



# WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סוגה וינטודו מבוכים ודרקונים ועוד

080048  
ש"ח 11.90 (כולל מע"מ)  
ש"ח 10.20 באילה  
אפריל 1995

■ גיליון חגיגי - וויז בן 4

■ מבצע למנויים ותיקים וחדשים,  
כרטיסים לסרט: STREET FIGHTER

■ כתבת צבע -

ALONE IN THE DARK 3

48  
ניליון



01055856  
פריט שופרסני: 9806083  
קו-אופ צפון: 962528

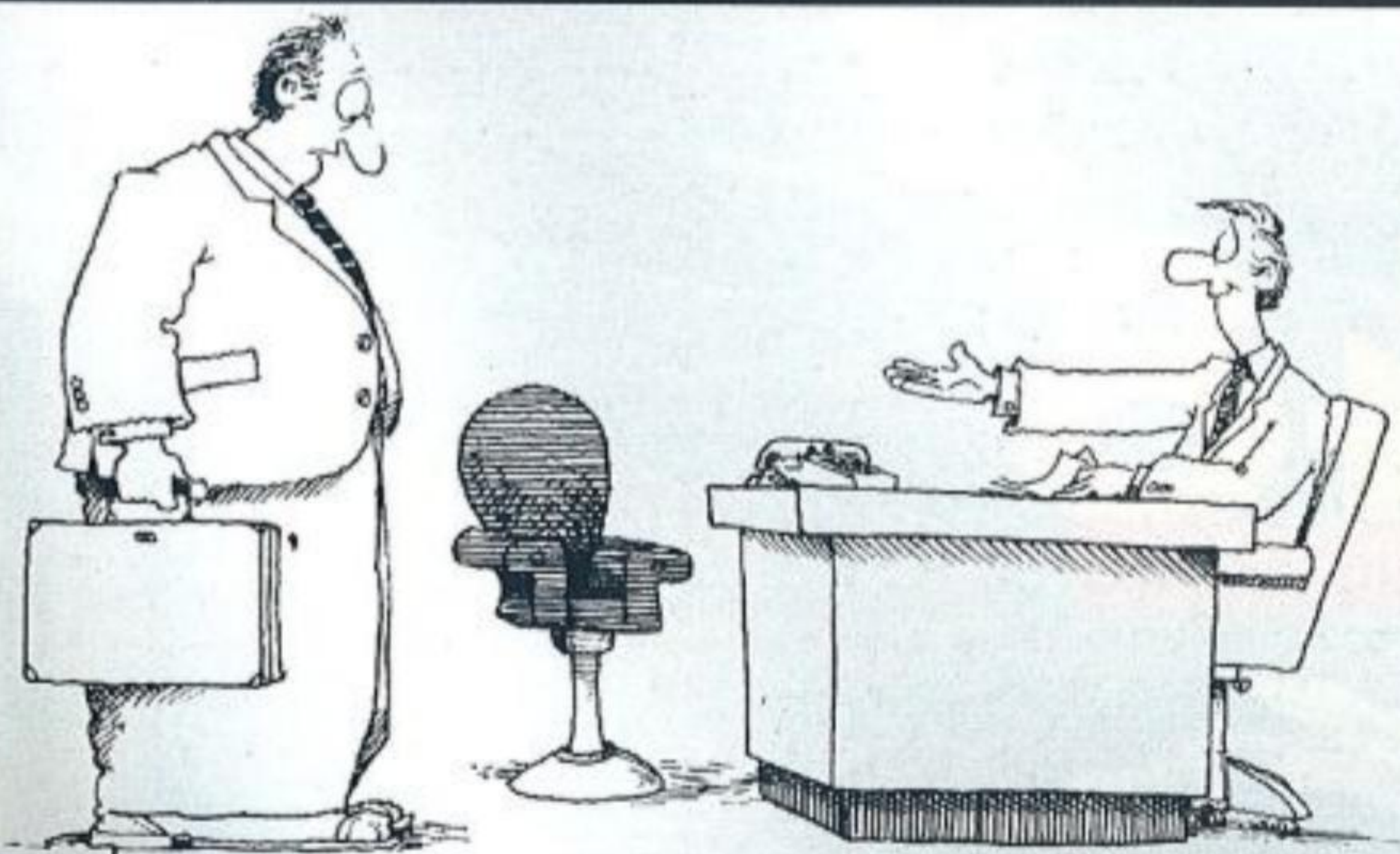


כשאתם קונים משחק ב**פרייק** אתם קונים על בטוח!



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

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



?



**פרייק**  
מסביב למחשב

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



וויזים יקרים, לפני שאציג את עצמי, לפני שתכירו את האיש שלקח על עצמו משימה היסטורית בימים טרופים אלה, כדאי לחמם את האווירה ולהכשיר את הלבבות על פי מנהג ישראלי קדום. נפתח בשירת הארץ, שלוש ארבע ו.... הרוח נושבת קרירה... מה השתקתם? מה כבר ביקשתי? מה הסנוביות הזו? יודעים מה, אני שורה, אתם שורה.

אני: קולי נאלם לבי נרגש  
אתם: בא לשכונה בחור חדש  
אני: הומה נפשי לקראת מפגש  
אתם: בא לשכונה בחור חדש  
אני לא יודע, בעצם לא רוצה לדעת, כמה מכם שיתפו פעולה או רק עשו עם השפתיים. יודעים מה, נעשה את זה בדרך הפשוטה ביותר. נעים מאוד קוראים לי קובי ואני העורך החדש של WIZ. לא רק של-WIZ עורך חדש, אלא שבדיוק היום מלאו לוויז ארבע שנים.

כתבת חשיפה חסרת תקדים תביא בפניכם מידע שהוסתר מעין הציבור זה 4 שנים - בקיצור - רגע היסטורי, ומי שלא בא מפסיד. מחכה לכם יופי של עיתון. משחקים מדליקים וכמובן המדורים הקבועים. רק שנייה, לפני שאתם בורחים לי, אוסיף ואומר שאני מאוד מאוד רוצה לשמוע מה שיותר - מכמה שיותר מכם, אז אל תתעצלו וכיתבו למערכת או ישירות לעבדכם הנאמן. אז שיהיה לנו בכיף. קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מגוי וכך השתתפו בהגדרת החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם: ליון גלעד מקיבוץ דביר, מלול אסף מקרית מלאכי, גרוס יובל מהרצליה, יאירי רון מחיפה, הראל עמרי מירושלים, סביר דולב מפרדסיה, חייט יונתן מראשון לציון, שדה גיא מרחובות, קאזין מיכה מזכרון יעקב ופרי-הר טל מכפר ורדים.

### הודעה

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

# העניינים

אפריל 1995 ■ גיליון 48

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	DRUGS WAR :PC
8	PC: חקירה מצולמת: CYBERIA
10	PC: עין תחת עין
11	PC: אגרוף הברזל
12	ALONE IN THE DARK 3 :PC
14	PC: טיפים
16	RISE OF THE ROBOTS :PC
18	DRAGON LORE :PC
20	KING QUEST 7 :PC
22	U.S. NAVY :PC
23	PC: לומדה: ME TOO
24	פוסטר
26	היחידה הארצית לחקירות הנאה: נתקענו
28	WING COMMANDER 3 :PC
29	WARCRAFT :PC
30	שאלות ותשובות עם ד"ר וויז
32	PC: תוכנה: 3D Studio גרסה 4
34	מגה דרייב: RISTAR
35	סופר נינטנדו: UNIRALLY
36	כתבת חשיפה: לחיי הבריאות 4
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
39	משחקי תפקידים: שיפור לשיפור
40	משחקי תפקידים: דרקוני יסודן
43	משחקי תפקידים: מטה הקסמים
44	משחקי תפקידים: דבשים
45	משחקי תפקידים: פטריות קסומות
46	לוח

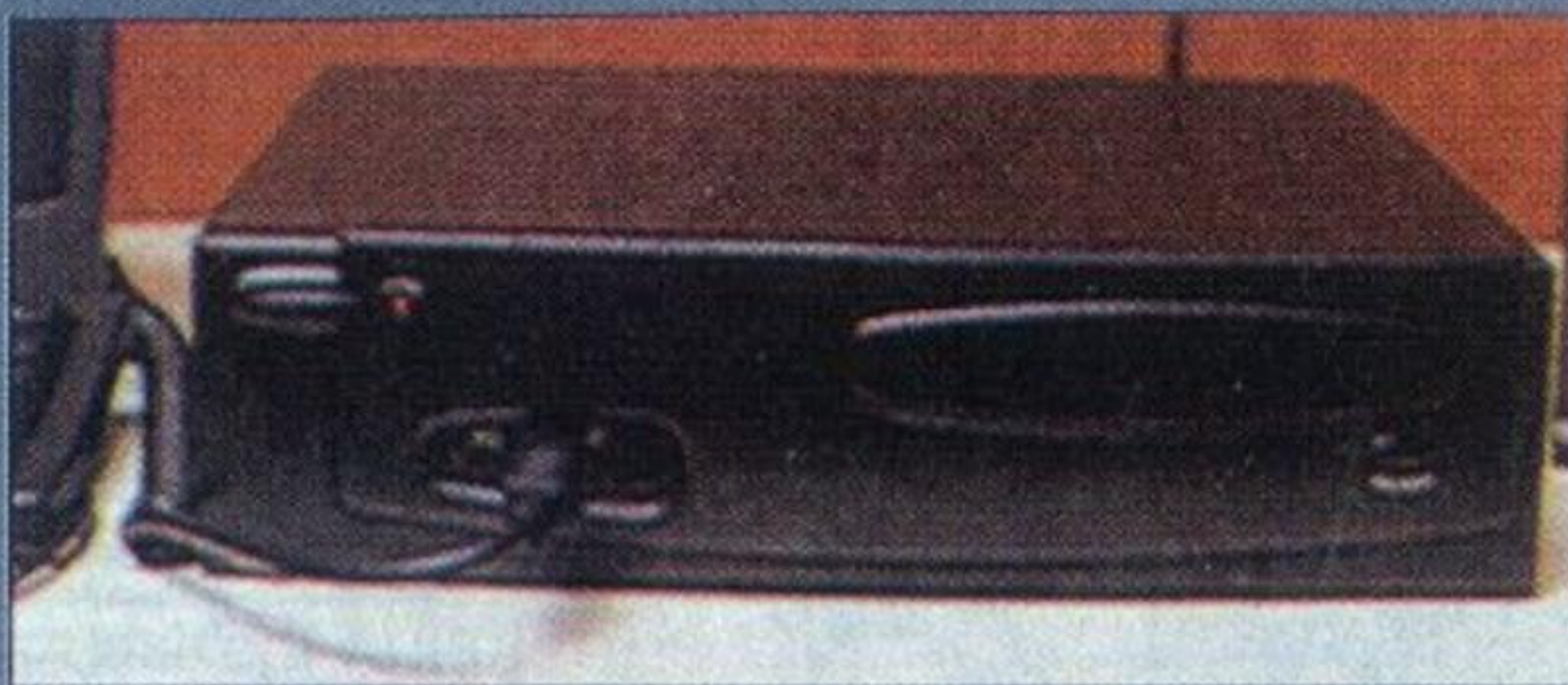


מנהל: דוד רביב \* עורך: קובי סיט \* ניהול הפקה: לילי צראף \* מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 \* עריכה לשונית: זוהרה זולברג \* מחלקת מנויים: טל סלם \* צלם: יהודה נגטיב \* המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, עידו שמש, קובי קרלבוך \* עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות \* דפוס: אומני אופסט בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 \* טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יחזר.



## PIPPIN

אביזרים נוספים כגון מקלדת, עכבר ועוד. המערכת כוללת גם מודם תקשורת המאפשר לשחק נגד יריב או בעזרת חבר דרך קו הטלפון. עם תחילת השיווק של ה-Pippin יהיו מוכנות 100 תוכנות שונות ביניהן 30 משחקים.



הפתעה! עוד מערכת משחק טלוויזיה נולדה - PIPPIN - פרי פיתוח משותף של החברות Bandai (חברת צעצועים בין הגדולות בעולם) ו-Apple יצרנית מחשב המקינטוש.

במשך חודשים סיפרנו לכם אודות מערכות חדשות כגון האולטרה 64 של

נינטנדו, מערכת ה-Playstation של סוני וסגה סאטורן. כל אותו זמן ישבו בשקט שתי החברות Bandai ו-Apple ופיתחו מערכת 64 ביט חדשה, שנועדה לשמש למשחקים וגם ללומדות ולתוכנות חינוכיות אחרות. Apple תייצר את החומרה ו-Bandai תפתח את התוכנה, ובעיקר תטפל בשיווק המערכות.

