלי מחשבי המקינטוש, המשחק SPECTRE מגיע למלוא יכולתו כאשר אתה משחק אותו נגד חבריך ברשת של מחשבים. מצב המסך החצוי הוא הדרך הטובה ביותר לשחק את המשחק. אתה וחבריך יכולים לשחק בארבעה סוגים של משחק SPECTRE. אתה גם יכול להשתמש בחפצים שונים המפוזרים בשטח כמגנים נגד ירי של האויב.

המשחק SPECTRE הוא שיעור נהדר במשחק נכון. אל תיתן לגרפיקה הנמוכה להפחיד אותך, למשחק הזה יש בסיס חזק של משחקיות.





הבונוסים מאפשרת ל-PLOCK לשנות את דמותו, בדרך כלל הוא מקבל תחפושת

מאת: דייוויד כץ

מדליקה (קאובוי, מתאגרף או לוחם רחוב) ותוספת כוח אש אשר עוזרת לו במשימתו להגיע למשטח הבא. וזה הרי הדבר החשוב ביותר במשחק - לעבור משטח.

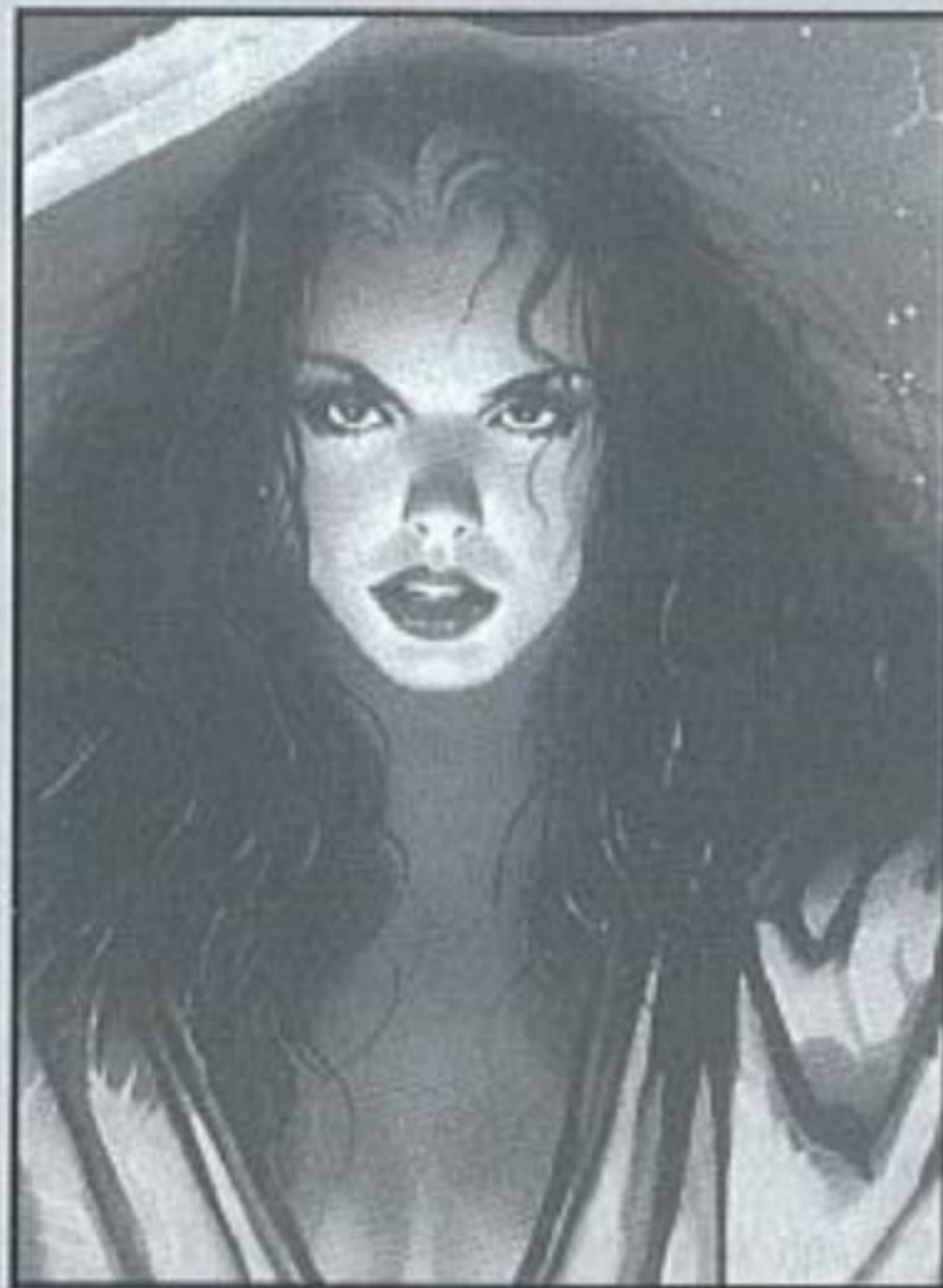
ל-PLOCK יש את כל האיפיונים של משחק משטחים מצויין: דמות חמודה וקצת הומוריסטית, שלבים מלאי חידושים שבהם הנוף פשוט מזמין ומבקש שיחפשו בו, רקע סוריאליסטי, דמויות בונוס מקוריות מאוד ועוד. אבל בסופו של דבר, אם כבר שיחקת בכמה משחקים צבעוניים באותו סגנון, כמעט ואין נקודות שאפשר להגיד בגללן שזהו משחק יוצא דופן בענף שלו. זה לא אומר, לעומת זאת, שלא נוח במיוחד לשחק בו, זה גם לא אומר שאתה לא תצחק רק מהמראה החמוד שלו ושעקומת הקושי שלו לא טובה במיוחד. PLOCK הוא בהחלט משחק שכדאי להשקיע בו. חוצמזה - יש לו שם שמצלצל מדליק. שחקו אותה איתו.



במשחק PLOCK אין לך הרבה דאגות בקשר למשימה הכללית: באופן בסיסי אתה חייב להגיע לסוף כל שלב כדי להרים את הדגל. יש הרבה סיבות בלתי הגיוניות מדוע צריכים לעשות זאת, אך בכל זאת, זהו משחק משטח ולאף אחד לא אכפת "למה" אלא "איך". השלבים מחולקים לשלושה איים - AKRILLIC, COTTON LEGACY ואז האי האחרון FLEAPIT. נשמע מפתה. בכדי להיפטר מאויביו אשר חוסמים את דרכו, PLOCK פיתח שיטה מיוחדת - הוא [מודגש] זורק עליהם את האגרופים שלו. כן, הוא לא מרביץ - הוא זורק אגרופים! לרוע המזל, יש לו רק ארבעה אגרופים כאלה, אך הם יודעים לחזור ולהיצמד אליו כמו בומרנג. הרמה של



שיחות עם מורגן לה פיי



אנתנו וארלויס

מאת: ערן בן-סער

אבי התיישב על המלח, "כשנצא מפה, הוד-קשישותך, אני מתכוון אישית להשיג 5 קילו רפרפת עין-הבוהה ואז נראה מי יצחק אחרון."

"ואיך תגיע אליה?" שאלה מורגן בהתגרות, "אי אפשר לחזור לשם, כרתו את העץ דרכו נכנסנו, זוכר?" באותו רגע יצא אלוויס מהמטבח של מורגן והביט סביב, "מיאו" הוא ילל ופנה בעצלות לכיוונינו. לי אישית לא היה כוח לכל זה. אני מודה, היה כייף שבועיים, אבל מורגן נקמנית מדי מכדי לוותר לנו עכשיו. נזכרתי שבקל גב שלי יש כמה מכתבים חדשים וצץ לי רעיון.

"מורגן", אמרתי והוצאתי את המעטפות, "מכתבים!" מורגן הביטה בי והרימה גבה אחת (הלוואי שידעתי איך לעשות את זה), "אז?" שאלה.

"סתם חשבתי שכדאי לחזור לענות על שאלות של קוראים, כבר חודשיים שלא עשינו את זה." האמת היא שהיו לנו סיבות ונסיבות מקלות - שאלות כמו: "האם לדעתכם אוגדן המפלצות השני יותר טוב מהשלישי?" לא מצריכות תשובה - הן מצריכות מורה פרטי למשחקי תפקידים, אז חיכינו למכתבים ברמה. הפעם קיבלנו כמה ממש טובים, אז החלטתי להראות אותם למורגן, אבל אז היא לכדה אותנו במלחיה.

"שאל", אמרה מורגן, "נעביר זמן עד שאני אחליט אם להוציא אתכם משם." אלוויס התגרד בדרך אל הספה, זו עם כיסוי הקש שהוא כל כך אוהב, והמשיך ללכת (בהליכת חתול) לכיוון מורגן, תוך ניענוע ירכייים מוכר.

פתחתי את המכתב הראשון. "את תאהבי את זה", אמרתי, "ליובל הלך מפתח תקוה יש שתי שאלות לשיטת הגיבור: הוא רוצה לדעת איך ליצור את הקסמים או הכוחות: החייאת מתים, גירוש אל-מתים, בבואות ראי והרדמה בשיטת הכוחות של

HERO, ואיך מייצגים מרכיבים חומריים ללחשים בשיטת הכוחות."

מורגן חייכה - היא אוהבת שמכריחים אותה לחשוב והביטה באבי, שגם עיניו נצצו. היא שלפה את כל ספרי החוקים שיש לה לשיטת הגיבור וגרמה לעותקים ממוזערים להופיע ליד אבי. אחרי שעה וחצי של דיונים הגענו למסקנות.

"נתחיל בקסמים. החייאת מתים היא עסק מסובך", הכתיבה לי מורגן, "לפי החוקים של שיטת הגיבור אדם מת כאשר ה-BODY שלו ירד מתחת למינוס ה-BODY המקורי. כלומר אדם עם BODY 12 מת כאשר הוא מגיע למינוס BODY 13. כוח AID ל-BODY (אם מספיק ק6 כדי להבטיח עלייה מעל למינימום של מינוס ה-BODY) מוסיפים לו יתרון שאנחנו המצאנו, כי גיבור הפנטסיה לא תומך בהחייאת מתים, יכול להחיות מתים (+2). עכשיו, גירוש אל-מתים הוא התקפת נוכחות שיחד איתה נקנה בונוס קרב ככוח, בוא נגיד +6 לגירוש אל-מתים ברמה בינונית: OCV +6 (רק נגד אל-מתים -2, פוקוס לסמל קדוש OAF -1), מחיר: 3 נקודות. בבואות ראי הן פשוט כוח IMAGES רגיל, שנקנה במספיק נקודות כדי להשפיע על כל החושים. לאחר שמצליחים בגלגול ה-PRE, האויב יתקיף את הדמויות הקרובות לו יותר. הרדמה היא MIND CONTROL בתוספת החיסרון 'רק על מנת להרדים...'. ולבסוף, מרכיבי קסם הם FOCUS למרכיבים בתוספת EXPANDABLE המופיע ב-FOCUS.

גמרתי לכתוב את כל זה. "למכתב הבא?" שאלתי, מורגן הנהנה בראשה ושלחה יד ללטף את אלוויס שהתיישב לידה באותו הרגע. הוא הביט בי ובאבי, "מיאו?" שאל מוסיקלית. "לא עכשיו אלוויס." אמרה לו מורגן.

"קיבלנו מכתב ארוך מאוד", התחלתי, "מאורי פולגר, הוא נחמד מספיק כדי לתקן כמה טעויות שלנו מהעבר ויש לו שאלה

"זה לא מצחיק", אמרתי למורגן שהתגלגלה מצחוק על הספה, "זה מאוד לא מצחיק." אני ואבי היינו כלואים בתוך מלחיה, מורגן הענישה אותנו אחרי שהתעללנו בה במשך שבועיים, בהם היינו מחוסננים מקסמים (פרטים במורגן של הוויז הקודם תחת הכותרת: 'אירוע רפרפת עין-הבוהה')."

