

WIZ

ז י ק ו

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

080062
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
יוני 1996

המשך האגדה - DESCENT 2

הכי מדהים - ZORK NEMESIS

,THE HIVE ,RAYMAN ,D ,ABUSE

BATMAN FOREVER ,EARTHSIEGE 2

DARKSEED 2 ועוד...

62

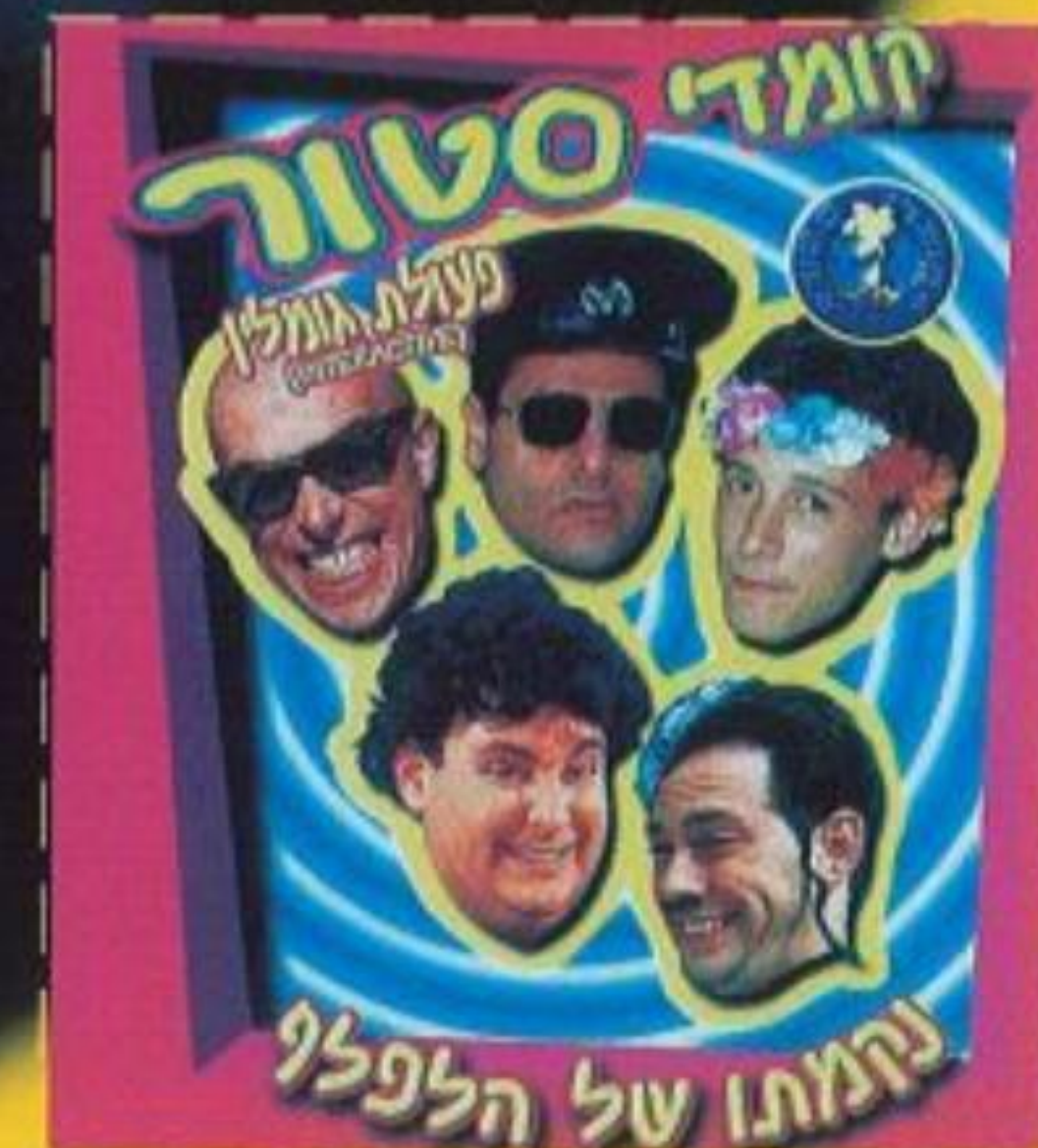
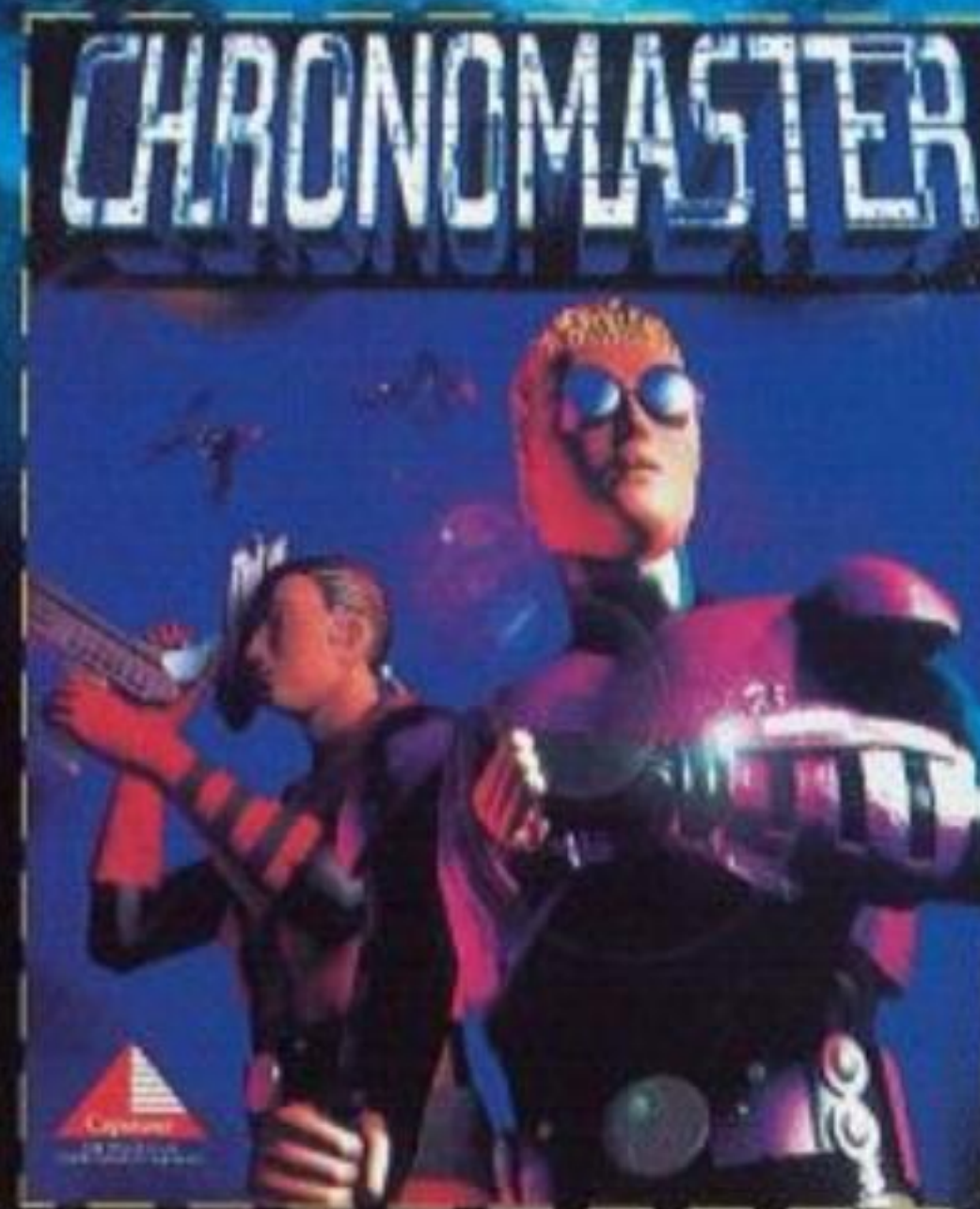
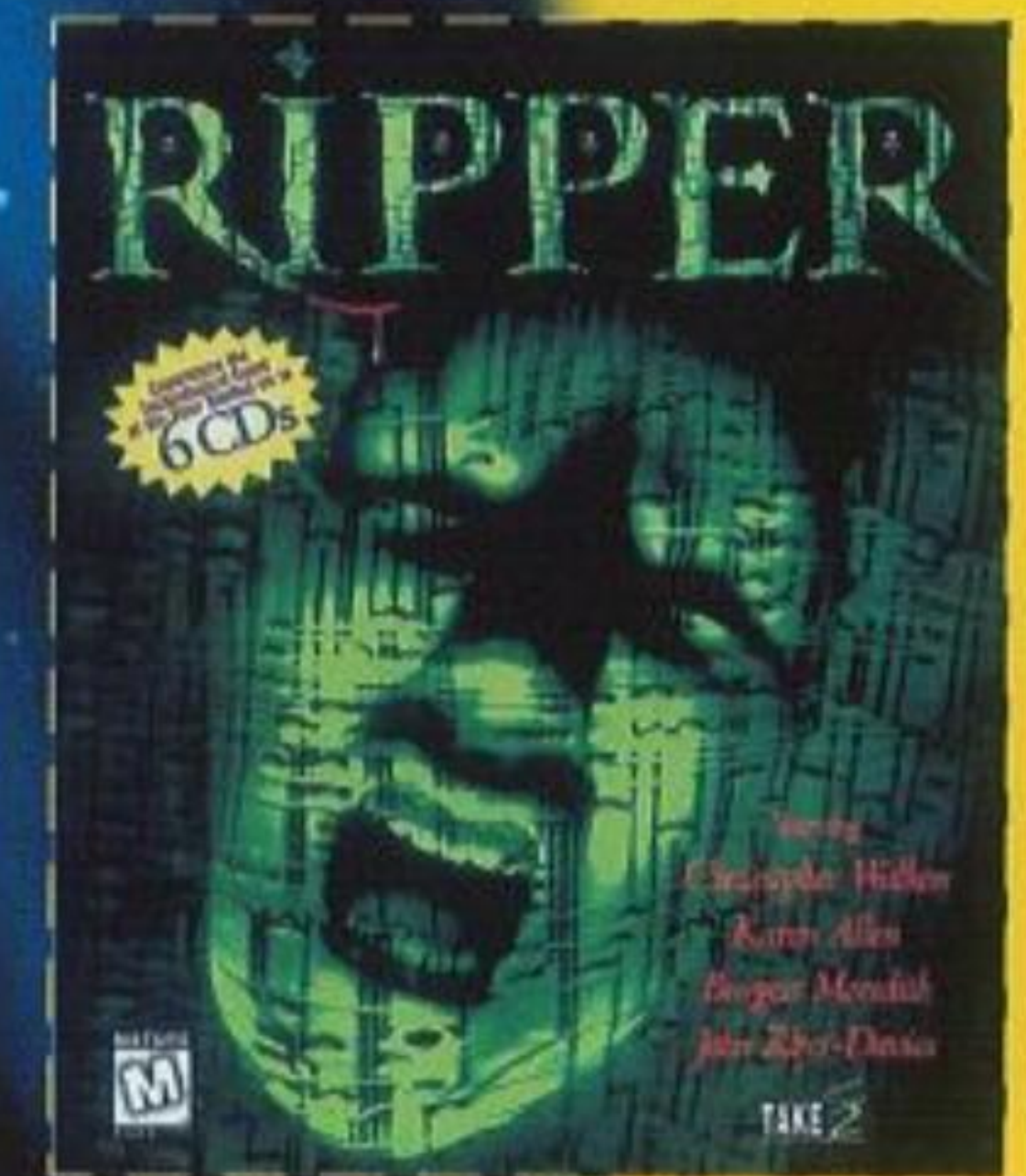
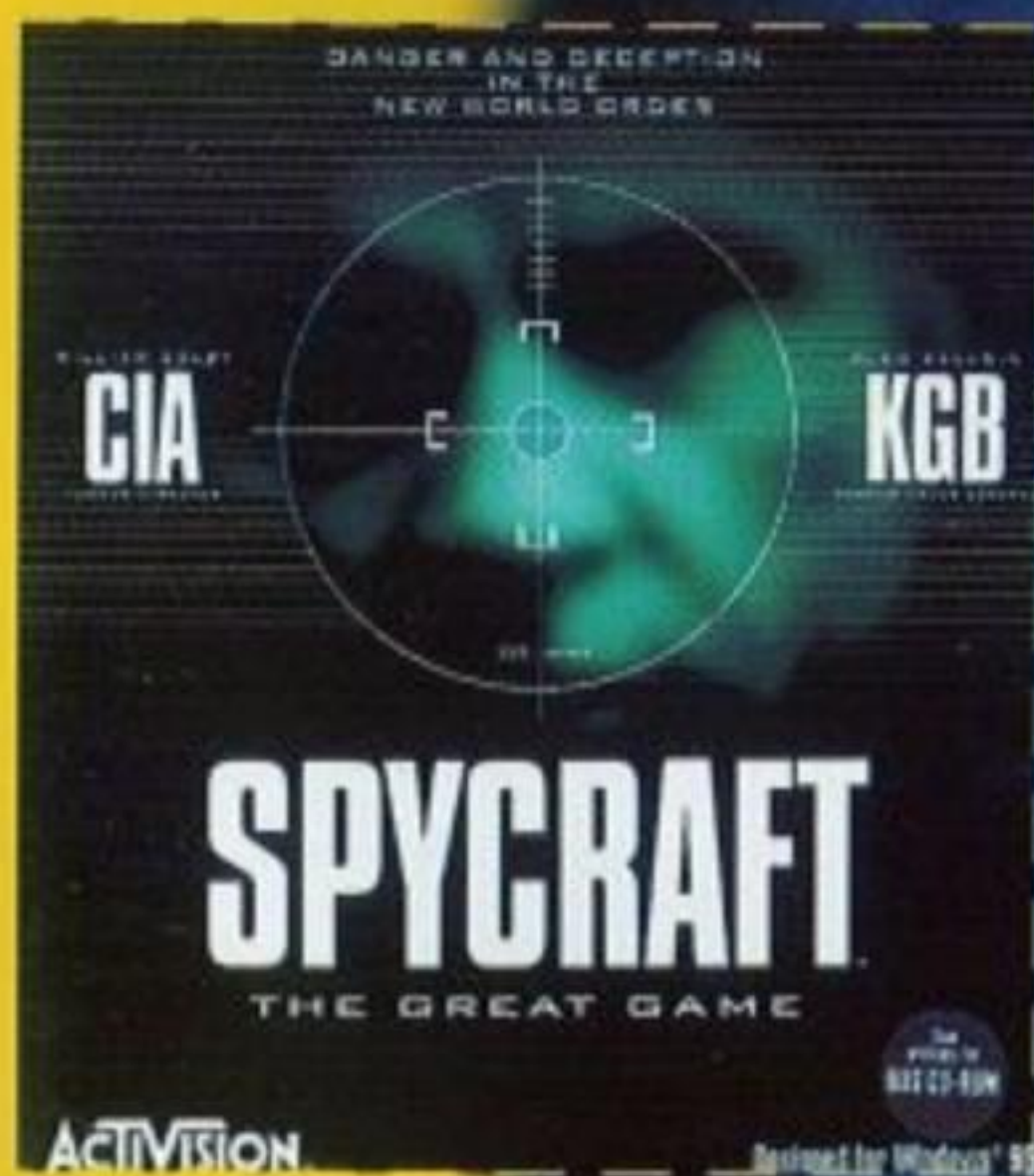
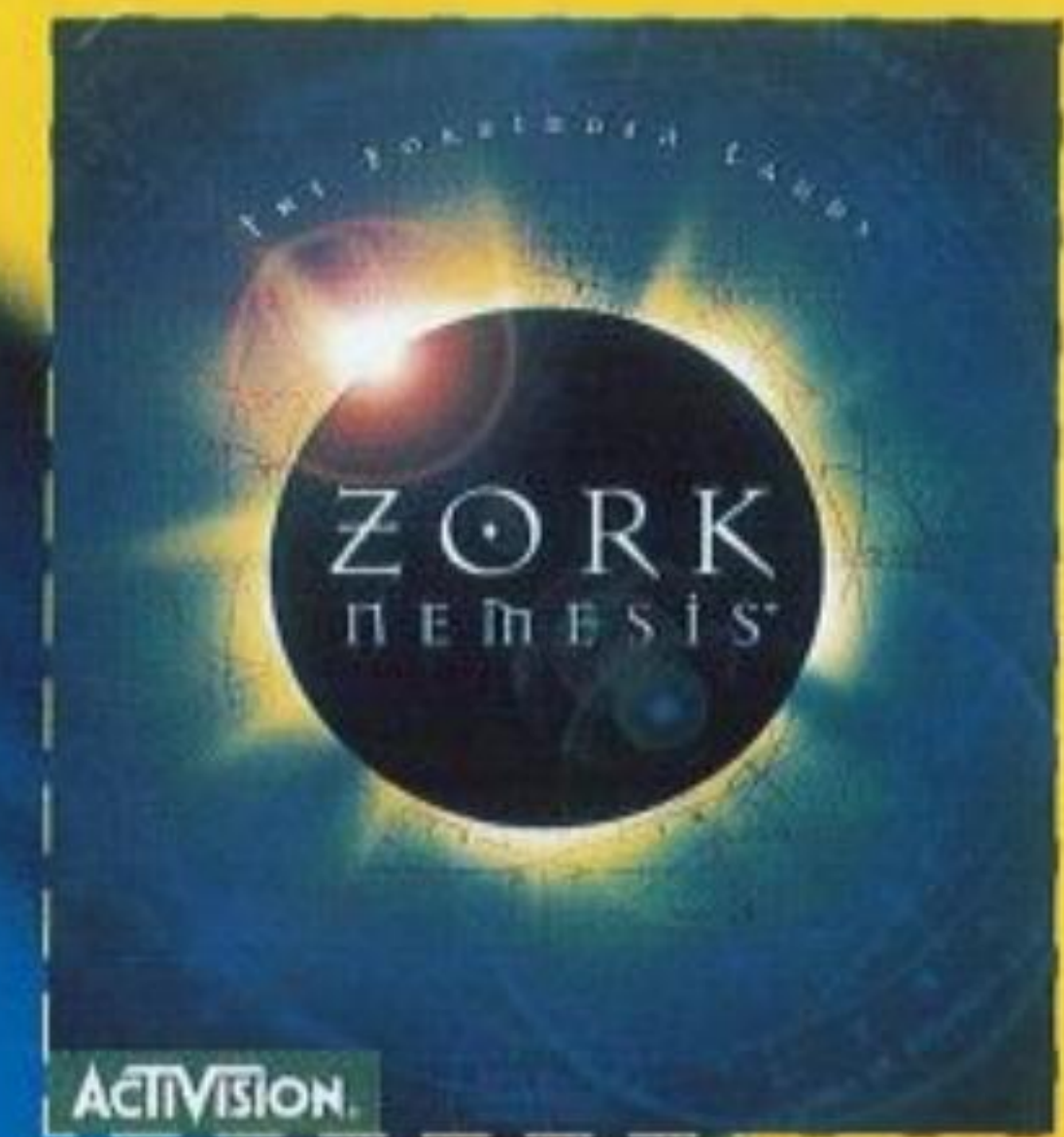
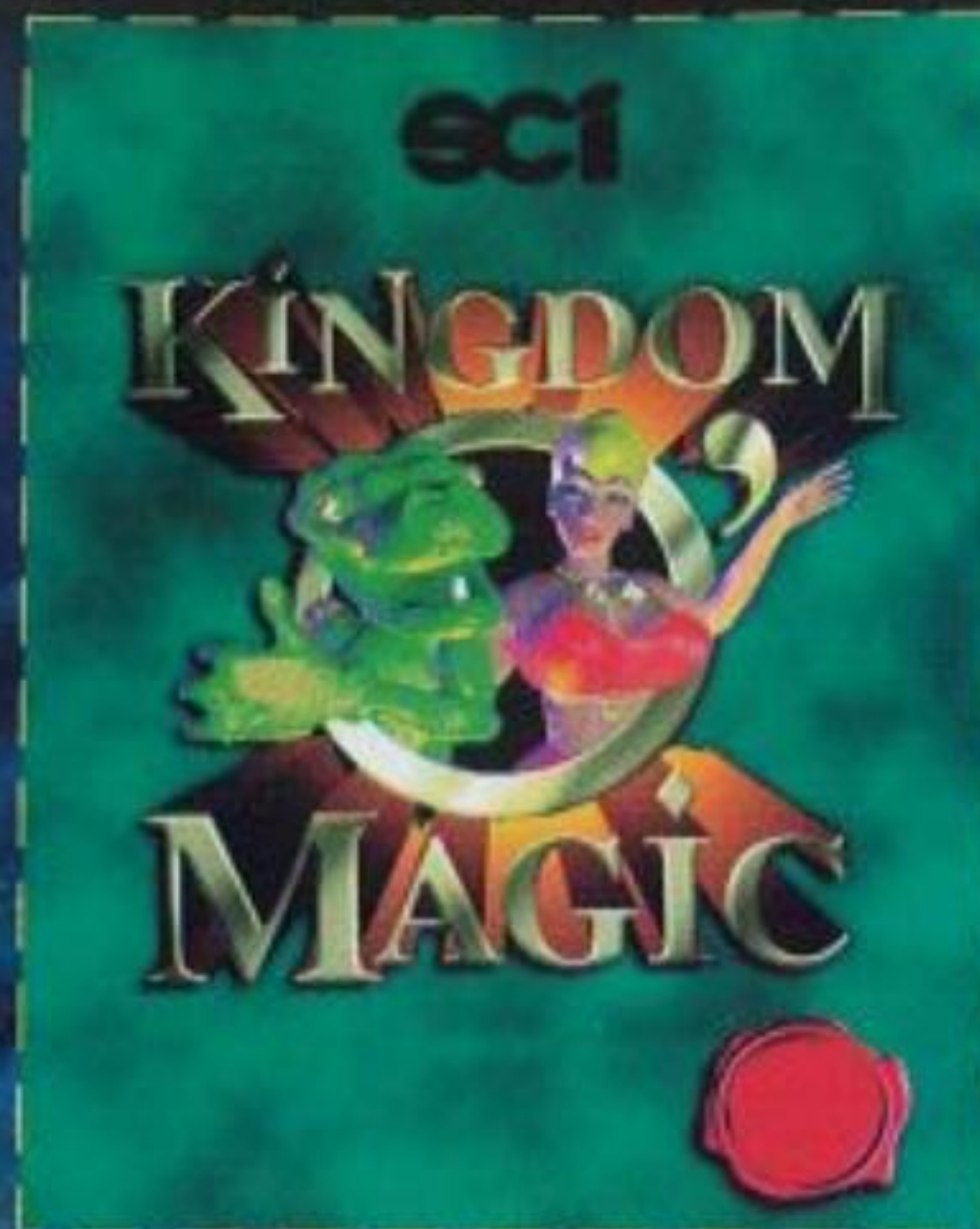
ניליון



פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

לגיליון זה
מצורף המשחק
"SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO"
על גבי CD-ROM

קונים משחקי מקגילים דיסק באחיה



דורגור נט



רוצים להשתתף במבצע?
 רכשו אחד מהמוצרים המופיעים במודעה, צרכו את החשבונית מהחנות
 (שבה קניתם את המשחק), מלאו את הטופס הרצ"ב [נא הקפידו למלא
 הפרטים במלואם], גזרו ושילחו בשיק "למוטב בלבד",
 להד ארצי מולטימדיה, יוני נתניהו צא', אור יהודה 60376
 המתנה כבר בדרך אליכם.



המוצרים שרכשתי במסגרת המבצע: Deep Space Nine Ripper Chronomaster Spycraft Panic in the Park

Kingdom of Magic Mechwarrior 2 Zork Nemesis הקומדי סטור - נקמתו של הלפלף

אנא שלחו לי את הפרט: זן תורן - יורד נמוך סיוון שביט - הכחול האפור הזה משינה - להיתראות נעורים שלום אהבה לעולם בעקבות השמש - אוסף

איפה הילד - מסעותי עם עצמי יוני רכטר - מחשבות ואפשרויות Dance Club 2 - אוסף דיויד ברוזה - אנגלית רובים ושושנים - ספגטים

שם _____ משפחה _____ טלפון _____ גיל _____

רחוב _____ בית _____ עיר _____ מיקוד _____ e-mail _____

עיתון wiz * המבצע לזמן מוגבל ו/או עד גמר המלאי



החודש האחרון של שנת הלימודים הוא אחד החודשים הזכורים ביותר בתולדותיו של תלמיד או של מי שהיה תלמיד. חודש שבמהלכו אין ממש כוח ללמוד או ללמד, חודש של חזרות ומסיבות סיום, חודש של תכנונים לחופש הגדול, של הצלצול האחרון ושל כיסא פלסטיק שתהפכו על שולחן ירוק - שולחן אשר ספג (אולי יותר מכל אחד אחר) קשקושים של שנה שלימה.

והנה מונח לפניכם הוויוז של החודש, מצויד ב-8 עמודים נוספים. והוא עשיר יותר, מגוון יותר ומחזיר קצת צבע אפילו לטור העורך. הפעם, בנוסף למדורים הרגילים ו-CD-ROM לכל קורא, תמצאו מדור לומדות טרי, מדור משחקי תפקידים מרוענן הכולל פינות חדשות ומדור סיום חדש - "משחקים באמצע הדרך".

בכל אופן, אל תפסיקו לכתוב אלינו ולהביע את דעתכם על כל נושא, לרבות הפינות החדשות. אני לא יכול להבטיח שנכסה כל מכתב או רעיון, אך נשתדל לשלב כמה שיותר במסגרות הקיימות והחדשות שיצרנו כאן.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בכובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הכובת תישלח לבתיכם:

עמיאל יובל מרמת חן, פיקס אילן מקיבוץ גל-און, שיפר אייל מגבעת נשר, קלאוזנר דן מרמת גן, בירומי ניסים מעכו, כגן אלעד מקיבוץ עמיעד, גל חן מרמת השרון, יחזקאל עומר מרמת השרון, ולד גיא מתמרת טויטו מאיר ממושב מאור.

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

ה ע נ י נ י מ

יוני 1996 ■ גיליון 62

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	PC: מצעד המשחקים
7	הפעלה והתקנה - SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
8	PC: חקירה מצולמת - THE DIG
10	PC: FANTASY GENERAL
12	PC: TOMCAT ALLEY
13	PC: ABUSE
14	PC: טיפים
16	PC: D
18	PC: THE HIVE
20	PC: CHRONICLE OF THE SWORD
22	PC: DARK SEED 2
24	PC: DESCENT 2
26	PC: ספיישל של PINBALL
28	PC: COMIX ZONE
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	PC: EARTHSIEGE 2
34	PC - לומדות
36	PC: RAYMAN
37	PC: BATMAN FOREVER
38	אינטרנט
40	PC: ZORK NEMESIS
42	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
44	משחקי תפקידים: ROLE MASTER
46	משחקי תפקידים: כתבות חוץ
47	משחקי תפקידים: טרי פראצ'ט
48	מבזקי תפקידים
49	משחקי תפקידים: נוסטלגיה
50	לוח
52	משחקים באמצע הדרך



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 פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני ומיכאל לוגסי * 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

מאת: ד"ר וויז

Pilot

חברת US Robotics, יצרנית מודמים ותיקה מהשורה הראשונה, החלה לשווק את Pilot - יומן ארגון אלקטרוני המתחבר למחשב PC לצורך עדכון הנתונים, בלחיצת כפתור אחת. מחיר המכשיר המופלא בארצות הברית הוא כ-900 ש"ח. לפרטים נוספים והדגמה: <http://www.usr.com/palm>



Pentium Overdrive

הקץ לכאב הלב לאלו שרכשו מחשב מבוסס מעבד פנטיום 75/90MHz שאינו ניתן להחלפה. חברת אינטל החלה לשווק מעבד Pentium Overdrive שפשוט מחליף את המעבד הישן. המעבד החדש, פועל במהירות של 150MHz ובדיקות שנערכו הצביעו על שיפור של 35% במהירות המחשב, שהיה במקור פנטיום 90.



צליל תלת ממדי

בעבר כבר הזכרתי את הצליל התלת ממדי - פטנט של חברת SRS Labs, המאפשר להפיק צליל תלת ממדי משני רמקולים סטריאופוניים בכיוונים שונים.



שלוש חברות הוציאו מוצרים מתחרים, אשר נועדו לאפשר לכל כרטיס קול את יכולת התלת ממדי: בצד שמאל נמצא ה-Vivid 3D Proex של חברת NuReality, שמחירו בארצות הברית הוא כ-300 ש"ח, בצד הימני העליון נמצא Imager של חברת Labtec (יצרנית רמקולים מעולה) שמחירו כ-120 ש"ח ותחתיו נמצא ה-ISP - החדש מכולם, שמחירו בגרסת כרטיס פנימי כ-270 ש"ח ובחיצוני כ-450 ש"ח.

3D Web

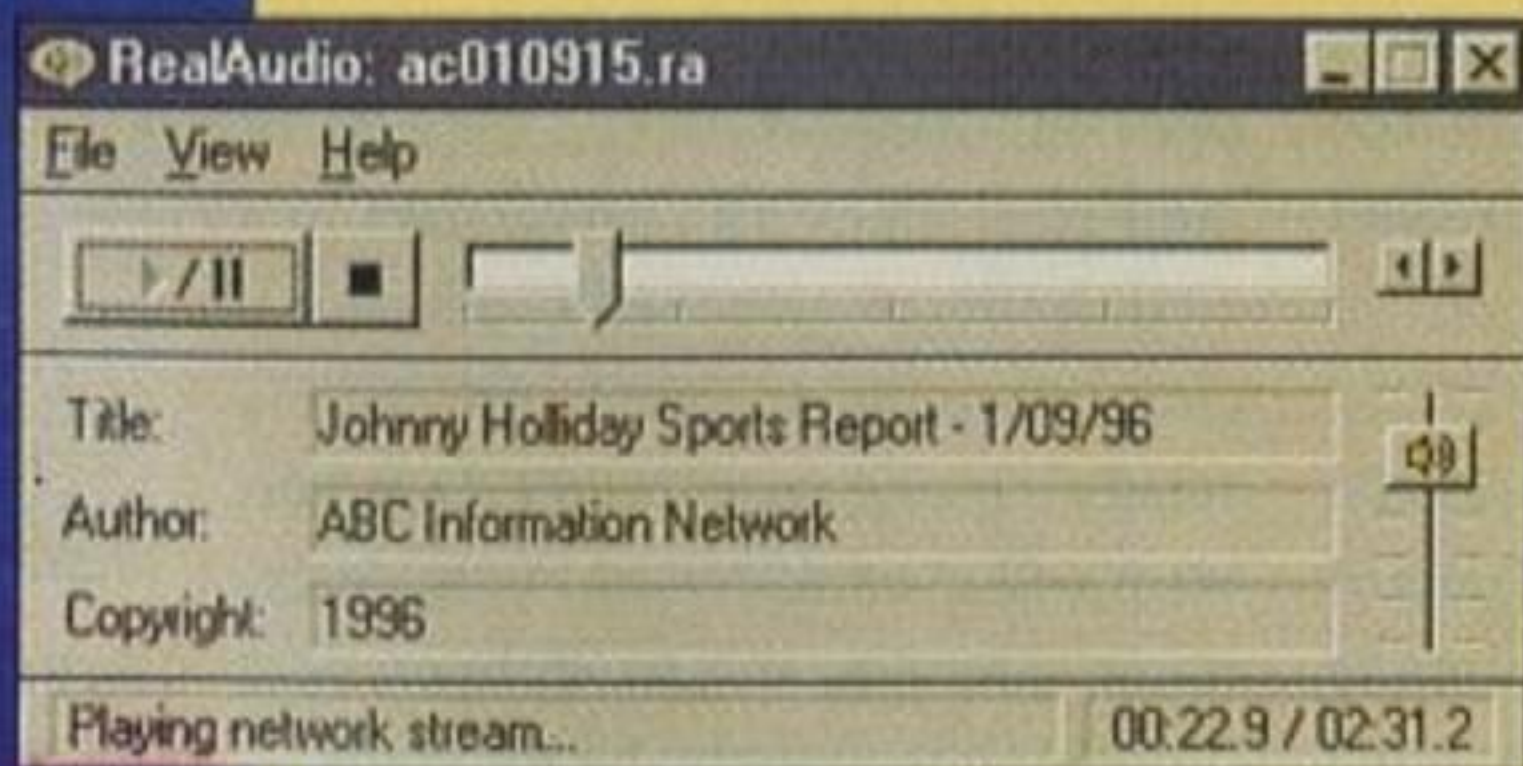
חברת Asymetrix Corp. מוכרת תוכנה המאפשרת לבצע אפקטים תלת ממדיים על תמונות שנועדו להצגה באינטרנט. התוכנה פועלת עם כל מנשקי האינטרנט הידועים



RealAudio

(Netscape, Mosaic וכו') ומחירה כ-320 ש"ח. לפרטים נוספים: <http://www.asymetrix.com>

תחנת רדיו? ג'ינגלים? אין בעיה. RealAudio הינה תוכנת אינטרנט חביבה המאפשרת לשמוע צליל איכותי בזמן אמת דרך האינטרנט



אם אינכם מסתפקים בהאזנה, תמורת כמה אלפי דולרים ניתן לרכוש תוכנה שגם מאפשרת לשדר על גבי האינטרנט. אך בינתיים, כדאי שתדעו שה-RealAudio Player דורשת מודם 28,800 ומחשב 486 לפחות.

טלפון חשמלי

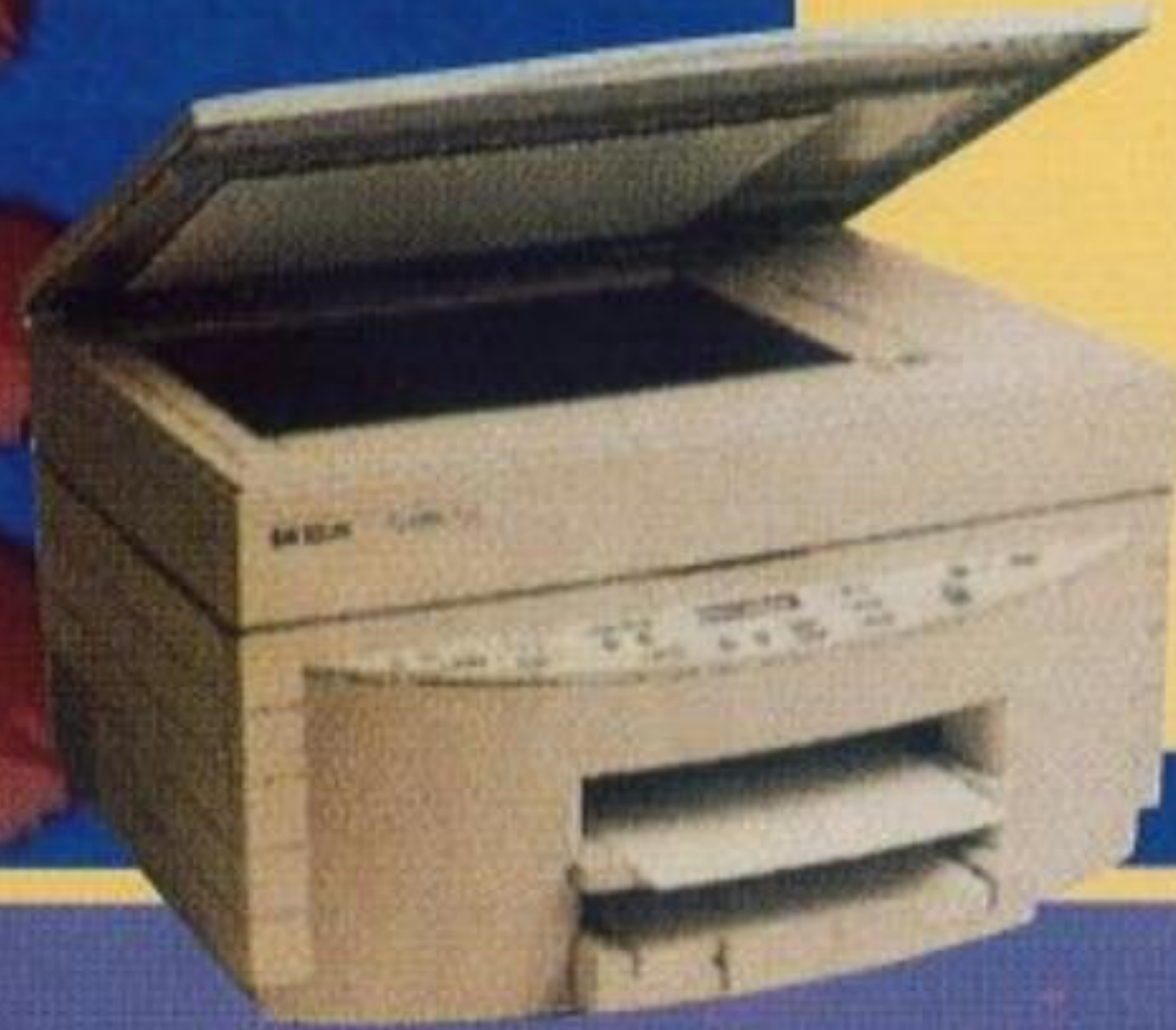
חברת RCA, מעצמה אמריקנית של ציוד אלקטרוניקה ומכשור,



HP CopyJet



חברת HP, יצרנית המדפסות המובילות בעולם, מפתיעה שוב. והפעם... מדפסת צבעונית חדשה ומדהימה המשמשת גם כמכונת צילום צבעונית על גבי נייר רגיל. המחיר לצרכן האמריקני הוא כ-7,500 ש"ח. עבור איכות כזו - המחיר שולי!

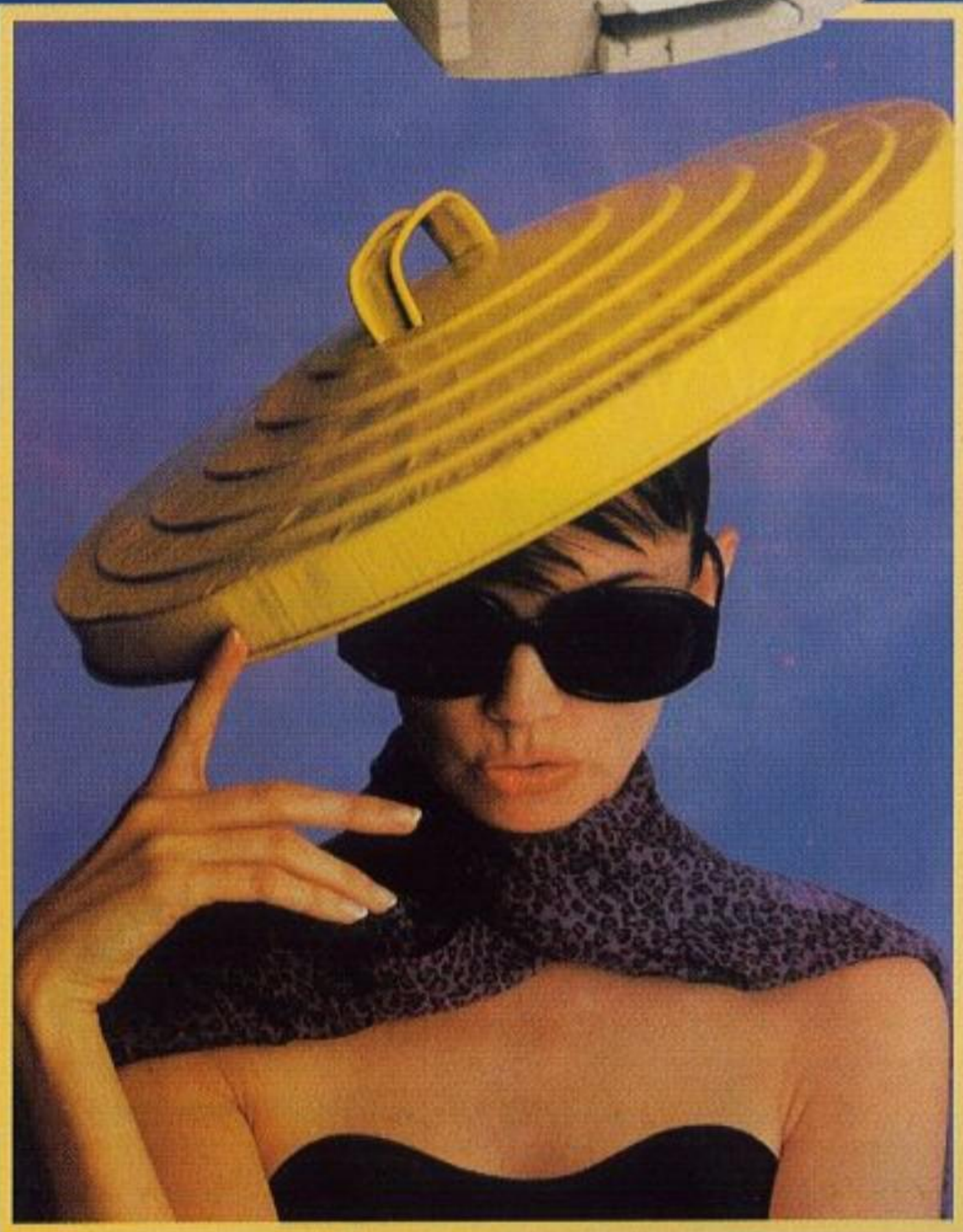
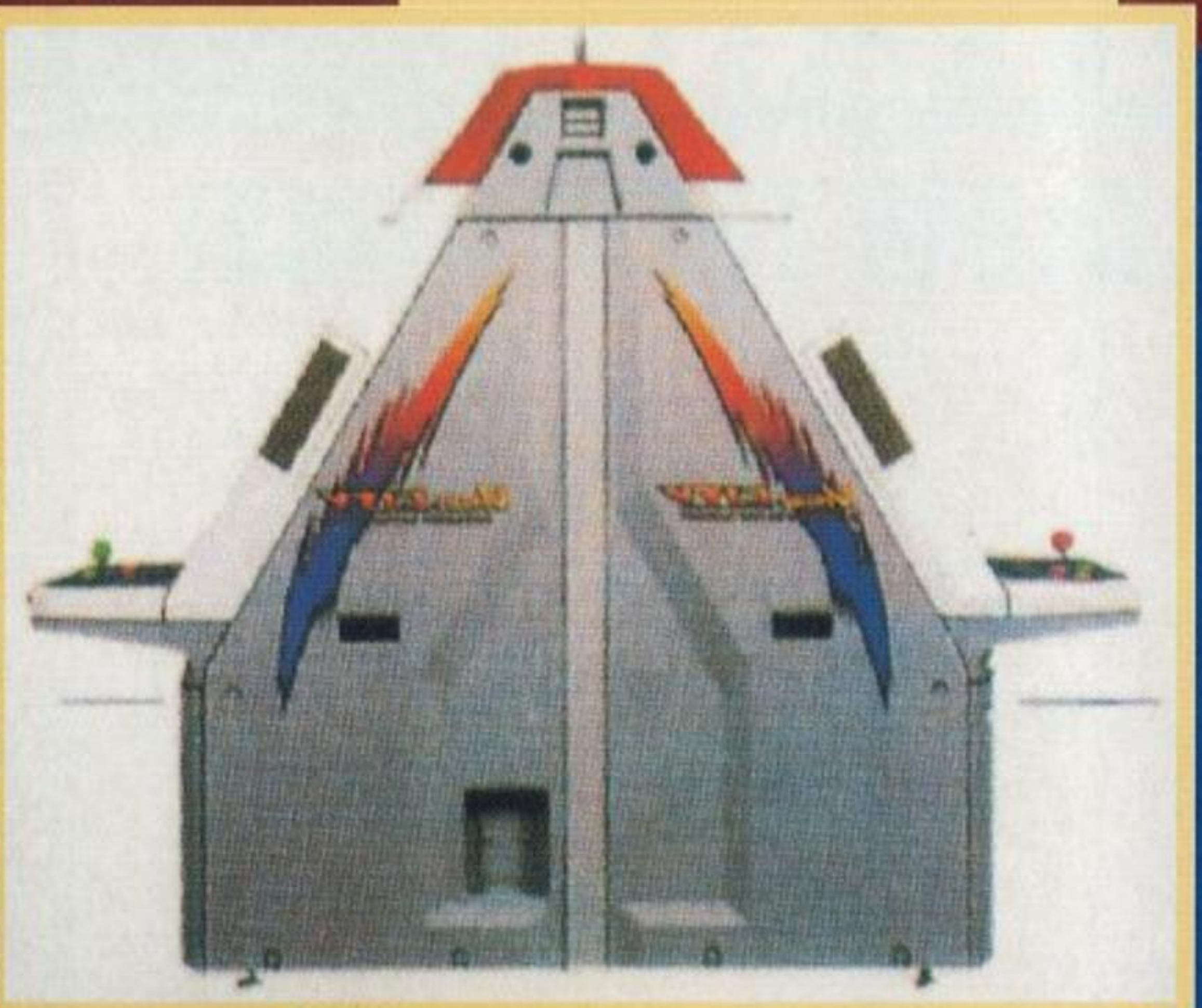


משווקת קופסה מרכזית קטנה המתחברת לשקע הטלפון, והופכת לשלוחת טלפון על ידי חיבור קופסה נוספת לכל אחד משקעי החשמל. הקופסה מותקנת ללא חוטים או אמצעים אחרים ומוגנת מפני שימוש לא חוקי של שכן בקו הטלפון שלך. מחירה של הקופסה המרכזית הוא כ-150 ש"ח ומחירה של כל יחידת שקע נוספת הוא כ-30 ש"ח בלבד. סביר ומדליק.

שניים



Fighting Vipers הינו משחק מכונה חדש שנועד לשניים. המיוחד במכונה הוא שכל אחד מהשחקנים משתמש בצג וג'ויסטיק משלו מבלי לראות את היריב, היות והעמדות ממוקמות גב אל גב. מעניין יותר ומבטל חשש אפשרי מגילו או גודלו של היריב. איך לא חשבו על זה קודם?



לעצמו HEXEN, שבמשך חודשיים ירד מהמקום ה-9 למקום ה-17 וזה כבר נראה מדאיג מבחינתו. הפעם, נרשם קאם-בק מדהים לזכות COLONIZATION שהצליח להמריא מהמקום ה-34 אל המקום ה-18.

ברגע האחרון, ולאחר נידוי מתסכל, הצליח GABRIEL KNIGHT 2 לחדור לרשימת 20 הגדולים. מאותה רשימה נדחקו (אם כי לא באכזריות) FIFA 96 למקום ה-21 ו-11th HOUR למקום ה-23.

