

WIZ

ו ז י ך

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

080057
19.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 16.30 ש"ח
ינואר 1996

חקירה מצולמת - COMMAND & CONQUER

עכשיו זה כאן - מורטל קומבט 3

להיט האקשן העולמי - CRUSADER

סימולטור הנהיגה המושלם - THE NEED FOR SPEED

משחקי תפקידים - המשך הקסם הגולמי

57

ניליון

לגיליון זה
מצורף חינם, משחק המחשב
PRIMAL RAGE
זעם קדמוני
על גבי CD-ROM



01026856

פריט שופרסל: קו-אופ צפון: 962528
פריט שופרסל: 9806083



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

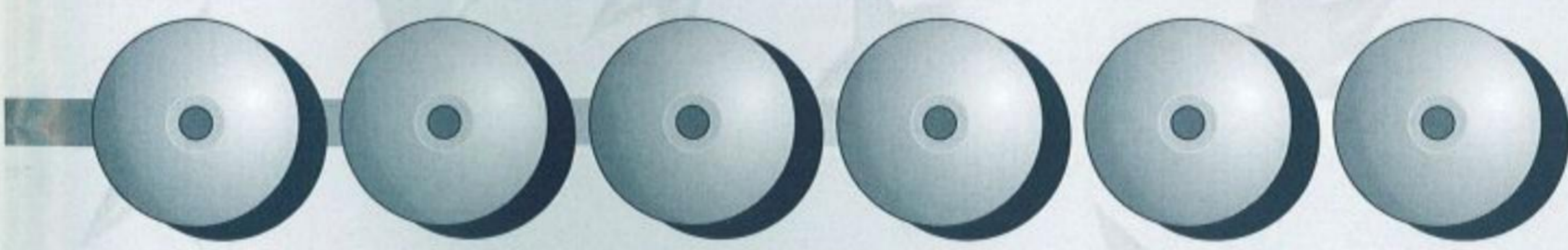
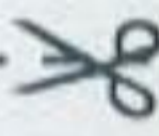
WIZ הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!

משחקי מחשב על גבי CD-ROM חינם לכל מנוי !!!

חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות), וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:

1. משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון וויז שיזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג מולטיסיסטם.



לכבוד

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

אני מנוי חדש/ה אני מנוי מחדש/ת

מס' מנוי _____

שם משפחה _____ שם פרטי _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____

עיר _____ מיקוד _____

טלפון _____

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____

מצורפת המחאה על סך 200 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

הוראת חיוב בכרטיס אשראי:

ויזה / ישראכרט / דינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____

מספר כרטיס _____ בתוקף עד _____

חתימת בעל הכרטיס _____

מספר ת.ז. _____

טלפון _____

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

רשימת מתנות

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות)

משחקי PC משחקי CD-ROM

מכונת מלחמה אולפן מוסיקה

I.Q. מודם STREET FIGHTER I

אות להיט (שעשועי מלים) THE JOURNEYMAN PROJECT

קרטון מייקר

WIZ

זיכרונות מאסריקה,

הטור הזה נכתב בזמנים, במצבי רוח, במזגי אוויר ובמקומות המשתנים להם מחודש לחודש ומטור לטור. והפעם, טור העורך נכתב ממשכן הציפיות, הסדינים, שמיכות הצמר והפוך - המיטה.

מסתבר, שהשפעת אינה פוסחת על אף אחד מאיתנו, ולא מתכוונת לנטוש אותנו בקלות. גופי, אגב, זכה בכבוד לארח את הווירוס הדרום אפריקאי. קשה לומר שהוא השאיר טעם של עוד, שהייתה זו תחילתה של ידידות מופלאה, או שהוא עשה כבוד גדול לנלסון מנדלה. אני משוכנע שאם הייתי בית מלון, הווירוס לא היה משאיר ולו ברז אחד, שלא לדבר על מגבות.

אז רבותי, ללבוש סוודרים, לא לצאת עם ראש רטוב מהבית, לא לשכוח מטרייה ולתת כבוד למרק עוף, כי זה או אנחנו או הדרום אפריקאי ובמלחמה כמו במלחמה. ועוד דבר, חוץ מטבליות כדורים, תרופות, סירופים וסוללת כוסות משומשות של תה עם לימון, יש לפניכם גיליון נוסף של וויז המכיל דיווחים על המשחקים הכי חדשים, המדורים הקבועים וכמובן CD-ROM לכל קורא.

העיקר הבריאות,
קובי סיט.

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

בק שרון בנימינה, דה רוזן מיכאל מהרצליה, כהן אדם ממבשרת ציון, יששכר רועי מבאר שבע, יגרמן ארז מרמת אפעל, טאובר אילן מתל אביב, דגני אסף מבת ים, סובול לירון מרחובות, שדה אייל מחיפה, זהבי עטר ממושב נטעים.

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

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

גו כו

העניינים

57

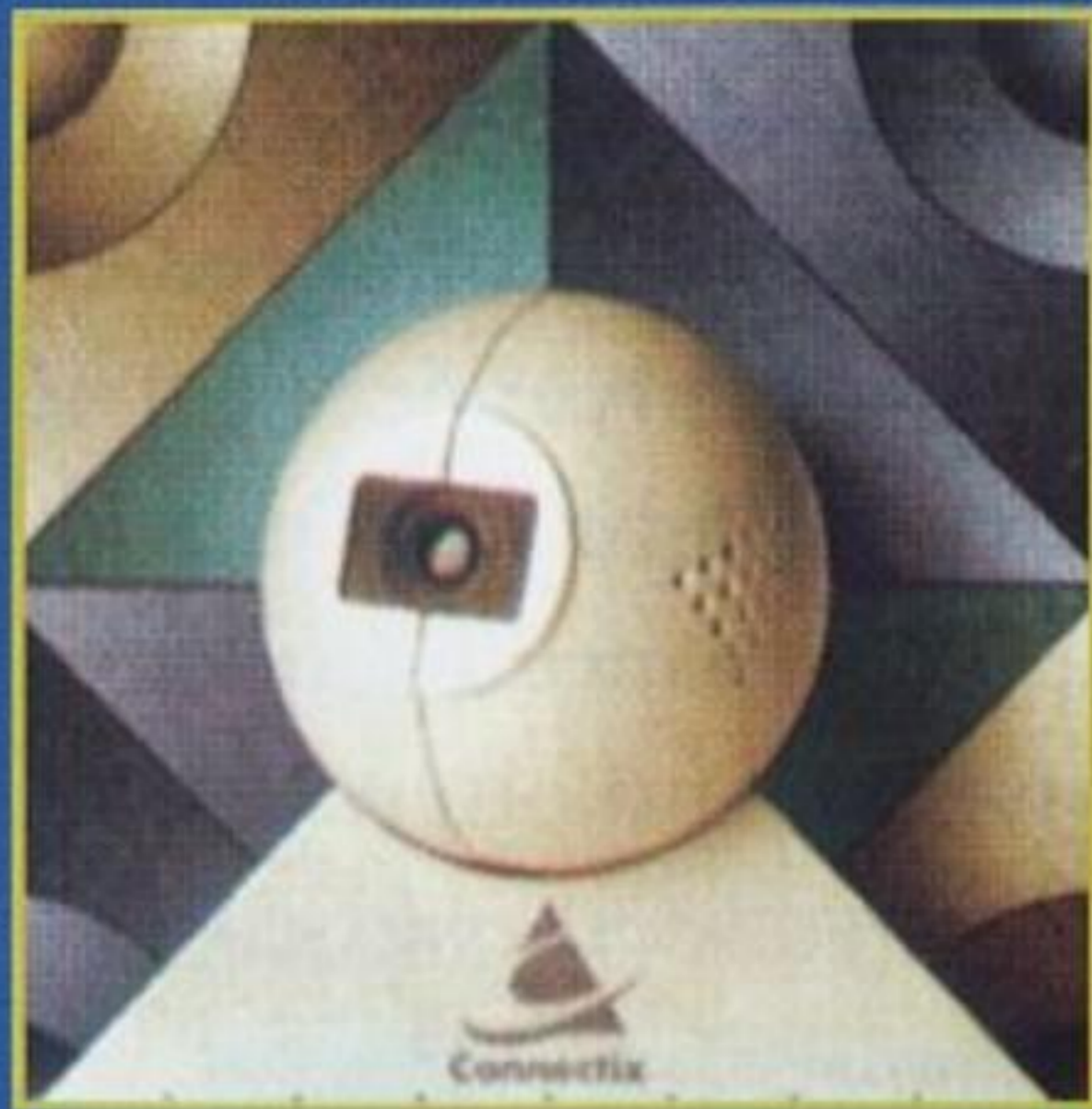
ינואר 1996 ■ גיליון

6	PC: מצעד המשחקים
7	PRIMAL RAGE - הוראות הפעלה והתקנה
8	PC: חקירה מצולמת - COMMAND & CONQUER
10	FATAL RACING: PC
12	1ST DEGREE: PC
14	PC: טיפים
16	RIDDLE OF MASTER LO: PC
18	PC: לינגו
19	למטבת המערכת
20	CRUSADER: PC
22	PC: איפה גר ידידי פחד
23	WHICHAVEN: PC
24	פוסטר
26	APACHE: PC
29	MORTAL KOMBAT 3: PC
30	משולחנו של ד"ר וויז
33	THE DIG: PC
34	אינטרנט
36	THE NEED FOR SPEED: PC
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פי
40	משחקי תפקידים: תיחמונים על גנבים
42	משחקי תפקידים: סיפור פנטזיה
43	משחקי תפקידים: דרקונים
44	משחקי תפקידים: קסם גולמי 2
46	לוח



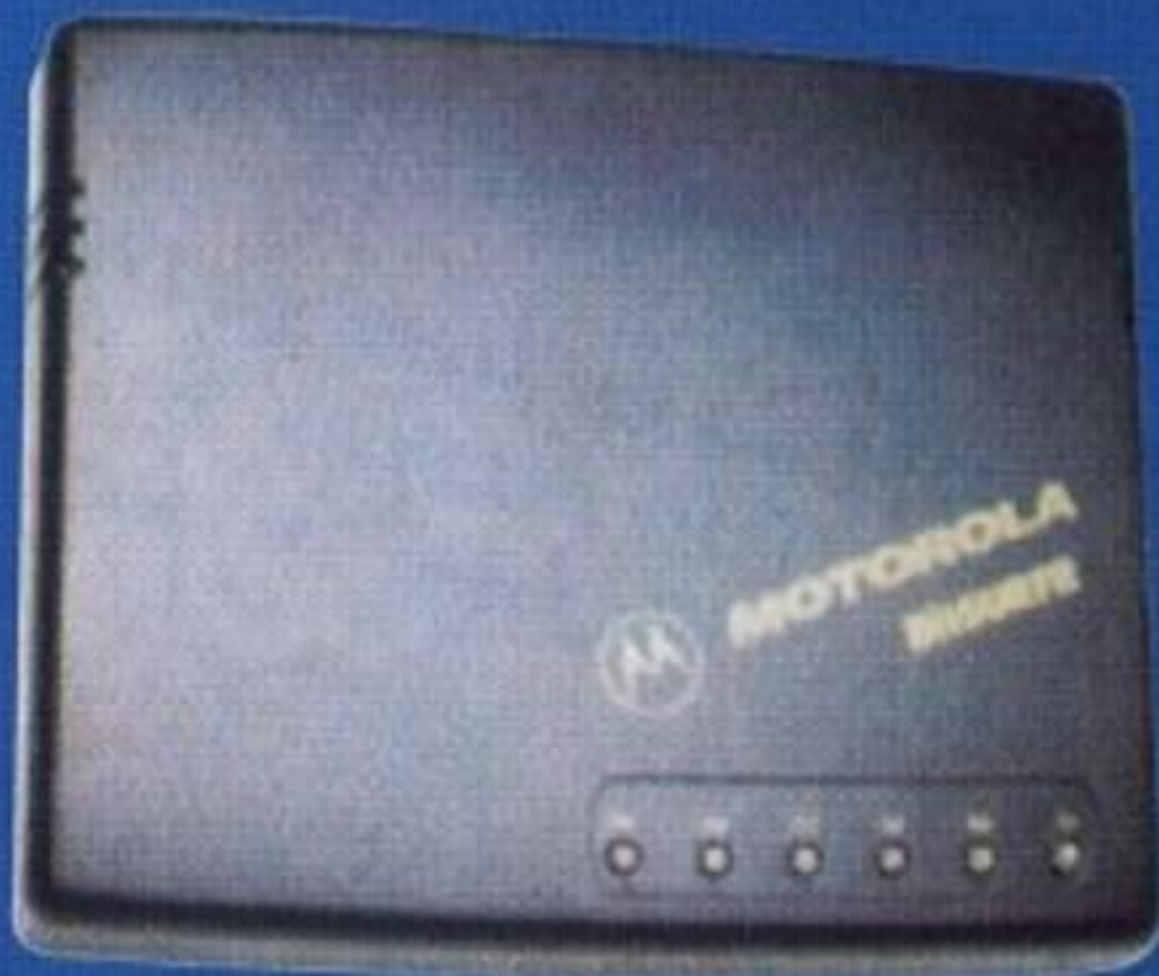
מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, ניר שקד, אור פלג. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר. * תמונת השער מתוך המשחק PRIMAL RAGE - זעם קדמוני.

QuickCam



אם במולטימדיה ווידאו עסקינן, הרי לכם מוצר החודש: מצלמת וידאו, אמנם שחור/לבן, אך מה עוד ניתן לבקש במחיר של 300 ש"ח!!! המצלמה בעלת עיצוב משגע, מתחברת למחשב דרך חיבור המדפסת, ויכולה לשמש לוועידת וידאו - דבר עם חבריך דרך המחשב ותוכל גם לראות ולהיראות!

BitSurfr



מודם חדש תוצרת מוטורולה המאפשר עבודה במהירות של 128,000 באוד! כדי לאפשר זאת, יש להשתמש בקווי טלפון מיוחדים הנקראים ISDN, המותקנים עתה גם בארץ בשקט בשקט על ידי בזק. קווים אלו משמשים להעברת נתונים בקצב גבוה בהרבה מקווי הטלפון הרגילים הקיימים כבר עשרות שנים

MULTISPIN 4x4



כונן חדש של חברת NEC היפנית האגדית, במהירות מרובעת. המיוחד בכונן הינו העובדה שלמרות גודלו הסטנדרטי (ככונן 5.25"), נכנסים לתוכו עד 4 תקליטורים בו זמנית! היישומים לכך הינם רבים - החל ממשחקים עתירי תקליטורים וכלה בתוכנות עם מידע רב - בעיקר מדעי או כלכלי, המחייבות החלפה מסיבית של תקליטורים בזמן הפעולה. מדליק, אך יקר לאללה.

Touch Pad

מוצר אמריקני ותיק בגרסה חדשה. מדובר במשטח קטן שנועד לשליטה בסמן ביתר דיוק וביתר נוחות. לדברי ממציאיו הוא "קל להתקנה כמו עכבר ומדויק יותר מכדור עקיבה". הרעיון הוא לבצע את כל הפעולות בעזרת אצבע אחת: להצביע, לגרור ולהקיש.



New Presario

ענקית המחשבים האמריקנית - קומפק, הכריזה על סדרה חדשה של מחשבי ה-Presario המוצלחים, שתכלול ערכת מולטימדיה וכרטיס MPEG המובנה במחשב כחלק סטנדרטי. להזכירכם, כרטיס ה-MPEG מאפשר הקרנה והשמעה של וידאו חי במסך מלא - ממש כמו סרט מתוך וידאוטייפ!



ConcertMaster

מקלדת מחשב חדשה לשימושי מולטימדיה, הכוללת רמקולים פנימיים ומערכת 3-D SRS, המאפשרת השמעת צליל תלת-ממדי! 600 ש"ח בארץ החברים.





בכל זווית, וכל זאת במחיר של 90 ש"ח אצל ביל קלינטון.

DSVD

חברת US Robotics האמריקנית יצאה לשוק עם מודם שיהיה ללא ספק מצרך חג המולד בתחום התקשורת. מדובר במודם 28,800 באוד המאפשר להעביר נתונים ולשוחח בטלפון בו זמנית! הדבר מאפשר למשל לבעלי



SNAPPY

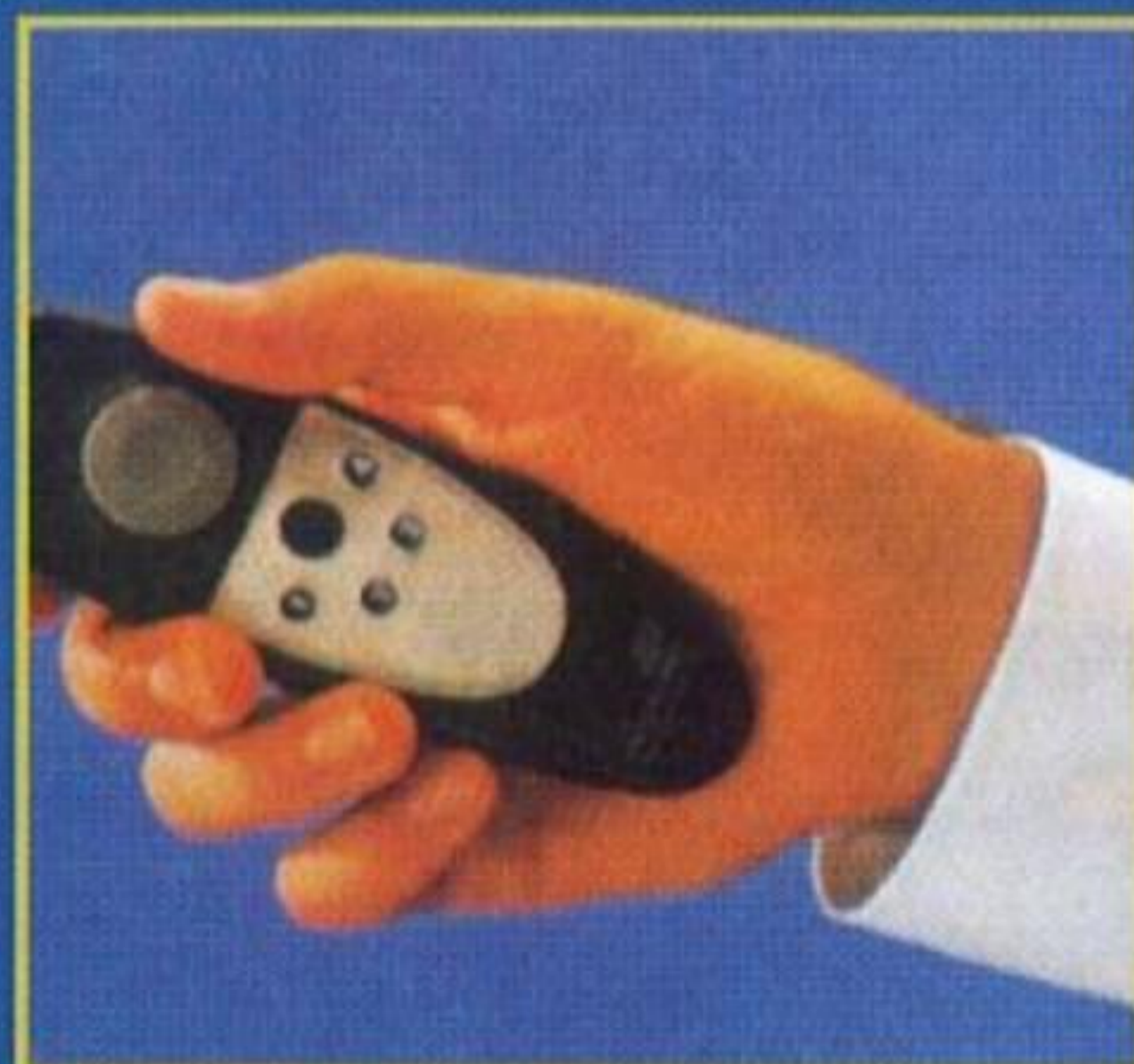
מתאם קטן המתחבר לשקע המדפסת ובעזרת תוכנה, מאפשר ללכוד תמונות וידאו באיכות גבוהה ולשמור אותן על גבי מחשב ה-PC. Snappy מאפשר לשמור תמונות המכילות עד 16 מיליון צבעים וברזולוציה של 1500 x 1125. הערכה כוללת תוכנת ציור, עיבוד תמונה ותוכנת Morphing ברמה גבוהה ליצירת אפקטים כיד הדמיון. היישומים רבים החל מבסיס נתונים המכיל תמונות באיכות גבוהה או קטלוג, וכלה באלבום תמונות של בני כיתה. המחיר: 600 ש"ח בארה"ב. מדליק +

Gooseneck

מיקרופון חדש וחמוד שנועד להתחבר למחשב. ניתן לקבץ אותו

ועל ידי כך, ניתן יהיה להכניס לכל בית אפשרות שיחת טלפון או מחשב משולבת וידאו (ראה את ה-QuickCam). המחיר בארה"ב: כ-1,200 ש"ח - לא נורא יקר בכלל.

RemotePointPlus



העכבר המדליק והחכם ביותר בעולם! תאר לך אפשרות ל-15 קיצורי מקשים ופקודות בתוכנות שונות בכף ירך! חסל הסיבוב האין סופי של העכבר על גבי המשטח, פשוט החזק את ה-RemotePointPlus האלחוטי, שב והפעל את התוכנות - תנועת סמן ב-360 מעלות, עד 12 מטר מן המחשב. ניתן להגדיר מקשי קיצור ופעולות שונות שיתבצעו בלחיצת כפתור אחת.



NEED FOR SPEED - סימולטור נהיגה שובר קופות, שמגיח ממדפי החנויות היישר למקום ה-15. פריצה אדירה למקום ה-17, היא זו של משחק האקשן בסגנון DOOM - HERETIC, שהוא המשכו של HERETIC המצוין. שלב אחד במורד המצעד חושף בפנינו משחק תפקידים חדש למחשב - HEROES OF MIGHT & MAGIC (בקרוב בארץ). את רשימת ה-20 חותם STEEL PANTHERS הטרי (נדווח בהקדם). פריצת המשחקים החדשים ממדפי החנויות למצעד דחקו לעשירייה ה-3 משחקים שליוו את ה-20 זמן רב - משחקים מסדרת WORLD AT WAR, SIMCITY ו-FULL THROTTLE. אגב, את העשירייה ה-3 מוביל CRUSADER (במקום ה-21). זהו משחק מבטיח לכל הדעות ומעניין לאן הוא יגיע בחודש הבא...



מצעד המשחקים

זרמים תחתיים

חודש נוסף במקום ה-1 ישווה את שיא השהות הרצופה בפסגה, בו מחזיק מיודעינו DESENT. האם יגיע לשיא? האם ישוב אותו? נחכה ונראה. פרט ל-STAR EMPEROR שנסק במצעד הקודם וצנח 4 שלבים במצעד הנוכחי, כל המשחקים המוכרים ב-20 הגדולים עלו או ירדו בדירוג של שלב אחד או שניים לכל היותר. והפעם, כמה פריצות יוצאות מהכלל של משחקים חדשים ובראשם,

הגענו כבר למצעד המשחקים ה-5, מצעד שאופיין במגמת יציבות ובחשיפת משחקים חדשים מהקופסה - היישר למצעד. מצעד המשחקים העולמי לא הביא תמורות משמעותיות בחלקו העליון, אלא שמר על הסטטוס קוו המוכר לנו היטב. בפסגה צועד, זה החודש השני ברציפות, משחק COMMAND & CONQUER, האסטרטגיה האדיר. במידה ויצליח לשהות

הכתובת לדירוג:

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

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

דירוג נוכחי	דירוג קודם	מס שבועות	שם המשחק	שם החברה
1	(1)	9	COMMAND & CONQUER	VIRGIN
2	(3)	59	DOOM 2	VIRGIN
3	(2)	58	GALACTIC CIVILIZATIONS	STARDOCK
4	(4)	48	DESCENT	INTERPLAY
5	(6)	152	CIVILIZATION	MICROPROSE
6	(8)	49	WARCRAFT	INTERPLAY
7	(7)	40	DARK FORCES	VIRGIN
8	(10)	17	MECHWARRIOR 2	ACTIVISION
9	(5)	11	STAR EMPEROR	STARDOCK
10	(9)	59	MASTER OF MAGIC	MICROPROSE
11	(11)	50	WING COMMANDER 3	ORIGIN
12	(12)	84	U.F.O	MICROPROSE
13	(15)	52	PANZER GENERAL	MINDSCAPE
14	(13)	112	MASTER OF ORION	MICROPROSE
15	(-)	8	NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS
16	(16)	151	DUNE 2	VIRGIN
17	(-)	2	HEXEN	RAVEN
18	(-)	8	HEROES OF MIDNIGHT	NEW WORLD
19	(17)	34	X-COM 2	MICROPROSE
20	(-)	6	STEEL PANTHERS	MINDSCAPE

זעם קדמון' Primal Rage

הוראות התקנה והפעלה

הדמויות במשחק

בגרסת ה-DEMO ניתן לשחק ב"בליזארד" וב"ארמדון".

● בליזארד (BLIZZARD)

בליזארד הוא אל אצילי, המשקף את מהות נפש בעלי החיים. הוא היה קבור במשך מיליוני שנים בתוך קרחון ענקי בהרי ההימאליה, ויצא משם בזמן שהמטאור הגדול התנגש בכדור הארץ. בדרך כלל, בליזארד חי גבוה על ההרים, והוא יורד מהם רק כשהוא מאוים. כוחו החייתי ותבונתו רבת השנים, הופכים אותו לכמעט בלתי ניתן לעצירה. הפעולות עם ג'ויסטיק בעל 4 לחצנים או עם מקלדת

לחצן/מקש 1: מכה ימנית

לחצן/מקש 2: מכה שמאלית

לחצן/מקש 3: חבטה שמאלית נמוכה

לחצן/מקש 4: סנוקרת שמאלית

לחצן/מקש 4 + Down: תפיסת רגל

לחצן/מקש 1 + Up: מרפק מעופף

לחצן/מקש 4 + Up: בעיטת יעף

● ארמדון (ARMADON)

במשך למעלה ממיליוני שנים, שכן ארמדון בקברו מתחת לקרום כדור הארץ, מקושר טלפתית למסת החיים. רעידות האדמה והקרבות להשגת עליונות על כדור הארץ עינו אותו, והוא קם ליישב את הדברים אחת ולתמיד.

הפעולות עם ג'ויסטיק בעל 4 לחצנים או עם מקלדת

לחצן/מקש 1: נגיחת חוטם

לחצן/מקש 2: נגיחת חוטם עילית

לחצן/מקש 4: הצלפת זנב

לחצן/מקש 4 + Down: הצלפת זנב מעל הראש

לחצן/מקש 2 + Down: נגיחת חוטם עילית עמוקה

לחצן/מקש 4 + Up: הצלפת זנב בקפיצה

לחצן/מקש 2 + Up: נגיחת חוטם בקפיצה

חזק למטה: N+M

שחקן 2

מקש 1: למעלה מהר - Home

מקש 2: למעלה בעוצמה - PgUp

מקש 3: למטה מהר - End

מקש 4: למטה בעוצמה - PgDw

חזק למעלה: Home+PgUp

חזק למטה: End+PgDw

● בחירת דינוזאור - DINO SELECT

לאחר בחירת סוג המשחק וקביעת האפשרויות השונות, עליך לבחור את הדמות שלך. הדגש את הדינוזאור שברצונך לבחור, ולחץ על כפתור 1 לבחירתו. מייד יחל הזעם!

● מדיד דם החיים

מדיד דם החיים האדום מוצג מעל שם הדינוזאור שלך, בחלקו העליון של המסך בצד ימין או שמאל. הוא מתחיל להתרוקן כאשר אתה ניזוק וכאשר הוא מרוקן לגמרי - הקרב מסתיים.

● מדיד עוצמת המוח

מדיד זה ממוקם מתחת לשם, והוא מציין את עוצמת המוח של הדינוזאור שלך. כאשר הוא מתרוקן, הדינוזאור שלך הופך להמום ופגיע - אך עדיין בלתי מנוצח. תוכל להתאושש ממצב זה על ידי הנעה מהירה של הבקר ימינה ושמאלה, או כאשר יריבך יתפוס אותך.

● קביעת זמן

לכל מערכה נקבע זמן עד לסיומה. כאשר המערכה עומדת להסתיים, יחידות הזמן שנותר חולפות בליווי קול "ביפים". זאת ההתראה שלך כי הקרב עומד להסתיים.

אם הזמן אוזל לפני ההכרעה, כדור הארץ יעיף את שני המתחרים לאוויר. הדינוזאור שנשאר עם יותר דם חיים - הוא הזוכה בקרב.

● סמל הניצחון

בכל פעם שתשיג ניצחון, יופיע סמל בצד המנצח מתחת למציין הזמן.

רק לפני שני גיליונות ראינו סקירה של משחק המכות החדש PRIMAL RAGE. החודש אתם מקבלים - חינם - עם הגיליון, תקליטור DEMO של המשחק! כעת תוכלו לראות אותו על גבי המסך, ואף לשחק בו! אמנם לא מדובר בכל שבע הדמויות אלא רק בשתיים מתוכן, אבל כל המכות והמהלכים המיוחדים יהיו שם. אז, קדימה לדרך!

התקנת המשחק

כדי להתקין את ה-DEMO, הכנס תקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה (על ידי הקשת את הכונן D: ו-Enter). הקש INSTALL ו-Enter, ועקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך. המשחק יותקן אוטומטית לכונן C: (חשוב לציין כי ההתקנה דורשת לפחות 20MB). לאחר מכן יש לעבור לספריית המשחק הנמצאת בכונן C: ולהקיש SETSOUND על מנת להתקין את המשחק עבור כרטיס הקול המתאים. לסיום יש להקיש RAGEDemo ו-Enter.

הפעלת המשחק

על מנת להתחיל לשחק, יש ללחוץ על F1 עבור שחקן מספר 1, ועל F2 עבור שחקן מספר 2.

השליטה במשחק

אפשרויות השליטה במשחק (מתוכן תוכל לבחור לכל שחקן בנפרד):

★ ג'ויסטיק בעל 4 לחצנים

★ ג'ויסטיק בעל 2 לחצנים

★ לוח מקשים

★ ג'ויסטיק/לוח המקשים

מקשי בקרה - לוח המקשים

שחקן 1

מקש 1: למעלה מהר - U

מקש 2: למעלה מעוצמה - I

מקש 3: למטה מהר - N

מקש 4: למטה בעוצמה - M

חזק למעלה: U+I

COMMAND & CONQUER

סוף סוף הגיע משחק אסטרטגיה מעניין. המשחק COMMAND & CONQUER שמוסיקה, גרפיקה ומחשבה - הם הצדדים החזקים ביותר שלו.

להשתלט על העולם. כדי להילחם בהם, הרכיב האו"ם יחידה לתגובה עולמית (GDI), ועכשיו, אתה הוא זה שיכריע במאבק האיתנים הזה בין ארגון הטרור NOD ל-GDI.

שיטה לאסוף את הגבישים ולהרוויח מהם הרבה מאוד כסף.

לאחר שהארגון הפך לאימפריה כלכלית, פתחו חבריו במסע טרור כדי

סיפור המשחק מתחיל ברומא, שם נפל מטאור וממנו צמחו צמחים שסופגים חומרים שונים מהאדמה והופכים אותם לקריסטלים (גבישים). ארגון טרור בשם "BROTHERHOOD OF NOD", המציא



5

כשהבוס הגדול לא בסביבה, זה האיש ממנו תקבל את הפקודות המבצעיות שלך.



3

איש קומנדו? תמצאו אותו.



1

מסך הפתיחה - את הפיצוצים האלה תראו רק בסוף המשחק.



6

כשתגיע לסרייבו - זה ייגמר!



4

זה המסך שאתה רוצה בסוף כל משימה.



2

לא חשוב מה תעשה - חשוב לאסוף את הגבישים.