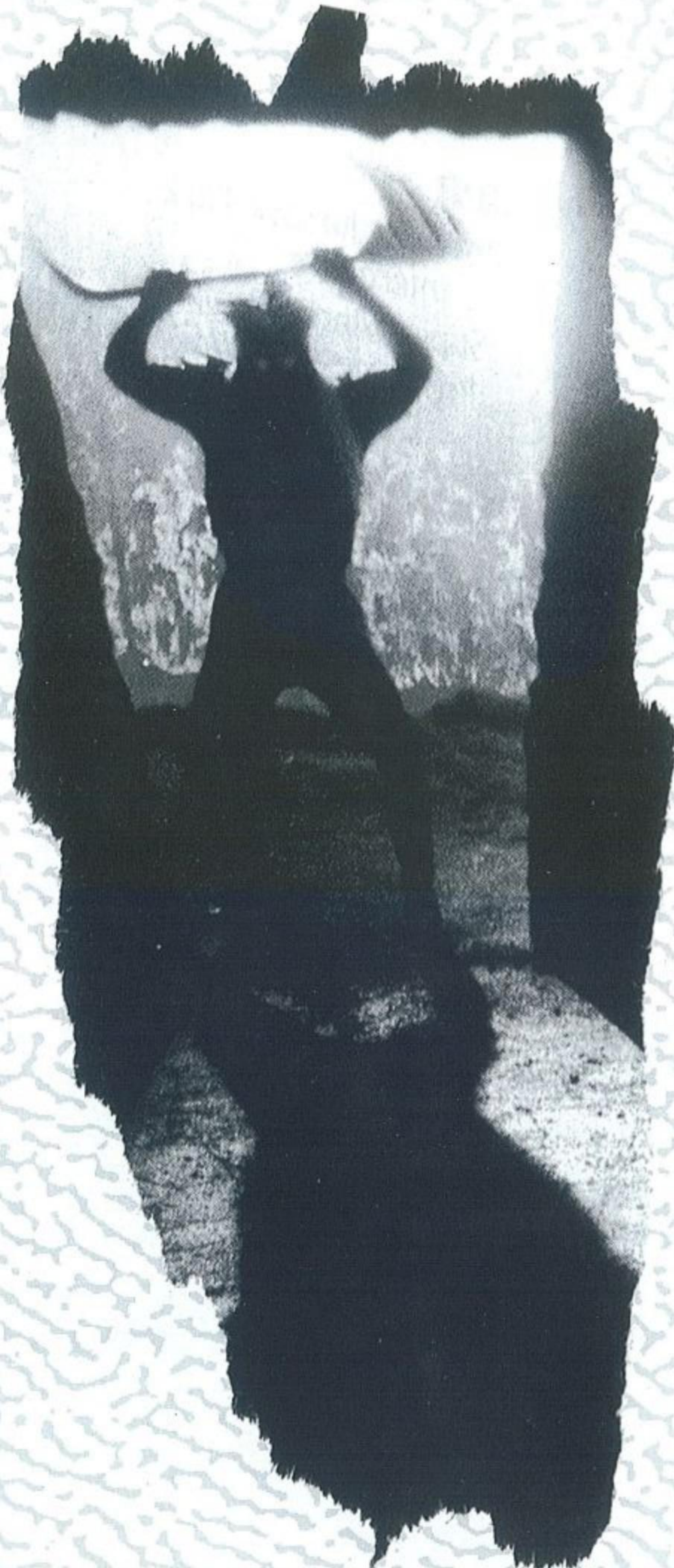
אחת, מה היתרון בשימוש במסגרת כוחות יסודנית ב-HERO.

"הוא מתכוון למסגרת כוחות אלמנטית, זאת אומרת כוחות בעלי אלמנט משותף." תיקן אבי.

"כנראה", הסכימה מורגן, "בכל אופן היתרון הוא במחיר. כוחות שנקנים תחת מסגרת אלמנטית עולים פחות מכוחות שנקנים ללא מסגרת כזו. המסגרת קיימת כדי לעודד קניית כוחות בעלי גורם משותף, זה נותן איפיון לדמות. אגב, ב-FANTASY HERO ממליצים לא להשתמש במסגרת הזו למשחקי פנטסיה משום שזה הופך קסמים לקלים מדי להשגה."

המבט בעיניה של מורגן אמר 'עוד', אז הוצאתי עוד מכתב. בינתיים המבט בעיניו של אלוויס אמר אוכל, ומורגן הסבירה לו בשקט שאנחנו לא (אוכל, זאת אומרת).

"יש לנו מכתב מאסף. אסף משחק SPACEMASTER, אבל יש לו כמה בעיות. קודם כל הוא עדיין מנסה להתרגל לתכנון הרפתקאות של מדע בדיוני, אבל מלבד זאת יש לו בעיה ביצירת היקום שלו. זה פשוט יותר מדי מסובך לעומת בניית עולם אחד כמו שהוא היה רגיל. כמו כן, הוא היה רוצה לבטל את ה-PSIONICS בעולם שלו, אבל הוא מפחד שזה יצור דמיון בין הדמויות שלו."



"אסף, ענתה מורגן, "אל תדאג, זה תמיד קשה להחליף סגנון. אם אתה רוצה רעיונות פשוט פנה לספרי/סרטי/סדרות מדע בדיוני - אלוהים יודע שלא חסר. היקום? אל תדאג, אתה לא צריך לתכנן את כולו, מספיקים המאפיינים העיקריים שלו וכמה כוכבי לכת ראשיים, את השאר תמציא לפני כל הרפתקה, או אפילו תמציא על המקום - כל כוכב שתיצור יהיה הגיוני - הגלאקסיה היא מקום גדול. בקשר ל-PSIONICS, אם אתה לא רוצה אז בטל אותם, SPACE MASTER היא שיטת כשרונות - פשוט דאג שכל אחת מהדמויות שלך תתמחה בכשרונות אחרים. אם זה עדיין נראה לך דומה, קנה את ה-COMPANION SPACE MASTER, שם יש עוד כמה וכמה מקצועות."

בינתיים אלווים לא עשה רושם שהוא מקשיב למורגן והחל לשלוף ציפורניים אלינו. התחלנו לדאוג.

"שאלה אחרונה," אמרתי, "נתן מירושלים משחק AD&D והוא רוצה לדעת האם כוהנים יכולים להמציא קסמים משלהם ואיך."

"שאלה טובה," אמרה מורגן וחשבה קצת, "זה תלוי איך אתה מסתכל על זה. בוא נעזוב את החוקים היבשים ונסתכל על זה מנקודת המבט של ספרי הפנטסיה הקלאסיים. לפי רובם, כוהן לא מטיל קסמים אלא מתפלל לאלים שיתנו לו את הכוח לעשות מה שהוא צריך."

היא עזבה את אלווים והרימה את ידיה לאוויר בתנועה מגוכחת של כוהן מתפלל לאלים. אני חושב שמורגן מזלזלת בדתות, או באלים. היא יכולה להרשות לעצמה.

"ב-AD&D," המשיכה מורגן כשהיא מורידה את ידיה, "מייצגים את זה על ידי כך שכוהן יכול לבחור כל קסם מרשימת הקסמים בדרגות שהוא מכיר. הכי הגיוני יהיה להחליט כי כוהן שצריך משהו חדש מהאלים מבקש את זה, השה"ם מחליט באיזו דרגה הבקשה שלו ואם זה בטוח היכולת של הכוהן הוא מטיל את הקסם והקסם נוסף לרשימת הקסמים שלו."

אלווים עבר מהספה לשולחן ושלח רגל אל המלחייה, "לא אלוויסו" אמרה מורגן, "עזוב את ערן ואבי."

אלווים הביט במורגן במבט של בבקשה, "מיאו?" הוא התחנן. "תעיפי את כדור הפרווה מפה," אמר אבי, "אחרת..." "אחרת מה?" שאלה מורגן, היא הניפה את ידה ומלמלה מספר מלים. אלווים הממוזער הצטרף אלינו למלחייה.

מאת: ערן בן-סער וליאור ברנע

בכתבת גיבורי התוהו מלפני שני וויזים הזכרנו אותם בשמותיהם: אל המלחמה, אלת הפיתוי, אל המגפה ואל השינוי התמידי (הידועים גם כמלחמה, נשיות, מגפה ומוות). ארבעת אלו עומדים מאחורי כל תוכניות התוהו המתהוות מזה עידנים על גבי עידנים.

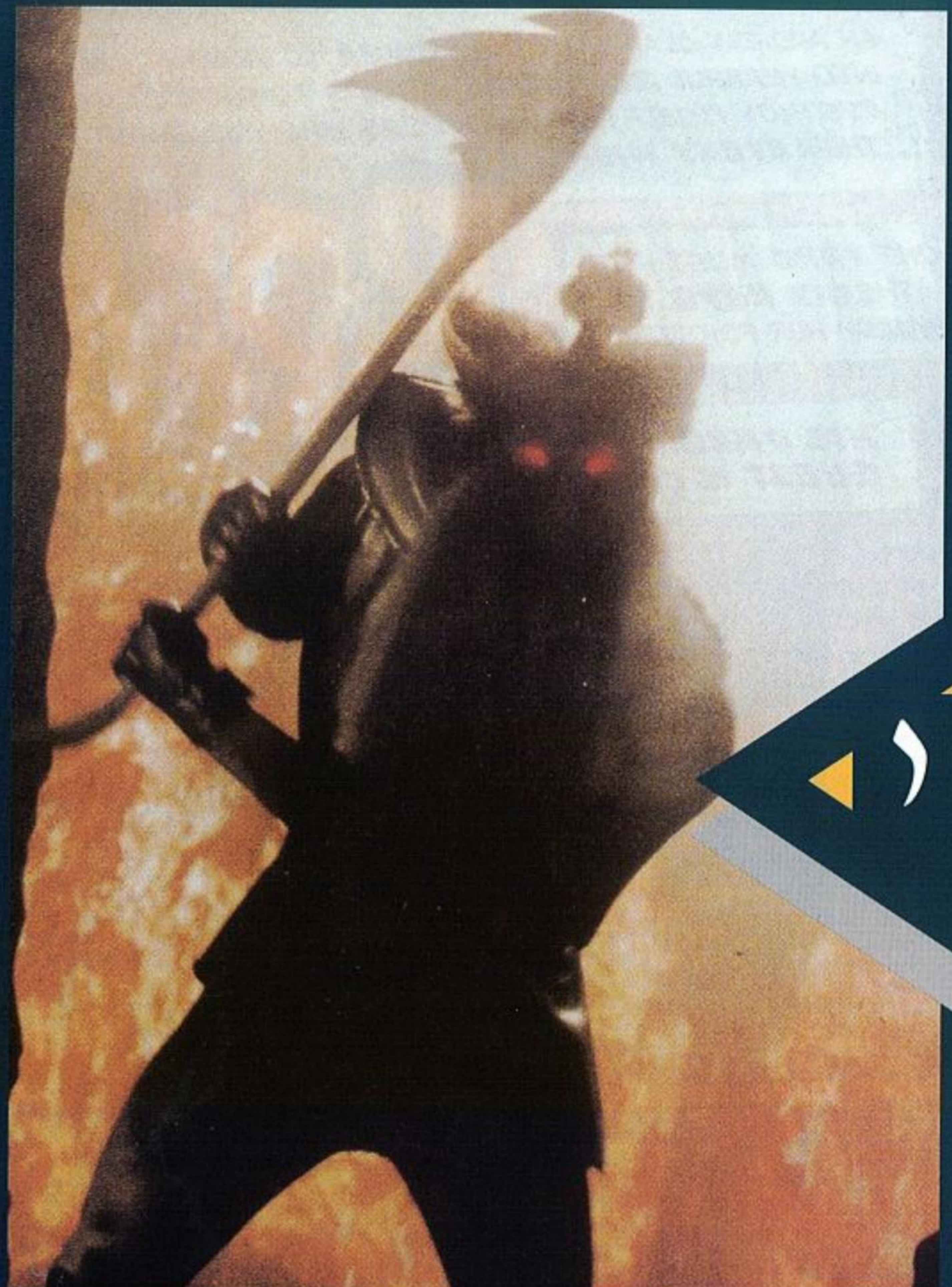
האגדה מספרת כי בזמן בריאת העולם, חשב העתיק מכל על היקום אותו הוא

נסיוכי

רוצה ליצור - מאורגן, מסודר ויפה - ויצר אותו. אבל כוחות האיזון, שהיו עתיקים עוד יותר ממנו, הולידו את המכשירים המושלמים לצורך איזון הדברים, את אלי התוהו, ובראשם רק מחשבה אחת: להפסיק את כל מה שקיים וליצור את התוהו הנצחי. מאז נלחמים האלים, אותם יצר העתיק מכל כדי להשיב מלחמה באלי האפוקליפסה. שדה הקרב שלהם: היקום, כלי המשחק: אנחנו.

האלים אותם יצר העתיק מכל היו רבים ושונים. חלקם טובים וחלקם רעים, חלקם חזקים וחלקם חלשים, אבל כולם נלחמים כנגד אלי התוהו מהסיבה הפשוטה, הם רוצים להמשיך ולהתקיים. נכון, אל הרשע המוחלט יכול לרצות לשלוט ביקום, אבל הוא רוצה שישאר יקום כדי לשלוט בו. מולם אלי התוהו מעוניינים לסיים את הבריאה, וזה כולל את עצמם.

כל אחד מארבעת אלי התוהו הוא מכשיר המעוצב למען מטרות התוהו: אלת הפיתוי - תפקידה לפתות אנשים להתגייס לשורות התוהו, ולפתות את אנשי



מהו הכוח האפל העומד מאחורי גייסות התוהו? מיהם המושכים בחוטים במלחמה הנצחית של השחור בלבן? מיהם ארבעת רוכבי האפוקליפסה שיבואו בקץ הימים? בענווה רבה ככל האפשר, נספר לכם את המעט שידוע לנו על נסיכי האפלה, אלי התוהו.