חלק מהמשחקים עליהם דיווחנו לאחרונה, ביניהם כמה בגיליון זה, כבר הספיקו להתברג בדירוג העולמי: ZORK NEMESIS במקום ה-59, RIPPER מנסה לצבור תאוצה מהמקום ה-82, WARHAMMER במקום ה-89, SPYCRAFT במקום ה-98 ו-2 EARTHSIEGE כמעט וסוגר את 100 הגדולים במקום ה-99.

הכתובת לדירוג:

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

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



האנושות כובשת

מכל משחק אחר בפסגה. אם לא חילופי המקומות במרומי המצעד, את החדשה הגדולה היה בוודאי מספק משחק חדש נוסף - DESCENT 2, אשר מזנק 10 שלבים אחרי 4 שבועות. HEROES OF MIGHT & MAGIC ממשיך להתאושש ולהתייצב ב-20 הגדולים, מאז נדחק החוצה במצעד ה-7 שפרסמנו. מגמת המשך להידרדרות מדאיגה, נרשמה לשניים מוותיקי המצעד - DESCENT 2 ו-DOOM 2. לעומת זאת, צניחה של ממש רשם

ימים יפים יודעת סדרת CIVILIZATION במצעד וכבר שלושה פרקים ממנה הספיקו לבקר במקום ה-1. המצעד ה-9 גאה להציג את המלך החדש של הדירוג העולמי, CIVILIZATION 2, מבית MICROPROSE. כצפוי, פרץ CIVILIZATIONS 2, היישר לעשרת הגדולים, אך מי היה מאמין שיעקוף את WING COMMANDER 4, ידלג על שלושת הגדולים, ובסופו של דבר ידיח את COMMAND & CONQUER ששהה ברציפות יותר

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	8	(7)	1
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	29	(1)	2
BLIZZARD	WARCRAFT 2	20	(2)	3
ORIGIN	WING COMMANDER	10	(5)	4
INTERPLAY	DESCENT 2	7	(15)	5
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	17	(4)	6
VIRGIN	DOOM 2	79	(3)	7
INTERPLAY	DESCENT	68	(6)	8
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	37	(8)	9
MICROPROSE	CIVILIZATION	172	(9)	10
VIRGIN	DARK FORCES	60	(12)	11
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	79	(13)	12
MICROPROSE	MASTER OF ORION	132	(10)	13
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	28	(17)	14
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	28	(14)	15
ORIGIN	WING COMMANDER 3	70	(18)	16
RAVEN	HEXEN	22	(11)	17
MICROPROSE	COLONIZATION	80	(34)	18
MICROPROSE	U.F.O	108	(16)	19
SIERRA	GABRIEL KNIGHT 2	13	(24)	20

הוראות הפעלה

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

DIFFICULTY

בוחר בין 8 דרגות קושי.

TIME LIMIT

מפעיל או מבטל הגבלת זמן לכל סיבוב (ON/OFF).

BACKGROUND ANIMATION

מפעיל או מבטל אנימציה ברקע (ON/OFF).

PARALLAX

מפעיל או מבטל זרימת תנועה בשיטת PARALLAX (ON/OFF) ומיועד למחשבים האיטיים יותר.

FRAME LOCK

מפעיל או מבטל את הרחבת הזירה על המסך במחשבים איטיים יותר.

MUSIC SPEEDUP

מפעיל או מבטל את המוסיקה שמופיעה לפני ההפסד (ON/OFF).

SOUND FX VOLUME

מגביר או מנמיך את עוצמת האפקטים הקוליים והדיבור.

MUSIC VOLUME

מגביר או מנמיך את עוצמת המוסיקה.

MUSIC TEST

מאפשר הקשבה למוסיקה שנבחרה.

SFX TEST

מאפשר הקשבה לצליל שנבחר.

AUTO SETUP

בוחר את האפשרויות הטובות ביותר למחשב שלך באופן אוטומטי.

שחקן 1	שחקן 2
שמאלה: A	שמאלה: L
ימינה: D	ימינה: '
למעלה: W	למעלה: P
למטה: S	למטה: ;

טיפים לקרב

הגנה

רק על ידי תנועה לאחור (ללא שום התקפה) ניתן לחסום את כל ההתקפות נגדך. חסימת מהלכים מיוחדים מורידה את הנזק ב-75%.

הטלות

על ידי עמידה קרובה ליריב ולחיצה על קדימה + אגרוף, ניתן להטיל או ללפות את היריב.

נחיתה רכה

אם תבצע את מהלך ההטלה לאחר שהוטלת, תוכל לנחות על הארץ ללא כל נזק.

התאוששות

אם הסתחררת מהמכות של היריב, נוע במהירות וברציפות קדימה ואחורה כדי להתאושש מההתקפה.

אפשרויות

PLAYER ONE CONTROL

בוחר את השליטה לשחקן 1 (מקלדת, ג'ויסטיק וכו').

PLAYER TWO CONTROL

בוחר את השליטה לשחקן 2 (מקלדת, ג'ויסטיק וכו').

התקנת המשחק

- הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים, על ידי הקשת D (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך).
- הקש INSTALL ולחץ Enter.
- עקוב אחר ההוראות המופיעות על גבי המסך.

הפעלת המשחק

לאחר התקנת המשחק במחשב הקש:
CD GAMETEK\SSF2T
ואחר כך: SSF2T

חשוב:

כדי להאיץ את מהירות המשחק במחשב שלך, יש לפנות מקום במערכת לזיכרון וירטואלי (swapfile). גודל המקום נקבע אוטומטית על פי כמות ה-RAM שיש במחשב שלך.

במחשב בעל 4MB RAM דרוש זיכרון וירטואלי של 12MB.

במחשב בעל 8MB RAM דרוש זיכרון וירטואלי של 8MB.

במחשב בעל 16MB RAM אין צורך בזיכרון וירטואלי.

פקודות מקלדת

מהלכים מיוחדים מתבצעים על פי הצורה שהם מתוארים לג'ויסטיק. לדוגמה:

מהלך בג'ויסטיק: למעלה למטה-קדימה אגרוף כלשהו

מהלך במקלדת: למעלה = W למטה = S+D או T או Y או U

צא מהמשחק: ALT-X.

הקפא: מקש PAUSE.

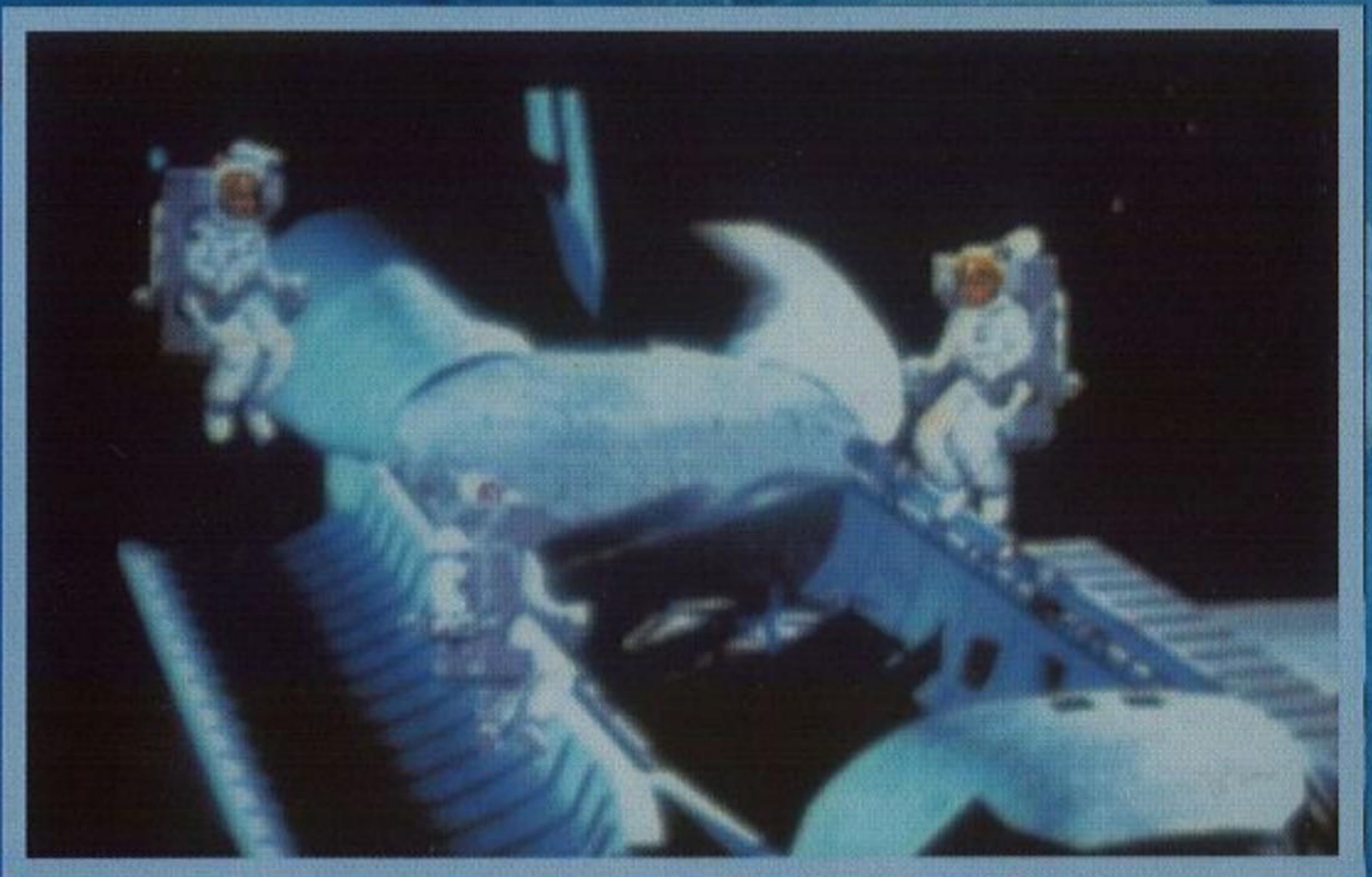
חזור מהקפאה: כל מקש אחרי שנלחץ ה-PAUSE.

אגרוף	בעיטה	אגרוף	בעיטה
חלש או הצלפה: T	חלשה: G	חלש או הצלפה: INSERT	חלשה: DELETE
בינוני/חזק: Y	בינונית: H	בינוני/חזק: HOME	בינונית: END
קשה/קטלני: U	חזקה: J	קשה/קטלני: PAGE UP	חזקה: PAGE DOWN

THE DIG

הציילו את המציל

"לשחק משחק ולהרגיש כמו בסרט" – זו המתנה שהכינו לנו סטיבן שפילברג הגדול וצוות המתכנתים של LUCASARTS. אסטרואיד ענק שעתיד לנחות על כדור הארץ מהווה סכנה קיומית לאנושות, וקבוצה של אסטרונאוטים יוצאת על מעבורת חלל במטרה לעצור את האסטרואיד, להרחיק אותו ולהציל את כוכבינו.



5 גבישים בוערים – יש חשמל.



3 כאן ניתן למצוא רמזים רבים.



1 מסיבת העיתונאים שלפני היציאה.



6 יש פה חיות ים.



4 כדור הרכבת – סנאי ליום אחד.



2 שתי פצצות קטנות ו"אטילה" יוצא במסלול הנכון.



חקירה מצולמת



15

מגי הקריבה את עצמה.



11

סילון של מים יציל את הבחורה.



7

ליקוי ירח פותח שער.



16

השער חזר.



12

ברוטליות דרושה לשחרור הילד.



8

ספרייה של חייזרים.



17

חייזרים בנו בשבילך חללית, ובינתיים החברים חזרו.



13

נסה לדבר עם היוצר.



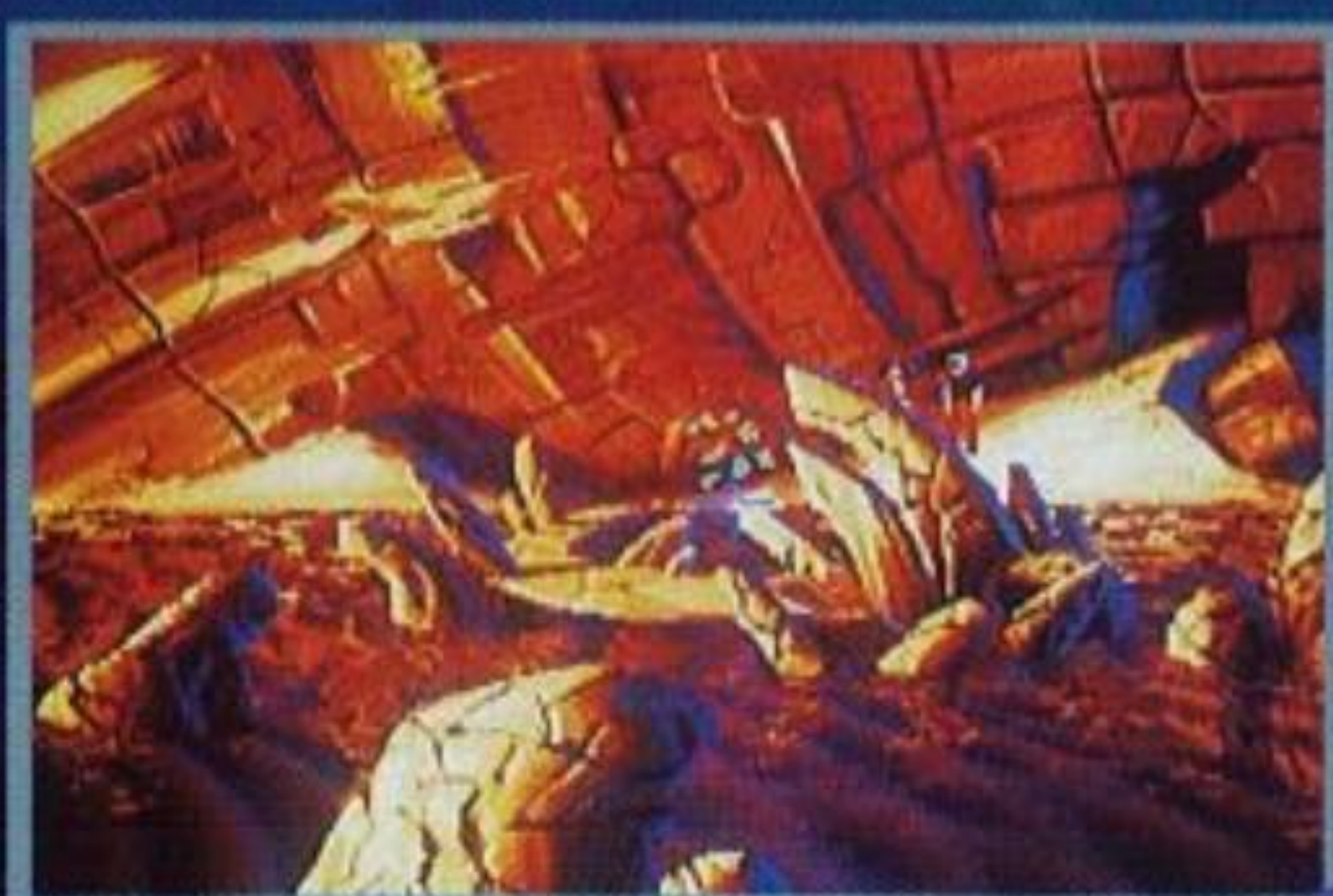
9

האוצר של ברינק המשוגע.



18

וגם זקן קטן...



14

האי שנעלם בממד אחר.



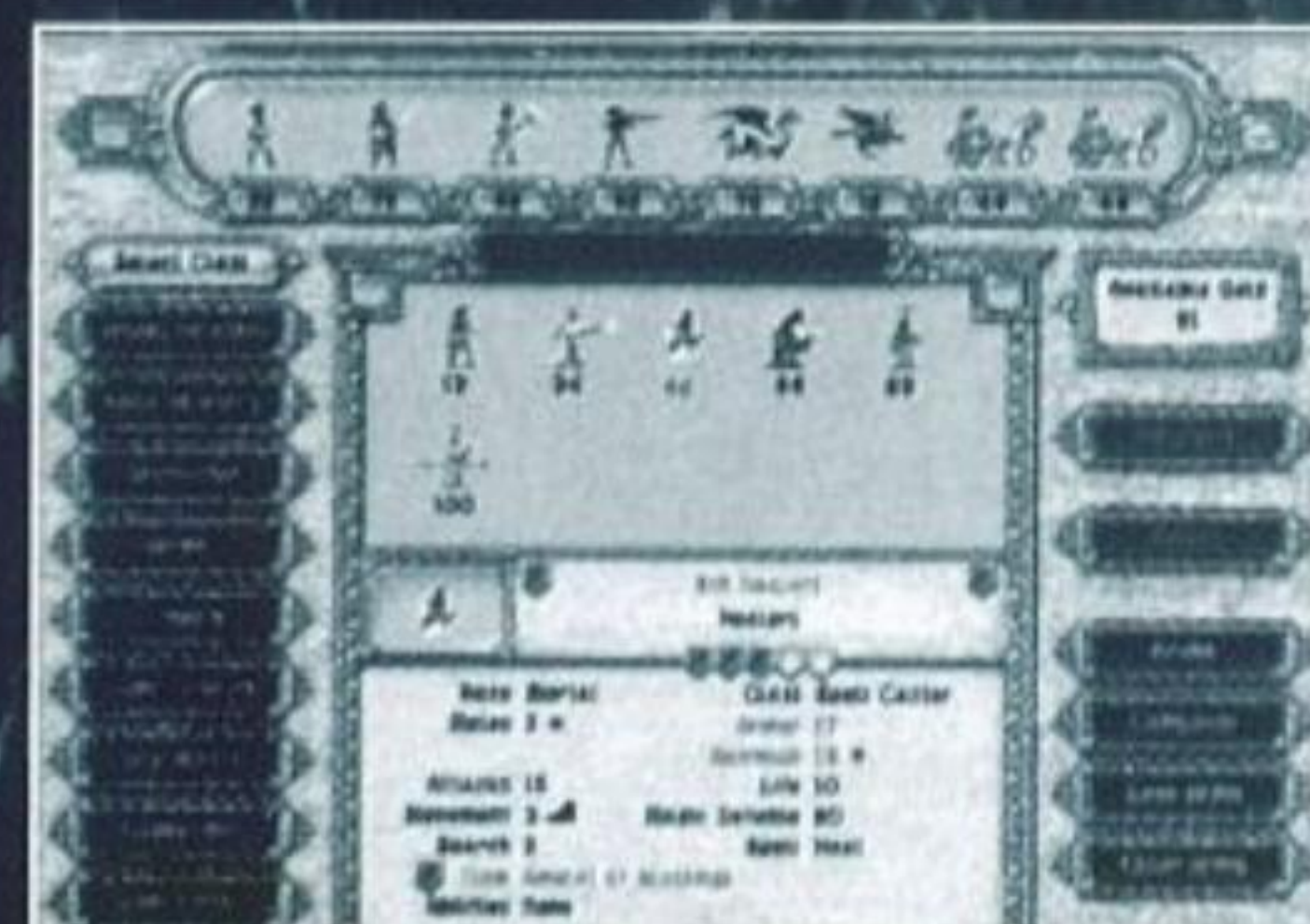
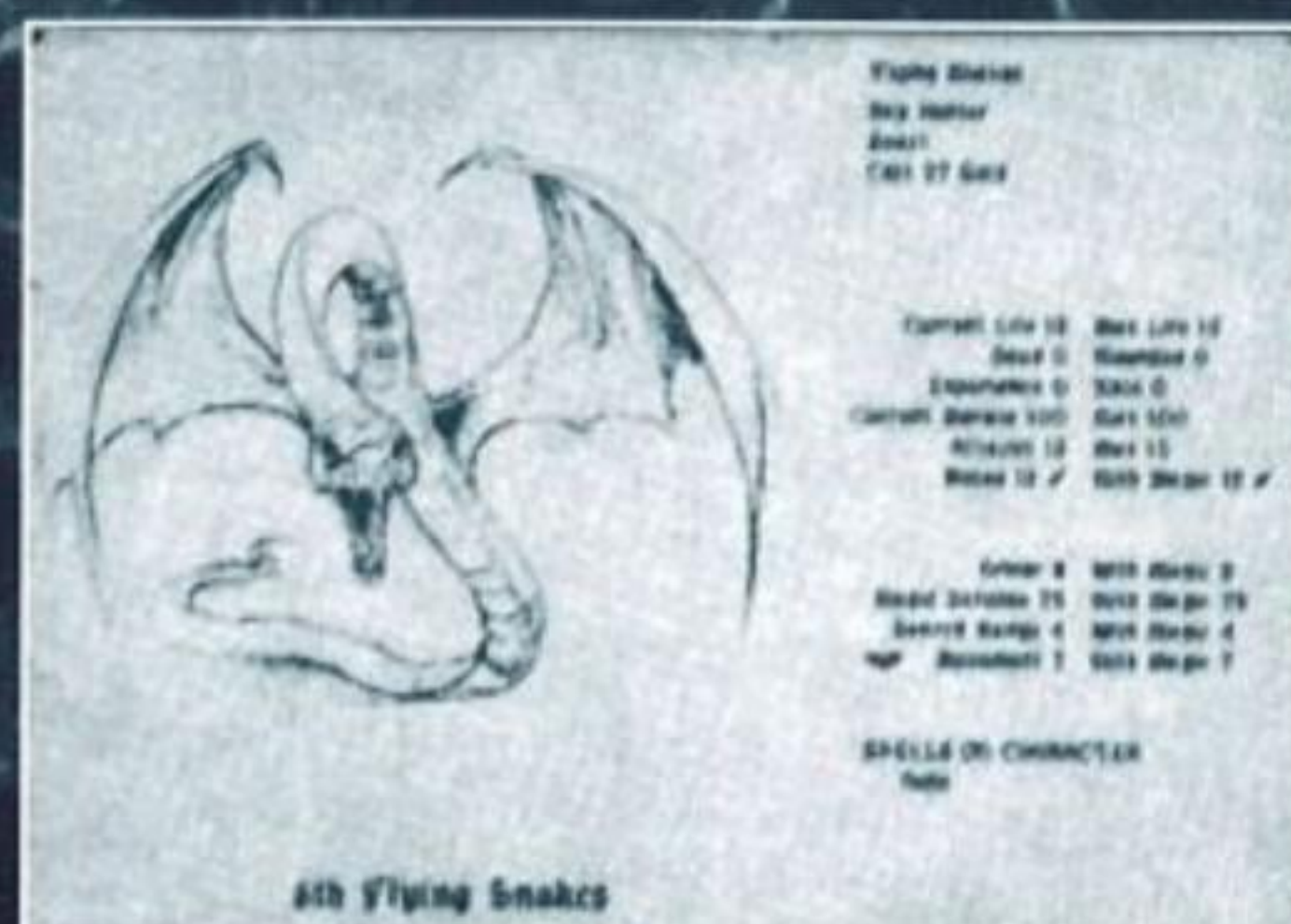
10

מלכודת נחמדה.

FANTASY GENERAL



עלייתו ונפילתו של הגנרל השלישי



כסף, אותו תרוויה בסיום כל מערכת קרב. כל קטגוריה במשחק מכילה בתחילה רק סוג אחד של חיילים, אך אם תשקיע מכסף בחקר קטגוריה מסוימת, תינתן לך האפשרות להשביח אותה.

בקטגוריית הרגלים לדוגמה, ה"בהיונים" יהפכו ל"סייפים", ל"אנשי-רומח" ואף ל"סמוראים". השבחה כזו ניתנת לבצע בכל קטגוריה, וכך למעשה כל שחקן מפתח צבא ייחודי לו (בעוד אחד יתמקד בקוסמים וקשתים, שחקן אחר יתמקד בפרשים וכלי מצור).

פיתוח נוסף מתאפשר בזכות היכולת לפתח טור חיילים וכלים מכניים (פרש ברונזה, תותח ירי או צנחן), שמכניסים קצת מדע בדיוני לפנטזיה. טור נוסף, ה-BEASTS, יאפשר לך לפתח מפלצות בכל קטגוריה, החל מ-GIANT ANTS עד ל-LIZARD MEN.

המגוון הנרחב הזה, למעשה, מעלה את רמות האתגר וההפאה מעבר למה שהכרנו במשחקי אסטרטגיה, המאפשרים קרבות בצבא סטנדרטי ואחיד.

הקרב עצמו נערך על מפה של משבצות משושים. כל חייל/יחידה מסוגל לצעוד כמות מסוימת של משבצות בכל תור, בהתאם לכוחו ולסוג השטח בו הוא צועד.

חיילים שונים מתקיפים בצורות שונות (קשת יורה, סמוראי נלחם בנשק, דרקון נלחם במו "ידיו" וכו'), הזכות בפקטורים המשוקללים על ידי המחשב. בנוסף, מספק המשחק הפתעות ובונוסים (עוד כסף, חפץ קסום וכו'), הנמצאים בנקודות ספציפיות המוצפנות על גבי מפת המשחק.

השיווק את שם המוצר ל-ALLIED GENERAL, בו שיחקת את בעלות הברית התוקפות את צבא הרייך.

ועתה למשהו שונה לגמרי

המשחק השלישי בסדרה, FANTASY GENERAL, בורח לחלוטין מהמחויבות ההיסטורית ושם אותנו על כוכב אחר. העולם בקרא AER והוא עולם פנטזיה, בו מפלצות וקסמים הם פריטים שכיחים. ב-AER שולט ה-SHADOWLORD, עריץ, מצביא ומכשף הרודה בתושבים, והמטרה המרכזית היא שחרור העולם מכוחות הרשע, באמצעות מלחמה בחמש יבשות.

פרש ג'4' לצריח ב'3'

לפני הקמת הצבא, אתה בוחר אחד מתוך ארבעה גיבורים כמנהיג. הגיבור איננו משתתף בקרבות עצמם, אך בחירתו משפיעה באופן ניכר על מהלך ה-CAMPAIGN, שכן לכל דמות יש רקע אחר ולכן התמחותה שונה. אם למשל תבחר ב-MARCAS LORD - שכיר חרב ומצביא דגול, תיהנה מהיתרונות של כוחות רגליים, רכבים חזקים ויכולת לגייס מתנדבים רבים. לעומת זאת, אם תשחק את ARCHMAGE KRELL, יתאפשרו לך כישופים וקסמים, כמו גם יכולות לפתח במהירות מכשפים ומפלצות קסומות.

הרכבת הצבא שלך חשובה כמעט כמו הקרבות עצמם. הצבא מחולק לקטגוריות תפקודיות, ביניהן: רגלים, רגלים-קלים, פרשים, קוסמים, קשתים, מעופפים וכו'. כל יחידה בכל אחת מן הקטגוריות עולה

מאת: דוד זילברשטיין

אחרי PANZER GENERAL ו-ALLIED GENERAL מגיע אלינו הגנרל השלישי - FANTASY GENERAL משחק מלחמה אסטרטגי עם קריצה של פנטזיה וחתומה אישית של כל שחקן.

מלחמת הגנרלים

חברת SSI, הזכורה לטובה לזקנים שבינינו ממשחקי התפקידים EYE OF THE POOL OF RADIANCE ו-BEHOLDER ו-RAVENLOFT, הפיקה גם סדרת משחקי WARGAME.

הראשון בסדרה היה PANZER GENERAL, משחק אסטרטגיה המדמה את תקופת מלחמת העולם השנייה, ומאפשר לך לשחק את כל מהלך המלחמה מהצד של צבא גרמניה. בעקבות זאת, קמה תרעומת גדולה בעולם על כך שהמשחק יוצה הזהות עם הצבא הנאצי.

בין אם הטענות היו חסרות שחר ובין אם לאו, הן עוררו הדי ציבורי. וכך, בעוד SSI היו בעיצומה של הפקת PANZER GENERAL 2, שינו אנשי

לא לה שרק רוצים לטעום מהמשחק או עבור אלה שאין להם מספיק זמן בשביל לשחק את כל ה-CAMPAIGN, ישנה אפשרות של קרב בודד, נגד המחשב או נגד יריב אנושי, המכילה מערכת קרב יחידה אשר לא מאפשרת שימוש באלמנטים רבים מהמשחק.



WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה! משחקי מחשב על גבי CD-ROM חינם לכל מנוי!!! חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות),

וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל: **1.** משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.

2. כרטיס חבר במועדון וויז שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.

3. בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.



רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

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

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

WIZ

לכבוד

אני מנוי חדש/ה אני מחדש/ת

מס' מנוי _____

שם משפחה _____ שם פרטי _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____

עיר _____ מיקוד _____

טלפון _____

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____

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

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

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____

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

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



TOMCAT ALLEY

למשלם בוויידאו

מאת: בן כספי

מדמה הטיסה הראשון של חברת SEGA עבור PC מנסה להעביר יותר מחוויה טכנית של טיסת-קרב. הוא דורש מעבד פנטיום כמינימום להפעלת המשחק, אך שחקני סימולטורים ותיקים גורסים כי אין לסווג את המשחק כמדמה טיסה, אלא כמשחק פעולה ראוותני המושתת בעיקרו על טכנולוגיית TRUVIDEO.

מושבעי סימולטורים ותיקים הם אותם אנשים שבנוסף למחשב האישי ומדף עמוס במדמי טיסה מכל הסוגים, מחזיקים ג'ויסטיק זהה בצורתו ובתכליתו למוט היגוי של F-16, כמו גם דוושות המתחברות אל המחשב ושולטות בתנועת ההגאים שבכנפיים האחוריות של המטוס. אותם פריקים של מדמי טיסה יכולים להיות עם קשה-עורף וצר אופקים, בעיקר כשהעניין נוגע לסימולטור חדש שלא ממש בנוי בצורה הקלאסית של מדמה טיסה. "זה שיש בו מטוס, שמיים ואויבים עדיין לא הופך משחק למדמה טיסה, לא במובן הקלאסי לפחות", אומר לי רועי מ"מבוכים" בדיזנגוף סנטר, "ראיתי מכורים למדמי טיסה בוחרים מוצר ישן יותר ואיכותי פחות, רק בגלל שהשני לא ענה על ההגדרות שלהם לסימולטור". "אם כך, אני צריך לכתוב על TOMCAT ALLEY כעל משחק פעולה ולא כעל סימולטור", חזרתי לנושא. הוא חשב רגע ואמר "SEGA היא חברה ללא ניסיון במדמי טיסה 'כבדים', כמו FLIGHT UNLIMITED או TFX, אך עם זאת המשחק אינו ממש משחק פעולה. הוא מעביר את חוויית הטיסה לא במובן המוכר



של הפעלה טכנית פרטנית של המטוס, אלא בעזרת קטעי אקשן חיים בוויידאו. "אז הוא בעצם הברווזון המכוער של FLIGHT SIMULATORS... גרסתי אני. "מכוער?" ענה רועי שכנראה לא ירד לסוף דעתי בעניין המטאפורה הזו, "מבחינה גרפית הוא הסימולטור הטוב ביותר כיום. כל כולו בוויידאו - המטוסים, הטילים והפיצוצים, כולם ריאליסטיים וב..."

"TRUVIDEO, אני יודע. ובין דרישות המינימום שלו, מופיע גם מעבר פנטיום". הפרעתי. "אתה לא חושב שזו דרישה מוגזמת מדי עבור משחק שקצת נופל בין הכיסאות?"

"TOMCAT הוא לא המשחק הראשון שדורש פנטיום", השיב רועי, "ואני ממש לא מסכים עם הטענה שהוא נופל בין הכיסאות. ישנו ציבור שחקנים גדול מאוד שנרתע מסימולטורים, משום שצריך ללמוד אותם במשך זמן רב. עבור אותו ציבור, TOMCAT ALLEY קולע למטרה ומאפשר ליהנות מהריאליסטיות של הטיסה, בלי הצד המתיש יותר שבלמידה ובתרגול".

"תראה", אמרתי, "נדמה לי שבסך הכל

המשחק תפור סביב קטעי הוויידאו. "למה אתה מתכוון?" שאל רועי.

"כשאתה משחק במשחק, אין אפשרות להטיס את המטוס, אלא רק לבחור מטרות, ליירט ולהתחמק מיריות אויב". הסברתי לו. "בשלב היירוט, יש לך בערך 3 שניות להתביית עם סמן מלבני על מטוס האויב ולירות, ובשלב ההתחמקות אתה בסך הכל צריך ללחוץ על סמן ה-DROP FLARES/CHAFF כדי להינצל. בעצם, כל המשחק בנוי מעריכת פרקים שונה, כשרק קטעי הוויידאו בין המשימות מצביעים על איזוהו שוני ביניהן."

"אין ספק שהעובדה שאתה לא שולט בתנועת המטוס היא חיסרון עצום במשחק". הוא השיב, "לגבי הטענות האחרות שהעלית, אני יכול להזכיר לך שכל משחק פעולה או סימולציה מורכב מקטעים זהים החוזרים על עצמם בסדר שונה. בדרך כלל הם מצוירים, אך כשהם מצולמים בוויידאו, חזרה על אותו קטע בולטת יותר לעין. לטעמי, זהו מחיר נמוך עבור משחק שמתנהל כולו ברזולוציה גבוהה."

"והעלילה?" ניסיתי בכל זאת.

"אין שום בעיה בעלילה. זה לא משחק הרפתקה ואם תשווה בין קטעי הקישור וההקדמות למשימות, תראה שהן יותר פרטניות, מושקעות וריאליסטיות מאלו שבמדמי טיסה אחרים."

לסיכום, TOMCAT ALLEY הוא מדמה טיסה פשטני מדי, וחסרים בו אלמנטים בסיסיים (כמו שליטה במוט ההיגוי). כמשחק אקשן, חסרים בו תחכום ורבגוניות במשימות עצמן. עם זאת, הוא קל להפעלה, קליט והוא מסב הנאה רבה, שלא צריך להזיע בשבילה יותר מדי.



ABUSE

זו ההתעללות?

מאת: עמית חסון-אלוני

בחודש מרץ השנה הוציאה חברת ELECTRONIC ARTS את המשחק ABUSE. עד לפני מספר חודשים ניתן היה להשיג אותו בגרסאות SHAREWARE שונות, ולאחרונה הגיע אלינו בגרסתו המלאה, אם כי באיחור מה.

על פניו המשחק פשוט לכאורה, מיושם על פלטפורמה פשוטה ומיושנת מעט, אולם הוא מכיל מספר אלמנטים ההופכים אותו לחביב במיוחד. הדבר הראשון שתשים לב אליו ברגע שתפעיל את המשחק הינו החושך, לא סתם חושך, אלא חושך מוחלט. אם DOOM היה חשוך, ABUSE יכניס אותך לאווירת עלטה יוצאת דופן, שהיא מעין כתב חידה הפותח את המשחק. ולאחר שיטוט



בתפריטי המשחק תמצא את הפתרון לבעיה.

עלילת המשחק בנויה על ניסיון של נמלים מזון כלשהו להשתלט על העולם, ובמלים אחרות, השורה התחתונה היא שיש לירות בכל דבר שאתה רואה (ותראה לא מעט).

מערכת ההפעלה של דמות השחקן דורשת זריזות ידיים ומיומנות לא מעטה. כפתורי החצים, בהם תשתמש ביד שמאל, מזיזים את הדמות בעוד שביד ימין, תכוון את הירי בעזרת העכבר. יש להתרגל לשיטה זו, אולם היא עובדת לא רע. הבעיה היחידה מתעוררת כאשר יש צורך להחליף נשקים, את זאת אתה מבצע בעזרת הזזת הסמן מחוץ למסך המשחק, ולחיצה על הסמל המתאים בכפתור הימני של העכבר - זה לא קל, בייחוד כאשר רודף אחריו עדר של נמלים חמושות במשגר טילים. הוצאת המשחק לשוק

דווקא עכשיו מעלה שאלה נוקבת: "מדוע מוציאים לשוק משחק בשני ממדים, דווקא כאשר מתחזקת המגמה של כל המשחקים מסוג זה לעבור ל-3D (שלושה ממדים) לכך אין תשובה מפורשת, אולם אין הרבה משחקים בשטח שינצחו את ABUSE בתחום הכיף - ההנאה הצרופה שבחיסול והשמדת האויבים ללא רחם,

בשימוש ב"רובים הגדולים" ובשימוש בגרפיקה הדו ממדית שתורמת, בדרכה שלה, לחיזוק ההנאה שבפשטות הלחימה. בנוסף לכך, האפקטים הקוליים מטילים אימה ומתאימים מאוד לאווירה הכללית של המשחק. רמת הקושי קלאסית ואי אפשר לקבוע אם הוא קל או קשה מדי. אולם, בסופו של דבר, אין בחושך ובאגרסיביות כדי לפצות על חוסר הגרפיקה התלת ממדית שהורגלנו אליה בזמן האחרון.

ב-ABUSE ישנו עורך מסכים פנימי שבעזרתו ניתן יהיה ליצור רמות ומסכים חדשים. כדי להשתמש בו יש צורך לדעת מעט LISP (ה-LISP, שמשמעותה Processing List, היא שפת תכנות בשיטת linked list, שכדי לתכנת בה זקוקים לחשיבה מופשטת והיא מיועדת בעיקר ליישומי אינטליגנציה מלאכותית). למרות ששפה זו אינה ידועה או מוכרת לרוב המשתמשים, ניתן למצוא לא מעט מסכים המשתמשים בה באינטרנט.

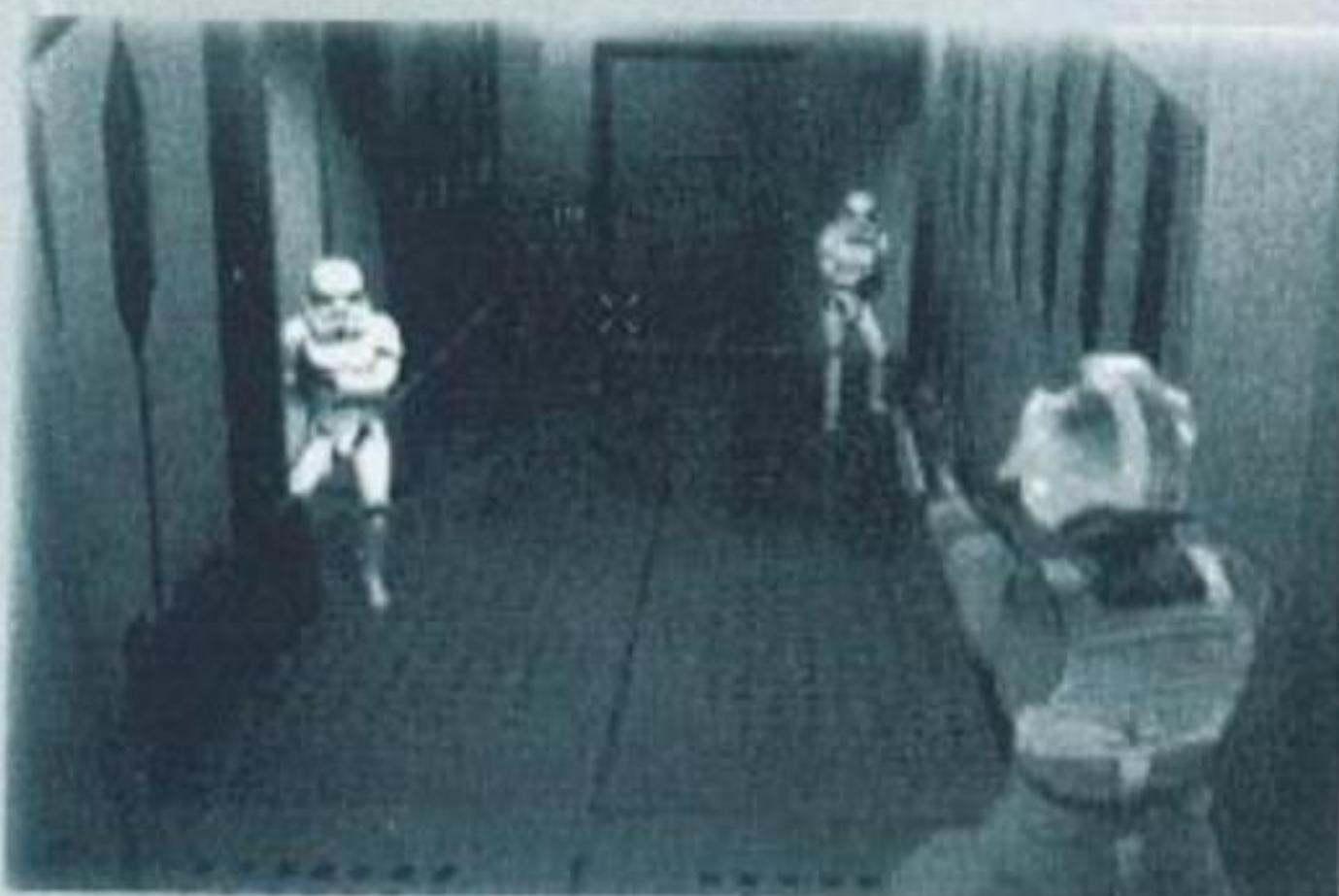
קשה להאמין ש-ABUSE יתפוס כמו DOOM בזמנו, יחד עם זאת, אהבתי אותו על אף מערכת השליטה המוזרה שלו. מעבר לכך, ניתן לראות באינטרנט, ששחקנים נוספים אהבו את המשחק, היות והם שלחו מסכים שיצרו.

דרישות המינימום להפעלת המשחק הן מחשב 486-DX2 עם 8MB זיכרון ו-CD-ROM במהירות כפולה, והמשחק תומך בכל כרטיסי הקול הנפוצים בשוק בכל רזולוציה עד 768X1024.



REBEL ASSAULT 2

★ למרות שאין לעורכי המדור הזה דרך להפוך אותך לצלף טוב יותר ב-REBEL ASSAULT 2, החלטנו לספק את הקוד שיעביר אתכם דרך השלב הראשון ללא פגע.



★ כשאתם מקבלים את ההודעה: ENTER PASSWORD, הקישו ANOAT וכך תשמידו את משמיד הכוכבים.

FATAL RACING

על מנת להפעיל את הקודים הבאים תצטרכו קודם כל לשנות שמות בתפריט ה-CONFIGURATION. הקלידו את הקודים הבאים על מנת להעביר את המכוניות למצב ה-CHEAT.

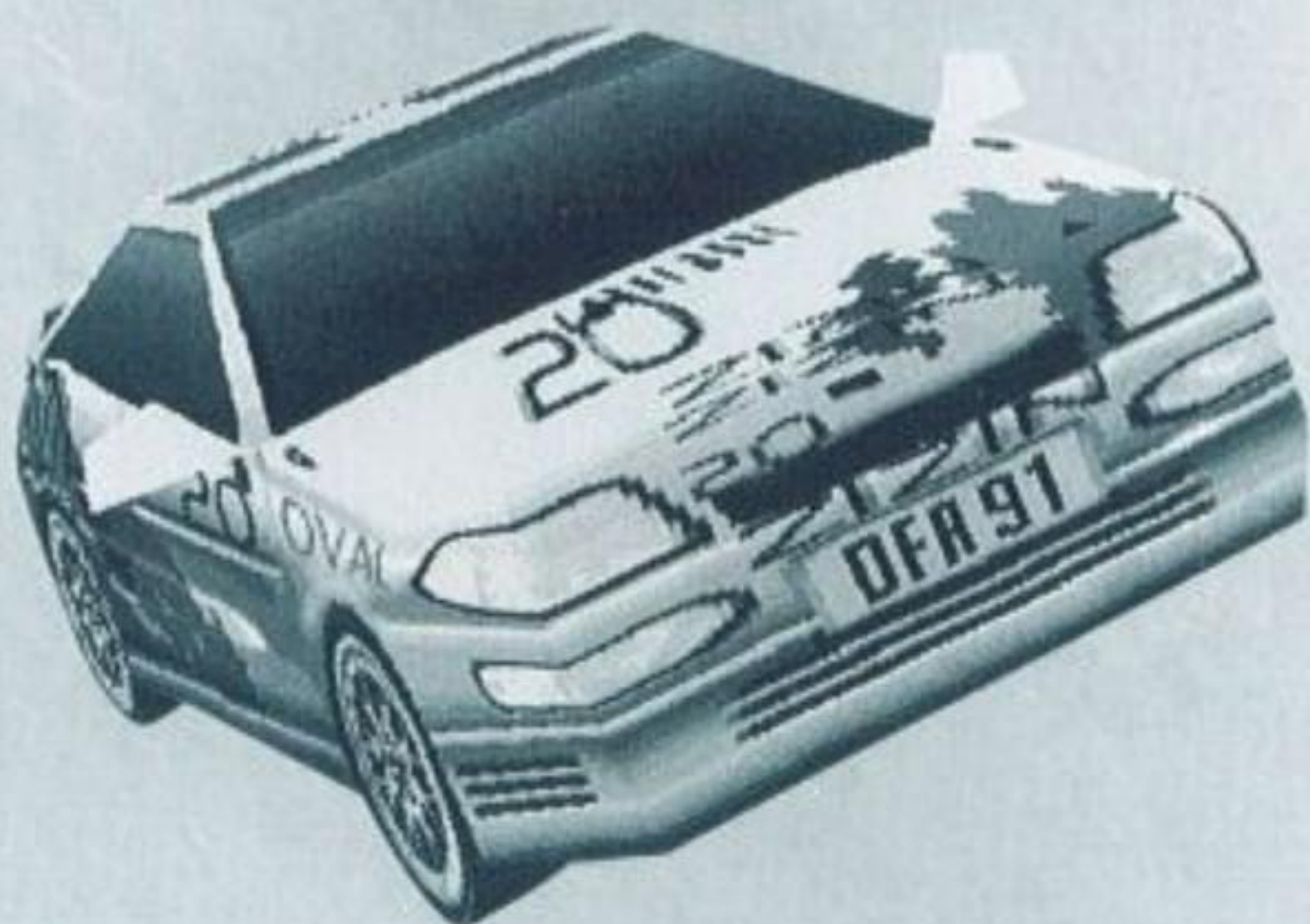
- SUICYCO
- MAYTE
- 2X4B523P
- TINKLE
- LOVEBUN

לאחר מכן תוכלו להשתמש בקודים האלה:

SUPERMAN - למירוץ ברמה הקשה ביותר.

DR DEATH - מכוניות השחקן יהיו בלתי פגיעות.

REMOVE - מבטל את הצייטים.



PRIMAL RAGE, שצורף ל-57 WIZ. אייל, קודם כל, תודה על הטרחה וההשקעה. וכבשתך, הנה המהלכים ל-2 מהדמויות במשחק. כל המהלכים כאן מבוצעים כשמקשי המכות 1 ו-3 לחוצים (בעיטה גבוהה ונמוכה).

D=למטה, U=למעלה, T= לכיוון היריב, A=נגדי לכיוון היריב.