חקירה מצולמת



15

נגדם. *GDI*? לא. זה אתה עם הציוד שלהם



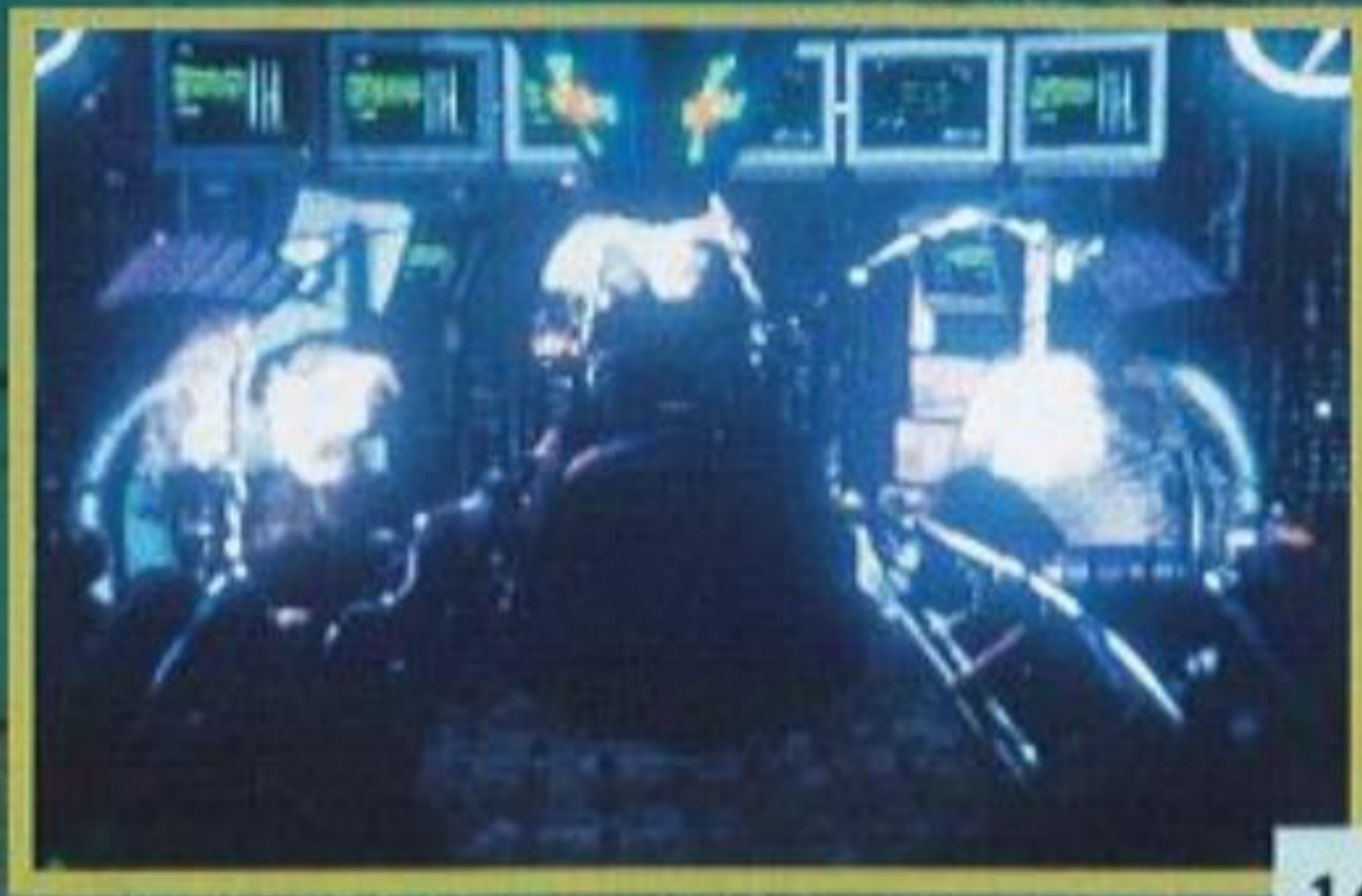
11

גמור. הבוס של הטרוריסטים רואה שהוא



7

הישגים מרשימים...



16

אנשי וירטואל דיאליטי מתכוננים לפרוץ למחשב המרכזי של *GDI*.



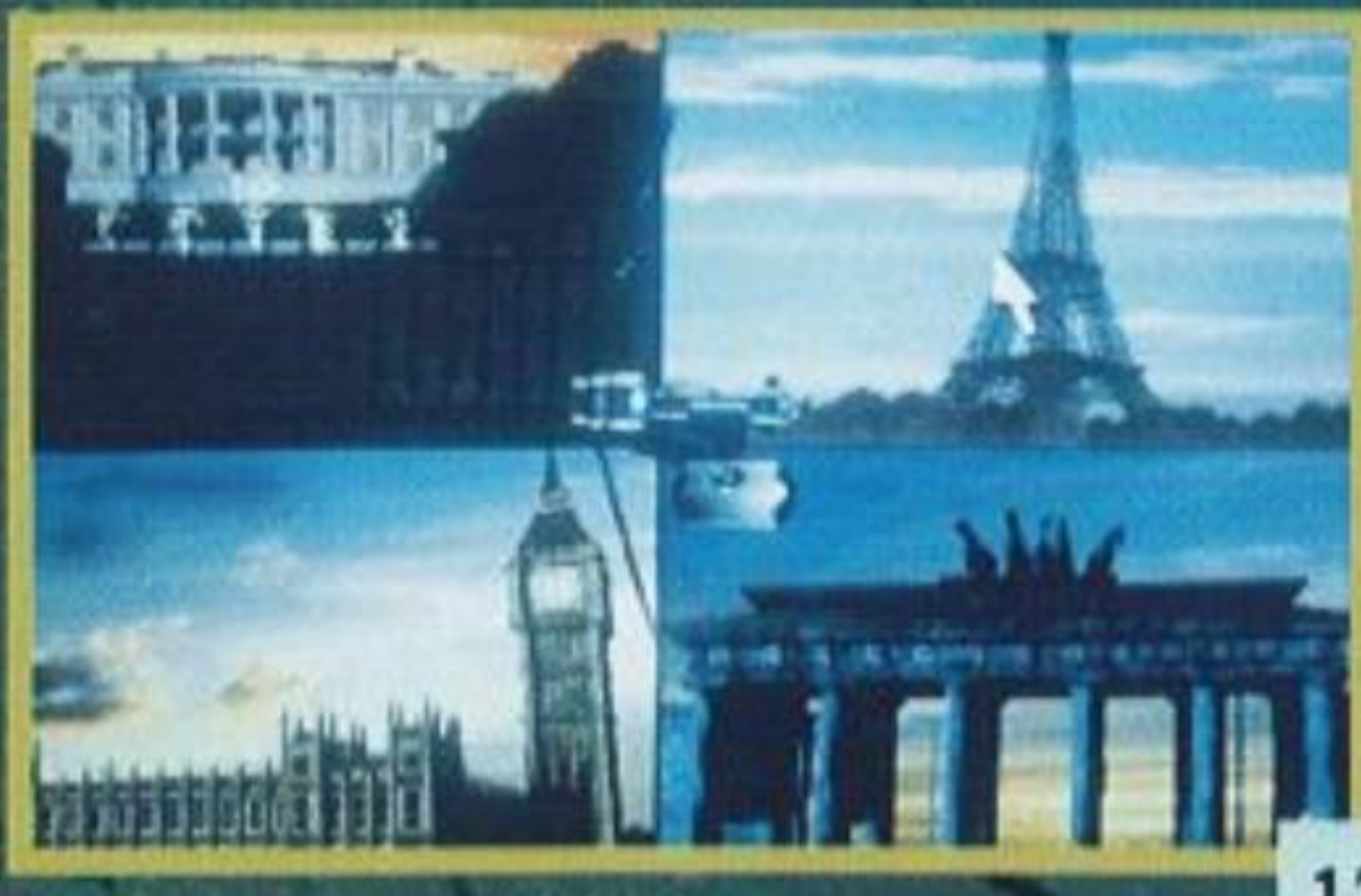
12

המקדש של *NOD* מתרומם באוויר.



8

מפקד ה-*GDI* שלך.



17

תפגע ראשון? עכשיו כשהגשק החללי בדיך, במי



13

מרשימים. לא חשוב במי אתה פוגע. גם ב-*NOD* אפשר להגיע להישגים



9

עוד כמה פגזים וגמרנו עם טרוריסטים.



18

שמלה מעניינת... לא חשוב מי מנצח - לקריינית הזו יש



14

קין - המנהיג שלך בארגון *NOD*.



10

פניקה במרכז הבקרה של *NOD*.



Fatal Racing

מֵיִדוּץ גוֹדְלִי

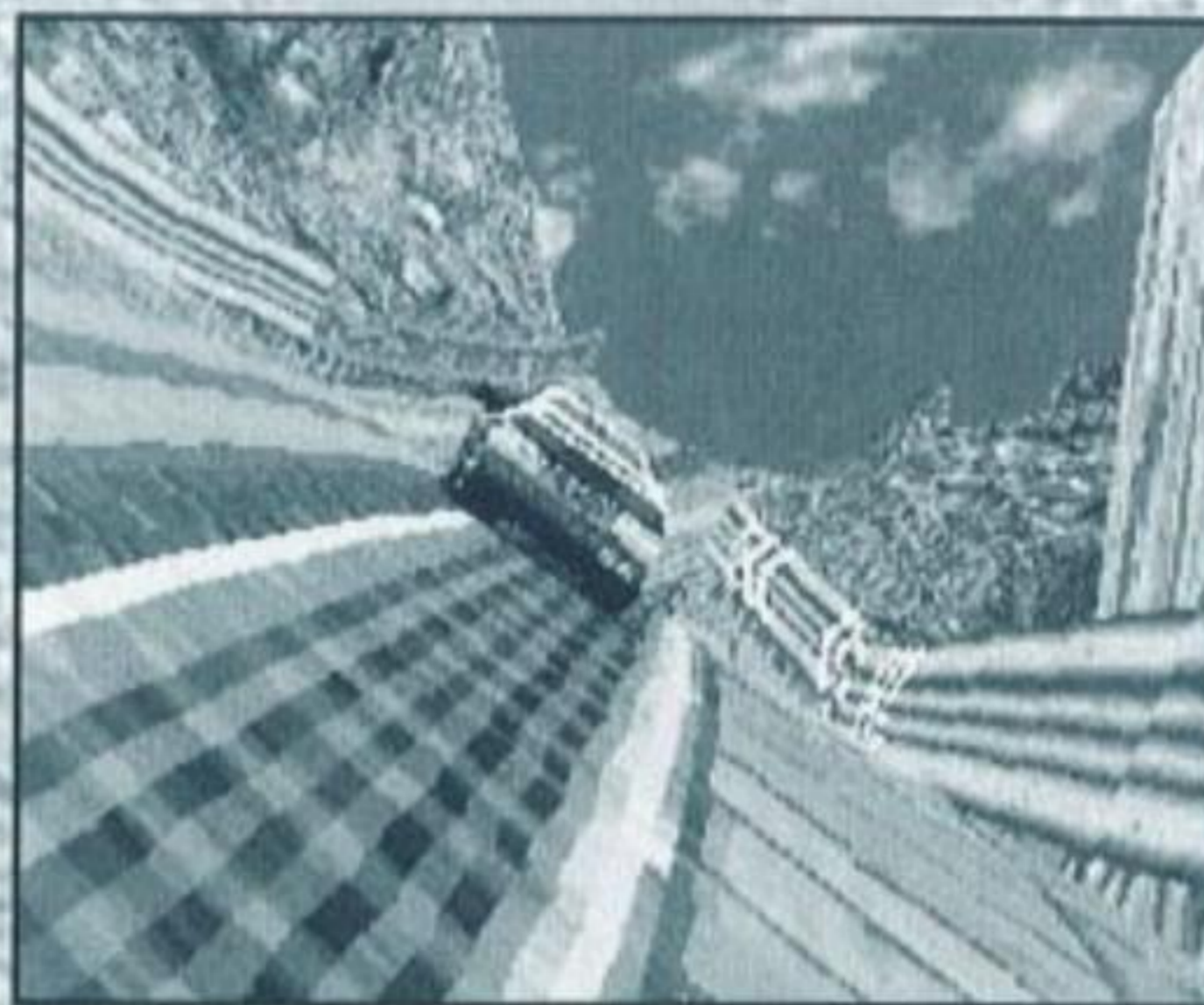
מאת: אידלס דוד

הדברים הבסיסיים

במשחק FATAL RACING 16 מסלולים. קיימת אפשרות בחירה מתוך שמונה מכוניות מירוץ, כשלכל אחת מהן יתרונות וחסרונות. יש דברים טובים ויש דברים רעים (מהירות טובה ובלמים גרועים, זינוק טוב ומהירות לא גבוהה וכך הלאה). ישנם כמה מצבי מירוץ: נגד הזמן, מירוץ ראש בראש נגד מכונית של המחשב, אתה כנגד שמונה מכוניות של המחשב או נגד כל 16 המכוניות (במצב זה מצטרף אליך שותף, ואתה יכול ללחוץ על מקשי ה-F-ים בכדי לתת לו פקודות כמו לחסום את הדרך וכו'). כעת אנחנו מגיעים למצב של מירוץ ברשת מחשבים, כאן האפשרויות פתוחות החל משניים עד 16 שחקנים בו זמנית (כמובן שקיים מצב של מסך המחולק לשניים, המאפשר לשני שחקנים להתמודד על מחשב אחד).

המשחקיות

המכוניות מתנהגות באופן שרחוק



נפלא ולרוץ במהירות של אלפי מלים לשנייה (אפילו על 386). נכון. הסיבה נעוצה בתכנות טוב, צמצום בכתיבה ובמשאבים במקום הישענות על קיצורי דרך לא רצויים של חומרה. עכשיו, לאחר שעברנו את שלב ה"תיזהר אתה במערכת גרועה", ואם יש לך 486, לך לבכות בשקט בפניה. אני מתאר לעצמי שנשארו איתכם, אנשי PENTIUM.

אני כועס על תכנות משחקים גרוע ועצלנות המבססת משחקים רק על ביצועיו הנפלאים של מעבד PENTIUM. כפי שתיראו, FATAL RACING (והוא לא היחידי) מדדה על כל מחשב חוץ מ-PENTIUM 60 ומעלה.

לרוב אוכלוסיית שחקני המחשב בישראל עדיין אין מחשב PENTIUM, בעקבות זאת יוצא שהם נאלצים להוריד את רמת הגרפיקה... ולפיכך אין טקסטורה, אין גרפיקה נקודתית מסתובבת ואין רקע במרחק. הבעיה היא שאחרי כל הוויתור הגדול ברמת הגרפיקה, העסק עדיין זוחל ונראה רע. למה זה קורה?

אחרי הכל כולנו זוכרים את את FIGP המבריק. למרות שלא היה בו שום דבר יוצא דופן, בכל זאת הצליח להיראות

מד זרם

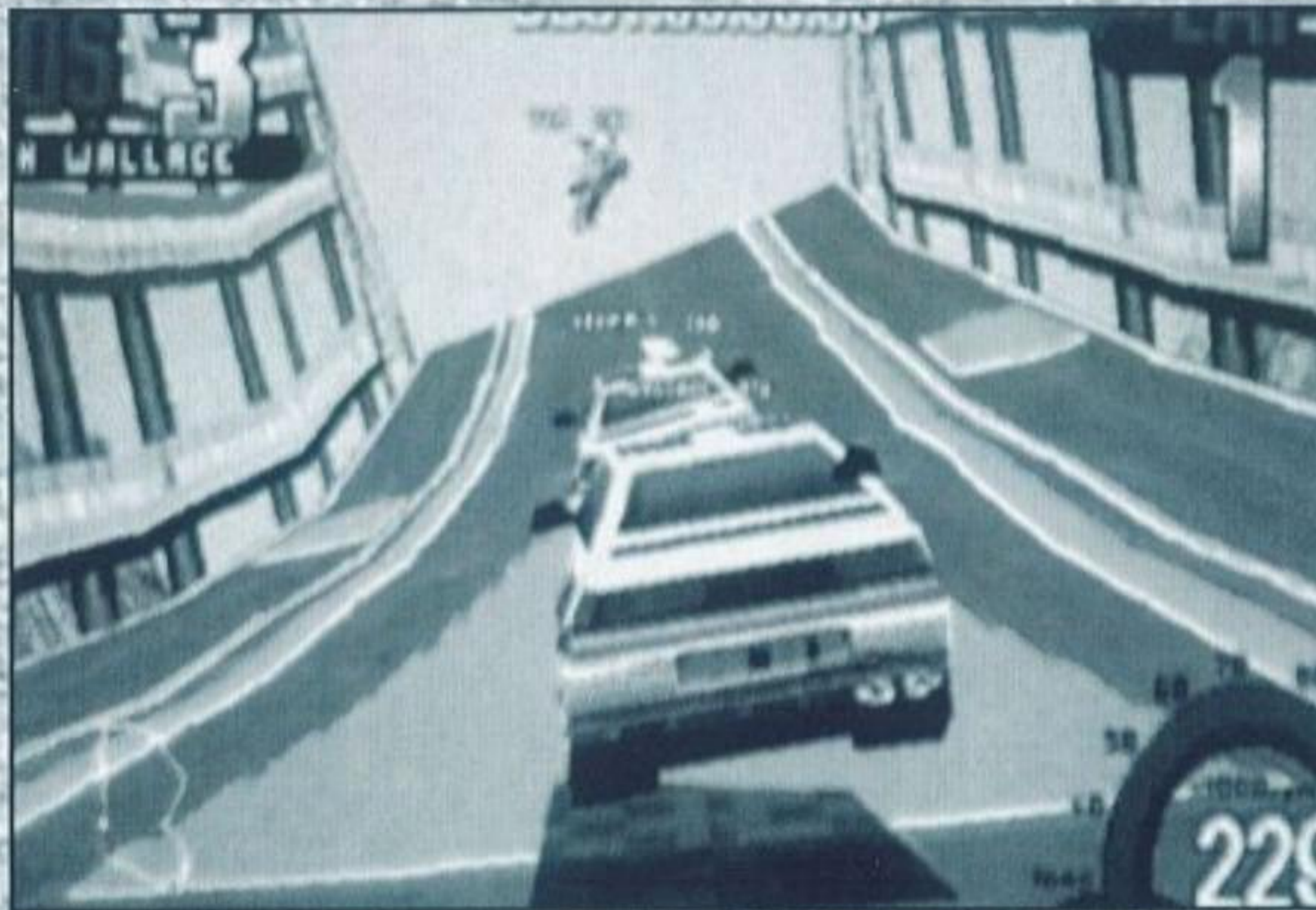
נחזור בקיצור אל הגרפיקה. אני יודע שקצת ייללתי בתחילת הכתבה, אבל כאן מגיעה התלונה האחרונה. הגרפיקה נראית מצוין (זו גרפיקה של PENTIUM וכך היא חייבת להיראות). אבל הזרימה שלה היא איטית במקצת, וכאשר אתה מסתכל על מד המהירות, תגלה שאתה נוסע במהירות של 210 מייל לשעה. בשורה התחתונה המהירות המקסימלית מורגשת כמו 90 מייל לשעה. בכל מקרה, או שתתעלם ממד המהירות או שתחשוב שמה שרשום שם זה מהירות בקילומטרים לשעה ולא מיילים.

ועוד דבר: בחוברת ההוראות רשום שרצוי להשתמש במצב של SVGA רק על מחשבי PENTIUM. אני מציע להשתמש בו רק על מחשב-על כמו CRAY.

כפי שצינתי השימוש במכוניות לא כל כך מציאותי... אבל תחושת המהירות (או חוסר תחושת המהירות) נשכחת מייד עם תחילת הפעילות. פירושו של דבר, ששני החסרונות של המשחק נעשים לבלתי רלבנטיים. יחד עם זאת, FATAL RACING (בחוסר מזל) יצא לשוק בדיוק כאשר משחקי מירוץ אחרים כמו FIGP2, SCREAMER ועוד כמה אחרים עשו זאת, אך זהו חוק הג'ונגל של משחקי המחשב.

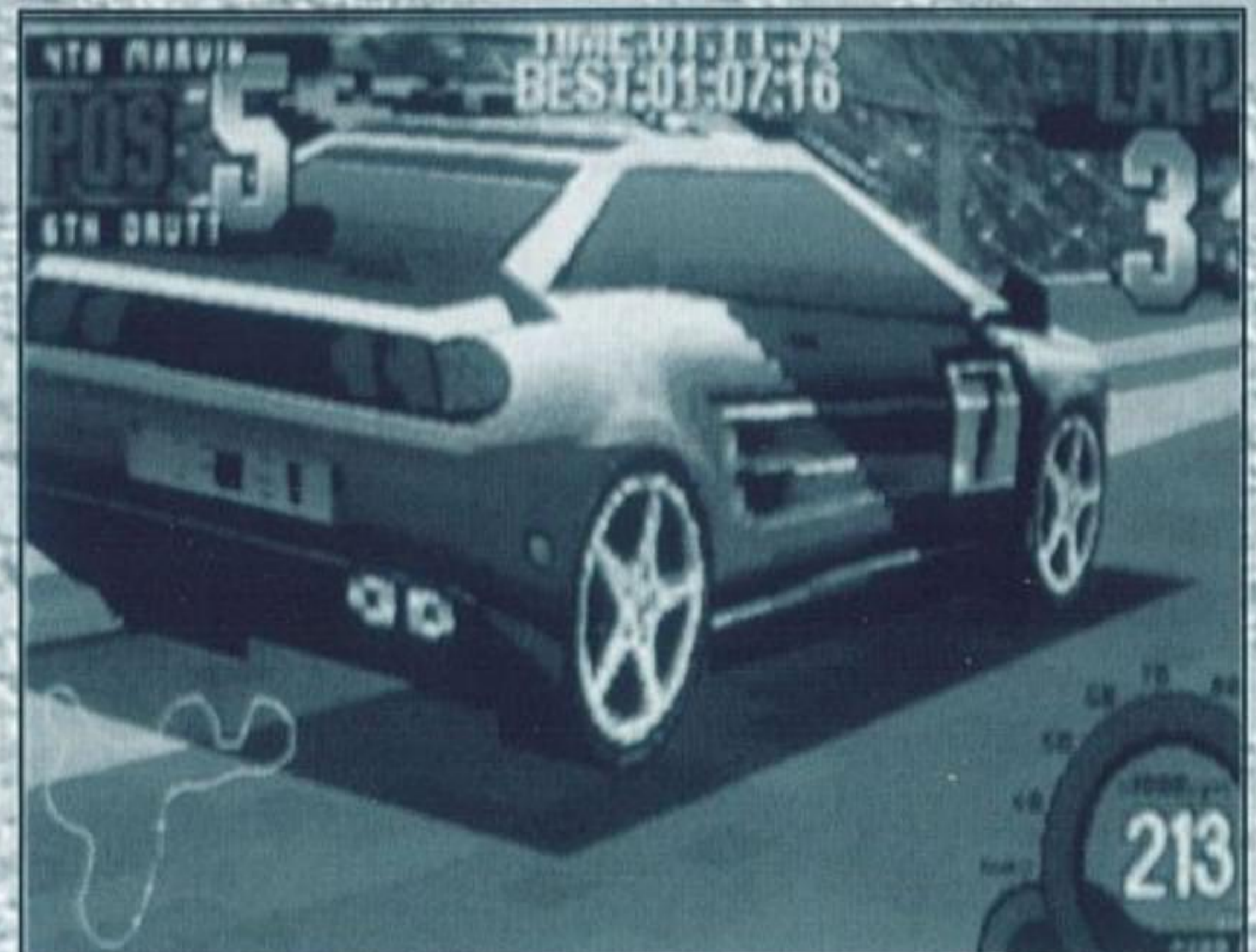


אפשר לתת ציון גבוה גם לחברת האפקטים המיוחדים, בזכות רעש המנועים, הבלמים החזקים וה"קריין", שמחזקים את האווירה ה"קרביית" במשך כל המשחק.



מלהיות מציאותי (FATAL RACING) (THE RACING) (NEED FOR SPEED) שעליך לעשות הוא להתנתק מההיגיון וליהנות. FATAL RACING הוא ספורט קרבי ביותר, והמטרה הסופית שלך היא לפרק כמה שיותר מכוניות של יריבים בדרכך אל קו הסיום... האינטליגנציה של מכוניות היריבים מפותחת מאוד, ופירוש הדבר שהן יודעות גם לקבל וגם לתת מכות. בסופו של דבר, תמצא את עצמך כמה פעמים במהלך המירוץ נכנס לעמדת התיקונים, משום שהנזק שספגת עלול להבעיר את מנוע מכוניתך (במצב הטוב יהיה לך קשה לראות את הדרך, במצב הגרוע תתפוצץ ותשלם בפסילה).

השמנת של המשחק, זו שמעבר לחומר הרגיל. מצויה ב-16 המסלולים. המסלולים מלאים בסיבובים וטלטולים, סדקים באמצע הדרך, מקפצות ששולחות אותך באוויר לבצע סאלטות של 360 מעלות לפני שאתה נוחת על הגלגלים (או 540 מעלות ונחיתה על הגג אם לא תעשה את המהלך הנכון). תוך התמודדות עם המכשולים הנ"ל אתה נלחם על מקום סיום טוב, כאשר אתה "נכנס" בחלקים הצרדיים או בחלקים האחוריים של מכוניות היריבים. המשחק לא נותן לך (בדרך כלל) הרבה זמן לחשוב, כך שבהחלט ניתן להעניק ציון שבה למעצבי המסלולים על העבודה המצוינת שהם עשו.





מאת: אור פלג

טובין, נמצא פצוע לידו. טובין יטען שרצח את ברנס כהגנה עצמית לאחר שברנס ניסה להרוג אותו. אתה, המשחק את סטרלינג גריינג'ר (GRANGER), התובע המחוזי, תיאלץ להתאמץ ולחקור רבות כדי להרשיע בבית המשפט את טובין ברצח מדרגה ראשונה. מאחר שגם הנאשם וגם הנרצח היו אנשים מוכרים ומפורסמים, מושך המשפט תשומת לב רבה מצד הציבור והתקשורת ומעמיד את הפרשייה בנושא החדשותי המרכזי, מה שעלול להקשות עליך כאשר התקשורת תצפה ותדרוש ממך לתת

אתה ניצב בפני אחת הפרשיות המשפטיות המדוברות ביותר בסאן פרנסיסקו. יותר מרתק ממשפטו של או. ג'יי. סימפסון, יותר מורכב ממשפט פיתגורס ויותר יפה מכל משחקי המחשב שראית עד היום...

קטעים מחקירות שערכה חוקרת המשטרה לעדים השונים ולנאשם. וכמובן, תוכל לראיין את העדים השונים, שאמנם אף אחד מהם לא ראה את הרצח, אך כל אחד מהם יכול לתרום מידע על הרקע, הסיבות והמניע לרצח. עליך לחקור את העדים במיומנות וזהירות, משום שאם לא תנהג כך (ותעליב את העדים או תפגע בהם), ייתכן שהם יסתירו ממך מידע חשוב או ישקרו לך. אך מצד שני ייתכן כי תיאלץ "ללחוץ" על עד מסוים כדי שיספר את הידוע לו. בכל מקרה, עליך לזכור שהעדים ינהגו אחרת בבית המשפט מאשר

1st IN THE DEGREE

צדק מחוחרשב

איך להתחיל את הכתבה? האם לכתוב קודם על העלילה המרתקת, סרטוני הווידאו המעולים, או בכלל על הצליל והמוסיקה המיוחדים המושמעים לכל אורך המשחק. המשחק הוא של חברת Broderbund (אותה חברה שהוציאה לשוק את המשחק MYST), והוא מגיע על גבי שני תקליטורים עמוסי גרפיקה וצליל נפלאים. המשחק הוא למעשה דרמת בית משפט המזכירה סדרות בתי משפט בנוסח "פרקליטי L.A."

העלילה

בוקר אחד, באחד האזורים השקטים של סאן פרנסיסקו, התרחש רצח מזעזע. זכרי ברנס, בעל גלריה מפורסם, נורה למוות. שותפו לעסקים וחברו הטוב ג'יימס

הצהרות רשמיות, אך יהווה יתרון כשתוכל לראות ולשמוע פרשנויות של מומחים שונים לגבי המהלכים והחקירות השונות.

החקירה

בשלב החקירה יהיה עליך להתכונן למשפט על ידי חקירת העדים, ובדיקת כל העדויות והראיות אותן תקבל בתחילת החקירה מחוקרת המשטרה, שתעזור לך במהלך החקירה ואף תופיע שוב לעזרתך בבית המשפט. הפעולות שתוכל לבצע בשלבי החקירה יהיו: עיון במסמכים הכוללים תמונות מזירת הרצח, בחינת תמונות הרוצח והנרצח, תמצות חקירות העדים השונים וקריאת מכתב אהבה סודי שנמצא על מחשבו של הנרצח. בנוסף, תוכל לצפות בקלטות וידאו המכילות

בחקירה, חלקם יספרו דברים חדשים שלא סיפרו בחקירתם וחלקם יסתירו דברים שסיפרו ואף ישקרו "תחת שבועה".

במהלך החקירה תצטרך לגלות את המניע לרצח - האם המניע לרצח היה פרשיית אהבים וקנאה, או שהרצח נבע מתרמית ביטוח גדולה שנחשפה. בנוסף, יהיה עליך לקשור את כלי הרצח (האקדח) לרוצח, דבר שיתגלה כמסובך לאחר שתגלה כי האקדח שייך לבן דודו של הנרצח. החשוב מכל במשך החקירה הוא לזכור שג'יימס טובין הוא הרוצח, וייתכן שלעתים (אם לא תחשוף את כל הראיות), אפילו אתה תתקשה להאמין בכך.

"בית המשפט!"

בשלב השני של המשחק, עליך לזמן



החלקים המציאותיים ביותר במשחק. כל מבזקי החדשות ולמעשה רוב קטעי הווידאו במשחק הם סרטונים בפורמט

"MOV", אותם תוכלו לראות גם מחוץ למשחק עם מריץ סרטי ה-QUICK TIME.

הקול

המנגינות במשחק מהוות רקע לגרפיקה ולקטעי הווידאו הנראים על המסך (הן אינן חוזרות על עצמן כמו במשחקים אחרים). המנגינות משתנות בהתאם לסרטוני הווידאו - כאשר בבית המשפט אחת העדות תישבר ותפרוץ בבכי, תוחלף המנגינה שברקע למנגינה עצובה ושקטה. כל הקולות של האנשים במשחק הוקלטו באיכות טובה, וניתן להבין את המלל של הדמויות ללא כל קושי, אם כי דרוש ידע בסיסי באנגלית מאחר ובמשחק אין אפשרות לראות את דברי הדמויות כתובים אלא רק להאזין להם.

הדרישות...

אם יש לכם מעבד 33-DX486 ומעלה אין לכם מה לדאוג. כדאי שתדאגו גם לכרטיס מסך SVGA עם התקן (דרייבר) התומך ברזולוציה של 256 X 480 X 640 או ברזולוציה טובה יותר (ככל שההתקן יתמוך ברזולוציה גבוהה יותר הגרפיקה וסרטוני הווידאו ייראו מציאותיים יותר).

בנוסף לכך תזדקקו לכרטיס קול, לכונן CD-ROM (מהירות כפולה ומעלה), 4 מגה זיכרון (מומלץ 8), ותוכנת QUICK TIME גרסה 2.03 ומעלה. אם אין לכם את תוכנת ה-QUICK TIME, או שהתוכנה שברשותכם היא מגרסה ישנה יותר, המערכת תזהה זאת בזמן התקנת המשחק ותתקין גם את תוכנת ה-QUICK TIME המצויה על גבי התקליטורים.

המשחק פועל על מערכות Windows 3.11 ו-Windows 95, ובנוסף על מחשבי MACINTOSH ו-POWERMAC. ההתקנה פשוטה ומהירה ו"תגזול" רק כארבעה מגה מהמקום הפנוי בכונן הקשיח שלכם.

הדרך בה חקרת את העדים. לאחר שתסיים לחקור את כל העדים, תזמן ההגנה עדים מצדה ולאחר שתסיים לחקור אותם, תינתן לך האפשרות לחקירה נגדית, שבה תצטרך לערער את עדותם של העדים, ובמידת הצורך להעמיד דברים על דיוקם.

לאחר שזומנו כל העדים של התביעה וההגנה, יינתן פסק הדין על ידי חבר המושבעים (אל תצפה להרשיע את הנאשם ברצח מדרגה ראשונה כבר בפעם הראשונה שתשחק במשחק).

תחושה של מציאות

נכון שראיתם כבר כמעט את כל סוגי

את העדים שחקרת לדוכן העדים ולחקור אותם תוך כדי חשיפת האמת בפני חבר המושבעים של בית המשפט. לפני תחילת המשפט תתבקש על ידי כתב הטלוויזיה למסור את הערכתך לגבי תוצאות המשפט:

רצח מדרגה ראשונה

(GUILTY OF FIRST DEGREE)

(MURDER) - רצח בכוונה תחילה, הרצח תוכנן מראש.

רצח מדרגה שנייה

(MURDER OF SECOND DEGREE)

(GUILTY) - הרצח היה ספונטני, ובוצע כמעשה טירוף רגעי.

הריגה

(GUILTY OF)

(MANSLAUGHTER)

הרצח יכול היה להיגרם בטעות.

חף מפשע (NOT

GUILTY) - הרצח נגרם

כתוצאה מהגנה עצמית.

ההצהרה שתיתן לכתב

הטלוויזיה, תשפיע על

אופן סיקור המשפט

בטלוויזיה. בתחילת

המשפט תינתן לך

האפשרות לבחור אילו

מניעים תרצה להדגיש

יותר, ואילו פחות בנאום

הפתיחה. הדרך שבה תציג

את הנאום, תשפיע גם על

התקשורת, גם על חבר

המושבעים וגם על חקירת

העדים במשפט.