מערכת Pippin CD-ROM מבוססת על מעבד 64 ביט מסוג PowerPC 603 RISC ומערכת ההפעלה של מקינטוש. המערכת מתוכננת לצאת למכירה ביפן בקיץ הקרוב, ובארה"ב בחודשים אוקטובר/נובמבר. במערכת

קיים כונן מהירות מרובעת (Quad speed), שתי יציאות תקשורת טוריות ומעבד תוכנה הכולל כלי פיתוח וסט גופנים.

בזכות המעבד ומערכת ההפעלה, המערכת תואמת למחשב מקינטוש ומסוגלת לקרוא תקליטורי מקינטוש. מחירה המתוכנן ביפן הינו \$500 ובארה"ב \$400. מחיר ממוצע של כל תוכנה יהיה כ-\$50. Apple מתכננת לאפשר לחברות פיתוח צד שלישי לייצר תוכנות וכבר עתה ישנם כ-100 בתי תוכנה המעוניינים בכך.

כיוון שהמערכת אינה מתוכננת להיות רק מערכת משחק, מתוכננים

### נתונים טכניים

מעבד: Power PC

603 RISC 66 MHz

1M זיכרון תצוגה

גרפיקה:

Dual buffer frame-to-frame animation

יציאות וידאו: NTSC,

VGA, S-Video

רזולוציה: 640x480, 16.7

מיליון צבעים

זיכרון: 6M

צליל: יציאת סטריאו כפולה

באיכות 16 ביט וכניסת צליל

16 ביט דגומה

## אולטרה 64

אולטרה 64 של נינטנדו - מערכת ה-64 ביט שכולם מצפים לה - עשויה היתה להיתקל בבעיית מחיר. כפי שסיפרתי בעבר, נינטנדו הבטיחו שמחיר המערכת יהיה \$250, ובגיליון וויז 46 סיפרתי על כך שישנה לנינטנדו בעיית מחיר ולטענתם יהיה המחיר \$359. ובכן, נינטנדו עומדים לספוג \$100 על חשבונם ולמכור את המערכת ב-\$259 לצרכן.

## Sega Video-CD

חברת סגה הכריזה על מתאם וידאו מיוחד שיתחבר אל מערכת הסאטורן, ויאפשר לראות סרטים הפועלים בשיטת Video-CD (השונה מ-MPEG או CD-I). למתאם עדיין לא נקבע מחיר. הוא יתחבר לחלקו האחורי של המכשיר.





## הצינור

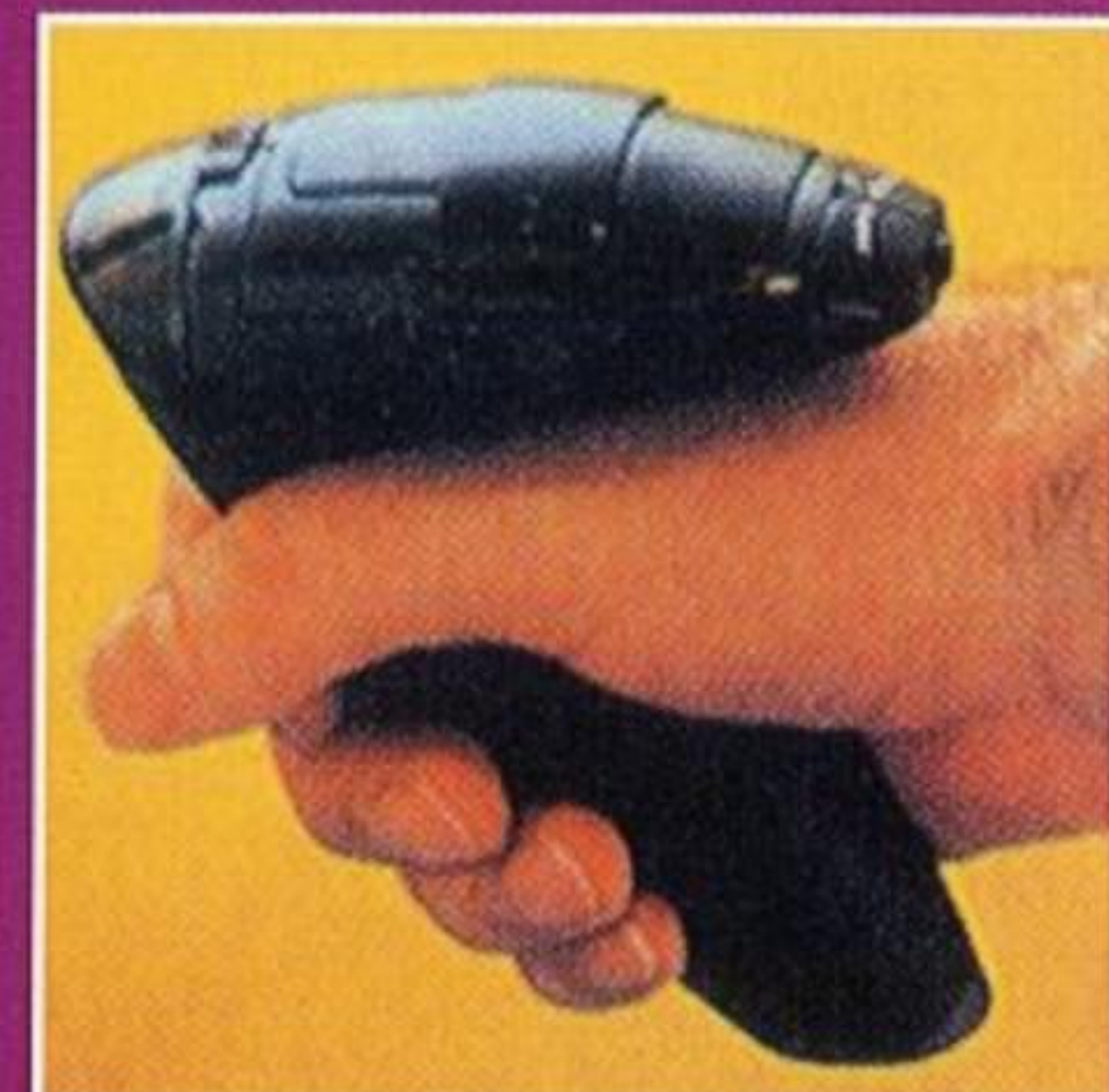
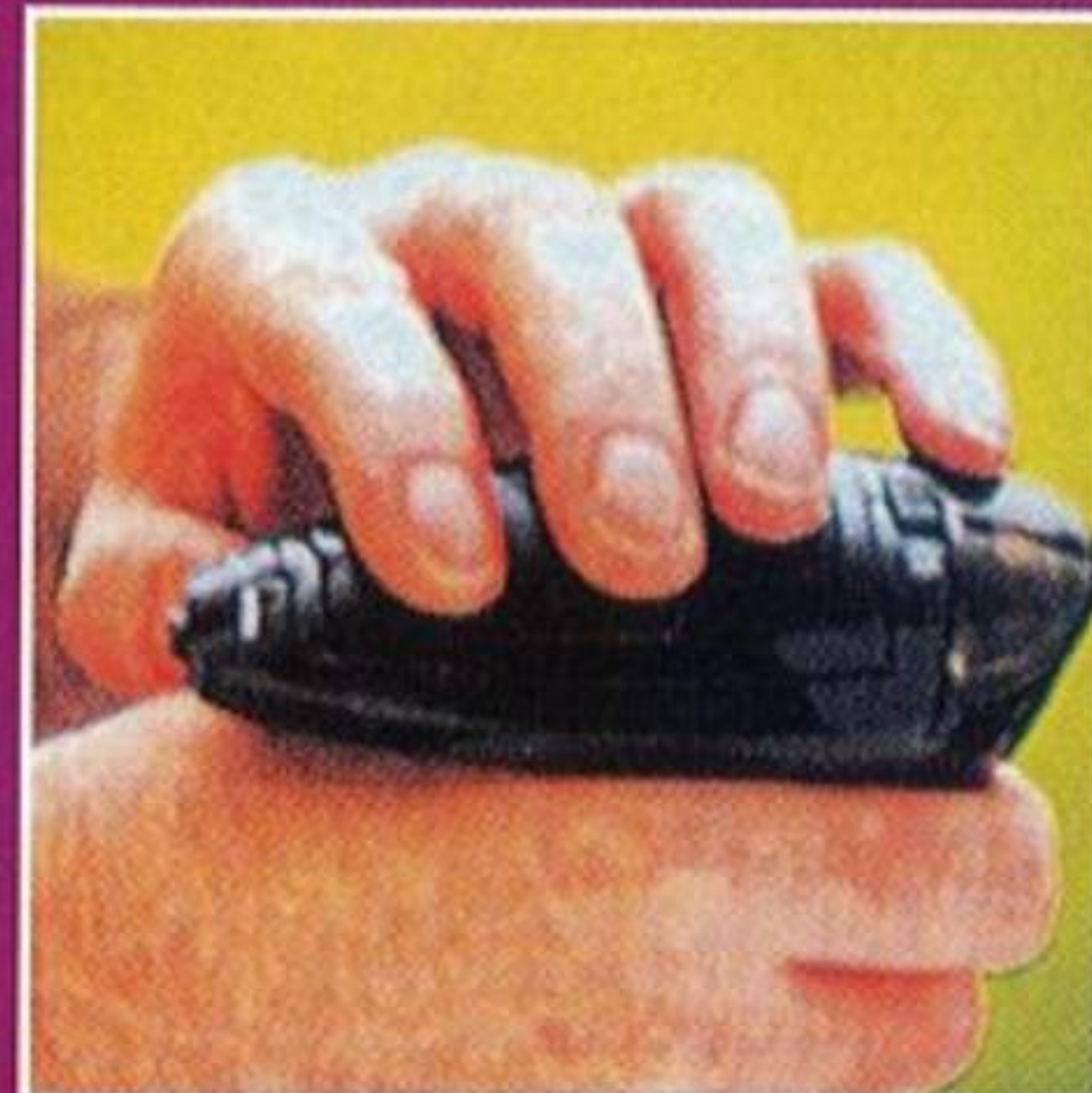
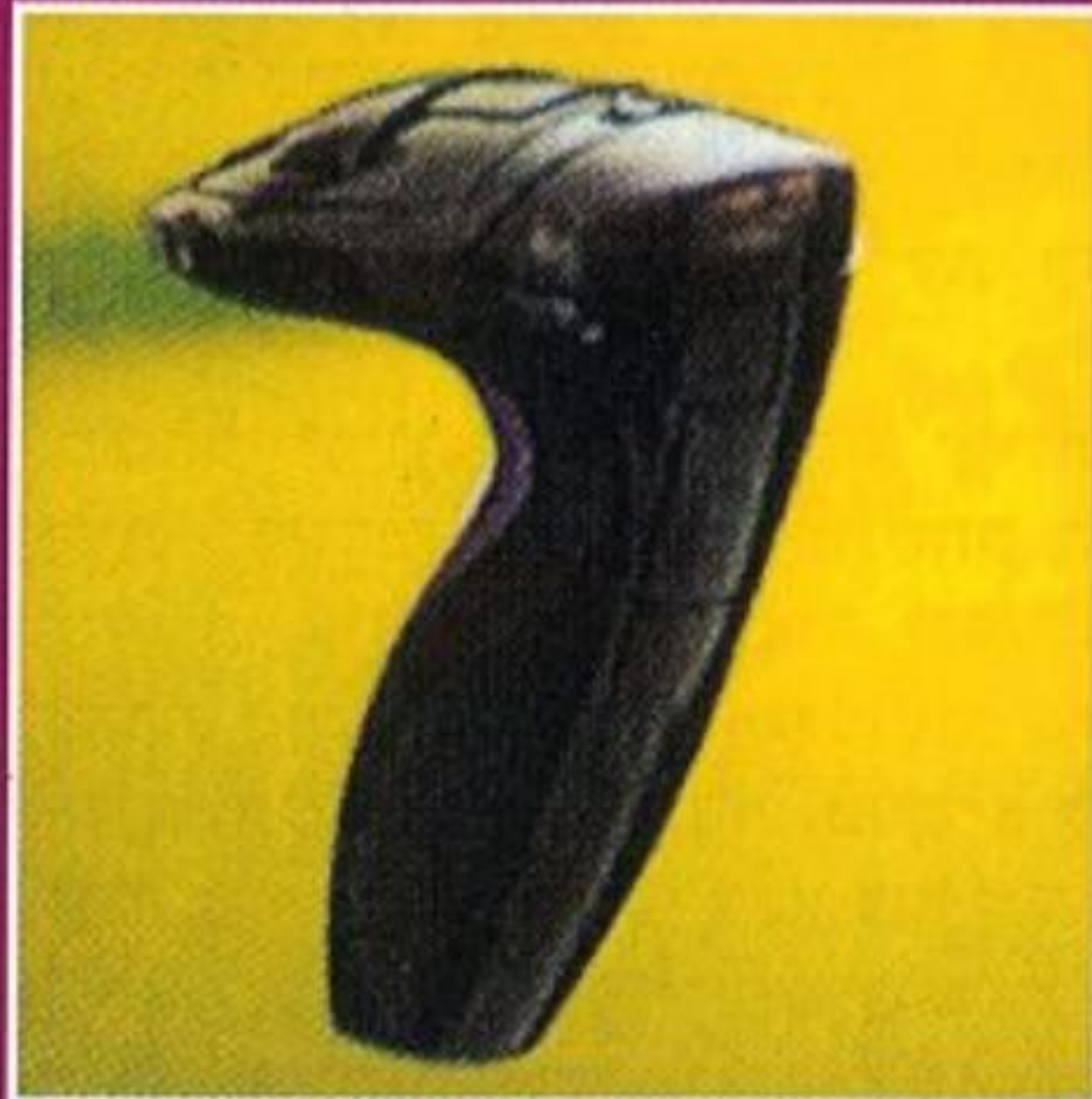


אדום הפועל לכל הכיוונים ומתקשר עם המחשב ללא הגבלת תנועה.