ARMADON

- D-D-T
- A-U-T
- A-D-T
- T-T-A
- D-T-A
- A-A-U
- D-A-U-D
- U-T-D

BLIZZARD

- A-U-T
- A-D-T
- A-T-T
- D-U-U
- D-A-T
- D-D-U
- T-D-U-A
- D-U-T-U
- D-T-U-D-U

סודות מחדר התמיכה

לאחר יותר מ-60 גיליונות וויז נפל דבר במערכת. מדור הטיפים ממשיך את שנתו השישית כשהוא מצויד בשם חדש - "סודות מחדר ה... תמיכה".

את הרעיון הזה שלח הקורא הנאמן אלון יורקביץ' מרחובות, והוא זוכה בבובת סטאר-טראק של קפטן פיקראד האמיץ.

ודאי הספקתם לשחק לא מעט במהלך החודש האחרון. וממש כמו ש"מי שלא עושה לא טועה", מי שלא משחק לא "נתקע". זה אולי נשמע מתסכל אבל היי... בשביל זה אנחנו פה.

הפעם הספקנו לענות על כמה שאלות, לספק כמה מהצייטים שביקשתם לשוליית המכשף 2, ל-SIMISLE, ל-FATAL RACING ול-2 ו-REBEL ASSAULT ולסיים כרגיל, בגולגולת ובמשימה בלתי אפשרית.

אורן ואור.

שאלות ותשובות

ערן בכר ודויד בנימין מאילת שלחו מכתב ובו הם מבקשים לדעת האם יש טיפים למשחק הישן והטוב WING COMMANDER 1, שאותו הם מאוד אוהבים.

ערן ודויד היקרים, שוטטנו כמה שעות באינטרנט, נברנו בעיתונים ישנים, הצקנו לחברים ובסוף מצאנו CHEAT אחד שלדעתנו יספק אתכם.

התחילו את המשחק כשאתם כותבים:

C:\WC Origin -k

חשוב מאוד להקפיד על סוג האותיות (גדולות או קטנות) כשכותבים את הסיסמה. כך תוכלו בכל שלב במהלך המשחק ללחוץ על ALT ו-DEL כדי להשמיד כל מטרה שתופיע על המכ"ם של החללית. בנוסף, תקבלו ספינה בלתי פגיעה.

אייל פוקס מרמת השרון שלח פקס עם הרבה טיפים וגם בקשה צנועה, שנפרסם מהלכים ומכות סיום לגרסת ה-DEMO של המשחק



שוליית המכשף 2

★ לאחר שהפכת לקוסם מלכותי, המלך יטיל עליך משימה. לא, לא להרוג דרקון אדום וגם לא למצוא את חרב האופל, אלא משהו הרבה יותר קשה, להרדים את התינוק שלו. ★ בעקבות באג בתוכנית, ניתן לעקוף את כל השלב של השגת החלב. ★ אם אתה רוצה לקצר את המשחק, לך אל SWAMPLING'S OFFICE והשתמש בתינוק שנמצא שם. כך תוכל להשיג את החלב שתיתן למלך.



השמירה האחרון שלך.
היכנס למשחק ותוכל לבחור במסך
צ'יטים.
הערה: טיפ זה לא פועל בכל משחק.

משימה בלתי אפשרית

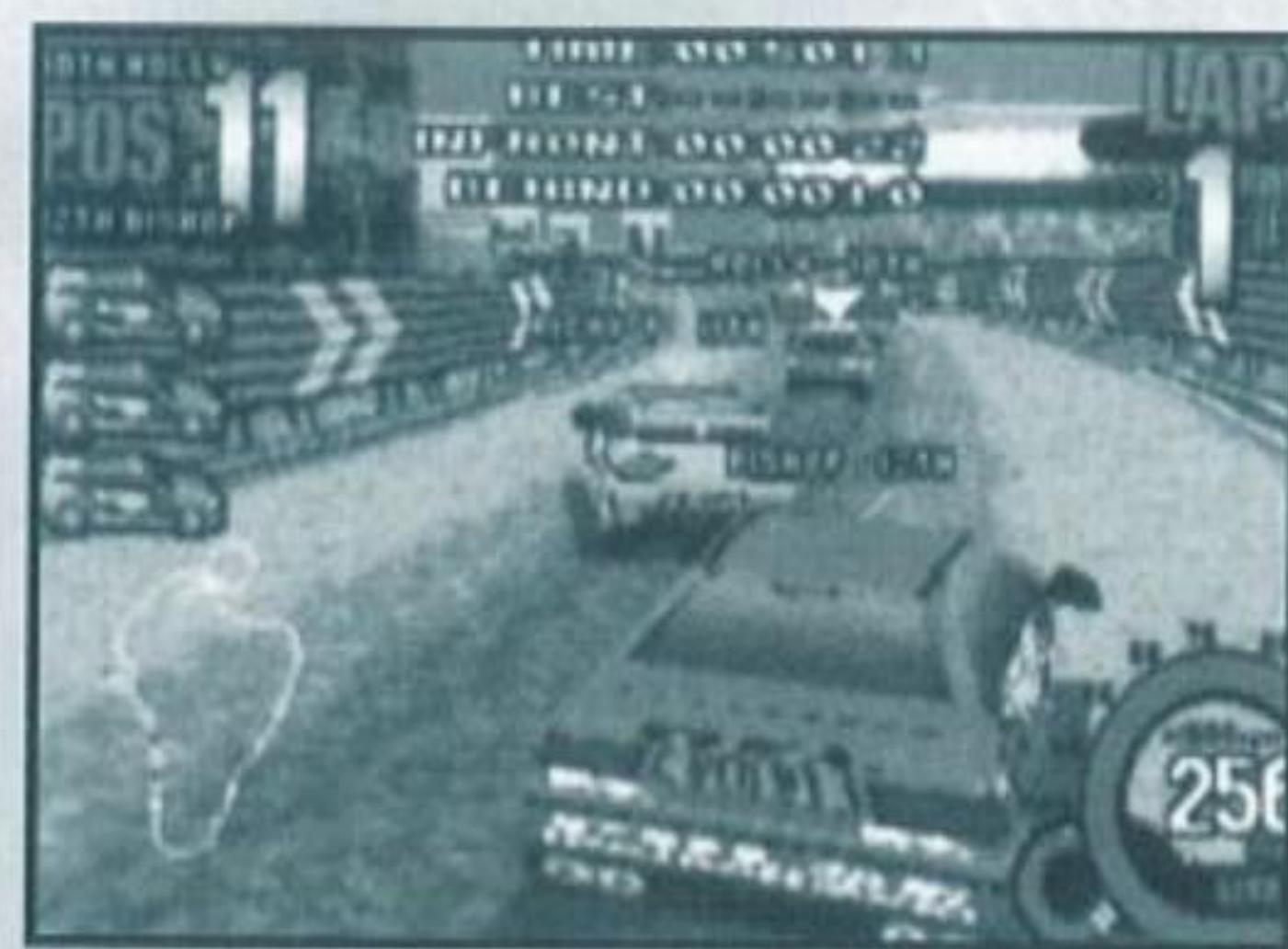
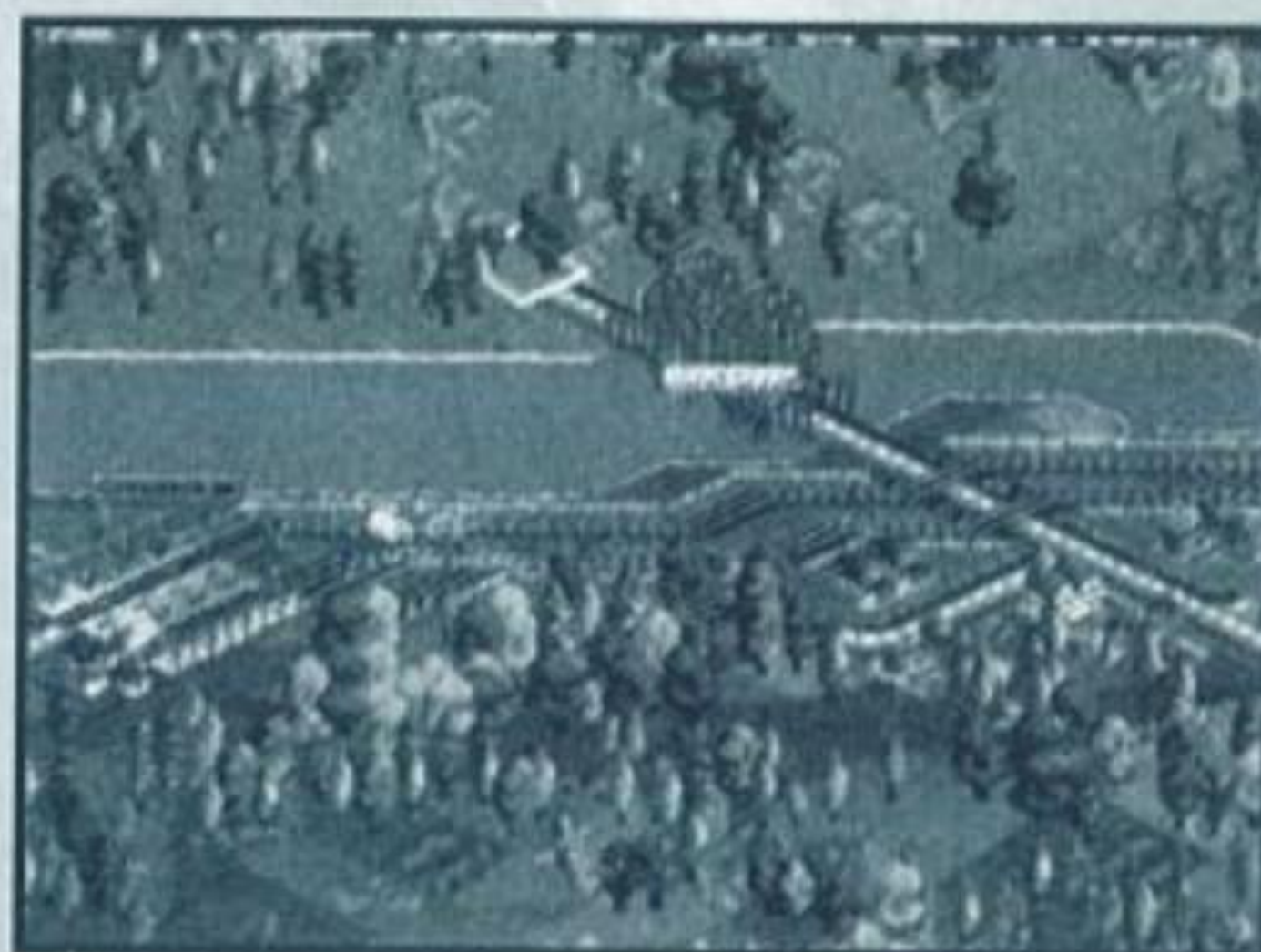
אחרי ששאל מיכלסון מחיפה שלח את
כל הקודים למשחק אביש (56 קודים),
נוכל סוף סוף לסיים את המשחק.
המשימה לחודש זה קצת יותר קלה.
עליכם להסתגר במשך כמה ימים בחדר
ולפתור עד תומו את המשחק שוליית
המכשף 1 (צורף לגיליון 60).
כתבו לנו את המשפט האחרון שאומר
סיימון במשחק.
בין הפותרים נכונה יוגרלו פרסים
מתנת חברת באג מולטיסיסטם.

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

גולית גולית

TRANSPORT TYCOON

במשחק, צור קובץ בשם
CHETA.TYC. לקובץ זה, העתק את קובץ



- TOPTUENS - אפקטים שונים.
- GOLDBOY - כניסה ל-PREMIER CUP.
- CINEMA - מצב מסך רחב.
- ROLL EM - מאפשר לראות את הקרדיטים ליוצרי המשחק.
- FORMULA1 - אפשרות למשחק עם סט שני של מכוניות.
- MREPRISE - כניסה למסך של גביע הבונוס.
- DEUL - ליצירת היריבים הכי חזקים.

SIMISLE

- להלן כמה טיפים שיהפכו את החיים שלכם לקלים ואת האי לגן עדן פורח.
- איך? ובכן, שימו לב. כשאתם שומרים את המשחק, עשו זאת תחת אחד מהשמות הבאים ותקבלו את מה שהוא מציע.
- IAINTESTEDTICO - לאחר שתשמרו את המשחק בשם הזה ותיטענו אותו שוב, תקבלו \$10,000.
- DEESEXPPIXEL - בניית חומרים.
- SIMONSCHICKENKB - עובדים בלתי מנוסים.
- RAGSCHOCOLATETASH - מזון נוסף.
- 3527490 - עובדים מיומנים.





D

פסגת הפחד

"ד"ר ריכטר האריס, איש שקט ומלומד, מנהל בית החולים, הפך לפתע לרוצח סדרתי ואף לכד מספר גדול של בני ערובה..."

"הבת, לורה האריס, שומעת את החדשות בבית ספרה שבסן פרנסיסקו, ונוסעת לבית החולים בלוס אנג'לס לגלות מה הפך את אביה לרוצח..."

באטמן לנצח, MORTAL KOMBAT וכו'), ואילו "D" מבוסס על אלמנט החשיבה והמתח.

יחד עם זאת, קשה להגדיר את המשחק כקווסט טיפוסי מאחר וכדי להתקדם בו, לא תיאלצו לקרוא ספרים ורשימות ארוכות (כמו ב-GABRIEL KNIGHT) או לפתח דיאלוגים מורכבים עם דמויות כדי לקבל מידע חיוני. מעבר לכך, השליטה במשחק לא נעשית באמצעות פקודות

לפענח את התהליך המסתורי שעבר ד"ר האריס.

מחוזות חדשים

המשחק, המופיע על גבי שני תקליטורים, שונה ממשחקים אחרים מסוגו, והוא מהווה מעין תפנית לחברת ACCLAIM העומדת מאחורי הפיתוח. רוב המשחקים שהוציאה החברה עד היום היו משחקי מכות (משחקים בסגנון:

לאחר פתיחה מצמררת זו מתחילה התעלומה של אחד ממשחקי המתח הטובים שנראו עד כה על מסכי המחשב - "D". משחק שאפילו שמו הוא בגדר תעלומה בפני עצמה המפוענחת במהלך המשחק.

למעשה, מתנהל המשחק דרך שרשרת חידות קשות המהוות את כרטיס המעבר שלכם בין עולמות שונים, ממציאותיים לבדיוניים, מגופניים לנפשיים, במטרה



ביותר, כמו: ידידות, מנורות ומפתחות, הזוכים כאן לצילומי תקריב מכובדים. למרות זאת, הטכניקה לא הצליחה באופן מוחלט, היות והפנים שומרות על הבעה קפואה והשיער, למשל, לא זז.

בנוסף לכל, הגרפיקה כוללת מרכיבים נוספים כמו תאורה מזוויות שונות, משחקי אור וצל, זוויות צילום שונות וכו'. קיימים גם קטעים מסוימים, בהם הושם דגש על הבעות פניה של הדמות המפועלת, כדי להכניס את השחקן לאווירת המשחק.



נעשה ונשמע

הסאונד מעניק למשחק את הליווי המוסיקלי הייחודי והמתאים, על מנת להפוך את המשחק ליצירת מתח מושלמת. הפס-קול המוסיקלי הנשמע ברקע שומר על אווירת מסתורין לאורך כל המשחק, ובהתחשב בעובדה שאין בו דיבורים, מצליחה מנגינת הרקע בצירוף האפקטים הקוליים (חריקת דלתות, קול פסיעות ומוסיקה המשתנה עם כל גילוי מפתיע) לשמור על העירנות, העניין והמתח במשחק.

לאחר כמה ניסיונות, החלטתי לפעול על פי ההמלצות להשגת ההנאה המרבית מהמשחק, כפי שהן רשומות בחוברת. וכך, מצאתי את עצמי יושב מול מסך המחשב, חמוש באוזניות, משחק ומקפץ קלות בכל גילוי מפתיע (ובדרך כלל גם מזוויע), בניסיון לפצח חידה ועוד חידה בדרך אל פתרון המשחק.

דרישות מינימום:

- ★ מעבד 486DX2/66 MHz
- ★ 8MB זיכרון RAM פנוי
- ★ כונן CD-ROM מהירות כפולה (מומלץ מרובעת)
- ★ כרטיס וידאו VESA או תואם עם 1MB זיכרון מסך
- ★ כרטיס קול

מאחר וזמן המשחק מקביל לזמן אמת, כך שדקת "D" היא דקה במציאות, תצטרכו לפנות לפחות שעתיים מזמנכם על מנת לשחק בו. המשחק מכיל מספר אפשרויות סיום, כך שגם לאחר שתסיימו אותו תוכלו לשחק בו עוד פעמים רבות, וליהנות מאפשרויות חדשות ומפיוצחים שונים של התעלומה.

תחשוב טוב...

רוב החידות במשחק קשות ומצריכות מחשבה עמוקה על מנת להגיע לפתרון, ועל מנת להסיק מהפתרונות את המשך הדרך. בהתאם לכך, אוספת לורה חפצים נוספים שיעזרו לה לפתור חידות המופיעות במהלך המשחק.

כל חפץ בו ניתן לגעת או כל דלת שניתן לפתוח, יגרמו לתגובה שעשויה להיות חיובית או שלילית, עד כדי סיכון חייכם. וכך, במעבר בין החדרים ובאיסוף החפצים השונים, יש למצוא את המעבר לעולם הבא, שם נמצא הפתרון לתעלומה. במשך התעלומה כולה תוכלו לראות את החדר והחפצים השונים מנקודת מבטה של לורה (1st PERSON PERSPECTIVE). גימיק חמוד מאפשר לכם לראות את לורה, אם תעמדו מול מראה, או בקטעי המעבר הקצרים כמו עלייה במדרגות.



ההתקדמות נעשית באמצעות מקשי החצים, כאשר לחיצה ימינה או שמאלה תזיז את מבט הדמות עד לנקודה שאליה אפשר ללכת, או עד לנקודה שיש בה חפץ כלשהו (בצורה זו ניתן להתקדם לנקודות ולחפצים הקבועים מראש).

גוונים כהים

המעצבים הגרפיים של "D" עשו שימוש בצבעים אפלים (אדום-בורדו, שחור, אפור, חום וכו'), בהתאם לאופיו של משחק רווי אימה ומסתורין. למרות שהגרפיקה במשחק מצוירת, היא בנויה בצורה המזכירה שילוב של סרט וידאו וגרפיקת פוליגונים (כמו ב-ALONE IN THE DARK). ההישג הגדול של השילוב הוא ברמת האמינות של החפצים והפרטים הסטטיים ולו הקטנים

שונות, כגון: הרם, השתמש, הבט, פתח וכו', אלא באמצעות מקשי החצים במקלדת לצורך תנועה, ובמקש הרווח לפעולות של נגיעה, פתיחה, נטילה או הזזה של חפצים.

המשחק שונה ממשחקים אחרים מהרבה בחינות נוספות. לדוגמה, הדמות אותה משחקים היא דמותה של לורה, בתו של הרוצח. איני זוכר מקרה נוסף בו בחורה הייתה הגיבורה הפעילה בקווסט, מבלי שיכולת לבחור בדמות גברית לאותו תפקיד.

בנוסף, המשחק אינו מכיל שיחות, כך שלא נדרשת ידיעת אנגלית ברמה גבוהה, ואפילו חוברת המשחק קצרה ומכילה את העיקר בלבד.



משחק באפילה

כמו בכל קווסט אימה, ב-"D" עבדו קשה על יצירת האווירה הנכונה. קשה היה שלא להבחין בהשפעה של סדרת הטלוויזיה "תיקים באפלה" על היוצרים, הן מבחינת פס-הקול עצמו והתזמון שלו, הן מבחינת זוויות ההסתכלות על אובייקטים שונים והן מבחינת תכנים אודות תופעות נטולות בסיס הגיוני. אותן תופעות בלתי מוסברות המתרחשות בין כותלי בית החולים, מזכות את השחקן ברמזים המאפשרים מעברים בין עולמות שונים, ביניהם עולמו הפנימי והבלתי מוסבר של הרוצח העומד במרכז העלילה.

120 דקות של אימה

בתחילת המשחק אתם מוצאים את עצמכם בדמותה של לורה בחדר גדול, כאשר בין חפציה תוכלו למצוא תליון, המאפשר לזכות בשלושה רמזים ושעון, שבתחילת המשחק יראה את השעה 3:00 ויפעל עד שיגיע לשעה 5:00, בה יסתיים המשחק.

משך כל משחק הוא שעתיים או פחות, ואם לא פתרתם את התעלומה במשך הזמן המוקצב, ייסגר המעבר בין העולמות השונים והמשחק יסתיים (המשחק מוגבל בזמן ואין אפשרות לטעון ולשמור משחקים).

The Hive

כורת אל החופש

זהו משחק המורכב מכמה משחקי אקשן קצרים שהעלילה מחברת ביניהם. בשלב אחד אתה מנווט בחללית ובשלב אחר אתה מסתער רגלית על בסיס אויב, כשחוט השני בין סצינות הפעולה השונות

- אקשן. קודם אתה יורה, אחר כך תברר במי, למה ומה קורה מסביבך. המשחק מעביר אותך דרך מדורי אקשן שונים ומשונים שרק מזוכיסט (או פריק של משחקי מחשב) ירצה להכיר.

מאת: דוד זילברשטיין

THE HIVE הוא משחק פעולה ל-Windows 95 הפועל באותו מבנה של CYBERIA ו-REBEL ASSAULT בביצוע משופר. מעבר לכך, הוא מהווה הוכחה נוספת ליכולת להוציא משחקי אקשן משובחים תחת Windows 95.

Windows 95

מיוחד, מעין גלריה וירטואלית, בה כל תמונה מראה סצינה משלב מסוים. כדי לטעון משחק ישן, כל שעליך לעשות הוא להסתובב בגלריה, למצוא את השלב הנחוץ לך ולהיכנס אל תוך התמונה עד שממדיה מכסים את כל המסך.

יתרון נוסף המשותף לכל משחקי Windows 95 הוא ה-MULTI TASKING - אם אנו מורידים קובץ ענק מהאינטרנט או מעבדים איזו אנימציה גרפית מסובכת, עדיין ניתן ליהנות מ-THE HIVE או מכל משחק אחר עבור Windows 95, מבלי לפגום בעבודה שמבצע המחשב.

המשחק פותח במיוחד עבור מערכת ההפעלה Windows 95. הוא משתמש בהתקן (DRIVER) הג'ויסטיק אם כי יפעל גם בעזרת העכבר (לא מומלץ). כמו כן, מומלץ לשנות את נתוני התצוגה לרזולוציה גבוהה (800X600 ומעלה) ב-HIGH COLOR, וכדאי להפחית את רמות הפירוט והאיכות הגרפית כדי להאיץ את ביצועי המחשב.

כחלק משיפור הביצועים, התקן ה-AUTOPLAY ב-Windows 95 מאפשר למשחק לרוץ בכל פעם שנכניס את התקליטור לכונן.

לאחר המשחק הראשון, תגיע למסך

מתכון מולטימדיה

הרקע העלילתי של THE HIVE די שולי. בגדול, אתה סוכן חשאי המנסה למנוע מארגון רשע להשתלט על הגלקסיה.

שנייה לפני התפוצצותו של מטען חבלה בחללית שלך, אתה מקבל אזהרה ידידותית מאשת הקשר והודף את המטען אל החלל. כאן הסיפור רק מתחיל להתחמם כי בינתיים זהותך נחשפת, ובערך מאתיים חלליות קרב של האויב דולקות אחריך. THE HIVE מתחיל מהשורה התחתונה



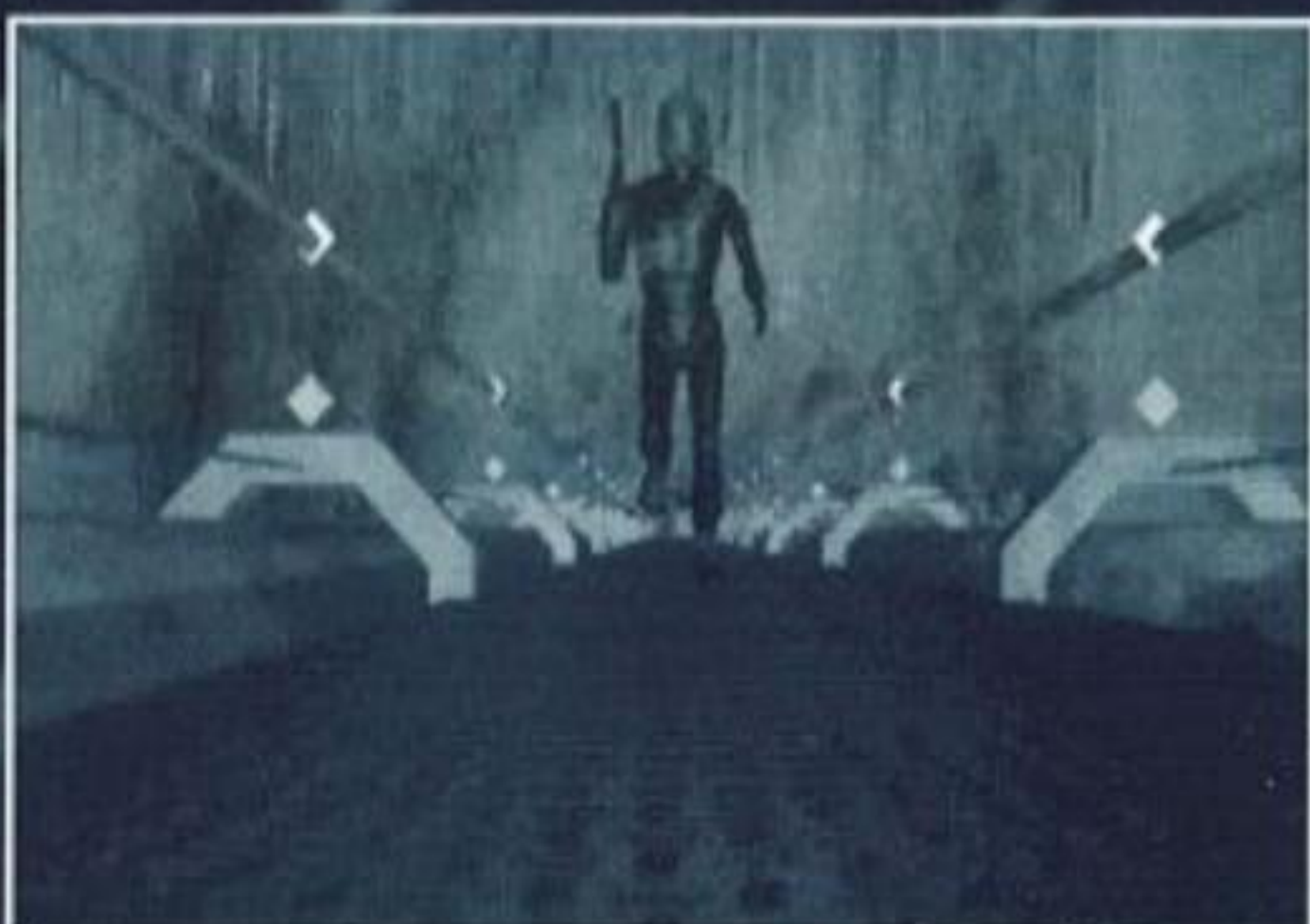
ASSAULT), אולם דווקא ב-**THE HIVE**, נמצאים קטעי היריות (כבן אדם, לא חללית) המוצלחים ביותר כיום, ולטעמי הם עולים על אלו של DOOM וחבר מרעיו. בקטעים אלו, אתה ניצב במרכז של זירת קרב ויש לך היכולת להסתובב עד 360

הוא העלילה, המובאת בסרטוני אנימציה תלת ממדיים המלווים בדיבוב מלא ועשיר. בנוסף לכך, המוסיקה (16 ביט) שהופקה ברמה קולנועית, המתח שבעלילה והאתגר שבקטעי האקשן, הופכים את **THE HIVE** למשחק אקשן קלאסי.

רזולוציית הגרפיקה והפרטנות בציורים היא בדרך כלל באיכות נמוכה. גם במשחקים חדשים יותר כמו **DESCENT 2** ו-**WITCHAVEN** התומכים ברזולוציות של 640X480 ומעלה, מנוע המשחק לא מאפשר לכל חלק ברקע (לכל קיר), להיראות שונה וייחודי, והשחקן מרגיש שהוא נמצא בסביבה ממוחשבת.

לעומת זאת, **THE HIVE** נעזר בטכנולוגיה המבוססת על תקן **QUICKTIME VR**, המציב אותך בסביבה שאיכותה שווה לזו של תמונה בודדת (יכולה להופיע גם ברזולוציה הגבוהה ביותר), הנראית ריאליסטית ומלאת חיים הודות לפירוט, לצבעוניות ולחדות, המתאפשרת משימוש בטכנולוגיה שלא מבוססת על גופים תלת ממדיים.

בסופו של דבר, **THE HIVE** הוא משחק שבכל שלב יגרום גם לשחקן האקשן הוותיק ביותר לפלוט קריאות השתאות ופליאה. הוא בגדר חובה לאוהבי **REBEL ASSAULT** ו-**CYBERIA**, אם כי לא הצליח להתחמק מהמגבלה הרגילה של משחקים מסוג זה - חוסר שליטה בניווט של האדם או החללית.



כוורת חוזרת

THE HIVE אינו הראשון מסוגו. פורץ הדרך היה דווקא **REBEL ASSAULT** שכלל בתוכו סרטוני וידאו ואנימציה של קרבות חלל, כשאתה שולט רק בכוונת הירי, ללא יכולת שליטה או ניווט בחללית. במבט לאחור אנו יכולים לקבוע שהיה זה **REBEL ASSAULT** שיסד זן חדש בז'אנר משחקי האקשן, זן שרבים וטובים כמו **CYBERIA** ו-**REBEL ASSAULT 2** באו בעקבותיו.

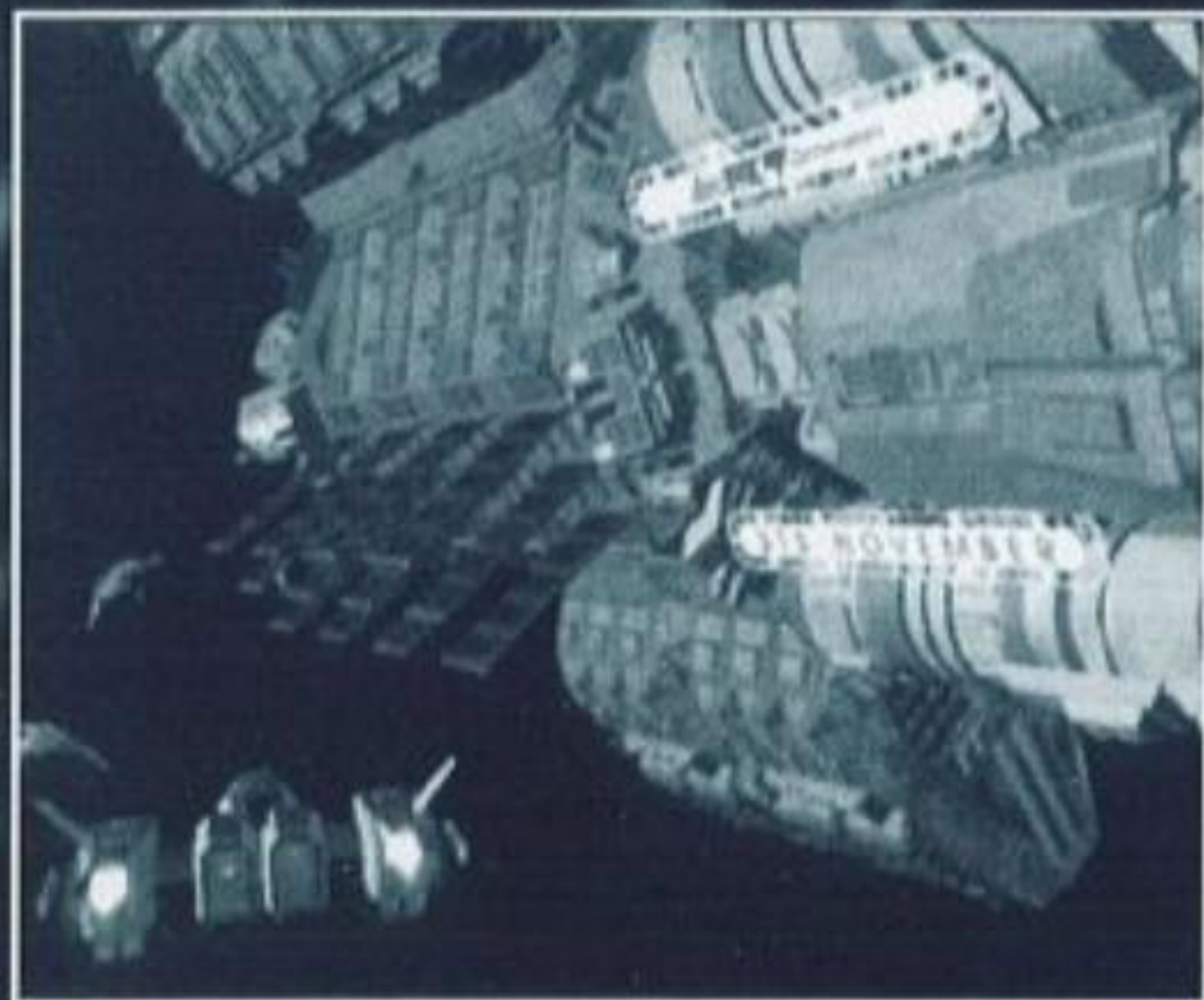
אם כך, **THE HIVE** מהווה את הביצוע האיכותי ביותר למשחק מסוג זה. הוא מאוד מקורי ומשתמש ביסודות של משחק יריות בתוך קטעי וידאו, כפלטפורמה לשילוב אלמנטים חדשים.

בכוורת גרה גברת

מתוקה וביישנית

THE HIVE מתחיל בסצינת קרב-חלל קלאסית - אתה בחללית, האויבים יורים ועליך להשמידם. השלב הבא כבר שונה - עליך לנחות על כוכב, אך כדי לחדור אל האטמוספירה שלו, עליך לייצב את החללית כשחרטומה מופנה לכיוון האדמה. בו זמנית, אתה מנהל קרב מול רובוטים מעופפים ומבצע דאיה בתוך שטח הררי. המשימה מורכבת היות ואתה מנסה להשתמש במדחפים כדי להימנע מהתנגשות בהרים, ומפעיל את כישורי הקואורדינציה שלך כדי ליירט את הרובוטים.

המשחק מכיל סוגים רבים ושונים של קטעי אקשן וכמעט כל שלב עומד בפני עצמו. אך מעבר לכל ספק, גולת הכותרת של המשחק ותמצית האיכותיות שבו נמצאת בקטעי קרבות הפנים מול פנים. ישנם משחקי יריות המבוססים על אותו רעיון (**MAD DOG MCGREE**, **REBEL** ו-**CRIME PATROL**)



מעלות כמו ב-**DOOM**, אלא שכאן הסביבה שונה לגמרי. במשחקי **DOOM**, **DARK FORCES** וכו', הגרפיקה היא גרפיקת פוליגונים המשתמשת בטכנולוגיית תלת ממד. מנועי תוכנה שיתמכו בסביבה תלת ממדית כזו הם "כבדים" מאוד עבור המחשב, ולכן

QUICKTIME VR

12 תמונות "סטילס" (קפואות - ללא אנימציה), אותן מחברים זו לזו "במעגל", כך שתמונה מספר 12 מתחברת בסופה אל תמונה מספר 1.

התוצאה - על המסך אנו רואים רק חלק מאותו מעגל תמונות, ותנועה לימין או לשמאל, תראה לנו את התמונה הבאה או הקודמת, בהתאמה.

QUICKTIME VR הינה טכנולוגיה שפותחה במקור עבור מחשבי **MAC**. מטרתה ליצור סביבות תלת ממד או ליתר דיוק, רקעים תלת ממדיים תוך שימוש בתמונות דו ממדיות ולא בעזרת מנועי תלת ממד כמו **3D STUDIO** ודומיו. את היכולת להסתובב לכל כיוון ולראות את הרקע המשתנה משמאל, לימין, לאחור וכו', יוצרים על ידי

Chronicles of the Sword

החרב שבאבן



הוא קווסט ייחודי, מפני שכל הדמויות והעצמים בו ממופים (RENDERED) בגרפיקת פוליגונים חדה להפליא, פרי עבודתם של מחשבי SILICON GRAPHICS. הרקעים הנפלאים של קמילוט ואנגליה העתיקה מדויקים מבחינה היסטורית, ומופיעים בתמונות 24 ביט עשירות בפרטים.

בכל פעם שהדמות עומדת באזור אחר של אותו מסך, אנו רואים את התמונה

שאיפשר לך לשחק את המלך ארתור בכבודו ובעצמו.

ב-CHRONICLES אתה משחק את האביר GAWAIN ממש מרגע הפיכתו לאביר, כך שגם אם מסורות קמילוט ודרכי ההתנהגות האביריים זרים לך, התפקיד תפור עליך.

השולחן העגול והתלת ממדי
CHRONICLES OF THE SWORD

מאת: בן כספי

בתור SIR GAWAIN, אביר בתחילת דרכו, עליך לפענח פרשת רצח בטירת קמילוט.

הדרך לפתרון התעלומה מחייבת שמירה על ערכי טוהר-המידות ואומץ הלב, כיאות לאביר השולחן העגול, גם אם המלך, המלכה, קוסם הארמון והאבירים האחרים חשודים באותה מידה.

שובה של האגדה

אגדת המלך ארתור ואבירי השולחן העגול עברה במשך מאות שנים מפה לאוזן על ידי מספרי סיפורים. מאוחר יותר פורסמו גרסאות כתובות, ובמאה שלנו הונצחה האגדה גם בסרטי קולנוע ואנימציה.

CHRONICLES OF THE SWORD אינו משחק המחשב הראשון שעלילתו מבוססת על אגדת המלך ארתור. ייזכר לטובה CONQUEST OF CAMELOT של SIERRA שהיה קווסט בתשתית ו-KING QUEST ו-SPACE QUEST



החפצים שאתה מוצא ולוקח מתארגנים בתפריט INVENTORY מיוחד המאפשר יותר משימוש על דמויות

ונקודות חמות במסך (HOT SPOTS). על כל חפץ ניתן "להתבונן" באמצעות סרטון אנימציה תלת ממדי קצר המסובב את החפץ סביב צירו. מעבר למצגת המרהיבה הזו, הסרטון "מוקרן" על רקע המסך ממנו הוא נלקח, ויש לכך חשיבות רבה.

חפצים רבים ב-CHRONICLES הם יותר מסתם "מפתחות" לפתרון חידות שונות, וישנה חשיבות רבה לסביבה ממנה הם נלקחו. מעבר לכך, ניתן להשתמש בחפצים אחד על השני - תופעה המתאפשרת בקווסטים אחרים, אך לרוב כמעט ואינה מנוצלת.

סוף דבר

CHRONICLES OF THE SWORD הוא למעשה גלגול חדש של הקווסט הישן. מבט הפרופיל התחלף בתשתית "ALONE IN THE DARK" משובחת, ודגשים הושמו ושופרו בכל הקשור לדמויות ודיאלוגים. חסרונותיו נעוצים באיטיות האנימציות ובמעמסת קטעי

כשהוא יודע מה עליו לעשות, אך עם זאת נכשל שוב ושוב בביצוע.

הפוליטיקה בארמון

בניגוד לקווסטים אחרים השמים דגש גדול מאוד על הפאזלים והתעלומות, ב-CHRONICLES הקדישו אותה מידה של תשומת לב וחשיבות לאינטראקציה בין הדמויות. יתרה מזו, הדמויות כולן הן מה שהמורה לספרות הייתה מכנה "דמויות עגולות", בעלות אופי רבגוני, אישיות מפותחת ואינטרסים רבים.

מי שמכיר את האגדה על הצד היותר "היסטורי" ודאי זוכר שהאביר לנסלוט ניהל רומן עם המלכה גוונבר, שמורגנה, אחותו של המלך ארתור, הייתה מכשפה ושאפה להקים ממלכה משלה בכל מחיר ושמרלין הקוסם ראה את כל מהלך העניינים באופן שהיה מעורפל ולא תמיד מובן לסביבה. כמו בהיסטוריה, גם כאן, עליך להבין שלא כל מי שעוזר לך הוא ידידך ולא כל מי שמנסה לעצור בעדך הוא אויבך.

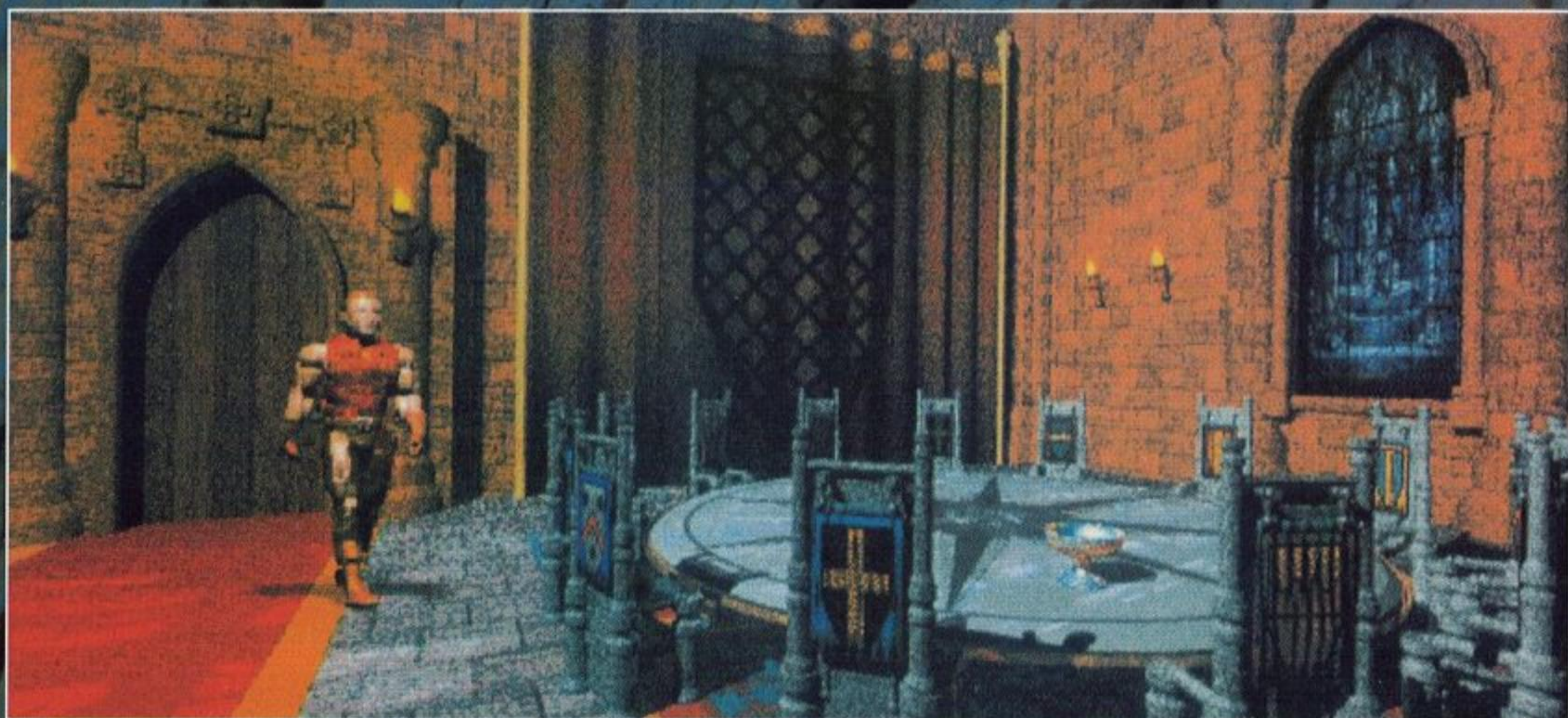
עניין הדמויות פותח בצורה פרפקציוניסטית, כך שבכל פעם שתדבר עם דמות על נושא מסוים היא תגיב אחרת. בחנתי את התשתית הזו ונדהמתי לגלות,

מנקודת מבט שונה. למעשה, ניתן לקבוע שתשתית המשחק פועלת על אותו עיקרון של משחקי ALONE IN THE DARK, פרט לעובדה שכאן הדמויות נראות אמיתיות כמעט כמו תמונות וידאו, ואילו הדמויות הפוליגוניות ב-ALONE היו ריבועיות, רובוטיות ובגרפיקה מופשטת. כמו כן, מתכנתי CHRONICLES לא ברחו מהאתגר של שילוב אנימציות דו ממדיות ברקעים השונים (אש בוערת באח, גלי מים באגם וכו') ולמרות הקושי שבעניין, המשחק משלב בין הטכנולוגיות הנחוצות ומעביר סביבת משחק עשירה במיוחד.

עקב לנסלוט

כמו לכל משחק, או כל תוכנה לצורך העניין, גם ל-CHRONICLES OF THE SWORD צדדים פחות טובים. התנועה ממקום למקום על גבי המסך איטית גם על המחשב המתקדם ביותר, ואין דרך לדלג עליה. כלומר, בכל פעם שתנוע ממסך למסך, תיאלץ "להשתעמם" בצפייה בדמותך צועדת באיטיות (אם כי באנימציה משובחת), לאורך מסכים בהם כבר היית.

CHRONICLES משלב קטעי קרבות



האקשן, אך עם זאת זהו ניסיון חדש (ומוצלח), בהעברת תבנית הקווסט הישנה להתקדמות הטכנולוגית של ימינו.

שרק לאחר שפנית לאותה דמות בפעם השישית או השביעית, היא החלה לחזור על משפטים שכבר אמרה.

החרב שבאבן והגביע הקדוש

בדרך כלל את מנשק ה-INVENTORY (נשיאת החפצים) אני נוטה לסקר יחד עם תשתית הקווסט, אולם, במקרה של CHRONICLES OF THE SWORD, אחרוג מהנהול המקובל.

חרב במנשק אקשן בתוך הקווסט. בדומה, אגב, ל-CONQUEST OF CAMELOT הישן. לטעמי, הוספת הקרבות לקווסט מהווה צעד חיובי המוסיף מרץ וחיים למשחק, אך הבעיה היא שבין דרגות הקושי קיים פער גדול מדי. במצב הקל, הקרבות הם בגדר מטרד לא מאתגר ובדרגת הקושי הבאה, העניין כבר עלול להיות קשה מדי עבור שחקן קווסטים, ו"לתקוע" אותו בעיצומו של המשחק

טיפ!

הראה כל חפץ שתמצא לנסלוט ולמרלין - יהיה להם מידע מעניין עבורך.