בתחילת כל יום

תתבקש להציג את העד

שברצונך לחקור, ולאחר

שתזמן את העד לדוכן

תוכל לחקור אותו

בנושאים שונים. עליך

לזכור שלא תמיד כדאי

לשאול את כל השאלות,

מאחר והעד עשוי לענות

תשובה שתחזק את צד

ההגנה.

פרץ של רגשות ובכי של אחד העדים בהחלט ישפיע על חבר המושבעים והסיקור הטלוויזיוני, אך עליך מוטלת המשימה לדובב את העדים כדי שיעידו את האמת. לאחר שתסיים לחקור כל עד תקבל ההגנה הזדמנות לחקירה נגדית, שבה תנסה לערער את דברי העד ואמינותו. ישנם עדים שיהיו מוכנים לשקר למענך בבית המשפט, אך עליך להחליט אם אתה אכן רוצה בכך.

בסוף כל יום בבית המשפט תוכל לראות את הסיקור החדשותי המשקף את מידת הצלחתך, ולשמוע פרשנויות על



הגרפיקה והווידאו והרבה חידושים בתחום זה כבר אין, אך למרות זאת הגרפיקה ותנועת הווידאו החלקה במשחק זה, הן חלק מהגורמים העיקריים לתחושת המציאות הקרובה שמעניק המשחק. המשחק מתנהל מנקודת ראותו של עו"ד התביעה, גראינג'ר, כך שתוכל רק לשמוע את קולו מבלי לראותו במהלך המשחק. תמונת הרקע של המשחק היא לרוב תמונה דוממת (סטטית), שנסרקה למחשב ועובדה במקצועיות, כך שהתוצאה היא תמונה חדה וברורה. בתמונה זו יופיעו סרטוני הדמויות שצולמו והועברו למחשב, והם, כמו גם מבזקי החדשות, מהווים את אחד

רועי זילבר מגבעתיים

■ מלך האריות

- ★ לאחר הפעלת המשחק, אם מקישים את המלה DWARF במסך האפשרויות, אפשר אחר כך, במהלך המשחק, לעבור שלבים על ידי הקשת האות L, ולמלא את מד הבריאות על ידי הקשת האות H.

■ דברי ימי קירנדיה

- ★ בתחילת המשחק, קח את הפתק מהשולחן ותן אותו לברין שנמצאת במקדש.
- ★ קח דמעה מאגם הדמעות והנח אותה בחור שבעץ הנבול.
- ★ כשתראה את מרסין (הילד הקטן), עליך לרדוף אחריו עד שתתפוס אותו, ולקחת ממנו את הכדור.
- ★ שים את הכדור ואת הפרח הקסום על המזבח.
- ★ קח את המסור שנמצא מתחת לשולחן בבית של סבא שלך, ותן אותו להרמן שעומד ליד הגשר.
- ★ כאשר אתה מגיע למקום השומם עם החור באדמה, עליך להניח בחור: pine ו-acorn, כדי לקבל את הקסם הראשון.
- ★ בעזרת הקסם, רפא את הציפור והבא את הנוצה שלה ל-DARM.
- ★ כדי לצאת בשלום מהמערה של מלקולם, יש ללכת לפי הכיוונים הבאים, ובכל פעם שמגיעים לחדר שבו יש שיח עם פירות, יש לקחת 3 פירות, ולהשאיר אחד בכל חדר שעוברים בו. מחדר הכניסה של המערה יש ללכת 3 פעמים ימינה, למעלה, ימינה, פעמיים למטה, למעלה, ימינה, ולקחת את האבן. אחר כך שוב ימינה, פעמיים למעלה, 3 פעמים ימינה, למטה, ולקחת את האבן. ואז, למטה, ולקחת את האבן. ואז 3 פעמים שמאלה, ימינה, ולקחת את המטבע ואת האבן. ואז פעמיים ימינה, למעלה, שמאלה, למעלה, ימינה, למעלה, ימינה, למטה, פעמיים למעלה, 3 פעמים ימינה, למטה, ולקחת את האבן. ואז למטה, למעלה, פעמיים שמאלה, פעמיים למטה, למעלה, פעמיים שמאלה,

ולקחת את האבן. כעת תוכל לחזור ולהניח את כל האבנים על הצלחת, והדלת תיפתח.

צבי שלו מחיפה

■ DUNE 1

- ★ כשג'סיקה (אמא שלך) אומרת לך לצאת למדבר, עליך לצאת לבד ולהתרחק מהארמון עד שלא תראה אותו, ולהעביר את הימים עד שתחזה בהודעה לחזור לארמון.
- ★ כאשר אתה מגלה שגורני (Gurney) נעלם, הסתובב עם ג'סיקה בארמון, ובכל חדר תשאל אותה אם היא מרגישה משהו.
- ★ כשאתה מחפש את מנהיג ה-Fremen, עבור בין המקומות השונים ושאל את האנשים עד שתמצא אדם שיגיד את שמו. לאחר מכן, דבר עם שרה והיא תוביל אותך אליו.
- ★ גייס את סטילגר, ולך איתו למקומות שבהם ה-Fremen לא הסכימו לעבוד למענך, והוא ישכנע אותם.
- ★ רכז את כל קבוצות הלוחמים באתר אחד, והבא לשם את גורני שיאמן אותם.
- ★ כדי למצוא את ה-Village, דבר עם שרה. אחר כך הסתכל במפה שבמטוס, וחפש אחר אזור הנראה כמו דג, וטוס לכיוון הפה שלו.
- ★ לאחר שתחזיר את שרה לביתה (ב-Tunon-Timin), דבר עם סטילגר, וטוס לאן שהוא אומר לך.
- ★ דבר עם צ'אני, ואחר כך צא רק איתה למדבר, התרחק מהאתר והמתן לערב.
- ★ כאשר תגיע למאגר מים, בדוק במסך התוצאות אם הכריזמה (Charisma) שלך מעל 50 ובקש מג'סיקה שתסביר לך על המים, ורק אחר כך תוכל לשתות מהם.
- ★ כאשר תגיע לאתר עם האנשים החולים, השאר שם את צ'אני שתפא אותם.
- ★ כשתגלה שצ'אני נחטפה, עליך לשלוח מרגלים למבצרים של האויב כדי לרגל ולגלות היכן היא מוחזקת.

★ לאחר שכבשת את כל המבצרים של האויב, הבא את Thufir לאחד האתרים הקרובים לארמון ההרקונן, ועשה את הדברים שהוא יבקש.

★ לבסוף, יהיה עליך להציב כ-10,000 חיילים חמושים בכל כלי הנשק באתרים שמסביב לארמון, ולתת את הפקודה לתקוף את ארמון ההרקונן.

שלמה בן הרוש מתל אביב

■ HELL

- ★ ב-"Menial's World Headquarters" קח בקבוק בירה מהמקרר, וערבב את אבקת החלומות בבקבוק. לאחר שתדבר עם האיש, הכנס את הבקבוק למקרר, ולאחר שהוא יירדם, קח את ה-"Collector Unit".
- ★ לך ל-"Psionic League HQ", ותן את ה-"Collector Unit" לסוזי טוסט.
- ★ ב-"Asylum Waiting Area", והשתמש ב-"Collector Unit" על שני המטופלים.
- ★ כאשר ב-"Fitzgerald's Speakeasy" תתבקש לבצע פעולת הסחה - השלך בקבוק או רימון לכיוון הטלוויזיה.
- ★ אחרי שחזרת מאולפן הסרטים בגיהינום לסטודיו של Asmodeus, דבר עם דין סטרלינג, וקח את ה-"Psychopomp".
- ★ לך ל-Dante, דבר איתו והשתמש ב-"Psychopomp" על עצמך, והכנס את הכתובת: "GARAGE".
- ★ ב-"British Embassy", דבר עם סנטור בר, השתמש ב-"Psychopomp", והקש את הכתובת: "CHARON".
- ★ בגן החיות בגיהינום - קח את כל החפצים שאפשר. השתמש בכלי עם האוכל על החיה הגדולה, ומייד אחר כך, השתמש במפתח על הכלוב עם החיה השנייה.
- ★ בחדר עם הלהבות בגיהינום - הנח את ה-"Steel Cover" על החור ברצפה שממנו יוצא הקיטור, ועמוד עליו.
- ★ בחדר הקרח בגיהינום - השתמש בחיות המעופפות על דמותך, עבור לצד השני, ושפוך את הדלי עם

היכנס פנימה לחצר המכוניות, וזרוק את הבשר למכונית הכחולה. ★
עלה לתא השליטה במנוף, ובעזרת המגנט הרם והשאר את המכונית הכחולה למעלה. צא בחזרה, וקח את חלקי החילוף שאתה צריך.

לניק ב-"Voice Of God".

עמוס עופרים מאילת

FULL THROTTLE ■

★ כשהגעת לעיר, לך לבית עם האור הבוקע ממנו, הקש בדלת, וכשאתה

ה-"Styx water" על הדמות הקפואה. ★
בחדר המוסיקה בגיהינום - עליך ללחוץ על המשבצות בסדר הבא: G, A, C, E, B (משמאל לימין). ★
בחדר של רופא השיניים בגיהינום, עליך להשתמש בגז העצבים על



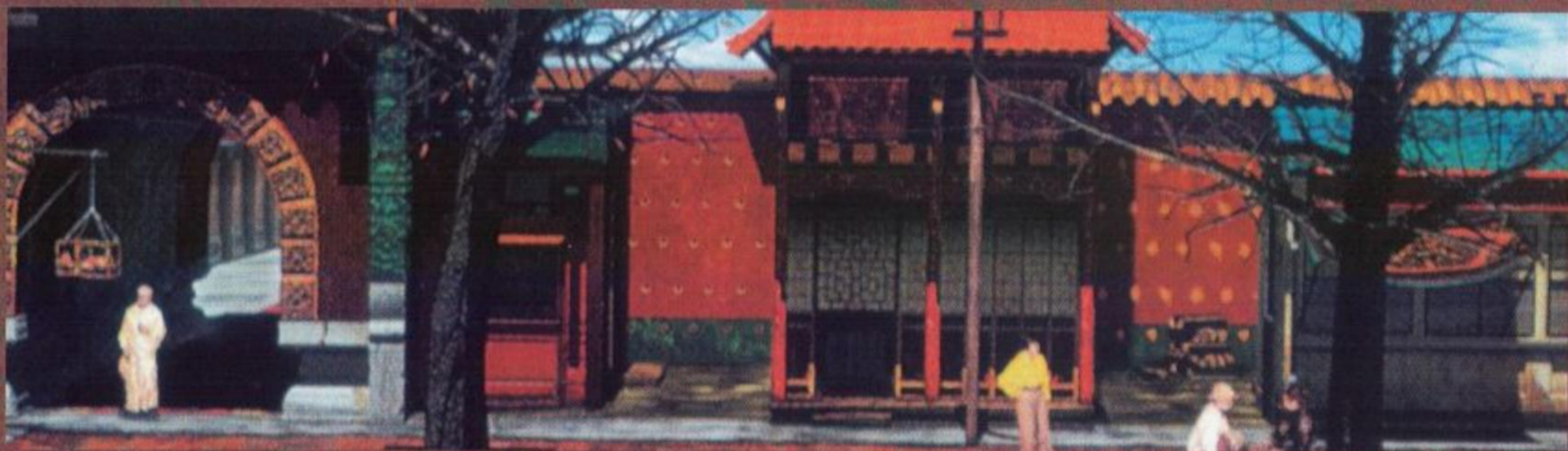
★ כאשר אתה מסתובב בדרכים, עליך להרוג אופנוענים אחרים, ולקחת את הנשק שלהם. ★
כדי להרוג את האופנוען שנוסע מהר - יש להשתמש בשרשרת. ★
כדי להרוג את האופנוענית עם המסור החשמלי - יש להשתמש בדשן הירוק שנלקח מהמשאית הפוכה. ★
כדי להשיג את מסכת ה-"Cavefish", יש לפגוע באחד מחבורתם בעזרת לוח עץ.

שומע את בעל הבית מדבר - בעט בדלת. היכנס וקח כל מה שאתה יכול. ★
במגדל הגז - פרוץ לשטח בעזרת ה-"Lockpick", קח את המנעול, ותיגע בסולם כדי להפעיל את האזעקה, וכשהיא מתחילה לפעול, התחבא מאחורי הדלת השחורה הגדולה שנמצאת בצד השמאלי של המסך. ★
בחדר הגרוטאות, השתמש במנעול על השער, וטפס על השרשרת.

מיכל ה-NO2, ולקחת את כל מה שאפשר מהחדר. ★
בחדר עם העכברים בגיהינום, עליך להשתמש במיכל ה-NO2 על הצינורות. ★
כשאתה מגיע לחדר של Beautiful Mr., ומוצא את הגנגסטרים שם, קח את המקל, אך אל תיקח את הראש של Beautiful! ★
הפתרון לתיבת המוסיקה הוא: E8, D9 E3 (משמאל לימין). ★
קח את קלטת ה-DAT, ותן אותה

Riddle of Master Lu

אינדיאנה ג'ונס קטן עליו...!



מאת: דוד זילברשטיין

חברת SANCTUARY WOODS מכה בעוצמה בתקופה האחרונה. לאחר BURIED IN TIME יצא לשוק RIDDLE OF MASTER LU, זהו QUEST שהופיע בהפתעה, אשר התברר כ"נס" הדחוס בתקליטור אחד בלבד.

לקוראים הממהרים במיוחד - סיכום: מדהים! רוצו לקנות.

על גבי עטיפת המשחק אנו רואים יהלום ענקי וזוהר המוחזק על ידי סיני זקן וחייכני, כאילו התכוונו לסמל איזה אוצר הוא המשחק הזה. מעל לכותרת RIDDLE OF MASTER LU מופיעה הכותרת - "תאמינו או לאו" של "רוברט ריפלי" (באנגלית כמובן). משפט קצת תמוה עבור רבים מאיתנו. ובכן, רוברט

ריפלי הוא גיבור המשחק. מעין ארכיאולוג הרפתקן, שחושף סודות עתיקים ונסתרים של תרבויות נשכחות ואבודות. בנוסף לכך, גם הנאצים מעורבים בעניין ואני כבר שומע חלק מכס אומרים בזלזול: "חיקוי של אינדיאנה ג'ונס!". אבל מה תגידו אם אומר לכם שרוברט ריפלי הקדים את אינדיאנה ג'ונס. ובעוד אתם תמצמצו ולא תאמינו לדבריי אכה בכס שנית, לריפלי עוד יתרון על הריסון פורד - אינדי ג'ונס הוא דמות בדיונית, ואילו רוברט ריפלי היה קיים במציאות.

ריפלי חי בשנות השלושים בניו-יורק שבארצות הברית של אמריקה. בשולי מנהטן היה לו ODDITORIUM, מעין מוזיאון בו הוא אסף חפצים עתיקים ו/או משונים מכל קצוות תבל ומומיה שהצמיחה שיער לאחר החניטה, פגר של כריש שנפל מהשמיים במרחק של אלפי קילומטרים מהאוקיינוס הקרוב, עגבנייה שלבשה

צורת אדם וכדומה... שמו של המוזיאון המוזר היה BELIEVE IT OR NOT, כלומר "תאמינו או לא". בכל אופן, דמותו של ריפלי הושאלה זמנית לחברת SANCTUARY WOODS, שבחרה לשבץ אותו בהרפתקה בדיונית המושתתת על עובדות אמיתיות.

השיבה הביתה

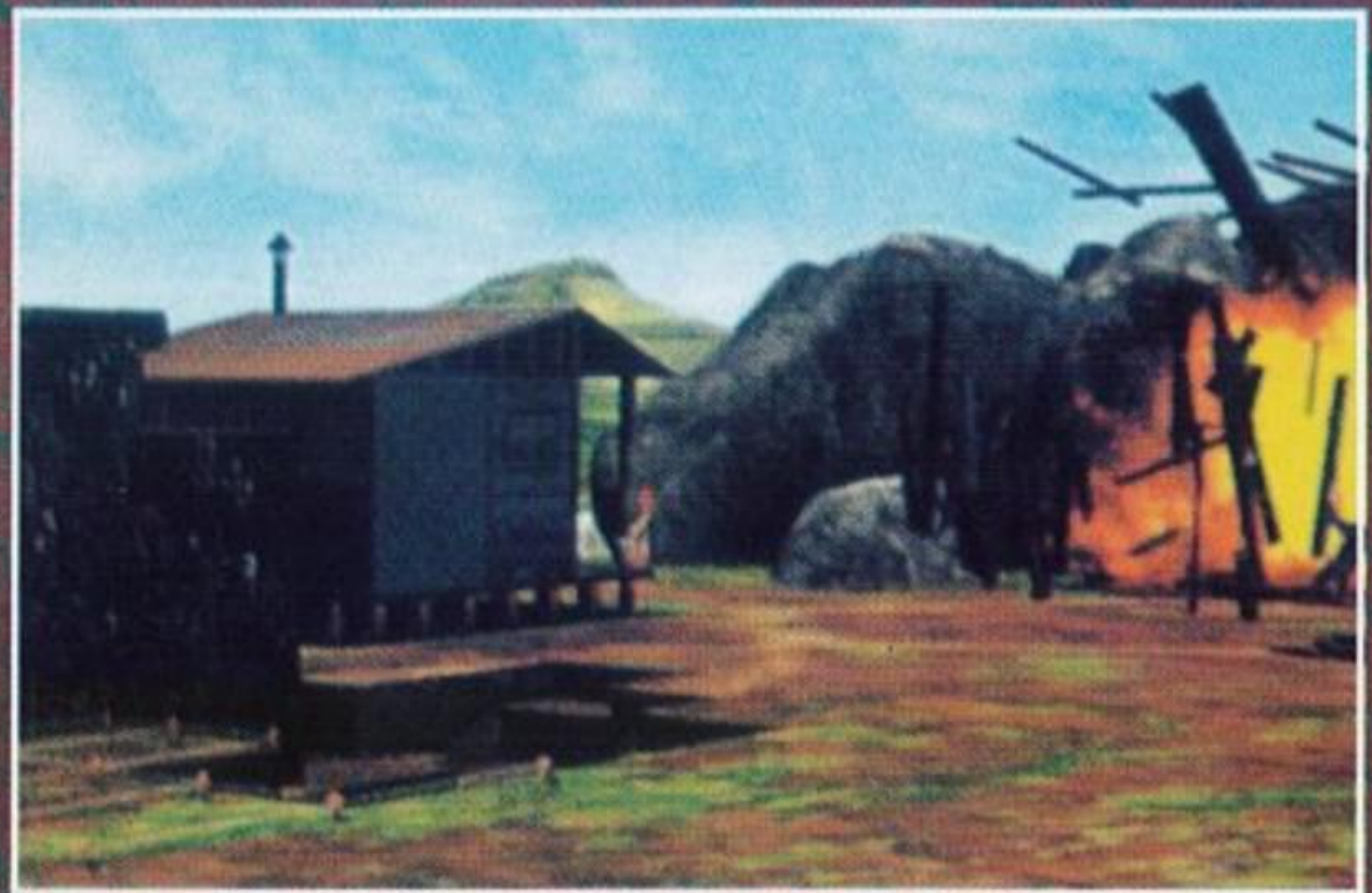
סוף סוף QUEST עם תשתית משחק ראויה לשמה. SANCTUARY WOODS, שניסו את מזלם עם QUEST מתוך חליפת זמן-חלל מנקודת ראות אישית, ואף הרחיקו עד ליצירת סימולציה של החיים מפרספקטיבה של זאב, "שבו הביתה" עם MASTER LU בממשק המוכר לכולנו. אנו רואים את הדמות בפרופיל, היא נעה לאורך המסך ובתחתית המסך יש סמנים שונים איתם אנו פועלים, היינו חוזרים למה שפועל ומוכר. אנשי



SCANNED IMAGES

וכשהדמות פונה או מסתובבת, רואים זאת בשלבים. כנ"ל כשהיא מטפסת או מתכופפת. על המוסיקה

והאפקטים הקוליים במשחק, כרגיל, ניתן לפרוס תשבחות רבות. לדעתי תחום המולטימדיה התרחב כל כך, שלא מספיק שכתב אחד המומחה למשחקי מחשב יבקר את המוצר, אלא קבוצה של אנשים, שלכל אחד תחום התמחות משלו - מוסיקה, קולנוע, תכנות, גרפיקה וכו'. אבל זו הפנטזיה הפרטית שלי. בינתיים אציין שלאוזני הצנועות נשמעו הנעימות האלה מתאימות למקום בו רוברט ריפלי נמצא (מוסיקה מזרחית בסין, שבטית בדרום



אמריקה, מארש אירופאי בגרמניה, וג'אז בניו-יורק). הנעימות מוקלטות בתצורת WAV וזה חבל, משום שתצורת MIDI עדיפה לבעלי כרטיסי קול טובים. מעבר לכך, בעלי GRAVIS ULTRASOUND/MAX ישמחו לדעת שהמשחק תומך גם בכרטיס הקול שלהם.

ההרפתקה קוראת לך!

כעת, כשאתם יודעים איך זה נראה וכיצד זה פועל, אתם מוכנים. מוכנים לפתור את חידתו של לו, החידה שפתרונה יביא לפתיחת קברו של קיסר סין הראשון - שאחוואנדי, המכיל את חותמו (חפץ בעל חשיבות דתית כה גבוהה, שמי שיחזיקו יוכל לאחד את כל המזרח הרחוק תחת שלטונו). תארו לכם שלפני רוברט ריפלי יגיע מישהו אחר לחותם, מישהו כמו היטלר, או מוסיליני... קדימה, אסור לאבד זמן.

אם ברשותכם שמות תואר חיוביים לתיאור גרפיקה ואנימציה, שילחו אותם למערכת עבור דוד זילברשטיין.

להתחכם לחץ על הסמן השלישי (על פי רוב הסיכויים תגרום נזק, אבל בשביל מה אנחנו משחקים אם לא בשביל זה?).

שמות תואר

הגענו לפרק עצוב בכתבה - הגרפיקה. לא, חכו! הגרפיקה מצוינת! מה שעצוב הוא, שעל כל משחק ובכל כתבה אני כותב את זה. למעשה, כבר נגמרו לי שמות התואר כי בכל משחק יש גרפיקת SVGA/MSX/MEGA/מרהיבה/מדהימה/מהממת/עוצרת-נשימה/שמיימית/אדי/רה/פיצוצית/מגניבה הייתי אומר "וכו..." הייתי מציע שתבחרו בעצמכם. תראו זה נכון, גרפיקה מצוינת ברזולוציה גבוהה הפכה בימינו לסטנדרט. לכן קודם כל אפתח בכך שהגרפיקה ב-MASTER LU לא נופלת משאר המוצרים. שנית, אציין שכל הגרפיקה (פרט לדמויות) מצוירת וחדה במיוחד. יתרון משמעותי נוסף הוא שהגרפיקה נפרסת על כל המסך, דבר שהופך לנדיר מיום ליום בעידן משחקי ה-Windows. לגבי האנימציה, (בואו נחסוך בשמות התואר) נציין שהיא חלקה במיוחד. הדמויות הן SPRITE-ים של

SANCTUARY WOODS למדו את סוד משחקי KYRANDIA, ובמקום להגדיש את המשחק בסמנים שונים (קח, לך, דחוף, משוך, התבונן, הפעל, כבה וכו'), הם צמצמו אותם לשלושה (הסמן האחד ב-KYRANDIA מהווה קיצוניות לכיוון השני).

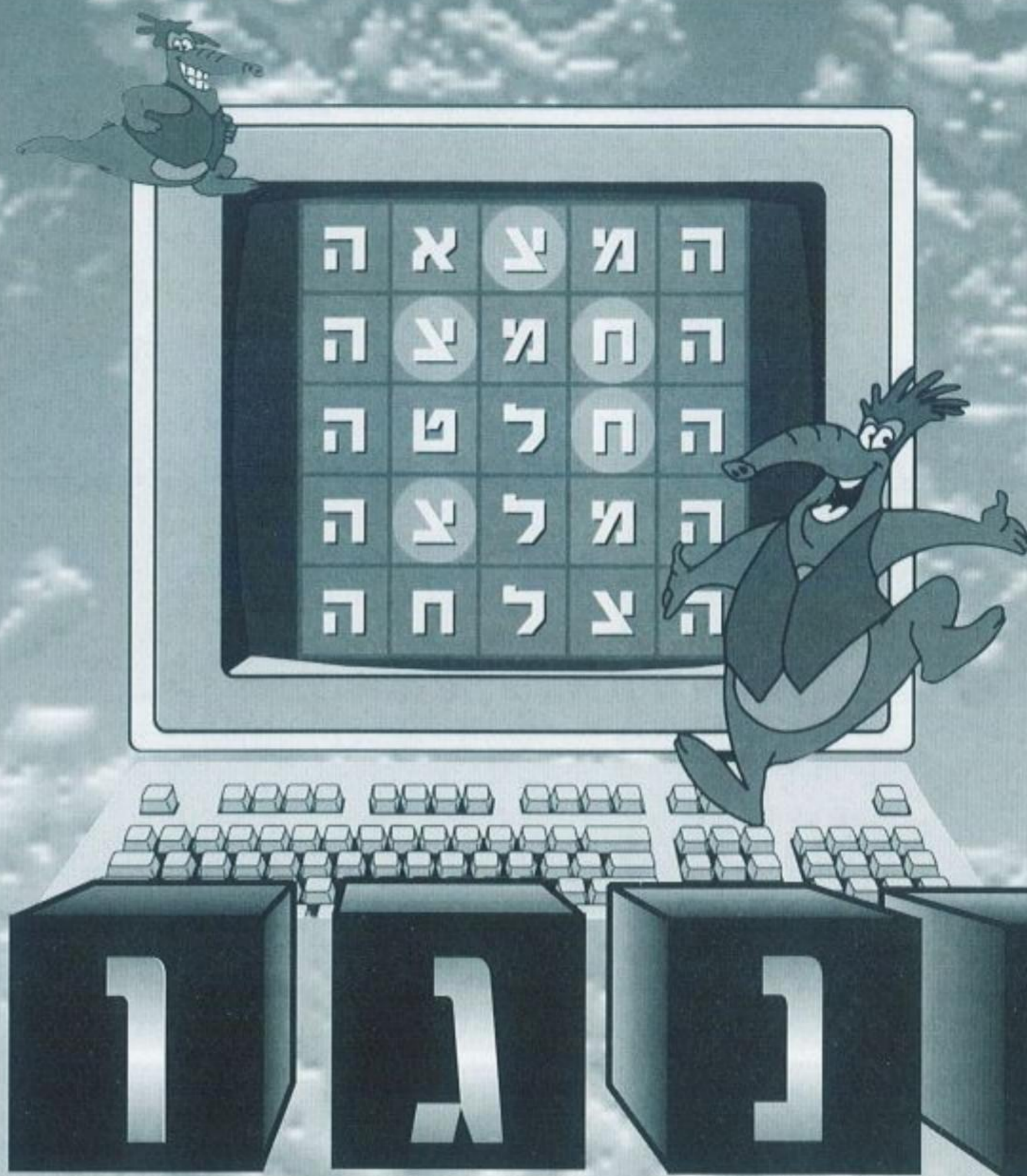
הסמן הראשון הוא הסמן הכללי ולא צריך לבחור בו. את הסמן הזה אנו מכירים, באמצעותו מצביעים על נקודה במסך ואליה רוברט ריפלי צועד. אם נצביע על דמות, הסמן הכללי ישתנה לבועת דיבור של קומיקס ונוכל לשוחח עם הדמות. את שני הסמנים הנוספים יש לבחור משורת המצב הנמצאת בתחתית המסך. האחד הוא "קח", עימו אנו מרימים כל דבר שרק יסכים להתנתק מהמסך ולהיכנס לכיסנו, והשני קצת קשה להגדרה במלה אחת, שכן הוא מתפקד לכל שימושי ה-דחיפה, משיכה, הפעלה, כיבוי, פתיחה, סיבוב וכו'. למעשה ניתן לתמצת את ממשק העכבר לקונספציה מרכזית אחת - אם אתה רוצה ללכת, לדבר או לקחת משהו (דברים בלתי מוזיקים באופן כללי), עשה זאת בעזרת הסמן המתאים. אם אתה רוצה



מאת: אור פלג

יום שלישי, 19:00 בערב. לאחר שחלפתי בעזרת השלט על כל תחנות הטלוויזיה, הגעתי למסקנה שהתוכנית המעניינת היחידה בשעה זו היא... לינגו! (אלא אם כן אתם מעדיפים לראות חדשות בערבית).

המשחק הזה כמעט לחלוטין לתוכנית הטלוויזיה, אלא שבסוף המשחק לא יחולקו לכם פרסים וכסף, ולא תוכלו לראות את גיל אלון (המנחה), אך לעומת זאת תוכלו לראות את היצור הירקרק בעל



לינגו בנל הגילאים

עוד לא בוצעה יציאה סופית מהמשחק. הגרפיקה במשחק זה פשוטה וצבעונית (גרפיקה מיוחדת ושילובי קטעי וידאו ואנימציה). הצליל במשחק מאכזב משום שתוכלו להאזין לו רק דרך רמקול המחשב שלכם (ה-PC-SPEAKER), ולא דרך כרטיס הקול, דבר הנובע מן העובדה שהמשחק עצמו מגיע על גבי תקליטון אחד בלבד של 360K. הדבר אמנם מהווה יתרון למחשבים הישנים יותר, אך גורע מההנאה וממיצוי האפשרויות של הטכנולוגיות והאפשרויות במחשבים החדשים.

בסך הכל המשחק מהנה ביותר, זול, ואף יכול לשמש כאמצעי עזר לילדים קטנים להרחבת אוצר המלים שלהם, ולילדים הגדולים יותר ולמבוגרים, כאמצעי בידורי לכל דבר.

שנכתבה איננה המלה הנכונה, אך יש בה מספר אותיות הזהות לאותיות שקיימות במלה הרצויה, יסומנו האותיות בריבוע ורוד, אם הן נכתבו במקומן המתאים במלה הרצויה, ובעיגול צהוב, אם הן אינן נמצאות במקומן המתאים.

בתחילת המשחק ניתנת לשחקן אפשרות לבחור בין משחק של שחקן אחד או של שני שחקנים (למעשה, ניתן לשחק גם כשתי קבוצות של שחקנים), כשהאפשרות של שני מתמודדים היא, כמובן, מהנה ומאתגרת יותר. בנוסף, ניתן לבחור בין מאגר המלים הקבוע של המשחק המכיל כ-1,000 מלים הנשלפות באופן אקראי (ואינן חוזרות על עצמן במהלך אותו משחק) לקובץ מלים זמני, אותו יכול השחקן ליצור, המסוגל להכיל עד כ-100 מלים, ובו ניתן להשתמש כל

החדק שיופיע בכל פעם שתגלו את המלה המבוקשת או כאשר תגיעו ל"לינגו".

לא לו מכס שלא מכירים את המשחק, ניתן להגדיר את המשחק כשילוב בין המשחק בינגו לבול פגיעה.

במשחק, כמו בטלוויזיה, שני שלבים: בראשון, לאחר חשיפת המלה תתחלף תצוגת המסך ללוח הבינגו עם המספרים, כשהמטרה היא להגיע ל"לינגו" אופקי או אנכי. ובשלב השני של המשחק, המטרה היא להימנע מלהגיע ל"לינגו" בטבלת הבינגו, שתגרום לכם לסיים את המשחק. בשלב זיהוי המלים ניתנת למשתתף אות ראשונה או שתי אותיות (לפי בחירתו), מתוך מלה בת חמש אותיות. על המשתתף לגלות את המלה המבוקשת במספר הניסיונות הנמוך ביותר, ובזמן מוגבל של כ-15 שניות לכל ניסיון. במידה והמלה

3DO

דיזינגוף בת"א, שוחחתי עם מנהל החנות וידיד המערכת, נועם עציון. לדבריו הוא כמעט ואינו מוכר משחקים למערכת. לדעתו הבעיה נעוצה במחיר הגבוה של המערכת ובהיצע המשחקים הנמוך יחסית שקיים בשוק.

המשחקים עליהם יכול נועם להמליץ במיוחד הם: FIFA SOCCER (ששונה בגרסת ה-3DO מגרסת המחשב) ו-GEX (עליו כבר פורסמה כתבה בוויז 53). שאר המשחקים שנמצאים אצלו בחנות מאכזבים - משחקים שהאריזה שלהם מכוסה בכתובות יפניות או סיניות, ובעלי גרפיקה שהייתה גורמת למכשירי המגה-סון העתיקים להיראות כפנטזיום ליד ה-XT.

בעבר, רבים קנו את מערכות הטלוויזיה. בזמן ששיחקתי על ה-XT שלי במשחקים כמו DIGGER ולארי 1, בעלי הסגה נהנו מאלכס קיד ומשחקי הנינטנדו הקפיצו שרברבים על פני המסך. אז, היה כמובן עדיף לקנות ולהשקיע במערכות טלוויזיה שהביאו למסך משחקים טובים לאין ערוך ממשחקי המחשב של התקופה.