אזהרה: כל הכתוב בכתבה זו הוא פרי יצירתנו המעוות, ללא כל קשר למציאות (אנו מקווים).

המלחמה כדי להחליש ואתרי המלחמה כדי להיפטר מהמעט שנשאר. אל השינוי התמידי - הוא האל המספק את הכוח הדוחף של התוהו ודואג לכך שבכל פינה של העולם יהיה לפחות מעט תוהו, כדי להתבסס עליו בעתיד. הוא ידוע גם כמוות, וזאת משום שבאחרית הימים (כפי שהיא כתובה בנבואות התוהו) יהיה זה הוא שיבוא אחרי הניצחון הסופי של

האויב לעבור צד. אל המלחמה - תפקידו להשתמש בעובדי התוהו כדי להילחם פיזית באויבי התוהו, ובכל מה שמסכן את התוכנית הנצחית. כל תכליתו היא להילחם על מנת להשמיד. אל המגפה - הוא האל הזורע הרס ובלבול בשורות האויב, הוא הכוח המחליש, המפריד והמחריב שבא לפני

שונים. כינויים: הטמא, אדון הסבל הנצחי, עוקר החיים.

אל השינוי התמידי: לאל השינוי התמידי מאות אלפי צורות וקשה לבחור את הנפוצה מכולם. אחת הנפוצות היא צורת שלד עטוי גלימות שחורות, אחרת היא צורת ערפל סמיך מאוד, נפוצה למדי גם צורת ספירה שחורה השואבת כל מה שהיא נוגעת בו (אמונה רווחת כי היצור

ספירה שחורה הוא יציר כפיו). ללא שום קשר לצורה, נוכחות האל גורמת לשינויים בלתי פוסקים בכל מה שסביבו. אנשים טובים יעשו רעים, עצים יצמחו במהופך, גבעות יהפכו לעמקים וכדומה. אחת ההשפעות הנפוצות היא שדברים חיים סביבו פשוט מתים, שכן שינוי החיים הוא מוות. לכן בקרא אל זה מוות אף כי אין זו תכליתו. נאמר גם באגדות התוהו כי לאל זה יש את הכוח לסיים את הבריאה כולה, בדגע שלכוחות התוהו יהיה יתרון גדול וברור על כל היקום. עובדיו מקבלים כוחות ללא היגיון

כלשהו, ופעולותיהם הן פעולות לשינוי מצבים לפי רצון האל, אבל קשה להגדיר מה ייחודי לאל השינוי התמידי מעצם מהותו. כינויים: מוות, המחרב, אופל.

באגדות אחרות הימים של התוהו מסופר, כי יום יבוא ואלו התוהו ועובדיהם יצליחו להחריב את רוב החיים ביקום ולהותיר רק חלק קטן מהאלים. לכשיגיע יום זה יגשימו עצמם ארבעת האלים בצורתם הגשמית כארבעת רוכבי האפוקליפסה, וירכבו לנקודת מפגש שם יאחדו את כוחותיהם ויחריבו את מעט החיים שנשארו ביקום ואת האלים השורדים. מייד לאחר מכן אל השינוי התמידי יערוך את השינוי האחרון ויהפוך את היש לאין ויסיים את הבריאה כולה.

כסיכום, רק נוסף כי בספר הקודש של דת עתיקה מאוד שפסה מן העולם, נכתב כי ישנו כוח נוסף, העומד מאחורי ארבעת אלי התוהו, הנקרא המשוקץ. כל החוקרים והפילוסופים שניסו לחקור תיאוריה זו איבדו את שפיות דעתם או מתו כולם כאחד.

שבקצו הופך לכדור מכוסה קוצים וחודים, איתו הוא מבתר את אויביו הרבים. חשוב מאוד גם לתאר את סוסו הענקי שחור כליל מלבד רעמתו הלבנה, עיניו אדומות לחלוטין ובוקע מהן זוהר על-טבעי. פיו נושף להבות אש ובכל מקום עליו דורכת פרסתו בוערת האדמה. צהלת הקרב שלו מפיצה פחד לטווח של קילומטרים רבים. עובדיו של אל המלחמה מקבלים כוח רב וכושר לחימה מדהים יחד עם כל מיני כוחות התקפיים שונים. נפוצות מאוד בקרבם מתנות של סוס קרב או גרזן מיוחד.



האפלה

כינויים: דוכס הנשמות המעונות, שוחט כל חי, אביר הגולגלות המנותצות.

אל המגפה: אל מיוחד במינו. בדרך כלל הוא בוחר להופיע כאדם זקן מאוד הלבוש בגדים ישנים, מצחינים ומרקיבים. הוא נשען על מטה עץ פשוט וצולע מעט. הוא עיוור לחלוטין וחרש מאוד, פרצופו מקומט ומעט השיניים שבפיו שחורות. נשאר לו מעט שיער לבן בצדי ראשו וניתן להריח אותו ממרחק ניכר. בכל מקום בו ידרוך תנבול הצמחייה ברדיוס של כמה מטרים, כל בעל חיים יחלה מייד במחלה או מגפה מסוג כלשהו, מקורות מים יזדהמו, מזון יירקב והאוויר ייעשה מעופש. טחב יעלה בקירות שסביבו ומבנים בנויים יחלו להתפורר.

אבוי לו לאדם המביט ישר בעיניו, שכן אז יקולל, יזדקן מייד עשרות שנים ויחל גם הוא להפיץ מגפות. חשוב מאוד להדגיש כי אל המגפה לא בוחל גם במחלות של הרוח כגון פיצול אישיות או פאראנויה.

עובדיו מקבלים בדרך כלל כוח להפצת מחלות ומגפות שונות וכוחות הרעלה

התוהו ויסיים את הכל.

לאלי התוהו צורות רבות וכוחות רבים. ניכנס רק לתיאור הנפוץ ביותר של האלים, כפי שמסופר עליהם באגדות ובדתות השונות:

אלת הפיתוי: מתוארת בדרך כלל כאישה יפהפיה בעלת גובה ממוצע ולה עיניים ושיער שחורים כלילה. עורה לבן כשלג (הרבה מעבר לנורמאלי) ושני פרטים מסגירים את זהותה: יש לה שתי כנפי עטלף ענקיות על גבה ובפיה שני ניבים, כשל ערפד. לעתים (ולפי הצורך) היא משנה את מיניותה ומופיעה כגבר

גבוה ושרירי בעל עור שחום ושיער שחור. גם בצורה זו היא נשארת עם כנפיה וניביה. על פי האגדות היא שובה לב אדם במבט, ולאחר מכן יציית זה לכל פקודתיה ומשאלות ליבה. לרוב עובדיה היא מעניקה כוחות הקסמה דומים ומפתחת בהם צורה חיצונית מדהימה ומפתה או לחילופין אישיות כובשת במיוחד. למרות כל זאת כל כוחותיה הם כוחות של פיתוי ולא של אהבה - יש צורך חשוב להדגיש זאת, במיוחד כאשר מדובר בעובדי התוהו שלה: עובדת תוהו יכולה לפתות כל אדם אבל לעולם לא תוכל לגרום למישהו להתאהב בה. כינויים: מלכת אהבת השקר, זונת השחור, אם התאוה.

אל המלחמה: מופיע ברוב האגדות כגבר בגובה שלושה מטרים, שרירי להדהים וצבע עורו כתום. ראשו הוא ראש שור עצום (בדומה למינוטאוריס) בעל ארבע קרניים, על אפו נזם ענק מזהב והוא מחזיק בגרזן קרב ענק ולפי מספר לא מבוטל של אגדות: קילשוון. גם רגליו מהברך ומטה הם רגלי שור והוא עומד על שתי פרסות ענק. יש לו זנב ארוך למדי

הקוסם בתודהו

מאת: מורגן לה-פיי

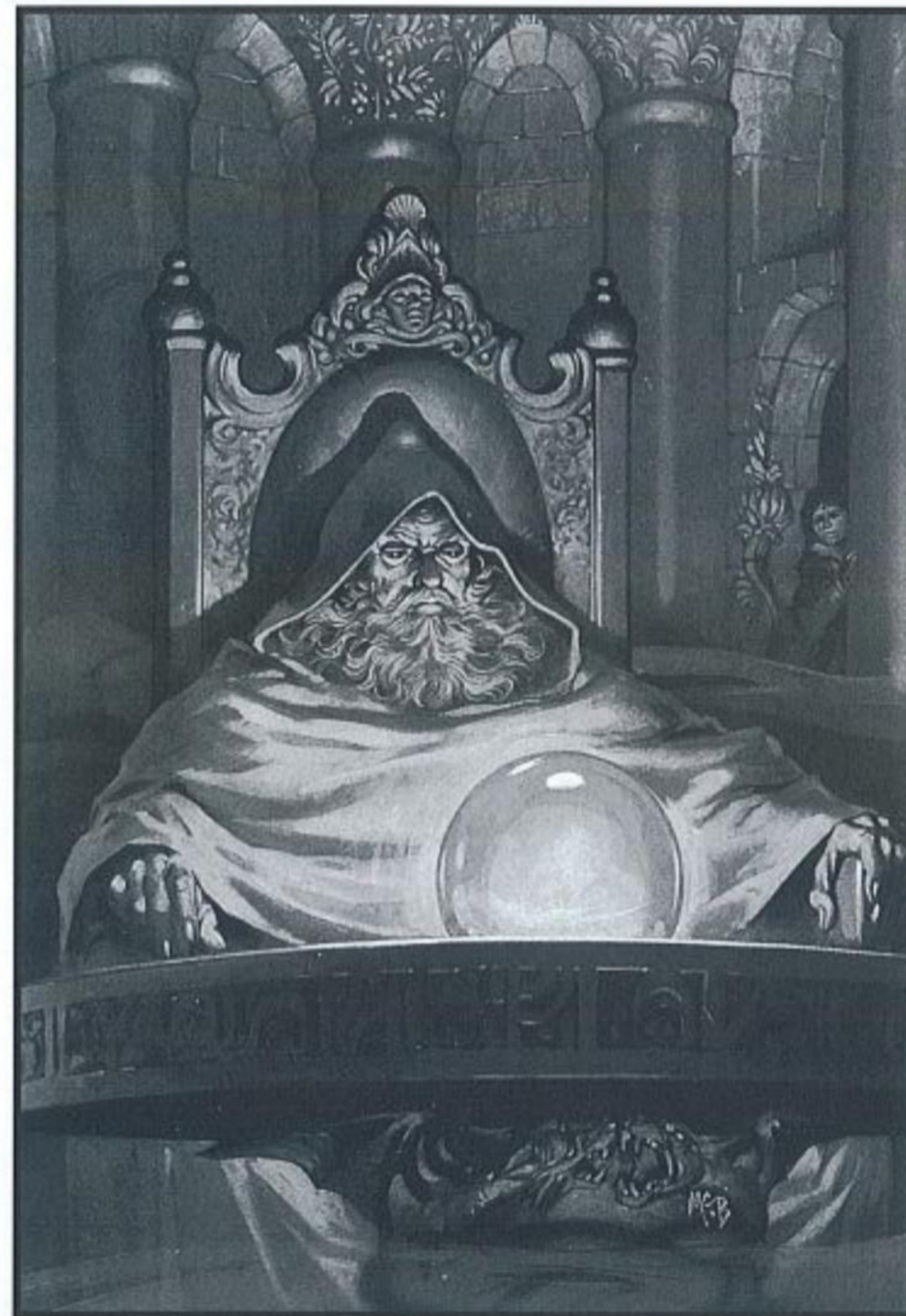
אני רוצה לפתוח בנקודה חשובה אחת: בכל קסם יש אלמנט כלשהו של תוהו. מעצם הגדרת הדברים – קסם הוא שינוי של המצב הטבעי ופעולה בדרך לא טבעית. נכון, הקסם מחולק לאסכולות שונות וחוקי קסם – אבל כולם הם מעשי ידי האדם למען נוחיותו הוא.

גם קסם התוהו מחולק לאסכולות, שוב על ידי עובדי התוהו ולא על ידי האלים, שכן אף אדם לא יכול להיות כאוטי לחלוטין. ארבע האסכולות, כפי שכבר ניחשתם, הן מלחמה, פיתוי, מגפה ושינוי, כשבכל אסכולה תמצאו את הקסמים הנוגעים לה.

במה שונה, אם כן, קסם התוהו מקסם רגיל? קסמים רגילים נוצרים מן הכוח המופק על ידי איזון בין אנרגיות שונות, גם אם מדובר בקסם מכוחו הטבעי של המכשף או מרצון האלים המתועל דרך כוהניהם. קסם כדור-אש, למשל, נוצר על ידי יצירת איזון זמני חדש שבו אנרגית האש גבוהה יותר מדרך כלל, ומולה אנרגיה או מספר אנרגיות אחרות (לא בהכרח הופכיות) אשר יורדות בהתאמה.