ניתן לשחק מכל מקום בחדר, אפילו תוך כדי הליכה! דמיין לך צורות שימוש נוספות...

לג'ויסטיק עם בסיס שבדרך כלל מונח על השולחן, ותמיד מחובר עם כבל למחשב. ל-Bird עיצוב חדשני המותאם לכף היד ומצויים בו חיישנים מיוחדים. הוא טוב במיוחד למשחקי חלל וסימולציות טיסה. יש בו משדר אינפרא

חברה אמריקנית פיתחה ג'ויסטיק מיוחד הנקרא Bird - ציפור. מדובר בטכנולוגיה חדישה ומהפכנית, שכבר קיימת בגרסת מחשבי ה-PC ובקרוב בגרסת משחקי הטלוויזיה. הרעיון הוא שהמשתמש אינו כבול

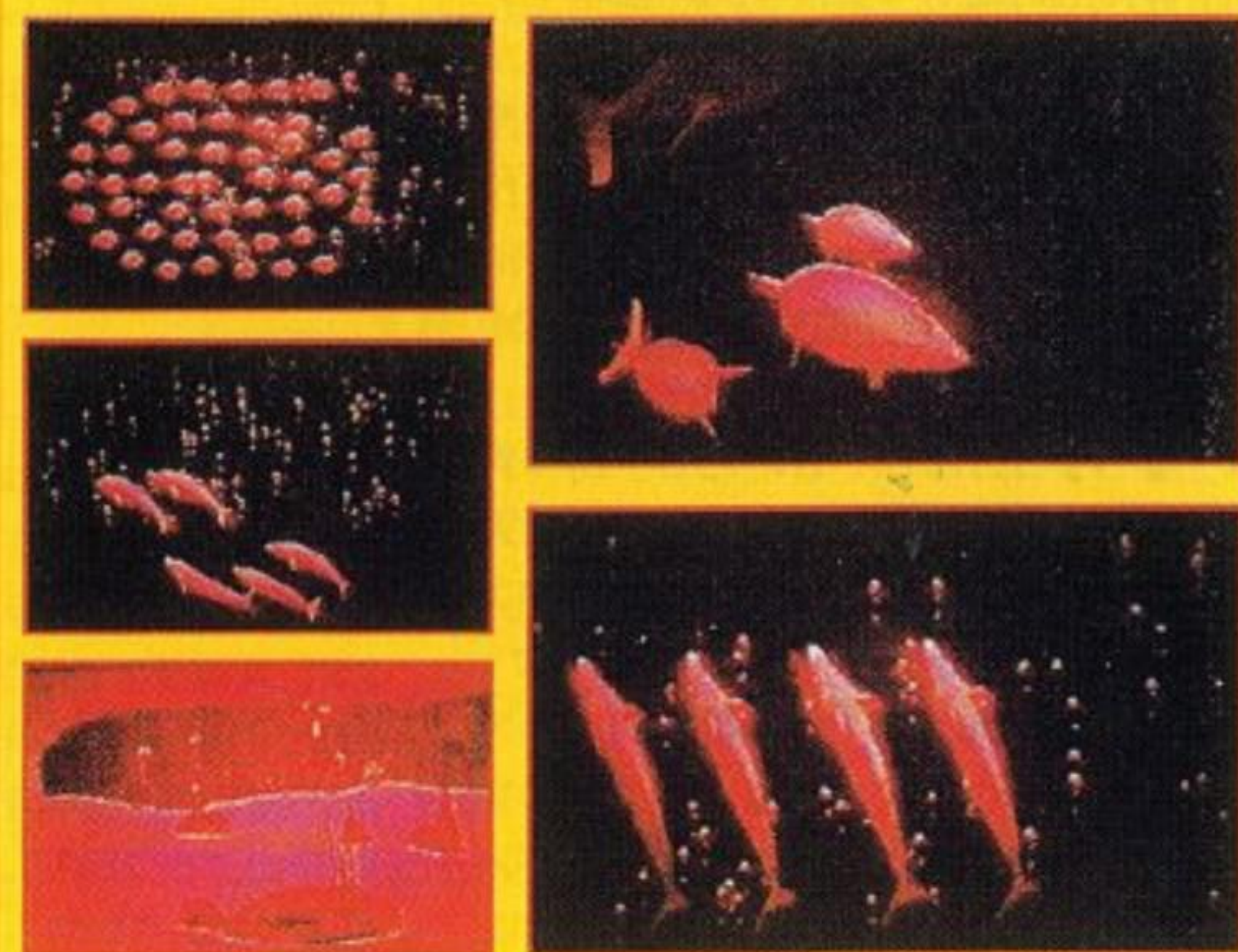


## צבע לילד



להזכירכם, מדובר במערכת משחק 32 ביט חדשה של נינטנדו "מגושמת במעט", ולכן היא עומדת על גבי חצובה מיוחדת. כשמתבוננים דרך המשקפיים המוזרים הללו, רואים תמונה תלת-מימדית די מרשימה, אך הכל בגווני אדום (בגלל שיטת הפעולה). ניתן יהיה לרכוש את המערכת החל מחודש אפריל בארה"ב ומחירה יהיה \$200.

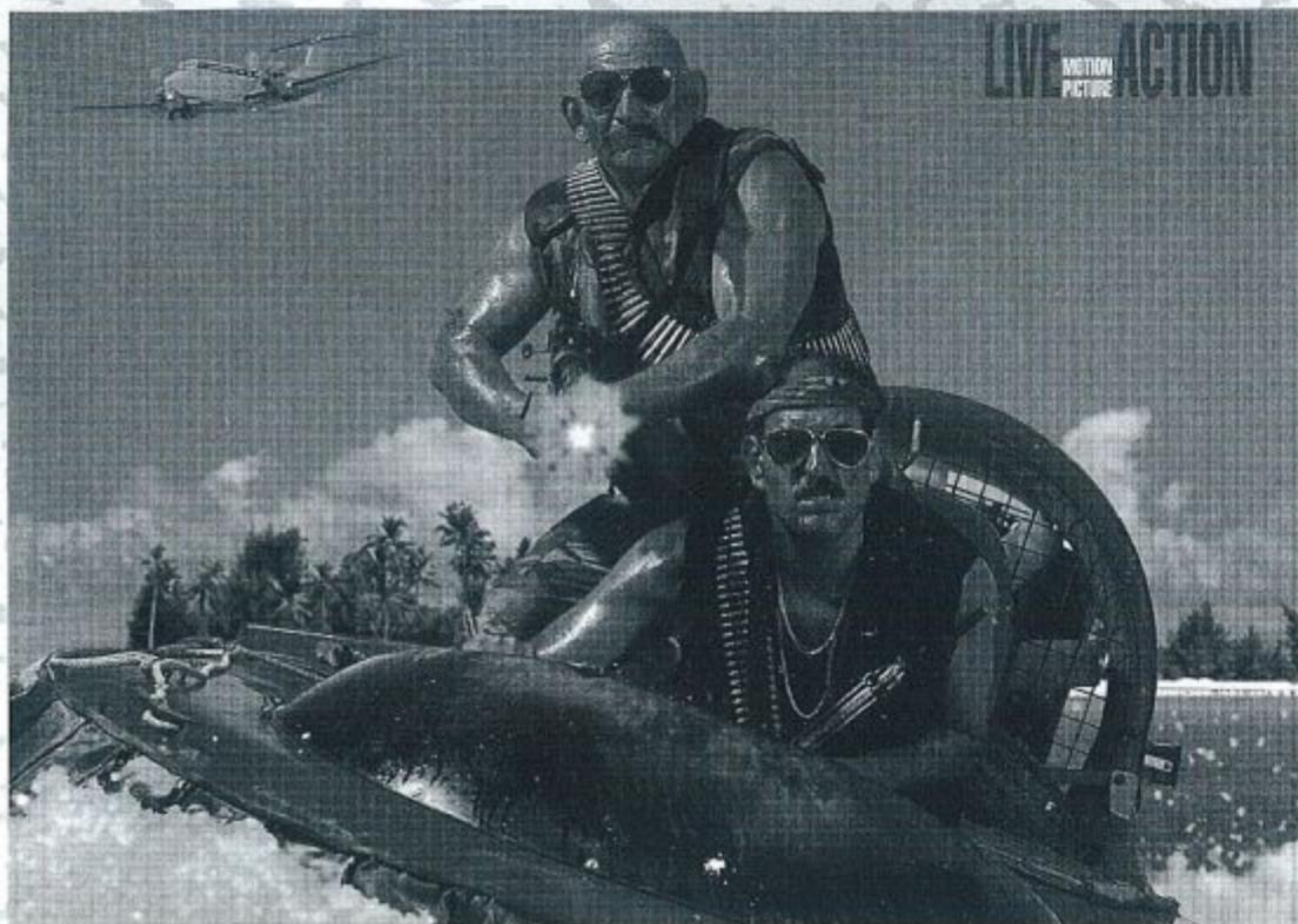
Virtual boy - מערכת המשחק החדשה והמוזרה של נינטנדו בעלת תצוגה תלת-מימדית בגווני אדום, עשויה להפוך לצבעונית בעתיד. החברה שפיתחה את הטכנולוגיה עבור נינטנדו - Reflection Technologies, פיתחה דיודה (נורית זעירה) ירוקה וכחולה. כאשר משתמשים בשלוש הדיודות יחדיו, ניתן להציג תמונה צבעונית מלאה.







# DRUG WARS



מאת: דוד זילברשטיין

כשקיבלתי את DRUG WARS, קיבלתי איתו פתק מהעורך: "זילברשטיין, מדובר במשחק יריות. אין חוברת הוראות. תסתדר לבד." ובכן, שלושה משפטים סתמיים אלו, מסבירים למעשה את כל מה שצריך לדעת על המשחק.

במשחק יריות כמו במשחק יריות, הפעולות היחידות שתבצע כשתשחק הן ירי וטעינה. אין חוברת הוראות וגם לא צריך אחת כזו. כל ההוראות רשומות על עטיפת התקליטור, וחוף מזה, פרט אולי להתקנה, אני מאמין שתוך רבע שעה, כל שחקן DRUG WARS יידע מה עושה כל אופציה בתפריטים ואיך משחקים בדיוק. מסקנה - אין שום בעיה להסתדר לבד.

## ■ הגרפיקה

דבר ראשון, במשחק הזה אנשים מתים! דברים מתפוצצים ורואים דם! אז כל מי שהבטן שלו ו/או אמא שלו לא מרשה לו לצפות (ולשחק) בדברים כאלו, עבור 5 עמודים קדימה, לכתבה על תקליטור דובוני אכפת-לי (סתאאם...). מעבר לזה, כמו במשחק שקדם לו CRIME PATROL ובמשחקיהם האחרים של חברת AMERICAN LASER GAMES, כמו MAD DOG MACREE (1-1) ו-SPACE PIRATES, המשחק מורכב מקטעי וידאו ברזולוציה של VGA, עם אנימציה מהירה הנראית מציאותית, ורק עיצוב הירייה על המסך קצת הורס...

המשחק מתחייב לתמוך בכונן תקליטורים בעל מהירות רגילה. למרות זאת כמעט בכל פעם שמגיח אויב, המשחק קופא לשנייה על מנת לטעון מהתקליטור, מה שנותן לך עודף זמן להביא את המטרה אל האויב שלך (אני אישית ראיתי בזה פלוס כששיחקתי עם כונן בעל מהירות רגילה, מכיוון שהמשחק כמו שהוא, היה מהיר מדי לטעמי...)

## ■ הקול

במקרים מסוימים, המשחק לא בדיוק נמנה על סוג המשחקים שאתה אוהב, וגם אם מצאת בו הרבה פגמים, כמעט תמיד

מה שעליך לעשות, הוא "לשים" את המטרה שזוה לפי תנועות העכבר שלך על האיש הרע הקרוב, וללחוץ על הכפתור השמאלי! חלון קטן בצד ימין למטה יראה לך כמה כדורים נשארו לך, וכשייגמרו, או סתם אם בא לך, תרד עם המטרה לחלון הזה ותלחץ על הכפתור הימני, והפלא ופלא, תוך פחות משנייה טענת את אקדחך האימתני.