למרות הירידה הגדולה והממושכת במכירות, קשה להאמין שמערכות הטלוויזיה יפסיקו להימכר בארץ. בל נשכח שחלה התקדמות רבה בתחום, והעובדה שכל כמה חודשים מוציאים לשוק מערכות טובות יותר עם משחקים טובים יותר, אולי תאפשר לנו להיפגש כאן בעוד שנה ולהודות שמשחקי ה-3DO אכן עולים על משחקי המחשב.

כמה פרטים על המערכת:

המערכת מיוצרת על ידי חברת פנסוניק, והיא הייתה מערכת ה-32 ביט הראשונה ששווקה בעולם.

מעבד: 32 bit RISC

מהירות: 12.5 MHz

צבעים: 16.7 מיליון בו זמנית

רזולוציה: 640X480

ביצועים: 50 מיליון פיקסלים (נקודות

צבע) לשנייה

מהירות: כונן 6 מגהבייט/שנייה

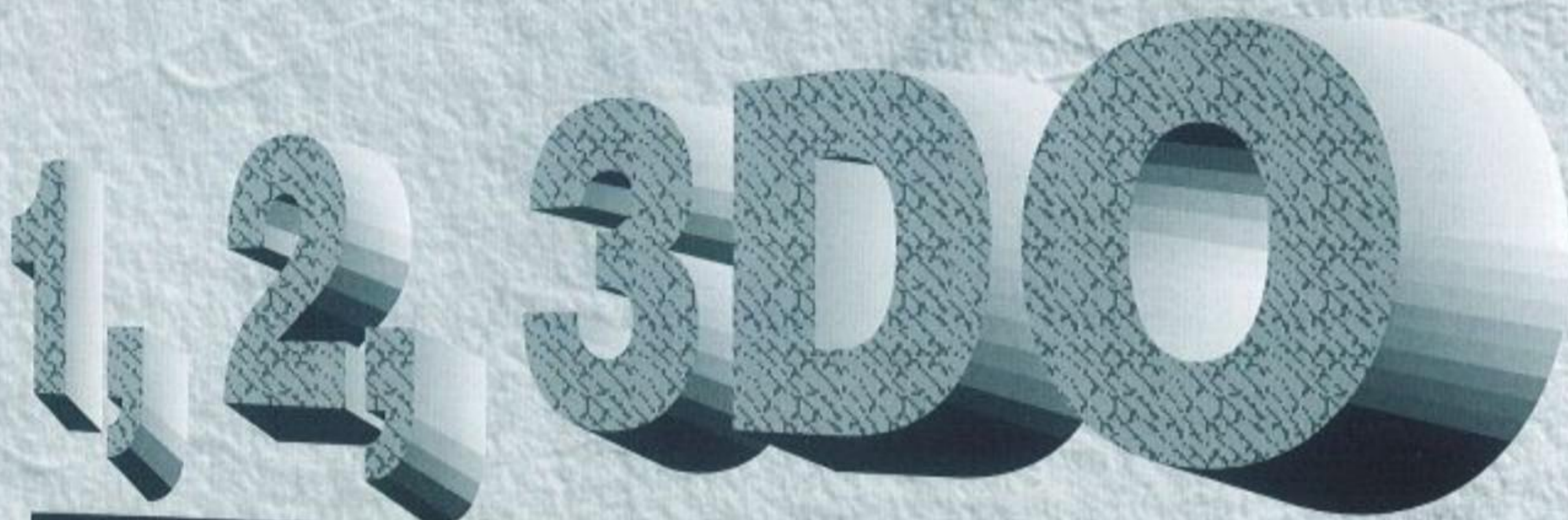
חשוב לזכור שמחירה של המערכת די גבוה והיצע המשחקים שלה די נמוך. בנוסף לכך קיימת הבעיה הקלאסית של מערכות הטלוויזיה. כמעט בלתי אפשרי להפיק ממנה מה שניתן להפיק ממחשב אישי עם כמה תוכנות נפוצות. הראשונה מבין הבעיות וככל הנראה המעצבת מכולן, היא העובדה שלרוב החברים שלך אין 3DO ואתה לא יכול להחליף איתם משחקים שסיימת או משחקים שמאסת בהם. נכון, בשביל זה יש ספריות להחלפה, אבל לא תמיד הן נמצאות באזור המגורים שלך.

בעיה נוספת היא שהמשחקים (מה לעשות) פשוט לא טובים מספיק כדי

מאת: אורן רביב

הפעם החלטנו לכתוב קצת אחרת ולהסביר כמה דברים על מערכת ה-3DO עצמה, ועל היתרונות והחסרונות שלה לעומת המחשב.

בתור אחד שהתנסה בעיקר במשחקי מחשב, לא ממש התלהבתי מהמערכת. אמנם צילומי מסכי הפתיחה שקיימים ברוב המשחקים, איכותיים יותר מאלה שבמחשב - לדוגמה, איכות צילומי של המשחק CRIME PATROL בגרסת ה-3DO טובה בהרבה מגרסת המחשב, דבר זה נובע כמובן מריבוי הצבעים היכולים להיות מוצגים בו זמנית על גבי מסך



לטובת המערכת



שמישהו ירצה להשקיע את דמי הכיס שלו בהם. בחנות באג בסטימצקי, שברחוב

הטלוויזיה לעומת מסך המחשב, אולם לאחר שלב הפתיחה היפה מגיע לעתים קרובות מדי משחק באיכות די ירודה. השליטה במשחק -

הג'ויסטיק של כל מערכות משחקי הטלוויזיה עולה בהרבה על מערכות השליטה של המחשב (למרות שכיום קיימים כבר ג'ויסטיקים משוכללים למחשב אבל הם די נדירים בארץ). למרות שמערכת ה-3DO הצליחה מאוד ביפן ובאירופה, בארץ היא לא זכתה להצלחה גדולה במיוחד מאז יבואה באוקטובר בשנה שעברה. לאחר בידור קצר אצל מספר מנהלי חנויות באג, התברר לנו כי למרות שהמערכת נמכרה בסביבות ה-1,000-2,000 יחידות, היא עדיין לא נחשבת להצלחה.

CRUSADER

NO REMORSE

מאת: דויד זילברשטיין

"WE CREATE WORLDS" נבחרה בקפידה.

כך מתחיל המשחק...

CRUSADER: NO REMORSE לוקח אותנו אל העתיד. העולם נמצא תחת שלטון טוטאליטרי של המעצמה WEC הרודה בעם הפשוט. אתה, בן למשפחה אמידה, לא שייך להמונים הרעבים ללחם והפכת להיות שוטר ב-WEC בכרי לעזור להשליט סדר. הגעת לדרגה הגבוהה ביותר של שוטר מבצעי - SILENCER, לוחם מאומן בכל סוגי הנשק בעל כושר וסיבולת גבוהים מן הרגיל. בתוך חליפת פלסטיק משוריינת הנוצצת באדום (אותה רק SILENCER-ים רשאים ללבוש) אתה משליט חוק וסדר.

לא עבר זמן רב עד שנפקחו עיניך. באחת ממשימו-תיך לחיסול התפרעות, אתה ושלושה מחבריך סירבתם לטבוח בהמון חף מפשע של נשים וילדים רעבים, ובמקום זאת רק גירשתם אותם. על "פשע" חמור זה הוחלט ב-WEC לחסל אתכם, תוך שימוש ברובוט-משמידן, הרודף אחריכם כשאתם מנסים להימלט מתחת לקרקע במנהרות ביוב מסתעפות. המשמידן מוצא ומחסל אתכם באמצעות מכונות הירייה שלו בכוח נידח שבמנהרה התת-קרקעית. המחשב של המשמידן זיהה אתכם נופלים, הכריז עליכם כמתים ונותר מרוצה. והנה, סורקי המשמידן מזהים חפץ עגלגל שהושלך מן הכוך לרגליו. כנראה שאחד מה-SILENCER-ים עדיין בחיים. הסורק מדווח כי זוזפץ עשוי מתכת ומכיל בתוכו חומר נפץ

סיימתם לקרוא ספר טוב ודמיינתם איך להפוך אותו לסרט, בחרתם במאי, שחקנים ראשיים ומלחין מוכשר... אחרי כמה שנים, אכן יוצא סרט כזה ואתם שמים לב שצדקתם או שלפחות הייתם קרובים בחלק מהדברים. אותו הדבר קרה לי עם CRUSADER, מבלי ממש להגיד את זה לאף אחד, תמיד רציתי שיהיה משחק כזה - משחק פעולה מורכב עם עלילה, חפצים וחופש תנועה. שוב הוכיחה לנו חברת ORIGIN האדירה שהסיסמה של ה



אדרנלין נוזל מהמקלדת



מוקש - העכביש, לדוגמה, אשר אחרי הטלתו ניתן להסיעו לכל מקום. מלבד ירייה בכל דבר, אתה גם יכול לחפש על כל דבר, כולל גופות האנשים שחיסלת. וניתן לאסוף כסף כדי להצטייד בתום המשימה אצל WEASEL, סוחר הנשק.

המשחק איננו אקשן ללא מטרה. כל משימה מכילה מטרה ברורה ומדויקת. אתה מבצע אותה במגוון של מקומות (גשרים, מנהרות, מפעלים וכו'), וביכולתך להשתמש בהרבה מן המכשור שנמצא בדרך. תוכל לשלוט במצלמות אבטחה, מערכות נעילה, רובוטים בשלט רחוק, תותחים מקובעים, מתקני TELEPORT ועוד.

תנועת הדמות

מלבד היכולת ללכת לרוץ ולירות לכל כיוון, ניתן לקפוץ, להתכופף, להתגלגל במהירות לצדדים ו/או ללכת בחשאי. הסביבה ב-CRUSADER איננה רקע בלבד, אלא היא חלק בלתי נפרד מהמשחק שיגיב אם תרבה לירות בו או אם תפוצץ אותו. בכלל, עם כוח אש מספיק גבוה כמעט כל דבר, כולל קירות, יגיב לברוטליות האינטנסיביות - רצפות יסדקו, כיסאות יסתובבו על צירם, מסכים יתנפצו, דברים דליקים ידלקו וכו'. כשתפגוש אנשים שלא תהרוג (לפחות לא מייד), תוכל לראות ולשמוע אותם בקטע וידאו ברזולוציה גבוהה. חבל שאין אפשרות לענות, דבר שהיה הופך את המשחק לקווסט ומזכה אותו בתואר - משחק מושלם.

לקנות או לא לקנות, זו

השאלה.

לא, זו לא השאלה. השאלה היא - לקנות עכשיו או מחר? או אולי לקנות או לבקש מתנה? התשובה היא אחת: להשיג ומחר.



שיוצג על גבי המסך. השיטה השנייה והפשוטה יותר דומה למעשה לציור הרגיל שאנו מכירים. אם נצייר דמות מזווית מסוימת על דף תהיה לנו תמונה. אם נרצה לראות את הדמות מזווית אחרת נצטרך לצייר מחדש מהזווית הרצויה. כלומר, לכל אובייקט יהיו כמה ציורים מזוויות שונות.

כעת אנו חוזרים ל-CRUSADER (המשתמש בשיטה האחרונה) שלדמויות בו ישנן רק ארבע תמונות (מלפנים, מאחור, מימין ומשמאל), דבר שגורם לעתים ל"קפיצות" קטנות באנימציה של הדמויות. כדאי לציין שיתרונה של שיטה זו הוא מהירות, מה שחשוב מאוד למשחק פעולה. חיסרון נוסף הוא שהמשחק תומך בכרטיסי קול התואמים ל-CREATIVE בלבד (משפחת ה-SOUND BLASTER לסוגיו הרבים).

אקשן!!!

המשחק הוא משחק פעולה לכל דבר. הכוח של הדמות יורד אם פוגעים בה והיא מתה כשהכוח נגמר. 99% מהדמויות שתפגוש תצטרך (או תרצה) להרוג. לרשותך כלי נשק שונים ומגוונים ואמצעי חבלה שונים ומשונים.



פעיל. אזורה, יש להתרחק מחפץ זה כי הוא עומד להתפוצץ...בום! וכך נמלטת כשנותר לך רק מקום אחד לברוח אליו, המחותרת. במחותרת כולם בטוחים שאתה מרגל שתול, מה גם שעד לפני יומיים היית עסוק בלתפוס ולחסל אותם וכעת אתה מנסה לשכנע שאתה רוצה להצטרף למאבק נגד האימפריה. בסופו של דבר הוחלט להטיל עליך משימה קשה עד התאבדותית, לחדור לבד לכור של WEC ולהשמירו בכוחות עצמך.

החיים מזווית אחרת

ההבדל הגדול ביותר בין CRUSADER למשחקי פעולה אחרים נעוץ בעובדה שהוא משחק במלואו מנקודת מבט איזומטרית (ISOMETRIC), כלומר אלכסונית. כפי שתיראו בתמונות ובמשחקים אחרים כמו LITTLE BIG ADVENTURE ו/או D-GENERATION הישן והטוב, כאילו שולבו מבט מהפרופיל ומבט-על, סובבו 45 מעלות בכיוון השעון ו-VOILA שיטת המשחק הישנה והטובה, עוד מימי מחשבי ה-AMSTRAD העתיקים.

הביצים הסרוחות לסל אחד

שיטת ה"תלת ממד" של CRUSADER איננה REAL TIME RENDERING כמו LITTLE BIG ADVENTURE ו-BIOFORGE. אין כאן פוליגונים כמו בסי-מולטורים וכל הציורים הם למעשה דו ממדיים. אני לא רוצה להיכנס ליותר מדוי פרטים טכניים, אך לאלו מכם שאומרים "הרי כל מה שנראה על המסך הוא דו ממדי..." אסביר בקצרה שכדי ליצור אשליה של תלת ממד על גבי מסך המחשב השטוח, ישנן שתי שיטות מרכזיות:

האחת היא כאמור, REAL TIME RENDERING

(שיטת הפוליגונים). בשיטה זו המחשב מחשב את נתוניו של האובייקט הגרפי לגבי שלושה צירים: X, Y ו-Z, כך שלמעשה כל אובייקט מחושב כגוף תלת ממדי, והמחשב יודע בדיוק את הנפח שלו. אמנם על המסך ניתן לראות רק את ממדי האורך והרוחב, והעומק לעומת זאת הוא אשליה בלבד, אך כשנראה את האובייקט מזווית אחרת, מאחור למשל, לא נסתכל על ציור אחר, אלא על חלקו האחורי של אותו אובייקט שהמחשב דאג

אישה גי חבכרי פחד



מאת: אורן רביב

כולם, החל ממכשפות רכונות על מבחנות ושיקויים מוזרים בצריחים חשוכים ועד למדענים שסגורים במעבדות מחקר אטומות במעמקי האדמה, התעסקו שנים רבות באחת השאלות המסתוריות והמוזרות ביותר שניצבו אי פעם.

לא, השאלה היא לא אם קיימים חיים בכוכבים אחרים, אם השורש של X גדול מ-4 וגם לא אם מכבי ת"א יכולה לזכות שוב באליפות אירופה בכדורסל. לא, הם התעסקו בשאלה מסתורית הרבה יותר, הם התעסקו בשאלה "איפה גר ידידי פחד?"

אני מודה, גם אני הייתי סקרן לגלות את התשובה, ולכן התקנתי את הלומדה הנ"ל וסיפקתי לכונן ה-CD-ROM שלי את מנת חוסר הוודאות היומית שלו. הלומדה מספרת על תום, שלא מצליח להירדם בלילה. הוא פוחד מהמפלצות שמסתובבות בחדר, מהיצורים המפחידים שיוצאים מהקירות ומשאר דברים משונים שמיטב דמיונו המזוכיסטי מספק לו. ההורים של תום לא מצליחים להסביר לו שהדבר האחרון שמעניין מפלצות זה להסתובב בחדר שלו, ותום ממשיך לפחד. מסתבר שהלומדה עושה שימוש מרגש, יש לומר, בפסיכולוגיה ההפוכה - הפעם הילד משחק לטובת הרעים לכאורה. תום פוגש את "פחד", יצור שהגיע מארץ הפחדים ואיבד את דרכו בחזרה הביתה. על מנת לחזור הביתה "פחד" זקוק לעזרתו של תום. ככל שתום יתגבר על יותר פחדים, כך גם דרכו של "פחד" הביתה תהיה מהירה יותר. בפני המשתמש מוצגות מגוון פעילויות, שאמורות לעזור לו להתגבר על פחדיו ולהפוך אותו לאדם אמיץ ובעל ביטחון עצמי רב יותר.

התוכנה כולה, המידע, הדיאלוגים והעזרה בזמן המשחק נשמעים בעברית, כך שאין צורך להישאר עם הילד ולעזור לו. הגרפיקה בלומדה איננה משהו יוצא

פסיכולוגיה הפוכה



חשוב לציין, כי על עטיפת הלומדה מצוין כי המשחק איננו מהווה תחליף לטיפול פסיכולוגי. רמז קל לכל ההורים שרוצים לחסוך כסף על אוצרם הקט. בסך הכל הלומדה מקורית, חינוכית ולכן גם מומלצת מאוד.

דופן אך הפעילויות די נחמדות. הלומדה עצמה היא חלק מסדרת SCOPS מבית מחשבת, סדרה זו מאגדת בתוכה לומדות נוספות כמו קסם התות, וספרים אינטראקטיביים כמו בגדי המלך החדשים והנסיכה והצפרדע.

ה-DOOM-ניק התורן

מסובכת יותר ממערכת כלי הנשק. לחץ על מספר הקסם (בניגוד לנשק) הרצוי, ואם יש ברשותך את מגילתו (בניגוד לתחמושת) תוכל להטילו על אויביך. חשוב לציין שמעבר למבחר כישופי השמדה מגוונים, ישנם כמה כשפים שמתבלים את המשחק, כגון: הארה, הפחדה ועוד. בנוסף לאלו יש מבחר נכבד של שיקויים אותם אפשר למצוא, לאגוד ובעת הצורך להשתמש בהם, כמו שיקוי ריפוי, כוח-על, חסינות מאש וכו'. מעבר לכך ישנם חפצים שונים שניתן למצוא, כגון: מגן, סוגים שונים של שריונות, טבעות קסומות וכו'.

D&D&DOOM

ובכן, לא. לא מדובר במשחק תפקידים. אם נדקדק, למעשה, לא ממש יכול להיות איזשהו משחק תפקידים במחשב (כיום), מפני שמשחקי תפקידים הם למעשה סימולציה של התמודדות במצבים דמיוניים, כשבדיך אין-ספור אפשרויות תגובה. לצערנו (או למזלנו), המחשב לא יכול לטפל בערך כמו "אין-ספור".

לעומת זאת, במשחקי תפקידים תכונות הדמות שאתה משחק מתוארות בדרך כלל בשיטה מספרית (המשתנה בין משחק אחד לאחר), המבוססת על דרגות (LEVEL-ים) אשר מדמות את השתפרות תכונותיה של הדמות במהלך הרפתקאותיה. WITCHAVEN משתמש במערכת כזו (בדומה ל-AD&D). ניתן לעלות LEVEL-ים, כך שיכולת ההריגה וההשמדה שלך הולכת ומשתפרת עם הזמן.

האם להוציא מזומנים על WITCHAVEN? מומלץ למי שמעוניין במשחק כייפי ויחסית מתקדם מבחינת גרפיקה בהשוואה לסוג זה של משחקים. לא מומלץ כשלב בדרך להיות אסטרופיסיקאים או כאתגר אינטלקטואלי יוצא דופן.



לשפשף את כפות ידיהם בהנאה. אותם אנשים שמתחללים למראה סימולטורים, נרתעים ממשחקי אסטרטגיה ומצטמררים בפוגשם לומדה או אנציקלופדיה. אני מדבר כמובן אל אותה עדה ענקית של חולי אקשן. הגיע הזמן להכניס את המוח למהלך BEAVIS & BUTTHEAD ולשחק WITCHAVEN. נכון, יש כאן מלכודות, מקומות נעולים ומעברים נסתרים, אבל לכל זה ביחד יספיק גם I.Q. של קוקר-ספאניל.

אם תשוטט מספיק זמן בנבכי המבוכים תמצא תשובות לכל הבעיות (ולעתים אף בלי לדעת שעשית זאת). רוב המשחק מתרכז בהרג המפלצים השונים וביניהם: גובלינים, קובולדים, מינוטאורים וכו'. תחילה, ברשותנו סכין בלבד, אך עם הזמן נוכל להשיג חרבות בגדלים שונים, גרזנים, קרדומי הטלה, חץ וקשת ועוד. המשחק תומך במערכת כשפים, שלא

מאת: דוד זילברשטיין

משחק תלת-ממדי ממבט ראשון (FIRST PERSON PERSPECTIVE) – זה לא דבר חדש. משחקים כמו DOOM והמשכיו, ראינו וראינו הרבה. חלקם טובים פחות (CORRIDOR 7) וחלקם טובים יותר (RISE OF THE TRIAD, DARK FORCES ו-HERETIC).

בכל מקרה, סוג זה של משחקים לא נינטש. להיפך, הוא מתפתח. אולי מכיוון שמשחקים אלה הם הבסיס לתמיכה בקסדות/משקפי VIRTUAL REALITY, טכנולוגיה אשר מגיעה למחשב האישי, אם כי היא עדיין בחיתוליה. חברת CAPSTONE הפיצה לאחרונה את ה-DOOM-ניק התורן – WITCHAVEN. שם המשחק מתורגם בצורה המוצלחת ביותר לשפתנו כ"משכן המכשפות". הפעם, DOOM בעולם פנטזיה. לא עוד מעבדות ומפעלים עתידניים, טילים ומכונות ירייה, אלא מבוכים ומנהרות, חרבות, גרזנים וחץ וקשת.

מה ההבדל?

ובכן, מעבר לזמן התרחשות העלילה קיים הבדל מרכזי חשוב – הגרפיקה. ניתן לומר שחלה התקדמות רצינית, לעומת כל משחקי ה-DOOM שפעלו עד היום ברזולוציית 320 X 200. WITCHAVEN תומך בגרפיקת 640 X 480 ולמי שהמחשב שלו בקושי מעכל את זה, גרפיקת ה-320 X 200 היא ברירה קיימת. המוסיקה והצלילים אופייניים לסוג זה של משחקים, כלומר מוצלחים, אם כי לא מקוריים או מדהימים בצורה מיוחדת.

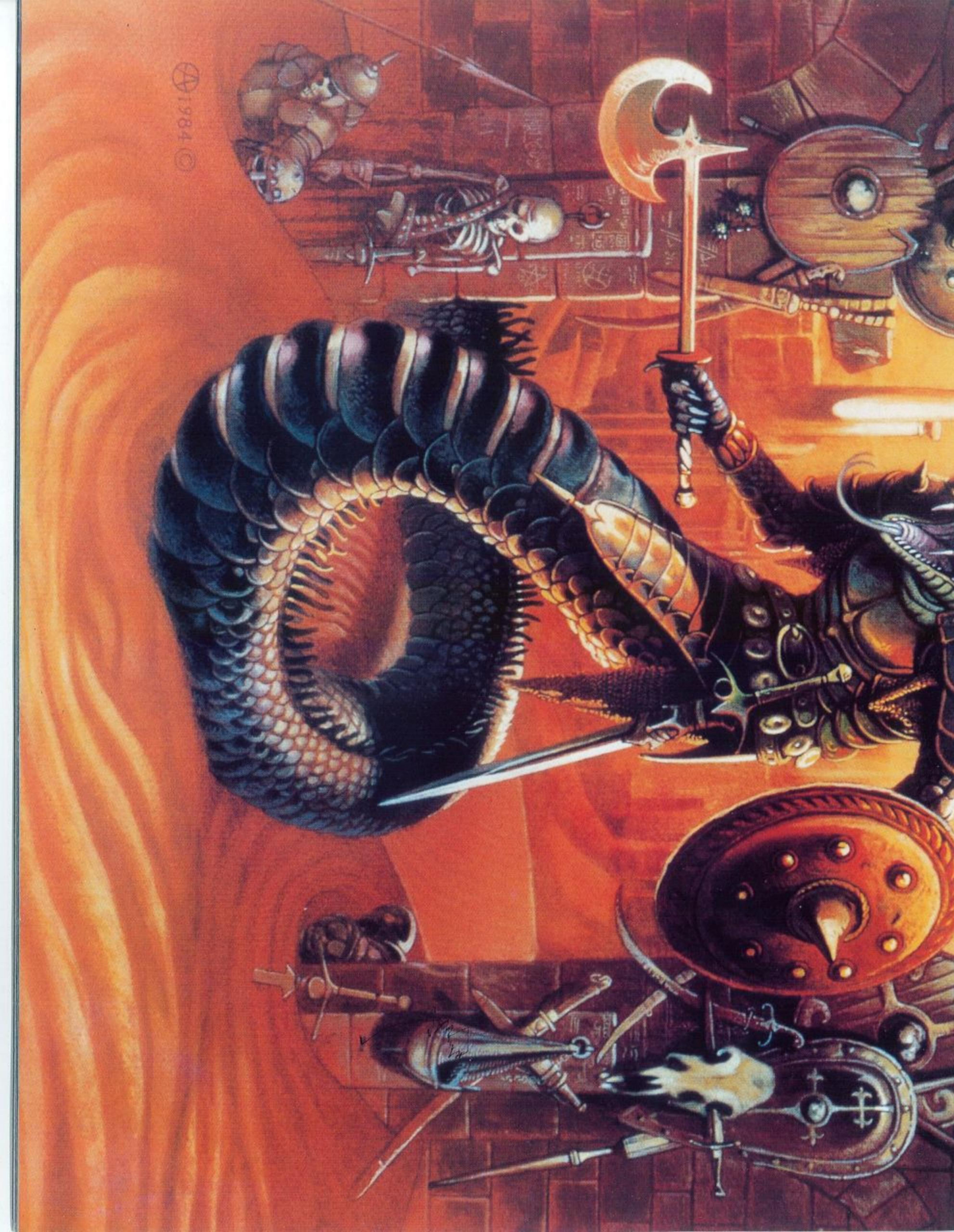
הקץ לשכל!

קעת הגיע תורם של כל אלו שקווסטים ומשחקי חידות לא מעניינים אותם



מיץ

57
מיץ



© 1984



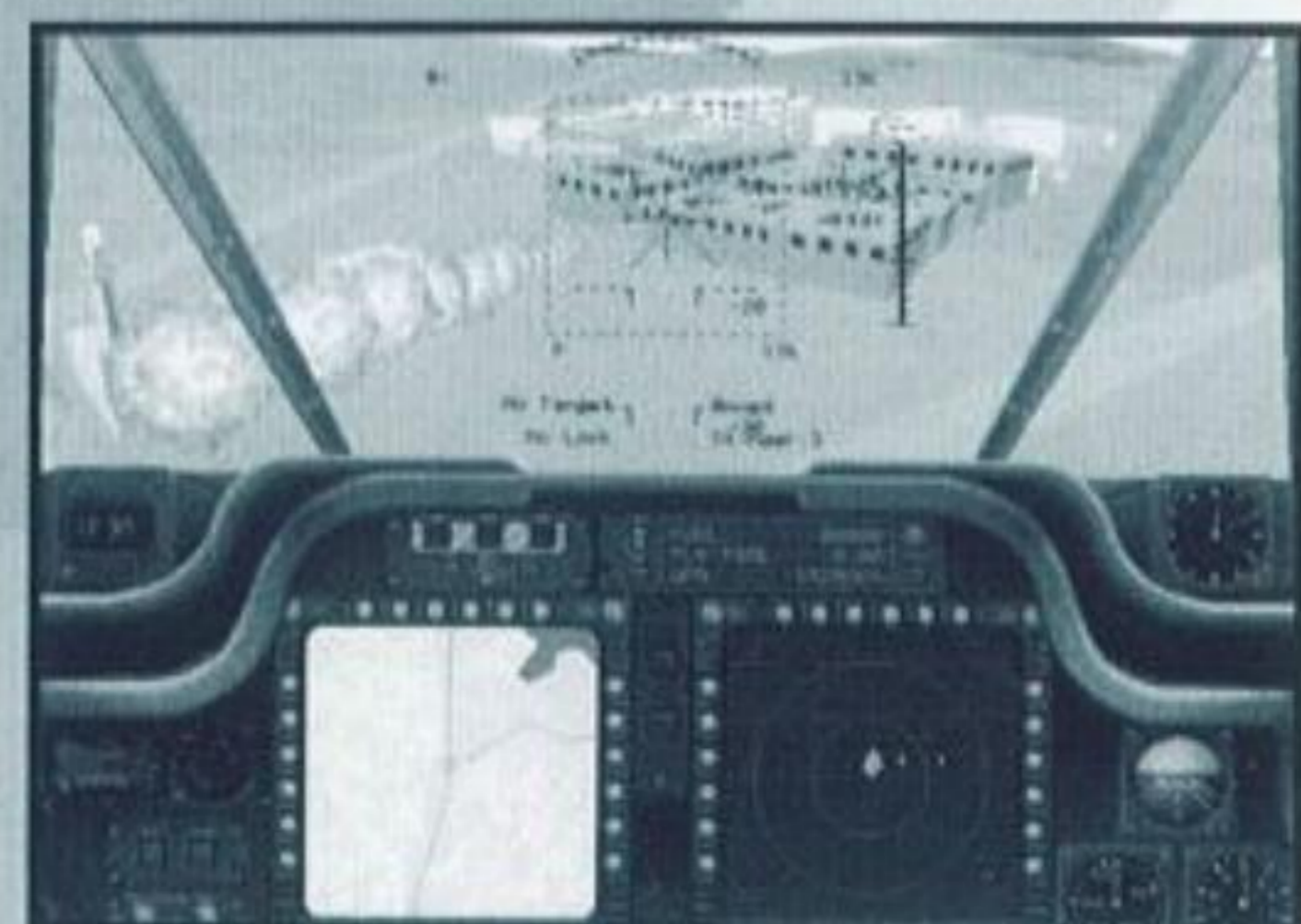
APACHE

המסוק ההקל?

מאת: דויד זילברשטיין

קופירייטר טוב היה בוודאי מכריז ש-APACHE, מדמה טיסת המסוק החדש מחברת INTERACTIVE MAGIC, הוא שילוב בין משחק אקשן (כמו COMANCHE) לסימולטור רציני (כמו FLIGHT UNLIMITED). יחד עם זאת, לקופירייטרים יש נטייה למתוח ולעגל את האמת עד שלפעמים היא לא ממש דומה לעצמה. למרות שניתן לירות ברעים ללא אבחנה, APACHE הוא סימולטור די מורכב. אני לא בטוח שהוא יהיה משחק מצליח במיוחד, אבל הוא בהחלט מוצלח.

כדי לשחק ב-APACHE, וכדי לנצל את היתרונות שיש לו על פני סימולטורים אחרים, יש ללמוד להשתמש במערכת ממשק די מורכבת, מה שמעביר את המשחק לקטגוריה של "חובבי סימולטורים בלבד". ב-COMANCHE יכול היה לשחק כל אחד, זה לא היה ממש סימולטור, אלא משחק אקשן מנקודת ראות של מסוק. APACHE הוא לא כזה, וחובבי ההדמיה הריאליסטית יראו בכך יתרון. זה אומר שצריך ללמוד קצת קודם ולהכין "שיעורי בית".





להשתעשע בה (לסובב, להקטין, להגדיל וכו'), להציג על גביה עוד ועוד נתונים (טופוגרפיים, מודיעיניים וכו')

ואחרי שהחלטנו מהי הדרך הטובה ביותר לבצע את המשימה, מהן נקודות התורפה באזור וכו', נוכל ללחוץ על מקש ה-FLY MISSION ולצאת לעבודה האמיתית.

“יודע לטוס? לטוס כן, לנחות לא!”

הציטוט מאינדיאנה ג'ונס 3 בא להקיף את פרק הטיסה עצמו. אני חושב שדי מיותר לתאר שכאשר מזיזים את הג'ויסטיק ימינה, המסוק יפנה ימינה וכו'. אך כדאי להתעכב על העובדה שלהטיס את ה-APACHE הרבה יותר קשה מלהטיס את המסוקים ב-COMANCHE ו/או AIRWOLF. ללא שימוש בלהב האחורי קשה מאוד להתביית על מטרות, וההגבהה וההנמכה של מסוק הקרב מורכבות לא פחות. קריאת ספר ההוראות, כמה משימות אימון והרבה ניסיון - יבטיחו את הצלחתכם.

טובים השניים מן האחד

המשחק תומך בכמה שחקנים, דרך מודם ו/או רשת וביותר מדרך אחת. ניתן להילחם אחד בשני, לטוס במסוקים מאותה



טייסת, וה"סקופ" לטוס באותו מטוס - כשהאחד על מערכות הבקרה והטיסה (מתא הטייס) והשני על מערכות המכ"מ והנשק (מתא התותחן). פשוט חובה לנסות.