DARK SEED 2

יותר מוזר מהדימיון

למעשה, הוא הסמכות השלטת והמקצועית ביותר בהוליווד לענייני מפלצות מגעילות ומעוררות חלחלה. בין הישגיו המרשימים נמצא המשחק DARK SEED, אחד הקוסטים המצליחים אשר נבנה כולו על פי יצירותיו המצמררות של GIGER. וכך, בעבור נתח כספי נכבד מחברת CYBERDREAMS, הסכים רב-האומן לתרום כמה ציורי פלצות נוספים למען בניית משחק ההמשך - DARK SEED 2. זו הייתה יכולה להיות עסקה משתלמת לכולם, שהרי היינו בולעים בשקיקה את ציורי הזוועה של GIGER במשחק החדש, אלמלא היו קמים משחקים כמו RIPPER, ANGEL DEVOID ו-ZORK NEMESIS ומרימים את הרמה החזותית של משחקי הקוסט בכמה שלבים.

זן נדיר

DARK SEED 2 מהווה משחק מפתח בז'אנר הקוסטים, מפני שהוא הקוסט האחרון שנוצר בשיטת המסכים המצוירים, ביניהם מנווטים על ידי הולכת דמות גיבור הניצבת בפרופיל. בקוסטים האחרים העדיפו להשתמש בטכנולוגיית וידאו מלאה (PHANTASMAGORIA) או בטכניקת תלת ממד (RIPPER) בשיטת 1st PERSON PERSPECTIVE.



DAWSON, גיבור המשחק הראשון, שמתקם בטיפול פסיכיאטרי ממאורעות ההרפתקה הקודמת.

שובו השני של הנוסע השמיני H.R. GIGER הוא הצייר שעיצב את היצורים בסדרת סרטי ALIENS ("הנוסע השמיני") ובסרט SPECIES ("מין מסוכן").

מאת: דוד זילברשטיין

עיירה אמריקנית שלווה מתעוררת לחיים ונרדמת לסייט בעזרת כישורו המופלא של הצייר, H.R. GIGER.

DARK SEED 2 הוא משחק ההמשך ל-DARK SEED (זרע האופל) וממשיך את סיפורו של MIKE

בינונית, כלומר, הוא לא מיועד לגאונים בלבד ולא עוברים שבועות ארוכים עד פתרונו המוחלט.

בהשוואה למשחקים שממשיכים לצאת ולהפתיע אותנו בכל פעם מחדש, המשחק לא מסוגל להתחרות במוצרים כמו GABRIEL KNIGHT 2, RIPPER NEMESIS, PHANTASMAGORIA ו-ZORK וכו'.

עם זאת, הגיליוטינה עדיין לא ירדה על קווסטים עם מסכים מצוירים ודמויות בפרופיל. מעבר למשחקים כמו THE DIG שנאבקים על זכות הקיום של קווסטים כאלו, ישנן סיבות חומרניות יותר, כמו עלות המשחק (לחברה המפיקה ולשחקן) וזמן הפקתו, שישאירו את זן הקווסטים הנ"ל איתנו לתקופת חסד נוספת, חסד מול קידמה.



הצד האפל

בעוד אתה נובר בסודותיהם ומעשיהם הרעים של תושבי העיר, אתה נתקל שוב בעולם האפל, ממד אחר הנשלט על ידי ה-ANCIENTS, ממד אשר לא חשבת שתראה שוב. מסתבר שה-ANCIENTS שואפים להגשים שתי מטרות: לנקום בך אישית כי חיבלת במזימתם האחרונה ובאותה הזדמנות, להפעיל תוכנית נוספת להשמדת המין האנושי. וכך, נוצר מצב בו המשכיות הקיום של האנושות מוטלת על כתפך, אדם ששפיותו מוטלת בספק גדול. בדיוק הנוסחה לקווסט מוצלח...

גרפיקה עם פיצול אישיות

המשחק כולו מוצג על גבי מסכים מצוירים הממופים ברזולוציה גבוהה ומועברים באדיבותה של תוכנת ה-Windows או ה-Windows 95. הדמויות עצמן מצולמות בווידאו והדיבוב הקולי שלהן מצוין.

גרפיקת הרקע המצוירת, מתחלקת לשני סוגים - הסוג הרגיל הוא זה הנראה כשמסירים בעיר עצמה (ציורי נוף ומבנים חדים וריאליסטיים) ולעומתו, הסוג האפל, זה שנראה בכל פעם ש-MIKE פוסע אל העולם האפל (ציורי אימה מצמררים, פרי עטו ודמיונו החולני של H.R. GIGER). בעולם האפל הציורים אכן מבחילים וגועליים (במובן הטוב של המלה), איכותם וחדותם ראויה לשבח והם יוצרים סוריאליזם אמין ביותר.

ניסוי ותהייה

מבחינת התשתית, המשחק פועל כמו קווסט קלאסי - אוספים חפצים, משוחחים עם אנשים ומנסים להשתמש בחפצים על כל דבר אפשרי. לבסוף, כשתצליח (בטעות או בכוונה), ייפתחו בפניך אפשרויות לאסוף חפצים חדשים, לדבר עם אנשים נוספים וחזור חלילה.

העלילה מושקעת ולגמרי לא לינארית, ממש כמו ברוב הקווסטים האחרים מסוג זה. במיוחד בחלקים בהם אתה מתקשר עם העולם האפל מתוך העולם הרגיל, ומקבל רמזים בנוגע לדרך ההתקדמות.

עם זאת, אני לא משוכנע שההשקעה והציורים של GIGER יצילו את זן הקווסטים הזה מהכחדה.

חסד מול קידמה

אם אנו אוטמים את עצמנו לשאר העולם ומשחקים ב-DARK SEED 2, נגלה משחק נאה מבחינה גרפית, בעל עלילת אימה מושקעת שכיף להיסחף לתוכה במידה וז'אנר האימה חביב עלינו. בתור קווסט, רמת הקושי שלו היא

DARK SEED 2 הוא למעשה המשחק שעל פיו ייקבע אם שיטת הקווסטים ששירתה אותנו זמן כה רב (מימי ששירתה אותנו זמן כה רב (מימי KING QUEST 1), תיכחד ותפנה דרך למשחקים משוכללים ומפותחים טכנולוגית, או שמא תשכלל את עצמה ותפתח יתרונות על משחקי ראווה המתפרסים על שישה או שבעה תקליטורים.

כמובן שתפקידו הגדול הכמעט היסטורי של המשחק בעולם משחקי המחשב לא משפיע על הפופולריות או על קידום המכירות שלו (לדאבונום של CYBERDREAMS), אך הוא יאפשר לנו לבחון את השוני העומד להתרחש בתחום המולטימדיה בחצי השני של 1996.



דה ז'אבו ללורה פאלמר

MIKE DAWSON, אשר ניצל בעור שיניו מגזע ה-ANCIENTS (אותם חייזרים שניסו לשתול בו את זרע האופל שלהם), מחלים כרגע מהתמוטטות העצבים שהמקרה גרם לו בעזרת חופשה מעבודה, טיפול פסיכיאטרי מקיף ושיבה לעירת ילדותו, אי שם באחד ממחוזותיה השקטים יותר של ארצות הברית.

ובעידרה מעט אנשים, שריף חביב, בריות מסבירות פנים והכנסת אורחים דרומית. עם זאת, לכל שכן ותושב ישנה סטייה קלה, משהו מוזר, איזה סוד אפל קטן. לאחר טיול קצר הייתי משוכנע שאני ב-TWIN PEAKS, וכבר דמיינתי את AGENT COOPER מגיח מעבר לפינה ואומר "DAMN GOOD COFFEE".

הסיפור נפתח עם הירצחה של בחורה העונה לשם RITA. RITA ו-MIKE (זה אתה) היו חברים בתיכון וכיום, שנים לאחר מכן, זמן קצר לאחר פגישת מחזור, היא נרצחת. הבעיה היא שנראית עוזב איתה את פגישת המחזור, אך אתה סובל מאובדן זיכרון מוחלט לגבי אותו לילה. בינתיים ה-FBI מתערבים ואתה הופך לחשוד המרכזי ברצח. עליך לחלץ את עצמך ולמצוא את הרוצח, אך בעיר בה כל טיפוס נראה מעורער ומעורר חשד, זו יכולה להיות בעיה סבוכה.



DESCENT 2

בדד בדד למה

ההצלחה התבטאה במכירות הטובות ובקרדיטים להם זכה המשחק בזירות השונות, ביניהן גם מצעד המשחקים העולמי (המובא אליכם מדי חודש בעמוד 16), שם DESCENT נחשב לאחת הקלאסיקות הגדולות בכל הזמנים.

לא סתם משחק המשך

וכעת מופיע ההמשך, DESCENT 2. אז נכון, DESCENT 2 לא יזכר כמחולל תפנית במשחקי התלת-ממד במקום אחיו הבכור, בדיוק באותה מידה שאנו זוכרים ומזכירים את DOOM ולא את DOOM 2 בכל הזדמנות. עם זאת, DESCENT 2 מכיל בתוכו מספר אלמנטים וחידושים, אשר יהיו חייבים להופיע בכל משחק המתיימר לרשת את כתרו של DESCENT. מבחינת העלילה, DESCENT 2 ממשיך את קודמו ממש מאותה נקודה. עם שובך ממסע ההעמקה הקודם, נציג ממשלתי מסביר לך שהחווה שלך כולל סעיף המחייב אותך לצאת לכל משימה המוגדרת כמצב חירום, בטווח של 48 שעות מתאריך סיום החווה הנוכחי.

ממנו (DARK FORCES למשל), אך אף אחד מהם לא הצליח לרשת את מקומו של DOOM האגדי עד ליציאתו של DESCENT, שלאחר תקופת הסתגלות קצרה תפס את מקומו כאבטיפוס החדש. מה שיחד את המשחק החדש והעניק לו את היתרון שבזכותו הוא גבר על DOOM, הייתה העובדה שבניגוד לכל משחקי ה-DOOM למיניהם, ב-DESCENT לא שלטת באיש, אלא בחללית מיוחדת, ולא נעת בעולם רגיל, אלא בסביבה חסרת כוח-משיכה.

ב-DESCENT אינך חייב לנוע על הרצפה ובאפשרותך להתקדם לאורכן ולרוחבן של תקרות, קירות, רצפות ואף "לצוף" בחלל החדר. תשתית המשחק מאפשרת לך לפנות, לנוע ולהסתובב לכל כיוון אפשרי, כשלמעשה זהו המשחק הראשון שמיועד למחשב ביתי ומאפשר לשחקן חוויה של תנועה חופשית לחלוטין במרחב תלת-ממדי. וכך החוויה המסעירה שהייתה קיימת רק במתקני VIRTUAL REALITY הפכה לנחלתו של כל תואם 486.

מאת: דוד זילברשטיין

"העמקה, ירידה, הנמכה" - אלו שלוש המלים שהעברית מציעה לנו כתרגום למלה DESCENT. היא לא מזכירה שום דבר לגבי תנועה בסביבה תלת-ממדית, או לגבי צלילתה של חללית מעמקים לנבכי מכרות המאוכלסים ברובוטים ודרואידים שמטרתם להשמיד.

דברי ימי DESCENT

מאז הופעתו של המשחק WOLFENSTEIN 3D ניתן להבחין בתהליך של אבולוציה במשחקי התלת-ממד (1st PERSON PERSPECTIVE). במהלך התהליך, חיקויים והמשכים של הזן הראשוני (2 WOLF OF DESTINY, SPEAR ועוד) התפתחו ונכחדו בלי סוף, ועם הופעתו של DOOM התברר ש-WOLFENSTEIN היה למעשה השלב ההתחלתי בלבד. ההמשך היה יצירת משחקים דמויי DOOM, חלקם אף מתוחכמים וטובים



- בין אם ברצונך למצוא את המפתח הצהוב, הכור המרכזי או כל דבר ומקום אחר. אם לא תעקוב אחרי הרובוט תאבד אותו,

אך לאחר שהתרחקתם זה מזה מרחק מסוים, מבין הרובוט ש"הלכת לאיבוד" והוא חוזר לאסוף אותך.

הארסנל שלי

אם במשחק הראשון היו חמישה תותחי ירי וחמישה סוגי טילים, הרי שב-2 DESCENT הוכפל המספר, ופותחו תותחים וטילים חדשים עבור אויבים ומלכודות חדשות, טילים חכמים, פצצות מונחות, טילים שלאחר הפיצוץ משליכים "טילונים" קטנים לכל עבר, ועוד ועוד.

ניתן למצוא במכרות קפסולות שהופכות אותך לבלתי נראה ובלתי פגיע, ובנוסף לכך קיימות כמה קפסולות חדשות כמו פנס קדמי, מבער אחורי המאפשר לך לנוע במהירות כפולה, מנגנון הפיכת אנרגיה למגנים ועוד.

ישן וטוב

בסיכומו של דבר, המטרה היא עדיין לפוצץ כל מכרה על ידי השמדה של הכור המרכזי ולהימלט משם מייד לאחר מכן. כל אותן אפשרויות שלא הזכרתי מהמשחק הראשון עדיין קיימות ומעשירות את המשחק. התנועה החופשית לכל כיוון היא עדיין המפתח העיקרי, אלא שהפעם גם האויבים שלך יודעים להשתמש בה.

כאמור, DESCENT 2 אינו סתם משחק המשך. האינטליגנציה המלאכותית שבו יוצרת מצבי משחק חדשים ומרתקים למשחקי פעולה או סימולטורים. הקרב הפך להיות הרבה יותר מחילופי יריות בין אויבים, וכעת יש מקום לחשיבה אסטרטגית וטקטית תוך כדי אקשן בזמן אמת. חוויית הקרב שופרה בכמה רמות, והעובדה שהגרפיקה, המוסיקה והקול השתפרו, אף היא מהווה את הדובדבן שבקצפת.

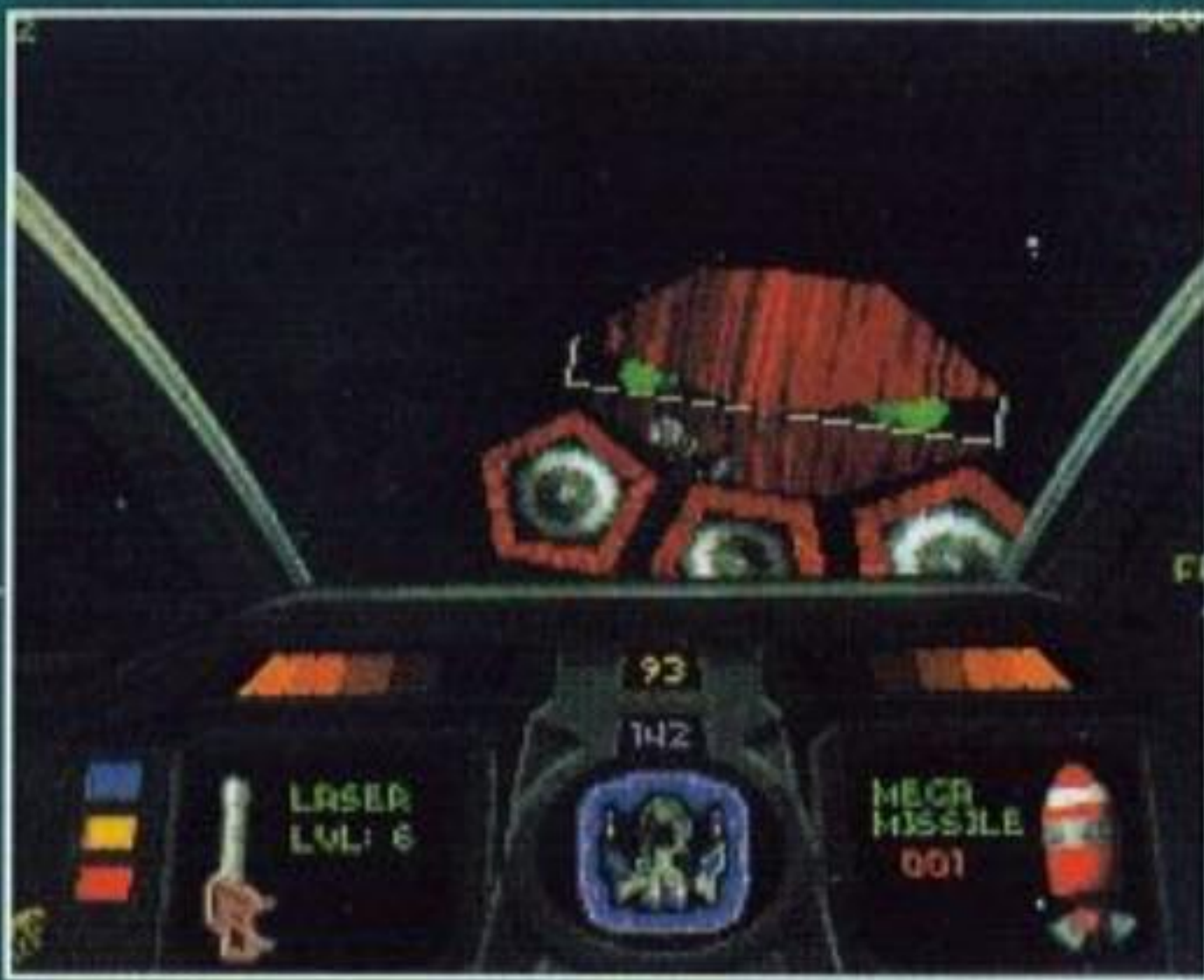
תגבורת. במלים אחרות, ישנם רובוטים שמתפקדים כזקיפים (שומרים אם תרצו), שתפקידם לאתר אותך ולהביא אליך את הכוחות הגדולים.

בשלב מתקדם של כל רמה במשחק נוצר מצב בו אתה לא רק הרודף אלא גם הנרדף - ישנם רובוטים שזיהו אותך מבלי שראית אותם, גייסו תגבורת וכעת הם מנהלים מצוד בלתי נמנע אחרך, שכן כניסה לחדר חדש לא תבודד אותך, היות והרובוטים יודעים לפתוח דלתות ועלולים להיכנס בכל רגע.

בעקבות התפתחותו השכלית של המשחק אתה חייב לפתח חשיבה אסטרטגית וטקטית, יותר מאשר רפלקסים וקואורדינציה. לחיצות מהירות על ההדק והתחמקויות זריזות לא יספיקו הפעם - עליך לזכור את מבנה המכרה ולנסות לגרור את הקרבות לחדרים בהם יש לך יתרון אסטרטגי.

המפה התלת-ממדית שהייתה מעט יותר מקישוט במשחק הראשון, היא כעת כלי הישרדות שמיש ממש כמו תותח הלייזר שלך. גם היא התפתחה וכעת ניתן להשאיר סימנים בכל מקום במבוך (למשל מיקומם של מצבורי נשק ותרופות, מיקומה של דלת יציאה וכו') ולראותם על גבי המפה.

על מנת להקל עליך החליטו המתכנתים לנתב קצת מאותה A.I. משובחת גם עבורך. בכל רמה במשחק ישנו רובוט קטן העומד לשירותך כמעין מדריך תיירים (רק אם תרצה), שאם רק תעקוב אחריו הוא יוביל אותך בדיוק למחוז חפצך



לא הספקת לצאת מהחללית, לתפוס איזו מקלחת קצרה או לנגב חומס ומייד אתה יוצא ליעד החדש, הלא הוא כוכב מלא מכרות שבהם נמצאים רובוטים תוקפניים.

חידושים והמצאות

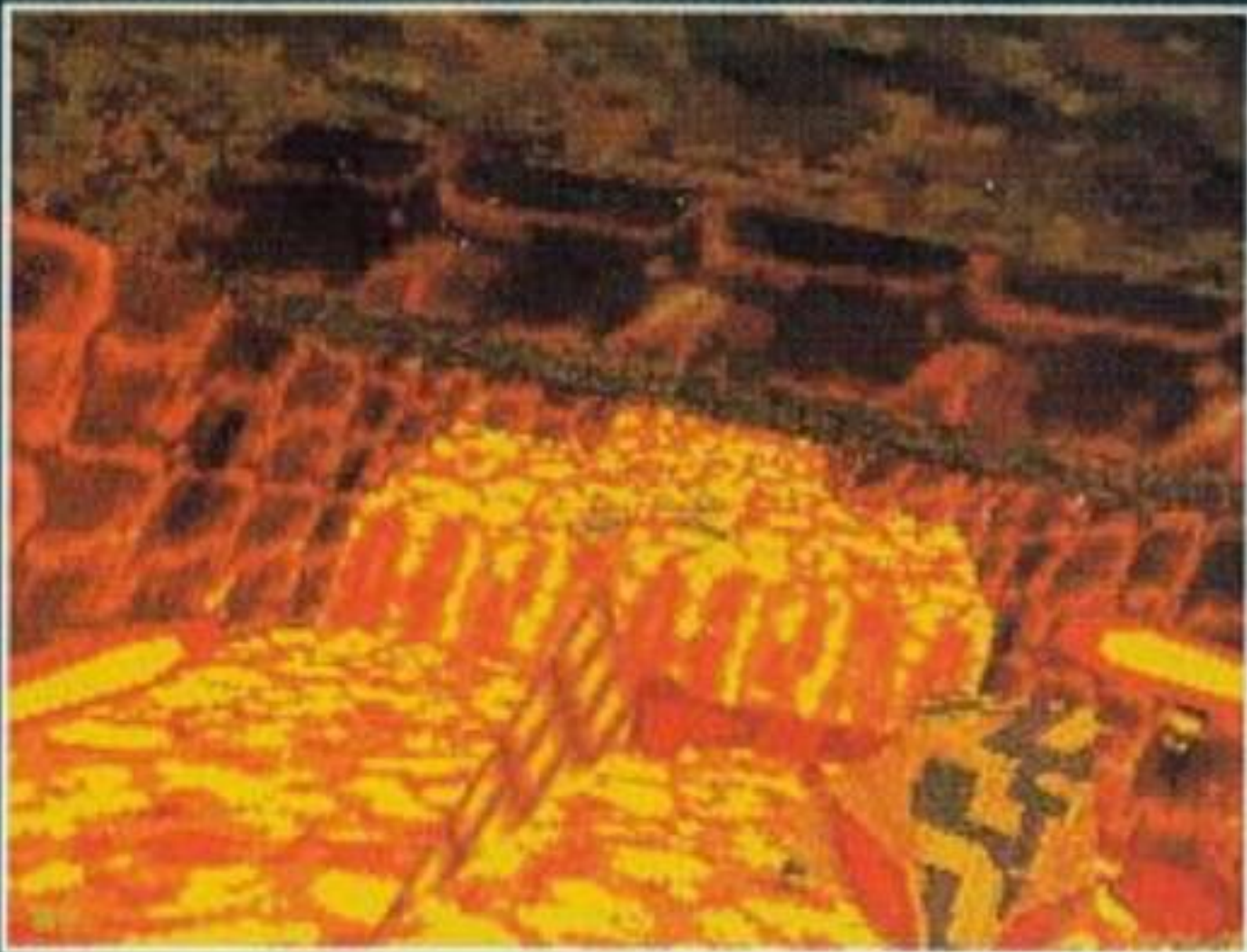
ב-2 DESCENT ניסו לשפר כל אספקט מהמשחק הקודם, החל מהגרפיקה וכלה במנת המשכל של האויבים.

ממבט ראשון המשחק נראה (גרפית) כמו קודמו. מעבר מהיר לתפריט האפשרויות ובחירה בשינוי רזולוציית מסך, מאפשר לשפר את הרזולוציה מ-320X200 (DARK FORCES, DOOM) ל-640X480 (DESCENT-1) ו-800X600 (WING COMMANDER 4) על קווי המתאר של תא הטייס מאפשר לשחק ברזולוציה סופר-חדה של 800X600 (זהו תקדים. אין עוד משחק פעולה שתומך ברזולוציה כזו).

מצלמת טילים המאפשרת לראות את מעופו של כל טיל תופיע בתחתית המסך בכל פעם שתשגר טיל. באותו חלון ניתן לראות כיצד טילים חכמים ששיגרת דולקים אחרי אויבים, פונים במסדרונות ומשנים כיוון כשצריך.

חכם על קטנים

מתכנתי האינטליגנציה המלאכותית (להלן A.I.) של האויבים ב-2 DESCENT, עשו עבודה יוצאת מהכלל. במשחק הראשון, כמו בכל משחקי ה-DOOM עד לאותה תקופה, ה-A.I. הייתה פשוטה ואיפשרה לאויב למצוא את הדרך הקצרה ביותר להתביית ולירות עליך. כאן, לעומת זאת, יש לכל הרובוטים מנגנוני הגנה ובריחה, ולא קיים עוד מצב בו אתה צולף על רובוטים שיושבים דוממים כמטרה נייחת. כל רובוט שיבטיח בירי מכיוונך ינסה לברוח, ממש כפי שאתה מנסה להתחמק מירי האויב. יתרה מזאת, רובוטים שנמצאים במצב נחות ממך יברחו מהחדר בו נתקלת בהם, "יטיילו" במכרה, "יקראו" לרובוטים חזקים יותר וישבו עם



Pinball



נכון. אין כמו הדבר האמיתי, אך השיפורים ביכולות המחשב מאפשרים סימולציה הולכת ומשתפרת באמינותה, המשחק נגיש יותר ולא מוכרחים להגיע לאולמות המשחקים. מעבר לכך, ה-PINBALL הממוחשב כולל מספר שולחנות בתקליטור אחד וזה יתרון לא קטן.

אני בטוח שכבר שמעתם את כל הדברים הללו בעבר, אני בטוח שלכל אחד יש את ההעדפות האישיות שלו בנושא, ואני מניח שאתם לא ממש צריכים שאסביר לכם מהו משחק PINBALL ממוחשב. ולכן אספק רק נתונים, התרשמויות והשוואות בין שלושת משחקי ה-PINBALL המובילים כיום בשוק - PINBALL 95, THE WEB ו-EXTREME PINBALL.

מספר שולחנות משחק:

EXTREME PINBALL - צועד בראש עם 4 שולחנות.

PINBALL 95 - 3 שולחנות.

THE WEB - רק שולחן אחד.

אפשרות לריבוי כדורים:

EXTREME PINBALL - מאפשר עד

5 כדורים בו זמנית. המסך מתמקד בנמוך שבין הכדורים וכך נחסם המתרחש בחצי העליון של המסך.

PINBALL 95 - מאפשר עד 3 כדורים,

וכל השולחן נראה על גבי המסך.

הכדור למקום הנכון, הוא משנה צורה לטבעת זהב קטנה על שולחן האבירים, לכדור זהב, לגלגל בשולחן העירוני ולכדור הארץ בשולחן הרוק, כשבכל צורה הוא מתנהג קצת אחרת מהכדור הרגיל.

הכדור נע במהירות רבה מאוד, לדעתי רבה מדיי, וכשמוסיפים לזה את התמקדות המסך בכדור, נוצר מצב בו המסך נע בלי סוף מעלה ומטה ומקשה על השליטה במשחק.

PINBALL 95 - תנועה מצוינת של הכדור, אך כשנקראים קבצים מהכונן הקשיח הוא עשוי לרעוד.

THE WEB - ללא פגם. בעל התנועה הטובה ביותר, נראה כמו כדור אמיתי מלוטש ואפילו מחזיר אור ממנורות אחרות על השולחן.

עיצוב השולחן:

EXTREME PINBALL - נו, קצת

THE WEB - מאפשר עד 6 כדורים (קשה מאוד להגיע למצב כזה), וכל השולחן נראה על גבי המסך.

תצוגת תוצאות כמו במציאות:

EXTREME PINBALL - כן, ניתן לקבוע שלוח התוצאות יישאר תמיד על גבי המסך, לא יופיע כלל או יופיע כאשר מתרחש משהו מעניין.

PINBALL 95 - לא מאפשר.

THE WEB - כן, בתצוגה מדהימה הוא נראה ומתנהג כמעט כמו הדבר האמיתי, ומשלב הרבה אנימציות בהתאם ליכולת שהשחקן מפגין.

אפיון הכדור:

EXTREME PINBALL - אמיתי, כל עוד מניחים שהשולחן תלוי במאונך על הקיר במקום לעמוד על הרצפה. בשלבים מסוימים, כאשר מצליחים להכניס את



אולמות של משחקי-וידאו.

ידידותיות למשתמש:
EXTREME
PINBALL - נותן

אפשרות להזיז את תצוגת הניקוד בכל מצב ולמעשה מאפשר שליטה נוחה בכל המרכיבים. מאפשר להחליף את הצבע של לוח התוצאות (כדאי להחליף לצבע בולט כי המשחק מהיר מאוד וקשה לעקוב אחר הניקוד), את מספר הכדורים, השחקנים וה-SOUND.

PINBALL 95 - אינו מאפשר שליטה תוך כדי משחק, כך שהוא מאלץ אותך לראות את כל תהליך הניקוד בין הכדורים. המשחק נותן אפשרות לפתוח או לסגור את ה-SOUND, מה שמונע תיאום טוב בין המוסיקה ומבליט צליל פדאליים מעצבן וחזק.

THE WEB - כאן מקבלים בונוסים ללא הפסקה וכמעט שאין מצב "רגיל". המשחק מאפשר התאמת SOUND, ומספק שש זוויות משחק שונות.

PINBALL 95 לא עמד לסיכום, בתחרות והותיר את הזירה לשני המתמודדים האחרים. באופן כללי, THE WEB טוב יותר, אך יש לו שני חסרונות גדולים, הוא קל מדיי ובעל שולחן אחד בלבד. EXTREME PINBALL לעומתו לא מאפשר שש זוויות ראייה שונות, אך מאפשר 4 שולחנות משחק ברמה גבוהה מאוד.



הרפתקאות או אסטרטגיה, והמטרה העיקרית היא להגיע למקסימום ניקוד. EXTREME PINBALL - שומר את עשרת המקומות הראשונים.

PINBALL 95 - שומר את חמשת השיאים בכל אחד משלושת השולחנות על גבי מסך Windows לא אסתטי, ששונה מהאווירה הכללית של המשחק.

THE WEB - שומר את ארבעת המצטיינים של אותו יום. כמו כן, מכיל המשחק מידע סטטיסטי על כל מה שרוצים ולא רוצים לדעת ב-PINBALL (לולאות, כדורי בונוס ועוד).

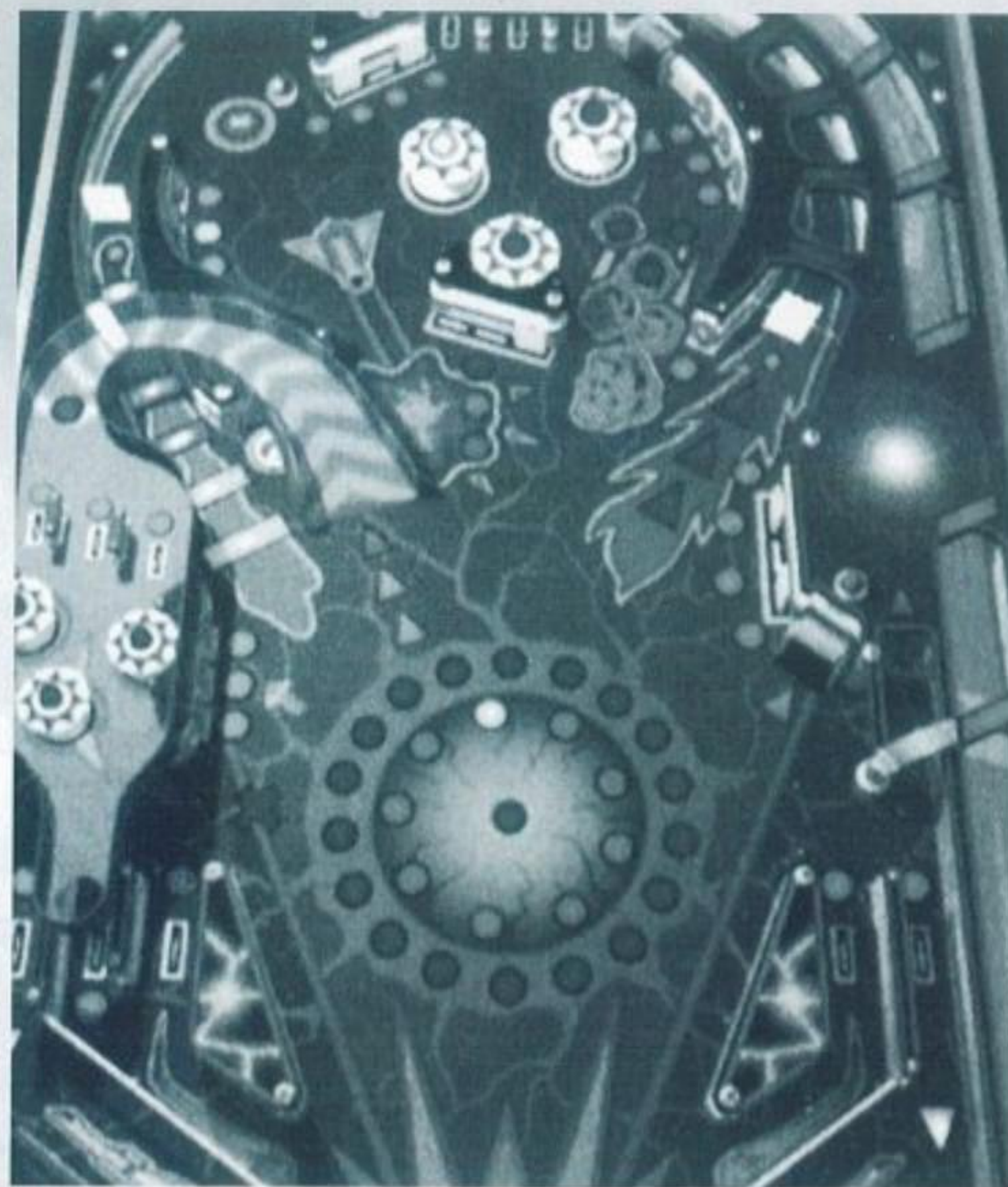
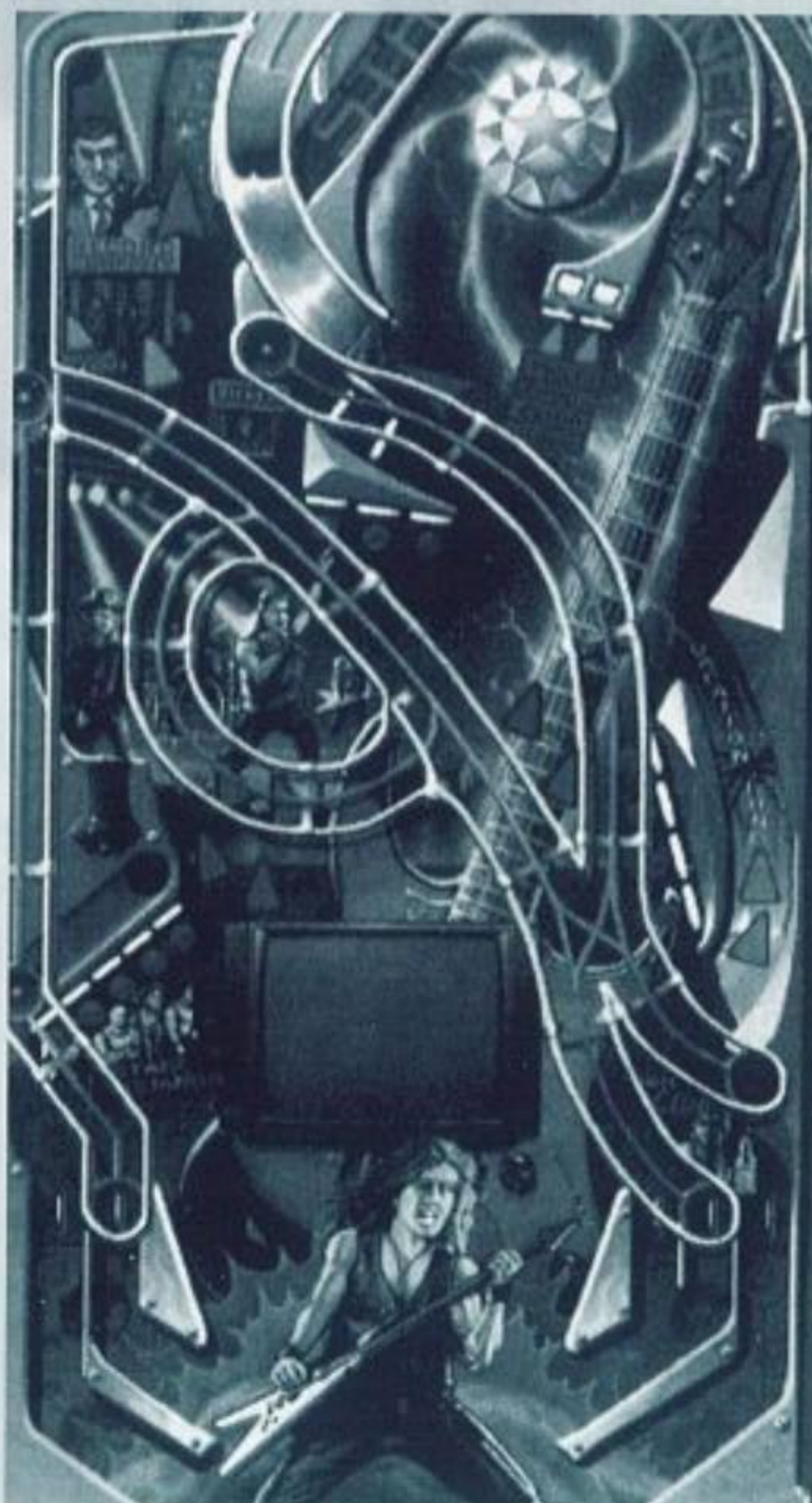
קול ומוסיקה:

EXTREME PINBALL - המוסיקה קצבית ומשתנה בהתאם להתקדמות

במשחק, וכך גם האפקטים הקוליים שמשתלבים על פי הנושאים של שולחן המשחק.

PINBALL 95 - זה לא זה. פשוט SOUND גרוע.

THE WEB - להיט. שכרו נגנים וקריינים מקצועיים ושומעים את התוצאות. SOUND נכון כמו זה שפותח כאן מוסיף המון לאווירה המאפיינת



קשה לומר. הכדור נע במהירות כה גדולה עד שכמעט ולא מספיקים להתרשם מהחלק העליון של השולחן. כל זאת, בשילוב רקע עמוס בציורים זוהרים ומפורטים, מקשה על הריכוז, למרות שעם הזמן מתרגלים. נעשה כאן שימוש בהרבה אלמנטים ממשחקי וידאו שלא נמצאים על שולחן ה-PINBALL, ומי שלא מתעסק בקטנות לא יסבול מכך יותר מדיי.

PINBALL 95 - לא רע בכלל, מעוצב בקפידה בסגנון שולחנות משנות ה-80. כאן אחד משלושת השולחנות הוא עדכון של גרסה ישנה יותר, כך שנשארנו רק עם שני שולחנות חדשים. מעבר לכך, חוסר ההיגיון שעומד מאחורי הניקוד והבונוסים מהווה מינוס נוסף.

THE WEB - מדהים!!! איזון טוב בין רמפות, לולאות, מגנטים, מטרות משתנות, משימות נסתרות ואווירה נהדרת. במקרה זה הצבעים והצורות נותנים תחושה מציאותית יותר משני המתמודדים האחרים.

זמן ממוצע למשחק בודד:
הבדיקה נעשתה כאשר בכל השולחנות שיחקתי עם 3 כדורים.

EXTREME PINBALL - כשתי דקות.

PINBALL 95 - כשמונה דקות.
THE WEB - חצי שעה. כאן קשה מאוד להיפסל, הניקוד ניתן בנדיבות, ובקלות ניתן להגיע למצב של תוספת כדור.

תצוגת השיאים:

מה לעשות, PINBALL אינו משחק



מאת: בן כספי

מה קורה כשדמות הרשע בחוברת קומיקס מחליטה לצאת אל העולם ולכלוא בחוברת את הצייר שברא אותה? COMIX ZONE (אזור הקומיקס) - משחק של חברת SEGA כעת גם בגרסת PC.

כילד, הספר האהוב עליי היה "הסיפור שאינו נגמר" (THE NEVER ENDING STORY), מאת מיכאל אנדה. מה שקסם לי ולרבים אחרים היה הרעיון שמישהו, אדם רגיל, נקלע בדרך פלא אל תוך ספר כדמות מן השורה, ועליו לנסות ולתפקד כאחד הגיבורים ולשנות את העלילה הכתובה מראש. רעיון זה תמיד היה קיים אצלי בגדר משאלה כמוסה.

כיום, אני מבוגר יותר והמשאלות שלי השתנו משהו. אך כשנפגשתי לראשונה עם המשחק COMIX ZONE נזכרתי היטב באותה משאלה ישנה.

קומיקס - זה כל הסיפור

TURNER הוא צייר קומיקס מנוסה, שכבר צייר את כל סוגי הקומיקס הקיימים: קומיקס עתידני, פנטזיה, מדע בדיוני, גיבורי-על, בקיצור - הכל. לילה אחד שירבט סקיצות בסטודיו שלו לסיפור קומיקס בסגנון מדע בדיוני, בעוד סופת ברקים משתוללת בחוץ. באותו זמן, דמות הרשע מחוברת הקומיקס יצאה מהחוברת, ועלתה אל הסטודיו הנמצא בעולמנו. הדמות השליכה את TURNER אל תוך הקומיקס וכעת הוא רק דמות מצוירת.

ברגע הזה אתה מקבל את השליטה על TURNER, שנקרא SKETCH TURNER (סקיצה טרנר). בעזרת מקשי החצים ושני מקשים נוספים אתה יכול לרוץ, לקפוץ, לאסוף חפצים, להילחם וכו'. הבעיה היא שהרשע נשאר בחוץ, בעולם האמיתי, ובעזרת עיפרון הוא מצייר אויבים ומכשולים על כל צעד ושעל שלך.

כמו כל חלק מהסיפור אתה מחויב לחוקי הקומיקס ומוגבל על ידם - אינך יכול לעבור ממסגרת אחת (FRAME) בעמוד לאחרת, עד שלא סיימת "לקרוא" (לשחק) את כולה (כלומר, לחסל את כל האויבים שבה).

תמונות קצרות

המשחק שבמקור נבנה עבור מערכת SEGA MEGADRIVE רץ על ה-PC תחת

COMIX ZONE

הקומיקס שאינו נגמר

Windows 95 או Windows 3.1. ניתן לשנות את גודל החלון בו הגיבור רץ, אך כצפוי, ככל שהחלון גדל, חדות הגרפיקה יורדת. המוסיקה והקול שהועברו ישירות מה-SEGA לא נופלים כאן ברמתם, אך חבל רק שה-SPEECH במשחק הוא חלקי בלבד ורוב הדיאלוגים אינם מדובבים, אלא מופיעים כטקסט בבוטת קומיקס. בעזרת חצי התנועה ושני מקשים בלבד ניתן להילחם בבעיטות, אגרופים ובמהלכים מיוחדים שיפארו בכבוד כל משחק MORTAL KOMBAT. מגוון האויבים גם הוא רחב לא פחות מהקיים במשחקי המכות השונים.

בכל פעם שאתה פוגע או נפגע במהלך קרב, מעבר לקולות הנפץ של האגרופים והבעיטות, יופיעו "הערות" קומיקס בכיתוב גדול וצהוב: "WHACK", "BOOOM" וכו'.

COMIX ZONE תומך במנשק נשיאת חפצים ומכיוון שאנחנו עוסקים במשחק אקשן, המנשק פחות מתוחכם מזה של הרפתקה או קווסט, אך גם יותר פשוט להפעלה ולשימוש מהיר בזמן-אמת. מסגרת בעלת שלושה תאים מייצגת את שלושת החפצים שניתן לשאת בזמן נתון. בחירה בחפץ רביעי תגרום להשלכתו של חפץ מספר 1. יש כאן מעין הצהרה של: "היינו זה לא קווסט. אל תאגרו ו"תחסכו" חפצים - השתמשו בכל מה שתמצאו

ומהר". מעבר לחפצים כמו שיקוי מרפא, סכין הטלה, דינמיט וכו', קיים "חפץ" נוסף שניתן לאסוף והוא העכבר שלך. מסתבר ש-TURNER גידל חיית מחמד וכעת היא יכולה ללוות אותך. בניגוד לחפצים אחרים, כשתשתמש בעכבר הוא לא ייעלם, אלא יתחיל לרחח בסביבה, למצוא חפצים ומעברים סודיים, להרים מתגים שמעבר להישג ידך וכו'.

המשך בעמוד הבא

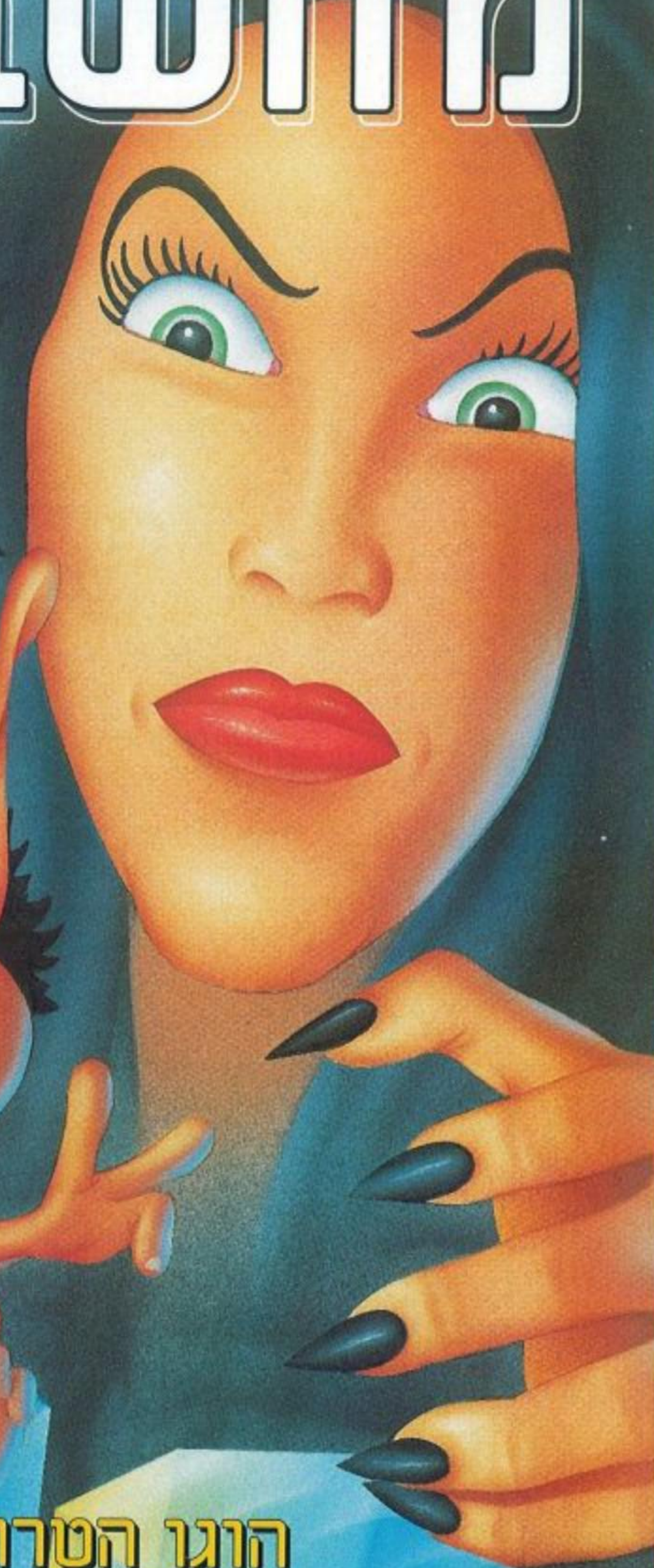
כיאה לכל משחק פלטפורמה של SEGA, COMIX ZONE מכיל בתוכו שלבים רבים וטומן בחובו המון הפתעות, כמו למשל האפשרות לתלוש חלק קטן מהמסך (הלא הוא עמוד בחוברת קומיקס), לקפל אותו לטיסן ולהשליכו אל האויב. משחק שמאחוריו רעיון מרהיב וביצוע ששווה כל אגורה שתיגבה עבורו. חבל רק שהמשחק לא פותח ל-PC מלכתחילה, ואז אולי הוא היה מפותח יותר בכמה אספקטים טכניים כמו גרפיקה וקול.