זה שקל מאוד לשחק במשחק מסוים, לא אומר שקל להצליח בו. DRUG WARS הוא משחק קשה ומהיר, גם ברמת הקושי הנמוכה ביותר. למזלנו, אם נפסלנו אנו לא חייבים להתחיל אותו מהתחלה, יש אפשרות לשמור ולטעון משחקים (SAVE/LOAD).

לסיכום, אני רוצה להבהיר למה לא עסקתי בעלילת המשחק. על מי אנחנו עובדים. במשחק בו צריך לירות (והרבה) ברעים, למי בכלל אכפת שבדרום אמריקה ישנו בלדר סמים מולטי-מיליונר בשם לופז, שהסמים שהוא מפיץ נמכרים במקרה גם במחוז בו נמצא סגן שריף, שפשוט נמאס לו לראות את העיר שלו נהרסת, והוא מחליט לצאת לחסל את צבא שכירי החרב של אותו לופז...

יש את ה"פרטים האלה", שמכריחים אותך לעצור, לחשוב ולהוריד את הכובע בפני הממציאים. למחשבה פילוסופית זו תאמינו או לא יש קשר ל-DRUG WARS. צילי היריות נשמעים ממשיים להדהים (ובכדי שתבינו אותי יותר טוב: הרבה יותר טוב מהיריות ב-DOOM), המוסיקה ברקע דינמית מספיק כדי שתהיה לנו אצבע קלה (או קלה מדי) על ההדק, אך מהדהדת ברקע ברמה בה לא תפריע לשחקן. הדיבור מצוין, הן בקטעי הקישור והן בקטעי ה"אקשן" עצמם. עוד פלוס הוא שכל האפקטים משתלבים יפה - כלומר ניתן לשמוע גם צעקות, גם יריות, גם את המוסיקה, וגם את קולות הרקע - בו זמנית.

## ■ התשתית

למרות שבמשחק אתה משתתף במארבים עירוניים, הסתערויות בג'ונגלים, מרדפי אופנועי-ים, מרדפי מכוניות וכו', כל שעליך לעשות הוא לשלוט ביד ימין של סגן השריף אותו אתה מגלם, היא היד האוחזת באקדח (שמאליים), תעלבו בשקט בבקשה...). השליטה נעשית בעזרת עכבר בלבד, וכפי שציינתי בהתחלה, העניין באמת לא מסובך - כל



כרטיס חינם למרמ

# STREET FIGHTER

מצולם חשקיי המחשב לצולם הקולנוע



## חתום עוד היום על מנוי ל-

וקבל בנוסף למשחק מחשב -

כרטיס חינם להקרנה מיוחדת

לסרט הפעולה

### STREET FIGHTER

בהשתתפות:  
ז'אן קלוד ואן דם  
וראול ג'וליה

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

#### רשימת מתנות

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

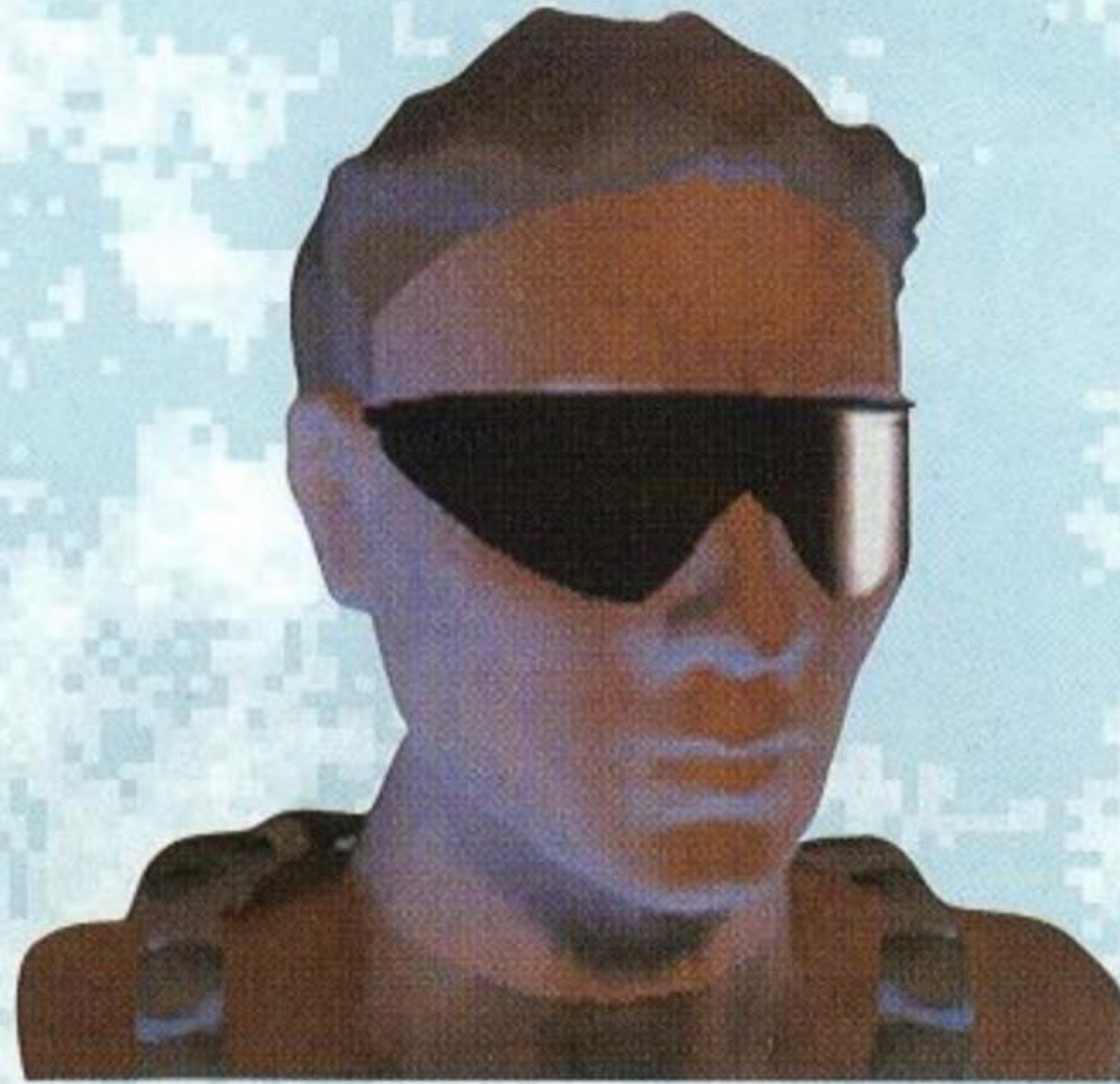
( יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות )

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה   | <input type="checkbox"/> אני מחדש/ת                               |
| -----   | -----   |
| שם מנוי   | שם בעל הכרטיס   |
| -----   | -----   |
| שם משפחה ופרטי  | שם בעל הכרטיס   |
| -----   | -----   |
| תאריך לידה  | כתובת   |
| -----   | -----   |
| רחוב  | טלפון   |
| -----   | -----   |
| עיר   | מספר ת.ז.   |
| -----   | -----   |
| טלפון   | בתוקף עד  |
| -----   | -----   |
| מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס'  | מספר כרטיס  |
| -----   | -----   |
| <input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח<br>במזומן עבור 14 גיליונות. | חתימת בעל הכרטיס  |
| -----   | -----   |
| <input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח<br>במזומן עבור 28 גיליונות. | הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4<br>תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית. |
| -----   | -----   |

- מספר הכרטיסים מוגבל
- המבצע עד גמר המלאי



# CYBERIA



י שם במעמקי **CYBERIA**, פיתחו הרוסים נשק מתוחכם בעל אינטליגנציה נסתרת, שאיש אינו יודע מהי.

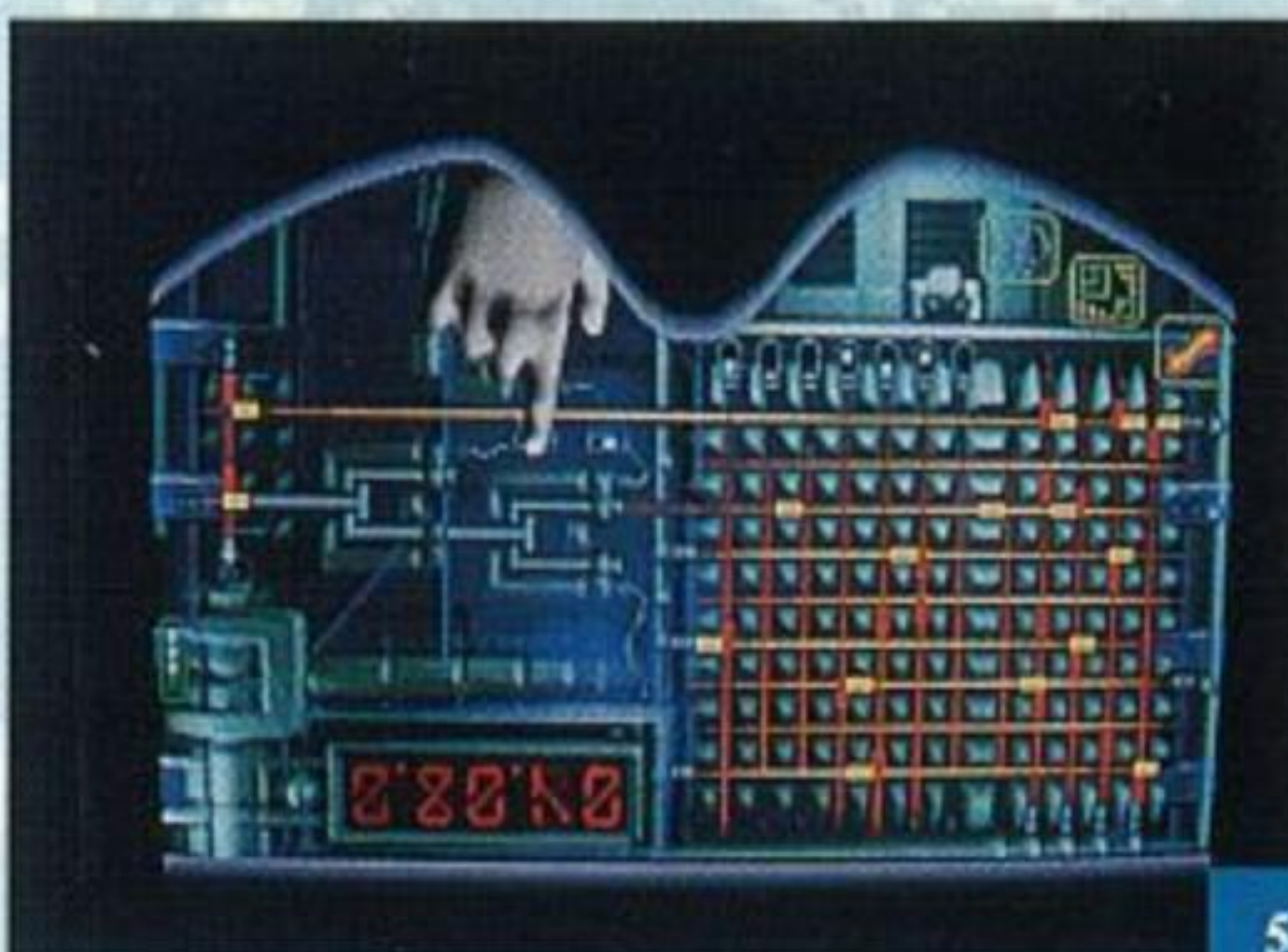
אתה ילד עזוב. התבגרת וכעת ביכולתך להשתמש במשקפיים המיוחדים שיבואו לעזרתך. במסגרת אהבתך להרפתקאות ונטייתך להסתבך, נקלעת לקרטל מסוים ששולח אותך למשימה קשה ומורכבת: עליך לגלות את הנשק.