צריך להיות...

המשחק הוא סימולטור ריאליסטי ביותר יחסית למוצרים בשוק. לאוהבי קווסטים אין ממש מה לחפש כאן. למרות זאת, לא צריך להיות איינשטיין בשביל לשחק בו, אך צריך להיות גאנדי, כלומר, צריך סבלנות והתמדה (לא חובה לצום).

בגרפיקת הפוליגונים הידועה והמוכרת. כמובן שב-APACHE גרפיקה זו היא במיטבה, וניתן להפחית ולהגדיל ברמת הפירוט, איש איש לפי רמת ה"תואם" הצולע שלו.

פן חדשני במשחק הוא המעבר למבטי מצלמה שונים ומשונים - שני מסכי "תא טייס" מהם ניתן לשחק (בניגוד לאחד כמו בשאר המשחקים). הם נקראים "תא הטייס" ו"תא התותחן". בכל אחד מהם מערכות שונות, וניתן לשחק בשניהם דרך מודם.

המחשב שבמסוק שבמחשב שלי

את רוב כלי הנשק אנחנו מכירים - וולקנים, טילי HELLFIRE, טילים מונחי/מסומני לייזר וכו'. המשחק מספק שני מסכי מחשב (שניים בכל תא - תותחן וטייס), מתוכם ניתן לברור יישומים שונים: פירוט כלי נשק, פירוט נזק, מפה פיזית, מבט אינפרא אדום, מבט ננעל



מטרה, רדארי אוויר/קרקע בטווחים שונים וכל היתר. נכון, כל אחד מהם נראה בסימולטור זה או אחר, אבל מקבץ כה גדול בסימולטור אחד זה די נדיר.

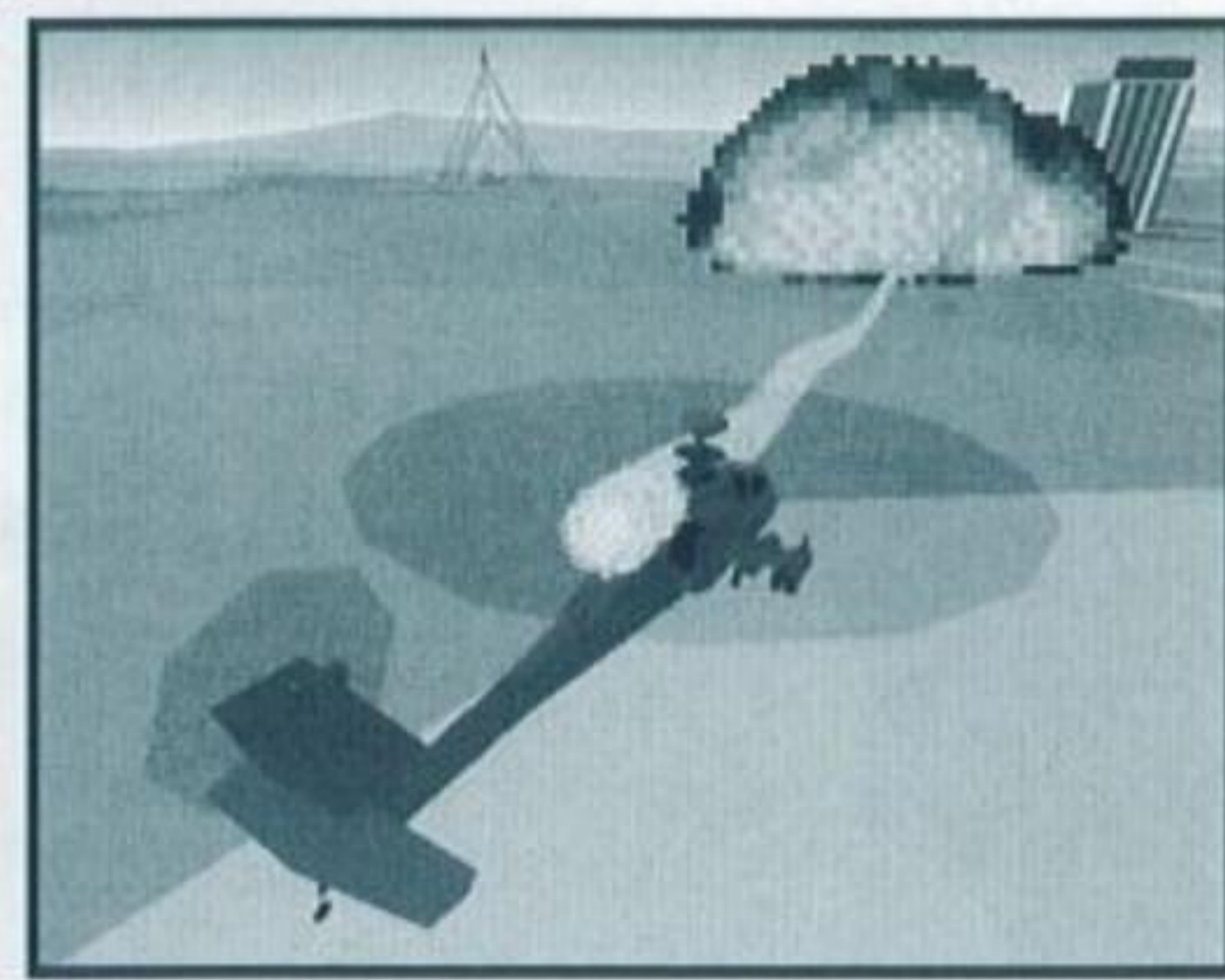
מערכת התקשורת מצוינת אף היא - ידידיך דואגים לבשר לך על אויבים המגיחים בהפתעה, ואף מעניקים לך שבחים על פגיעותיך המוצלחות (אם יש לך כאלו). כמובן שאין צורך להזכיר את התצוגה העילית שכן בכל מסוק מסוג APACHE LONGBOW יש אחת כזו, ובמלים אחרות, מירב המערכות שבמסוק המציאותי נמצאות גם כאן.

עבודת מודיעין - הקרב שלפני המלחמה

במידה ואנו משחקים במצב ה-"CAMPAIGN" (שהרי כמו בכל מדמה טיסה שמכבד את עצמו יש אפשרות להתאמן ו/או לטוס למשימות בודדות), אנו יכולים לבחור באחת משלוש זירות התרחשות עיקריות: יימן, קוריאה או קפריסין. בשלב התדרוך של כל אחת מאלו, תוצג מפה כוללת של האזור. נוכל

הארטילריה הכבדה

המשחק דורש מינימום 486SX/33, וכמובן שבמעבד כזה גם התוצאות יהיו מינימליות. כדי לשחק כמו שצריך יש "לשריין" פנטיום לטובת העניין, מינימום 8MB זיכרון ורצוי כרטיס קול. המשחק יעבוד ללא כרטיס קול - רק ללא מוסיקה, קולות של פיצוצים, ירי כלי הנשק והכי חשוב, קולותיהם של חבריך במסוקים



אחרים ובבסיס. אם אמרנו שהמשחק מיועד לחובבי סימולטורים אז די מיותר לדבר על ג'ויסטיק. הפעם, ידית וארבעה כפתורים לא יפתרו את כל בעיותיכם (אלא אם כן אתם מנסים להתאמן על קונצ'רטו מורכב לארבע ידיים).

תוכלו להיעזר בדוושות בכדי לתפעל את הלהב האחורי של המטוס. במצערת תוכלו להשתמש כדי להגביה ולהנמיך את מהירות הסיבוב של להב המטוס הראשי, ומערכת כלי הנשק (כמו ה-THRUSTMASTER WEAPON SYSTEM תוכל להשתלט על נושא החלפת המטרות, סוגי התחמושת השונים ומערכות המחשב של המסוק.

בכדי להביט לכל כיוון בתא הטייס תוכלו תמיד להשתמש בקסדת VIRTUAL REALITY מסוג I/O, ואם היא איננה בנמצא - ניתן להסתפק בכפתור HAT (אותו כפתור המסוגל להילחץ לארבעה כיוונים שונים ימינה שמאלה, מעלה או מטה), הנמצא בכמה וכמה ג'ויסטיקים. לאחר שתחברו את כל אלו, תגלו לאן נעלמה אחותכם הקטנה בין כל הפלונטרים, תסבירו לאבא למה מערכת החשמל קורסת בכל פעם שאתם משחקים במשחק החדש שלכם, ותצליחו למקם את כל המכשירים על שולחן המחשב הפצפון שלכם, תוכלו ליהנות מטיסת קרב מתישה ומורטת עצבים.

הנוף מתא הטייס

כנראה שהנוף הצילומי המשגע שראינו ב-FLIGHT UNLIMITED היה רק בגדר ניסוי, קפיצת דרך, ולא הגדרה של סטנדרט חדש. שוב עלינו להסתפק



Mortal Kombat 3

ש ק ט ב י ת !

מאת: אורן רביב

כבו את האורות, הגיפו את התריסים, נתקו את הטלפון וחברו את המחשב לרמקולים של המערכת! זה הגיע, זה כאן, המשחק שכולכם ציפיתם לו, בגדי המלך החדשים 2 חוזר ובגדול. אופס... לא שמתי לב שאני בכתבה על MK3. נו טוב, אתם בטח מעדיפים לקרוא דווקא על בגדי מלך החדשים 2, אבל בשביל זה תצטרכו לחכות קצת ובינתיים להסתפק ב-MK3.

המשחק הזה באמת שבר שיאים. כמות המכתבים שמגיעה אלינו ומתייחסת אליו אדירה. לא עבר חודש מבלי שקוראים יתקשרו או יכתבו אלינו וישאלו האם יש המשך למשחק. ואחר כך, כשכבר התברר שמייצרים את המשחק, ביקשו לברר מתי בדיוק הוא יגיע לארץ. אז הנה, אנחנו מורידים את העומס מבזק ועוזרים לדוור שלנו להעביר את שארית חייו (כך אנו מקווים) עם פחות כאבי גב. ב-MK3 לא תראו חיות שמרביצות אחת לשנייה, גם לא ציורים צבעוניים שמרביצים אחד לשני רק בגלל שכל אחד

בא מארץ אחרת, כאן תראו אנשים מתרסקים, נצלים, מוטחים לרצפה, מתחשמלים ממכות ברק ומה לא. הכל באלימות, הכל במכות! למה לא לעצור ולדבר אחד עם השני? למה לא ללכת בצוותא לקטוף פרחים בשדות היקינטון? ובכן, זה פשוט לא מוכר טוב. ולמרות כל הרעש שיש בזמן האחרון סביב נושא האלימות (וזה עוד לא נחשב המשחק הכי אלים שקיים בשוק), רואים בבירור שכולם ימשיכו לקנות משחקים אלימים ויצרני ומשווקי המשחקים יודעים זאת היטב.



ומחונך היטב. אבל מה, אחרי כמה בעיטות ישירות לכיוון הפרצוף של הדמות שלו, הוא שינה את גישתו המנומסת והתחיל להשתולל על המסך ועל המקלדת, כשהוא משתמש בטריק הידוע של לדחוף עם המרפקים כדי למנוע מהשחקן השני ללחוץ על הכפתורים.

אין ספק, שמשחק בשניים הוא הניצול הטוב ביותר של המשחק ורק בגללו שווה לקנות את MK3.

לאוהבי המכות והאקשן

MK3 הינו ללא ספק משחק שמאוד כדאי לקנות. זהו פשוט משחק שמריצים על המחשב ושוכחים מצרות היום. חשוב לציין כי אפשר להעלות את המשחק ולשחק בו כשהוא נטול דם, פשוט על ידי כתיבת - MK3 NOBLODE - בתחילת המשחק. טריק זה בוודאי יעזור להורים שלא רוצים משחקים אלימים מדי בבית.



הקושי בה הוא רוצה להילחם (קטע שתוכנת היטב) לקרב אחד. הטורניר הוא דבר קצת יותר מתוחכם. השחקן בוחר 12 דמויות (אפשר לבחור באותה דמות יותר מכמה פעמים) ומסדר אותן בסדר ההופעה לקרב. המחשב בוחר גם הוא 12 דמויות, מארגן אותן בסדר כלשהו ואז מתחיל הקרב. שתי הדמויות הראשונות שלך ושל המחשב מתחרות ראשונות. במידה והשחקן ניצח בקרב הראשון המשחק לא נגמר, הדמות שהפסידה נעלמת בפעולת פירוטכני מהמסך, ובמקומה נכנסת הדמות הבאה על פי בחירת המחשב.

שחקן טוב יכול לנצח 12 דמויות של המחשב עם דמות אחת שלו.

הקרב על הכבוד

קרבות בין שניים היו ונשארו החלק היותר כיפי במשחקי קרבות. וכשקובי ראה שאני משחק במשחק הוא התנפל על המקלדת בצרחות קרב והתערב איתי שהוא מנצח אותי. קובי שלנו בנוסף להיותו עורך הוא גם אדם מנומס, אדיב



עקרונות המשחק פשוטים - אתה בוחר דמות ונלחם איתה, אם אתה מנצח אתה עובר לשלב הבא, וכך הלאה עד שתנצח את כולם. הסיבה שהיו למשחק הזה עד עכשיו 2 המשכים לא נבעה מהעובדה שההרפתקה נקטעה באמצע או משהו בסגנון, אלא בעקבות העובדה שהטכנולוגיה מתקדמת ולכל משחק מכניסים חידושים, כמו גרפיקה טובה יותר או צליל משופר.

צליל, מנגינה וגרפיקה

במשחק הזה הדמויות נראות הרבה יותר טוב מאשר במשחקים הקודמים, אך הדבר אליו הייתי רוצה להתייחס באופן מיוחד הוא הצליל, שלא עומד ברמה להיינו מצפים ממשחק שלאווירה שבו חלק כל כך מרכזי. קולות הדמויות החוטפות את מכות הסיום או אפילו "סתם" מכות במהלך הקרב, נשמעים לא אמינים. לאחר שהוצאתי את כל התסכול שלי על דמות שנראית כמו מוטציה עם ארבע ידיים - שמעתי אותה מוציאה קולות שלא היו מביישים גור של חתול צרוד.

על קולות הדמויות מפצה קולו של הכרוז שמודיע מי ניצח בקרב. אמנם מקובל לחשוב שהתפקיד שלו די מיותר, היות וכל אדם המשחק במשחק, יכול לדאות שהמנצח הוא היצור שלא נעלם בלהבת אש או שוכב חצי מרוסק על הרצפה. למרות זאת יש לזכור שעצם העובדה שהכרוז מבטא את שמות הדמויות נכון עוזרת. ובכלל נחמד לשמוע את המחשב מודה שהדמות שלך ניצחה. לאחר שהיריב סופג ממש מכת מחץ אפשר לשמוע צחוק חסר רחמים שמהדהד לו בחלל המחשב. המוסיקה היא החלק היותר חזק של המשחק, היא קצבית ומתאימה לאווירה בה נמצאים במשחק. המוסיקה מצליחה להעלים את בעיית הקול ומחזירה לאגף הסאונד בלאסטר את הצבע ללחיים.

גרפיקת הדמויות ברמה גבוהה מאוד ומתעלה על מרבית המשחקים הדומים שנמצאים בשוק. השחקן יכול לבחור באחת מתוך 16 הדמויות האפשריות, שכל אחת מהן מעוצבת יפה.

המשחק עצמו זורם היטב. הוא לא יעלה על פחות מ-486DX ובניגוד למה שכתוב על האריזה, הפנטיום לא יגרום להבדל כל כך משמעותי. המכות מהירות ואין קפיצות במשחק שנותנות הרגשה של אנימציה לא זורמת. הקרבות בין הדמויות יפים מאוד וגם מי שמחכה לתורו נגד המנצח לא ישתעמם.

סוגי קרבות

האופציות במשחק מתחלקות למשחק רגיל, טורניר ומשחק לשניים. במשחק הרגיל על השחקן לבחור דמות ואת רמת



מספיקים כדי לאבחן את הבעיה, אך יש להניח שיש לך בעיית זיכרון חמורה של חומרה או תוכנה. כדי לוודא שהבעיה אינה של חומרה, עליך לבדוק אם רכיבי הזיכרון במחשב שלך (רכיבים ששמים SIM) הינם מאותו סוג - אותו יצרן ואותה מהירות - דבר הגורם צרות רבות במיוחד, הודעות רבות של Application Error ועוד הודעות מוזרות ללא סיבה, תחת Windows. שנית, ייתכן שמנהל היישומים שלך משתמש בכתובת מסוימת בזיכרון כאשר אתה מפעיל את המחשב, שמאוחר יותר "מתנגשת" עם תוכנה הטוענת דרייבר נוסף, כגון: תוכנית כרטיס הקול או ה-CD-ROM בשלב מאוחר יותר. לכן, עשויה להתקבל ההודעה של Memory Protection Fault.

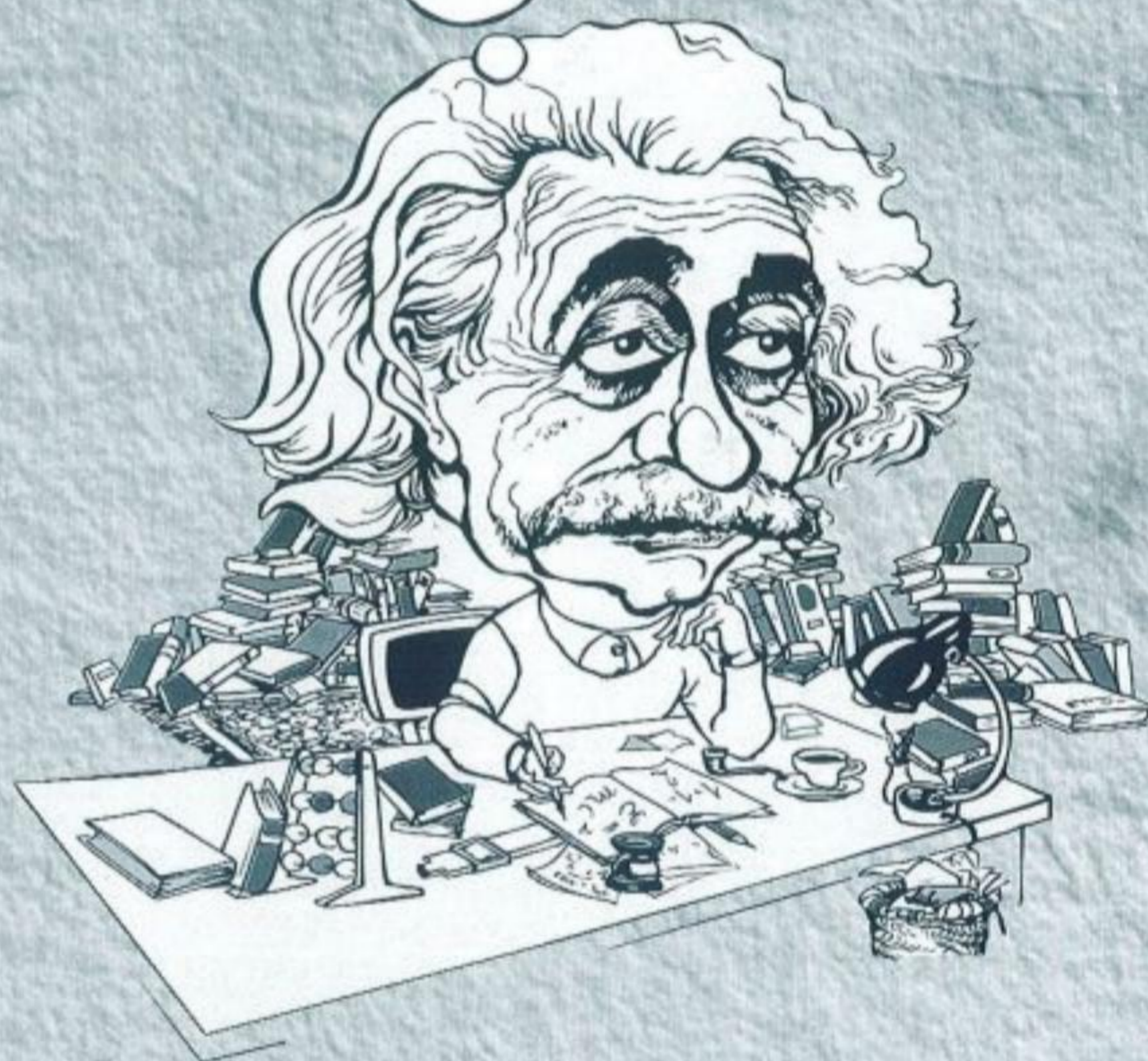
טל וקסלר שואל מדוע כאשר הוא מפעיל את תוכנית ה-ANSI ומנסה להפעיל כמה פקודות מופיעה ההודעה: "Out of Environment Space". הוא גילה שלאחר הפעלת ה-Smart Drive הכל פועל כשורה אך הוא רוצה להפעיל זאת ללא SmartDrive שתופס לו 2M (?) זיכרון.

טל יקירי שלום רב. בעיקרון אין כל כך קשר בין ההודעה שמופיעה לך לגבי תוכנית ה-SmartDrive, אלא אם כן החסרת פרטי מידע, כמו פרמטרים נוספים המופיעים לגבי פקודות אלו. עליך להבין שלמערכת ההפעלה DOS יש אפשרות לקבל הוראה להפעיל תוכנית כגון ה-SmartDrive, עם אפשרויות נוספות כגון גודל הזיכרון שעל תוכנית ה-SmartDrive "לשמור בצד", כדי שהתפקוד יהיה טוב יותר. האפשרויות הנוספות מופיעות על ידי הוספת פקודות כגון: /L /X /כו'. אלו הם משתני זיכרון, ו-DOS מוגבל לכמות המשתנים שהוא יכול לאגור. לכן, בדוק בקובץ ה-AUTOEXEC.BAT אם באמת יש לך שורה של משתנים לגבי תוכניות שונות. בהחלט ייתכן כי הגעת למקסימום המותר. גם לכך יש פתרון אך קצרה כאן היריעה מלהכיל אותו.

אם זו איננה הסיבה ואני כלל לא בכיוון (...), בדוק אם אין לך וירוס כלשהו, וכתוב לי שנית את הדברים בצירוף הדפסה של CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT של והדפסה של מצב הזיכרון (MEM).

קואלין טראן (אני מקווה שזהו

לשאלתנו
של צ"ר וויז



המיקרופון. לפרטים נוספים פנה לחברת גרפיקס, יבואנית Creative - סאונד בלאסטר.

גיא כהן מחדרה שואל על הודעה מוזרה תחת Windows שהוא מקבל: "השם החלופי הנקוב נמצא בשימוש, השתמש בשם חלופי ייחודי". בנוסף, הוא שואל מדוע הוא מקבל הודעה תחת DOS:

"Program Termination: Memory Protection Fault"

שלום לגיא. הנתונים שמסרת לי אינם

דוד עילום-שם מתל אביב מספר שהוא שמע שניתן לשוחח בטלפון דרך מחשב וכרטיס קול ללא הרמת שופרת הטלפון. הכיצד?

שלום לעילום. אכן ניתן לבצע שיחת טלפון בעזרת כרטיס קול ומיקרופון, אך יש צורך באביזר נוסף והוא קופסה מיוחדת קטנה הנקראת מתאם טלפון, שמאפשרת לחבר את קו הטלפון דרכה אל כרטיס הקול. לכרטיס הקול עליך לחבר מיקרופון ובעזרת תוכנה מיוחדת המגיעה עם מתאם הטלפון, ניתן לחייג, לשמוע את בן שיחתך דרך כרטיס הקול ולענות לו דרך

השם הנכון...) רוצה לדעת מה יקרה אם הוא יכניס תקליטור מוסיקה לכונן ה-CD-ROM במחשב ולהיפך. האם זה אפשרי או שעלול להיגרם נזק?

שלום, שלום. ראשית, אתה יכול לבצע את המעשים הללו והדבר אפשרי... לגבי הנזק האפשרי, בעיקרון כל כונן CD-ROM של מחשב מסוגל להשמיע מוסיקה, כיוון שזהו למעשה אותו קומפקט דיסק של מערכת הסטריאו עם תוספת מסוימת. לכן לא יקרה דבר ואפילו תהנה. מאידך, אם תכניס תקליטור תוכנה למכשיר קומפקט דיסק, ישנם מכשירי קומפקט המסוגלים לנגן כל דבר מבלי לבדוק אם זוהי מוסיקה ואתה עלול לשמוע צרצורים, ציוצים וצווחות מחרישות אוזניים, שהם למעשה הסימנים שנועדו להיקרא על ידי כונן ה-CD-ROM, ואותו קומפקט דיסק עיוור לא מבין. הנזק העלול להיגרם הינו קריעת הרמקול כתוצאה מצפצופים חזקים מדי. לא מומלץ...

עמירם אלחריזי מאשדוד מספר שרכש בחצי השנה החולפת 10 משחקים מהם 5 היו פגומים. כתוצאה מכך הוריו מסרבים לרכוש עבורו משחקים נוספים. הוא שואל אם בעל החנות חייב להחליף לו את המשחק הפגום, והוא טוען שבעל החנות מסרב אלא אם אימו מגיעה לחנות ומבקשת בעצמה - דבר הגורם לה טרדה רבה. עמירם מוסיף ששלח משחק אחד פגום בדואר למיראז' ואחד אחר לבאג, אך הוא לא קיבל דבר בחזרה. מה עושים?

היי עמירם. אני בהחלט מבין את כעסכם ואכן אתה צודק. ראשית, על בעל החנות להחליף כל משחק פגום בחדש - אך במשחק זהה - שהרי ברור לך שאחרת יכולים כל בעלי הרעיונות הנבזיים לנצל זאת, לקלקל משחקים במזיד ולבקש להחליפם בחדש כדי להחליף משחקים ללא הגבלה (איזה רעיון רע...).

בעיקרון, הקפד לרכוש משחק ארוז בניילון - הקרוי "שרינג", כך שהסיכוי שהוא פגום קטן יותר. שנית, אני וזיגמונד פרויד בהחלט חושבים שאם המוכר הניח שאתה ילד גדול כשרכשת את המשחק ושילמת עבורו, הרי שהוא בהחלט יכול להחליף לך את המשחק ללא צורך מיותר להטריד ולהזעיק את אמך, במיוחד שזוהי אינה הרכישה הראשונה ו/או האחרונה שלך. אני מציע שתבקש מאמך להסביר לו

זאת ואם הוא עדיין יעמוד בסירובו, פשוט אל תקנה יותר אצלו - מי יודע, אולי הוא מחליף משחקים משומשים ו"מחדש" אותם.

דבר שלישי ואחרון, כמות כזו של משחקים פגומים נראית לי מוזרה מאוד. אם אתה בטוח שהבעיה אינה אצלך במחשב או שאינך יודע להפעילם נכון, אני מציע שאמך תתקשר לבאג ומיראז' ותבקש לשוחח עם המנהלים שידאגו להחליף ולהחזיר לך את המשחקים.

יוני ללא שם משפחה מספר על כך שהוא משתמש ב-QEMM אבל עדיין הוא נתקל בתוכנות הזקוקות לזיכרון רב, ואז הוא לוחץ על מקש F5 המבטל את ה-QEMM ולכן יש לו רק 530K של זיכרון פנוי. נכון לכרגע אין לו עדיין בעיה אך הוא פוחד, והוא רוצה להקדים תרופה למכה. לכן, שואל יוני, כיצד ניתן להפעיל את QEMM ללא טעינת CONFIG.SYS ו-AUTOEXEC.BAT? הוא מוסיף שהוא משתמש ב-Double Space ולכן הרבה זיכרון מנוצל אצלו.

יוני חמוד אהלן. הרשה לי לארגן לך מחדש כמה מושגים. ראשית, QEMM הינה תוכנת מנהל הזיכרון המוצלחת ביותר כיום. המשמעות של מנהל זיכרון טוב נמדדת בשני מובנים: כמות הזיכרון הבסיסי הפנוי וכמות התקלות הנגרמות בהפעלת תוכנות שונות.

אם התקנת QEMM גרסה 7.5 ומעלה בצורה נכונה (כבר נתקלתי לעתים בתוכנה המותקנת בצורה נכונה אך בגלל

בעיה של התנגשות חומרה - שני כרטיסים על אותה כתובת - כמות הזיכרון הבסיסי הפנוי הייתה באזור ה-500K בלבד, ואתה פועל תחת MS-DOS 6.22 הרי שצריך להיות לך 620K-630K של זיכרון בסיסי פנויים, כולל כל הדרייברים המקובלים של כרטיס קול, CD-ROM וכו'.

להלן כמה עצות שימושיות במיוחד כאשר מדובר במחשב המשמש בעיקר למשחקים: הימנע מלהשתמש בתוכנית ה-DoubleSpace. ישנם משחקים רבים שבחברת ההוראות אתה מתבקש מפורשות לא להפעיל DoubleSpace. אל תשתמש באפשרות ה-Stealth של QEMM ה"גונבת" עוד כמה K של זיכרון אך ישנם משחקים המקבלים צמרמורת מהעניין - אלא אם אתה בטוח שהכל עובד תקין.

אוקצור, אל תדאג בשלב זה, אתה עלול להקדים מכה לתרופה...

מישהו ללא שם שואל אודות מתאם הטלוויזיה לגיים-גיר. היכן ניתן לרכוש אותו ומה דעתו של ד"ר וויז עליו?

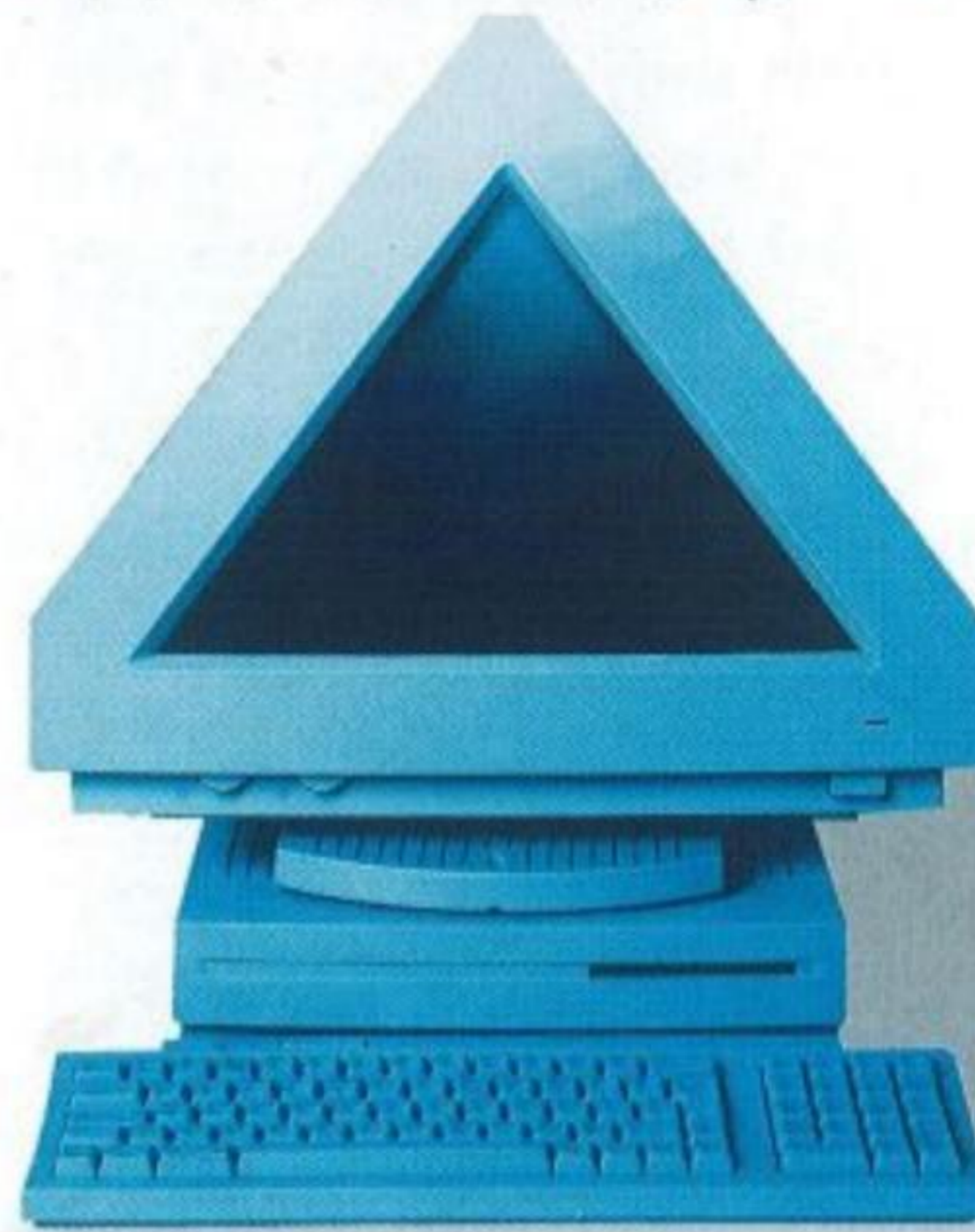
מתאם הטלוויזיה לגיים-גיר אכן קיים כבר כשנתיים ותמצא אותו לפחות בחנויות רשת דינמיקה של יבואן סגה. העניין הוא שמחירו של המתאם בארץ מגיע למחיר של הגיים-גיר עצמו. כיוון שבישראל עוצמת שידורי הטלוויזיה אינה מדהימה, אתה עלול להתאכזב מאיכות הקליטה - שלג, הפרעות רבות וכו'. בעיה שנייה הינה צריכת החשמל של הגיים-גיר, שאם תצפה בטלוויזיה, תחסל סוללות וכסף רב. ההחלטה בידך.