מחשבת מזיגה:

ההרפתקה

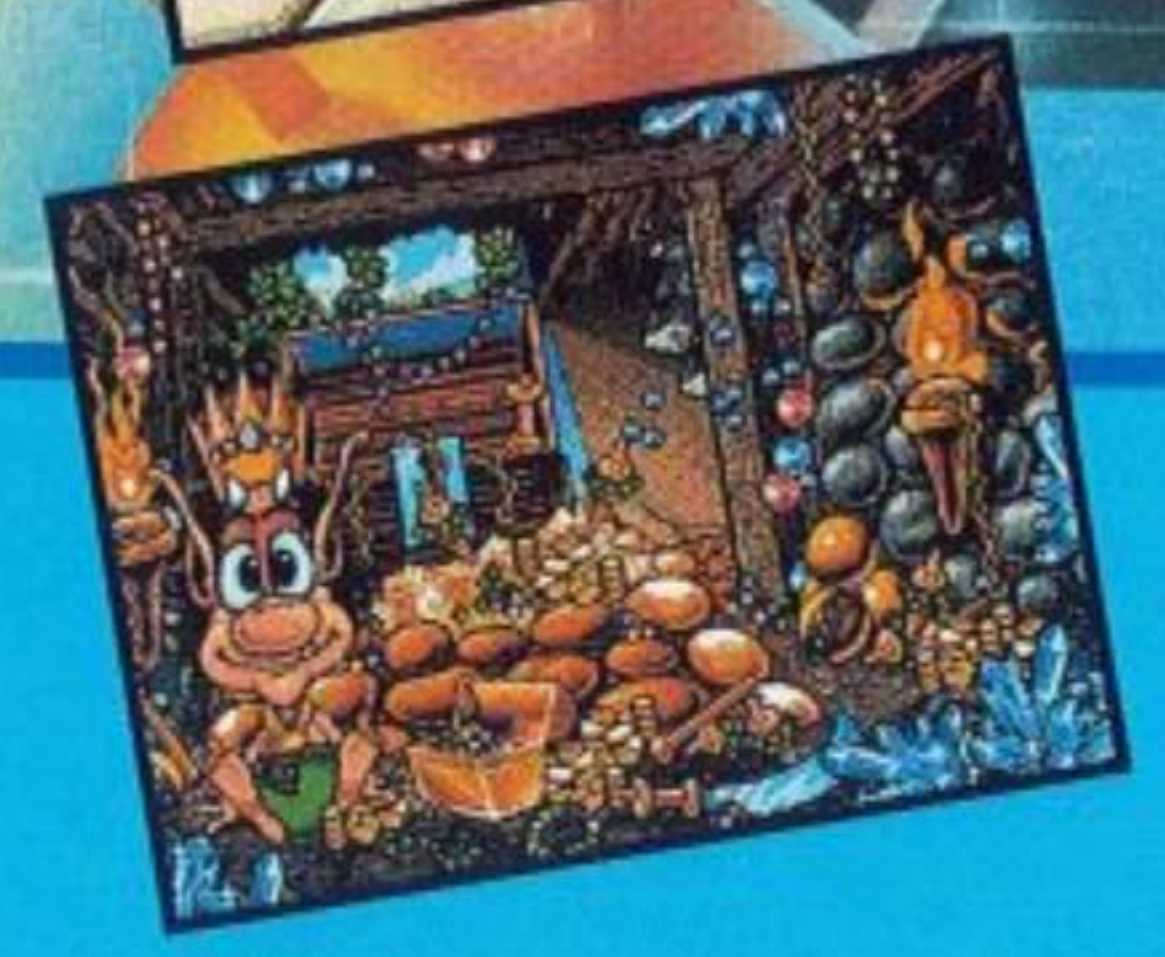
במשחק זה
הוגו הטרול דובר
עברית



הוגו הטרול מגיע ובגדול!!!

הוגו הטרול, המוכר לכם מערוץ הילדים בטלוויזיה, הגיע עכשיו למסכי המחשב. מעתה תוכלו להתאמן בביתכם בסדרת המשחקים המצחיקים לקראת התחרות בטלוויזיה. הרפתקאות, הומור ומשימות.

מחשבת - הרפתקאה שאינה נגמרת



בית מחשבת, מרכז שיווק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448
טל': 09-552402 פקס': 09-552413 מחלקת תמיכה: טל': 09-552417
להשיג בחנויות המחשבים וכרשתות המוכרות כרחבי הארץ

במצב קבוע - זהו הקובץ הווירטואלי שגודלו לרוב כ-20M.

ישנן 3 אפשרויות לבחירתך:

1. ללא - ללא זיכרון וירטואלי כלל.
2. זמני - Windows מייצרת את הקובץ בכל פעם שהיא מופעלת.
3. קבוע - Windows מייצרת פעם אחת את הקובץ, ומשתמשת בו כאשר מפעילים אותה.

אם ברשותך מחשב 486 ומעלה עם 16M זיכרון, אתה עשוי לגלות שאם תבחר ב"ללא" ותבטל את הזיכרון הווירטואלי, יישומי Windows יפעלו מהר יותר. מדוע? מפני שכאשר Windows זקוקה למרחב נשימה גדול יותר, היא עושה שימוש בקובץ הזיכרון הווירטואלי הנמצא על גבי הכונן הקשיח. כאן, משך הפעולה של הקריאה או הכתיבה לקובץ, ארוך יותר מאשר פעולת קריאת הנתונים מתוך זיכרון ה-RAM האמיתי (16M זיכרון).

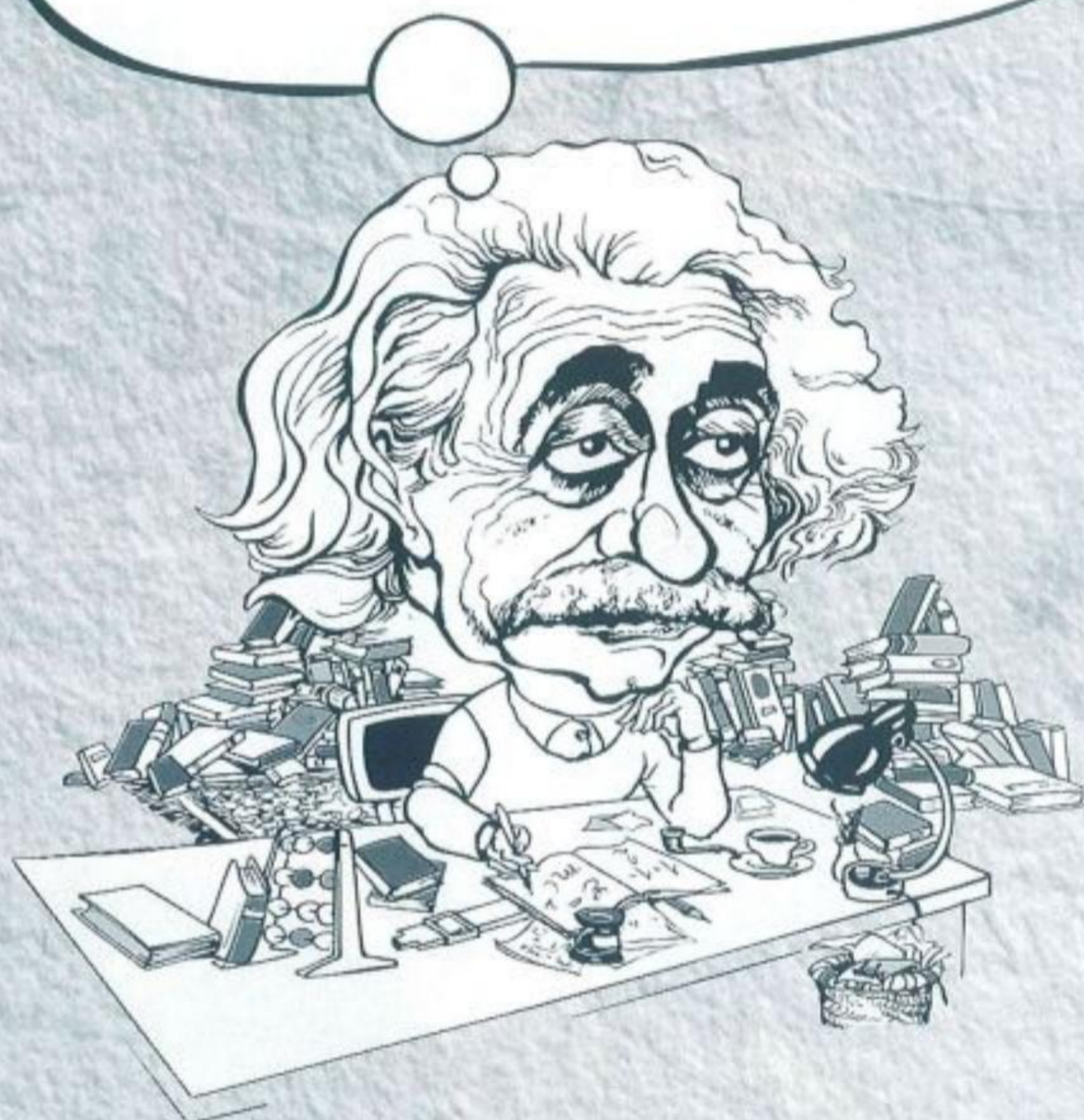
אם במחשבך ישנם רק 8M זיכרון או פחות מכך, אני ממליץ לקבוע את הזיכרון הווירטואלי במצב "קבוע" רק מהסיבה הפשוטה, שאם תפעיל את הזיכרון הווירטואלי במצב "זמני", עלול להיווצר מצב בו לא יהיה בכונן הקשיח מקום ליצירת קובץ הזיכרון הזמני - דבר שיגרום לתקלה. סיבה נוספת אך פחות בחשיבותה, הינה העובדה שייצור הקובץ הזמני בכל פעם, עלול להשפיע באופן מזערי על שחיקת הכונן הקשיח.

זיו ממטולה ניסה את "גישת 32 ביט לכונן הקשיח", ומאז הוא לא מצליח להעלות את Windows. כעת הוא שואל אם ניתן להפעיל מחדש את מערכת ה-Windows או שיש להתקינה בשנית.

היי זיו. במקרה זה ניתן להחזיר את הגלגל לאחור. ראשית, עליך להבין מה עוללת - למעשה, ניסית לכפות על Windows לתקשר בצורה מיוחדת עם הכונן הקשיח שלך - אך אבוי, הכונן או הבקר שלו אינם מסוגלים לפעול במצב זה (בדומה לכוננים רבים אחרים). כעת, עליך להיכנס לקובץ SYSTEM.INI הנמצא בספריית Windows (זהו קובץ ההגדרות של Windows), בעזרת עורך תוכניות כגון EDIT של DOS, ולשנות את השורה 32bitDiskAccess=ON ל-OFF (שורה זו נמצאת תחת הכותרת 386Enhanced).

בפעם הבאה שתפעיל את Windows, התוכנה תפסיק לפנות בגישת 32 ביט לכונן הקשיח שלך.

השולחני של צ"ר וויז



הווירטואלי מאפשרת את הגדלת סך כל הזיכרון הפנימי של המחשב (RAM) לכמות לה זקוקה תוכנת ה-Windows, כדי לבצע את עבודתה בצורה הטובה ביותר.

למעשה, כאשר מגדירים זיכרון וירטואלי, Windows "גונבת" חלק מהמקום הפנוי על גבי הכונן הקשיח, יוצרת קובץ גדול ומיוחד בשם 386spar.par, ומשתמשת בו כאילו היה זיכרון RAM נוסף. מי שמפעיל את תוכנית ה-DEFRAG או את NDD ודאי מכיר את סימני ה-XXXXXX הנראים על גבי המסך, כשהזיכרון הווירטואלי מוגדר

עלום שם שואל על אפשרויות הזיכרון הווירטואלי בתוכנת Windows 3.11. "האם עדיף לקבוע קובץ זמני או קבוע (בהתחשב ביכולת הביצוע מול שחיקת הכונן הקשיח)?" שלום לעולם השם. ראשית, נסביר לאלו שאינם בקיאים בכל הפטנטים של Windows 3.11, שמדובר באפשרות הנמצאת בתוך לוח הבקרה הנמצא בקבוצת היישומים, Main. האפשרות של יצירת זיכרון וירטואלי ב-Windows, נועדה לגרום ל-Windows "לחשוב" שעומד לרשותה יותר זיכרון מכמות זיכרון ה-RAM הקיימת. הפעלת הזיכרון

בכל אופן, נסה לקרוא באחד הגיליונות האחרונים את כתבתי אודות הקשר בין הפקודה BUFFERS ותוכנית ה-SmartDrive.

אלעד סבן (אני מקווה שכתבתי נכון את השם) מראשון לציון, מספר על כך שהוא קונה כל חודש ירחון וויז ולפיכך יש לו 2 שאלות:

1. "ראיתי במכונות הווידאו גרסה חדשה של מורטל קומבט 3 עם דמויות נוספות - האם קיימת גרסת PC?"

2. "קראתי במעריב לנוער אודות מורטל קומבט 4. מתי יצא המשחק?"

היי אלעד. בזמן כתיבת שורות אלו עדיין אין גרסה מורחבת של מורטל קומבט 3 למחשבי PC וסביר להניח שהגרסה החדשה תהיה 4.

דרך אגב, אם אתה קונה בכל חודש את ירחון וויז מדוע לא תחתום על מנוי לעיתון? זול יותר, נוח יותר, תקבל מתנות שונות ותספק עוד עבודה לפקידות המערכת.

ננו-שניות.

בכל אופן, אין לערב רכיבים בעלי מהירויות שונות!

נמרוד קמר כתב מכתב ארוך ומפורט בו הוא מתאר בעיה בהפעלת המשחק Star Trek: Deep Space Nine. יש לו 8 מגה זיכרון (כפי שדורש המשחק), אך הוא מקבל הודעה כי חסרים לו כ-2 מגה זיכרון גבוה.

נמרוד ניסה הכל, כדי להגדיר טוב יותר את תוכנית ה-SmartDrive, אך הוא עדיין אינו מבין את האפשרויות הטמונות ב-Smartdrive.

ובכן, ישנם משחקים הזקוקים לכל שבריר של זיכרון פנוי. כיוון שלא פירטת את הכתוב בקובצי ה-AUTOEXEC.BAT וה-CONFIG.SYS (כן שוב אותם קבצים אכזריים...), אינני יכול לעזור לך מלבד הניסיון הפשוט של מחיקת שורת ה-SmartDrive מתוכם.

נסה להקטין את ה-BUFFERS אצלך למספר קטן יותר מהרשום או אפילו לבטלו לגמרי. אפשרות נוספת היא להשתמש במנהל זיכרון מתקדם, כמו תוכנת QEMM שתסדר את העניין ללא בעיות.

איתן קרני מספר שיש לו מחשב 66 DX 486 והוא נתקל בהמון בעיות זיכרון. איך פותרים אותן?

איתן, איתן, לכולנו יש בעיות זיכרון... אך אין קשר בין סוג המחשב שלך לבעיות הזיכרון. ישנן כמה עובדות פשוטות וכללים שעליך לקחת בחשבון - מחשב מודרני (גם 486), זקוק היום ל-16M זיכרון כדי לפעול כמו שצריך עם משחקים חדשים ועם מערכת ההפעלה החדשה, Windows 95 (או אפילו Windows 3.11).

קודם כל, הימנע מניסויים של התקנת משחקים או תוכנות שאין לך צורך בהם. ישנן תוכנות רבות היוצרות "סלט" שלם בקובצי המערכת AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS, וכך "נגנב" זיכרון שהיה יכול לשמש את התוכנות החשובות שלך.

מעבר לכך, קיימות תוכניות ניהול זיכרון טובות. המומלצת ביותר הינה QEMM של חברת Quartdeck, שלהבדיל ממנהל הזיכרון הקיים ב-DOS - EMM386, השואל שאלות ודורש הבנה במערכת ההפעלה, QEMM מנהלת את כל ענייניה בעצמה וביעילות.

יחד עם זאת, ייתכן וקיימת בעיית חומרה. ודא שרכיבי הזיכרון שלך תקינים. כבר נתקלתי במחשבים רבים, בהם היו רכיבי זיכרון (שמם המקצועי הינו SIM) מסוגים שונים, ובמלים אחרות, גורם כמעט ודאי לתקלה.

לעתים, החלפת רכיבי הזיכרון גורמת דווקא לתוכנת Windows לפעול מהר יותר, מכיוון שלהבדיל מ-DOS, Windows עושה שימוש בכל הזיכרון הקיים העומד לרשותה.

אם נתקלת בתופעה בה המחשב פועל מהר במצב DOS, אך לאט (בהשוואה למחשבים אחרים מאותו סוג) כאשר מפעילים את Windows, מוטב שתבדוק את הרכיבים. גם אם רכיבי הזיכרון במחשבך הגיעו מאותו יצרן, בדוק שהם בעלי אותה מהירות. ניתן לדעת את המהירות משתי הספרות האחרונות המצוינות על גבי הרכיבים - 70 פירושו 70 ננו-שניות (אלפיות השנייה) או 60 שפירושו 60





מאת:

עמית חסון-אלוני

בניגוד לתיאוריית

סרטי ההמשך המניחה

שהסרט השני תמיד

גרוע יותר, בעולם משחקי המחשב

המצב בדרך כלל שונה.

אחרי EARTH SIEGE הראשון מבית

SIERRA ו-2 MECHWARRIOR הנהדר

מבית ACTIVISION, מגיע תורו של

EARTH SIEGE 2, המהווה פיתוח

למשחק הראשון ומתחרה ישיר ל-2

MECHWARRIOR.

קודם כל, EARTH SIEGE 2 מיועד

לעבוד תחת Windows 95. נכון, רבים

יתלוננו על איטיות האנימציה של רוב

המשחקים הרצים תחת מערכת זו, אך

במקרה זה אין כל בעיה שכזו אם



להתקדם במהלך המשחק עצמו, משום
שבלעדיהן כנראה תושמד כבר בתחילת
המשימות האמיתיות.

משימות האימונים מתחילות משליטה
בתנועות הרובוט (שליטה שהשגתה עשויה
להימשך דקות ארוכות) ועוברות ליצירת
טקטיקות - היכן וכיצד למקם את עצמך
למארבים, כיצד והיכן לבצע איגופים,
היכן לצעוד בשירת ליווי וכדומה.

מובנות. לא כל שכן אם האנימציה קופצת
מ'פריים' ל'פריים' והכוונת מטיילת ללא
הפסק מצד לצד. במקרים כאלה לא משנה
עד כמה טובה העלילה, עד כמה יפה
הגרפיקה או עד כמה האפקטים הקוליים
מופלאים - אתה רוצה לשחק במשחק ולא
להביט מתוסכל במסך.

מתחילת המשחק ניתן להבחין שחלה
התקדמות עצומה בגרפיקה שהכרנו
מהמשחק הראשון ומ-2 MECHWARRIOR.
בשני האחרים פני השטח היו בדרך כלל
שטוחים, והרובוטים נראו לעתים יותר כמו
קופסאות קרטון מאשר רובוטים, בעקבות
רמת פירוט נמוכה מדי.
ב-EARTH SIEGE 2, הרובוטים, פני
השטח והאפקטים הוויזואליים, גורמים
למשחק להיראות הרבה יותר אמין
(מאפשר לראות רובוט יריב עולה באש
לאחר קרב מתיש או נופל ארצה בכרכיים
רועדות).

EarthSiege II

אֵשׁ וְתַמְרוֹת עֵשֶׂן

לא על השכל לבדו

עם סיום האימונים המשחק מתקדם
בקצב הגיוני ולוקח אותך לאזורים
וסביבות בעלות רקע שונה בכל פעם.
העלילה אומנם לינארית (צפוי בסוג זה של
משחקים), אך רמות הקושי מתקדמות
בקצב טוב, מאוזן והדרגתי (לא משליכים
אותך היישר מול צי הרובוטים של האויב).
טקטיקות האויב מאלצות אותך לגוון
בשיטות הלחימה כדי שתהיה שם אחרי
הקרב הבא. שליפה וירייה מהירה ומכוונת
לא ינצחו לבדן את המשחק, עליך לדעת
לתפוס מחסה כשצריך ולמשוך את האויב
למלכודות אש קטלניות. עם זאת, השכל
לבדו לא ינצח את המשחק, לכן חשוב
לנצל היטב את משימות האימונים
להעלאת הרמה המבצעית בכל התחומים.
50 המשימות (בנוסף ל-10 משימות
האימונים) מרכיבות משחק שלא תסיימו
בסוף שבוע אחד. המשימות הולכות
והופכות קשוחות יותר ויותר עד שנדרש
לחזור עליהן שוב ושוב כדי להשלימן.
וחשוב להדגיש שהשלמת חצי מהמשימות

הגולם קם על יוצרו

EARTH SIEGE 2 ממשיך את הסיפור
המוכר. האדם יצר מחשב גדול וחכם
שמורד במציאו ויוצרו. כדי להמשיך
במלחמתו המרושעת כנגד האדם, יצר
המחשב רובוטים ענקיים המצוידים בכלי
נשק עצומים. האדם לא נשאר חייב ובנה
רובוטים גדולים כדי להילחם ולנצח את
המחשב שקם על יוצרו.
בתחילה מתקבל הרושם
ש-EARTH SIEGE 2 הוא משחק קל
מאוד. את משימת ה-DEMO ניתן לסיים
תוך 15 דקות (אפילו פחות אם שיחקת
ב-EARTH SIEGE המקורי או ב-2
MECHWARRIOR) בעיקר משום שאינך
מותקף.
רק לאחר שתסיים משימה זו ותתחיל
את משימות האימונים (10 במספר), מתחיל
למעשה האקשן האמיתי.

מחנה אימונים

משימות האימונים הן חלק חשוב מאוד
במשחק, הן נחוצות על מנת שתוכל

לרשותכם עומד לפחות DX2 - אם כי סביר
להניח שעדיף מחשב מהיר יותר.

המנוע הגרפי

המשחק מצויד ב"מנוע גרפי" מתוחכם
ומהיר ביותר, ישנה אפשרות לבחור בין
מסכי 480/640 או ב-200/320 פיקסל ישן.
כך שבכל מקרה, המסכים נסחטים עד
לטיפת היכולת האחרונה - הגרפיקה
באמת יפה והאנימציה רצה בצורה חלקה
ומהירה ביותר.

בכל סימולציה ובפרט בסימולציית
קרב, יש חשיבות רבה למהירות התנועה
והתגובה, שהרי בלעדיהן ייאבד המשחק
מהריאליזם וההנאה שבו. כאן הריאליזם
הוא הגורם המשמעותי ביותר וללא שמירה
עליו (על ידי מחשב חזק דיו) קשה
להתקדם במשימות.

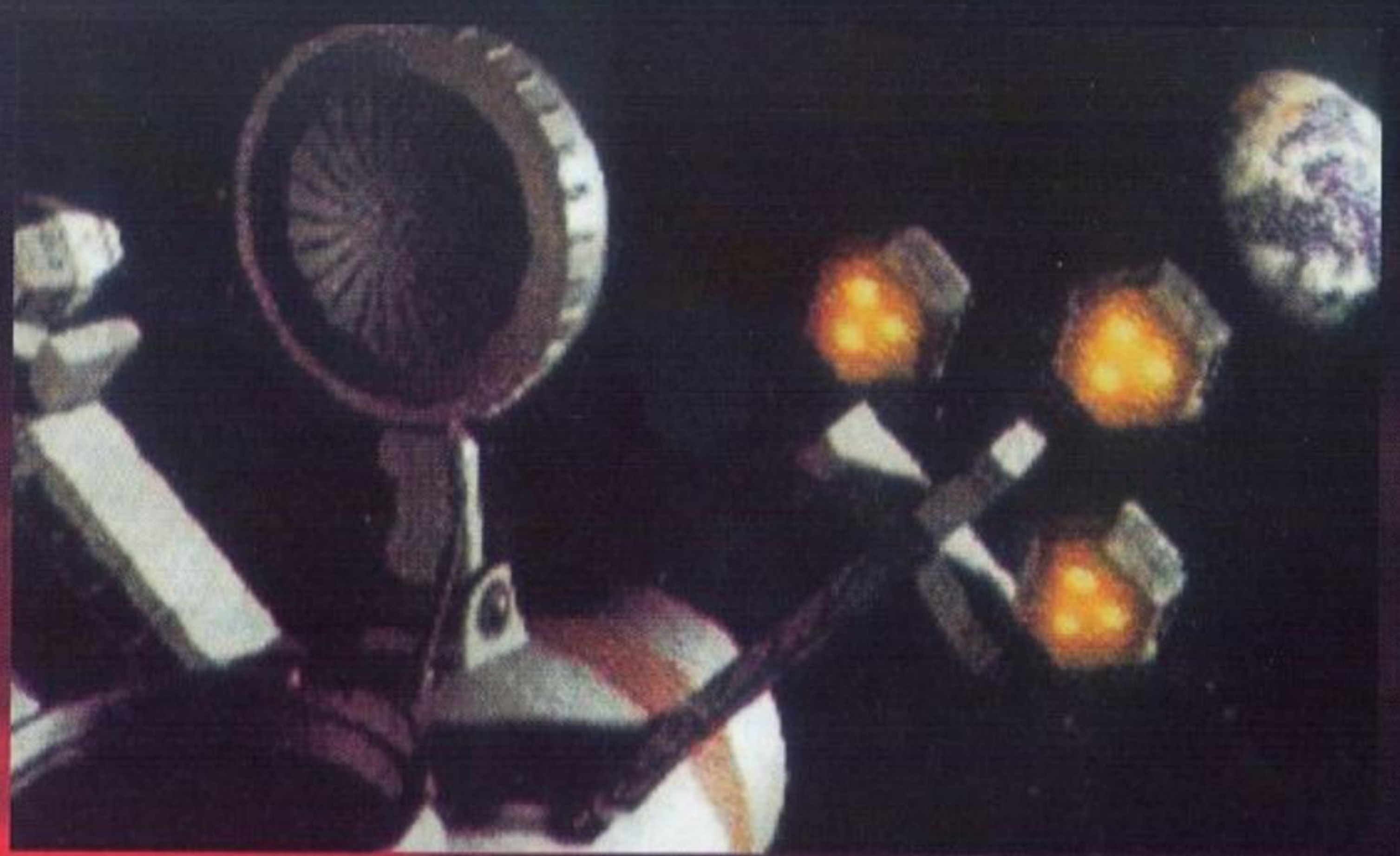
לא פחות קשה לכוון את הנשק שלך
לעבר HERC (זהו רובוט גדול מאוד
שנשלט על ידך, על ידי שחקן אחר או על
ידי המחשב) במרחק 250 מטר ממך, כאשר
המסך מרצד בקפיצות אין סופיות ובלתי



ממש מפחידה).
 ה-RAZOR מציג בפנינו היבט חדש לסימולציית מלחמת הרובוטים ונקודת השקפה נוספת למערכה הכוללת, בה אתה לא נשאר בעמדה קבועה לכל אורך המשחק, אלא מנסה לחוות את המתרחש על כל ההיבטים. התוספת הזו עושה את ההבדל בין EARTHSIEGE 2 למשחק המקורי או ל-MECHWARRIOR 2, ומעמידה אותו ברמה אחת מעליהם.

צעד גדול קדימה

למרות שזהו משחק תובעני ביותר, אין הוא מביא את השחקן לידי ייאוש (אלא אם המשחק מותקן על מערכת לא מתאימה). משחק זה בהחלט התקדם צעד גדול קדימה מאז המשחק המקורי ולטעמי, הוא מהנה יותר מ-MECHWARRIOR 2. השליטה בו אומנם מורכבת (צורת המשחק הטובה ביותר היא בשימוש בג'ויסטיק + מקלדת בעת ובעונה אחת), אך שחקנים מנוסים יסתדרו, ויזכו למשחק סגוני עם גרפיקה ואנימציה יוצאות מהכלל.



זה הנקרא RAZOR (טכין), טס בדיוק כמו מטוס בסימולציות הטיסה המוכרות (וללא כל הכפתורים והשטיקים המיותרים - וטוב שכך), ומצויד במגוון כלי הנשק שקיימים ביחידות הקרקעיות. קצב הטיסה מהיר ביותר ועומס הפרטים שמועברים למסך רק מוכיח את טיב המנוע הגרפי (הטיסה בגובה גמוך

לא מביאה להשלמת חצי מהמשחק (או מזמן המשחק). בין החידושים שמביא EARTHSIEGE 2 קיים ה-HERC המעופף, חידוש זה מוסיף במידה עצומה לגיוון ולעניין במשחק, הוא פותח עולם חדש של אפשרויות, משימות, טכניקות משחק ונותן לשחקן תחושות משחק נוספות שלא היו קודם לכן. רובוט



קופסת ההפתעות

להשתתף בפעילויות לימודיות, ללמוד בעקיפין עובדות חיים, וזאת תוך כדי חיפוש אחר יצורים חמודים מהחלל החיצון.

המשחק כולל 11 סביבות הפעלה אינטראקטיביות כמו חנויות ואתרים שונים המרכיבים עיר עתידנית, ומלווה בשירים מקסימים שנכתבו ובוצעו במיוחד ללומדה על ידי דני רובס.

הסביבות היותר טובות הן האקווריום והחלל. באקווריום מתרגלים ספירה של בועות ופעולות פשוטות של חיבור וחיסור, ובחלל מתנסים מעט בשפה האנגלית באמצעות זיהוי הדרגתי של אותיות במלים שונות.

360 נקודות

על המסך מפוזרות אותיות ועליכם לסדר אותן כדי שיהפכו למלים בעלות משמעות. משחק שכיף במיוחד לשחק אחד נגד השני.

טבע הדברים 2

זהו מגזין שהזמן לא משפיע עליו לרעה והכתבות שבו מעניינות גם היום. הוא מנצל יפה יכולות מולטימדיה ומצליח לפתוח ערוצים חדשים מלבד תמונות קפואות.

FUTURE MEDIA

גרסאות DEMO של משחקים שעתידים להגיע ארצה: EARTH WORM JIM - אקשן ציני בסגנון אלאדין, SHELL SHOCK - סימולטור טנקים, THE WEB - משחק פינבול משגע, ועוד.

מדי כמה חודשים מקבצים מספר משחקים או לומדות בחבילה אחת ומוציאים אותה לשוק במחיר נמוך יחסית. חבילה כזו היא "קופסת ההפתעות" שיצאה ביוזמה משותפת של חברות באג מולטיסיסטם ומחשבת.



מדובר במגוון של כותרים שיצאו לחנויות לפני כשנה. הסיפור על הקיר שברח מהבית, המשחק/לומדה רז בעיר עתיד, משחק המלים - 360 נקודות, מגזין טבע הדברים מספר 2, גיליון מספר 8 של FUTURE MEDIA ותקליטור הדגמות המכיל גרסאות DEMO מבית מחשבת.

הקיר שברח מהבית

סיפור אינטראקטיבי מאת ערן שביט בו מסופר על קיר שמאס בחיי היומיום המשעממים והחליט לקום ולעזוב את הבית. מאחורי הסיפור, בעצם, מסתתרים לבטים מהחיים, כמו הצורך בחיפוש אחר דברים חדשים מול הגעגועים אל המשפחה והסביבה המוכרת. הסיפור נהדר כשלעצמו, אך לצערי הוא זוחל על המחשב במעבר בין קטע אחד למשנהו.

רז בעיר עתיד

שילוב של משחק ולומדה שמטרתו לעודד ילדים לחקור,

חומר למחשבה - אוסף 1

לומדה זו מנסה לפתח הרגלי למידה אצל ילדים בגילאי 4-8, והיא מכילה שש פעולות המיועדות לפיתוח החשיבה, היצירתיות והזיכרון. בביתן הצורות המעופפות מאפשרים ליצור קומבינציות מצורות גיאומטריות בגדלים ובצבעים הניתנים לשינוי. אחר כך, מתקדמים לביתן הכדורים המעופפים המספק את האפשרויות הקודמות בסביבה תלת ממדית.



אצל אורנגה בנגה, הילדים חוקרים צלילים או מלחינים קטעים קצרים על כלי הקשה. במצב שאלה ותשובה, אורנגה מנגן קטע על פי רמה הנקבעת מראש והילד צריך לחזור מבלי להתבלבל על אותו הקטע. המתקדמים יותר יכולים להתנסות במצב בו אורנגה מנגן בחושך וצריך לחזור על הקטע על פי חוש השמיעה בלבד.

שתי תחנות בהן לומדים להרכיב יצורים בהתאם לחוקיות סדרתית מסוימת. לומדה זו מפתחת ומאפשרת שעות של התנסויות בפעילות יצירתית והיא מתאימה הן למחשבי PC והן למחשבי MAC.

התחנה המשעשעת ביותר היא אצל מיכי הפסיכי - המשימות דומות למשימות בתחנה הקודמת, אלא שהפעם מנגנים על אוקטבה וחצי של קסילופון, גומיות, כוסות קריסטל או תרנגולות. מלבד זאת, יש עוד

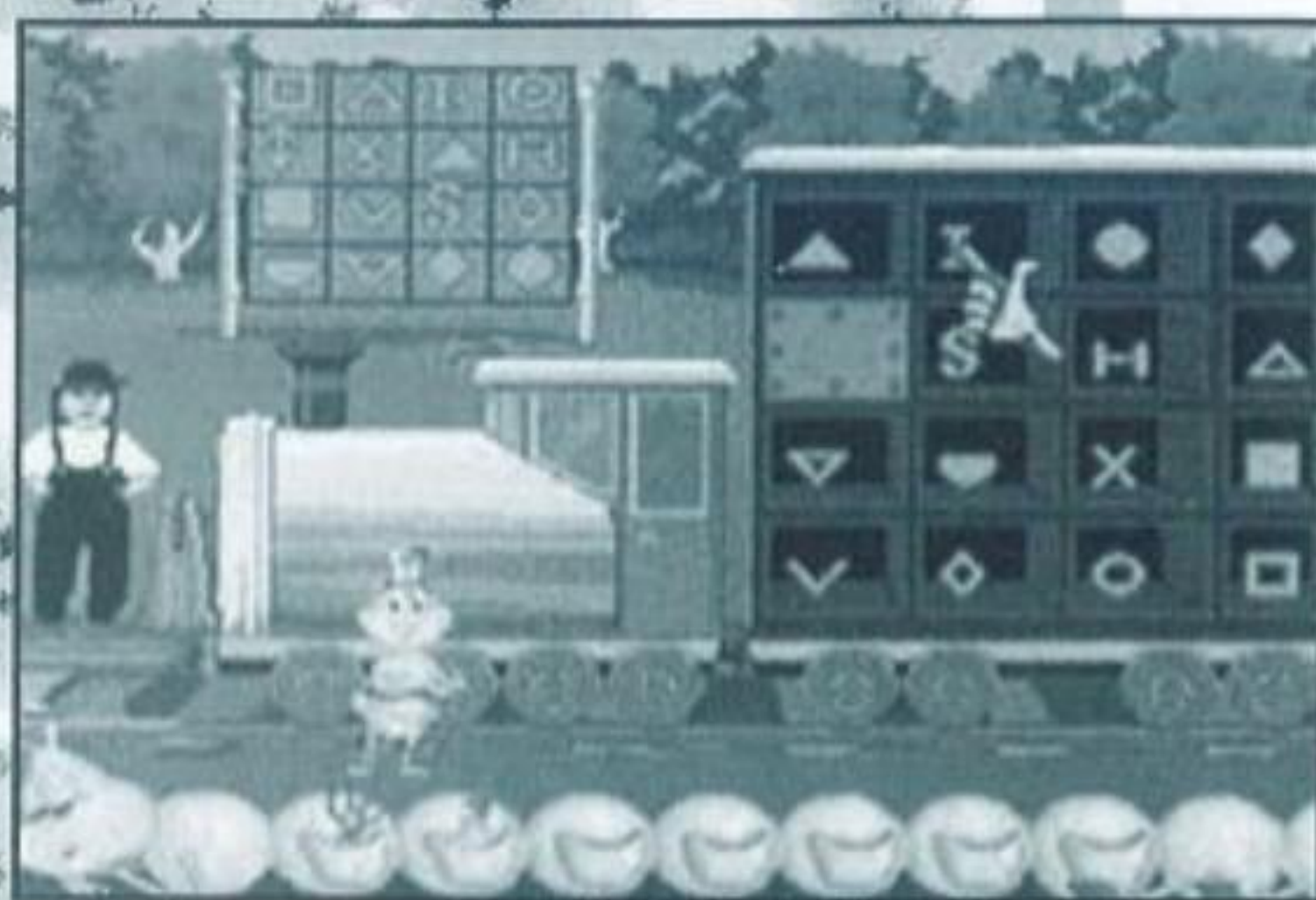
נינה הזחלולית

סדרתי, זיכרון מוסיקלי, פרופורציות, התמצאות במרחב ועוד.

המשחק מיועד לגילאי 5 ומעלה, נוח ומהיר להתקנה, עובד בסביבה גרפית כמעט על כל המסך, רווי באנימציות לכל אורכו ומלווה במוסיקת רקע נעימה המשתנה ממסך למסך. למרות הכל, עיקר הבעיות נעוצות בנושא התצוגה. הרזולוציה גסה ונותנת תחושה של משחקים מלפני 3 שנים, המעבר בין המסכים אינו חלק ובמקום לנסות ולצמצמו הוסיפו לתוכו אפקטים של הקטנת המסך, מה שגורם להמתנה ממושכת מהרגיל.

נינה היא זחלולית קטנה וסקרנית המחפשת מקום בטוח בו תוכל להפוך לגולם ואחר כך לפרפר. בתקופה זו לנינה יש נטייה להירדם בכל מקום וכשהיא מתעוררת, אין לה מושג היכן היא נמצאת.

היא מתחילה את ההרפתקה בתוך אפרסק וכדי לצאת ממנו עליה לעמוד בכמה משימות. השחקן אמור לעזור לנינה לצאת מהפרי לתיק האוכל, משם אל חדר המגורים וכן הלאה, עד למציאת המקום המתאים בו תהפוך לפרפר. מעבר לכיף וליצירת זיקה בין הטבע למחשב, מטרתה העיקרית של הלומדה היא לפתח יכולות של התאמת צבעים, זיכרון חזותי, זיכרון



English + – אנגלית מסביב לעולם

החידה, קבלת נתונים על העיר, על אנשים מפורסמים, על בניינים מרכזיים ועל מקומות שכדאי לראות. בעזרת קריאת הנתונים הללו יש אפשרות לפתור את כתב החידה, אך כדי ליצור יותר עניין ניתן לדבר עם מספר דמויות מקומיות שנותנות, תמורת כסף, את הגרסה שלהן לפרטים המסתתרים בכתב החידה (מסתבר שיש יותר מגרסה אחת ועליך לגלות מי דובר אמת ומי מנסה להטעות אותך).

בסופו של דבר תידרש להציג את הפתרון במסגרת הזמן (שעתיים) והכסף (1,000 מטבע מקומי) שהוצבה בתחילה.

לסיכום, המשחק עומד בפני עצמו והוא אינו קשור לשלושת פיתוחי English + שיצאו לפניו. מומלץ בחום ויתגלה כהש

מרמה של שנת לימוד אחת עד לרמה של ארבע שנות לימוד.

ההצלחה לא איחרה לבוא, ואדיוסופט הוציאה שני פיתוחים נוספים – Business, לשיפור ולימוד אנגלית עסקית, ואנגלית מסביב לעולם, שמצליחה להסוות היטב את היותה לומדה על ידי התחפשות למשחק הרפתקאות.

הרעיון העומד מאחורי המשחק הוא שימוש מעשי בשפה, וזאת על ידי פתרון כתבי חידה ב-9 ערים דוברות אנגלית ברחבי העולם. המשחק מלווה במוסיקה ובקריינות בכל המקומות החשובים.

בכל אחת מהערים יש לפצח את כתב החידה, היינו, למצוא חפץ החבוי בחדר מסוים תוך שימוש במגוון כלים ובמינימום זמן וכסף. המנשק מאפשר מספר רב של פעולות – קריאת כתב



לפני למעלה משנה הוציאה לשוק חברת אדיוסופט את English +, חבילת מולטימדיה מצוינת ללימוד אנגלית. חבילה זו כללה 6 תקליטורים המתאימים לבעלי ידע

RAYMAN



סדר עולמי חדש

מאת: עמית חסון-אלוני

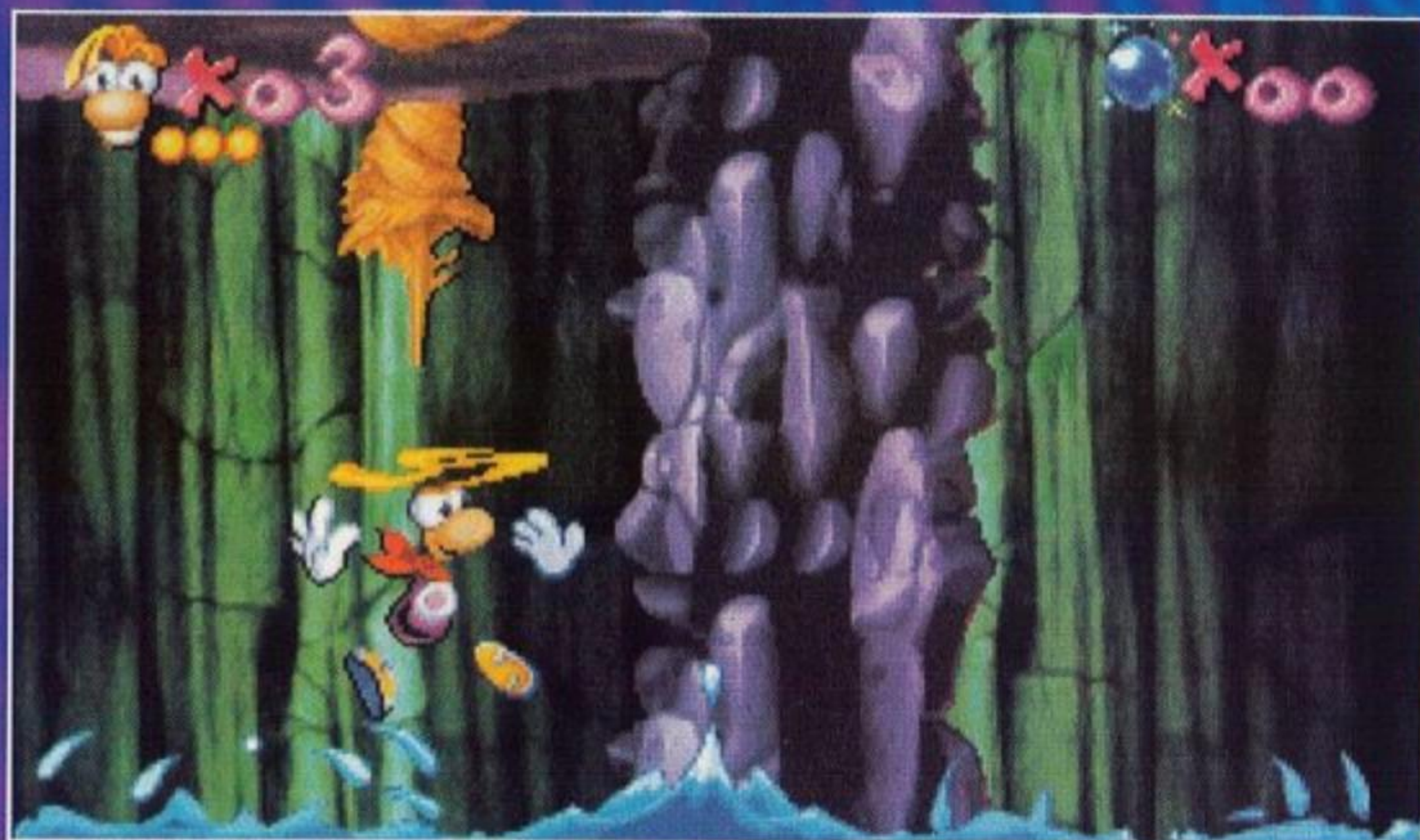
RAYMAN הוא משחק פלטפורמה קצר וחמוד, אשר עשה את הדרך ממכונות המשחקים אל ה-PC, בעזרת חברת UBISOFT.

הכל היה נהדר בעולמו של RAYMAN עד להגעתו של Mr. DARK, אשר הצליח לגנוב את הפרוטון הגדול (החלקיק החיובי שבגרעין האטום). כתוצאה מכך השתבשה מערכת כוחות המשיכה שבין האלקטרונים לגרעין האטום, ובשל כך איבדו האלקטרונים את מסלולם, התפזרו וכל מיני דברים מוזרים החלו להתרחש בעולם. עכשיו הכל תלוי ב-RAYMAN. עליו להחזיר את הפרוטון הגדול למקומו הטבעי כדי להחזיר סדרי עולם לקדמותם.

הדמות החמודה שלפנינו מהלכת ללא זרועות (למרות שלמזלה יש לה זוג כפות ידיים מרחפות), ואין היא טומנת בחובה איזושהי תכונה שלא הכרנו בגיבורי פלטפורמה קודמים, פרט לקסם מיוחד שמשתלט על המשחק והצליח להקנות לו מעריצים רבים במרוצת הזמן.

הדמויות, הנופים והאנימציה מזכירים את סגנונם של אומני דיסני והם חביבים ביותר ויפים מאוד. האפקטים הקוליים והמוסיקה, לעומת זאת, אינם החלק אותו הדגישו יוצרי המשחק, היות והמוסיקה קצרה וחוזרת על עצמה ואין באפקטים הקוליים שום צליל או גימיק לא מוכר.