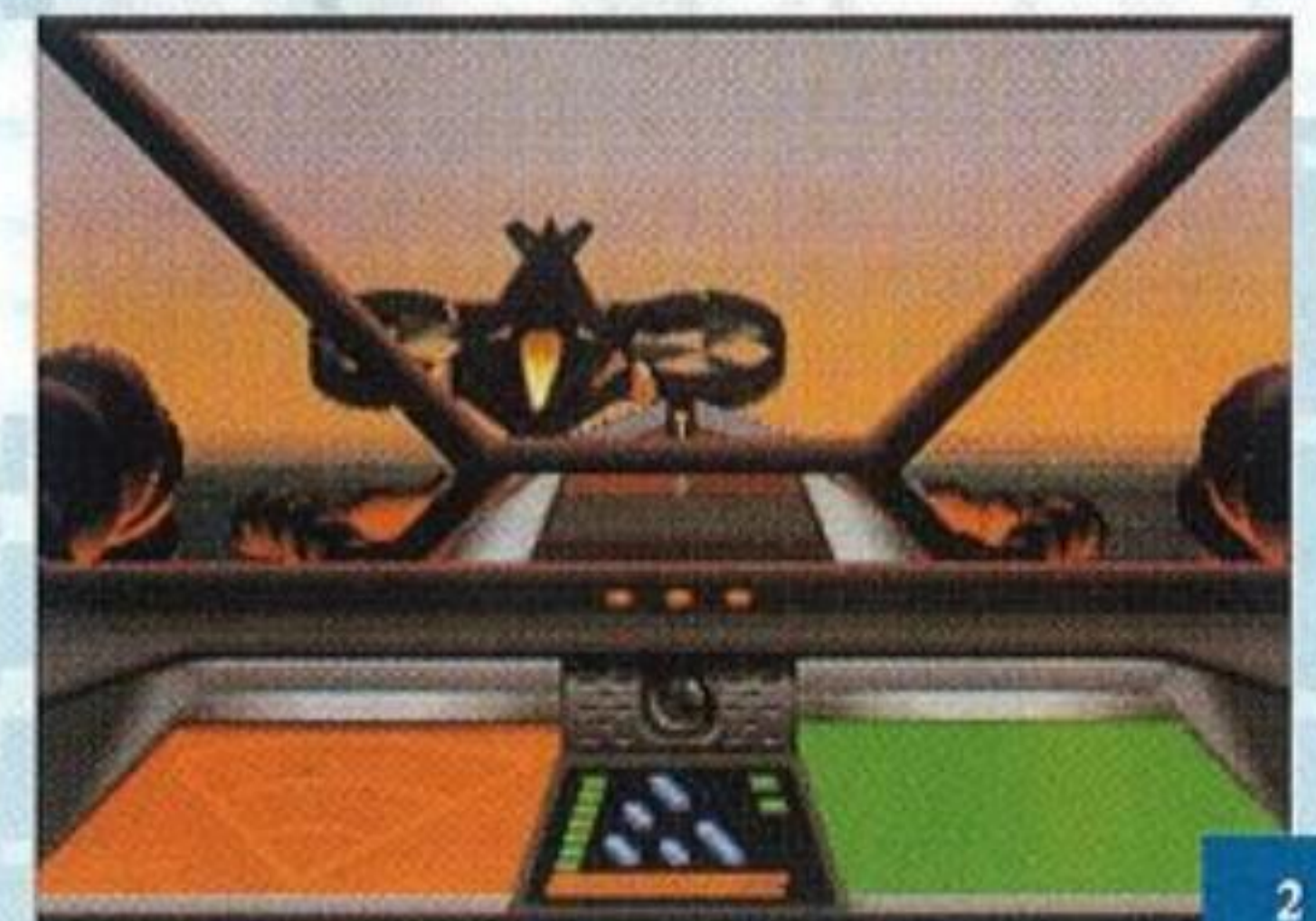
1 כך אתה נראה. שים לב למשקפיים. מעניין מדוע אתה סוחב את התרמיל איתך?



3 נשיקה למנצח.



5 המשקפיים יגלו לך את הסודות.



2 הקרב במגדל הקידוח.



4 המטוס המתוחכם ביותר בעולם.



6 פיורדים - זהו מקום ההתכנסות של אויבך.





# חקירה מצולמת



15 הרובוט המעופף יבוא לעזרתך.



11 לא, זה לא המערב הפרוע, אך ראשית חייבים לחסל את השומרים.



7 גם מתחת לפני האדמה אורבים לך האויבים, היזהר ממשאית התחמושת.



16 אל תיתן לאף אחד מהיצורים האלה לעבור מאחורי גבך.



12 רוצה את הכרטיס שעל השולחן. פתח את פתחי האוורור.



8 צריך למלא דלק.



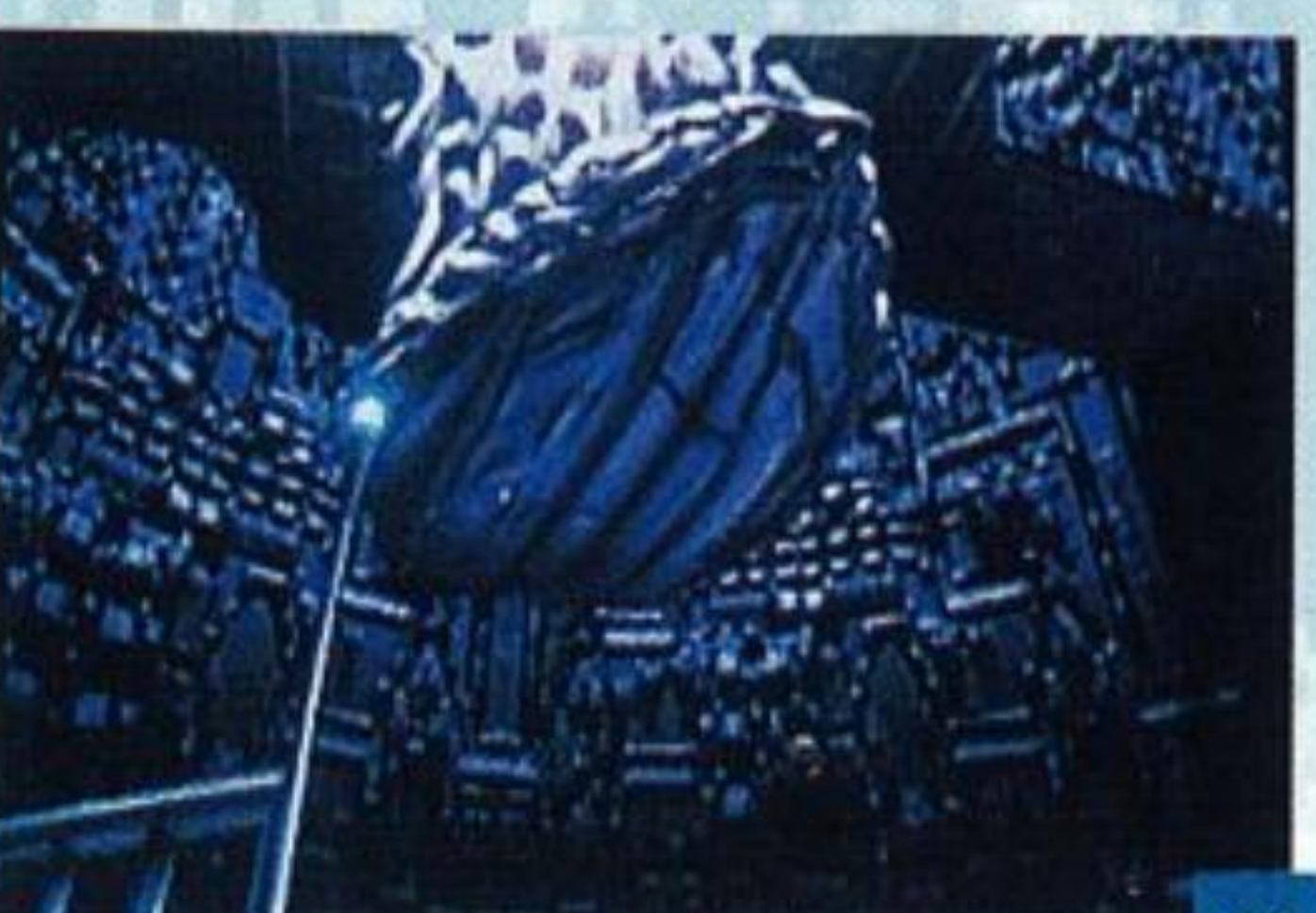
17 תגיד יפה שלום למפעל שלך.



13 זוהי המעבדה בה פיתחו את הווירוס.



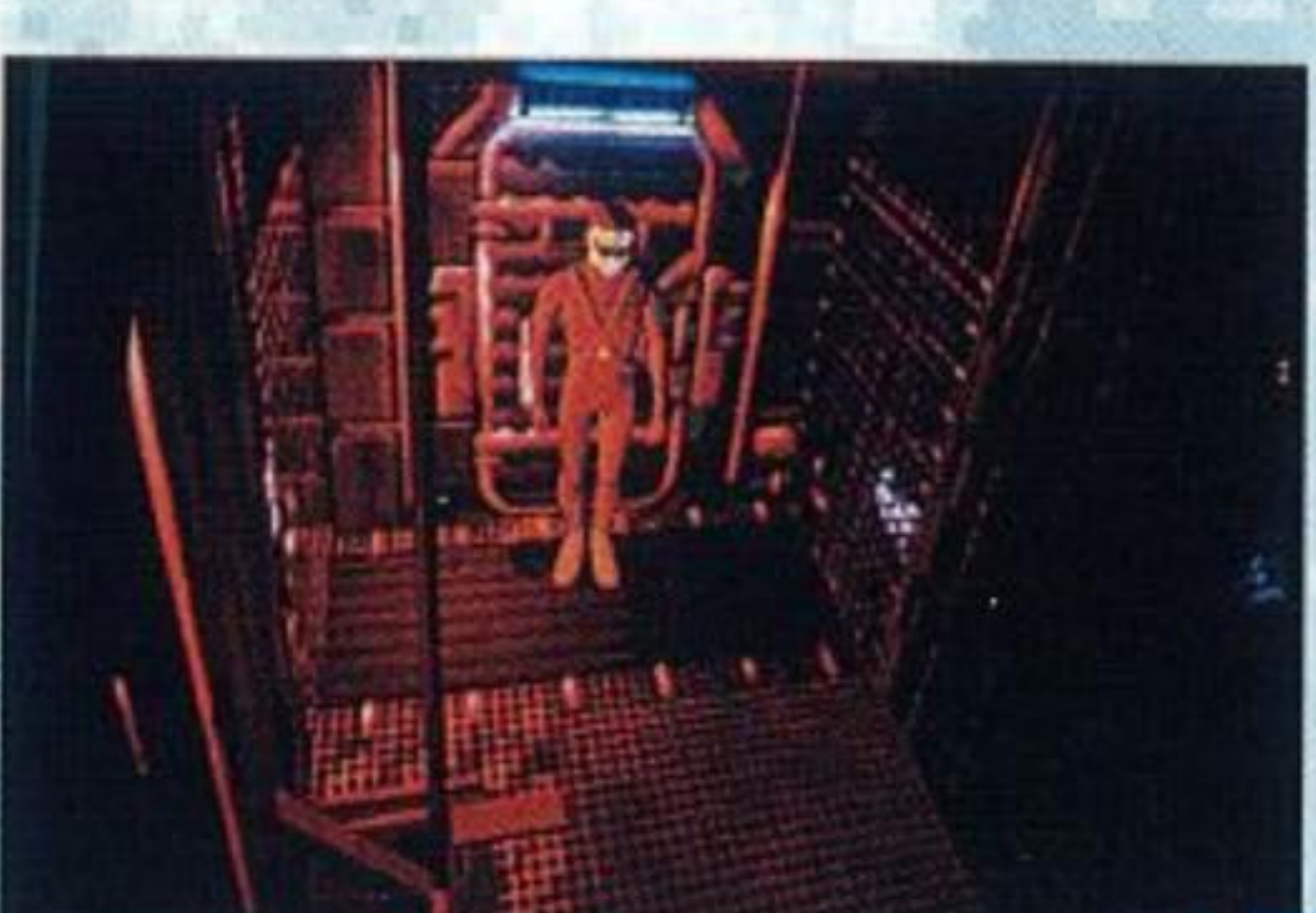
9 המחשב המרכזי של CYBERIA. מקור מידע טוב.



18 רוצה לחיות? תמוזג עם הנשק המתוחכם הזה.



14 הקרב בוורוסים. השמד את הווירוסים הצהובים.



10 חדר מעליות. היזהר מהשומרים.









מופיעות המטרות בצורה ברורה (אולי אפילו ברורה מדי - ראיתם פעם לוע של טנק מכוון אליכם?), וכשמעיינים במפה

רואים בבירור את הטופוגרפיה ונקודות הציון כמו במפה אמיתית. בקיצור חגיגה לעיניים לאוהבי הסימולציות למיניהם, שנאלצו לסבול מטוסים וטנקים המורכבים מארבע צלעות.

הצליל עצמו אינו מפותח במידה מספקת מצד אחד אך מצד שני... כמה כבר אפשר להשקיע בצליל של משחק סימולציה - פיצוץ פה, התפוצצות שם, כמה קריאות והסברים ממפקד הטנק - (מוסיקה מתאימה בהחלט, אי אפשר למצוא מוסיקה שתתאים יותר לשדה קרב (הצעה למפתחי המשחקים - קריאות כמו "הכותל בידנו" או מנגינת "בלדה לחובש" יתאימו...).