היום העולם עגול



מחר הוא עשוי להיות משולש



ומחרתיים לך תדע ...

הכל עניין של קריאייטיב

CREATIVE

היכנס עכשיו לאחד מעשרות המשווקים המורשים של גרפיקס ודרוש לראות את המוצרים החדשים, המקוריים של קריאייטיב. לכל מוצר מצורפת תעודת אחריות מקומית של גרפיקס ולא פחות חשוב... ערכת בונס.

לכן, כאשר אתה מחליט לשלב מולטימדיה במחשב תמצא כי הדרישה לציווד מקורי של קריאייטיב הינה הסטנדרט המקובל בקרב אנשי מקצוע, יצרני משחקים, כותרים ותוכנות. כי רק עם כרטיסי הקול, כרטיסי הווידאו, ערכות המולטימדיה וכונני ה-CD ROM המקוריים של קריאייטיב ה-PC שלך מגיע למקסימום האיכות האפשרית.

עולם המולטימדיה מתפתח בצעדי ענק. מה שרק אתמול נראה כבלתי אפשרי הופך היום להיסטוריה. וכשמדברים על פריצת דרך, באותה נשימה, מדברים על מקוריות יצירתיות וחדשנות וזה כבר עניין של קריאייטיב-החברה מס' 1 בעולם בפיתוח וייצור ציוד למולטימדיה.

שמע בקול המחשב שלך. תן לו את הטוב ביותר

גרפיקס גראפיקס X

גרפיקס מולטימדיה בע"מ נציגת קריאייטיב בישראל - מקבוצת קונלוג משווקת בלעדית של מגוון מוצרי המולטימדיה המקוריים של קריאייטיב. ■ כרטיסי קול ■ כונני CD ROM ■ ערכות מולטימדיה. ■ כרטיסי וידאו ■ עשרות תוכנות ומשחקים. רח' הסדנא 7 א.ת רעננה 09-911913

Video BLASTER

ווידאו בלסטר / הכרטיס שקבע את הסטנדרט העולמי לוידאו ב-PC מיוצר על ידי קריאייטיב

Sound BLASTER

"סאונד בלסטר" הכרטיס שקבע את סטנדרט הקול העולמי ב-PC מיוצר על ידי קריאייטיב

מ.א.ט.מ.א.מ.א.מ.א.מ.

PC

THE DIG

לעומקה של מחשבה

המשחק שהוא די דומה ל-INDY המקורי. בכל זאת, לא הייתי רוצה לתת את הרושם שההצגה נופלת במשהו מההצגה שהכרנו במשחקים אחרים. LUCASARTS שילבה את הטכנולוגיות שלה עם אומנים מחברת INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC, כדי ליצור אפקטים מיוחדים עבור המשחק; אפקטים בהם משתמשים בכדי להפיק רוח חיים במראות של אסטרואידיים, כוכבים וחלליות של חייזרים. בנוסף לכך, טכניקות העברה מצורה אחת לצורה אחרת, כגון: שמש המשתקפת בעדשה של מצלמה, אפקטים של פריזמה ושדות כוכבים המתעטפים במהירות, הופכים את המשחק למרשים מבחינה ויזואלית. שילוב מוצלח במיוחד של כשרונות רציניים בחברת LUCASARTS ודמיונו היוצא מהכלל של סטיבן שפילברג, הולידו משחק אוורתי ביותר. שפילברג רצה "לתפוס את האווירה" החיזרית של "FORBIDDEN PLANET ואת האנושיות מ- THE TREASURE OF SIERRA MADRE. אנשי LUCASARTS התלהבו מהרעיון, אך מיקמו בחשיבות העליונה את הפיכתו של המשחק למרגש וטוב למשחק. מסתבר ש- THE DIG טוב יותר ממשחק ההרפתקה של INDY, מה שהופך אותו ליצירה הגדולה ביותר עד היום מבית LUCASARTS. אחרי ההיכרות הקצרה שלי איתו, אני יכול לכתוב בכנות סוף סוף יש לשחקני PC סיבה להתעורר אחרי שכמעט נרדמו ממשחקי הסרטים הווירטואליים.



רוצים נואשות משהו משישי האומללה הזו, והדרך חזרה לכדור הארץ תפתח רק כאשר הם יקבלו אותו. מטרתך במשחק היא לגלות

מה החיזרים רוצים ממך, לספק להם אותו ולקוות שתחזור לכדור הארץ בריא ושלם. THE DIG דומה מאוד למשחק ההרפתקה האגדי INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. בגלל זה, כמה אנשים יבינו שהגרפיקה קצת מיושנת (יהיו גם כאלה שיתחילו לבכות שאין כאן דמויות מצולמות והמון סרטי וידאו אינטראקטיביים...), אבל כפי שאני רואה זאת, העיקר כאן מתרכז במשחקיות ועושה רושם ש- THE DIG, בפירוט שופע במשחקיות. ממשק פשוט ואינטואיטיבי מקנה לך גישה קלה לחפצים שברשותך בכל עת שתרצה, והפעולות עם חפצים פשוטות למדי. מאפיין נחמד נוסף במשחק, הוא היכולת להגיע לכל מקום ובמהירות על ידי לחיצה כפולה על כפתור העכבר, בניגוד להמתנה המייגעת כשהדמויות שלך הולכות באזור המסוים. באופן כללי, ייאמר לזכותו של

מאת: אידלס דוד

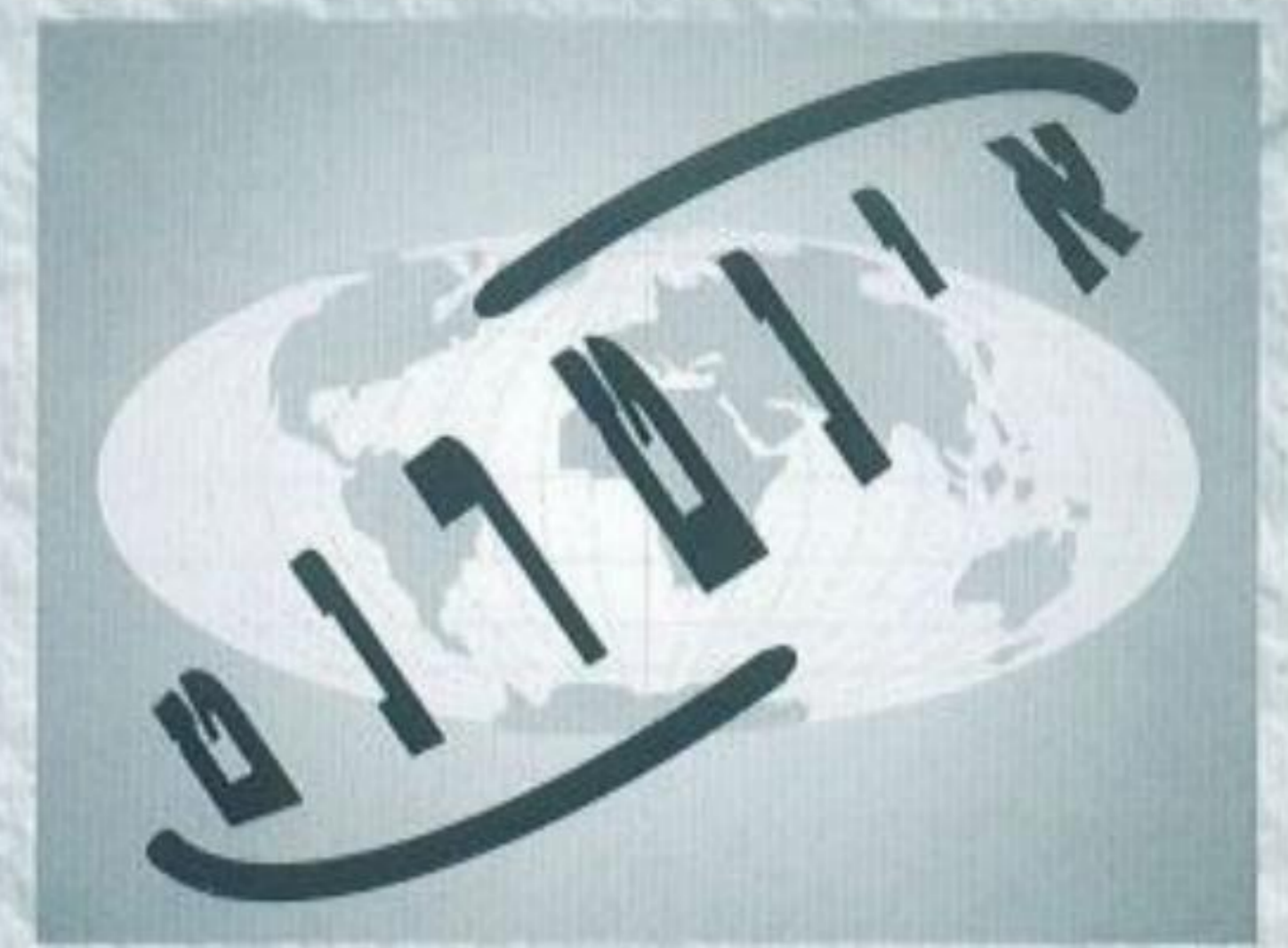
הרגשתי משהו מוזר כאשר שיחקתי את THE DIG. תוך זמן מה הבנתי מה זה היה - כמעט שכחתי איך מרגישים כשמשחקים במשחק הרפתקה אמיתי. כל כך התרגלתי לשחק בסרטים אינטראקטיביים למיניהם, כך שהרעיון לשחק במשהו שדורש ממני לחשוב היה די מבלבל.

גרסת ה-DEMO של THE DIG אשר נפלה לידי לא גדולה במיוחד - כמה אתרים ומעט חידות; מכל פיקסל במשחק הזה חווים את האווירה, את האפקטים הקוליים הנפלאים, את הגרפיקה הצבעונית והמשחקיות ברמה גבוהה ביותר, לה התרגלנו לצפות מאנשי הצוות של LUCASARTS.

העלילה נעה סביב שלוש דמויות. אתה משחק את המפקד BOSTON LOW, מוותיקי NASA, אשר אחראי להפעלת גיאולוג בשם LUDGER BRINK ועיתונאית בשם MAGGIE ROBBINS. המשימה המקורית שלהם הייתה להיזן אסטרואידי ממסלולו הלא יציב סביב כדור הארץ למסלול יציב יותר. אך הדברים לא פעלו כפי שהם ציפו, האסטרואידי השתנה לחללית של חייזרים והעביר את אנשי הצוות לכוכב מוזר שנראה נטוש.

כאשר מתגלה להם סביבתם המסוכנת, מגלים הגיאולוג והעיתונאית שהם לא לבד. לכל מקום אליו הם פונים הם מגלים ראיות להימצאותם של חייזרים, אשר גילו, ככל הנראה, את סוד חיי הנצח וקיימים עכשיו במצב של רוחות רפאים. החיזרים

הפלאפון



מאת: אסי אופנהיימר

גבירותיי ורבותיי, הכתבה הבאה לא תשאיר אתכם אדישים. בטח הבחנתם איך אמא שלכם מדברת עם כל עולם בסלקום שלה. אז מה, רוצים אחד כזה לעצמכם? כמובן שכן. למרות שאין אפילו סיכוי קלוש שהורכם יקנו לכם דבר כזה. הרי לכבוד יום ההולדת שלכם חיברו אתכם לאינטרנט ופלאפון זה בטח לא משהו שקונים ככה סתם...

ואם אתם בכל זאת רוצים סלקום? מה דעתכם לאיזה סלקום קטן על מסך המחשב? נכון, נכון, אל תצעקו. זה אמנם נשמע לכם טיפשי להתחבר לאינטרנט דרך הטלפון כדי לדבר בטלפון שיהיה מצויר על גבי המסך. אתם צודקים, לדבר עם החברים שגרים בבניין ממול, זה אולי לא כל כך משתלם דרך הטלפון הווירטואלי, אבל מה דעתכם לדבר עם אנשים מכל העולם? דקה לארצות הברית עולה דרך בזק משהו כמו שלושה שקלים. התקשורת בטלפון אינטרנט שכזה, תעלה לכם

רק את ההתחברות לאינטרנט, סכום של כמה שקלים לשעה, דבר שעושה את ההתקשרות לכל כך משתלמת, שאתם יכולים להתקשר אפילו לאנשים שאתם לא מכירים וממש לדבר איתם.

מה זאת אומרת ממש לדבר איתם? הכוונה היא לא סתם לתקתק אלא ממש לדבר. כרטיס הקול שלכם יקליט את מה שתגידו, המחשב שלכם יכווץ את המידע כך שיוכל לעבור בזמן אמת לצד השני, ובצד השני המידע ייפתח ויושמע דרך כרטיס הקול אצל עמיתכם. הוא מצדו יעשה אותו דבר ואת קולו תוכלו לשמוע ברמקולים שלכם.

גאוני, לא? טוב, הטלפון שאני ממליץ עליו עכשיו הוא לא הראשון שעושה את זה, אבל בינתיים הוא עושה את זה הכי טוב. הטלפון הזה נראה טוב



יותר מאחרים, והוא היחידי שמאפשר שיחה עם ארבעה אנשים במקביל. יש גם שירות מזכירה אלקטרונית, דרכו יכולים להקליט אל הטלפון הודעה שתושמע לכל אחד שמתקשר, והוא יוכל להקליט אצלכם את תגובתו (ועוד צעצועים שונים ומשונים. הטלפון הזה נראה בדיוק כמו סלקום והוא מהווה את אחת המלים האחרונות באינטרנט של היום).

זהו, אז בפעם הבאה שתראו את ההורים שלכם מתאמצים לשמוע משהו דרך הפלאפון או מתקמצנים לדבר עם הקרובים בחו"ל, תגחכו לכם ותפתחו את הטלפון הסלולארי שלכם, ותבדקו אם מישהו מאיזשהו מקום בעולם השאיר לכם הודעות...

ההורים שלכם מתאמצים לשמוע משהו דרך הפלאפון או מתקמצנים לדבר עם הקרובים בחו"ל, תגחכו לכם ותפתחו את הטלפון הסלולארי שלכם, ותבדקו אם מישהו מאיזשהו מקום בעולם השאיר לכם הודעות...

כיווץ מידע רציני. כך נוצרה לראשונה האפשרות לשמוע את הקבצים בזמן הורדתם מהמערכת. כלומר, מהרגע שהחלטת לשמוע קטע קולי חלפו שניות מועטות עד שהקטע החל להתנגן. השיטות בחנויות תקליטים או באתרים אחרים המציעים קטעי סאונד הפך איפוא למהנה ויעיל הרבה יותר. לפני כחודש הוציאה החברה את הגרסה החדשה של תוכנת ה-OLDUALAER, והיא מאפשרת לא רק שמיעה בזמן אמת אלא גם שמיעה של קטעים שנוצרים בזמן אמת. ובמלים אחרות, התוכנה מאפשרת עכשיו שמיעה של שידורים חיים! אחת אחת נוצרות

הדיו אינטרנט

גודל ממוצע של קובץ כזה היה בין 200 ל-700 קילובייט. או במלים אחרות, היה צריך לחכות כ-20 דקות כדי לשמוע קטע באורך של 20 שניות. לפני כחצי שנה יצא לשוק מוצר שנקרא OLDUALAER, קול אמיתי אשר חולל מהפכה בתחום זה בעזרת מנגנון

מעניין לעניין באותו עניין. השיטה הזו של כיווץ קול בזמן אמת הביאה להופעתו של מוצר נוסף באינטרנט. עד לפני כחצי שנה מסע קניות באתר כמו חנות תקליטים וירטואלית היה כמעט סיוט. כדי לשמוע דוגמה מכל תקליט היה צריך להוריד קובץ קול שלם אל המחשב.



מקבלים בדרך כלל טקסט ותמונות. לעתים התמונות מאוד יפות אך בזה בדרך כלל מסתיים העניין. האתר של חברת ליוויס יגרום לכם לפתוח את העיניים לרווחה. אנימציה משולבת בתוך המסמכים, תמונות קופצות, צבעים מהממים ובכלל אתר שכולו חוויה לעיניים. אחד היפים ביותר בהם נתקלתי החודש. מומלץ בחום!

באוטוסטרדת המידע תחנות רדיו אשר משתמשות בטכנולוגיה זו. בנוסף לכך, תחנות רדיו מקומיות מרחבי העולם מרחיבות את השידורים שלהן לרשת, וקהל המאזינים שלהן מתרחב לעוד כמה יבשות מעבר לטווח השידורים של המשדר שעל גגן.

האתר המומלץ של החודש: האתר של ליוויס. כשמתחברים לאתר באינטרנט,

הומור ברוח הדמויות בסדרה תוך התייחסות מסוימת לאינטרנט.

המאמץ הרב שהושקע באתר ללא תמריץ כספי ועל בסיס הנאתם האישית של הכותבים ראוי לציון ולהערכה, כמו גם הרעיון להפריד בין חלקי הדפים באמצעות גורמטים. מעבר לכך, מדובר באתר לא מעודכן, המכיל חומר רדוד באנגלית עילגת. כמו באוניה שבועה, כך גם באתר הזה שווה לבקר כדי לקחת דברים. מעריצי התוכנית יכולים להעתיק את התמונות ולהשתמש בהן בתור רקע של Windows, או להעתיק את קולו של ז'וז'ו ולחברו למערכת, כך שבכל פעם שאתם יוצאים מ-Windows, ישמיע המחשב שלכם את הניב המפורסם כל כך "ותחשבו על זה..."

אתר המעריצים של הקומדי סטור נמצא בכתובת:
<http://www.macom.co.il/Channel2/ComedyStore>



**המבוק
של**

ז'ק

חידת החודש

באיזה מקום נוסף נמצאים חברי הקומדי סטור על האינטרנט? תגובות, הערות והמלצות על אתרים מעניינים מומלץ לשלוח אליי דרך הדואר האלקטרוני (כתובתי היא: asi@actcom.co.il) או למערכת.

החלטה של



ז'וז'ו

לדמות. על ז'וז'ו, למשל, נכתב באנגלית: "Ha-Halastra shel jojo" וכמה שורות מתחת "Jojo Vebanav al ha-ash". הבדיחות בעמוד לא הומצאו (כך נראה) על ידי צביקה הדר בעצמו, אלא על ידי כותב האתר אשר ניסה להכניס בהן את רוחו של ז'וז'ו (או כפי שצוין באנגלית "Jojo the arse"). להלן מספר דוגמיות:

"החלטתי להרוג את האינטרנטסנטס הזה, פתחתי את המחשב והרגתי את הג'וקים עם K-500, אחר כך תפסתי את העכבר עם מלכודת עכברים..."

המונולוג המשונה מסתיים בשורת המחץ: "ha ha ha ha..."
"And think about it..."

הסיפור המביך נמשך באופן דומה לגבי כל הדמויות האחרות מהסדרה. בולטת במיוחד ההודעה המבהבת בעמוד של "המבוק של ז'ק", הקוראת לבקר באתר לעתים קרובות משום שהרבה חומר יתווסף בקרוב.

לסיכום: חלוציות מבורכת. לדעתי, מדובר באתר המעריצים הראשון בארץ, האתר מכיל הרבה "סריקות" של תמונות מהסדרה, הקלטות של קטעי קול, טקסטים מתוך פרקי הסדרה לצד הרבה חומר מקורי וניסיון (כושל ביותר, לטעמי), ליצור

הרוצחת

רוצחת ששם משפחתה הוא סימפסון נחשפה במקום אחר החודש. מגי סימפסון, בתו של החשוד העיקרי ברצח מר ברנס הורשעה ברצח. כך הגיעה אל קיצה תעלומת הרצח עליה דיווחנו. כמו כן, פרסמנו חידה בנושא אתרי הסימפסונים והפעם, לשם שינוי, קיבלנו תשובה נכונה מיואב רם

(<http://www.unates.univ-nantes.fr/elek>) שאף הוסיף ומצא את הכתובת למעוניינים בפרטי תעלומת הרצח, בתיק החקירה ובנימוקים אשר הביאו להפללתה של מגי. כתובתו של האתר היא - <http://www.springfield.com/>

תשובה שפוייה לעולם מטורף?

תוכנית טלוויזיה נוספת היא ה-Comedy Store. במקום להתעסק בתוכנית, נתעמק הפעם באתר המתגאה בכותרת "מפגרים אבל אופטימיים", אתר המעריצים הראשון בישראל.

האתר אשר מתהדר בכותרת "עמוד הבית של הקומדי סטור" הוא אתר נטוש. הפעם האחרונה בה עודכן הייתה במאי. באותה תקופה צביקה הדר היה עדיין ז'וז'ו חלסטרה, תמונתו היא הראשונה מבין תמונות גיבורי התוכנית. כל

לחיצה עם העכבר על אחת התמונות מביאה להצגתו של מידע נוסף בנוגע

המצלמה המשוטטת של



ג'ודי



The Need for Speed

צרכני מהירות

מאת: ניר שקד

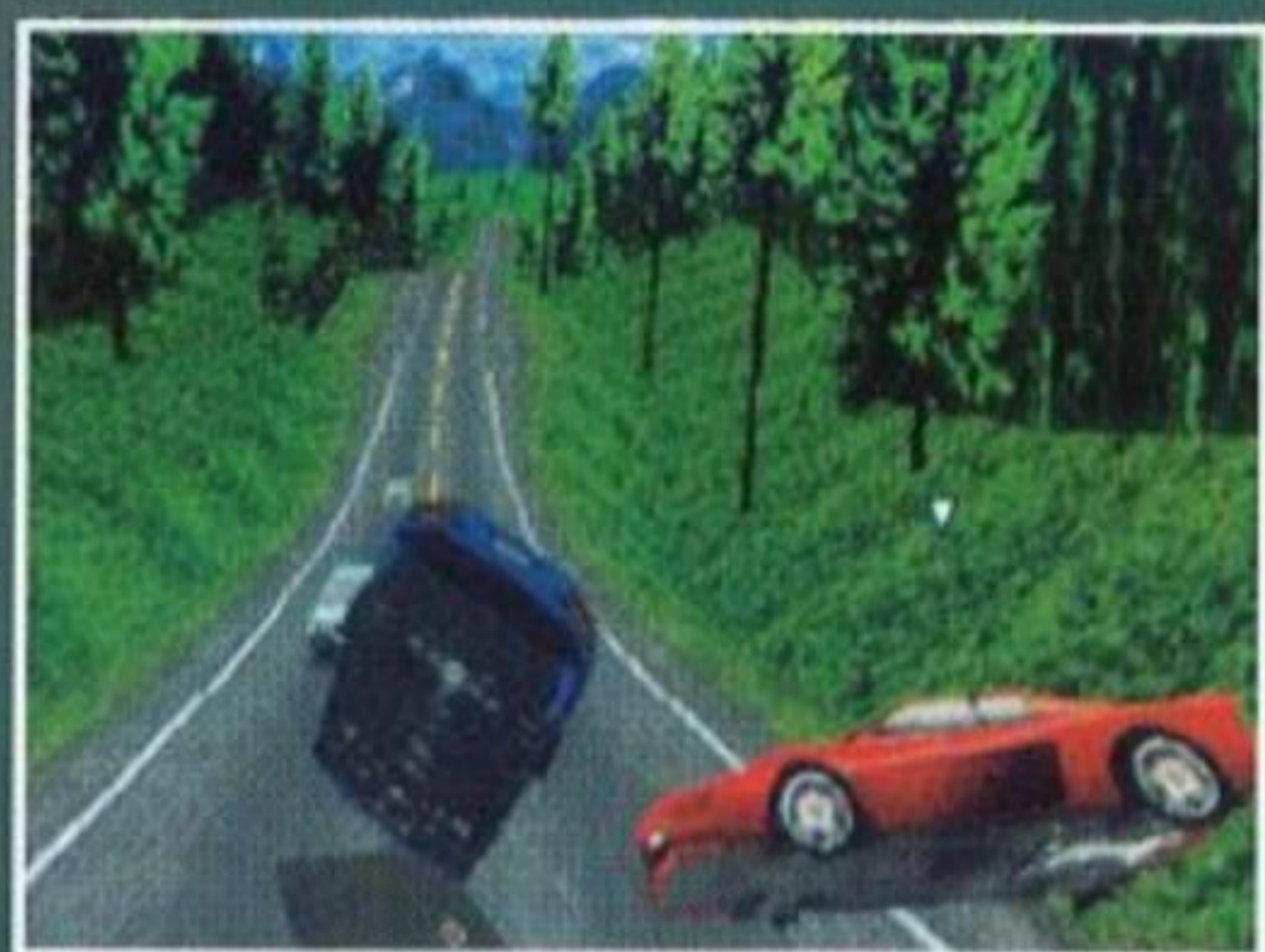
הייתי בפאריז וגם ברומא וראיתי משחקי מכוניות שונים ומשונים - STUNTS, MICRO MACHINES 2, LOTUS, FORMULA 1 ורבים אחרים, שאם אזכיר את כולם לא יישאר מקום בכתבה הזו לרשום על המשחק שהוא, לטעמי, משחק המכוניות הטוב ביותר שיצא אי פעם לשוק - THE NEED FOR SPEED.

למרות התהילה והשבחים הרבים אותם קוצר המשחק אפתח דווקא בצדדים הפחות טובים, שנובעים בעיקרם מכוונת המתכנתים ליצור משחק מציאותי ככל הניתן.

השליטה בהגה - שמצד אחד היא מאוד רגישה ומצד שני לא מספיק רגישה. במהירויות הנמוכות (עד 80 מייל) אפילו בפניות היותר חדות אתה יכול ללחוץ לחיצה קצרה כדי לפנות מבלי להיתקע בשוליים. במהירויות הגבוהות אתה לא יכול לפנות פניות חדות משום שההגה בקושי מגיב, גם אם אתה לוחץ על הברקס. חבל, מכיוון שהדבר מקשה על הסתגלות למשחק (עברה שעה עד שהצלחתי להשלים סיבוב מבלי להיתקע).

ההילוכים - באיזה משחק מכוניות צריך לעבור על כל ההילוכים להגיע ל-N ולעבור ל-R ורק אז לנסוע לאחור? וכל זאת תוך כדי לחיצה על דוושת הגז. לא כל ההילוכים אוטומטיים ותמיד מתחילים בהילוך ראשון ומתקדמים (חיים קשים).

המשחק דורש לפחות 8MB זיכרון. המצלמה נכנסת ויוצאת מתוך המכונית ולא מצלמת רק מתוך תא הנהג.



CORVETTE ZR-1, הידועה בביצועיה משנות ה-60-40 של המאה האחרונה (חודשה בשנת 1993).

המשחק מספק פרטים טכניים, כגון: כמה כוחות סוס יש לכל מכונית, פרטים היסטוריים כלליים בהם, בין היתר, מצוין מחיר המכונית בארה"ב, נתונים ביצועיים כגון זמן התאוצה מ-0 ל-100 וסרט הסוקר את המכונית. כל הקטעים כוללים הסברים מדובבים. המשחק, אגב, מלווה בדיבוב רלבנטי לקטעים השונים.

קיימת אופציית מודם של שחקן נגד שחקן.

אתה יכול להתחרות ב-4 מצבים נפרדים - אחד על זמן ושלושה מצבים שונים של דרגות מירוצ נגד המחשב.

בקיצור נמרץ, זהו משחק מצוין וגם יפה ומושך מבחינת גרפיקה, משחקיות ותוכן. מומלץ גם למי שאינו חובב משחקי מכוניות.



לאחר שקראתם את ה"טענות" שלי כלפי המשחק, תשמעו עכשיו את הדברים שהדהימו אותי ומהם עוד לא התאוששתי. הגרפיקה בו מדהימה. קטע הפתיחה הוא צילום שאפילו ברמת התצוגה היותר נמוכה נשאר מדהים. האיכות עולה אפילו על איכות הצילום בווידאו, ובמלים אחרות, איכות הצילום ברמה גבוהה מאוד פלוס. גם במהלך התחרות איכות הגרפיקה גבוהה. אפילו הצלחתי לזהות מספר איילים ליד הכביש ואת הגג הפתוח של המכונית.

המשחק מאפשר שימוש בכרטיס קול עם SURROUND שממש גורם לך "לחיות את המשחק".

לרשותך עומדות שמונה מכוניות מהטובות והמהירות בעולם, כגון: למבורגיני דיאבלו VT, פארארי 512TR, פורשה CARRERA 911, ACUDA NSX ועוד מכוניות מחברות מזדה, דודג', טויוטה וכמובן שברולט

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



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

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

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

תוכנות נוספות מבית קומפי



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

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

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

לפרטים והזמנות:

03-5719950

שלוחה 989 בימים א'ה'

שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם בע"מ כנרת 13, בני ברק 03-5794711

BUG

Comfy

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

שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער

"ערב טוב, ערב טוב." אמר המנחה, כשהוא מחייך מאוזן לאוזן ומסמן לקהל להפסיק את התשואות.

"ברוכים הבאים לעוד תוכנית של..."

ועל פי אות מוסכם מראש שאג הקהל "קנינו שסק!"

"ומה יש לנו להגיד לאנשים בבית?" המשיך המנחה בקושיותיו.

"בוז!" שאג הקהל ופרץ שוב במחאות כפיים ספונטניות.

המנחה נופף בשתי ידיו והשתיק את הקהל. הוא הרגיש בעצמותיו כי זו עומדת להיות תוכנית מוצלחת ורבת רייטינג.

"גבירותיי ורבותיי, את העסק הראשון שלנו נעשה עם..." המנחה המחייך הסתובב והצביע בעזרת המיקרופון שלו על הקהל. כל יושבי הקהל קפצו במקומם כדי להדגיש את התחפושות המוזרות שלבשו על מנת למשוך את תשומת ליבו של המנחה האגדי. היו שם ליצנים, אנשים צבועים, אנשים מחוברים וחובשי כובעי מוצץ ענקיים. המנחה סקר בחיכוך את הקהל וחיפש את הדמות היחידה שתקפיץ את הרייטינג הקדוש גבוה ככל האפשר. ואז הוא ראה אותה, בקצה השורה האחרונה, אשה בהירה, שחורת שיער, לבושה בשמלה שחורה והדוקה, אשה שכלל לא הייתה מחופשת. ליבו החסיר פעימה. אשה כזו תעלה את הרייטינג בקרב הגברים לשיאים חדשים. "את בקצהו" צעק והצביע לעברה, "רדי אלינו!" האשה נראתה המומה מעט, היא הצביעה על עצמה וללא קול שאלה "אני?"

"כן, כן, את. האשה המקסימה בשחור." אמר המנחה וחייך אל עבר המצלמות, "רדי אלינו ונשחק יחדיו ב..."
"קנינו שסקו" צעק כל הקהל ופרץ, הרי זה פלא, במחאות כפיים ספונטניות. האשה קמה וירדה למטה, כשראה אותה המנחה לא יכול היה שלא לחשוב לעצמו "לכל הרוחות! אשה כזו אפילו אין ב'מטוטלת הגזול'!"



0	00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36																																		
1st 12			2nd 12			3rd 12																																																																	
1-18																		EVEN																		ODD																		19-36																	

בשורלי מיצי אורחת ג'מפי בית

אלפים ש"ח, כדי להחליף את חיפושית 'קנינו שסק' במה שיש מאחורי וילון מספר שלוש. מה את אומרת?"

"מצדי?" שאלה מורגן, "אפילו חננס." "בבקשה," אמר המנחה, "וילון מספר שלוש!" הווילון נפתח, מאחוריו היה סט שלם של אביזרי חשמל. "זכית בסט אביזרי חשמל." חייך המנחה ומחה את הזיעה ממצחו, "יש לך מקרה, מקפא, מכונת כביסה, מייבש כביסה, טלוויזיה, וידאו ומחשב נישא משוכלל!"

"אני אחזיר את זה בתמורה לוילון מספר אחד." אמרה מורגן בחיוך גדול, "בבקשה?"

הקהל השתק. אם היו פרסים מאחורי וילון מספר שניים ושלוש אז הרי שהחציל המשוקץ ממתין למטורפת מאחורי וילון מספר אחד.

המנחה לא היה כל כך בטוח. "לעזאזלו!" חשב לעצמו, "שמתי את החציל הארוך איפשהו, היא לא יכלה להעלים אותו. מה היא, מכשפה?"