המשחק רחוק מלהיות מסובך. אחרי כמה מסכים מבינים את עקרונות השליטה במשחק - לקפוץ מעלה לענף, מענף לגוש אדמה, לנגח כמה אויבים ולאסוף אבנים



הצורך - דבורה שמחלצת אותך ממסכים לא נעימים, קוסם מוזר שישלח אותך למסך הבונוס וכו'.

בהתאם למטרת המשחק ולאווירה שלו, אין כאן חידות או פאזלים מתוחכמים ואחת ההפתעות של המשחק נעוצה בכך שהוא אינו מחויב לעלייה הדרגתית של הקושי, אלא מספק קפיצות מדרגה גבוהות למדי בחלקים מסוימים של המשחק, כך שהשחקן לא ממש יכול לצפות את מה שצפוי לו.

שלא כמו כל משחק פלטפורמה סטנדרטי, RAYMAN הצליח למשוך מעריצים רבים במשך שנים (עוד מימי מערכת ה-JAGUAR). ואכן, לא מדובר בעוד משחק פלטפורמה, אלא בחוויה חמודה ובלתי נשכחת לכל אוהבי הז'אנר.

יקרות וחפצים בעלי ערך לאורך הדרך וחזור חלילה. בסופו של כל חלק מגיעה ההזדמנות "לכסח" רשע אמיתי ורק אם אתה מצליח לחסלו - תעבור למסע הבא. במידה ולא אספת חפץ כלשהו במהלך המסע תיאלץ לחזור ולקחת אותו, אלא שלעיתים פשוט לא תעמוד בפניך האפשרות לחזור אחורה, ואתה תיאלץ להמשיך הלאה עד שלב מסוים במשחק, בו תינתן לך אפשרות כזו.

השליטה בדמות טובה והמסכים (כל ה-68) הם מגוונים ומאתגרים ביותר. ישנן דמויות שיכולות לבוא לעזרתך בשעת





BATMAN FOREVER

מאת: אורן רביב

נאמנה לתפיסה שכל כך הצליחה לה בסדרת ה-MORTAL KOMBAT, הוציאה חברת ACCLAIM משחק מכות חדש המבוסס על דמויות מוכרות ואהובות מהפרק השלישי בסדרת סרטי BATMAN FOREVER - BATMAN.

כפי שפעלו ב-WWF, גם כאן מנצלת החברה לטובה את העובדה שהדמויות מוכרות היטב. עובדה זו מאפשרת להם להדפיס אריזה בה נראים כוכבי הסרט במטרה למשוך עוד קונים.

מי נגד מי, ולמה?

באופן אישי, מאוד אהבתי את שלושת הסרטים שנעשו על באטמן, ובמיוחד את שני הראשונים שלטעמי העבירו באופן הטוב ביותר את האווירה האפילה מסדרת הקומיקס. על כן, ניגשתי בעניין רב לבחון את המשחק החדש של ACCLAIM, למרות שידעתי כי הוא משחק מכות ולא קווסט שנעשה על פי הסרט.

בתחילת המשחק עומדות לרשותך שתי אפשרויות - לבחור לשחק את באטמן, האביר האפל או את עוזרו הנאמן רובין. בכל אופן, נצמדו כאן להיגיון של סרט המבוסס על גיבורי-על מוחלטים ואויבים מוחלטים, היגיון שלמעשה מצמצם את אפשרויות הבחירה של השחקן לשתיים בלבד. למרות ואולי בגלל הצמצום בבחירה,

הקפידו על איכות. אחד ההישגים הגדולים של המשחק הם ה-GADGETS (אביזרים שונים) שמציידים כל דמות. לכל אחת מהדמויות ישנם שני קיטים של אביזרים - האחד, של אביזרים בסיסיים המופיעים בסרט, והשני כולל סט בונוס של אביזרים משתי אפשרויות בחירה. הקיט הבסיסי של באטמן למשל כולל את ה-BATARANG המפורסם, אותו



דיסק בצורת עטלף שבאטמן מעיף על מנת להמם את האויב. לעומת זאת, סט הבונוס כולל חפצים אחרים, כגון: אקדח גז, אקדח דבק או "בולה" שגם היא מפורסמת מהסרט.

דיגיטיזציה

הדמויות הועברו כמובן בדיגיטיזציה למסך המחשב, מה שהופך את הגרפיקה לאמינה יותר, הן מבחינת אווירה כללית והן מבחינת אקשן.



תפאורת הרמות מעוצבת יפה ומראה אתרים שונים בגותהאם סיטי בהתאם לאווירה האפילה והקודרת. בסביבות השונות תעבור 8 שלבים עקובי דם, יזע ועטלפים, ותספיק להילחם בדמויות שונות מסרטי באטמן (אדוארד אניגמה, דופייס, הג'וקר וכו'), ובדמויות שעוצבו במיוחד למשחק על פי סדרת הקומיקס. השליטה על ה-GADGETS די קלה ואין אף בוגר MK שלא יסתדר איתה. מעבר לכך, הוסיפו המתכנתים רמת אימון כדי להקל על השחקן.

אבן יסוד

BATMAN FOR EVER הוא משחק מכות, שבסך הכל אינו נופל ממה שהיכרנו עד היום. המעלה המרכזית שלו היא הישענותו על אבן יסוד בתרבות הבידור של המאה שלנו, סדרת סרטי הקולנוע שנשענת על סדרת הקומיקס של BATMAN. חובה למעריצים.



IRC – מדברים על זה

ערוצים שאליהם יש לך גישה באותו הרגע. ריבוי השיחות על אותו ערוץ ומהירות הטקסט עשויים לבלבל ולהקשות על הקריאה, אך בסופו של דבר תתרגל לקצב העניינים, תצליח לסנן את ההודעות ולהוסיף כמה משלך. לעתים אתה עלול לגלות כל מיני צירופי אותיות חסרי משמעות או סימנים מוזרים (BRB, ROF, -J, IMHO), שהם

מכאן ואילך, כל דבר שתקליד, חשוף לעיני כל מי שמחובר לאותו ערוץ, בכל מקום בעולם. אתה יכול להצטרף לקבוצת מתדיינים קיימת או לפתוח ערוץ משלך לקהל חדש. את הערוץ שתקים תנהל מהמחשב הביתי שלך, מה שמאפשר להופכו לאתר פרטי בו ישתתפו אנשים שיקבלו ממך אישור לכך. המעבר מהסביבה היפה והנוחה של דפי

צורת תקשורת ישירה חדשה המתפתחת במשך שנים וממשיכה לצבור תאוצה באינטרנט היא ה-IRC (Internet Really Chat). מיליוני הגולשים באינטרנט מגיעים לשם כדי לנהל שיחות אל תוך הלילה על נושאים מגוונים, ושופכים את הגיגיהם דרך המקלדת אל המסדרונות והמרחבים הקיברנטיים.



הקיצורים בהם משתמשים המשווחים כדי להביע תחושות או מסרים שונים במסגרת קבועה של כללי תקשורת.

להלן רשימה ראשונה של כמה טיפים חשובים, אך אין תחליף לקובצי ההדרכה ובעיקר לניסיון:

- ★ כתיבה באותיות גדולות, משמעותה צעקות. לכן יש להשתדל ולא להשתמש בצורת כתיבה זו, אלא אם זה באמת נחוץ.
- ★ זכור, המשווחים האחרים אינם רואים אותך, יש להקפיד להוסיף את ההבעה או הסימן המתאים לדבריך.
- ★ אל תיגרר לוויכוחים מיותרים, ברשת

ה-WWW לעבודה של שרתי ה-IRC, יכולה להיות מבלבלת וקשה לכל מי שאינו רגיל לעבודה בסביבת UNIX. כאשר תיכנס לשרת ה-IRC עליך להדפיס את הפקודות או את ההודעות שאתה מבקש להעביר, כשכל הפקודות מתחילות ב- / (סימן המודיע למחשב שאתה עומד להכניס פקודה ולא הודעה).

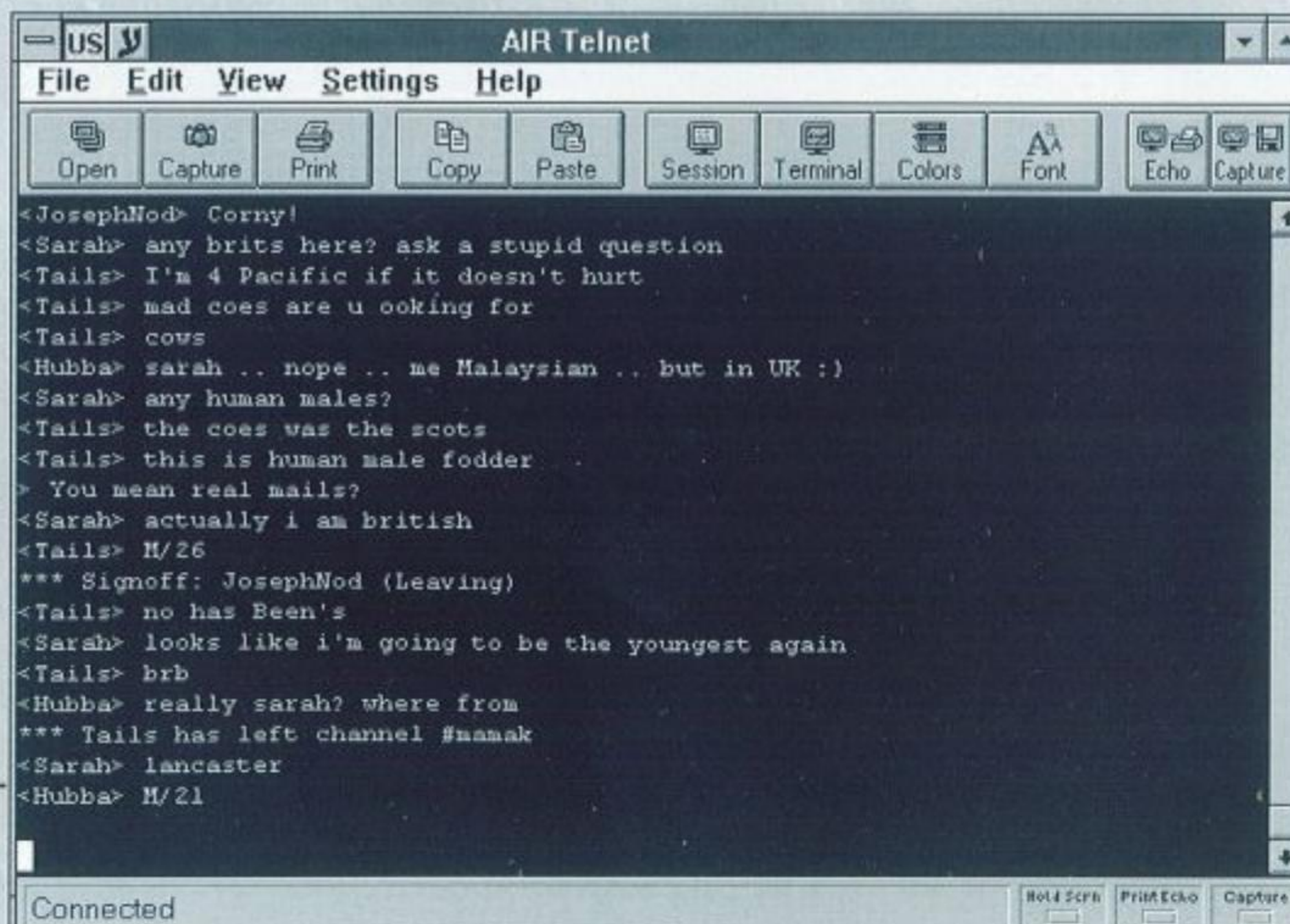
כדי לראות אילו ערוצים פתוחים לתקשורת הקש: /LIST ולחץ על Enter, כעת תופיע רשימה של שמות הערוצים, מספר המשתמשים שנמצאים בהם באותו הרגע ונושא הדיון. רשימות אילו עלולות להיות ארוכות מאוד ולהגיע עד אלפי

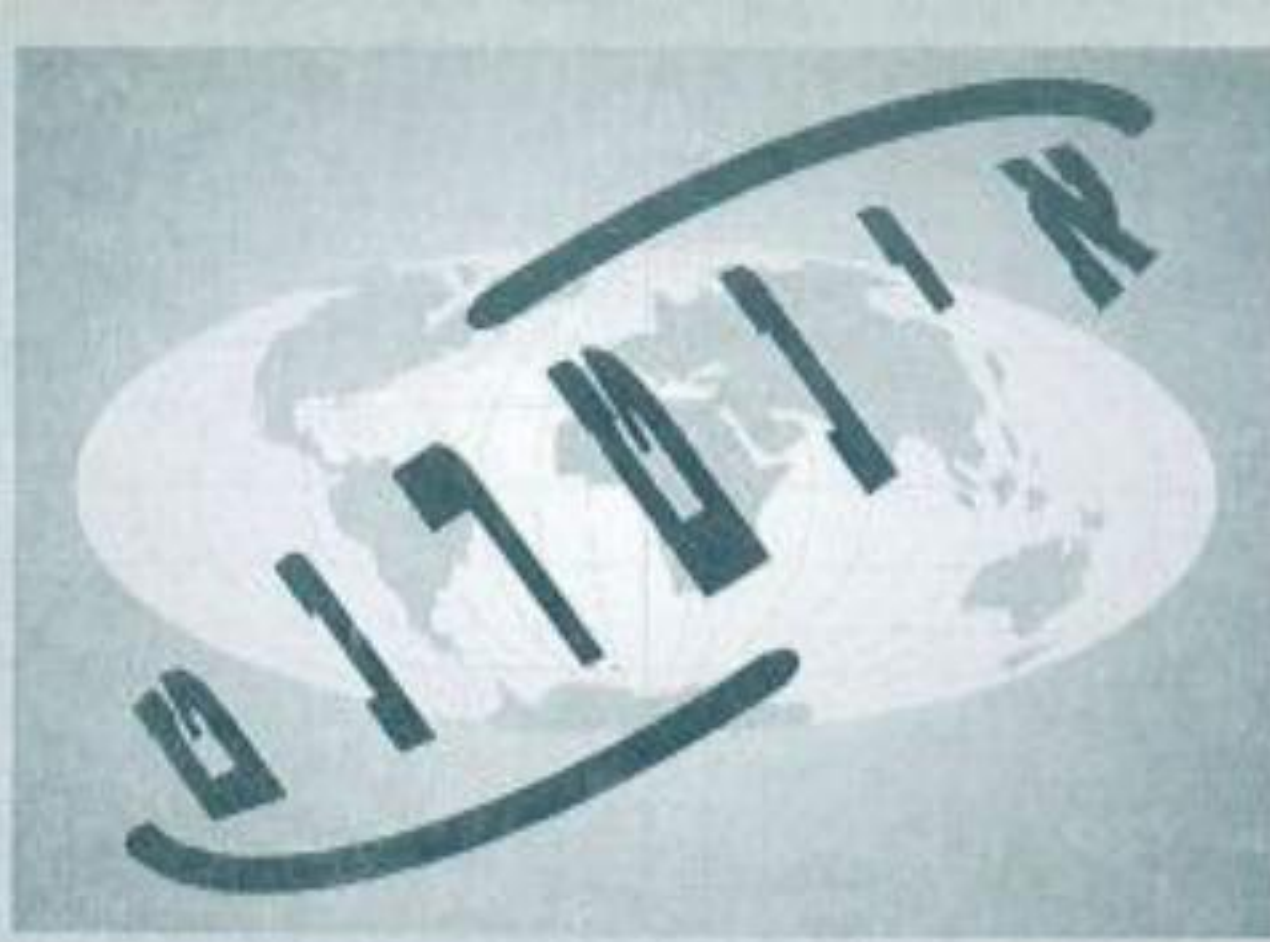
עם השתלטות התמונה והמולטימדיה על האינטרנט, נחשבים שרתי ה-IRC כמוקדי משיכה מרשימים למשתמשים וכמוקדי האינפורמציה המעודכנים ביותר. מאות שרתי IRC פרוסים ברחבי העולם, הם קשורים ביניהם ויוצרים אווירה של כפר עולמי קטן. המשווחים ברשת יכולים בקלות להרגיש מעורבות עמוקה כמו בשיחה של ממש, שכן אפשר להעביר ברשת גם תחושות והבעות פנים על ידי סימנים קבועים ומוסכמים.

שרתי ה-IRC משתמשים בערוצים שונים על מנת לחלק את קבוצות המתדיינים לנושאים שונים - מוסיקה לסוגיה, מחשבים, אוהבי שוקולד, קולה או כל נושא אחר.

בערוצי תקשורת אלה ניתן למצוא משתמשים רבים מכל סוג, מין וגיל - ממנהלי חברות ועד למחוסרי עבודה, מראשי מדינות ועד עקרות בית, מפנסיונרים ועד ילדים צעירים (סגן נשיא ארה"ב, אל גור, ידוע אגב, כחובב אינטרנט ומרבה לשוחח ברשת).

רשת האינטרנט מאפשרת ללבוש כל מסכה העולה על דעתך ולבחור כינוי או שם בדוי אם אתה מעוניין בכך. מאחורי השם הבדוי תוכל להפוך לכל דבר, אך יש לזכור שבערוצי השיחה "הרציניים" עדיף לשמור על השם האמיתי או לבחור שם שנשמע אמין.





רשת ברשת

סוכנויות ביון ואיסוף מידע רבות פועלות מטעם מדינות, קרטלים ארגוני טרור וארגוני פשע, במטרה לאסוף, לאגור ולנתח כל שביב מידע שניתן להשיג. החוק הבינלאומי מאוד לא חד משמעי בכל הקשור אליהן, ורובן פועלות בהסכמה שבשתיקה או במסגרת הסכמים בין מדינות וארגונים.

ה-NSA (National Security Agency) הרשות לביטחון לאומי של ארה"ב יושבת על מספר gateways-1 routers מרכזיים בארה"ב, ביניהם אלו של NASA ושל חברת בל-אטלנטיק, מהם היא עוקבת אחר הנעשה ברשת ומנסה לעלות על אינפורמציה חיונית.

לאחרונה, חברה ה-NSA אל מספר חברות העוסקות בתקשורת אינטרנט (בין היתר, מיקרוסופט, לוטוס ו-Netscape), כדי לפתח תוכנות חזקות שיוכלו לאתר מידע חיוני או למנוע כל אפשרות של משלוח דואר אנונימי. וכך, מקבלת על עצמה תעשיית התוכנה האמריקנית את



ה-DSS (Digital Signature Standard) שפותח ב-NSA.

באוקטובר האחרון חתמה Netscape על חוזה עם ה-NSA כדי להשלים תוכנה המותאמת לכרטיס הפורטזה (Fortezza) - כרטיס PCMCIA שמקודד ומפענח מידע על ידי שימוש באלגוריתם סודי. צעד זה קידם את שאיפתה של ה-NSA להפוך את כרטיס הפורטזה לסטנדרט לכל הסוכנויות הממשלתיות, ולסבסד את פיתוחו של כרטיס מסחרי דומה שיימכר בכל רחבי העולם.

כרטיס הפורטזה פותח, כשהוא אינו בנוי כחלק מהמחשב, אלא ככרטיס נוסף, אותו ינסו סוכני ה-NSA לשתול במוסדות ממשלתיים, ולהופכו לסטנדרטי תחת האמתלה שלפחות כל עובדי הממשל זקוקים לסטנדרט אחד בתקשורת. ברגע שמוסדות הממשל ישתמשו בסטנדרט זה, ייאלצו בעלי החוזים עם הממשל לקבל על עצמם את הסטנדרט ומכאן הדרך אל השוק הפרטי כמעט בלתי נמנעת.



אחד משרתי ה-IRC הגדולים, המרכזיים והמעניינים ברשת נמצא ב-irc.funet.fi שבפינלנד, וכדאי לבקר בו למרות שבדרך כלל הוא עמוס ביותר.

כל מי שרוצה לשתף אותנו בתגובה, רעיון, שאלה או אתר מעניין, מוזמן לשלוח תגובות למערכת WIZ, מדור אינטרנט, ת.ד: 2409, בני ברק 51114, לפקס: 03-5708174, או ל-E-MAIL: bug@netvision.net.il.

ישנם גם אנשים בעלי דעות קיצוניות או אנטישמיות ואנטי-ישראליות. התגובה הטובה ביותר לנאצות היא התעלמות (מנהלי הערוצים, אגב, בדרך כלל מסלקים קיצוניות מסוכנת).

★ אל תתבטא באופן בוטה במקומות אשר לא מתאימים לכך. ישנם ערוצים יותר ופחות רציניים, דע באיזה פורום אתה נמצא והתבטא בהתאם.

★ אל תאריך בדברים, אם ברצונך להעביר מסר ארוך ומפורט השתמש במערכת הדואר. ה-IRC אינו מתאים למסרים ארוכים אלא אם מדובר בפורום פרטי.

★ אם אינך מבין, בקש עזרה. אין מטרד גדול יותר ממשתמש שאינו יודע על מה הוא מדבר וממשיך בשלו.

קיצורים, הבעות ונימוסים

על מנת לחסוך בזמן, במקום, בנפח כמויות המידע המועברות וכדי להוסיף נופח נוסף לשיחה, רבים ממשוחחי ה-IRC משתמשים בקיצורים ובסימנים שונים על מנת להביע רגשות ומסרים לעמיתיהם.

הקיצורים רבים מאוד ומתרבים מדי יום ביומו, כאן נערוך סקירה קצרה ונשתדל להרחיבה בגיליונות הבאים:

(-) - פרצוף מחייך - צחוק, בדיחה, חיוך.

(-) - קריצה וחיוך - התבדחות.

(-) - פרצוף קודר - אני עצוב, נעלבתי.

(-) - אמביוולנטיות - חוסר דעה, חוסר איכפתיות, חוסר תגובה, ייאוש.

J-: - פרצוף עקום - גיחוך, ייאוש מדבריו של בן השיח.

BTW - By The Way - דרך אגב.

PITA - Pain In The Ass - "קוץ בתחת".

TIA - Thanks In Advance - תודה מראש.

MYOB - Mind Your Own

Business - אל תתערב.



איש היה בארץ ZORK

ZORK

NEMESIS

מאת: דוד זילברשטיין

בגיליון שעבר סיקרתי את RIPPER, המשחק האיכותי ביותר בתולדות ה-PC. לא עבר חודש ואת מקומו תופס ה-ZORK NEMESIS שלפחות מבחינה גרפית - עולה עליו. הוא מתבסס על טכנולוגיית גרפיקה חדשה לגמרי, ועל פתרון חידות בד בבד עם חשיפת עלילה בדיונית - כיאה למשחק מסדרת ZORK.

עוד בימים הראשונים של ההיסטוריה

הטענה הרווחת בקרב שועלי PC ותיקים היא ש-ZORK של חברת ACTIVISION היה משחק ההרפתקה הראשון שנוצר ל-IBM ותואמיו (אז משחקים מסוג זה עוד לא נקראו קווסט - מונח שאומץ לז'אנר המשחקים הנ"ל בעקבות המשחק KING QUEST).

משחק זה היה הרפתקת טקסט ואני יודע שלחלק מכם, בעיקר לדור הצעיר יותר, זה יבוא כשוק - אך במקום להצביע על חפץ עם העכבר (לא היה אז עכבר

ל-PC) היית כותב GET או TAKE וכו'. למרות שמאוחר יותר, משחקי הרפתקה אחרים שילבו תמונות מעל מנשק הטקסט, בשלושת משחקי הסדרה הראשונים של ZORK השתמשו במנשק טקסט בלבד. מסורת זו השתנתה עם הופעתו של ZORK ZERO, שלמעשה היה הראשון בסדרה שתמך במנשק גרפי חלקי, אך הוא לא זכה להצלחה מסחררת. שנים לאחר מכן, עם התפתחות כונן התקליטורים, יצא המשחק RETURN TO ZORK. הפעם, כמובן, תחת תשתית גרפיקה ווידאו מדהימה לאותה תקופה, מלווה במוסיקת MIDI סוחפת שהשתלבה ביצירתו של משחק מולטימדיה גדול, אשר סלל דרך לבאים אחריו.

ואילו לאחרונה, יצא לשוק המשחק ZORK NEMESIS, הנושא את דגל קידמת הטכנולוגיה בתחום משחקי המחשב. כשהפעם, המשחק הוא עילוי גם מבחינה גרפית וגם מבחינה מוסיקלית.

ההפקה

כשב-ACTIVISION הולכים על גדול, הולכים עד הסוף. פיתוח המשחק נעשה

באמצעים המשוכללים ביותר ועל ידי האנשים המוכשרים ביותר.

הגרפיקה עוצבה על ידי סדנת הגרפיקה של "BATMAN FOREVER" ו-"GODFATHER 3".

קטעי הווידאו במסך הגדול, כוללים בין היתר ליהוק של יותר מ-16 שחקנים, בבימויו של JOE NAPOLITANO ("X-FILES" ו-"MURDER ONE").

המוסיקה, שכמוה טרם נשמעה במשחק מחשב, כולה ברצועות תקליטור דיגיטליות מבית היוצר של מעבדות SOUNDLUX MEDIA (זוכות פרס האוסקר עבור "שקרים אמיתיים" ו"סחרור מסוכן").

רואים עולם

מעבר לחוברת הוראות הפעלה, מגיעה עם המשחק חוברת נוספת כמיטב מסורת משחקי ZORK, שמהווה חלק מהמשחק - היא מכילה מפה, חומר רקע כתוב על עלילת המשחק (למי שכן רוצה להבין מה הוא עושה שם), ורמזים שונים שמופיעים כהערות שוליים שמישהו קישקש בחופזה בעט נובע בצדי הספר.

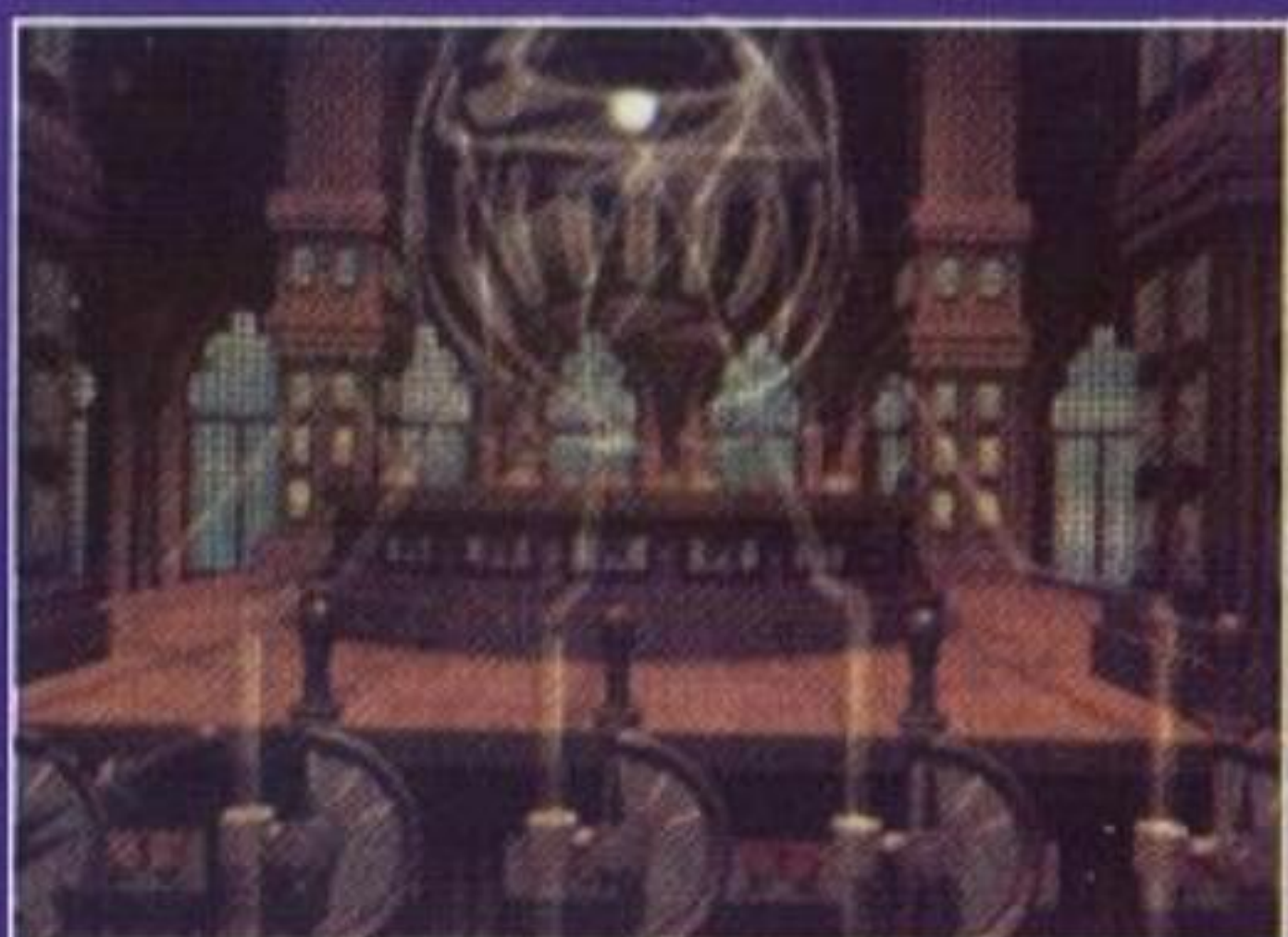
כמו ב-RETURN TO ZORK הרקע



ב-ZORK NEMESIS הדגש הוא על העלילה וה"קווסטיות" מתרכזות בשימוש באלמנטים על המסך, כמו גם בחיפוש אחר פרטים בסביבה התלת ממדית.

סיכום

ZORK NEMESIS הוא המשחק הכי מושקע ומתקדם נכון להיום. למי שפחות אוהב משחקי חידות ומעדיף קווסטים במבנה הקלאסי עדיף לקנות את RIPPER. אולם, מי שראה את MYST כיצירת מופת, יהנה מ-ZORK NEMESIS עוד יותר.



האטומים מהם הוא מורכב. מדענים בכל הדורות ניסו להפוך עופרת לזהב בעזרת מדע זה, אך נכשלו.

ב-ZORK NEMESIS תפגוש ארבעה שהצליחו. יתרה מזאת, תורת האלכימיה הרחיקה לכת והוגדרה כ"אפשרות לקחת חומר מזהב מסוים, עלוב ככל שיהיה, ולהפוך אותו לחומר הטהור ביותר מאותו זן". כלומר, אם נשתמש שוב בזן המתכות כדוגמה, מתכת זולה כמו עופרת, ניתן להפוך לזהב.

על בסיס הנחה זו, מדוע שלא נוכל להפוך את גוף האדם לגוף בן אלמוות. וכך עשו ארבעת האלכימאים, כל אחד בדרכו שלו, כשהוא מתבסס על יסוד הטבע שבהתמחותו (מים, אדמה, אש ואוויר).

בשלב מוקדם במשחק, אתה מגלה שארבעת המדענים הומתו על ידי אויב משותף, המכונה NEMESIS (שמה של אלת הנקמה הרומית) ועליך לפצח את העלילה.

לוטה ב-MYST

מבחינת משחקיות ותוכן המשחק ישנו דמיון מורגש בין NEMESIS לבין MYST הקלאסי. בשני המשחקים עליך לחשוף עלילה שהתרחשה בעבר, לשוטט במספר עולמות שונים ולהתקדם ביניהם תוך פתרון חידות ופאזלים מכל הסוגים.

במהלך המשחק, מתברר שמלכודות החידה הסבוכות במשחק הורכבו על ידי גאון מטורף ומרושע, אותו תוכל ללכוד בסוף המשחק.

כיום גם לקווסטים המבוססים על חידות כבר יש כמה זנים וניתן להבחין בין שני סוגים עיקריים: הראשון הוא, קווסט חידות קלאסי - כמו ISLAND OF DOCTOR BRAIN ו-SHIVERS, משחקים בהם העיקר הוא פתרון חידות והעלילה היא בגדר קו תפר בין הפאזלים. לעומתם, קיים גם סוג שני, שנחנך על ידי המשחק 7th GUEST, ובו הדגש הוא על העלילה.

על פי רוב, העלילה מתחילה כשאתה מגיע למקום שבו ארע אירוע טראגי כלשהו (רצח או שרשרת מעשי רצח), ועליך לחשוף מה בדיוק קרה. כך זה מתנהל ב-7th GUEST ו-11th HOUR ו-MYST.



שלך כגיבור לא ברור במיוחד וגם ההרפתקה שמולך עדיין סמויה. כך שמבלי להגדיר מטרות מיוחדות אתה מתחיל לשוטט בעולם, וכאן באה פריצת הדרך המהפכנית של ZORK NEMESIS. באמצעות טכנולוגיה בשם Z-VISION, המבוססת על טכנולוגיית מקינטוש הנקראת QUICKTIME VR, אתה עומד במרכזה של סביבה תלת ממדית, המאפשרת להסתובב לכל כיוון בתנועה המשכית וחלקה (SMOOTH SCROLLING), ממש כמו ב-UNDER A KILLING MOON או ב-DOOM, אלא שהסביבה הגרפית ב-ZORK NEMESIS היא תמונה ממופה ברזולוציה גבוהה ולא סביבת פוליגונים.

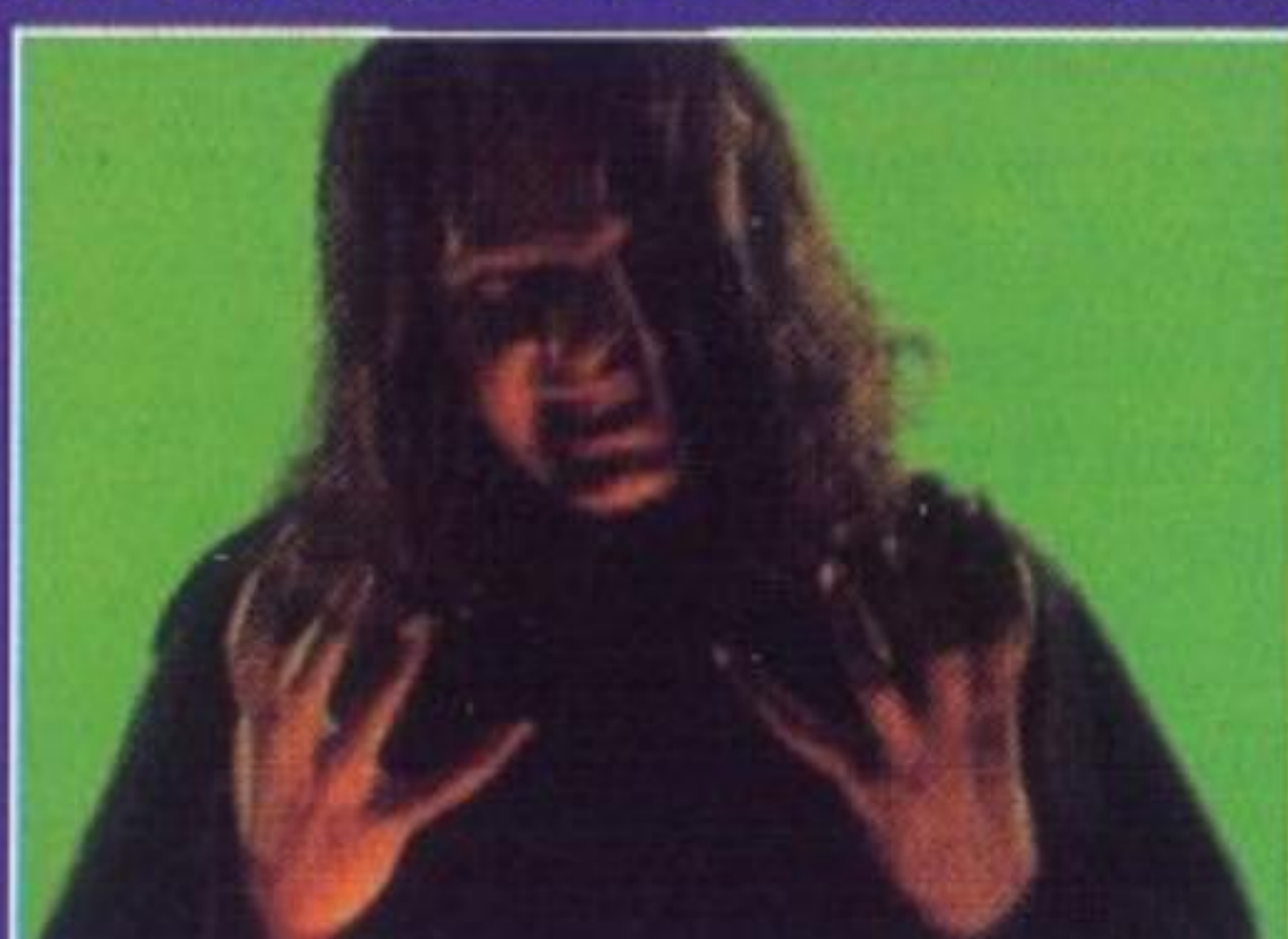
האפקט הוא מדהים. בניגוד לקווסטים אחרים בהם כל החפצים, המקומות והאובייקטים נמצאים מולך, כאן אתה חייב להסתובב ולבדוק שטח הרבה יותר גדול בכל מסך. כתוצאה מכך, המשחק הופך לקשה יותר ומחייב אותך לשים לב לפרטים.

הציורים מדהימים ביופיים ודיוקם, כך שלמעשה הם עדיפים על גרפיקת וידאו. המוסיקה היא בסגנון הסרט BARACA, ומשלבת כלים אקוסטיים עם סינטיסייזרים וקולות מקהלה באיכות של תקליטור מוסיקלי רגיל.

עבודת הווידאו באה לידי ביטוי ברזולוציה גבוהה, אם כי נעשתה בשיטת INTERLACED שהיא פחות איכותית מאשר NON-INTERLACED. אנשי ACTIVISION טוענים שסצינות הווידאו מרובות, ואם כולן היו ממופות בשיטת ה-NON-INTERLACE, המשחק היה גולש מעבר לשלושה תקליטורים - גבול הנפח המקסימלי שהציבו מפיקי המשחק מבעוד מועד.

לטוות זהב מקש

סיפור העלילה של ZORK NEMESIS מתנהל סביב אלכימיה ואלכימאים. האלכימיה היא מדע מדויק ממשפחת הכימיה העוסק בשינוי המבנה החלקיקי של החומר. כלומר, הפיכת חומר אחד לחומר אחר על ידי שינוי כימי/פיזיקלי בהרכב הפרוטונים והאלקטרונים של



שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

ארבעה מצבי קיום מאפיינים את מורגן, היא ישנה, צופה בטלוויזיה, הורגת ועובדת במעבדת הקסם שלה. מכיוון שהערנו אותה בבוקר של "הקרנבל של מיכל" ומשום שארוחת הבוקר הייתה צמחונית, היא החליטה להמשיך ניסוי ישן נושן שלא עלה יפה בעבר.

"זה נשמע לי כמו המצאה מטומטמת של אלכימאים מזוקנים מימי הביניים," הערתי, "חוץ מזה את ממילא לא מזדקנת." "אולי חיצונית לא," תרם אבי, "אבל אני בטוח שהמוח שלה הולך ונרקב." "אולי תהיו בשקט, אני מנסה להתרכז פה. שיקוי נעורים שכזה יכול לגלגל מיליונים בשוק השחור."

"לקח לי שבוע לגרד את הירוק מהפרצוף בפעם שעברה." "ואני שואל, האם זה היה כדאי?" תהה אבי, פילוסופית. "זה בסדר," הרגיעה אותי מורגן, "מספרתי את הצינורות כדי שלא אתבלבל." "אם כך באמת אבדנו." כשהבנתי כי אין מנוס מהאסון הקרב נרגעתי, "עכשיו אני יכול לצפות לסופי בשלווה חלומית. יש לך גבינת חלומי?" "דינג, דונג" צלצל פעמון ביתה של מורגן.

"שלוש, שתיים, אחת..." ספרנו אני ואבי יחדיו. "ים השיבולים שמסביב, נה-נה-נה..." התחיל הפעמון לזמר בקול בריטון ענוג, כשמיהרנו להכניס את שליח הפיצה המבולבל.

ערטילאית' כדי להעביר לחש ריפוי לחבר קבוצה, במידה והדמות שלך היא קוסם/כוהן?" "בונסים של זריזות תורמים משום שלחש מגן יוצר הגנה אישית למשתמש ולא איזושהי צורה של קיר או של מחסום בלתי נראה. מעבר לכך, כלים קסומים שנותנים בונס להגנה, כמו טבעות הגנה,

צ'ע י ר כ ל נ א צ ה

"את לא יכולה לייצר ישר כסף?" שאל אבי, שזכר את הסיפור שלי על ג'ראלד, השוליה שלה.

"כן," אמרה מורגן, "אבל איפה האתגר?"

מורגן רכנה מעל בקבוקונים מלאים בנוזלים זוהרים בצבעים שונים ובחרה כמה מהם. בצד היא הכינה את ערכת הניסוי ("ערכת הכימאי הזקן" הגדיר אותה אבי פעם) שכללה שש צנצנות מעוקמות, פלונטר של צינורות, שבעה מבערים, שלוש וחצי מבחנות ומכשיר קטן שעושה "פינג".

"את לא הולכת לשפוך הכל לתוך הצינורות האלה, נכון?" שאלתי בחשש,

מורגן בדקה שלא בלבלו את ההזמנה שלה (אקסטרה גבינה, פטריות, זיתים וחומוס), ושילמה לשליח שתגית קטנה העידה כי שמו הוא צחי ישעיה.

"תגידי," זיהה אותה צחי על פי הגבות, "את לא מורגן לה-פיי? רבתי עם כל נערי השליחיות האחרים כדי להגיע אלייך, יש לי שאלות חשובות."

"תמיד נהיה מאושרים לענות על כל שאלות קוראינו." הזכרתי למורגן בלחש. צחי המשיך, "יש לי שאלה בקשר ללחש מגן. האם הבונסים מהזריזות מתווספים לדרג"ש שהוא נותן? ואיך משתלב עניין חפצי הקסם בעסק הזה? חוץ מזה, האם אפשר להשתמש ב'יד

תורמים גם כן. לעומת זאת, כלים קסומים אשר מעניקים דרג"ש קסום קבוע לא תורמים כלל, אלא אם הם טובים יותר מהלחש ופועלים במקום לחש המגן. באשר ל"יד הערטילאית", התשובה שלילית. הלחש מציין בפירוש שניתן להעביר קסמי התקפה הדורשים נגיעה ולא קסמים כלליים הדורשים נגיעה."

צחי הודה למורגן מקרב לב, נעצב כשהיא הסבירה לו שהתשובה הייתה הטיפ והלך לדרכו.

מורגן שבה אל עולם הבקבוקים ושפכה שני בקבוקונים עם נוזל צהוב ואחד עם נוזל אדום זוהר לצינור 27. "מה לגבי כנפי עטלף, שיני דרקון

לחש הנפשית מת, יצור שלד או זומבי, אפשרי לגבי כל סוג של גופה, וכיצד נקבע הקב"פ?"

"הנפשית מת", השיבה מורגן, "יצור שלד או זומבי מכל גופה, נקבעת בהתאם למצב הריקבון, אם כמות הקב"פ היא כמו של שלד או זומבי, אך התלד"ס וגלגולי ההצלה שלו נקבעים לפי הנתונים שהיו לו כשהיה חי." כצפוי, מורגן לא עשתה מנוי ל"בלובס" וחזרנו למטבח.

במטבח גילינו כי מצינור היציאה 16 נשפך נוזל חום-צהבהב ושקוף. פניה של מורגן קרנו מאושה.

"סוף, סוף! אני, מורגן לה-פיי, הקוסמת הדגולה, הצלחתי ליצור את שיקוי נעורי הנצח."

מורגן לקחה כוס וטעמה מהנוזל המוזר. פניה נפלו.

"אני הולכת לסלון לראות טלוויזיה עכשיו," אמרה, "ואם תדברו איתי ביומיים הבאים אני לא אחראית למעשיי." אמרה והלכה.

שנינו הסתכלנו אחד על השני כשלבסוף אבי לגם מהכוס.

"בולדסטאר?" שאלתי אותו.

"לא, רעלסברג." ענה אבי, שדודו היה מומחה גדול לבירה.

השדים של מורגן מיהרו לאטום את הפקק של פתח הניקוז. "זוהי לוחמה לא קונבנציונאלית, פושעת מלחמה!" עופרת (גוש זהב תבונתי) זחל בשקט לתוך המקרר שסגר את פיו והפנה אלינו את גבו.

מורגן פתחה בזהירות תיבה מרופדת ושלפה ממנה בקבוקון מאוד קטן. היא סימנה לנו לא לזוז, חלצה את הפקק ושפכה באיטיות את תכולתו לצינור..."



"דינג, דונג" צלצל שוב הפעמון של מורגן.

"שלוש, שתיים, אחת..." ספרנו אני ואבי יחדיו.

"הללויה, לעולם..."

אבי זרק את הכיסא על הפעמון וניפץ אותו.

"אהההההה!" זעק הפעמון, "רצחו" ונדם.

"היו שם שתי טיפות, או שלוש?" תהתה מורגן ובהתה בשארית הנוזל בבקבוק הקטן מאוד.

אבי פתח את הדלת.

"שלום." לחצה יד פתאומית את ידו ודחפה אותו פנימה. מאחורי היד התגלה בחור צעיר וחייכני עם עותקים של עיתון העסקים המפורסם, 'בלובס'. "שמי הוא יניב מרזוסקי והייתי רוצה לעניין אתכם במנוי חודשי לעיתון העסקים 'בלובס'..." עינו של יניב קלטה את מורגן מהצד. "רגע, את לא מורגן?" זיהה אותה יניב לפי האוזניים. "יש לי שאלה שמעיקה עליי כבר שנים."

"תמיד נהיה מאושרים לענות על שאלות קוראינו, גם כשהם מנסים למכור לנו 'בלובס'." הזכרתי למורגן.

"יופי," המשיך יניב, "רציתי לדעת אם

וסמארק של טרול? את יודעת, הצינור הרגיל?" שאל אבי.

"אני רוצה לנצל הזדמנות זו," התחילה המכשפה, "כדי להפריח כמה שמועות מטופשות בקשר לקסם. כל החומרים שהזכרת לא תורמים דבר למחקר והכנת כלי קסם, הם פשוט תבלינים למרק נהדר." קמתי בשקט, הלכתי לשירותים והקאתי את גשמת. כשחזרתי אבי חימם לעצמו סיר מרק ומורגן סיימה לשפוך את הבקבוקונים הירוקים לצינור.

"דינג, דונג" צלצל שוב הפעמון של מורגן.

"שלוש, שתיים, אחת..." ספרנו אני ואבי יחדיו.