קסמי התוהו הם קסמים המופקים מאי-איזון של אנרגיות, מעין קסם שלילי אך בעל פעולות דומות. אותו

כדור-אש המופק על ידי קוסם של תוהו, נוצר כשמעלים את אנרגית האש מבלי לשנות אנרגיות אחרות סביבה ויצירת אי-איזון. מה זה מעניין מישהו, מלבד אולי כמה חוקרי קסם? בשל אי האיזון הנוצר מקסמי התוהו, מתרחשות סביב אזור הקסם תופעות כאוטיות רבות. נניח לדוגמה שקוסם תוהו מטיל כדור-אש, התוצאות יכללו תמיד גורם כאוטי כלשהו, החל בפגיעה במטרה והפיכת עץ תפוחים, שסתם היה ליד המטרה, לעץ תפוזים – ועד להקפאת הקוסם המטיל.



מסוכן להיות קוסם תוהו.

אז איפה הבטיחות? בשני מקומות: ראשית, ככל שהקוסם חזק יותר כך הוא שולט טוב יותר באירועים הכאוטיים עצמם (מצד שני פישול של קוסם חזק יכול לגרום לתוצאות מסוכנות עוד יותר מדרך כלל). הגורם השני הוא כמות הקסם הכאוטי שנמצא באזור.

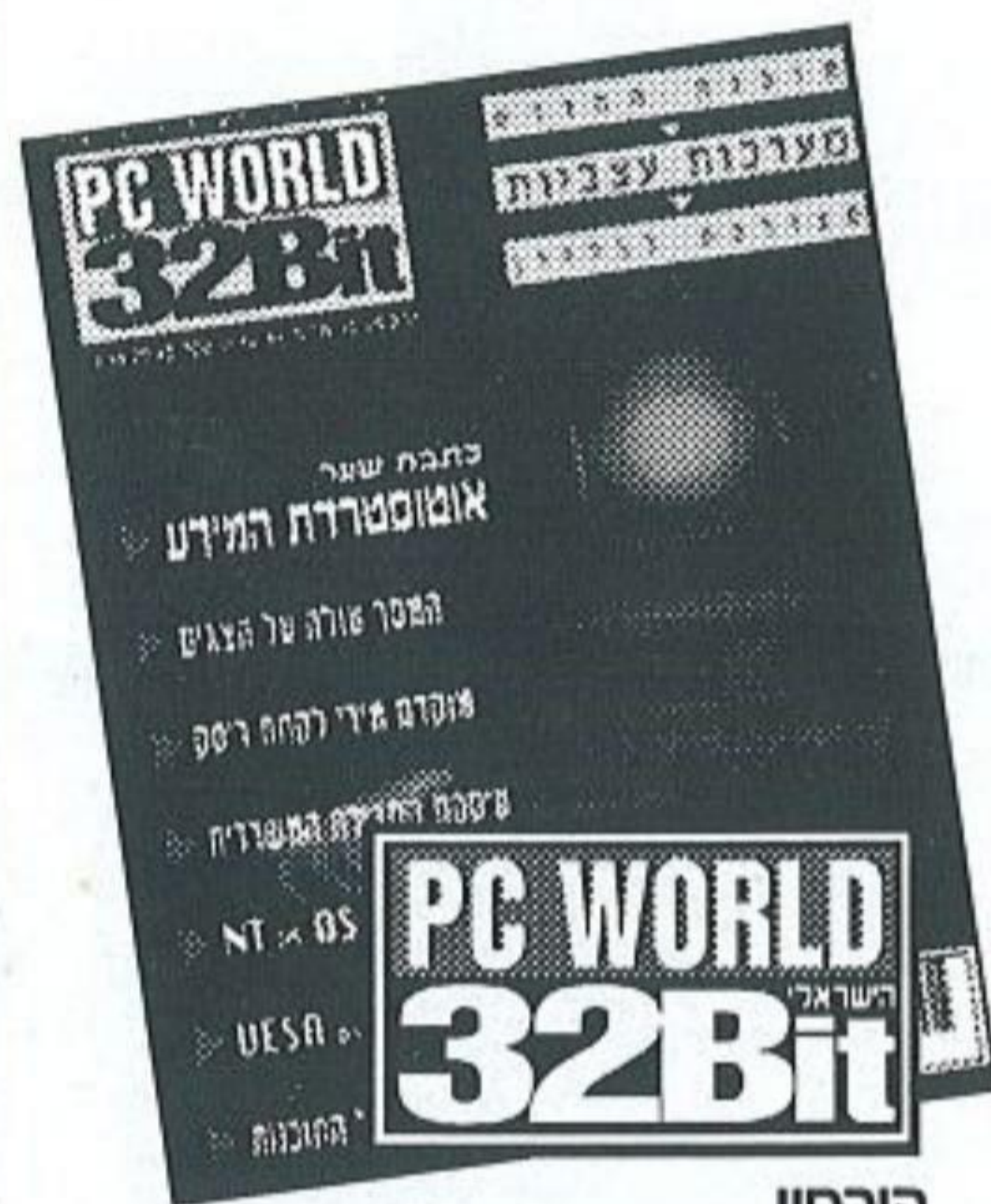
שלא כמו קסם רגיל, קסם כאוטי משאיר את חותמו על הסביבה. זוכרים את עץ התפוח שהפך לעץ תפוזים? קרוב לוודאי שיקרו סביבו דברים מוזרים מאוד במאה הקרובה – האזור פשוט הפך לטעון

באנרגיה לא מאוזנת, וכל הטלת קסם כאוטי בסביבה רק תגביר את אי-איזון האנרגיה בקצב הולך וגדל. כל קוסמי וכוהני התוהו לומדים 'לראות' אנרגיה לא מאוזנת כבר בתחילת דרכם, וישתדלו להימנע מלהטיל קסמים באזורים לא מאוזנים מלכתחילה, שכן אז גדלים הסיכויים שהתוצאות יהיו כאוטיות יותר מהרגיל. אם

נטיל למשל עוד כדור-אש ליד אותו עץ, קרוב לוודאי שהוא יהפוך לכדור מים או משהו בסגנון, ויגביר את כמות האנרגיה הלא מאוזנת באזור. ככל שהאפקט הכאוטי גדול יותר הסיכוי שהתוצאה הכאוטית תהיה קטלנית למטילה עולה בהתאם. הסיבה לכך היא משום שהטבע שואף לאזן מחדש את האנרגיות. עץ תפוחים שהפך לעץ תפוזים הוא אי-איזון קטן שיכול להתפוגג לאיטו במשך כמה מאות שנים. אבל אם תוסיפו עוד קסם, ועוד קסם ועוד אחד, אי האיזון הופך לכה קיצוני עד שיש צורך לאזן את האנרגיות, ומייד. הדרך הפשוטה ביותר לעשות זאת היא לחסל את המטיל. מותו מאוזן מול התוצאות הכאוטיות של קסמיו והופך אותן לטבעיות. שיא האירוניה הוא שמקום המחסה הטוב ביותר מקוסמי תוהו הוא מקום בעל אנרגיה לא מאוזנת שנוצרה על ידי קסמי תוהו אחרים – קוסם התוהו לא יקח את הסיכון...

כמו כן, אחת הסכנות הגדולות ביותר בלהיות קוסם תוהו, היא שמישהו יטיל קסם כאוטי ליד קסם כאוטי ישן שלך והטבע, כדי לאזן את הדברים, יחסל את שניכם. זו גם נקודת התורפה של קוסמי תוהו חזקים: פשוט שובים קוסם תוהו חלש ומכריחים אותו להטיל כמה קסמי תוהו ליד התוצאות הכאוטיות של קסם ישן שהטיל אותו קוסם עוצמתי. הבעיה העיקרית של הקסם הכאוטי היא שהוא אינו ניתן לצפייה, ולכן כל התעסקות איתו יכולה להביא לתוצאות שונות ומשונות, לא תמיד לתועלתו של המטיל.

חלונות, מולטימדיה PC ושבוועון - במבצע!



הירחון
המוביל בישראל

הירחון עוסק בנושאי המיחשוב האישי ובו מדורים, תוכנות, מוצרים חדשים, חדשות, וירוסים חינוך ובעצם מה לא! מתאים לכל הגילאים, לבעלי מחשב ולאלה המעוניינים לרכוש, למבינים ואלה הרוצים ללמוד.

מחיר 12 גליונות 215 ש"ח
מחיר מנוי 169 ש"ח
תוכנה מתנה כל גליון



המגזין שמביא לך את כל
החידושים האחרונים בתקשורת
המשתלטת על העולם

חדש...חדש...חדש...חדש...
השילוב האולטימטיבי של
טקסט, תמונה, צליל ווידאו
דיווחים עדכניים ומקצועיים,
כתבות על מוצרים, הפקות
לומדות, מצגות, כותרי משחקים,
חידושים וחדשות.

מחיר 10 גליונות 179 ש"ח
מחיר מנוי 126 ש"ח



כל
שצריך לדעת

השבועון המקצועי לחדשות
מחשבים, הכרזות, עדכונים,
דיווחים, ימי עיון, מדורים
מאמרים מקצועיים, סקרים
וכתבות עדכניות.
כל שבוע אצלך בבית

מחיר 52 גליונות 411 ש"ח
מחיר מנוי 275 ש"ח



המגזין
היחיד במינו בעולם

חדש...חדש...חדש...חדש...
המגזין המוקדש כולו לחלונות
בעברית שנכתב על ידי אנשי
מקצוע בארץ ובעולם.
מאמרים, חדשות, ניתוח תהליכים,
מדורים, פתרונות לבאגים, טיפים,
טריקים ומה לא!

מחיר 10 גליונות 179 ש"ח
מחיר מנוי 149 ש"ח

□ אני חצה לדעת ולהצטרף כמו ל: □ שבועון אנשים ומחשבים □ PCWORLD 32Bit □ מבעד לחלונות □ מולטימדיה

שם _____ חברה _____ תפקיד _____ כתובת _____

עיר _____ מיקוד _____ טל' בית _____ טל' עבודה _____ פקס' _____

כתובת למשלוח _____ עיר _____ מיקוד _____

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

חייבו את כרטיס האשראי שלי: □ ויזה □ ישראלכרט □ דינרס

מס' _____ בתוקף עד _____ ת.ז. _____ חתימה _____

אנשים ומחשבים פנימקד 64 ת.ד. 11616 ת"א 61116 מל' 5288448 03 295145 03 שלוחה 24, בקס' 5251666 03

מאת: ערן בן-סער

שדים, עובדי תוהו, יצורים ממישורי האופל, דבר אחד מעניין בהם יותר מכל דבר אחר: בלי שום קשר לתיאוריות העומדות מאחוריהם או לכוחות המניעים אותם, כל קוסם וכהן רוצה לדעת... איך לזמן אותם.

קודם כל נפריד בין שני סוגים של 'שדים': עובדי תוהו מהשלב השלישי ומעלה ושדים אמיתיים. עובדי תוהו ניתן לזמן בעזרת כל קסם שהיה מזמן אדם רגיל. נכון, הם כבר לא בדיוק 'רגילים', אבל הם עדיין לא בני-אלמוות שיש צורך בטקסים מיוחדים כדי לזמנם. זימון שדים אמיתיים הוא עניין אחר לגמרי - לכך דרוש טקס הפנטגרם.

הטקס כולל מספר קסמים אשר יתוארו ביתר פירוט בהמשך.

בהתחלה יש לצייר פנטגרם על הרצפה (למי שלא יודע, פנטגרם הוא כוכב מחומש המוקף בעיגול, אשר נוגע בכל פינות הכוכב). את הפנטגרם ניתן לצייר בכל דרך שהיא: בגיר, בעזרת מקל על החול, בצבע, בעזרת אש קסומה, בדם, או אפילו בעזרת כמה קורות עץ - אבל ככל שהפנטגרם צויר בדרך טמאה יותר (אש קסומה, דם, דם תינוקות) כך יהיה קל יותר לזמן את השד.

עוד דרישה היא שעל המזמן לדעת לפחות הברה אחת משמו האמיתי של השד. ככל שהוא יודע יותר הברות כך סיכויו וכוחות השד המזומן גדלים. כדי להסביר למה - בואו נבין למה שדים לא מסתובבים חופשי בעולם.