"בבקשה!" שאג באושר וחיוכו חזר להיות רחב, "וילון מספר אחד מסתיר את הח... הווילון נפתח ומאחוריו עמדה מכונת מירוך אדומה ומשוכללת, 'פרארי' היה כתוב עליה. גם 'קנינו שסק', אבל זה ברור מאליו.

הקהל הגיב בתשואות ומחאות כפיים ספונטניות באמת. מעולם לא זכה איש בכזה פרס.

"מכונת פרארי אדומה!" צרח המנחה, ספק לעצמו, ספק כי היה צריך, "זכית במכונת פרארי אדומה!" הצבע הארגמני שעל פניו רמז כי ייתכן והוא לוקה בהיסטריה.

"אני יודעת." אמרה מורגן מקפצת מעלה ומטה, "נכון שזו תוכנית נפלאה!" המנחה לחץ את ידה של מורגן ודמיין כיצד הוא חונק אותה בלילה, "היית גדולה, תודה רבה לך. נשוב אחרי הפרסומות."

הבמאי הכניס את אות הסיום והמנחה הפסיק לחייך, כשמכל עבר עטו עליו מפיקי התוכנית.

מורגן חזרה למקום והתיישבה לידי. "איך הייתי?" שאלה.

למעשה הייתי עסוק בהסרת קוצי קטוס מרגלי הימנית אז לא שמתי כל כך לב למה שקרה. "לא ראיתי," אמרתי והצבעתי על ערימת הקוצים הקטנה, "זכית במשהו?"

"שום דבר רציני." ענתה מורגן, "אני חושבת שלקחתי פנייה לא נכונה באיזו צומת תלת-קיומית, בוא ננסה לחזור הביתה."

התוכנית. "חשש המנחה. "איחוליו!" שאג בקול, "זכית בשרשרת יהלומים מרהיבה מתנת..." הוא סימן לקהל...

"קנינו שסק!" שאג הקהל ומחה כפיים, ספונטנית כמובן.

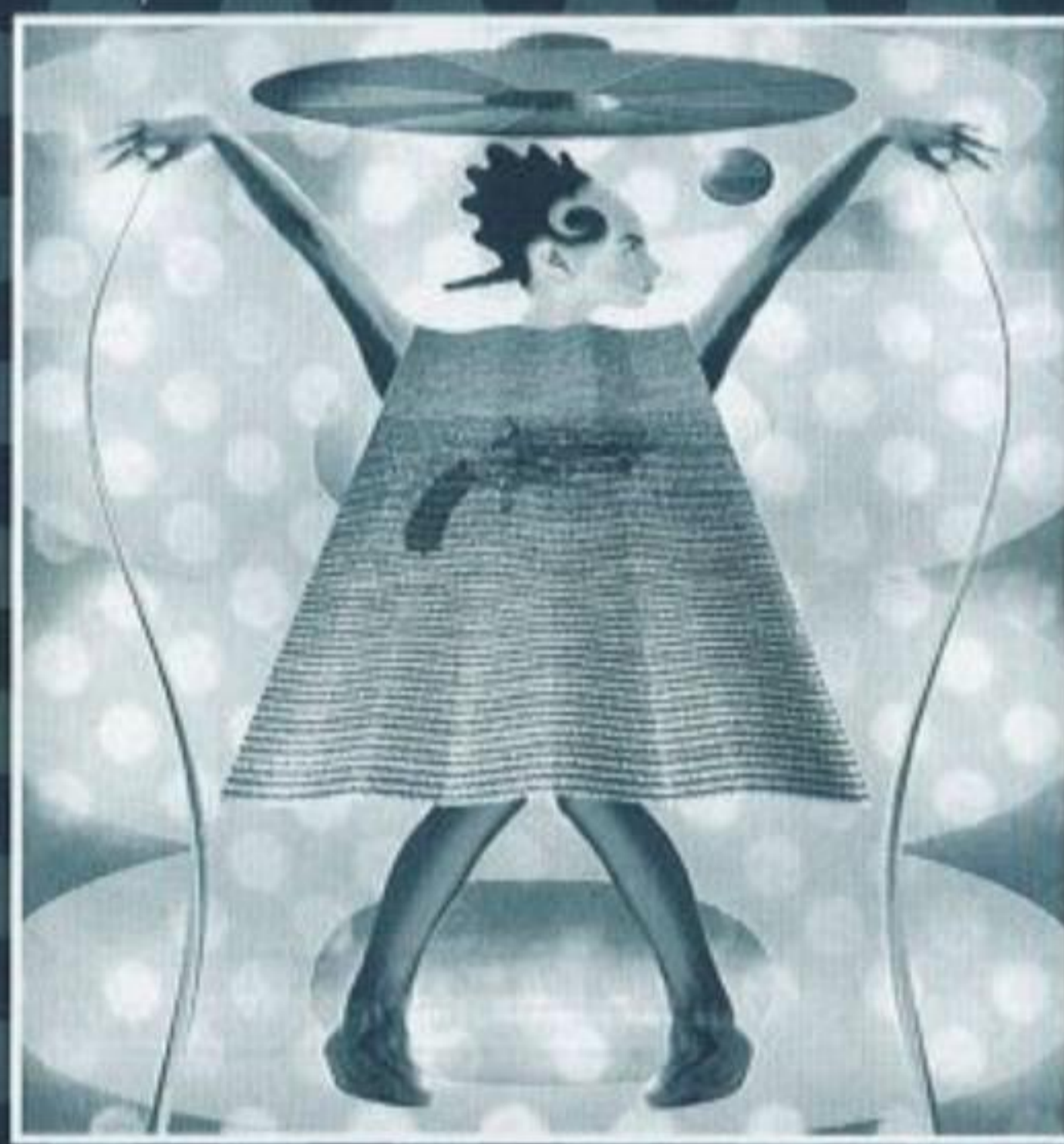
"אני יכולה לקבל גם את הקופסה הירוקה?" שאלה מורגן את המנחה בתמימות וחיכה אליו.

"למה לא?" שאל המנחה וחייך את חיוכו הרחב. "הרימי את המכסה בעצמך וגלי לנו במה זכית. אך זכרי, אם יש שם חציל כל הפרסים חוזרים אליי."

מורגן הרימה את המכסה. עגלי זיעה בצבצו על מצחו של המנחה המחייך בעת ששאג, "נהדר! זכית במייבש שיער משוכלל ההופך למיקסר בלחיצת כפתור. הכל מתנת..."

"קנינו שסק!" צעק הקהל ומחא כפיים ספונטנית מרוב התרגשות.

המנחה הביט בשנאה תהומית באורחת המקוללת. חיוכו הרחב אמר דבר אחד. חציל!



"מורגן, עד עכשיו זכית בפרסים נהדרים."

"מאוד." הדגישה מורגן בחיוך רחב כמעט כמו של המנחה.

"אני מציע לך להחזיר את כולם בתמורה לוילון מספר... שתיים!" המנחה הצביע על הווילון המרכזי.

"אוקיי," ענתה מורגן. חיוכו של המנחה חשף את שיניו הטוחנות בעת שנפתח הווילון. רק שנים של אימונים שמרו על החיוך הזה בזמן שמאחורי הווילון התגלה אוטו קטן וכתום.

מורגן, זכית בחיפושית של..."

"קנינו שסק!" צעק הקהל ומחא כפיים (אמרתי ספונטנית?).

מורגן קיפצה במקום, ולמרות שאילו הייתה עושה זאת לפני חמש דקות היה המנחה מבלה מספר רגעים שמימיים בגן העדן, הוא שקל להמשיך.

"אוקיי," אמר המנחה בחיוך רחב ועיניים זאביות. "אני מציע לך עשרת

"בואי הנה גבירתי," אמר המנחה ואחז ביד האשה שלבשה הבעת פנים חשדנית משהו, "גלי לקהל בבית מהו שמך." ביקש בחיוך.

"מורגן." ענתה האשה קצרות.

"ובכן מורגן," אמר המנחה בחיוך רחב, "אנו עומדים לשחק משחק פשוט מאוד.

את רואה את הקופסה עם החריץ הזה?" מורגן הנהנה בראשה, מה שהפריע מאוד למנחה להתרכז בתוכנית.

"ובכן בקופסה הזו יש סרט ועליו יעדים שונים של חופשות. בכל פעם שאת רוצה אני מושך את הסרט ויעד החופשה משתפר, אבל אם ייחשף קטע עליו כתוב הביתה את מייד הולכת הביתה. מובן?"

"אני מניחה," השיבה מורגן בספק, "אבל אני לא ממש צריכה חופשה כרגע, והביתה זה בדיוק לאן שניסיתי להגיע." המבט המבולבל על פניו של המנחה גרם לה לעצור, "אבל אוקיי, שיהיה."

"בסדר." ענה המנחה המבולבל ושלף את החלק הראשון של הסרט. "תורכיה!" הכריז בחיוך גדול, "זכית בטיסה לתורכיה, מספק אותך או שאמשוך עוד?"

"אחה, תמשוך." ענתה מורגן. המנחה משך בסרט, "יווני!" הוא הכריז,

"זכית בחופשה ביוון, למשוך שוב?" "שיהיה." ענתה מורגן.

המנחה המשיך לחייך כשמשך את הסרט. "הבי..." התחיל להגיד, שכן זכר היטב שהיעד הבא היה הביתה, אלא שאז הביט בסרט וראה שכתוב עליו 'ארה"ב'. "אה, ארצות הברית!" הוא אמר בקול רם ושמח. "כנראה בלבתי את הסדר." חשב לעצמו. "למשוך עוד?" שאל.

"לא, זה בסדר." ענתה מורגן בחיוך קל, "אני מתחילה ליהנות מזה."

"אוקיי!" שאג המנחה בחיוך רחב תוך נפנוף ידיים, "זכית בחופשה בארה"ב הכוללת לינה מלאה במלון פאר. אבל..."

הוא המשיך ועבר לדבר בטון מפתה, "את יכולה להחזיר לי את החופשה בתמורה למה שיש בקופסה האדומה הגדולה ששם!" המנחה הצביע על קופסה אדומה, גדולה ונוצצת בקצה האולפן, שם ידע כי מונח מחשב חדיש. "או," המשיך המנחה, "בתמורה לקופסה הירוקה והקטנה שליידה." הוא הצביע על הקופסה בה היה למיטב זיכרונו, חציל.

"אני חושבת שאבחר בקופסה האדומה." הכריזה מורגן.

"אם כך, בואי איתי." המנחה אחז בידה של מורגן וגרר אותה בריצה אל השולחן עליו הונחו הקופסאות. הוא הרים את הקופסה האדומה.

מתחתיה הייתה מונחת שרשרת יהלומים מרהיבה. מורגן קיפצה מרוב אושר. "עוד פשלה אחת כזו והלכה לי

תתפטת

מענה מקום - לא מענה שום דבר.

מאת: ערן בן-סער

תורין היה בשמיים, לא רק שהוא סוף סוף הצליח לתפוס איך מטילים לחש אור תמיד, אלא שרופוס החליט לצרף אותו למסע חיפוש קטן שעמד לערוך עם גילאן. הוא אמנם ציין שהכל יהיה יותר בטוח אם יהיה לו מגדל לחזור אליו, אך לתורין לא היה אכפת, זו הייתה ההרפתקה הראשונה שלו והכל נראה מבטיח.

"מה אתה מחייך?" שאל גילאן שישב על כדור הברזל הגדול שהיה מחובר לרגלו בשרשרת, **"בגלל קריאות האושר שלך תפסו אותנו הכוהנים האלה."** רופוס שכב בפינת החדר, חסר הכרה, כשתבורה אדומה וגדולה בולטת ממצחו. **"שטויות, כבר הייתם במצבים קשים יותר,"** ענה לו תורין, **"אתה זוכר שסיפרת לי שהדר"קונים רדפו אחריכם?"**

אין מה לעשות, בכל חבורת הרפתקנים יש סיפור אחד על הפעם בה הלוחמים היו כלואים עם כרישים בשלולית בויץ טובעני, כשקוסם נלכד בתוך וורטקס תלת-ממדי והאיש היחיד שעמד לרשות החבורה, היה הגנב הקטן שבדרך כלל איבד את סט הפריצה שלו בנקודה זו. לשחקנים שלי זה קורה די הרבה,

הם בדרך כלל זורקים עליי במכה והגנב מתחיל לשלוף את כל הטריקים מהשרוול.

גילאן פירק בסבלנות את ביטנת תגורתו ושלף ממנה את סט כלי הפריצה המוסתר. "ידעתי שאתה מתביא אחד כזה איפשהו," אמר תורין.

"שלושה, למעשה." ענה לו גילאן שפתח במיומנות רבה את מנעול השרשרת ושיחרר את עצמו. הוא ניגש לתורין, טיפס על סלע גדול שהיה לידו, ושיחרר את השרשראות שתלו אותו מרגליו באוויר. תורין נפל ברעש גדול.

"איי, תיזהר קצת!" אמר תורין.

"תהיה בשקט ותסחוב את רופוס, אקיי?" כל גנב מחויק במוצק 2.66 ערכות פריצה רזרבייות, על כל מקרה שלא יהיה. גנבים ממש טובים יודעים להסתיר על עצמם איזה חבל קסום, רק כמו נייר שאורכו 10 עד 30 מטרים, מספר סכיני הפתעה (שנקראים כך משום שתמיד מוצאים אותם בלילה ולא זוכרים היכן בדיוק השאירו אותם), זוג מספרים טובים, כלי טיפוס וכמובן דבק וסכין חיתוך קטנה. במערכות מודרניות יותר שני הפריטים האחרונים הוחלפו במסקנטייפ (סרט דבק) ואולר שוויצרי (ע"ע מק'גיור).

השומר המופתע שכב על הרצפה, הסכין



הגדולה שהייתה תקועה עמוק בחזהו, הסבירה למה הוא היה מופתע, ומדוע הוא לא זז. **"אפשר להסתכל?"** שאל תורין שהחביא את פניו בידיו.

"כן, הוא כבר די מת." אמר גילאן שהיה מופתע מאוד משום שלא זכר שהסתיר סכין. **"אני מקווה שהצרחות שלך לא הועיקו את שאר השומרים."** הוא אמר.

"הוא לא צעק." אמר תורין בפליאה.

"דיברתי אליך." [סוף מודגש]

בשיטות הכוללות כשרונות, חלק נכבד מהגנבים לומד לקרוא מגילות קסומות ואולי גם לתפוס איזה קוסם זקן שילמד אותם את אסכולת האשליות. ב-AD&D הגנבים מקבלים את היכולת הראשונה בדרגות גבוהות יותר, ואת אפשרות הטלת הקסמים רק אם הם בעלי מקצוע משולב. זה די חבל. גילאן, למשל, הסתובב עם רופוס מספיק שנים כדי לקלוט ממנו כמה לחשי אשליות פשוטים.

"ענקו" הגיב תורין כשהכניס גילאן את "מפתח הפטנט" למנעול הצינוק, שהגדיל והתאים את עצמו לחור המנעול.

"אהה, רופוס הכין לי אותו לפני כמה שנים, חבל רק שלוקח שבוע לטעון אותו." אמר גילאן, **"עכשיו תמרח את המשחה הזו על הנעליים שלך כדי שהן לא יחרקו, ואם אתה מכיר איזה לחש התקפי תהיה מוכן איתו."**

"גילאן?"

"כן, תורין."

ו כ נ ס



ה'כלים' השימושיים ביותר לגנב מתוחכם הוא החרק הארסי, לעתים ניתן לשמוע את השומרים מעברה השני של הדלת, ואין לך אפשרות למסור להם את טובות ההנאה באופן אישי. למקרה כזה מחזיק הגנב במיכל חזק ולא שביר איזה עקרב ארסי או אולי נדל קטלני במיוחד. השימוש באמצעי הזה הוא פשוט – שוכרים את המיכל, מניחים את החרק במקום הנכון (תוך שימוש בכפפות עבות במיוחד), רצים רחוק, מסתתרים ומחכים לרעש. לעתים מגלים את חיית המחמד לפני שהיא מספיקה לבצע את זממך, אבל היופי הוא שכולם חושבים שהיה להם המון מזל כי אי אפשר לדעת איפה הממזרים הארסיים מסתתרים. במצב זה רצוי להבהיר (בעקיפין) שבאמת אי אפשר לדעת. לפעמים גם זה מתפקשש.

רופוס, גילאן ותורין רצו כמו שרק קוסם, זוטון ושוליה צעיר רצים כששני דרקונים ודופים אחריהם.

"אתה והרעיונות שלך", צרה גילאן, "מי אמר לך להתעורר באמצע חדר הכתרי?" הדרקון האדום נשף לכיוונם ופספס במספר מטרים. "אין לך איזה מחסל דרקונים עשוי ממיץ נדלים או משהו?" התעניין תורין. "לא!" ענה לו גילאן תוך כדי ריצה. נשיפת הדרקון השחור יצרה חור גדול בגלימותיו של רופוס. "תמיד זה קורה לנו!" צעק רופוס. **ועקתיו של הזוטון הדהדו ברחבי העמק...**

בוויז 30 (עמ' 38) התייחסנו בהרחבה לנושא התיחמונים. מומלץ.

"כן בוס, ענה לו השני בקול דק, גם אותי עקץ הרגע אחר." "אולי כדאי שנלבש בגדים עבים יותר לפעם הבאה." הציע הגדול וגירד את צווארו, "אתה לא רוצה להתגרד בדיוק שתוקפים אותך מאחור." "כן בוס, נכון, נכון." אמר הקטן בקול דק ומעצבן, "וחוץ מזה אולי נבקש העלאה בגלל התנאים הקשים?" השומר הגדול חשב על זה וחייך. כשנעצמו עיניהם של השניים הוא נפל על חברו הקטן. "הם מתים?" שאל תורין שיצא מאחורי הדלת.

"רק ישנים." הבטיח לו גילאן שהחזיר את קנה הנשיפה למתקן הקשירה שעל זרועו, תיזהר על רופוס, אתה גורד אותו כאילו הוא לא מרגיש כלום." אהר

"אני לא יודע שום לחש התקפי." התוודה השוליה בקול מבויש, "רופוס תמיד אמר שלחשים כאלה אלמד רק לפני שהוא יגמור ללמד אותי ובמרחק בטוח מהמגדל שלו." "פשוט תמרח את המשחה, בסדר?" התייאש גילאן. "אוקיי," ענה תורין, "תגיד, ממה היא עשויה? זה קסום?"

גילאן חייך, לא, זה משומן חרקים. אחד הדברים היותר נחמדים הוא היכולת להתגנב מאחורי מישהו ולדבר איתו. גנבים טובים מכירים את נקודות התורפה והחורים הקטנים בכל סוג של שריון. לך תדע מה סכין או חץ מכוונים היטב, יכולים לבצע כשצריך לאזן את יחסי הכוחות? חוץ מזה לעתים מספיק קנה נשיפה טוב בתוספת "תכלינים" אקזוטיים. במידה ואין קנה נשיפה, חץ מורעל יעשה את העבודה.

"היתושים האלה ממש משתוללים מה, הודיע השומר הגדול לחברו הג'ינג'י הקטן בעל השיער הקוצני."

מאת: ערן בן-סער

דלת החדר נפתחה בטריקה והמכשף הזקן צלע אל תוך החדר המוזנח, בידו נשא ספר מאובק ובידו השנייה נשען על מטה עץ מגולף. הוא ניגש אל השולחן הנמוך שבמרכז החדר, הניח עליו את הספר ופתח אותו, ואז כרע ברך לפניו. הוא העיף מבט בעיסת החומר שהייתה מונחת במרכז השולחן וחיך, 'הפעם' אמר לחלל האוויר. קולו היה צרוד ויבש, הוא שלח יד לאחד מכיסי גלימתו והוציא קמצוץ אבקה לבנה, אותה פיזר על החומר המבחיל תוך מלמול מספר מלים אשר קרא מהספר. הוא הפך דף, לקח נשימה עמוקה, ותוך כדי ביצוע התנועות המתאימות מעל החומר מלמל את הלחש שעמל כה רבות ליצירתו. הטקס נמשך כחמש דקות ואז דיבר

המכשף, הפעם בתפילה, 'אלים, לראשונה בחיי לא לכם אני קורא, את אשר אני עושה ציוויתם שלעולם לא ייעשה. את כוחכם אני דוחה. לעליון מכם אני מתפלל, כוח מעבר לכוחכם אני מחפש והבנה מעבר להבנתכם דרושה למען הצלחתי. קדום, אתה שיצרת את הזמן ואת הנצח, הראה לי את הדרך.' לרגע אחד שלח עיניו אל הספר, קרא את המלים האחרונות, ובצעקה שידע היטב כי גם בקרב האלים נשמעה, סיים את הלחש.

אור בהיר סנוור את עיניו, האינסטינקט גרם לכך שירים את ידיו אל מול פניו, רעש אימים קצר נשמע, ולאחריו

השתרר שקט כה מוחלט עד כי המכשף דימה לשמוע את קול פעימות ליבו, עיניו היו עצומות בחוזקה. ואז תנועה מכיוון השולחן, ריאות שגודלן לא ייאמן שאפו אוויר, נוכחות הורגשה בחדר. קול דיבר אליו מתוך מוחו, 'כגודל מתנתך יהיה גודל העונש'. האור כבה.

קול בכיו של תינוק נשמע בחדר, הזקן הביט ביצירתו שנחה על השולחן וחיך, רק מאוחר יותר שם לב כי כל המראות בביתו היו סדוקות.

עברו שנים. מהמכשף הזקן נשאר רק זכר לאדם שהיה פעם, מצומק וכמעט סניילי, איבד הזקן את יכולת הכישוף שלו ונשאר תלוי בבנו היחיד. הוא ישב על כיסא עתיק בחצר ביתו והשתעל. "אתה בסדר אבא?" שאל בנו שישב לרגליו. "כן וורן, אני בסדר גמור." וורן חזר למחשבותיו.

לקראת הערב נכנסו השניים אל תוך הבקתה. וורן הושיב את אביו ליד האש שבערה באח והכין ארוחת ערב לשניהם. אביו אכל בשקט ווורן סידר את החדר הצדדי, כשחזר - אביו כבר לא היה בין



החיים. וורן קבר את אביו בחצר האחורית וישב ליד הקבר עד עלות השחר, עם קרני הראשונות של השמש נכנס הביתה. כשעבר בפתח הדלת עצר לפתע, הרגשה מוזרה מילאה אותו, בבית הייתה נוכחות אותה לא יכול היה להגדיר, אך יכול היה להרגיש בכל חלקי גופו. הוא נכנס פנימה בחשש והביט סביב, המראה הגדולה היתה סדוקה. וורן ניגש והביט בסדק, הוא נראה כאילו מישהו ניסה לכתוב משהו ולא הצליח, כמעט מבלי משים, שלח את ידו והחל להתחקות אחרי הסדק המסולסל.

אי שם במקום שאינו מקום ובזמן שאינו זמן, תודעה צעירה לימים הגיעה לבשלות, היא עמדה להיוולד.

וורן המשיך להתחקות אחר הסדק, מהופנט, עיניו נעוצות בהשתקפות המעוותות. ללא רגש הבחין שלבן עיניו הולך והופך אדמדם.

בראייתה נפער סדק, דרכו יכלה לראות את השתקפותה, ללא רגש הבחינה ששחור עיניה הולך והופך אדמדם.

אצבעותיו של מי שהיה בעבר וורן הגיעו לסוף הסדק, עיניו במראה היו אדום אחיד.

עיניה הפכו אדומות, ראייתה התערפלה, לאחר זמן מה חזר המקום בו הייתה, להיות ריקנות שאיננה מקום, זמן או תודעה.

מי שהיה פעם וורן עמד מחוץ לבקתה הנשרפת, לפיד בוער בידו. בני עמו נמצאים רחוק ממנו אבל הוא ימצא אותם בקרוב, ויוביל אותם אל עתידם המשותף במסלול אשר היה ידוע רק לו.

המשך הסיפור, וההרפתקה הנלווית אליו, בוויז הבא.



להשעי דרדקונים

לא רק להרלוו

זמן הטלה: 3, אזור השפעה: הדרקון, גלגול הצלה: אין.
לחש זה מוריד את דרג"ש הדרקון ב-3ק1 למשך 7-10 תורות (1ק4+6).

ציפורני הדרקון

דרגה: 7, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 3, אזור השפעה: הדרקון, גלגול הצלה: אין.
לחש זה משלש את נזק הספרים של הדרקון למשך 7-10 תורות.

שער הדרקון

דרגה: 8, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 7, אזור השפעה: מיוחד, גלגול הצלה: אין.
הטלת לחש זה תפתח שער ממדי שיבלע את הדרקון, ויעביר אותו למקום מסתור מסומן מראש. הלחש יכול לתמוך לכל היותר ב-7 מקומות מסתור מסומנים, ואופי הסימון שונה מדרקון לדרקון.

גיל הדרקון

דרגה: 9, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת+ח, זמן הטלה: 8, אזור השפעה: הדרקון, גלגול הצלה: אין.
לחש אימתני זה דורש מהדרקון קשקש של דרקון מבוגר ממנו כמרכיב חומרי. בעת הטלת הלחש מתפורר הקשקש והדרקון עולה לרמת הגיל של הדרקון ממנו נלקח הקשקש. הלחש נשאר פעיל במשך שלושה תורות, ולאחר מכן יכול הדרקון להמשיך את הלחש על ידי תשלום מצטבר של נק"פ לכל תור, כלומר בתור הרביעי של נק"פ, בתור החמישי של נק"פ, בתור השישי של נק"פ וכו'.

הלחש פעיל במשך 3ק4 שנים.

זימון דרקון I

דרגה: 3, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 3, אזור השפעה: מיוחד, גלגול הצלה: אין.
לחש זה מזמן דרקון צעיר אחד ברמת גיל 1-3 למשך 2ק6 תורות.

הגברת נשיפה

דרגה: 4, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ, זמן הטלה: 4, אזור השפעה: הדרקון, גלגול הצלה: אין.
לחש זה מעלה את עוצמת הנשיפה של הדרקון ברמת גיל אחת (אם פירוש הדבר כי רמת הגיל עולה על 12 המשיכו את קצב ההתקדמות של הנשיפה) למשך תור בודד.

מעוף הדרקון

דרגה: 5, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ, זמן הטלה: 2, אזור השפעה: הדרקון, גלגול הצלה: אין.
לחש זה מכפיל את קצב התעופה של הדרקון למשך 4ק4 ימים.

עור הדרקון

דרגה: 6, טווח: מיוחד, מרכיבים: מ+ת,



מאת: ערן בן-סער

כשאני ממשיך לפתח את הרלוו ואת הדרקונים, שבינתיים רק על אחד מהם אתם שמעתם, אני מנסה להיות עד כמה שיותר מקורי. לפי ה-AD&D, דרדקונים שונים יכולים להטיל קסמי קוסם וכוהן בעוצמות שונות, ועל פי גילאים שונים. ב-Draconomicon, ספר הדרדקונים של TSR, תוארו לחשים של דרדקונים אבל מצאתי שהם לא מתאימים להרלוו והכנתי אחרים במקומם (אפשר להשתמש בהם בכל מערכה).

לחשי דרדקונים אינם נחשבים ללחשי קוסם או ללחשי כוהן. אלה עומדים בפני עצמם וניתן להטילם הן כלחש כוהני והן כלחש קסמי - אסכולת הדרקון אם תרצו. רוב הדרדקונים ידעו את הלחשים הנ"ל וישתמשו בהם היטב. אבל אין שום דרך בה יכולים יצורים אחרים, ובכלל זה דמויי האדם, ללמוד את הלחשים, אז בלי רעב לעוצמה בבקשה.

תקשור

דרגה: 1, טווח: אין-סופי, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 2, אזור השפעה: מיוחד, גלגול הצלה: אין.
לחש זה מאפשר לדרקון לתקשר טלפאטית עם כל דרקון שפגש אי פעם.

שומר מסתור

דרגה: 2, טווח: אין-סופי, מרכיבים: מ+ת, זמן הטלה: 4, אזור השפעה: מאורת הדרקון, גלגול הצלה: אין.
לחש זה מוטל על מאורת הדרקון. בכל פעם שייכנס יצור כלשהו פנימה יידע הדרקון על כך מייד באופן טלפאטי.

קסם גולמי

עוד על פיי

מאת: מורגן לה-פיי וערן בן-סער

בוויז 56 הצגתי בפניכם את רעיון הקסם הגולמי, קסם הנמצא בטבע בכלי קיבול כלשהם, וניתן להשתמש בו כדי לעזור בהטלת או בלמידת לחשים. מסתבר שהרעיון, שאגב הוא לא רעיון מקורי (הוא מופיע פעמים רבות בספרות הפנטזיה אבל לא ב-AD&D או בגיבור הפנטזיה), זכה להרבה תגובות והחלטתי שבמקום להשיב על הכל אצל מורגן, אגייס אותה לכתוב יחד איתי כתבת המשך בתקווה לתת מענה לשאלותיכם.

בוויז 56 הצגנו את מהות הפיי, את היחידות הבסיסיות שלו ואת שלושת השימושים הנפוצים והבסיסיים ביותר הנעשים בו. קודם כל יש להדגיש כי בתיאוריה יש יחידות פיי קטנות מנקודת פיי, ויחידות פיי גדולות מאוד, אבל יחידות כאלו לא תועדו מעולם בהיסטוריה.

הרמז היחידי המוביל לקיומם הוא הערת שוליים של המכשף שתיעד לראשונה את הפיי. הוא טען כי "נקודת פיי היא היחידה הקטנה ביותר בה ניתן להשתמש". בעוד שבמקום אחר ברישומיו התייחס לנקודה שהייתה "הקטנה ביותר שנתקלתי בה". רבים חושבים שבשני המקרים מדובר בנקודת פיי, דהיינו תשיעית היחידה התקנית, אבל העובדה שהוא לא התייחס לשני המקרים באותה הלשון מעוררת תהייה. חקירה מאוחרת יותר שנערכה על ידי מספר סטודנטים

לקסם תיאורטי, גילתה כי העובדה שהפיי מגיע בכפולות של שלוש תלויה ביחידה מעורפלת ובסיסית של פיי שכונתה על ידם בסיס פיי (Base Faey), השווה לאחד חלקי 81 פיי (החלק ה-81 של הפיי).

אחד הסטודנטים טען כי, למעשה, הסולם ממשיך עד אינסוף לכל הכיוונים וניתן למצוא יחידות שגודלן אחד חלקי 2187, 729, 243 וכן הלאה, של פיי. הוא גם טען כי במקביל ישנן יחידות שגודלן 81 פיי, 243 פיי וכן הלאה. בנוסף לכך הוא חישב ומצא כי שדה הקסם המקיף את העולם (עולמו שלו) שווה לשלושה מיליארד, ארבע מאות ושמונים וששה מיליון, שבע מאות ושמונים וארבעה אלף וארבע מאות פיי (3,486,784,400 פיי). אותו שדה קסם הולך וקטן ככל שמטילים יותר לחשים בעולם, ולבסוף הוא ירד אל מתחת לפיי אחד ואז ייאבד העולם את כל יכולת הקסם שלו.

כך אמנם קרה ועולמו איבד את שדה הפיי שלו כמעט לחלוטין. ככל שעבר הזמן, קוסמים הפכו לנדירים עד שכיום אין קוסמים בעולמו. ישנם עולמות ביקום הצועדים באותה הדרך, חלקם התחילו עם שדות פיי כמעט אין סופיים (הממלכות הנשכחות הן דוגמה לעולם בעל שדה פיי אדיר) וחלקם עם פיי כמעט אפסי. מרלין, קוסם מכדור הארץ בעל שדה פיי דליל וגם מורה ואויבה הנצחי של מורגן לה-פיי, טען כי לשדה הפיי אין קשר ללחשים המוטלים בתוכו, אלא שהוא יורד ועולה לסירוגין בכל היקום כולו, על כל מישוריו הפנימיים והחיצוניים וכי כעת הוא נמצא

בעלייה מחודשת.

מלבד זאת, במהלך ההיסטוריה תועדו זנים שונים של פיי אשר שייכים לא רק לאסכולות הקסם השונות, אלא למטרות פעולה שונות. פיי לשליטה, פיי להשמדה, פיי ליצירה וכו'. עד היום נאספו על ידי הקוסמים נודדי העולמות הזנים הבאים של פיי לא שגרתי - יצירה, השמדה, שליטה, שינוי, גילוי וזימון. ישנו גם אזכור מעורפל לקוסם בשם ראבינין שנדד בין העולמות לפני 7,000 שנה, וטען לגילוי פיי לא שגרתי של הפיכה. תיעוד זה מתקבל בפקפוק רב בקרב נודדי העולמות השונים. ניתן להשתמש בפיי לא שגרתי לקסמי כל האסכולות, אבל רק לקסמים שפעולתם זהה לזו של הפיי. כדור-אש, למשל, ניתן להטיל עם פיי של השמדה.