בסך הכל מדובר במשחק שאולי לא יעניין "וויזים" שאוהבים משחקי קרבות או הרפתקאות בחלל, אבל מי שאוהב סימולציות ואסטרטגיה (ויש הרבה כאלה) ימצא פה משחק סימולציה מיוחד, עשוי טוב ובהחלט שווה קנייה.



# אגרוף משוריין



מאת: שחף בן-צור

סוף סוף משחק לכל אוהבי הסימולציות הקרביות למיניהם (נערי טיפש-עשרה, חיילים קרביים לעתיד ואנשי "גולני" בגימלאות) - המשחק ARMORED FIST הינו המשחק בשבילכם.

סימולציה זו קצת חורגת מהשגרה כשמדובר במשחקי סימולציה קרביים - בדרך כלל מדובר בכלי טיס (מהירים, המאפשרים ומחייבים תגובות מהירות למצבים שונים, ומאפשרים קרבות באוויר וביבשה כאחד). הפעם מדובר במשחק סימולציה טנקים - ענקי מתכת ממונעים שיכולים להוריד בית, אם המפקד מתעשש! כמו בכל סימולציה רוב המשחק מתרחש מתוך חלון הצפייה של הטנק - חלקו העליון של המסך מוקדש לתצוגה של שדה הקרב (וכך אפשר להשיג יותר מהירות משום שהתצוגה מתרכזת למעשה רק בחצי מסך). חלקו השני של המסך מוקדש ל"לוח המחוונים" של הטנק - כל השעונים האפשריים המצביעים על כל מצב אפשרי (מצב הדלק, התחמושת, מהירות הטנק, הטמפרטורה בחוץ, בפנים, מרחק מהמטרה, ראדאר וכל מיני דברים טכניים אחרים שכל "וויז" סימולציות אמיתי ימצא בהם עניין, באמת!). קופסת המשחק (מעוצבת בצורת

זחל"מ), מצוידת גם בחוברת הדרכה עבת כרס (באנגלית) הכוללת הסבר מפורט על כל פונקציה הקיימת במשחק, ורשימת פרטים טכניים של כלי הנשק איתם תתמודד במשימותיך השונות.

המשימות נעות החל מאימון יחידתי פשוט וכלה במתקפה רחבת היקף על מפקדה הומה וריסוקה עד היסוד, כך שגם האלימים מביניכם (קוראים יקרים) יבואו על סיפוקם.

לדעתי, כדאי מאוד לעיין בחוברת, למרות הרצון העז לשחק מייד במשחק. אני לא מתבייש להודות שעד שמצאתי את הדרך לכוון את הטנק קדימה רוסקתי בערך 10 פעמים, נלקחתי בשבי שלוש-ארבע פעמים, נסוגתי חזרה (עד כמה שאפשר) מספר פעמים לא מועט והיכנונו לשיא ההשפלה, הצלחתי לפוצץ את עצמי עם יחידות האויב פעמיים (תוך קריאות חלושות של "תמות נפשי עם פלישתים"). חבר'ה, רצוי להקדיש רגע לחוברת מאשר שעות מבוזבזות עד שתמצאו במשחק.

גרפיקת המשחק לא יוצאת דופן (במיוחד לאור מבול משחקי המחשב המכילים סרטוני וידאו) אך בהחלט מרשימה - לא מדובר עוד בגרפיקת פוליגונים ("שטחים") שהיתה נהוגה עד היום במשחק הסימולציה. דרך החלון

## דרישות מערכת

מעבד: 386 ומעלה (רצוי: 486DX2)  
 מסך: VGA ומעלה  
 זיכרון: 3MB פנוי  
 מקום בכונן קשיח: 1MB  
 חובה (שונות): עכבר, DOS 3.3 ומעלה, CD-ROM  
 רצוי (שונות): כרטיס קול, DOS 5 ומעלה

## ציונים

סוג משחק: סימולציה  
 גרפיקה: 85  
 צליל: 75  
 כייף: 80  
 כללי: 80

שווה את המחיר? לאוהבי סימולציה ואסטרטגיה... מעדן!





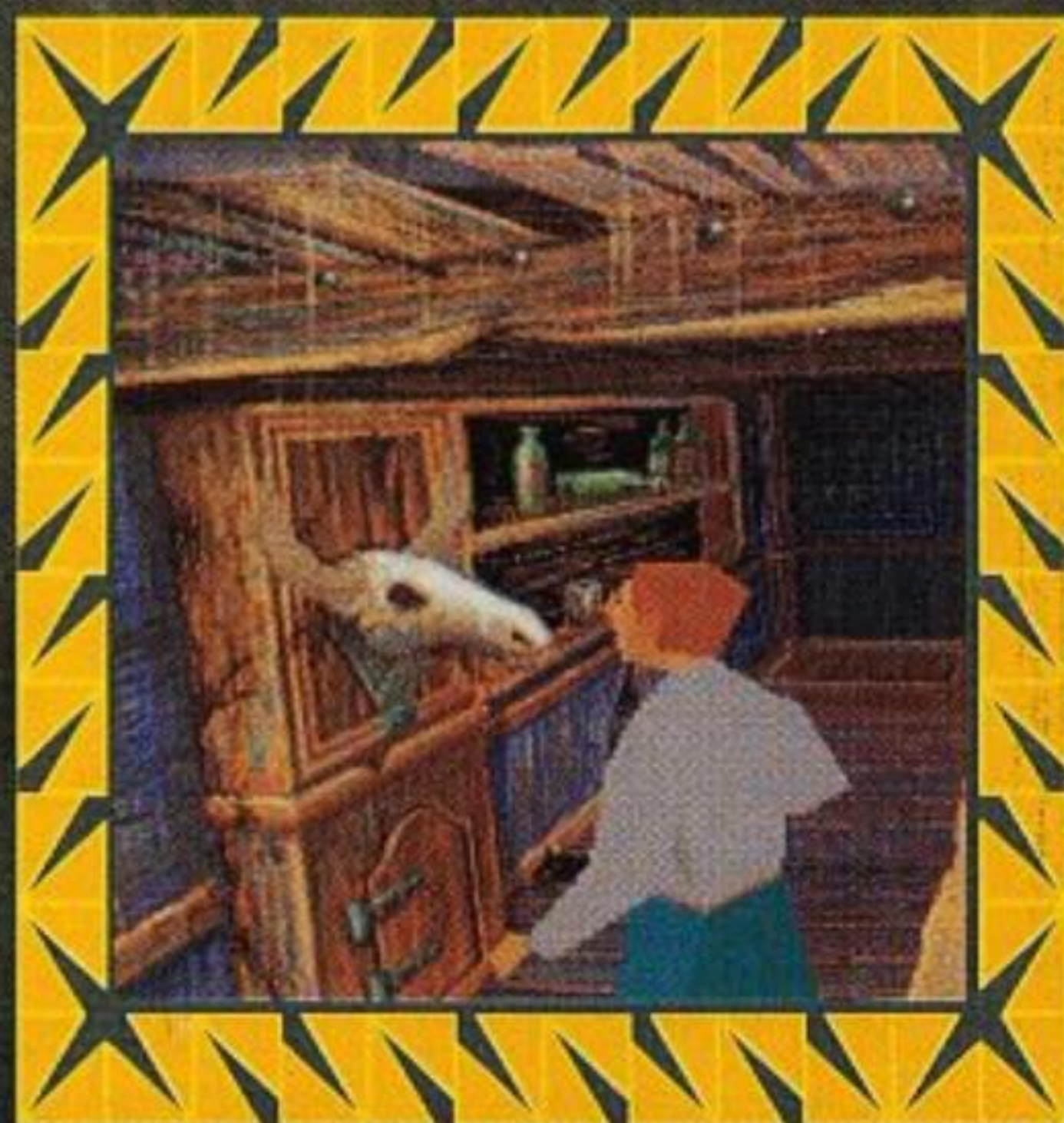
# ALONE IN THE DARK 3

מאת: אידלס דוד

גבירותיי ורבותיי, אחרי שנלחם במפלצות ב-ALONE IN THE DARK, והטביע אנייה מלאה בזומבי-פירטים ב-ALONE 2, חשבתם בוודאי שהגיע הזמן שהבלש EDWARD CARNBY יתיישב בביתו ויכתוב זיכרונות. הצחקתם אותי. אין מנוחה לרשעים, ו-ED הזקן נקרא ממשרדו בסאן פרנסיסקו לחפש אחר צוות צילומים שנעלם באורח מסתורי.

ALONE IN THE DARK 3 המשחק האחרון בטרילוגיה של ALONE, ובו מופיע גיבורנו ED עם בת זוג מפתיעה, לא אחרת מאשר גיבורת המשחק הראשון, EMILY HARTWOOD. הפעם היא לוקחת תפקיד יותר פסיבי כבחורה בצרה. למי שזוכר מהמשחק הראשון, היא תמיד חלמה להיות שחקנית בעלת שם בהוליווד. ואחרי שנסעה לעיר המופלאה, הצליחה לזכות בתפקיד נערת תסריטים במערבון. אתר הצילום היה עיר רפאים קטנה במדבר, ממנה למעשה תיפתח הרעה.

מקום שכוח אל זה - מלא ברוחות רפאים. הרשע המרכזי הוא JEDEDIAH STONE (לא, הוא לא יהודי), איש חסר רחמים, אשר חילל בית קברות של אינדיאנים 50 שנה קודם לכן בחיפושו אחר זהב. במהלך אחד הפיצוצים נהרג, וכעת JED וידידיו חוזרים כזומבים צמאי נקם. אם המזימה נראית כדומה מאוד לזו



ב-ALONE 2 (בו ED היה צריך להציל ילדה קטנה מידי פיראטים זומבים), הדבר אינו מקרי. הפושע JED STONE אינו אחר מאשר בנה של ELIZABETH JARRETT, המכשפה הרעה אותה השמיד ED במשחק ALONE 2. לא פלא שיש לו המון סיבות לשנוא את בלשנו המשופם, עד כאן רכילות ומכאן מתחילה ההרפתקה.

הרפתקה חדשה זו היא המסוכנת ביותר. במהלך המשחק הקטלני, יצטרך ED לעשות מעשי גבורה רבים - אפילו להקריב את חייו, אך אל דאגה. כמעט אי אפשר לנצח איש טוב, ומעט קסם אינדיאני יחזיר אותו לחיים - אפילו בצורת פומה (רק אל תנסו את זה בבית).

מבחינה ויזואלית, ALONE 3 מזכיר מאוד את קודמיו. המשחק הראשון מהפכני בשימוש בדמויות תלת מימדיות על רקע דו מימדי, שילוב שנותן למשחק מראה משונה המיוחד לו. בנוסף לכך, כל מיקום אפשר לראות מזוויות שונות, כך למשל בפינה אחת של החדר אתה רואה את



באמת טוב מאוד. חברת INFOGRAMES ניסתה להביאו לרמה הגבוהה ביותר, על ידי שילוב המשחקיות של 1 ALONE עם הגודל של 2 ALONE. הוא ללא ספק יותר טוב מ-2 ALONE IN THE DARK. יש לו סיפור טוב יותר, יותר עומק, יותר אווירה והגרפיקה הרבה יותר טובה. אך את

יש חידה אחרת במשחק שמאוד הציקה לי. ל-ED יש כמה נשקים העומדים לרשותו הכוללים רובה צייד, אקדה ורובה ווינצ'סטר. דבר ראשון שאתה עושה כאשר אתה מוצא נשק חדש, הוא לטעון אותו בתחמושת המתאימה בכדי לחסל את הזומבים בסביבה. עד כאן הכל כרגיל, אך

הגיבור מלפנים, ובקצה שני של החדר אתה משקיף עליו מלמעלה. למרות שקשה להתרגל לכך (במיוחד בזמן הקרב), זה נותן למשחק אווירה מיוחדת ומפחידה, שרק מוסיפה לו.

במשחק 2 ALONE לקחו את הרעיון הזה והרחיבו אותו, עם הרבה יותר דייקנות בגרפיקה ושטח משחק גדול יותר. אבל, הדגש הגדול הוא על קרבות ולא בהכרח ימצא חן בעיני כולם.

עכשיו, כל זה השתנה. בתחילת המשחק החדש - 3 ALONE, אתה קובע כמה חזק יהיה הגיבור, כמה נזק הוא יגרום במכה וכמה נזק המפלצות יכולות לגרום. במלים אחרות, אתה יכול להתאים את המשחק לכושר הלחימה שלך. בנוסף לכך המשחק הזה קרוב יותר למשחק הראשון בסדרה, בכך שהוא מבוסס בעיקר על חידות. כמובן, יש לך המון זומבים לחסל, אבל בדרך כלל ביכולתך להיפטר מהם על ידי פתרון חידה, ולא דווקא על ידי רובה. כך שיש תקווה לפציפיסטים שבניכם.