"אין מוצא, לא זזים מכאן. אין מוצא..." שר בקול צרוד הפעמון של מורגן.

"אדם?" פנה אבי אל הפעמון, "האין קץ לקלסיקה?"

פתחתי את הדלת וגיליתי דוור צעיר ובלונדיני עם מבט של רצח בעיניים. התג נשא את השם עמי רוט.

"מכתב רשום למורגן לה-פיי!" נהם, "אני צריך חתימה!"

מורגן חתמה בשקט על המכתב.

"תגידי, את באמת מורגן לה-פיי, יש לי שאלה."

"במיוחד עכשיו," הערתי למורגן, "נהיה מאושרים מאוד לענות לכל שאלות קוראינו."

עמי לקח את זה באופן אישי, "כתוב בספר החוקים שחרב העורפת את ראש הקורבן דורשת גלגול של 20 עד 23. מה אם גלגלתי יותר? וחץ מזה מה ערך הנזק הנגרם כתוצאה משבירת מגן על ראש של אדם, ובמקרה שלי, השם?"

מורגן הביטה בעמי במבט חודר, "אם הצלחת לגלגל מעל 23 עם חרב שמוגדרת חרב +3, איחוליי, ערפת את ראשו של השם ואת ראשו של האדם שעמד לידו, גם אם הוא חבר בקבוצה. הנזק הנגרם במקרה כזה הוא 61. במקרה של השם"ם מדובר בימים ארוכים בבית החולים הקרוב למקום מגוריך, ובמקרה שהערך הוא 20 (נזק כפול), מדובר בשנים ארוכות של תרדמת."

"טוב, אני חייב לזוז."

"בבקשה!" השיבה מורגן והצמיחה לו זנב אריה כשהלך.

שבנו לערכת הכימיה שהחלה בינתיים לבעבע ולהפיץ ריחות חשודים במטבח של מורגן.

"לא טוב!" נשמעה זעקה מהכיור.



Rolemaster Standard System



ממש לא סטנדרטי...

לדמות. בחירה זו תקבע את הכישרונות שלמדה הדמות בילדותה (כישרונות התבגרות נקראים גם כישרונות דרגה אפס), את קצב פיתוח נקודות הגוף (נק"פ) ונקודות הכוח (נקודות קסם) של הדמות. הצעד הבא הוא בחירת מקצוע מתוך 20 המקצועות העומדים לרשותך ופיתוח כישרונות לדרגה הראשונה. פיתוח זה אינו פשוט כמו שהיה בהוצאות הקודמות, משום שכאן נוספה אפשרות של קניית חבילות הכשרה. חבילות אלו מצביעות על אופי מסוים, עיסוק או דרך חייה של הדמות. לפיכך, במקום ליצור 5 מקצועות גנבים שונים, כל גנב בוחר לעצמו חבילות הכשרה אחרות, מה שיוצר את השוני

ופיתוח הדמות. אם בעבר הייתה המומחיות של ICE ביצירת שיטת קרב ריאליסטית, הרי שכאן הושם דגש על פיתוח הדמות ומגוון הכישרונות שלה.

הדמות

הצעד הראשון שלך, מייד לאחר שקבעת מה ברצונך לשחק, הוא כמובן קביעת תכונות הדמות. שלא כמו בהוצאות הקודמות, כאן מגלגלים סכום של 600 ועוד 10 ק10, ומחלקים נקודות בין התכונות השונות. כך ניתן להגיע בדיוק לדמות שדמיינת ולאפשר מידה כלשהי של אקראיות. לאחר מכן יש לבחור גזע ותת-תרבות

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

יה-בה-דה-בה-דו, קוואבנגה

וכו'!!!

סוף סוף יצאה לאור הגרסה השנייה, המשופרת, המהודרת, המשוכללת והמצויפת של (תה-דה-דה, דה-דה, תה-דאם!) - Rolemaster, השיטה הכי טובה בעולם, שהפכה לעוד יותר טובה, ממש כמו הגבינה של תנובה.

ב-ICE עשו, כרגיל, עבודה יסודית ויצרו שיטת משחק ריאליסטית ועמוקה המאפשרת משחק כמעט אינסופי ומאוד מגוון. השינוי הברור ביותר הוא בבניית

תכונות, גזעים ומקצועות

התכונות: זריזות, כושר, זיכרון, היגיון, שליטה עצמית, אמפטיה, אינטואיציה, נוכחות, מהירות וכוח. הגזעים: אורקים (רגילים, גבוהים וחצי אורק), גמדים, אלפים (יער, אפורים, גבוהים וחצי אלפים), זוטונים, אדם גבוה ואדם רגיל/מעורב (יורד ים, נווד, כפרי, עירוני ואיש יערות).

המקצועות: לוחם, גנב, נוכל, לוחם-נזיר, איש פשוט, קוסם, אשליין, כוהן, אנימיסט (דרואיד), מנטליסט, מרפא-מגע, מרפא, מיסטיקן, מכשף, סייר, פאלאדין, נזיר, דאבלר (גנב-קוסם), פייטן ומאגנט (רוצח שכיר-מנטליסט). לכל אלה מתווספות 36 חבילות הכשרה נוספות.

שיטת הקרב: 9.5

שיטת הקסם: 8

מהירות משחק: 6 (איטי במיוחד למתחילים).

מרחב פעולה: 8.5

אווירת הפנטזיה: 8.5

עיצוב המוצר (נוחות השימוש והמראה הכללי): 9

בקיצור, אם אתם רוצים לשחק פנטזיה באופן רציני זו השיטה הטובה ביותר שתמצאו.

רשימות הקסמים

תיעול: 10 רשימות פתוחות, 10 סגורות, 6 לאנימיסט, 6 לכוהן, 6 לפאלאדין, 6 לסייר ו-6 מרושעות.

מהות: 10 רשימות פתוחות, 10 סגורות, 6 לקוסם, 6 לאשליין, 6 לדאבלר, 6 לנזיר ו-6 מרושעות.

מנטליזם: 10 רשימות פתוחות, 10 סגורות, 6 למנטליסט, 6 למרפא-מגע, 6 לפייטן, 6 למאגנט ו-6 מרושעות.

מרפא (תיעול/מנטליזם): 6 רשימות.

מכשף (תיעול/מהות): 6 רשימות.

מיסטיקן (מהות/מנטליזם): 6 רשימות.

בסך הכל 186 רשימות לחשים המכילות כ-2,000 לחשים.

קטגוריה. כמו כן, הדבר אפשר לבוני השיטה לבטל בונוסים מיוחדים לכל דרגה, מה שהפך את הדרגות ב-Rolemaster למושג עוד יותר אבסטרקטי, שקובע מתי שוב תפתח את כישרונותיך ותו לא.

בהשקעה מדהימה של זמן ותכנון בנו ב-Rolemaster שתי טבלאות לבחירת המשתמש - טבלת הצלחה כללית לכישרונות וטבלת הצלחה ספציפית לכל קטגוריה וקטגוריה.

שיטת הקרב

בעוד שלהוצאות הקודמות של Rolemaster היה סדר פעולות מאוד מסובך של קרב, בשיטה החדשה מצאו דרך נוחה ומהירה יותר לטפל במצב. לכל סוג של פעולה מצוין אחוז הזמן שהיא "לוקחת" מתוך התור (התקפה למשל "לוקחת" 60% עד 100% מהתור), והאחוזים מופיעים במספרים עגולים, כך שאין פעולה ש"לוקחת" 62% מהקרב או משהו מסורבל שכזה. בתחילת התור אתה מרכיב את מה שאתה עומד לעשות בו על פי האחוזים, כך שהסך הכל לא יעבור את ה-100%, יוזם (2ק10 ובנוס המהירות) ויוצא לקרב.

כמו כן, ניתן להחליט אם הפעולה נעשית בחיפזון (מתרחשת קודם לכן עם -20) או בכוונה איטית (מתרחשת מאוחר יותר עם +10). מלבד זאת שיטת הקרב נשארה כשהייתה. מעט איטית, אם כי ריאליסטית מאוד וקטלנית להחריד, הכוללת את האפשרויות הנחמדות של פגיעה קריטית: דימום, הלם, חוסר היכולת להתגונן, כריתת איברים ומוות (או כל שילוב אחר של הגורמים הנ"ל, לדוגמה מוות, מוות, דימום, מוות ומוות).

שיטת הקסם

בכל דרגה יכול מטיל לחשים ללמוד עד שלוש דרגות לחשים ברשימה מסוימת (כמובן שהוא יכול ללמוד כמה רשימות), אבל כמות נקודות הכוח שלו לא תהיה אחת עד שלוש לדרגה, אלא שש עד שבע לכל דרגה, ואף יותר מכך בדרגה אחת. הדבר הופך מטילי לחשים ליותר "מפוזרים" ומגוונים בקסמיהם ולא מרכז אותם בחמש עד שש רשימות. בנוסף, ניתנת אפשרות להשקיע גם בכישרונות שאינם קשורים להטלה ישירה של לחשים, כמו פולחן קסמי או שימוש בכלי קסם.

סיכום

נהיה הוגנים וננסה לנקד כל תחום ותחום בסולם אחד עד עשר (או AD&D עד חלום עליכם).

יצירה ופיתוח הדמות: 9

מגוון ויעילות הכישרונות: 8 (טיפה יותר מדיי כישרונות).

הבסיסי בין גנב לגנב. כמו כן, ישנה אפשרות של מקצועות אשר בינם לבין העיסוק של הדמות אין קשר ישיר, לדוגמה לוחם העוסק בדיפלומטיה ולכן קנה את חבית ההכשרה - "דיפלומט" (דוגמת נספח צבאי במדינה זרה).

אפשרות חדשה זו מוסיפה נפח ואופי לדמות ומונעת היווצרותן של דמויות שטחיות הרוכשות רק כישרונות קרב למיניהם. אגב, כל סוג של חבילת הכשרה מבין 36 הקיימות פתוח לכל מקצוע במחירים שונים. לגנב למשל, זול יותר לרכוש הכשרת רוצח שכיר מאשר לקוסם, וכמובן שלדמויות כמו פאלאדין מצוינים איסורים מומלצים.

הכישרונות

השיטה מכילה המון כישרונות שנבנו מחדש, הכישרונות מחולקים לקטגוריות שונות (Subterfuge, Armor, Awareness), ותחת כל קטגוריה מספר כישרונות מתאימים. מלבד כמה יוצאי דופן ניתן לפתח גם את הקטגוריה וגם את הכישרונות עצמם, כך שאתה משתמש ישירות בכישרון שפיתחת.

כאשר אין לך את הכישרון המסוים אבל הוא נופל תחת קטגוריה שפיתחת, אתה משתמש בקטגוריה. למשל גנב אשר פיתח את קטגוריית Mechanics, Subterfuge ותחתיה את הכישרון Open Locks - כאשר הוא יפתח מנעול הוא ישלב את הרמה שלו הן ב-Open Locks והן ב-Mechanics, אך כשהוא ינסה לפרק מלכודת הוא ישתמש רק ברמה שלו ב-Subterfuge, Mechanics.

הרעיון הזה מונע את כל הבלבול סביב כישרונות דומים וההשפעות שלהם אחד על השני. בשיטה זו כישרונות דומים הם כישרונות שפשוט נמצאים תחת אותה

ספרי השיטה ותמיכה

- Rolemaster Standard Rules

ספר החוקים השלם.

Spell Law - ספר הלחשים.

Arms Law - ספר טבלאות הקרב

והפגיעות הקריטיות.

Gamemaster Law - הספר

לשה"ם.

Creatures & Monsters - ספר

מפלצות.

Arcane Companion - ספר

לממלכת הקסם ארקנה (ממלכה

חדשה).

ועוד ידו נטויה...

נוצות קסומות

מאת: ירון זיו

היי מורגן, במסגרת אהבתי לחפצים קסומים מוזרים, ולאחר קריאת הכתבה על פטריות קסומות - המצאתי נוצות קסומות. כדי להשתמש בנוצה קסומה יש לענוד אותה או להחזיק בה, ולהגיד לחש או לבצע פעולת הפעלה כלשהי במידה וצריך.

נוצת שמיעה: יש לענוד אותה כעגיל על מנת לקבל 75% יכולת שמיעת רעשים (כמו גנב לטווח של 150 מטרים) דרך קירות ודלתות.

נוצת החץ: לנוצה זו קצה מצופה מתכת. את הנוצה יש להשליך בכוח לכיוון יריב כלשהו, הנוצה תזנק באוויר, תפגע ביריב (יש לה תלד"0 של 4), תגרום לו ל-62ק נזק ותשתק אותו ל-61ק תורות. מלת פקודה תחזיר את הנוצה לבעליה.

נוצת העתקה: נוצת העתקה היא נוצת עט שלא זקוקה לדיו כדי לכתוב. ניתן להכתיב לה או לצוות עליה להעתיק ספרים בני 100 עמודים לכל היותר (בתנאי שיש מספיק נייר לכתובה).

נוצת ביטול לחשים: מלת הפעלה קושרת נוצה זו ללחש הפועל באופן קבוע על דמות (בדרך כלל לחש רע או השפעת חפץ מקולל). השימוש העיקרי של נוצה זו הוא לסתור קללות, וחשוב לזכור שלא ניתן להשתמש בה יותר מפעם אחת.

נוצת טיפשות: נוצה מקוללת זו נדבקת לאדם הראשון שנוגע בה, ומורידה את חוכמתו ותבונתו ב-5 ואת הכאריזמה ב-3. הבעיה העיקרית שנוצה זו חסינה להסרות הקללה מלבד נוצת ביטול לחשים.



מהיום והלאה עומד לרשותכם עמוד במדור כדי לכתוב רעיונות משלכם על משחקי תפקידים, סיפורי פנטזיה וכמעט כל דבר שעולה על דעתכם. סיפורים, רעיונות, הרפתקאות וכל המוזר והיוצא דופן, שלחו למדור משחקי התפקידים - כתבות חוץ.

אנשי לטאה

מאת: דניאל ארבל

הם יכולים להיות לוחמים, סיירים, כוהנים, גנבים ולוחמים-גנבים או סיירים-גנבים.

צבע עורם של אנשי הלטאה הוא בדרך כלל ירוק ולעתים סגול, חום או צהוב. יש להם יד עם ארבע אצבעות בלבד, רגל עם שתי אצבעות עבות מאוד וזנב ארוך המגיע כמעט עד הרצפה. לאנשי הלטאה אוזניים קטנות וראשם מאורך בשל מבנה הפה שלהם, הדומה לפה של לטאה. כמו כן, יש להם סנפיר ראש קטן שצורתו מסמלת שיוך משפחתי. גובהם הוא כמטר וחצי, משקלם כ-60 קילוגרם בלבד ואורך חייהם הוא כ-80 שנה.

השפעות הגזע על יכולות הגנב:
כיוס: +10%, פתיחת מנעולים: +5%, מציאת מלכודות: +10%, הליכה שקטה: +5%, הסתתרות בצללים: +10%, גילוי רעשים: -10%.

אנשי לטאה הם גזע פנטזיה מוזר, בחלק מהספרים הם מתוארים כברברים ומחרחרי מלחמה וכך גם ברוב משחקי הפנטזיה, אולם בחלק אחר הם מוזכרים דווקא כאנשים טובים שאפשר לצרף להרפתקה. החלטתי על הגישה השנייה ובניתי את הגזע לעולם הפנטזיה שלי. אנשי לטאה מקבלים +1 לזריזות ולכוח ו-1 לכושר ולחוכמה, כשטווח התכונות שלהם יכול להיות כל דבר.



ניתן ליצור עוד אלף ואחד סוגי כלים קסומים, מנרות דרך כפתורים, שרוך נעל ועד שרוך של שחיטת דרקונים. שרוך של שחיטת דרקונים הוא נדיר מאוד והוא בעל מטען אחד, אבל בהישמע הפקודה המתאימה הוא יגדל לממדי ענק, יכרוך עצמו סביב צוואר הדרקון המיועד ויחנוק אותו תוך שלושה סיבובים. מורגן.

טורי פראצ'ט

"מורט" - ספר העוסק בשוליה החדש של מוות וביחסיו עם בתו של מוות. "כישוף" - הבן השמיני של הבן השמיני של קוסם הוא מכשף. ובמלים אחרות צרות צרורות. ואחריהם נמשכת הסדרה הלאה, שכן כיום סדרת הדיסק מונה 17 ספרים, אשר 9 מהם ניתן להשיג בקלטות באנגלית ושניים בקומיקס. כמו כן, מי שבאמת מאוהב בסדרה המטורפת יכול להשיג מפה של העיר אנק'-מורפורק ושל עולם הדיסק עצמו.

אז אם אתה מחפש הומור, או פנטזיה, או שניהם יחד, ועוד לא קראת את טרי פראצ'ט, כדאי שתבין שאם תיקח את ג'ר. טולקין ותריץ אותו במאה קמ"ש להתנגשות חזיתית עם דאגלאס אדמס (מדריך הטרמפיסט לגלקסיה), עדיין לא תצליח להגיע לקרסוליים של מה שטרי פראצ'ט עושה בעצמו.



צבים, דבורים, נוטה להתעסק באלקטרוניקה, וטוען כי כתיבה היא החוויה הכיפית ביותר שאדם יכול לחוות לבדו.

לעברית תורגמו עד היום הסדרות - ננסי המשאית, נבואות טובות ומסדרת עולם הדיסק תורגמו: "צבע הכסף", "האור המופלא" ו"פולחני כסף". "פולחני כסף", אגב, הינו טעות תרגום חריפה ביותר (נו, נו, אופוס). - השם באנגלית הוא "Equal Rites" משחק מלים על חשבון שוויון זכויות שפירושו "שוויון פולחנים". כל מי שקרא את הספר יעשה את הקישור בעצמו, שכן הספר עוסק בניסיונותיה של נערה להתקבל לאוניברסיטת הקסם. אם ימשיך התרגום הרציף של עולם הדיסק והנקרא כך משום שעולם הפנטזיה של טרי פראצ'ט הוא שטוח, עגול ומובל על כתפיהם של ארבעה פילים העומדים על צב העולם - אטואן הגדול. צב השוחה בחלל האין סופי אל מטרה לא נודעת, הרי שהספרים הבאים אמורים להיות:

מאת: ערן בן-סער

כשהחלטנו לפתוח מחדש את מדור סקירת הספרים חשבנו להתחיל דווקא בטולקין. ראוי, לא? אלא שלבסוף בחרנו להתחיל באווירה פחות קלאסית עם סופר אחר שעדיין כותב, סופר הפנטזיה המפורסם והמצליח ביותר כיום - טרי פראצ'ט.

טרי פראצ'ט נולד בבריטניה ב-1948 ובניגוד לחלק ניכר מהסופרים הבולטים בתחום, הוא עדיין בחיים. ב-1965 הוא התחיל לעבוד כעיתונאי ולאחר שלוש השעות הראשונות ביום העבודה הראשון שלו, ראה לראשונה בחייו גופה (ניסיון בעבודה היה שווה משהו באותם ימים). לאחר שביצע כל עבודה אפשרית כעיתונאי פרובנציאלי, מלבד סיקור כדורגל של צהרי יום שבת, הצטרף לוועד המרכזי לייצור חשמל והפך לנציג העיתונות של ארבע תחנות כוח גרעיניות. לטענתו, היה כותב ספר על התנסויותיו באותה תקופה לו היה חושב שיש סיכוי שמישהו יאמין לו.

הסיפור הראשון שלו, אגב, פורסם כשהיה בן 13, בירחון "מדע פנטזיה", וספרו הארוך הראשון, "אנשי השטיח", פורסם כשהיה בן 20. "אנשי השטיח" נכתב ופורסם מחדש מאוחר יותר, כשהפך לסופר מצליח.

המפנה הגדול הל ב-1987 כאשר התברר כי סדרת עולם הדיסק הפכה להצלחה מסחררת. מאז מספר ספריו הפך לדו-ספרתי והם תופסים מקום קבוע ברשימת רבי המכר. לעתים הוא גם כותב ספרים לקוראים צעירים יותר, כמו סדרת הננסים, ננסי המשאית וסדרת ג'וני (רק אתה יכול להציל את המין האנושי) ו"ג'וני והמתים".

טרי פראצ'ט חי בוויילשייר, אנגליה, עם אישתו לין ובתו. פראצ'ט מגדל ארבעה

Middle Earth The Wizards
לאחר ההצלחה המסחררת של Magic the Gathering ותפוצתם המדהימה של משחקי הקלפים (כמו "חיילי האבדון" שתרגמו אצלנו לעברית), החליטו בחברת ICE שאם הם מוציאים Rolemaster חדש, MERP חדש וכנראה גם HERO חדש, אז הגיעה שעתם לקפוץ על הגל ולהוציא לאור משחק קלפים משלהם - "משחק קלפים בארץ התיכונה". משחק הקלפים המאפשר לך לשחק בעולמו של ג'ר. טולקין, ונחשב ליותר מתוחכם ויותר מרתק מ-Magic הישן (והטוב). יש להוסיף שאיכות הציורים, אשר צוירו על ידי ציירי פנטזיה, פשוט מדהימה.

Mutant Chronicles

משחק תפקידים חדש אמור לנחות בארץ - Mutant Chronicles של חברת Heartbreaker. זהו משחק תפקידים בסגנון פוסט-פאנק, כלומר לא העתיד לבוא בעוד מאה שנה (תקופת הסייברפאנק), אלא בעוד 200 עד 500 שנה - התקופה שמייד לאחר הסייברפאנק, ותיכף לפני המדע הבדיוני הפרוע. במשחק זה, יצורים מוזרים מכוכב הלכת העשירי של השמש, מנהלים מלחמה נגד האנושות השרויה בעידן המעבר מהפאנק לכיבוש החלל. העיצוב יפה, הרעיון מעניין, והשיטה יותר מסבירה ומותאמת בדיוק למערכה הספציפית הזו. למי שתוהה, משחק הקלפים "חיילי האבדון" וכן משחק קרב למיניאטורות, מבוססים גם הם על המשחק

רצללים - Shadowrun

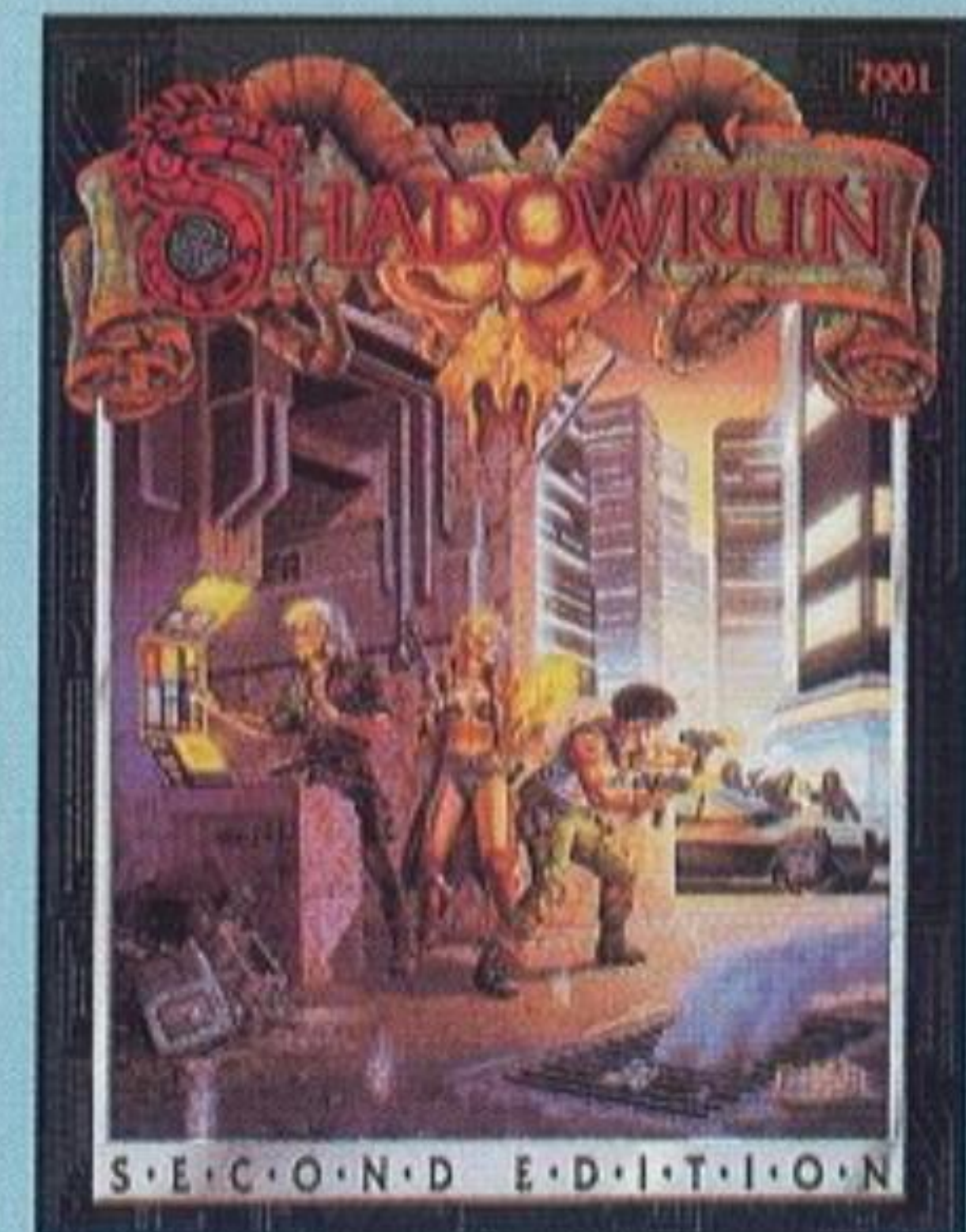
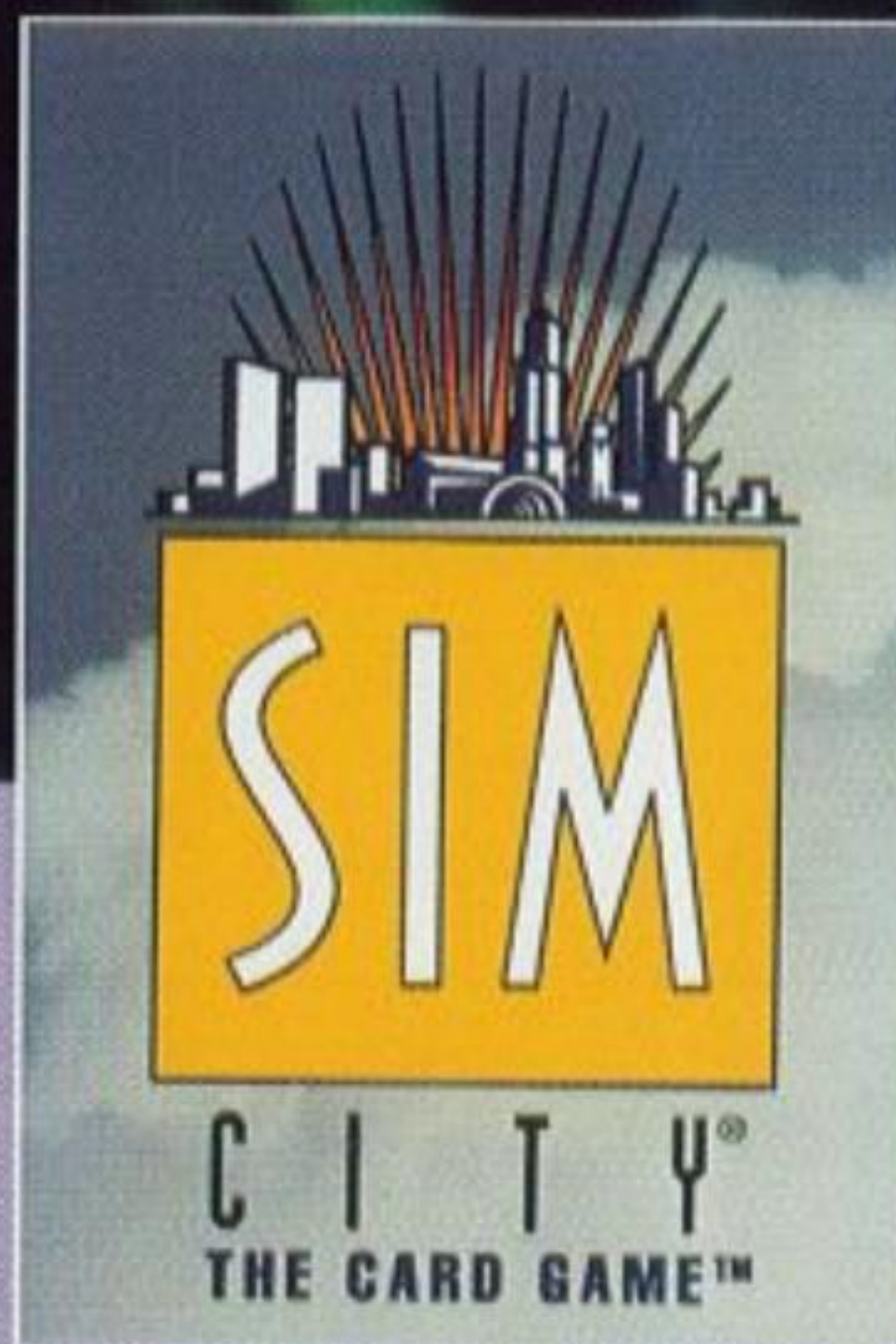
למרות שרצללים כבר הוצא לאור בעברית לפני כחודש על ידי FASA, בחרנו לדווח עליו רק עכשיו כי אין מאורע מתאים יותר לפתוח בו את המדור. למי שלא יודע רצללים עמד לצאת לאור כבר פעמיים בעבר (ופעמיים, כך מתבכין ערן, כבר כתבנו שהנה הוא בא) כשבסופו של דבר הרעיון בוטל. למעשה, השיטה כבר הייתה מתורגמת מזה זמן מה, ובסך הכל היה חסר מישהו שיקום ויקנה אותה מחברת התרגום בכמות מספקת. ובכן, מעכשיו תוכלו לשחק סייברפאנק-פנטזיה עתידני בעברית, ולהרחיב את תחומי

Ars Magica, מה קורה?

ב-Wizards of the Cost, החברה שהמציאה את Magic והוציאה לאור כמה וכמה משחקי קלפים משגעים, החליטו להפסיק לתמוך במשחק התפקידים שלהם - Ars Magica, שבו משחקים קוסמים עוצמתיים בימי הביניים ומשתמשים בשיטת קסם מדהימה. Ars Magica, אגב, אינה השיטה שלהם במקור, אלא של חברת White Wolf שהעבירה אותה ל-WOC, לאחר שאלה החליטו להתחיל עם סדרת הערפדים ואנשי הזאב שלהם. באותו זמן הפסיקו להפיץ ב-WOC משחק פנטזיה אחר בשם Talislanta והעבירו אותו לחברת Daedalus Games. חבר'ה, מה קורה שם

Sim City - משחק הקלפים

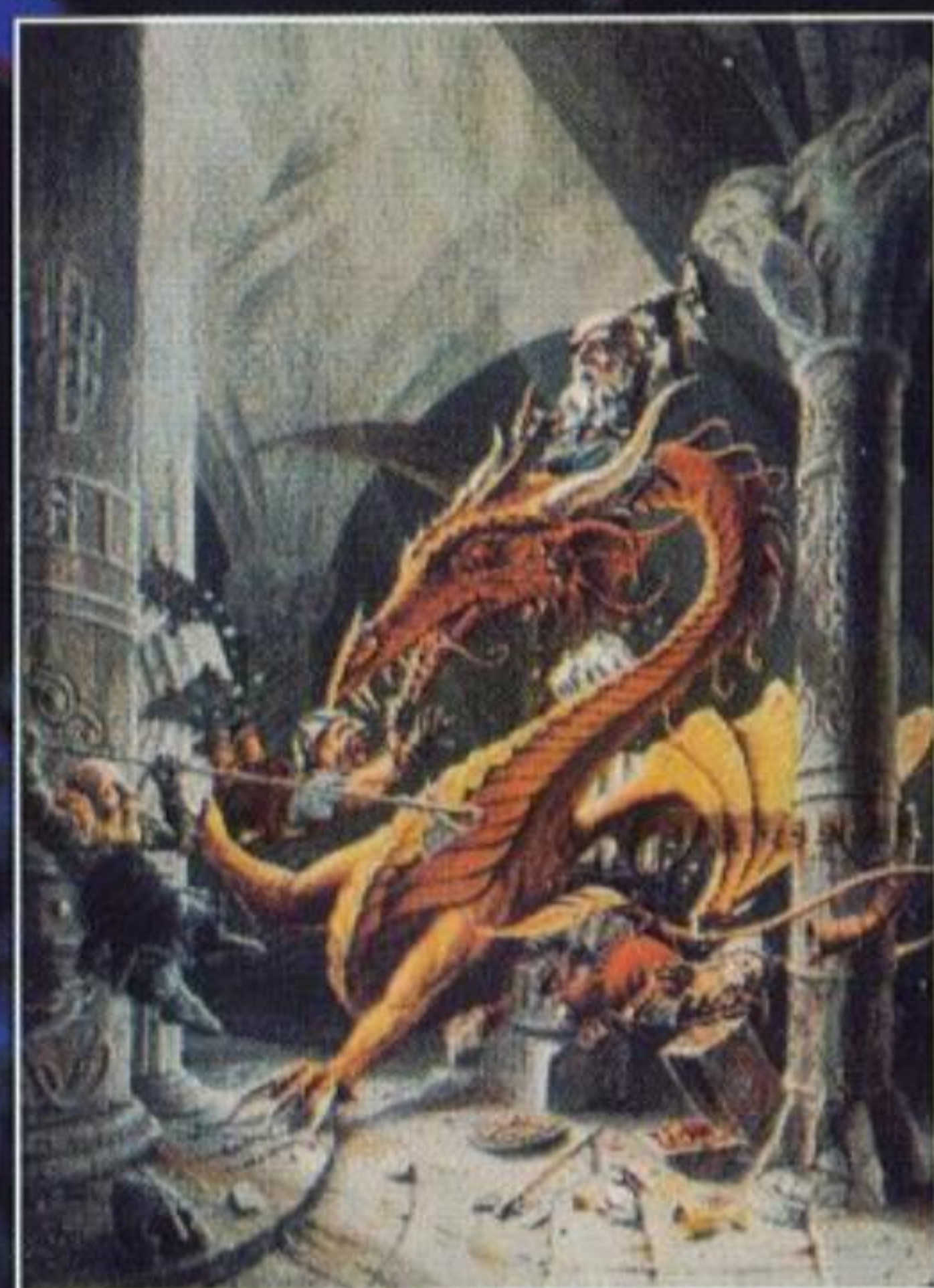
זוכרים את Sim City? משחק המחשב שמאפשר לך לבנות ולנהל עיר של ממש על כל הכרוך בכך. חברת Mayfair הוציאה לאור משחק קלפים המבוסס על משחק המחשב עטור הפרסים, רק שכאן לא העכבר הוא כלי המשחק, אלא אתה וקלפיך. משימתך היא לבנות עיר מאוסף הקלפים האישי שלך. על הקלפים יש תמונות אמיתיות המתאימות לנושא הקלף, והחוקים פשוטים להבנה וקלים למשחק. אז למה לבנות ערים רק על המחשב?



ההתנסות שלכם גם אם האנגלית שלכם לא מדהימה. סוף סוף יש משהו טוב לשחק בעברית...

סדרה הקנסם

של משחקי התפקידים



להישג אישי שלך, כל מטרה שהשיגה הדמות וכל בעיה שהיא פתרה, מעניקים לך הנאה כאילו היית אתה זה שביצע ופתר.

מנחה המשחק שואב הנאה בראש ובראשונה מעצם היותו בורא העולמות של משחקי התפקידים. בתוך העולם שהוא ממציא אתה ודמותך לוקחים חלק, כל חלק נוף שתראו, כל אדם שתפגשו, כל מלכודת, כל מסתורין וכל סכנה - הם יציר דמיונו. וכך גם כל תגמול, כל פרס וחלקה טובה בעולם הדמיון שלכם.

שום דבר מלבד, אולי, משחקי אלתור בתיאטרון, לא מאפשר לך לחוות חוויה טוטאלית וסוחפת כזו. על ידי משחק מפותה היטב תרגיש בכל חושיך כאילו אתה באמת נמצא באותו עולם של הרפתקה אין סופית, הרפתקה שהולכת ומתבגרת איתך.

בכל פגישת משחק ניצבנו מול אתגרים אין סופיים - התחלנו באתגרים פשוטים כמו לנצח בקרב ולמצוא את האוצר, ועם הזמן הפך האתגר לפתירת חידות מורכבות, פענוח המסתורין והתגברות על מכשולים שכליים ולא מכניים. בנוסף לכך, פיתחתי את יכולת משחק התפקידים המאפשרת ליצור דמות שתהיה בעלת אופי, מגבלות, אישיות, התלבטויות ורצונות מוכרים, ואם אפשר שיראו מוזרים ומדאיגים לכל עין אובייקטיבית.

הקסם של משחקי התפקידים הוא שבכל פגישה אתה מתנתק לחלוטין מהמציאות ונכנס עם חבריך לעולם אחר, בו אתה הופך לדמות אחרת הלוקחת חלק ברצף סוחף של אירועים קסומים ומופלאים פרי דמיוןך או דמיונם של חבריך. אתה לא קורא ספר או רואה סרט, אלא משפיע באופן פעיל ומשמעותי על התפתחות העלילה. מנחה המשחק אומנם מתכנן את רצף האירועים הנראה לו, אך כל החלטה שלך יכולה לשנות לחלוטין את התוצאה הסופית. בסרט הזה אתה השחקן, הבמאי, התסריטאי, הצלם והצופה - בעת ובעונה אחת.

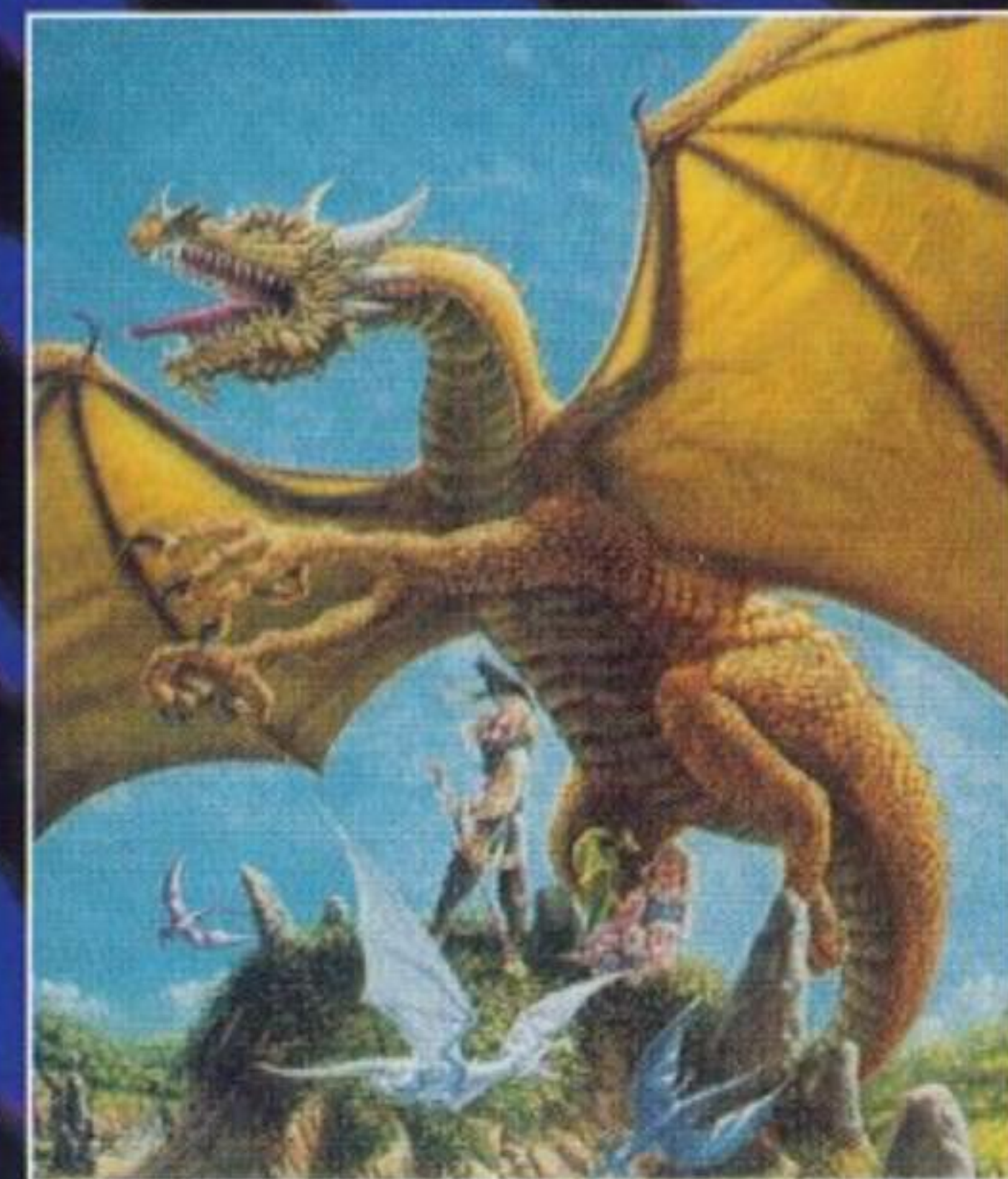
מלבד זאת, הקירבה הגדולה בינך לדמותך יוצרת שעות של הנאה המתמשכות גם מעבר לשעות המשחק הרגיל. לעתים תכופות אתה פשוט מתאהב בדמות המשחק שלך ומוצא את עצמך משקיע מחשבה רבה על דרכים לפיתוחה, העמקת האישיות והרקע שלה. ההזדהות המוחלטת הזו היא בדיוק הדבר שיגרום לך להזיע בקרב גורלי או להיות זהיר שבעתיים, בשעה שאתה מפרק מלכודות כאילו אתה עצמך נמצא בסכנה. מצד שני, כל ניצחון וכל הישג של הדמות הופכים

מאת: אבי סבג

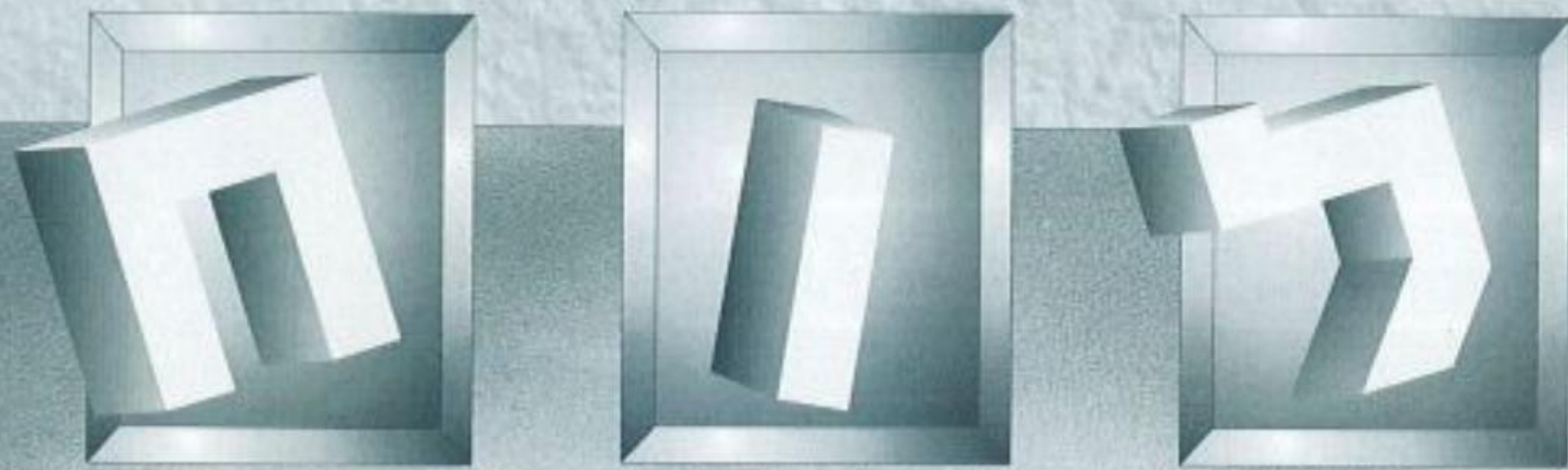
אי שם בשלהי כיתה ז' ניגש אליי חבר והראה לי את ספרי ה-AD&D שקיבל ליום הולדתו. הוא הסביר לי את העקרונות הבסיסיים של המשחק והסכים להשאיל לי את הספרים. מאותו היום הפכו משחקי התפקידים לחלק חשוב וקבוע בחיי.

מאז ומעולם אהבתי את ספרי הפנטזיה והמדע הבדיוני, נמשכתי אליהם משום שהם היו כל כך שונים מכל דבר אחר שהכרתי ואיפשרו לברוח, ולו לזמן מה, לעולמות מופלאים שאינם מוגבלים אלא בכושר דמיונו של הסופר.