כמו כן, עובדה ידועה היא שניתן להשתמש בפיי על מנת ליצור חפצי קסם. בראש ובראשונה, ניתן "להחדיר" פיי לתוך החפץ שאותו רוצים להפוך לקסום, במקום להטיל עליו לחשים שונים. בשיטה הבסיסית של ה-AD&D, למשל, משתמשים בלחש כישוף עצמים מעוצמה שישית, במקומו ניתן להחדיר לחפץ ששה פיי ולתת לו להיספג. שיטות אחרות הדורשות לחשים אחרים ישתמשו בפיי במקום בלחשים באותו האופן. בשיטת הגיבור ניתן להשתמש בפיי אחד במקום כל 10 נקודות פעילות בכלי הקסם (ולחסוך לדמות נקודות ניסיון ונקודות בנייה). תהליך ההחדרה הוא, למעשה, תהליך של החזקת שני החפצים, תוך כדי מיקוד כוח הרצון, במטרה להזרים דרך גוף



מתכות שאינן מתכלות, בייחוד אם המקור עצמו מתכלה (פרחים למשל). לבסוף הנה מספר מקורות מעניינים של פיי לדוגמה (ולשימוש) בתחתית העמוד

מקור: שדה קבורה של פילים.
כלי קיבול: שנהב הפילים.
שיטה וסוג: כל שיטה, זימון (לא שגרת).

כמות: פרימה פיי.
התחדשות: באחת משיני השנהב של כל פיל שמת בלילה חסר ירח.
תיאור: בשדה הקבורה הענקי, אליו נודדים הפילים כדי למות, נערך פעם קרב בין שני קוסמים בלילה חסר ירח. אחד מהם, קוסם תאובה, זימן את רוחות הפילים המתים לצדו, ומאז באחת משיני השנהב של כל פיל שמת בלילה חסר ירח ניתן למצוא פיי.

מקור: מערה בצוקי הנשייה.
כלי קיבול: אבן קריסטל.
שיטה וסוג: MYTHUS, אסכולה אפורה.
כמות: שמש פיי.

התחדשות: פעם בשנה, כאשר במשך כל היום אין קרני שמש בתוך המערה.
תיאור: כאשר מגיע היום המיוחד מתמלאת אחת מאבני הקריסטל במערה בשמש פיי. יש להוציא את האבן מהמערה באותו הלילה, שאם לא כן היא תאבד את הפיי שבתוכה.

הרעיון מצאו שהוא בלתי אפשרי. קוסמים מאוחרים יותר מצאו כי ניתן להעביר את הפיי לכלי קיבול אחר מבלי שהוא ייספג וייעלם. הגילוי היה בעייתי, משום שבכדי לעשות זאת יש להגיע למקור הפיי ולבצע את ההעברה שם ברגע ההתחדשות. פיי ממקור לא מתחדש לא ניתן להעביר לכלי קיבול חדש. קוסמים רבים מנצלים שיטה זו כדי להעביר ברגע ההתחדשות את הפיי החדש לאבני חן או

מקור: שיח.
כלי קיבול: פרחי השיח.
שיטה וסוג: AD&D, זימון/שליפה.
כמות: כוכב פיי בכל פרח.
התחדשות: כל אביב בפריחה הראשונה.

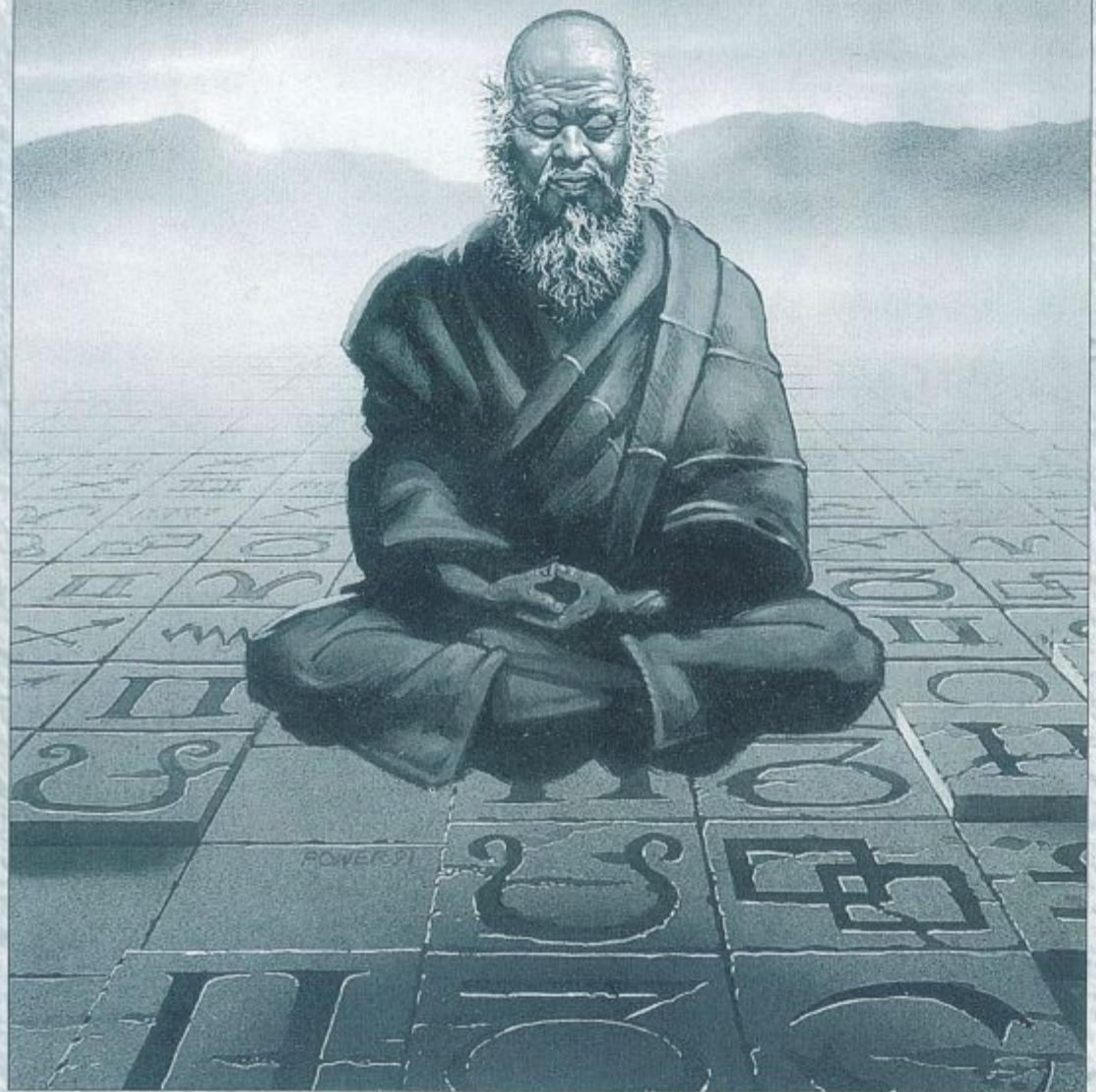
תיאור: עם כל אביב חדש מכלים 6ק1 הפרחים הראשונים של השיח כוכב פיי בכל אחד מהם. יש לקטוף את הפרחים ולהשאירם במים במשך יום אחד לפחות, לאחר מכן כל עוד הפרח לא נבל לחלוטין הוא יכיל את הפיי.

מקור: עץ תפוחים.
כלי קיבול: תפוחים.
שיטה וסוג: HERO, צמחים ועץ (PLANT & WOOD MAGIC).
כמות: נקודת פיי.
התחדשות: אין.
תיאור: עץ תפוחים אשר כל תפוח מתפוחיו מכיל תשיעית הפיי (כשישים תפוחים).

המכשף את הפיי מחפץ אחד לשני. לאחר מכן ייספג הפיי בחפץ השני תוך מספר שעות, משום שאין זה כלי הקיבול הטבעי שלו.

קוסם אחר גילה כי במקום להעביר לחפצים אחרים, ניתן לספוג את הפיי בגוף הקוסם עצמו כדי לחזק את שליטתו באומנויות הקסם. אבל התהליך הינו בלתי צפוי ומסובך. ב-AD&D, בעת ביצוע ספיגה בגוף הקוסם, יאבד הקוסם 4ק1 נקודות כושר ועוד 2ק1 נקודות כוח, בתמורה להעברתו לדרגה הבאה בטבלת הטלת הלחשים (כלומר, הוא נשאר בדרגה שש אבל מטיל לחשים כמו קוסם בדרגה שבע). בשיטת הגיבור ניתן להמיר 6ק1 נקודות פעילות של כושר, גוף או כוח בנקודות ניסיון באופן תמידי. הקוסם המקורי שחקר את האפשרות מת תוך כדי ניסיונותיו, ואחד מתיעודיו האחרונים דן באפשרות להמיר את כל כוח החיים שלו בתוך שדה הפיי הזורם (שדה הקסם היקומי), אבל קוסמים גדולים שחקרו את

מקור: מעיין.
כלי קיבול: מים.
שיטה וסוג: AD&D-הרלון, יסוד מים.
כמות: פרימה פיי.
התחדשות: אחת לשבע שנים.
תיאור: אחת לשבע שנים מכיל המעיין למשך יום אחד פיי במימיו. יש לקחת בקבוק של מים שעליו הוטל לחש פשוט כלשהו (אור למשל), למלאו במי המעיין, ואז הפיי יזרום לתוך הבקבוק והמים בתוכו יכילו פרימה פיי.



- לסופר נינטנדו אמריקני. עומר,
.08-232864
- ✓ למכירה 5 SPACE QUEST ב-30
ש"ח, אינדיאנה ג'ונס בעקבות סודה
של אטלאנטיס ב-60 ש"ח, תעלומת
שרלוק הולמס "THE LOST FILES
OF SHERLOCK HOLMES" ב-63 ש"ח,
QUARANTINE ב-70 ש"ח
וחולית 1 ב-50 ש"ח. עמית,
.08-542256
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים:
מורטל קומבט 3, DUNE 3
ו-1. MAGIC CHRPE T-2. אבי,
.04-216619
- ✓ למכירה גיים-בוי + 7 משחקים: סופר
מריוולנד 1 + 2, WWF 1 + 2,
(BATMAN, SUPER STAR)
TETRIS, WORIL CUP כולל כבל
שמחבר בין שני מכשירי גיים-בוי
למשחק משותף, במחיר 350 ש"ח.
אילן או יובל, 03-9319075.
- ✓ למכירה משחקים לסופר נינטנדו
,ART OF FIGHTING
WING COMMANDER NBA JAM T.E
,RABBIT RAMPAGE,
(SPIDERMAN + VENUM)
MAXIMUM CARNAGE - 130 ש"ח
כ"א. משחקים חדשים ל-PC:
,PHANTASMAGORIA
,BIOFORGE, SPACE QUEST 6
,REBEL ASSUALT
FULL THROTTLE, LOST IN TIME
במחירים של 80-120 ש"ח. ארז,
.03-490241
- ✓ למכירה הגרסה המקורית האמריקנית
של המשחק פנטסמגוריה, כולל 7
תקליטורים במחיר 150 ש"ח. תום,
.07-906743
- ✓ למכירה המשחק דרקולה באריזה
מקורית ועוד משחקים חדשים ביותר.
איתי, 04-8448592.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים לגיים-בוי:
3 סוגים של ONCI 5, MK2, MK2,
משחקי CD-ROM: סימולטורים,
הרפתקאות, משחקי תפקידים וקסטה
של מגהסון עם 400 משחקים. איתמר,
.02-9941139
- ✓ למכירה 3DO אמריקני ללא מתאם
ל-PAL, כולל משחק ו-2 תקליטורי
הדגמה בשווי כולל של 380 ש"ח.
3DO חדש לגמרי כולל חיבור לחשמל
ולטלוויזיה, ערן, 09-541720.
- ✓ למכירה משחקי CD-ROM:
BLOODNET ב-65 ש"ח,

- ,TRANSPORT, SC2000
,FX FIGHTERS, PIZZA TYCOON
GIF VIRTUAL POLL, HERETIC
ו-1. MOD. גיא, 03-5355614 או אריאל,
.03-6351573
- ✓ למכירה המשחק DEMONSGATE
(על CD-ROM) + מפה של העיר +
מפה של העולם ב-100 ש"ח. עידן,
.09-972374
- ✓ למכירה משחקי CD-ROM באריזה
מקורית - RISE OF THE ROBOTS
ב-80 ש"ח, MYST ב-50 ש"ח,
SLAM CITY ב-120 ש"ח,
FX-FIGHTER ב-100 ש"ח. עופר,
.09-406188
- ✓ למכירה סופר נינטנדו אירופאי עם
מתאם למשחקים אמריקניים +
ג'ויסטיק + 3 משחקים אמריקניים
כולל NBA JAMTE + משחק אירופאי
MARIO BROS ALL STAPS
SUPER, וג'ויסטיקים משוכללים

למכירה

- ✓ למכירה סגה מגה דרייב + סגה CD
עם 4 תקליטורים ו-2 קלטות ב-2,000
ש"ח. כמו כן, למכירה גיים גיר + 4
משחקים ב-500 ש"ח. אפי,
.03-9648041
- ✓ למכירה 3 קלטות נינטנדו-8 BIT +
מתאם למגסון, GUM SHAE SHOE,
GRADIUS CITE BIKE ב-70 ש"ח,
תקליטור 3DO בחצי מחיר -
IMMORTAL DESCRE ב-70 ש"ח,
מגה דרייב + 2 ג'ויסטיקים
ג'ויסטיק מיוחד + אחריות. מורדי,
.04-8510572
- ✓ למכירה/החלפה
,LARRY 6, MICRO MACHINES 2
,JONES, UFO1 2, DUNE 2
,MK 2, WAR CRAFT, SYNDICAT
,CIV1 2, PINBALL FANTASI
,DECENT, JUNGLE STEIKE

- ✓ מעוניין לקנות את המשחק אולטימה 7. בן, 07-985531.
- ✓ מעוניין לקנות גיליונות ישנים של WIZ: 32,14,13,9,7,6,5,4, ב-3-49 כמו כן, מעוניין לקבל עיתוני מחשבים ישנים (WIZ), זומביט ועיתונים מחו"ל, על מנת לפתוח מרכז מידע לפתירת משחקים שיפתח בקרוב. רונן, 02-351963.

הצילו

- ✓ הצילו! צריך עזרה ב-HEXEN (HERTIC 2) מה הקודם לרמאויות. אבי, 04-216619.
- ✓ הצילו! זקוק לעזרה לתרגילים ו-1 FATALITY של המשחק MORTAL KOMBAT 2. בתמורה אתן את הרמאויות של המשחקים MORTAL KOMBAT 2, WOLFENSTEIN 3-D, WARCRAFT ו-1 DOOM 1-3. טל, 09-337996.
- ✓ הצילו! במשחק MONDAY NIGHT RAW שבסגה, איך עושים את ה-MEGA MOVES. בתמורה אוכל לעזור במשחקים רבים שברשותי לדוגמה MK3 ו-MK2. במשחק 2 STAFCONTROL איך מחזקים את הפצצה של UTWING. ברק, 08-550241.
- ✓ הצילו! אני תקוע בסימון המכשף בשלבים מוקדמים (כמו כניסה למכרה הגמדים, כניסה לשתי הטירות לכל זה טרם הגעתי). אודה מאוד למי שיעזור לי וישלח לי פירוט מלא. בתמורה לטיפים רלוונטים אשלח פיצוי הולם (מבטיח!). שי כהן, ת.ד. 15346, ראשון לציון.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק גובלינים 1. מה עושים בשלב של הדחליל והציפורים? בתמורה אעזור בכל המשחק גובלינים 3, WARCRAFT, דום 2-1, מורטל קומבט ובכל סם ומקס. אלעד, 03-9329117.

משחקי תפקידים

- ✓ שני שחקנים מנוסים בני 14 מאזור רמת השרון, מעוניינים להצטרף או להקים חבורת AD&D בדרגות 4-7 לגילאי 14-15, לשחקנים/יות מנוסים. אמיר, 03-5405428 איתי, 03-5492125.

- שלטים + האנטנה וטרנספורמטור עם שני משחקים (סטריט אוף ראג' 3 + קסטה 349 ש"ח) סה"כ 700 ש"ח. רונן, 02-351963.
- ✓ למכירה מגה CD המתחבר למכשיר המגה דרייב 2 עם 2 תקליטורים (ששוויים 300 ש"ח כל אחד) ב-1,100 ש"ח. שלומי, 02-288270.

מעוניינים

- ✓ מעוניין להשיג את המשחק EMPIRE דחוף! גיא, 03-5355614.
- ✓ מעוניין לקנות משחקים שנחסמו במדבקות או שנחסם החלון לפני ה-INSTALL והם KING QUEST או SPACE QUEST או POLICE QUEST, כל הפרקים חוץ מ-5 QUEST SPACE לא ל-CD-ROM. עמית, 08-542256.
- ✓ מעוניין להחליף או למכור את המשחקים משימת המלך 7 בגרסת CD-ROM.



- THE ORION CONSPIRACY בגרסת CD-ROM. טל, 03-5351011.
- ✓ מעוניין לעזור במשחקים שונים וטובים. איתי, 04-8448592.
- ✓ מעוניין לצרף מספר מוגבל של חברים למועדון המחשבים "X.C.C.", אשר במסגרתו כל שבועיים לערך נשלחים לבית הקורא גיליון של המועדון וקטלוג של משחקים ותוכנות חדישות המוצעים למכירה. ההצטרפות למועדון היא ללא תשלום! מיועד לגילאי 17-8. כל המועדונין ישלח מכתב ובו פרטיו המלאים (כתובת, סוג המחשב שברשותו ופרטים אישיים), עבור מועדון המחשבים "X.C.C.", שי כהן, ת.ד. 15346 ראשון לציון.

- FULL THROTHLE ב-80 ש"ח, HEROES OF MIGHT & MAGIL ב-70 ש"ח, WING COMMANDER 3 ב-95 ש"ח, STAR TREK A ב-85 ש"ח, גיים גיר חדש + חיבור לשקע חשמל + תיק ב-300 ש"ח. כמו כן, למכירה קלטות לגיים גיר: NBA JAM ב-55 ש"ח, SONIC CHAOS ב-60 ש"ח, X-MBN DYNAMITE HEADY ב-50 ש"ח ו-1. ערן, 09-541720.
- ✓ למכירה משחקים למחשבי 486 ומעלה: הוקוס פוקוס (גרסה המלאה), דום 2 ו-3, מורטל קובט 2 ו-3, דיון 1 ו-2, סופר סטריט פייטר 2 טורבו, וואקי-ווליו (מירוף מכוניות של בע"ח - הגרסה המלאה היישר מארה"ב), מירוף עגלות (גרסת SHARWERE), ספיד רייסר, בונוס (שבץ-נא), קיד פיקס, שרלוק הולמס, סם ומקס, קינג קווסט 7, מסע בחלל 6 (רוג'ר ווילקו), האורגים, סיימון המכשף 1, אולפן מוסיקה, בייבי ג'ו, אביש ולאונרדו ב-CD-ROM. שי כהן, ת.ד. 15346 ראשון לציון.
- ✓ למכירה רמקולים למחשב, עכבר, סימולטור F16 סגור באריזה חדש, ג'ויסטיק ו/או כרטיס לג'ויסטיק, ותוכנה מקצועית לגרפיקה סגורה מיוחדת למקצוענים בלבד. דני, 03-5442716.
- ✓ למכירה משחק הרפתקאות על CD-ROM פנטסמגוריה של SIERRA הכולל שבעה תקליטורים (באריזה מקורית), המשחק כולו כסרט וידאו עם שחקנים אמיתיים, זמן משוער לפיצוח המשחק - כשלושה חודשי משחק אינטנסיביים. אבי, 04-312216.
- ✓ למכירה מחליף מגה-דרייב 2 + קלטת, בגיטרה אקוסטית או חשמלית במצב טוב. רונן, 02-351963.
- ✓ למכירה פקס מודם 9600 באוד מקורי באריזה ב-180 ש"ח, משחקים על גבי CD-ROM: שולייט המכשף 2 ב-200 ש"ח, אוסף משחקי QUEST ב-200 ש"ח, אוסף משחקי לארי ב-200 ש"ח, משחקי PC: דברי ימי קירנדיה ב-90 ש"ח, אינקה 1 ב-140 ש"ח, מאורת הדרקון הבריחה מארמון סינג' ב-90 ש"ח, משחקי מורטל קומבט 1 לסופר נינטנדו ב-200 ש"ח. יוסי או משה, 03-6839372.
- ✓ למכירה מגה דרייב 2 חדש + 2

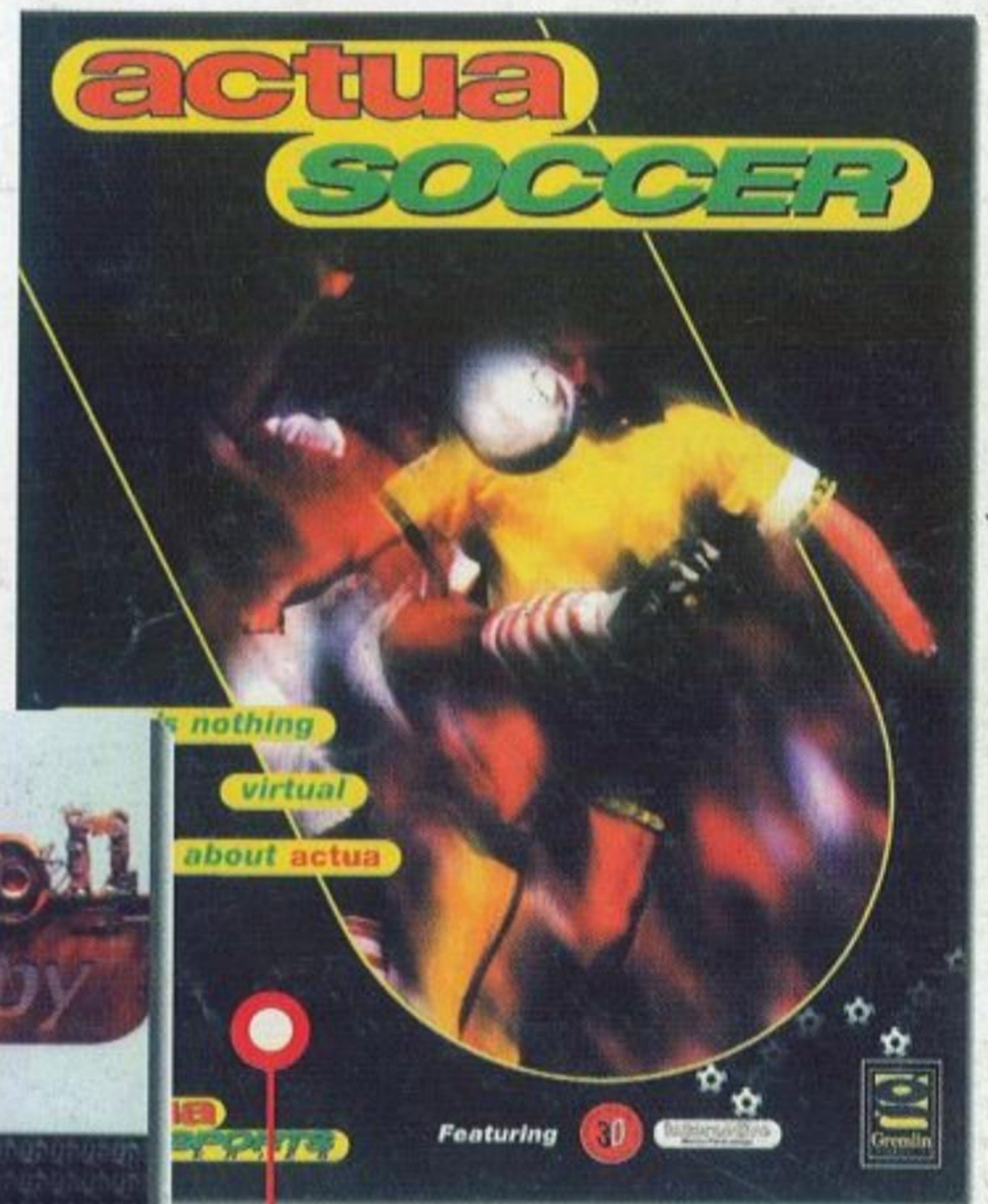
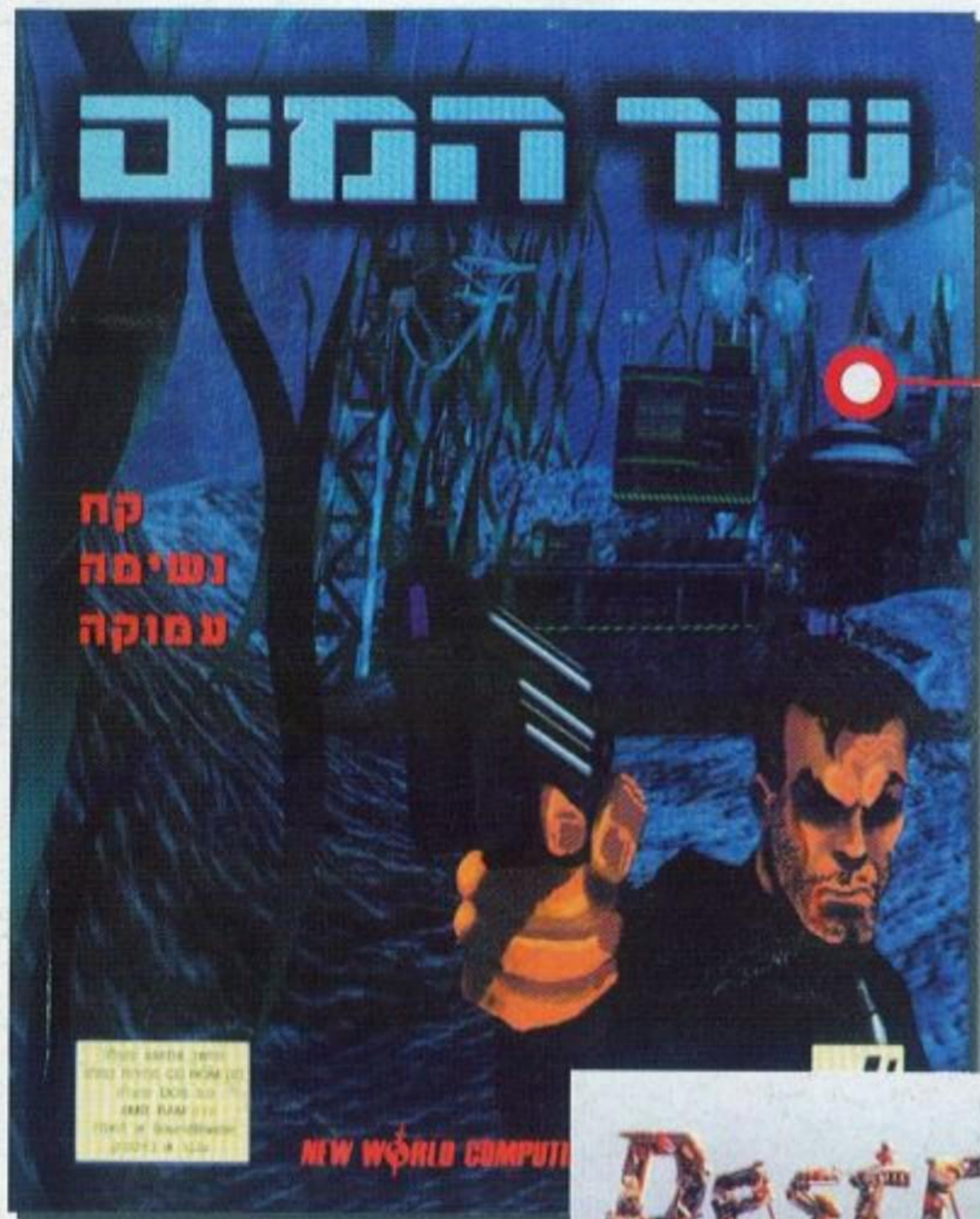


חדש מבית מחשבת



עיר המים

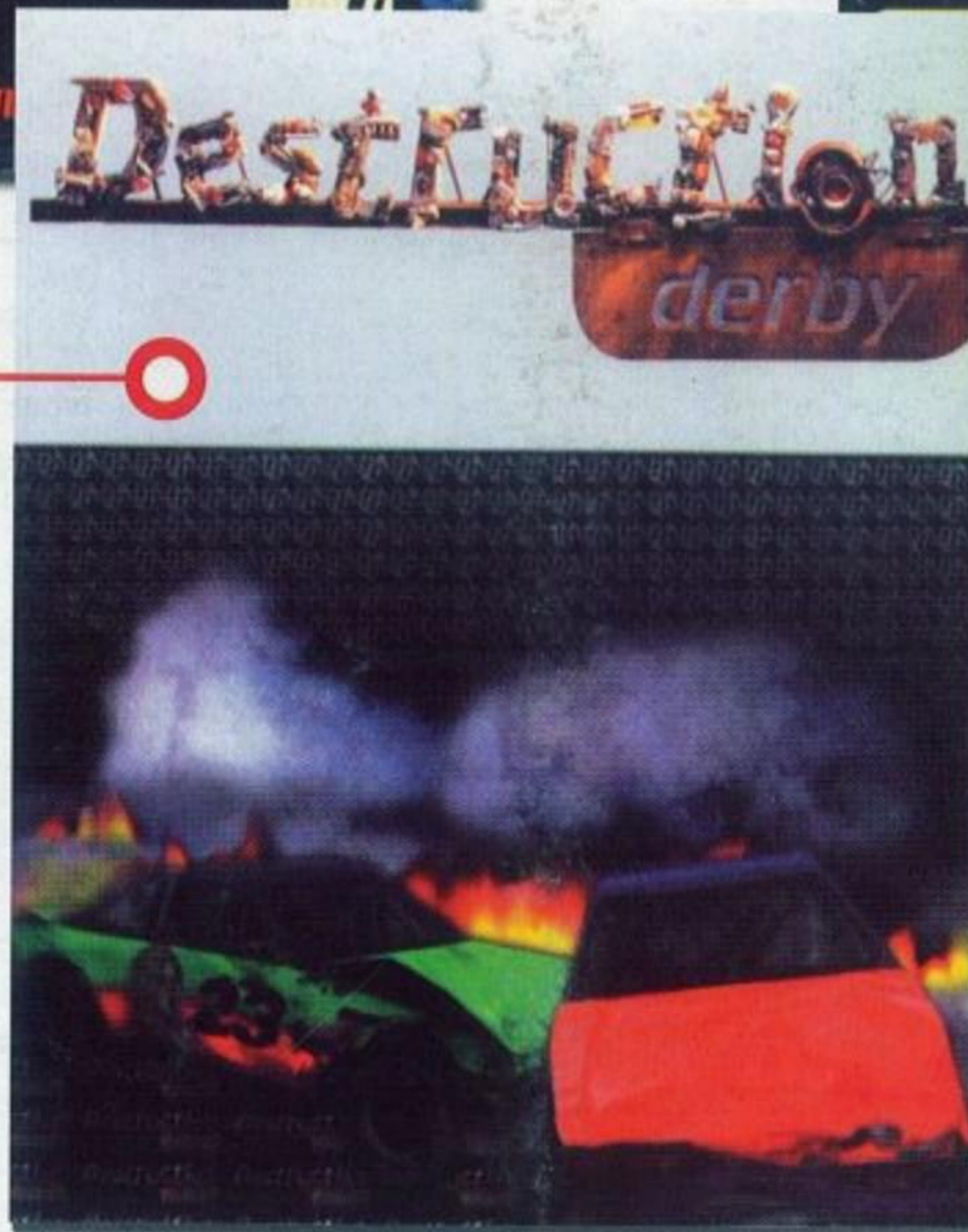
קח נשימה עמוקה וצלול אל תוך עיר המים-מחבוא לרוצחים חסרי רחמים וחלאות המין הלא אנושי-בחיפוש אחר פושע מכריק, מסוכן, ערמומי ורב-תושיה. מותחן עלילתי המשלב אנימציות דו ותלת מימדיות.



nothing
virtual
about actua

מרוץ קטלני

ראית את זה על המסכים וחלמת לעשות את זה למכונית של ההורים. "מרוץ קטלני" היא הדרך המהירה להפוך את מכונית הספורט החדשה והמבריקה לערימת זבל מתכתי. התחרה במרוץ, רק זכור שליריבך לא תמיד חשוב מי מגיע ראשון...



כדורגל 96

אם אתם אוהבים כדורגל, עכשיו תוכלו להנות שבעתיים! משחק מהפכני בו מככבים טובי שחקני הכדורגל בעולם. גרפיקה תלת ממדית חדשנית הנותנת תחושה אמיתית, פרשנות מלאה, 44 נבחרות, בחירת מיומנויות, ליגות ואליפויות. סוחף ומרתק!



מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת

בית מחשבת ארלוזורוב 28 הרצליה 46448 טל': 09-552402 פקס': 09-552413 תמיכה: טל': 09-552417