למה? פשוט, ניתן לפגוע בהם. שד נחלק לכוחות ולהברות שם אמיתי, אם שד רוצה להתגשם במישור שלנו עליו לבחור כמה הברות משמו האמיתי - ומכאן כמה מכוחותיו - יתגשמו. במישור שלנו ניתן לפגוע בשדים רק על ידי כלי קסם רבי עוצמה או כלי נשק שדוניים (כלי נשק שכוחות שד או שד של ממש כלואים בתוכם). אם מנצחים שד בעזרת כלי נשק קסום, ה'אני' שלו חוזר להברות השם האמיתי שנשארו במישורי הקיום השדוניים ולכוחות שלו יקח זמן להתחדש, בערך 20 שנה לכל הברה. אם הוא מנוצח בעזרת כלי נשק שדוני לכוחות שלו יקח

פי 100 זמן להתחדש, וזה בטח מפחיד מאוד לשד שמנוצח, כאשר הוא קיים תחת 100 הברות. 10,000 שנה הן הרבה זמן, אפילו בשביל שד.

למזלנו זוהי לא הסיבה היחידה שאין שדים בשטח. שד שמתגשם בעולמנו, ברצון או על ידי זימון, מעביר את ה'אני' שלו ואת המודעות שלו, למה שהועבר למישור שלנו. ואז חופשיים שאר השדים להתקיף את מה שנשאר מאחור כדי לתפוס את מקומו בהיררכיית השדים. כמו כן, שדים לעולם לא יעבירו את כל הברות שמם האמיתי לעולמנו. הדבר הופך אותם לחסרי הגנה במישור שלהם ומלבד זאת אם ינוצחו - לא יהיה להם למה להחזיר את ה'אני' (ואז, אם הם נוצחו בכלי נשק קסום, יהיה עליהם למצוא מישהו או משהו ולהפוך לדיבוק, ואם נוצחו בכלי נשק שדוני הם יושמדו לחלוטין).

לכן, כאשר קוסם מטיל זימון לתוך פנטגרם, ככל שהוא יודע יותר הברות מתוך השם האמיתי - יותר כוחות יהיו לשד המזומן. מרכיבי הטקס לא קבועים לחלוטין, אבל ישנם מספר אלמנטים החוזרים על עצמם: בכל טקס יש להקריב קורבן חי לשד המזומן, יש להזיל בנוכחות הפנטגרם לפחות שלוש טיפות דם בתולה (או בתול), יש להעלות באש משהו היקר למזמן וכמובן יש לציין כמה שיותר מכינויו של השד. לאחר כל זה יש להטיל קסם סגירת פנטגרם. הקסם יסגור קיר בלתי נראה של כוח מסביב לפנטגרם, לתוכו יזמן השד. מייד אחר כך יש לנקוב בשמם של ארבעת אלי התוהו, ולחזור על שם אל התוהו אותו משרת השד חמש פעמים נוספות. כעת על המזמן להטיל את קסם פתיחת השער שיהפוך את הפנטגרם

כוחות אפולוני



את כל החוקים שבין קוסם מזמן לשד מזומן. הראשון הוא כריתת ברית עם השד ושינוי החוקים בהסכמת שני הצדדים (מייד נדון בכך), והשני הוא הנורא מכל: **שבירת הפנטגרם.**

אם בשלב כלשהו, לאחר שהשד הופיע, תשובש צורת הפנטגרם בדרך כלשהי, ישברו כל ההגנות שסביבו והשד יהיה חופשי בעולמנו כאילו הגיע מרצונו החופשי. יותר מכך, מכיוון שהוא שד שזומן הוא יכול לשאוב את כל הברות שמו האמיתי לעולמנו ועדיין להיחשב כבעל הברה. אחת במישור השדים, ועל ידי כך להתגבר על המכשלה היחידה המפריעה לשדים להיכנס בשלימות לעולמנו. שבירת פנטגרם יכולה גם להתרחש באופן שונה - אם משהו או מישהו נכנס לתוך הפנטגרם - אבל אז לא מבוטלות ההגנות, פשוט מי או מה שנכנס לשם נתון לידי השד (מכאן כל הסיפורים הנוראים על קוסמים שדרכו על הפנטגרם של עצמם בטעות). אם זהו הקוסם המזמן, השד קרוב לוודאי ישמור אותו לעיניו נצח ויחזור למישור שלו.

כריתת ברית עם השד היא עסק שונה. במצב זה מסכימים הן הקוסם והן השד על שינוי הכללים הבסיסיים כדי לעזור איש לשדו. נגיד שקוסם מזמן שד ורוצה שהשד יגיד לו מהי בדיוק הטבעת הקסומה שמצא אתמול. השד לא חייב לענות ואכן הוא מסרב. לכן מציע לו הקוסם שימשוך בשבילו קוסם אחר העובד יחד עם שד אויב, ויגרום לו להיכנס לפנטגרם ובתמורה יענה לו השד. השד מסכים והברית נחתמת. כעת, ברגע שיביא הקוסם את הקוסם השני אל תוך הפנטגרם יהיה חייב השד להסביר לו את מהות הטבעת. הקוסם יכול להחליט בסופו של דבר לא לבצע את העיסקה ולשלוח את השד חזרה, אבל שדים נוטרים טינה ולא רואים בעין יפה הפרת הסכם. הם שדים, אל תשכחו לרגע.

לסיכום, כל מה שתצטרכו כדי להתאים את כל רעיון זימון השדים לעולם שלכם הוא לכתוב את הקסמים 'סגירת פנטגרם', 'פתיחת שער' ו-'זימון שד'. דאגו להכין אותם בדרגות גבוהות למדי או לחילופין לבעלי עלות נקודות קסם רבה, כדי שלא כל קוסם יוכל לזמן לו שד. העולם פשוט לא יהיה מקום בטוח.

הברות משמו האמיתי של השד ולהטיל לחש זימון שד. אם הכל עבד כמו שצריך השד המבוקש יופיע בתוך הפנטגרם. השד יהיה כפוף לחוק היחיד הקיים בתוך התווה (שהושאר שם על ידי כוחות האיזון הבראשיתיים): שד שזומן חייב לציית למזמנו, לפחות לפקודה אחת. הוא רשאי לבקש תגמול בעד שירותיו אבל מזמנו לא חייב לתת לו כלום (אם כי עדיף, חבל להתעסק עם שדים). הסיבה לכך ששד כפוף לחוק, נעוצה בעובדה ששד מזומן לא יכול להשתחרר מהפנטגרם ולחזור למישור שלו מבלי שהקוסם ישחרר אותו, אבל הכוח הזה נשמר רק עד שהשד משלים את הפקודה של הקוסם.

יש לשים לב ששאלות לשד לא נחשבות לפקודה. קוסם יכול לזמן שד ולשאול אותו 1000 שאלות שונות לפני שיתן לו משימה לבצע, אבל

בריתות נחת טמאנות



השד לא חייב לענות עליהן. כמו כן, הקוסם לא חייב להטיל מטלה, הוא יכול לשאול את השד כמה שאלות ולשחרר אותו אחר כך מהפנטגרם, לכן שדים יענו בדרך כלל על שאלות שמציגים בפניהם הקוסמים המזמנים. ישנם שני אירועים שבכוחם לשנות

למעין שער למישור השדים, שם המישור מצוין במלות הלחש. משלב זה ואילך אין חזרה - אם לא יושלם הזימון תוך שלוש עשרה שעות יהפוך השער לנצחי ולחד כיווני, אל תוך המישור השדוני, וכל מי שיגע בו יישאב אל המישור. עכשיו יש לציין בקול רם כמה שיותר

מאת: טל גוטמן

בעקבות העיסוק המסיבי שלנו בכאוס החודש, החלטתי לכתוב את הדמות לפי הכללים שערך פרסם בוויז 38 על עובדי תוהו. כתבתי אותה בהירו סיסטם, והשתוללתי לגמרי עם הנקודות. אז קבלו אותה:

רקע

פרי היתה ילדה מכווערת מאוד. עוד מימי גן הילדים היו בוכים כשהיו רואים אותה, אבל כאשר פרי למדה לדבר ולתקשר בצורה נורמלית, התגלתה המתנה האמיתית שלה: היתה לה מין משיכה, לא פיזית, אלא מהסוג של "יש לה אישיות נהדרת". היתה לה מין כריזמה שלא מוצאים בכל יום, דבר שיש למנהיגים גדולים כמו צ'רצ'יל ונפוליאון והיא ידעה לנצל זאת. טוב. למרות שהיא היתה מאוד אינטליגנטית, פרי לא נהנתה לעבוד קשה בבית הספר, אבל היא ניצלה את כושר השכנוע שלה כדי לגרום לאנשים אחרים לעבוד בשבילה.

רק אחרי שפיתתה את בן האיכר הטיפש שהיה שכנה, ולאחר מכן האשימה אותו בכך שאנס אותה, הבינה מהו יעודה האמיתי בחיים. היא החלה לנדוד מעיר לעיר, מפתה בכל פעם מספר גברים ונשים(?), מדביקה את רובם במחלות מין שלא השפיעו עליה, לרוב גונבת את ארנקם, ולאחר מכן מספרת הכל לבן זוגם. החיים היו בסדר גמור ולאחר שהרסה את חייהן של לפחות כמה עשרות משפחות טובות, היא קיבלה את נשיקת התוהו הראשונה שלה.

פרי בתחילת השלב הראשון

אלת הפיתוי החליטה לתת לה מתנה שהיא רצתה כבר הרבה זמן: יופי מהמם וכתובת קעקע בה כתוב "אני רוצה אותך" בשפת חמשת הגזעים הנפוצים ביותר (כולל אורקית). היא הפכה למכונת הפיתוי המושלמת. היא כבר לא הסתפקה בכפרים קטנים, אלא הנהיגה שבטים במלחמה עליה, אנשים רצחו את חבריהם כדי להתקרב אליה ולגעת בה, ובסך הכל היא התנהגה כמו THE BITCH FROM HELL, אולי בגלל שהיא היתה כזו. באותה תקופה היא פגשה עובד תוהו של אל המלחמה, ופיתתה אותו למסור לה את שמו האמיתי, כל שמו האמיתי, והיא הצליחה. עכשיו היה בראשותה עובד אל המלחמה בדרגה שלישית (נא לזכור, היא היתה בדרגה ראשונה) שיעשה כל מה



פרי, עובדת

של

אלת

הפיתוי

לדמיין. המסע המשיך כך עד שהשמועות על "המכשפה שמביאה מאחוריה צבא" הגיעו לאוזני הצבא החזק באזור. זה היה צבאו של הברון המקומי, והוא נשלח לקדם את פניהם של פרי וצבאה. פרי, לפי מיטב מסורת הכאוס, פיתתה את שני מפקדי הצבא וגרמה לכך ששני הצבאות יחריבו את עצמם, בזמן שהיא המשיכה לארמון המלוכה. דבר זה הקנה לה את נשיקת התוהו השלישית שלה והמעבר לשלב השלישי.