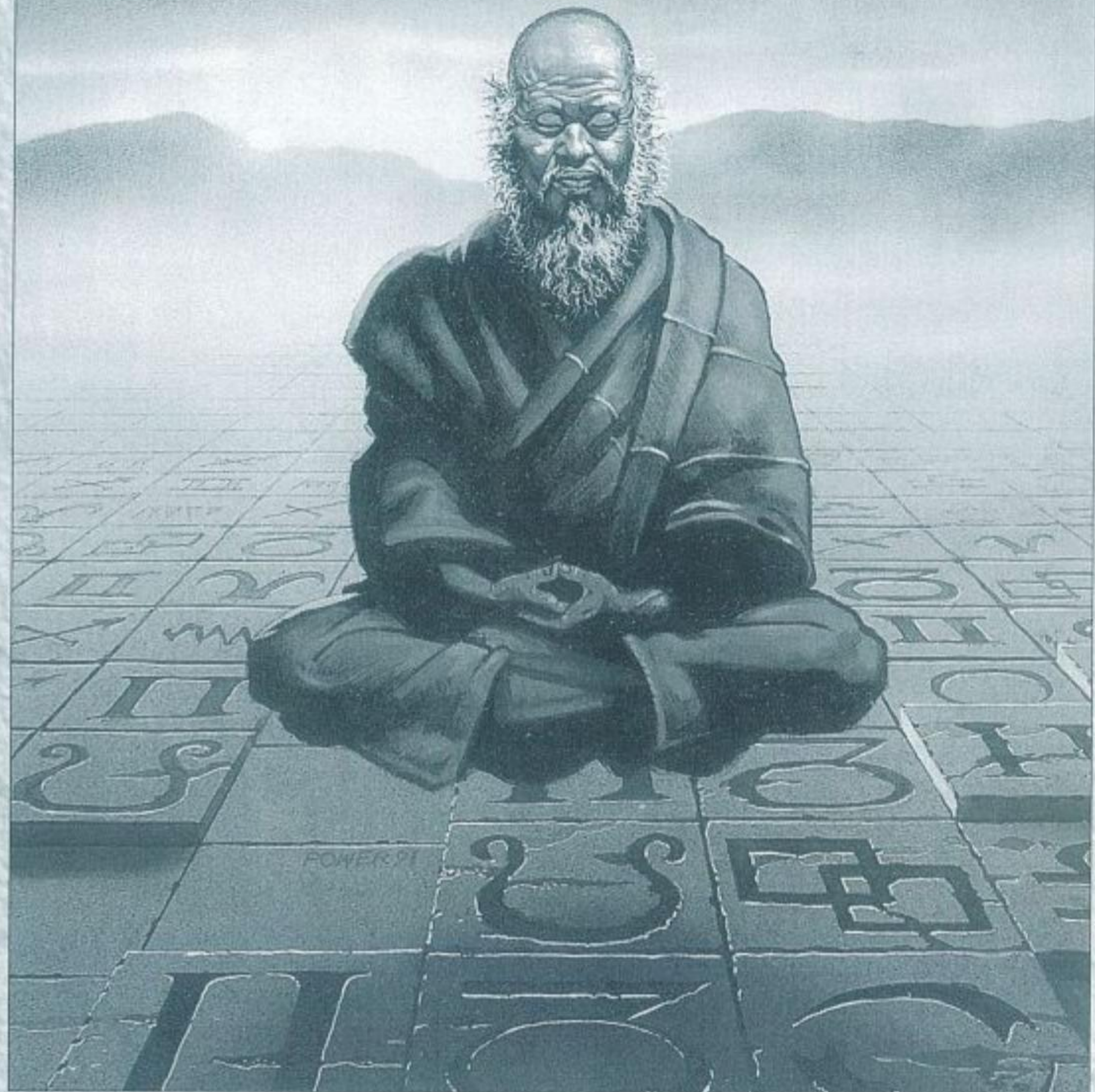
ואז, כאשר התוודעתי אל משחקי התפקידים, נפתחה בפניי האפשרות ליצור את הסיפור בעצמי, ואפילו להיות דמות בעלילה שבתוך עולם שנובע מהדמיון שלי ושל חבריי. במסגרת המשחק יכולתי להיות כל דבר, מרוצח שכיר אכזרי ועד כוהן קדוש וטוב לב. בתור מנחה משחק יכולתי ליצור את העלילות והסיפורים ולברוא את העולמות עליהם אהבתי לקרוא.



למכירה



- 101 מקלדת, Sound Galaxy NX/PRO, מקשים, עכבר מיקרוסופט, כונן קשיח עם 85MB DOS, Windows ו-6 Word, הכל במחיר של 3,500 ש"ח. בועז, 09-575744, לא בשבת.
- ✓ למכירה ספרים מסדרת המתח צמרמורת, אזור הצללים והסיפורים המשונים ביותר בעולם 10 ש"ח כל אחד. בני, 03-5792073, בשעות הערב.
- ✓ למכירה ספרי הכישוף: 3, 4, 5, 6, 10, 1-2. בני, 03-6197616, לא בשישי שבת, ובין השעות 20.30-22.00.
- ✓ למכירה מסך SVGA 14 אינץ', מדפסת סיכות שחור לבן כחדשה. עודד, 03-6470181.
- ✓ למכירה המשחקים סם ומקס באריזה מקורית - 60 ש"ח, עולמו של וויין - 40 ש"ח. סם, 08-8597541.
- ✓ למכירה סם ומקס מתגלגלים בדרכים המשחק המלא - 85 ש"ח (המשחק באנגלית בלבד) והמשחק גלדיאטורים אמריקאיים המלא, כולל מלחמת רחמים - 75 ש"ח. רועי, 09-76772669.
- ✓ למכירה מחשב 486 DX2 עם 4MB זיכרון פנימי מצב מצוין. משה, 03-5521553.
- ✓ למכירה מחשב PENTUM 90 עם 8MB זיכרון פנימי + מולטימדיה מהירות כפולה, של חברת פקארד-בל, במצב מצוין. איתן, 03-6992624.
- ✓ למכירה מחשב XT + משחקים + מסך EGA, במחיר 600 ש"ח. משפחת שחר, 03-5465083.
- ✓ למכירה כונן CD-ROM מהירות מרובעת, חדש באריזה סגורה + אחריות ב-280 ש"ח, 4MB זיכרון + אחריות 300 ש"ח. דוד, 050-892415, בין השעות 14:00-18:00.
- ✓ למכירה כ-50 משחקי סופר נינטנדו במחירי מציאה במחירים של 50 עד 100 ש"ח. כמו כן, משחקי מחשב על גבי CD-ROM במחירים זולים. דניאל או דורון, 03-6996333.
- ✓ למכירה המשחק VOYEUR על גבי CD-ROM ב-120 ש"ח, מסך VGA + כרטיס מסך ב-300 ש"ח. 04-8217237.
- ✓ למכירה GRAVIS ULTRASOUND MAX חדש באריזה עם אחריות ב-700 ש"ח. אסף, 08-9245436.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר: WITHCHAVEN 2, BATMAN FOREVER, TRACK ATTACK והשופט DREDO. דני, 03-6593083.
- ✓ למכירה משחקים חדשים. אסף, 08-9245436.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: JAMMIT - 60, CYCLOEN - 70 ש"ח.



- ✓ למכירה/החלפה המשחק קירנדיה 2 על גבי CD-ROM באריזה מקורית חדשה - 200 ש"ח. סהר יהלומי, 04-8710301.
- ✓ למכירה במחיר מדהים המשחק THE DIG בגרסה האנגלית. עומר, 03-5524474.
- ✓ למכירה חבילה של משחקים על גבי CD-ROM: DEVELOPER NETWORK, מבית מיקרוסופט הכוללת Windows 95, עדכונים אחרונים WIN 32 SDK, SDK BACKOFFICE 1/5 (FINAL RELEASE). שחר, 03-5535285.
- ✓ למכירה/החלפה המשחק THE DIG על גבי CD-ROM. אביעד, 03-5362480.
- ✓ למכירה משחקים חדשים: NBA-LIVE 96, WORMS-PLUS, CIVILIZATION 2 ו-RED RACING BIG. דני, 03-6593083.
- ✓ למכירה מחשב: 386SX/33, 4MB מסך SVGA ACERVIEW 33D, כרטיס מסך 1MB, כונן 5.25, כונן 1.44, כונן CD-ROM X 1, כרטיס קול

למכירה

- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: FIFA SOCCER, NBA LIVE 95, CYCLONES, WITCHAVEN, WARRIORS ו-FX-FIGHTER. דורון, 03-533617.
- ✓ למכירה מחשב: לוח אם EISA 468, מעבד 486DX2-66 MHZ, מסך MAG 14" N.I., 8MB זיכרון RAM, כרטיס מסך EISA - CIRRUS LOGIC, זיכרון מסך 1MB, מקלדת 101 מקשים, עכבר חדש + משטח. 2 כוננים קשיחים: WESTERN, SAMSUNG 560MB, DIGITAL 220MB, כונן 5N" 1.2MB, כונן 3" 1.44MB, מארז NINI TOWER. מולטימדיה: כרטיס קול SOUND BLASTER 16 BIT מקורי של CREATIVE, כונן CD-ROM מהירות מרובעת TEAC, רמקולים איכותיים עם מגבר, מיקרופון, אוזניות ומשחקים, הכל במחיר - 4,500 ש"ח. אור, 03-6739082, טלפקס: 03-6732142.

- ✓ הצילו! נתקעתי במשחקים: שוליית המכשף, הוביטוס והסוד האפל של יערות העד. בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון, 09-504881, לא בין השעות 14:00-16:00 ולא אחרי 22:00.
- ✓ הצילו! נתקעתי במשחקים: קירנדיה 1 - עשיתי את הקסם אבל אני לא מצליח להיכנס למערה של מלקולם, שוליית המכשף 1 - אני לא מוצא את המטה שהופך אותי למכשף, בתמורה אתן טיפים וקודים רבים למורטל קומבט 2 ו-3. צביקה, 03-5470189.
- ✓ הצילו תקוע במשחק THE RIDDLE OF MASTER LU בתמורה אוכל לעזור במשחקים: קירנדיה 3 ו-2, סיימון 1 ובודד באפלה. איתי, 09-698908.
- ✓ הצילו תקוע במשחק סיימון המכשף. אל-תר, 04-9918140.
- ✓ הצילו תקועים נואשות במשחקים:

- קודים למשחקים מלך האריות, מורטל קומבט 2 ו-JASS FACKRABIT. ברק, 06-997545.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: NOMAD, TEK WAR, ARMADA, REBEL ASSAULT ו-STAR TRED THE FINAL. על גבי PC: הוביטוס ו-LOOM. דודי, 04-8226491.

הצילו

- ✓ הצילו תקוע כבר שנה במשחק ספייס קווסט 6, בתמורה אתן משחק RETURN TO ZORK וטיפים ליומו של הטנטקל, סם ומקס, שוליית המכשף 1, קינג קווסט 5 ו-7, גובלנים 1,2,3 ו-MYST. אלעד, 04-8229308.
- ✓ הצילו תקוע במשחקים: קירנדיה 1. היכן אפשר למצוא את אבני הלידה?

- ש"ח, STORM NOVE - 60 ש"ח, 70 - THE BEVERLY HILGILLIES ש"ח (על גבי תקליטונים), טבע הדברים - 50 ש"ח ו-INFERNO - 150 ש"ח. שלומית, 09-7713108.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: מייקל ג'ורדן, באטמן חוזר, קירנדיה 3 ו-1. כמו כן, למכירה משחקים על גבי תקליטונים: פרדי פרקס ומסע בין כוכבים. איתי, 08-9403106.
- ✓ למכירה המשחק רוג'ר ווילקו על גבי CD-ROM, חדש לגמרי באריוה מקורית - 160 ש"ח. שחר, 03-7395783.
- ✓ למכירה המשחק BURIED IN TIME. אלידן, 03-9306993.
- ✓ למכירה פתרונות למשחקים: פתרון - 10 ש"ח, 3 פתרונות - 15 ש"ח, 120 פתרונות - 100 ש"ח. הפתרונות יישלחו על גבי תקליטון, נדרשת ידיעה בסיסית באנגלית. ניר, 02-722554.
- ✓ למכירה משחק אינטראקטיבי חדש BLOODWINGS PUMPKINHEADS REVEGE. רן, 03-6048053.
- ✓ למכירה המשחק WOLF 30 - 70 ש"ח, ספיידרמן - 59 ש"ח, נמלולים - 100 ש"ח ומלך האריות - 100 ש"ח. ברק, 06-997545.



- גבריאל נייט 2 - החיה שבתוכו, קינג קווסט 1 ולארי 3 בתמורה נעזור במשחקים: קינג קווסט 2, 3, 4, 5, 6 ו-7, לארי 2 ו-1, פנטסמגוריה, קירנדיה, פגיון הדמים, מורטל קומבט, סיימון הקוסם 1, ווילי ביימיש, אבודים בזמן, HUMANS ומסע בין כוכבים - חלל עמוק 9. איתי/אסף, 03-5520305.
- ✓ הצילו תקוע במשחק פודר קנון בשלב 4 חלק 4, איך יורדים מהצוק בלי להיהרג? עודד, 07-410988.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחק שוליית המכשף, איך לוקחים מהגנן את הסקסופון ואיך מעירים את הענק והישן? ברק, 06-997545.

- שוליית המכשף: איפה מוצאים את מטה הקסמים שהמכשפים מבקשים? סם, 08-8597541.
- ✓ הצילו תקוע במשחק שוליית הקוסם בחלקים המאוחרים, בתמורה אעזור במשחקים: גובלנים 3 וקירנדיה 1. משה, 03-5321648.
- ✓ הצילו יש לי מחשב חדש ואין לי ניסיון בקווסטים, זקוק לעזרה במשחקים הבאים: MYST מה לעשות לאחר שבמפה יש גישה לכל המקומות באי? THE BEAST WITHIN GABRIEL NIGHT מה עושים לאחר שגבריאל שולח מכתב לגרייס? כיצד מסיימים את התקליטון הראשון? חיים נחמיאס, ת.ד. 7247 אשקלון.

מעוניינים

- ✓ מעוניין לקנות את המשחק נמלולים על גבי CD-ROM שחולק ב-WIZ. כמו כן, מוכן לעזור במשחקים ל-PC: מורטל קומבט, באטמן חוזר, סיימון הקוסם ויומו של הטנטיקל. סהר, 04-8710301.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחקים: EARCRAFT 2, COMMAND AND COHWUER ו-MORTAL KOMBAT 1,2-1. ניר, 03-5529451.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק קירנדיה 3 על גבי CD-ROM כולל דיבור מלא, במחיר סביר. סם, 08-8597541.
- ✓ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: שוליית המכשף 1, שוליית המכשף 2 וחף מפשע. שני, 08-9349338.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק ICE MAN או להחליף תמורתו קווסטים שונים. רון, 09-504881, לא בין השעות 14:00-16:00 ולא אחרי 22:00.
- ✓ נפתח מועדון מעריצי מסע בין כוכבים אנשים, המעוניינים להצטרף יפנו בכתב לאדם טרייסטמן, רמת ישי 30095, נא לצרף מספר טלפון.
- ✓ מעוניין להשיג את המשחק QUARENTAINE. שחר, 02-733763.
- ✓ מעוניינים למכור להחליף משחקים שונים. איתי/אסף, 03-5520305.
- ✓ מעוניין במשחק FIFA 96. בתמורה אתן

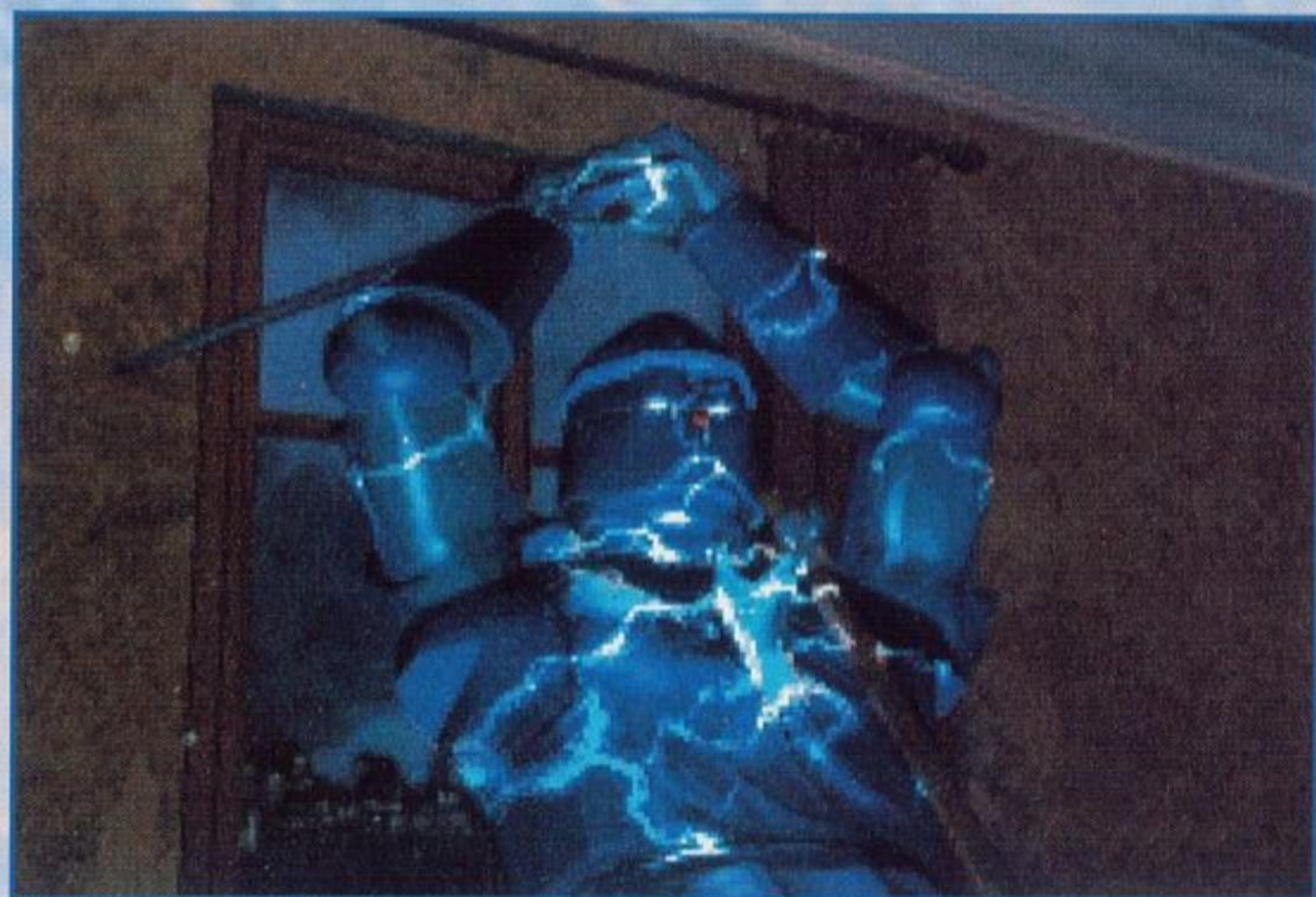
עולמות וממדי זמן במסגרת לחימה במפלצות וענקים.



The copy of The Knights' Song

AFTERLIFE

לאחר שחברת LUCASARTS הוציאה את THE DIG ו-REBEL ASSUALT 2, הלכו מתכנתי החברה בכיוון האסטרטגיה ויצרו את AFTERLIFE, משחק בעל עלילה יוצאת דופן שבו תצטרך לתכנן ולהקים את הסביבה בעולם הבא, כשלבחירתך - גיהנום או גן עדן.



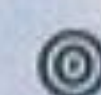
ALONE IN THE DARK כבר היה עם רגל וחצי בשוק. אך ברגע האחרון החליטה חברת INFOGRAM לעכב את התהליך, לשנות ולשכתב את העלילה, כדי לספק פרק ראשון בסדרה חדשה של משחקים - TIMEGATE.

בתשתית גרפית של פוליגונים צבעוניים וחילוף מהיר של זוויות צילום, תשחקו את ויליאם, סטודנט צעיר שיוצא לחפש אחר אהובתו.

בהתאם למסורת של INFOGRAM, העלילה לא פשוטה. ומה שהתחיל בחיפוש אחר חברתך, נמשך במעבר דרך מספר



החל מהחודש יוקדשו שני עמודים אלו לסקירות קצרצרות על משחקים העומדים לצאת ועוברים כעת מעין בחינות BETA. בכל גיליון נציג בפניכם את המשחקים שעתידים להשתלט על המדפים, תחילה בסקירה ראשונית וכאשר המשחק ישתחרר, נפרסם כתבה מלאה ועדכנית כמיטב המסורת.



COMMAND AND CONQUER 2: RED-ALERT

פרק שני למשחק האסטרטגיה מבית WESTWOOD/VIRGIN עתיד לצאת בסביבות אמצע הקיץ. לא מדובר בעוד מוצר מסחרי לשיפור והוספת משימות,



אלא בפרק המשך חדש לחלוטין. הפעם, השחקן יוקפץ לתוך מלחמת העולם השנייה, כמי ששולט על האימפריה הרוסית תחת הדרכתו של השליט העריץ - יוזף סטאלין.

שיפורים נוספים אותם מבטיחים מפתחי המשחק הם פעולות והתפלגויות חדשות של מערך חיילים, המתבצעות באופן פשוט על ידי מנשק תפריטים יעיל ונוח. נוספו כאן שירים ונעימות חדשות, כמו גם מגוון עשיר יותר של מבנים ובסיסים המשתנים בהתאם לתקופה.

לסיכום, RED ALERT החדש הוא מעין PREQUEL מבטיח, שבו תוכל לחוות גרפיקה, אפקטים קוליים וקטעי קישור ברמה גבוהה, הכל במקביל לנוסחה הישנה והמוצלחת של סדרת DUNE.

שווה לחכות!



TIMEGATE

זה היה כמעט סגור, פרק נוסף (רביעי במספר) בסדרה המוצלחת של

של יצורים במסע אחר טכנולוגיה מתקדמת.



באמצע הדרך תפגוש כמה מהגזעים האכזריים של הגלקסיה ואם השיחות והמו"מים לא יואילו, תיאלץ להשתמש נגדם בכוח, והרבה כוח!

כאן תיתקל במספר גדול של שיטות משחק, בניית מבנים ומתקנים, יציאה של ספינות למטרות הגנה וריגול, ומעל הכל, חיפוש אחר מינרלים ומשאבים שבאמצעותם תתחזק ותרכוש טכנולוגיה משובחת יותר.

מה לעשות? לחכות!

בידי הממשל יוצאים לפעולה נגדו, מרוגזים וחזקים מתמיד.

כעת תצטרך לבחור באיזו דרך לצעוד - כראש הארגון (כמו במשחק הקודם), ככומר הראשי או כראש כנופיית הטוריסטים החדשה.

לאחר שתצייד את הצוות בכלי הנשק ואמצעי הטכנולוגיה החדשים ביותר, תגלה את השיפור בגרפיקה ובשליטה,



הבא לידי ביטוי ביכולת להסתובב ולנוע על ידי מנשק חדשני המתבסס על מנגנון 360 מעלות, שמאפשר בחינה של השטח ואחוזי הצלחה גבוהים יותר.



STAR CONTROL 3

הציביליזציה בסכנת הכחדה. מעטפת ההגנה מתחילה להיקרע והפתרון היחידי נמצא רחוק רחוק, באמצע כור גלקטי. כדי להציל את המצב, עליך לשלוט על צי רחב



השחקן יוצר את המקום כשהוא מחלק אזורים ומקים מבנים שונים, הממומנים מהנשמות (או השדים) שנכנסים ל-AFTERLIFE. המקום מתוכנן בסגנון SIM-CITY ומכיל גרפיקה ועלילה מעניינת.



SYNDICATE 2

BULLFROG זכתה לתנופת מעריצים בראש ובראשונה בזכות המשחק SYNDICATE, לכן ההודעה על משחק המשך מלווה בציפייה דרוכה לאקשן שהכרנו מהמשחק הראשון.

להזכירכם, הפרק הראשון הסתיים בשליטה וניצחון מוחלט של הארגון. אך כ-100 שנים לאחר מכן מתחילות התקלות - השבב האלקטרוני שהושתל באנשים ושגרם להם לציית ולהתנהג כפי ששליטם רצה, התבלה והתקלקל. אלה שהיו נתונים

ההזדמנות שלך ליותר פעולה



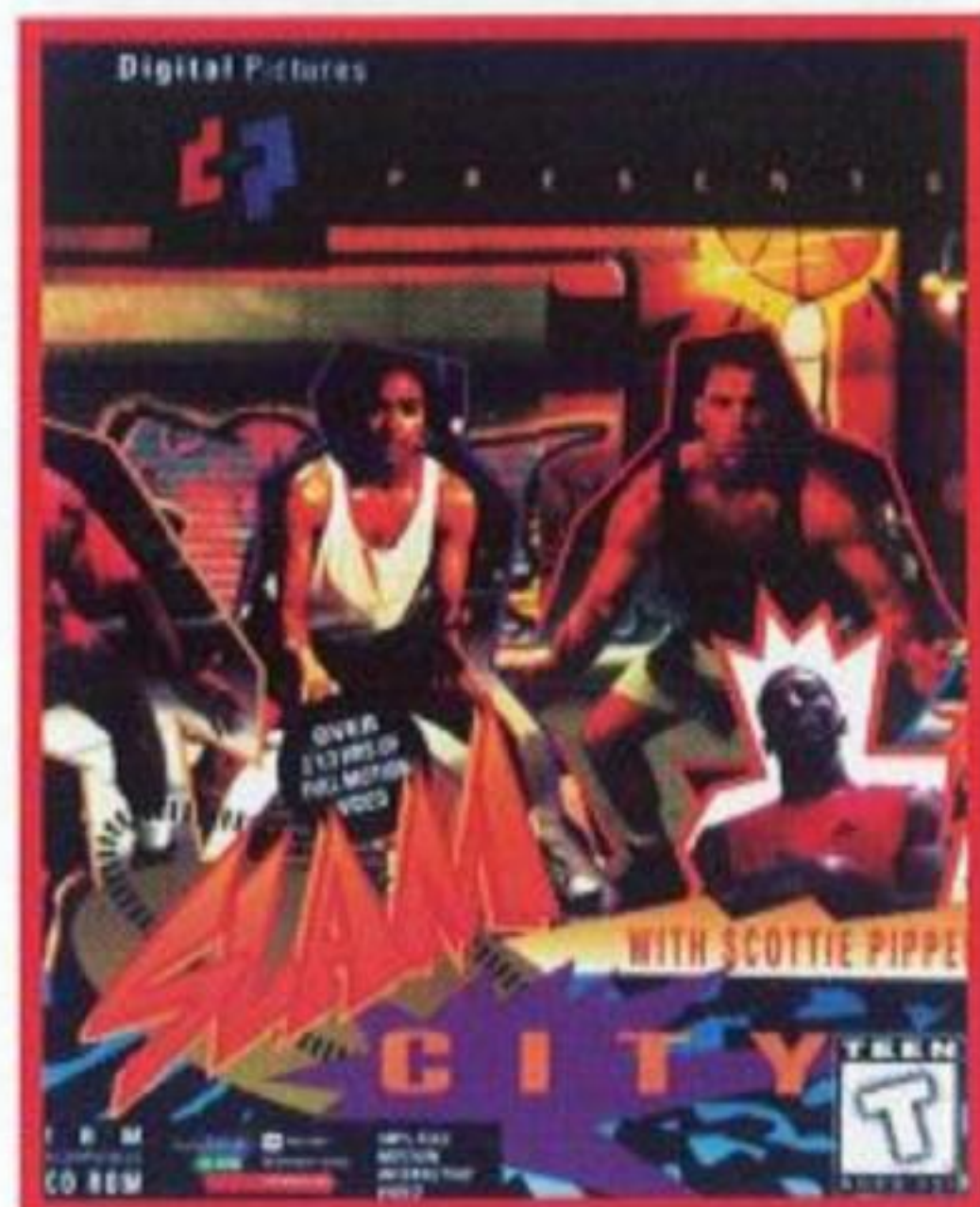
ברוכים הבאים
לדור הבא של משחקי המחשב.
תפסו מקום טוב מול הג'ויסטיק,
והבשו את הקסדה המדומה שלכם.



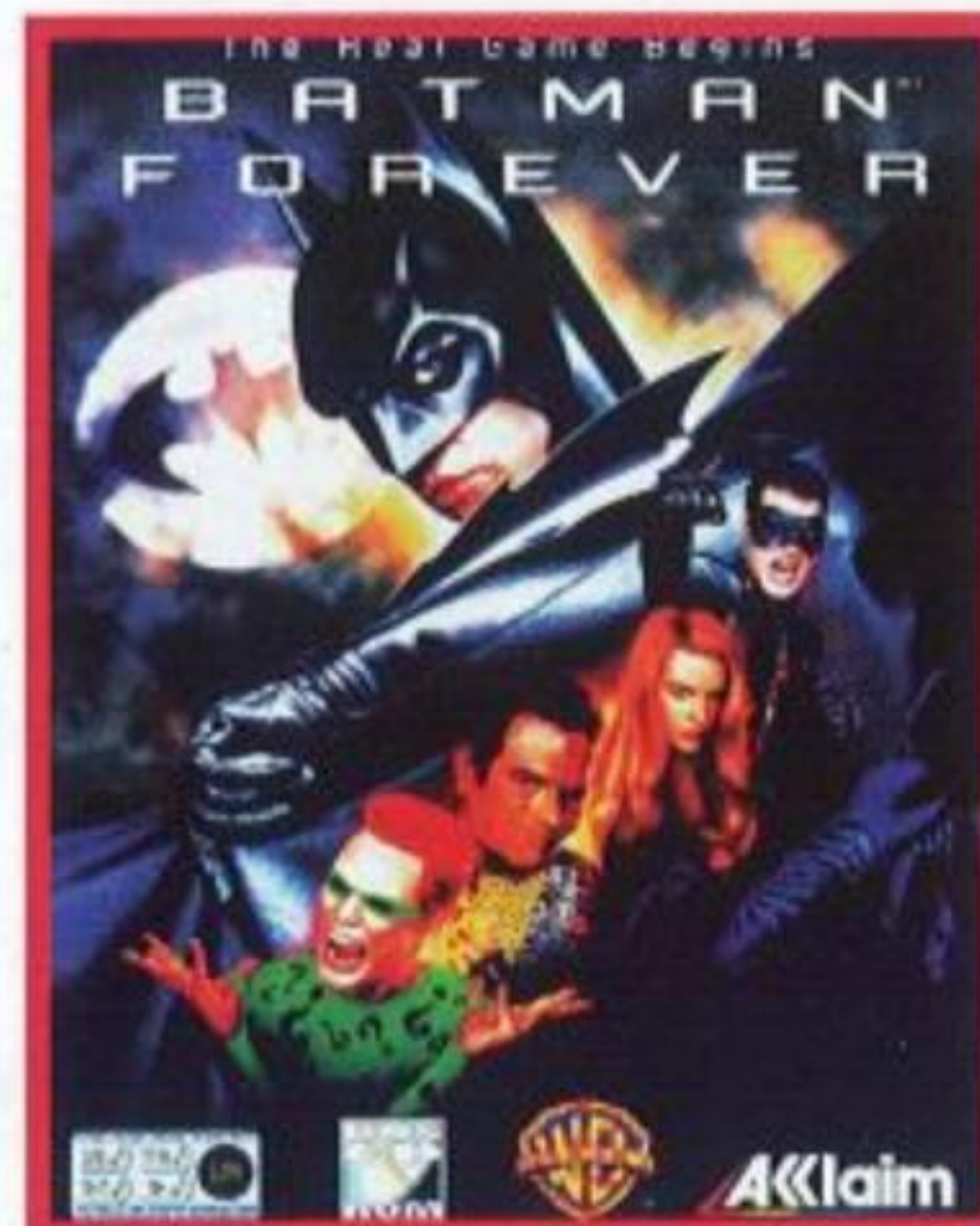
התגייס לכוחות המורדים
כדי להפיל את האימפריה השלטת.
אקשן תלת - מימדי.



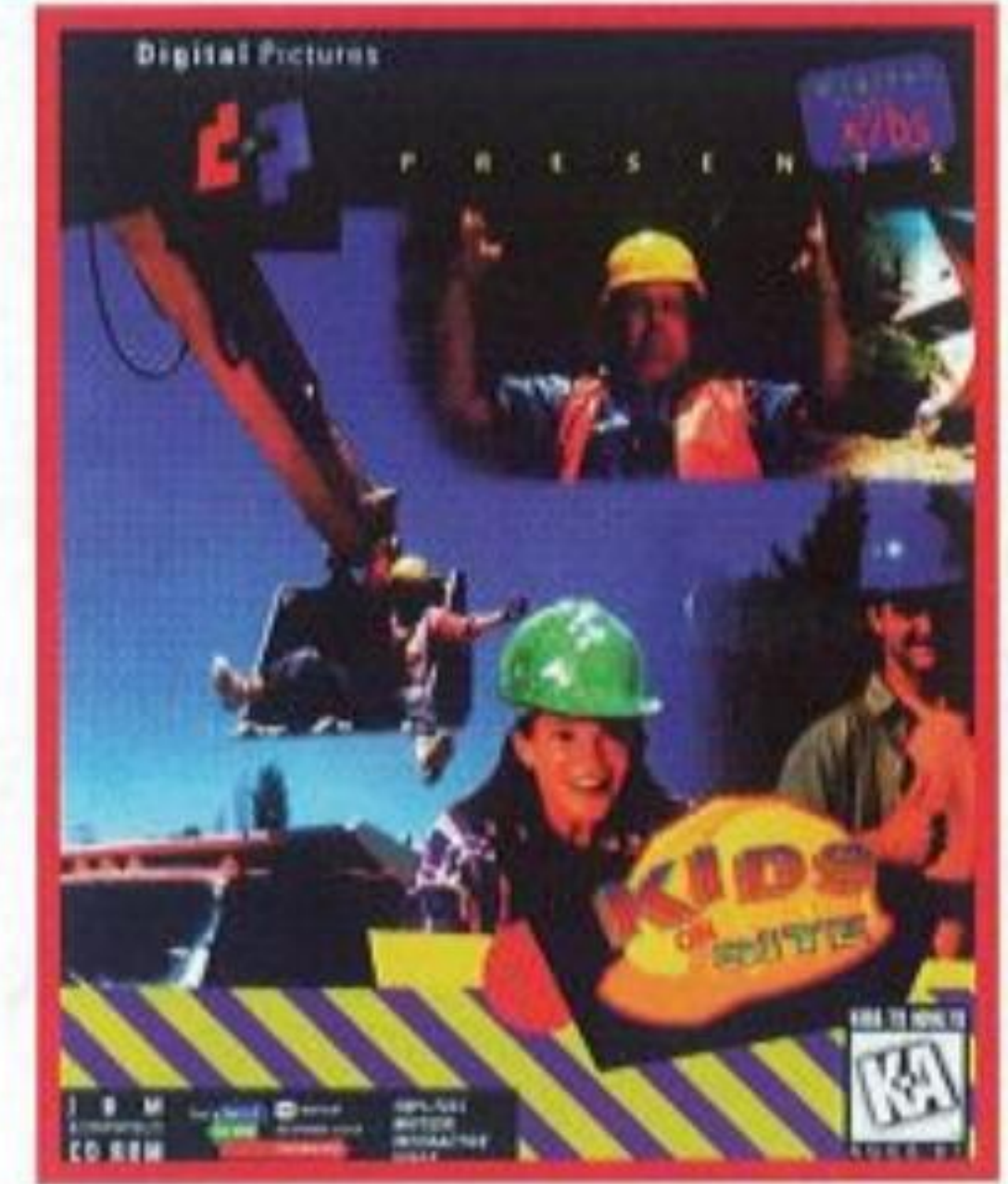
ימולטור מסוק חדש,
רזולוציית מסך מדהימה
אקשן במיטבו.



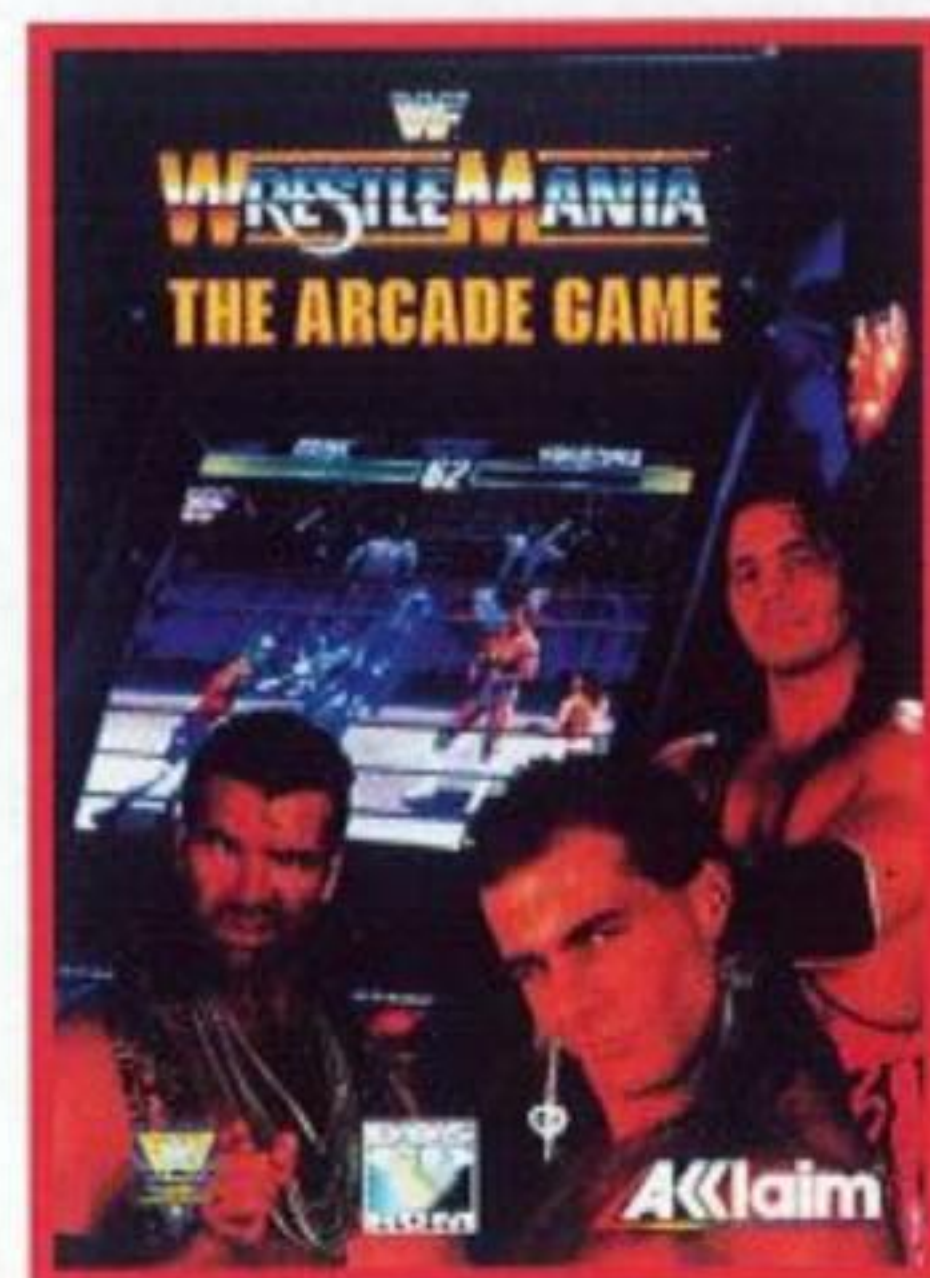
כדורסל רחוב!
התמודד מול מיטב
שחקני הרחוב האמריקאיים



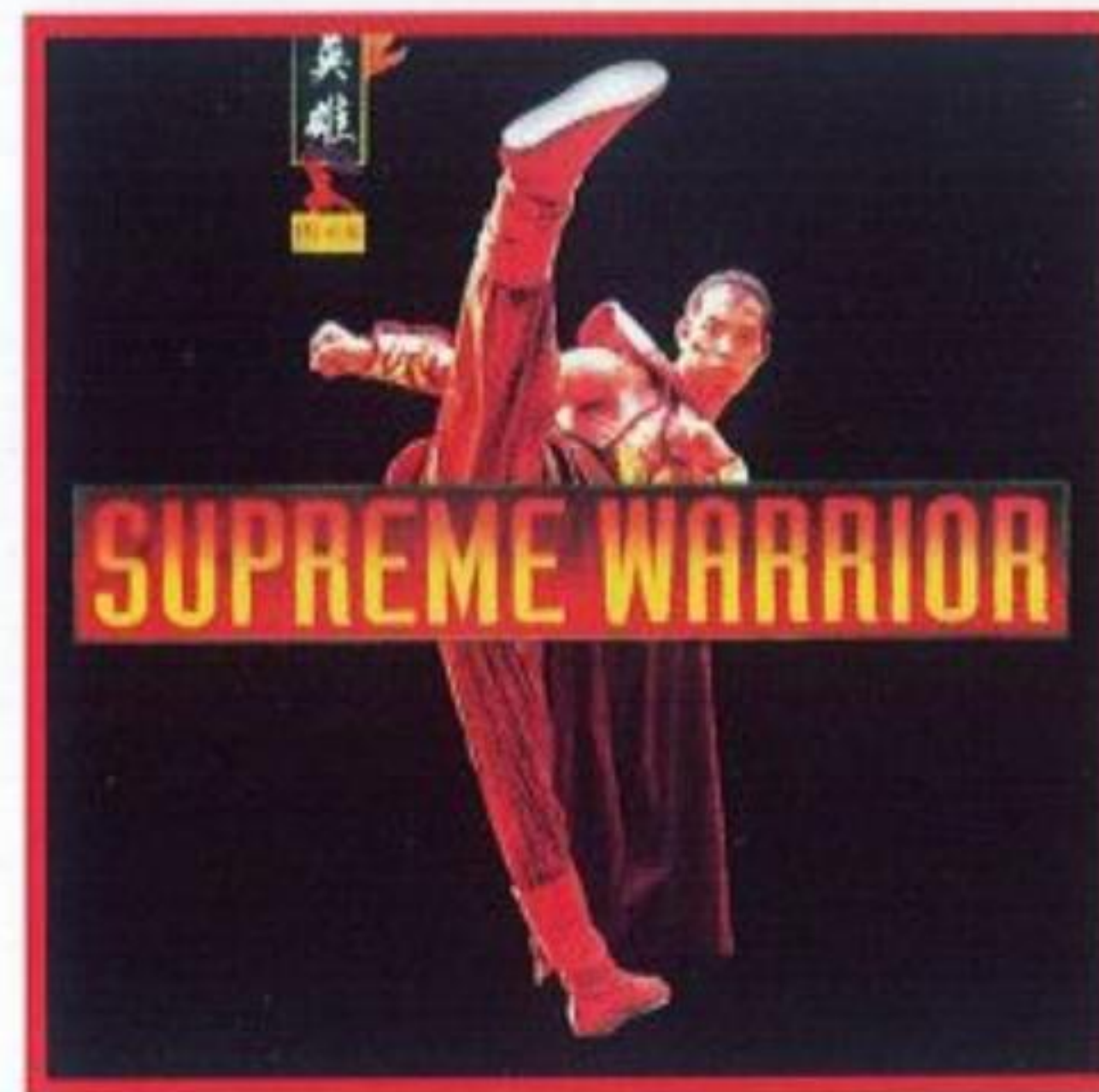
המשחק האמיתי מתחיל!
הכן את עצמך לפעולה ללא הפסקה עם
המשחק המרתק באטמן לנצח.



הרגש את הכוח החזק
של הבולדוזר והטרקטור תוך כדי
גרימת נזק מידי באתרי בנייה.
אקשן ללא הפסקה.



משחק מכות באנימציה מצולמת
מלאה בסגנון מורטל קומבט, עם
מיטב כוכבי ה-WWF



קרבות בשידור חי
כולל צילומי וידאו ההופכים
את המשחק למציאות.



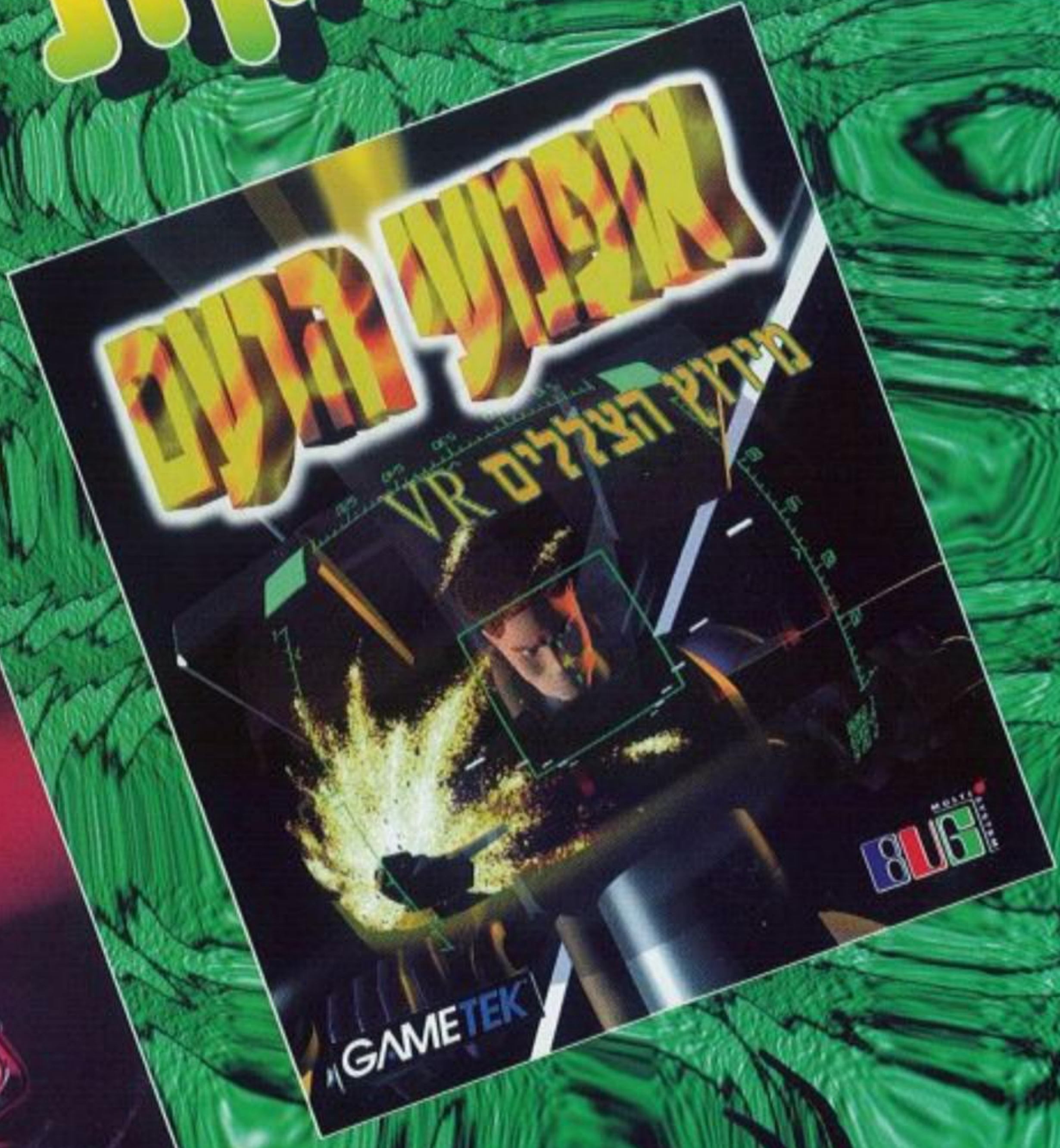
הכינו את עצמכם למשחק אקשן אמיתי!
משחק פעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת
הלחימה שלך, כולל חידושי התקפות והגנות.

להשיג ברשת חנויות באג סטור ובחנויות המחשבים, ספרים והאלקטרוניקה המובחרות
מרכז השיווק כנרת 13 בני-ברק 03-5794711

MULTI
SYSTEM
BUG



הבני ל COOL שטייהקת אי פעם



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



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



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

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

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

תוכנות נוספות מבית קומפי



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

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

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

לכרטיס והזמנות:

03-5719950

שלוחה 989 בימים א-ה

BUG

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

Comfy

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