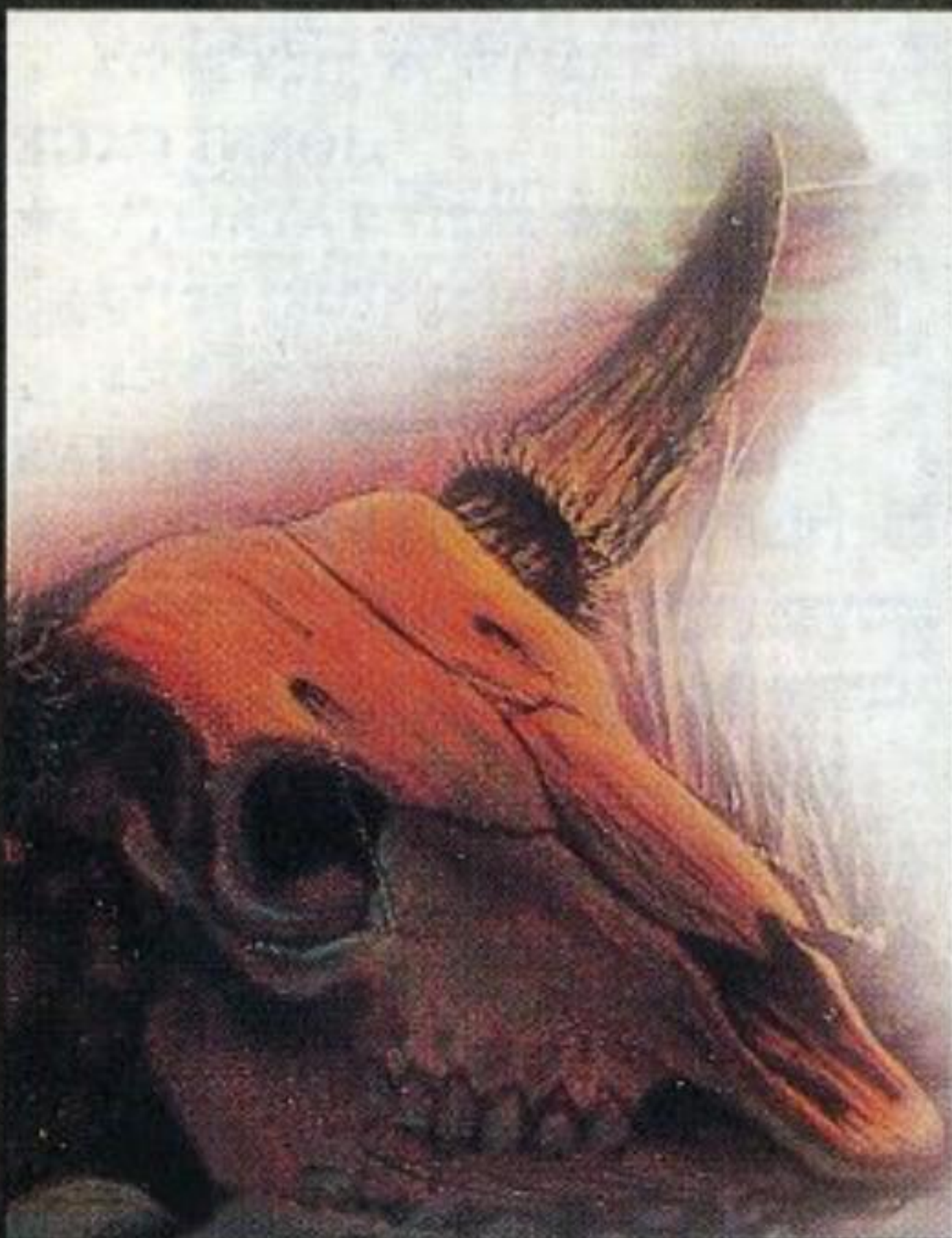
כמו המשחקים הקודמים, גם 3 ALONE בשלט על ידי מקלדת ולא על ידי עכבר. להזיז את הדמות די קל אחרי שהתרגלת לזה, אבל הקושי הגדול מגיע בשימוש והרמה של חפצים. אם אתה מתקרב לחפץ מסוים, מייד מופיע מסך עם תמונתו של החפץ ולידו רשום "לקחת" או "לעזוב". פשוט, לכאורה. אבל למעשה זה הרבה יותר מסובך.

בוא נגיד שהבחנת בחפץ הנמצא על השולחן, וברור לך שתזדקק לו בשלב כלשהו במשחק. אתה מתקרב לשולחן ועומד ישר מול החפץ, אבל החפץ לא מופיע. אתה עומד ומחפש כמו משוגע, אבל לעולם לא תקבל את החפץ הזה מהמקום בו אתה עומד. אתה זו שמאלה, לא כלום. אתה זו ימינה. עדיין לא. העולם יתהפך, אבל לא תקבל את החפץ עד שתעמוד בדיוק בנקודה בה חייב להופיע החפץ. עכשיו תוסיף לכל זה זומבי שרודף אחריך, והחפץ הוא הדבר היחידי לו אתה זקוק כדי להשמיד אותו. במקרה כזה פשוט אין לך זמן למקם את עצמך במקום המדויק, מפני שכל שנייה יכולה לעלות לך בהמון נקודות בריאות. הדבר הופך את המשחק לקשה ללא הצדקה. בחדר אחד יש זומבי חסר ראש המנסה להרוג אותך באגרופיו, כשראשו מביט בכך מעל השולחן. הרעיון הוא די ברור, יש לזרוק את ראשו דרך חור ברצפה. לא רק שקשה מאוד לקחת את הראש, אלא שאתה חייב למקם את עצמך במדויק על מנת לפגוע בחור. סוג כזה של דברים ממש מעורר זעם. אי אפשר להגיד שכל המשחק הוא כזה, אך זוהי בעיה שחוזרת כמה פעמים במשך המשחק.



המשחק יש לשפוט על פי מה שיש בשטח ולא על פי קודמיו. למשחק 2 ALONE לא היו מתחרים, בזמן של-3 ALONE יש מתחרים כמו LITTLE BIG ADVENTURE המעולה ו-ECSTASICA המצויין. כן, זהו משחק גדול אבל הוא חייב לעמוד מול אופוזיציה כזו.

בכל מקרה, 3 ALONE IN THE DARK מייד ימצא חן בעיני אוהבי הסדרה. אחרי הכל, זוהי הפעם האחרונה בה תוכלו לראות את הבלש ED CARNBY במשחק, אז נצלו זאת עד הסוף.



יש דמות אחת אותה ניתן לחסל רק בעזרת כדור זהב, אותו יורים מרובה ווינצ'סטר בלבד, ובגלל שלא ניתן להוציא את הכדורים מהרובה, אתה פשוט מאבד את כל הכדורים שהיו בו לפני כן. לא ברור לאן הם נעלמים, לך תתווכח עם עובדות. זה יכול להיות קצת לא נוח, אבל יש רובים אחרים. הבעיה היא שבאותה קומה של האיש עם כדור הזהב ישנה דלת, שאותה ניתן לפתוח אחרי שיורים בה ב... - נכון - רובה ווינצ'סטר. כך ששוב איבדת את התחמושת, אתה לא יכול לפתוח את הדלת, ואינך מסוגל לאסוף את החפצים הדרושים לך כדי להתקדם במשחק. אתה תקוע ולא באשמתך.

כאשר אתה מוצא כדור זהב, אין שום סיבה שתסביר לך שזהו כדור עבור רובה ווינצ'סטר ואם אתה רוצה לגלות, אז אתה חייב לטעון אותו בתחמושת (הנטענת אוטומטית בנשק הרלוונטי). וכיצד היית צריך לדעת שדלת פותחים בעזרת רובה, כאשר כל הדלתות האחרות נפתחות בדרכים אחרות? זה כנראה השיגעון של הכותבים, אבל לדעתי אלה מיטרדים.

חבל שמיטרדים כאלה מקלקלים את מה שבדרך אחרת יכול היה להיות סוף הולם לטרילוגיה של ALONE IN THE DARK, במיוחד כאשר אתה מבין שאת הבעיה המרכזית - הקושי בשימוש ונטילת חפצים - ניתן היה למנוע מראש בקלות.

למרות הכל אין מה להגיד - המשחק ALONE IN THE DARK 3 הוא משחק













מאת: אידלס דוד

אם המראה היה כל מה שצריך משחק לוחמה טוב, המשחק RISE OF THE ROBOTS היה יכול להיות מלך המשחקים למשך כמה שנים טובות. המשחק די פשוט, וסביר להניח שלא תמצא משחק מכות יפה ממנו בשום מקום, החל באנימציה ובפריטי גופם של הלוחמים הרובוטיים עצמם, וכלה ברקעים, ובסצינות ביניים ופתיחה מורחבות. אני לא מכיר משהו שמתקרב אליו ברמתו, פשוט "לשטוף את העיניים".

אז אם כבר נראים טוב, למה לא ללכת עד הסוף? RISE OF THE ROBOTS זו לא פחות טוב מכפי שהוא נראה, למרות הגרפיקה המתוחכמת. המשחק ממש מצליח להעביר תחושה של אקשן בלחימה, בזמן שאתה מפלס את דרכך דרך שישה יריבים רובוטיים (זאת משום שהמשחק מגיב מספיק מהר).

בנוסף לכך, האינטליגנציה המלאכותית של המשחק גורמת ליריבי המחשב שלך להיות לא רק בעלי תכונות מיוחדות, אלא גם

אז מספיק עם הפילוסופיה, בואו נחזור למשחק.

מכאן הדברים נעשים כבר פחות מלהיבים. אם זה היה קרב איגרוף, RISE OF THE ROBOTS היה מוצא את עצמו על הקרשים תוך שלושה סיבובים. בסיבוב הראשון אתה מגלה שלא רק שהמהלכים המיוחדים אינם מדהימים, אלא שגם אין לך יכולת לקפוץ מעל היריב כפי שניתן לעשות ב-STREET FIGHTER או MORTAL KOMBAT.



תראו, הבעיה במשחק, נובעת מהסיבה שכאן נלחמים רובוטים. אין כאן דם (רק חתיכות ברזל). זה פשוט לא אותו דבר. רגע אחד, אל תבינו אותי לא נכון, מצידי שלא יהיו עוד מלחמות בעולם, אבל בינינו, אנשים מצפים ממשחק לחימה לדברים מזעזעים לפחות כמו במשחק MORTAL KOMBAT. לטעמי RISE OF THE ROBOTS, הוא פשוט מרוסן מדי.

ומה עם הקרשים בסיבוב השלישי? זוהי מערכת שליטה מייגעת. מקלדת המחשב היא אמצעי מסורבל למדי לשחק משחקי רפלקסים של קרבות - במיוחד כאשר מדובר בשני שחקנים, שכמעט ואינם יכולים לשחק, אלא אם יש להם אצבעות כמו של E.T. או מקלדת סופר ארוכה. זוהי איננה אשמת המשחק אבל זוהי אשמת התמיכה בג'ויסטיק (או חוסר התמיכה בו). לא כל ג'ויסטיק מוכר למשחק ואחרי שאתה מחבר ג'ויסטיק שמגיב טוב, כמעט ואין אפשרות להשתמש במהלכים מיוחדים...

אגב, בכדי לזרות מלח על הפצעים, המוסיקה נגמרת משום מה באמצע הקרב. החברה בחו"ל מבטיחה תקליטון נוסף לפתרון הבעיה בעותקים

# RISE OF THE ROBOTS



הראשונים. אני לא התרשמתי מהמשחק. בטוח שרוב המאמץ והכסף שהשקיעו בפיתוח משחק זה, הלכו לייצור סרט הפתיחה וקטעי הביניים. השאלה היא, מי בעצם צריך אותם? הרי אותו הזמן והכסף יכולים היו להיות מושקעים בחלקים אחרים של המשחק, ומעל הכל בכדי לשפר את המשחקיות במקום לדאוג בעיקר למראה טוב.

אחרי הכל, RISE OF THE ROBOTS הוא בוודאי משחק הלחימה היפה ביותר ב-PC. עושה רושם שמדובר במשחק קרבות מעניין, אבל לא מרשים במיוחד מבחינת הלחימה. אז אם אתה רוצה משחק חדיש ביותר ובעל שם עולמי - רוצ לחנויות.