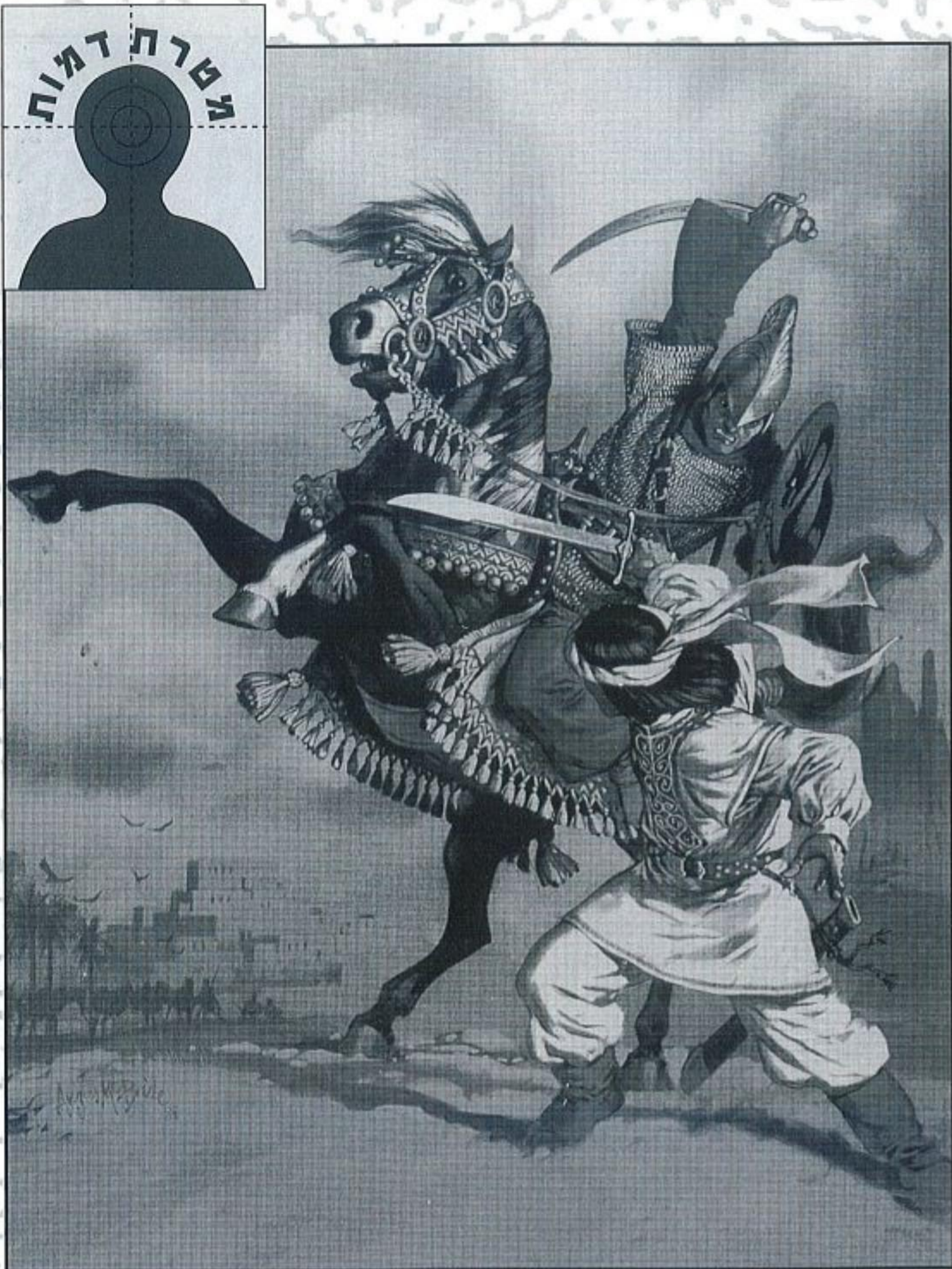
פרי בשלב השלישי

לאחר עוד כמה מסעות הרס, הגיעה פרי למסקנה שהחיים בדרכים פשוט לא נוחים לה, והיא החליטה להתמקם בבירת הקיסרות. עם הכסף שהיה לה, היא דאגה לסדר לעצמה תואר אצולה, ולהיות מוזמנת לכל המסיבות הנחשבות. כמובן שמידי פעם היא האשימה מישהו (לרוב איזשהו פלדין חביב) באונס, לאחר

שתרצה. היא השתמשה בו בתור "בעלה" ש"במקרה" תמיד תפס אותה "בוגדת" בו עם אחרים, והרג אותם להנאתה. החיים היו טובים, ולאחר שגרמה לזכרים רבים בשתי ערים מרכזיות לטבוח אחד בשני בקרב עליה (היא פיתתה את שני ראשי העיר), החליטה אלת הפיתוי להעניק לה נשיקת תוהו שנייה.

פרי בשלב השני

בשלב זה פרי התחילה לחשוב בגדול. היא החליטה שנמאס לה מעובד התוהו שהיה ברשותה, והחליטה לבקש מצבא המעריצים שהיה לה להיפטר ממנו. לאחר כריתת ברית בינה ובין צבא שהונהג על ידי עובד תוהו אחר של אל המלחמה, יצאה פרי לאחד ממסעות הפיתוי הגדולים ביותר שלה. אחרי שהרסה על ידי כוחות הפיתוי שלה את ליבותיהם וחייהם של אנשי עיר/כפר/יישוב כלשהו, מלאכתו של הצבא העוקב אחריה היתה קלה משאפשר



שפיתתה אותו. מידי פעם היתה מקבלת הוראות משדת פיתוי זו או אחרת בנוגע לגיבור שהיה מטריד את אלי התוהו, במסע צלב מטופש זה או אחר שמחליש את כוחם/הכוח של משרתם/גורם להכחדה מהירה של אוכלוסית השדים המקומית. מה שפרי נהגה לעשות היה להתחבב על אותו גיבור (ולא מדובר פה באביר קטן, אלא בגיבורים גדולים כגון הרקולס, סיר לנסלוט וכו'), ולהבטיח שתתחתן איתם רק אם "יביאו לה את התפוח שגדל בקצה העולם על צלחת העשויה מעורו של הדרקון הדו ראשי הקרוב ביותר". כמוכן שהמשימה היתה בלתי אפשרית, והאבירים נהרגו, אבדו בדרך או סתם לא חזרו מעולם - דבר שהוציא אותם מרשימת הבעיות של אלי התוהו המקומיים.

פרי גם חשבה על מספר מהלכים גדולים אשר, בתורם, ימוטטו את הממלכה מבחינה כלכלית. היא גרמה לכמה מעשירי העיר לתת לה במתנה זהב. הרבה זהב. היא לא רצתה דבר מלבד זהב. אף אחד לא ידע מדוע היא כל כך מחבבת זהב. לאחר כמה שנים של אגירת זהב "התחבבה" פרי על מנהל המשמרות במטבעה המקומית, ו"שכנעה" אותו להפוך את כל הזהב שברשותה למטבעות הממלכה. כאשר גמרה לעשות זאת, היה בידה הון של כמה מיליונים, אותם חילקה לכל הממלכה, וכך גרמה לערך הכסף לרדת דרסטית ולהתמוטטות כלכלית. כמה נפלא.

כאן אני עוצר בהיסטוריה של פרי. היא רק NPC, לא דמות מושלמת ולכן לא אכתוב את כל ההיסטוריה שלה, אני משאיר את זה ל-GM שלכם, שישתמש בה כאוות נפשו. אכתוב עוד רק את רשימת הכוחות שלה (על פי חוקי ההירו סיסטם) בשלב השלישי.

פרי בשלב השלישי

(ליד כל דבר כתבתי את המחיר שלו בנקודות)
 כוח: 15 (5), זריזות: 20 (30), כושר: 15 (10), גוף: 17 (14) אינטליגנציה: 20 (10), אגו: 16 (12), נוכחות: 20 (10), יופי: 25 (7), הגנה פיזית: 5 (2), הגנת אנרגיה: 5 (2), מהירות: 4 (10), התאוששות: 6, כוח סבל: 30, הלם: 33.

כוחות

כל כוח עובר לשליטת כל יצור שיועד את הברת השם האמיתי המקושר לכוח, כאילו הכוח הנקנה עם היתרון ניתן לשימוש על ידי אחרים, אבל לא על ידי בעל הכוח. זהו חיסרון בשווי רבע senses enhanced - חוש שמיעה וריח מוגבר (+3 לגלגול ה-perception עם 2 החושים הנ"ל) (12). הברה שולטת: זו 4D6 drain (24). הברה שולטת: פה

סיבוב, מצוי) (20); פגיעות להתקפות מכלי נשק קדושים (מצוי, פי 2 נזק) (20); נרדפת על ידי עובדים של אלי הסדר (חזק כמו, רוצה לפגוע בצורה רצינית, מופיע לעתים רחוקות) (10); תכונה מזהה: כתובת קעקע על החזה (מוסתר בקלות, גורמת לתגובה חזקה) (15); יריב: לפרי יש יריב - עובד של אלת התוהו שבא מאותו כפר ומנסה להגיע לפניה לדרגת שד, וכרגע נמצא בדרגה הרביעית והוא במבחנים. (10); מגבלה פסיכולוגית: התמסרות טוטאלית לכאוס (מצוי, טוטאלי) (20); מגבלה פסיכולוגית: תנסה לעשות דברים שמעבר ליכולתה (נפוץ, חזק) (15); נרדפת על ידי צייד מכשפות: חזק יותר ממנה, רוצה לפגוע, מופיע לעתים תכופות (20); פגיעה להתקפות נוכחות של אנשי דת (נדיר, פי 2 נזק) (10).
 סה"כ נקודות: 268.
 סה"כ חסרונות: 175.

life support, פרי לא צריכה לנשום, לאכול, להוציא פסולת וכו' (12). הברה שולטת: ני mind control 10D6 (40). הברה שולטת: פאק shapeshift - לשנות את צורתה לצורה של כל יצור אחר במסה שלה. (24). הברה: גא desolidification - היכולת להפוך לגז (בדומה לערפד), היא לא פגיעה להתקפות רגילות, אבל כן להתקפות מכלי נשק חובטים העשויים מעץ, וקסמי אש (32). הברה: זופ.

כשורים:

פיתוי: 17- (6), שכנוע: 17- (6), משחק: 17- (6), היכרות עם כלי נשק נפוצים: (3), זריזות ידיים: 13 (3).

חסרונות

הגבלה פסיכולוגית: ניתנת לשליטה מלאה אם מישהו מגלה את שמה (נדיר, טוטאלי) (15); הגבלה פסיכולוגית: לא מסוגלת לזוז בתוך פנטגרם (נדיר, טוטאלי) (15); סופגת 2D6 נזק ממים קדושים (כל

אוריאל

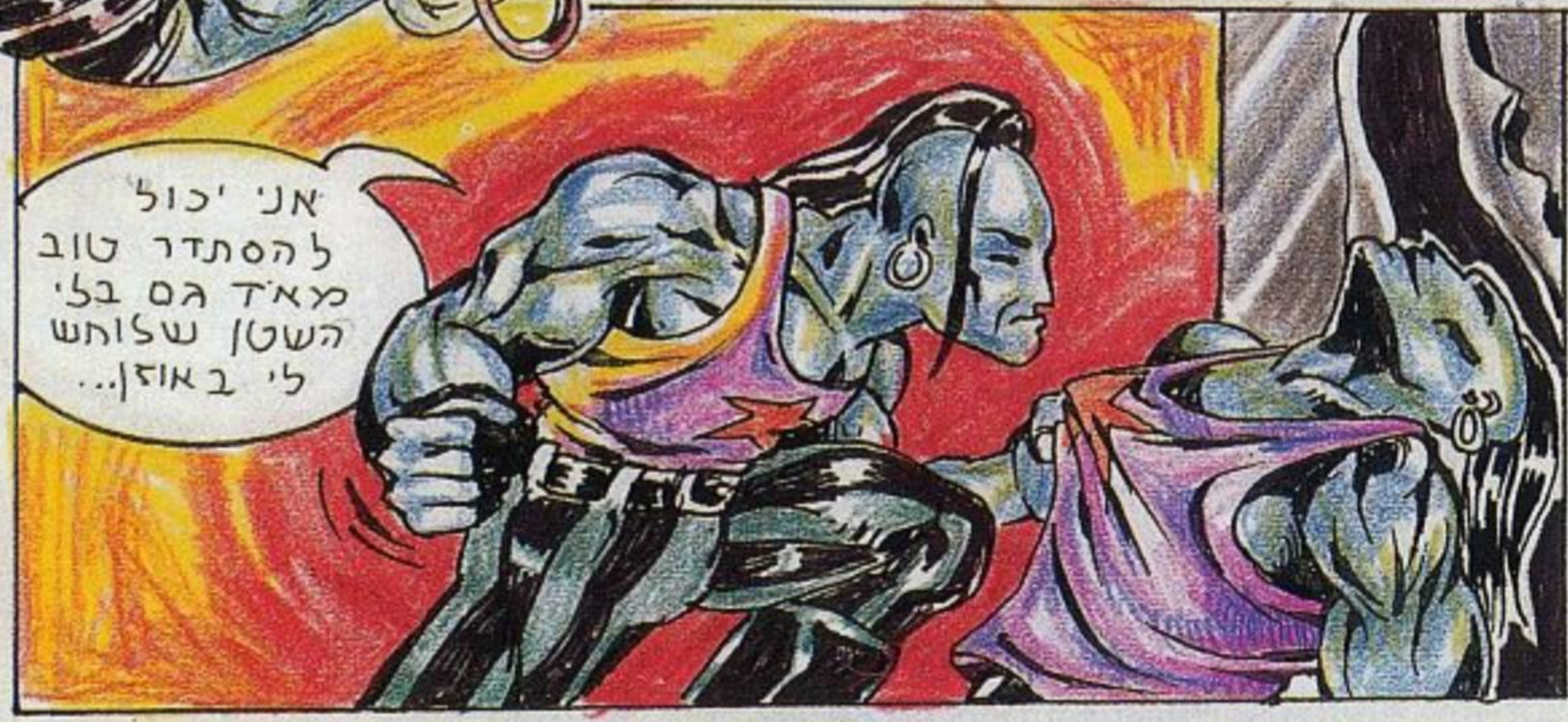


תקציר:

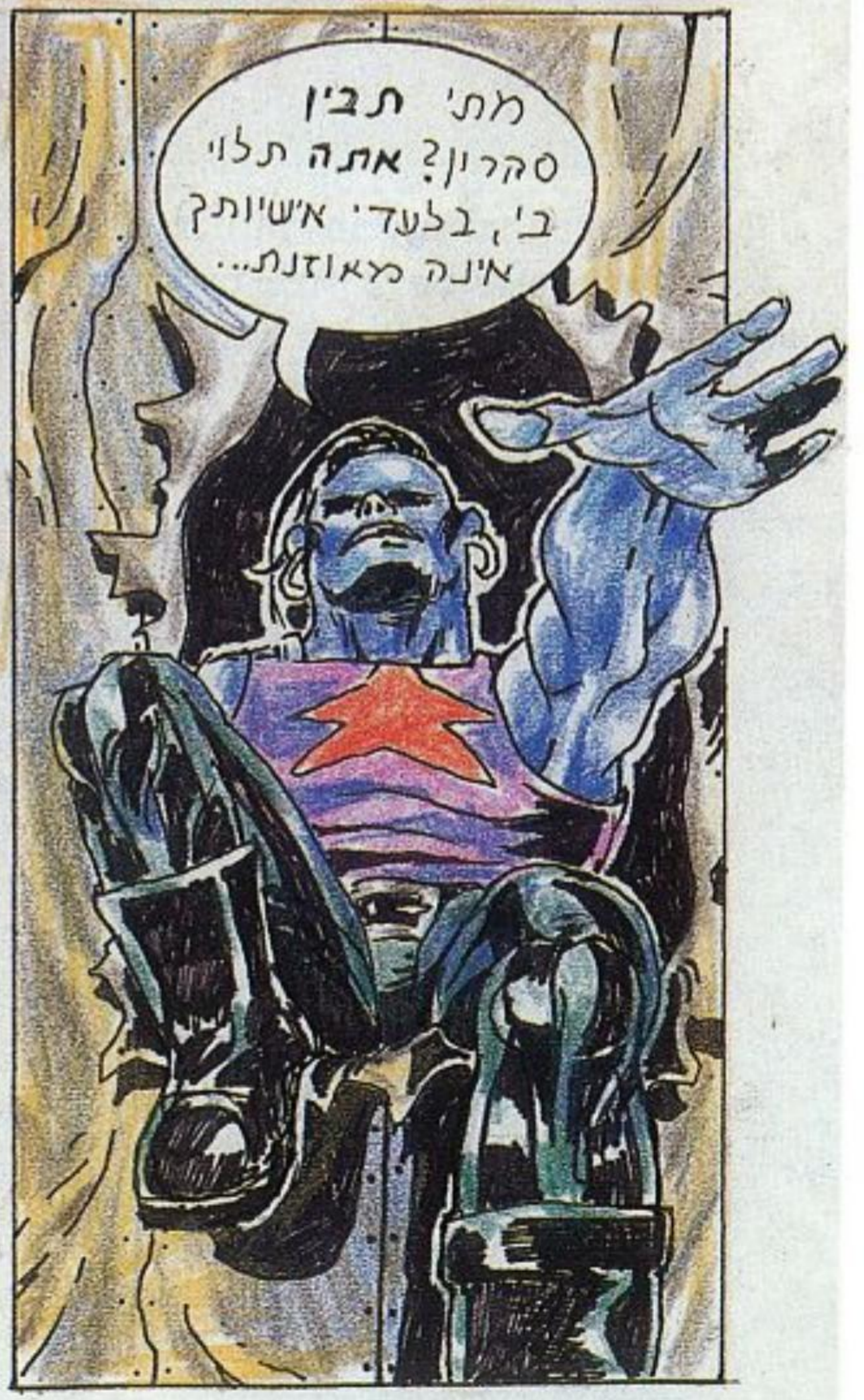
סהרון מפשל במשימתו האחרונה. ומאכזב שבט תת-קרקעי. כפיטו הרשע מה'ע לנצוף בו, והם נכנסים לוויכוח שממנו והלאה הכל פתוח...



אף פעם לא הית צ'ריק אותך כחלק ממני!



אני יכול להסתדר טוב מאד גם בלי השטן שלוש לי באוזן...



חתי תבין סהרון? אתה תלוי ב' בלעדי אשיותך אינה מאוזנת...



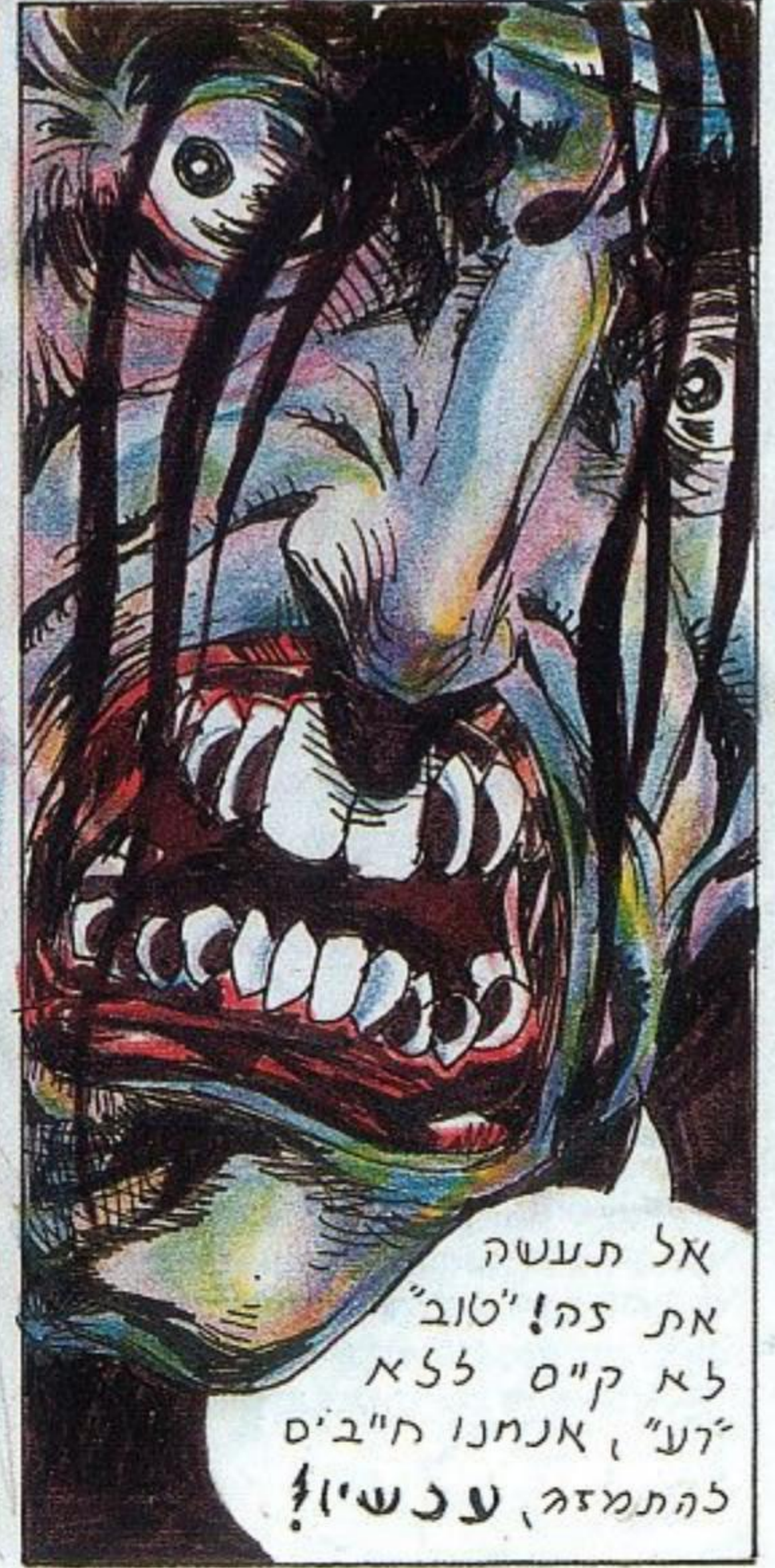
ככל שיקח לך יותר זמן להבין, כך י'אבלק יותר...



הטוב תמיד
מנצח, זו עובדה
ששום-דבר לעולם
לא יוכיח לשטת



המשק ברג'סין הרב



אל תעשה
את זה! טוב
לא קיים ללא
'דע', אמתנו ח"ב'ים
להתמזה, עכשיו!

למכירה

- ★ למכירה משחקים למחשב: SIMCITY 2000, MORTAL KOMBAT, DOOM, DUNE 2, SIMCITY, GABRIEL KNIGHT, אי הקופים, הרצון לעוצמה 4 ועוד, במחירים סבירים. כפיר, 08-404124 (עד 21:00).
- ★ למכירה שני משחקים לסופר גינטנדו אמריקאי: FINAL FIGHT - משחק מכות עם גרפיקה מרהיבת ו-POOL - משחק חדיש מאמריקה. כל משחק במחיר 245 ש"ח. מיקי, 03-6473017.
- ★ למכירה משחקים מקוריים ובעברית: זרע האופל - 79 ש"ח, אנציקלופדיה ל-CD-ROM - 166 ש"ח, indy 500 מקורי - 30 ש"ח ונמלולים. אורן, 03-5530343 (בערב).
- ★ למכירה סגה מגה דרייב חדש + שני ג'וסטיקים + מתאם ב-590 ש"ח. בנוסף סגה מאסטר-סיסטם + קלטת 200 ש"ח. צחי, 03-5745583.
- ★ למכירה משחקים מטריפים באריות מקוריות, במצב מצוין ובמחירים מצויקים: PQ4 - 60 ש"ח, גובלינים 2 - 45 ש"ח, קינג קווסט 5 - 45 ש"ח, המשימה נפטון - 20 ש"ח, נמלולים - 40 ש"ח ומורטל קומבט - 50 ש"ח. כמו כן, מבצע מדהים - על כל קנייה של משחק מקבלים משחק נוסף חינם ממגוון עשיר של משחקי הרפתקאות. אלעד, 08-587492.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מגה דרייב חדשים. אלדד סביון, 03-6720230.
- ★ למכירה ספר מסדרת D&D רייבנלופט הספר הראשון, ערפד הערפילים - 35 ש"ח ובנוסף ספר כישוף 4 - כתר המלכים 30 ש"ח. בועז, 04-217282 (בערב).
- ★ למכירה/החלפה משחקים כמו: אי הקופים 2, יומו של הטנטיקל, רצח במיאמי, אמזונס, סים סיטי ועוד. אייל, 03-9611858.
- ★ למכירה משחקים יד ראשונה, כל אחד 40 ש"ח: אינדיאנה ג'ונס - גורל האטלנטיס, ליברפול, גבריאל נייט, הרצון לעוצמה 1, האי של ד"ר מות, אולטימה 7, הויקינגים האבודים וקינג קווסט 4. אורי, 09-541683 (בערב).
- ★ למכירה מחשב AT 86 כולל מסך, זיכרון פנימי, כונן ועוד. עדי, 04-444811.
- ★ למכירה משחקים חדישים ביותר כמו: KICK OFF 3, ZOOL 2, ALIEN LEGACY ו-REUNION וכן משחקים ל-CD-ROM. אסף, 04-833601.
- ★ למכירה/החלפה משחקים ל-PC: SKY, DUNE 2, ZOOM, SNOOPY ועוד רבים אחרים ב-40 ש"ח כל אחד. בן בלר, 06-333873.
- ★ למכירה השחקן (AD&D) ב-40 ש"ח, מדריך לשה"ם - 30 ש"ח ואסיפת מפלצות 1+3 - 45 ש"ח. דורון,
- ★ למכירה סופר גינטנדו + שלט רגיל + שלט טורבו עם SLOW MOTION ועוד משחק מגניב. רועי, 02-333115.
- ★ למכירה המשחק האורגים באריזה מקורית כולל הוראות וקודים. אמיר, 710594.
- ★ למכירה ספרי כישוף 10,11,12 במחיר מדהים - 17 ש"ח כל אחד. בנוסף למכירה המשחק המפתחות למארמון. רן אטלס, 03-6357810.
- ★ למכירה 105 MEGA BYTES - HARD DISK משומש במצב מעולה. עידו, 03-699379.
- ★ למכירה מגה דרייב + שלט רגיל + שלט 6 כפתורים ועוד משחק ב-600 ש"ח. חן קרן, 09-573090 (לא בשישי ושבת בצהריים).
- ★ למכירה גיים גיר + משחקים + שנאי ומתאם לקליטת טלוויזיה. גיל, 03-5568216.
- ★ למכירה משחקים ל-PC: המפתחות למארמון ו-VETTE. גיל, 03-5568216.
- ★ למכירה מחשב AT, מסך EGA, K1024, דיסק קשיח, ג'ויסטיק ושלוש המשחקים - 1100 ש"ח. תומר, 02-868597.
- ★ למכירה מודם 2400 - 260 ש"ח וכן SOOND BLASTER - 200 ש"ח. יניב, 09-586238.
- ★ למכירה מגאסון אלחוטי + שני שלטים + אפשרות לווסת בין הטלוויזיה למגאסון (שניהם מחוברים באותו זמן) + הוראות לחיבור ללא האריזה המקורית - 150 ש"ח כמו כן המשחקים: אמריקה - 100 ש"ח, אדם זאב - 100 ש"ח, אקדח מעלה עשן - 70 ש"ח, פצצה - 50 ש"ח, פופאי - 30 ש"ח. עידו, 09-555264, לא בשישי שבת.
- ★ למכירה גיים גיר + 4 משחקים מעולים + זכוכית מגדלת + שנאי ומתאם וכן 2 קלטות מקוריות. ניתן לקנות גם חלק מן הפריטים. דותן שפירא, 03-5598501.
- ★ למכירה מעבדת לימוד לשפת בייסיק, כולל תקליטון תוכנית במחיר מצחיק של 70 ש"ח, הכל מקורי. ארז, 09-615552.
- ★ למכירה ספרי פנטזיה למתחילים ומתקדמים ומשחקי מחשב: רובין הוד, ספיד בול 2, וקווסט ל-THE FINAL BATTLE XT. אריאל, 712378.
- ★ למכירה זעם השרון במחיר מבצע - 85 ש"ח. רון ראג'ואן, 666383, 633112.
- ★ למכירה מורטל קומבט - 30 ש"ח, SANOGO FIGHTER - 13 ש"ח, סים סיטי - 40 ש"ח, DOON - 60 ש"ח. דניאל, 03-6735446 או 03-6736302.
- ★ למכירה גיים גיר של סגה, חדש עם טיונה לטלוויזיה וגם שנאי לחשמל ביתי ו-3 משחקים: סוניק 1, פרק היורה
- ★ למכירה 6 משחקים לגיים בוי - סופר מאריו, ספיידרמן 1, ספיידרמן 2, ALIEN - כל אחד ב-30 ש"ח. בנוסף משחקי מחשב - לוחם הרחוב ו-F-16 - כל אחד ב-85 ש"ח. אייל פרנק, 09-570602.
- ★ למכירה כישוף 2,4,5,6,7, כל אחד 20 ש"ח, הקונה 3 מקבל אחד בחינם. בנוסף, למכירה המשחקים: אולטימה 7 - 65 ש"ח, גובלינים 2 - 50 ש"ח, S.O.S - 65 ש"ח, כל המשחקים מקוריים וחדשים. טל, 04-833444.
- ★ למכירה מחשב 3865XT, 100MB, 33MH (מהירות), 1MB זיכרון ללא מוניטור. צחי, 03-9674567.
- ★ למכירה כרטיס קול GALLANT תואם סאונד בלאסטר כולל תוכנות, רמקולים ומיקרופון במחיר 225 ש"ח. יונתן, 09-558649.
- ★ למכירה משחקים במחירים משוגעים: יומו של הטנטיקל - 40 ש"ח, הבגיידה בקירנדיה - 50 ש"ח, אבודים בזמן שני חלקים - 60 ש"ח, LOOM - 30 ש"ח, הסיפור שאינו נגמר 2 - 20 ש"ח, משחק קוביות ומחשבה - 10 ש"ח ו-BADBLOOD - 20 ש"ח. כל המשחקים מקוריים באריזה ועם קודים. ממש לא להאמין, נכון? בנוסף מחשב 640K, XT, 2 כוננים במצב טוב, במחיר 150 ש"ח (ללא מסך ומקלדת). אייל, 03-803011.
- ★ למכירה מבחר גדול של משחקים באריזה מקורית ביניהם: פלאשבק, פנטום האופרה, קווסטים, מסע בחלל, נמלולים ועוד, כולם במחירים מפתיעים. עופר קרניאל, 03-6778363.
- ★ למכירה סופר מגאסון במצב מצוין + שנאי + חיבור לטלוויזיה + קלטת בשווי 150 ש"ח. גיא, 03-9652053.
- ★ למכירה/החלפה ווילי ביימיש, כדורגל סטרייקר 94, אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, סאנגו פייטר 2 ועוד רבים אחרים. רפי, 07-751537.
- ★ למכירה 14 משחקים לסגה ביניהם: אזור הפנטזיה 2, פוטבול ועוד. יונתן, 04-835948.
- ★ למכירה משחק חדש ביותר מחו"ל - EMPIRE SOCCER 94, כולל את כל קבוצות המונדיאל ועם גרפיקה מצוינת. אריק, 09-910074.

- ★ 09-453494, 421841. מעוניין לעזור במשחקים הבאים: ECO QUEST 1, לארי 5, חולית 1, סם ומקס, קירנדיה 1, אבודים בזמן, יומו של הטנטיקל, אינדיאנה ג'ונס והאטלנטיס ועוד. יאיר פישר, 08-501577 (לא בשעות הצהריים).
- ★ מעוניין לעזור במשחקים ECO QUEST 2, אי הקופים 2, שכחו אותי בבית 1, האורגים, ועוד אחרים. בן בלר, 06-333873.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק DINOPARK, אור, 09-918217.
- ★ מעוניין להתכתב עם כל מי ש"חולה" על סוניק, משחקי מחשב ומחשבים בכלל, רועי בוטבול, 07-887125.
- ★ מעוניין לקנות לוח אם 386DX + זיכרון ולמכור כרטיס 286AT הכולל מגה זיכרון!!! עמית, 09-505733.
- ★ מעוניין לרכוש מסך SVGA + כרטיס במצב טוב. אופיר ג'ספאן, 07-739743.
- ★ מעוניין במשחקים גול וסימפסון נגד העולם, וכן במשחקי כדורגל ומכות. רועי, 03-9329284.
- ★ מעוניין להחליף ו/או למכור משחקים ותוכנות מחו"ל - חדשים מאוד! מאוד! מאוד! ג'ניה, 03-5349318.

- ★ בקווסטים שונים. רון, 09-504881. הצילו! תקוע במשחק גובלינים 2, איך עוברים את הענק הישן? מתן, 06-388463.
- ★ הצילו! זקוק דחוף לעזרה במשחק HUGO'S ADVENTURE 2, בתמורה אחליף משחקים. אופיר ג'ספאן, 07-739743.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים קינג קווסט 5 ו-RAINFOREST. מוכן לתת בתמורה משחקים וקווסטים מדליקים במתנה. תמיר ברמן, 09-591461 (בערב).
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק אי הקופים 2. אור כץ, 07-808907.



מ ע ו נ י י נ י ם

- ★ מעוניין בשותף (עדיפות מאזור המרכז) בעל כשרון לציור קומיקס, כדי ליצור קומיקס דמיוני משותף. נא לשלוח דוגמא ולצרף מס' טלפון. עודד ששון, סמילנסקי 5 פתח תקוה 49475.
- ★ מעוניין לקנות תקליטורים ל-CD-ROM. עמית, 03-302404.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק חולית 2 ב-30 ש"ח. תומר, 08-476605.
- ★ מעוניין להחליף/למכור משחקים מקוריים כמו: זעם השדון, אלוף החלל 1. מאורת הדרקון 2, נמלולים 1, לארי 5, אידיאנפוליס 500 ועוד. כמו כן, מעוניין למכור אנטי וירוס של חברת כרמל גרסה 8.30. יאיר פישר, 08-501577 (לא בשעות הצהריים).
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים יומו של הטנטיקל, האורגים וחולית 1. ארוז, 09-615552.
- ★ מעוניין להשיג משחקים בנושא של ניהול ואימון קבוצות כדורגל, מוכן לשלם מחיר טוב. אורי 09-541683 אחה"צ.
- ★ מעוניין להתכתב עם ילדים שאוהבים וויז, ספורט ומשחקי מחשב. תומר, 08-476605.
- ★ מעוניין להצטרף לחבורת מו"ד מתחילה באזור פתח-תקוה בתפקיד קוסם או גנב, בעל ניסיון ואביזרים. משה סרוגובף, 03-9225933.
- ★ מעוניין לקנות את כל ערכות המו"ד רגיל. גדי אופק, 09-597149, 08-594711.
- ★ מעוניין להקים חבורה לילדים ש"משוגעים" על קווסטים. ישי לביא,

- ★ ואלדין במחיר זול ובמצב מצוין. ניב פלד, 06-330303.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מחשב חדשים ביותר: אי הקופים 2, מורטל קומבט, גורדון, דום, הטוב הרע והרוקח, בודד באפילה 2, באטמן חוזר ועוד רבים אחרים במחירים זולים ביותר. איתן, 9224359, או ירון, 9243235.
- ★ למכירה משחקי PC באריזה מקורית עם כל חומרי העזר. רשימה ארוכה של משחקים וביניהם: יומו של הטנטיקל, מקס בדרכים ורבים אחרים. צביקה, 03-9230462.
- ★ למכירה משחקים חדשים מאוד וישנים מאוד ביניהם: אינקה 1, אבודים בזמן 1+2, טיטוס השועל, בעקבות אקסקליבר, הוביטס, פוליס קווסט, חולית 2, DOS 5 ו-6. אלעד, 09-571452 (19:00-21:30).
- ★ למכירה חוברות קרב ט"כ בעברית. ליאור, 08-476605.
- ★ למכירה המשחק גבריאל נייט באריזה מקורית מחו"ל - 150 ש"ח. דוד, 02-784649.
- ★ למכירה גיים גיר במצב טוב מאוד עם תיק נשיאה, 6 משחקים, זכוכית מגדלת ושנאי. רועי, 02-521425.
- ★ למכירה המשחקים הבאים: אקו קווסט 2 - 70 ש"ח, פוליס קווסט 4 - 80 ש"ח, נמלולים - 10 ש"ח, מסע בחלל - 10 ש"ח, הרצון לעוצמה 3 - 60 ש"ח, בודד באפילה 2 - 95 ש"ח, דום - 70 ש"ח, פלאשבק - 20 ש"ח, מנצ'סטר יונייטד 2 - 10 ש"ח, פנטום האופרה - 60 ש"ח וכרמן סנדיאגו ב-U.S.A. כל המשחקים מקוריים באריזה כוללת הוראות וקודים. עופר קרניאל, 03-6778363.
- ★ למכירה דיסקים ל-CD-ROM במחירים זולים מאוד. אלעד, 03-883198.
- ★ למכירה או החלפה משחקים מקוריים כמו: 1, INKA, BAD BLOOD, גובלינים 2, פרדי פארקס, הנמלולים ויומו של הטנטיקל. בן, 03-319975.

מ ש ח ק י ת פ ק י ד י ם

- ★ מעוניין להקים קבוצות D&D ו-AD&D במעורב באזור קרית בן גוריון בחולון, לגילאים 13-16. דרושים שחקנים בלי ניסיון קודם אבל עם ידע כללי ושה"ם מנוסה. איתי, 03-5519575 לא בשבת.
- ★ מעוניין להצטרף לחבורת מו"ד מתחילה באזור פתח-תקוה בתפקיד קוסם או גנב, בעל ניסיון ואביזרים. משה סרוגובף, 03-9225933.
- ★ דרוש שחקן לקבוצת AD&D. עידו, 03-6991379.
- ★ שחקן AD&D מעוניין להקים חבורה באזור חדרה לגילאי 11-13. בן בלר, 06-333873.
- ★ מקים חבורת מבוכים ודרקונים מורחב לגילאי 10-12 באזור רמת-גן, אין צורך בניסיון קודם או בחוברות. אמיר, 03-760612.
- ★ מחפשים שחקני AD&D בעלי ניסיון (דמותם תתחיל מהתחלה) או שחקנים שקראו את הספר לשחקן. רפי, 9656801 או ערן, 9644998.
- ★ שה"מ מעוניין להקים קבוצת D&D מתחילה לגילאים 12-13 באזור ירושלים. אריה, 02-961914.

ה צ י ל ו

- ★ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק אבודים בזמן. אספיר את הבעיות בטלפון, בן, 06-333873.
- ★ הצילו! כל מי שיודע טיפים במשחקים הבאים שיתקשר בדחיפות: ביטלג'וס, סים סיטי, ליברפול, קדמוני, המחסל 2 וזול. שי דומה, 03-3343689.
- ★ הצילו! תקוע ב-K.G.B במשימה הראשונה. החלפתי לבגדים אורחיים ולקחתי הכל מבית הדוד שלי ומהמשרד של גוסטין, בתמורה אעזור בכל דבר. נמרוד פריאל, 09-447115.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחקים פגיון הדמים, זיליארד ואינקה 2. בתמורה אעזור

יָרִי אֵינְטֵרְאָקְטִיבִי

LOCK-ON

חדש מבית
SEGA



מטווח של 40 מטר!

מחפשים את המטרה

ננעלים על המטרה

סימן הנעילה H מופיע על-גבי צג העינית

יורים אל המטרה

הפגיעות מסומנות על-גבי צג העינית

LOCK-ON ערכת סימולציה לירי אינטראקטיבי הכוללת אקדח היורה קרני אור אינפרא אדומות וערכת ראש עם עינית אינפרא אדומה וממנה יוצא צג המסמן את ה"נעילה" ואת הפגיעות. אפשרות לשחקן בודד או למספר משתתפים.



ערכת ראש עם עינית אינפרא אדומה

77 מחשבת