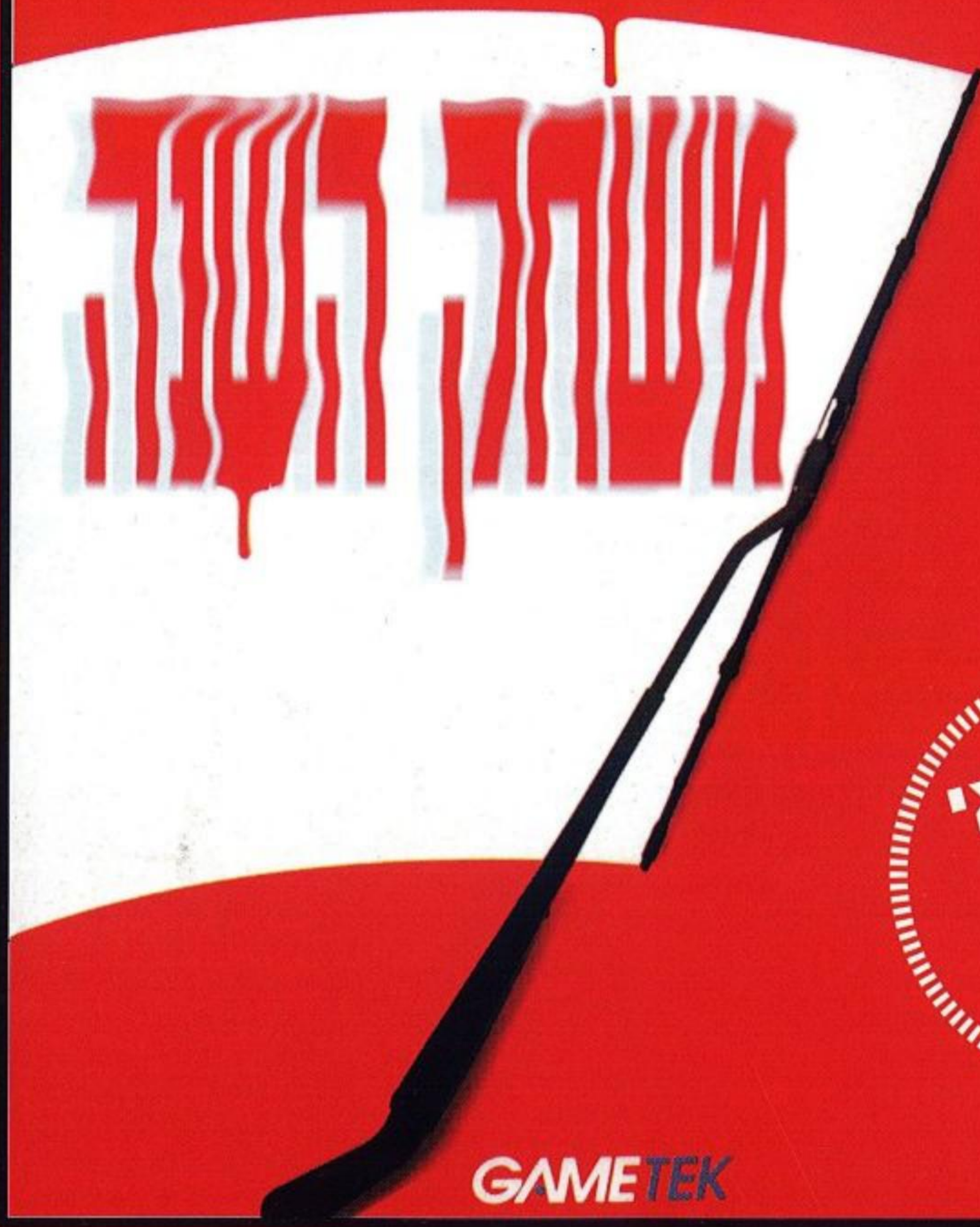
בכל משחק לוחמה ראוי לשמו. בסיבוב השני אתה מתחיל להבין שבמשחק אין אוירת לחימה. מובטח כאן משחק ללא אלימות, אבל איפה משחק הלחימה? בטוח שכל המטרה במשחקי לחימה היא לרמוס את יריביך בזה אחר זה.



ללמוד אותך. במלים אחרות, הרובוטים החכמים יותר יפרקו אותך אם תמשיך להשתמש כל פעם באותו תרגיל. נשמע מבטיח? לפני שתחליטו, כדאי שתכירו את התנועות. התנועות הן סט רגיל של בעיטות גבוהות, אגרופים נמוכים, מכה משולשת וכך הלאה, פלוס מבחר די דליל של מהלכים מיוחדים עבור כל רובוט. אלה הם, אם לומר את האמת, אינם מהלכים מקוריים במיוחד. מהלכי הנמסות ומהלכי חרקים של SUPERVISOR הם גולת הכותרת. אבל אפילו שהנמסות היא בעצם אחד הדברים החדישים ביותר שהופיעו במשחקי לוחמה, כמו הרבה דברים חדשים אחרים היא אינה מרהיבה במיוחד אם נתקלת בה בעבר. טוב



# QUARANTINE



להילאי  
15  
ולעלה

עיצוב: אדריאן לוזון



להשיג בחנויות המחשבים המובחרות.

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



נהרג או פורש, הדרקון היה בוחר לעצמו שותף ממשפחת האביר, בכדי לשמור על שלמות המועצה ועל הייחוס המשפחתי. אבירי הדרקונים ניצחו את האורקים, וכמו במשפחות הכי טובות הם החלו להתחרות אחד בשני ומריבות פרצו ביניהם. אחת ממריבות אלה נוצרה בין ALEX VON WALLEENROD, בחור טוב מכל הבחירות, לביין HAAGEN VON DIAKONOV (מאיפה הם מוצאים את השמות האלה?). במהלך המשחק מגלים ש-ALEX מת מסיבות מוזרות, רבים חשדו של-DIAKONOV יש יד בכך. למרות זאת, לא ניתן היה להוכיח זאת והוא נשאר במועצה.

אחת המטרות האחרונות של ALEX היתה להבטיח את קיומו של בית ALEX VON WALLEENROD מסר את בנו התינוק לידי אחד מאיכרי המקום (טלנובלה או לא טלנובלה), ודרש שיוורשו לא ידע עליו עד גיל ההתבגרות, אז תימסר לידי היורש טירת WALLEENROD. ובמקרה, המשחק מתחיל כאשר WERNER VON WALLEENROD מגיע לגיל 18. אבל, הוא לא יכול סתם כך לבוא ולדרוש את הטירה לעצמו. בכדי לרשת את מקומו של אביו כאביר הדרקונים, הוא חייב לעבור הצבעה במועצה. זו לא משימה קלה מפני שקודם עליו למצוא את דרקון המשפחה (שנעלם לאחר מות אביו), לשכנע אותו לקבלו כרוכב החדש שלו, למצוא את השריון של אביו ולזכות במספיק קולות בכדי להיכנס למועצה.

אבירי דרקונים באים מגזעים שונים ומגזעים שונים משתנה בצורה קיצונית. כמה מהם יצביעו עבור גיבורנו אחרי שיבצע משימות בשבילם; אחרים יתמכו בו כשיתנהג בכבוד ורחמים; ואחרים יתנו לו את קולם רק אחרי שיטעם מנחת זרועם. למשחק יש שתי תוצאות סופיות: או שהתקבלת למועצה או שלא. כל זה תלוי בהתנהגות הגיבור במהלך המשחק. בכל מקרה, לא רצוי להרוג חברי מועצה - כולל את DIAKONOV - מפני שהם לא יכולים להצביע עבורך כאשר הם מתים.

אז זהו שורש המשימה. המשחק לובש צורה של משימות מקושרות עם חידות, ותלוי באיזו דרך תבחר להתמודד איתן.



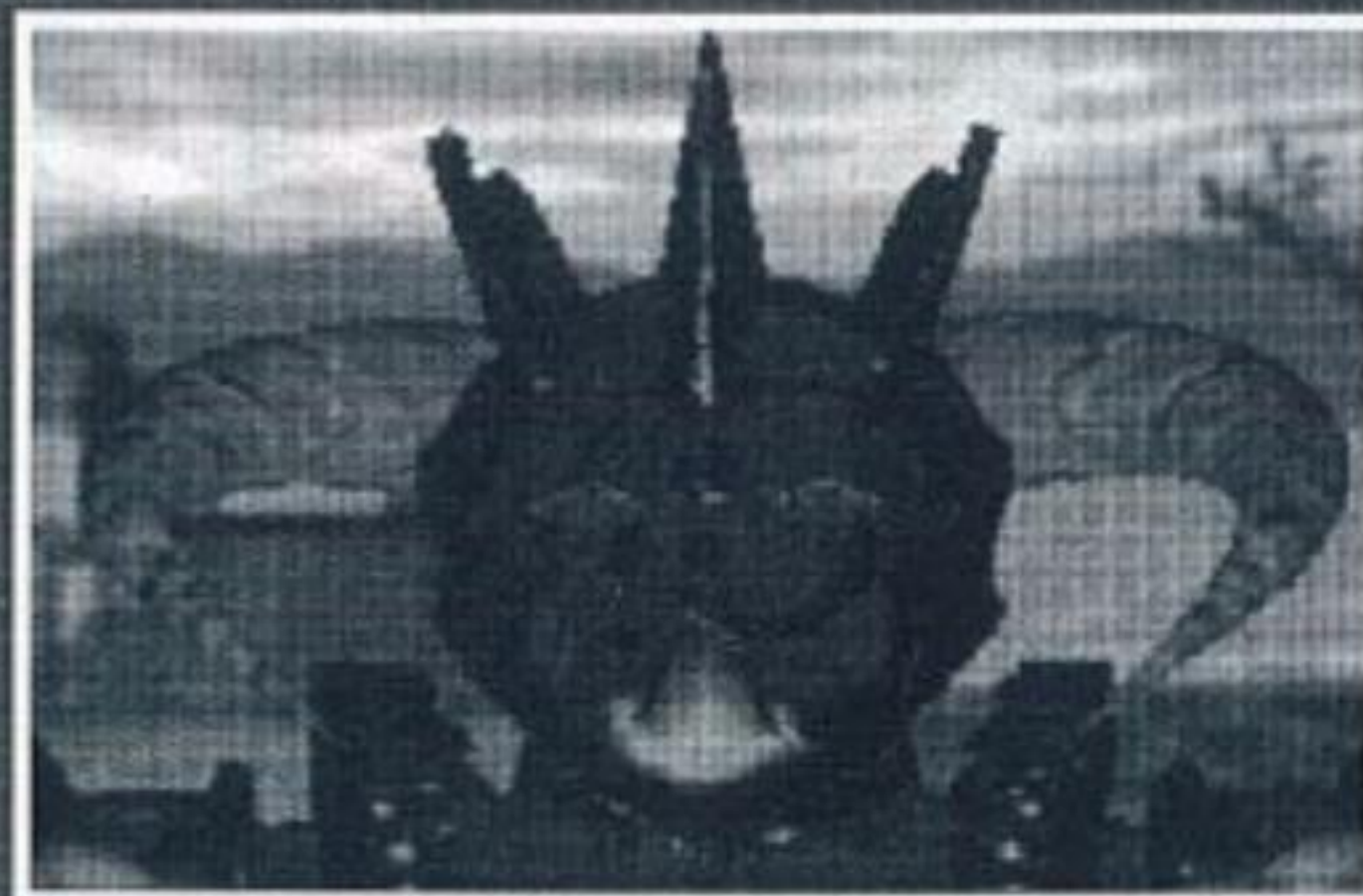
# DRAGON LORE

מאת: אידלס דוד

הפלא"גרים למות אביו של גיבורנו. למרות זאת, מטרת המשחק אינה נקמת מות האב. ניתן להרוג את האיש הרשע, אך לא תעשה לעצמך שום טובה במידה ותעשה זאת - הוא חשוב לך יותר כחי מאשר כמת. DRAGON LORE מוקם בעמק מיסטי המאוכלס במפלצות מוזרות ומצחיקות. בעבר פלשו לעמק אורקים אשר השחיתו כל דבר שהיה בדרכם, ובגללם נוצרה מועצה שמטרתה להילחם בסכנה. במקור המועצה כוללת 16 אבירי דרקונים - גברים ונשים אשר נבחרו על ידי הדרקונים להיות רוכביהם. כאשר אחד האבירים היה

האם שמת לב כיצד לכל משחק הרפתקה כיום יש אותו סיפור רקע? לפעמים אני לא יודע, אם אני שחקן בקריסטל, טופז, סלסטה או באיזו טלנובלה אחרת. כמעט תמיד מדובר בסיפור המפסידן הקלאסי: גיבור אלמוני נגד שליט רשע. זה מתחיל כמו בסרט טורקי, הגיבור הוא יתום (או חושב שהוא יתום), ובתחילת המשחק אינו מודע לכך שאביו היה אציל, קוסם, אל, פולש מהחלל או מוצלח אחר. ואפילו אם הוא לא יתום, אז איכשהו הצליחו להעביר אותו למימד אחר, בו יש לו כוחות על-טבעיים. תוסיפו לזה תוספת של בחורה בצרה, חפץ קסום מיוחד או סוג מסוים של נקמת דם, ותצאו עם מזימה שלא תבייש פרק טוב ב"יפים והאמיצים".

סיפורו של DRAGON LORE הוא קצת שונה, אך המוטיבים מוכרים. הגיבור הוא יתום המגלה שהוא היורש של טירה מסוימת, ויש פושע מגעיל ש"למרבה





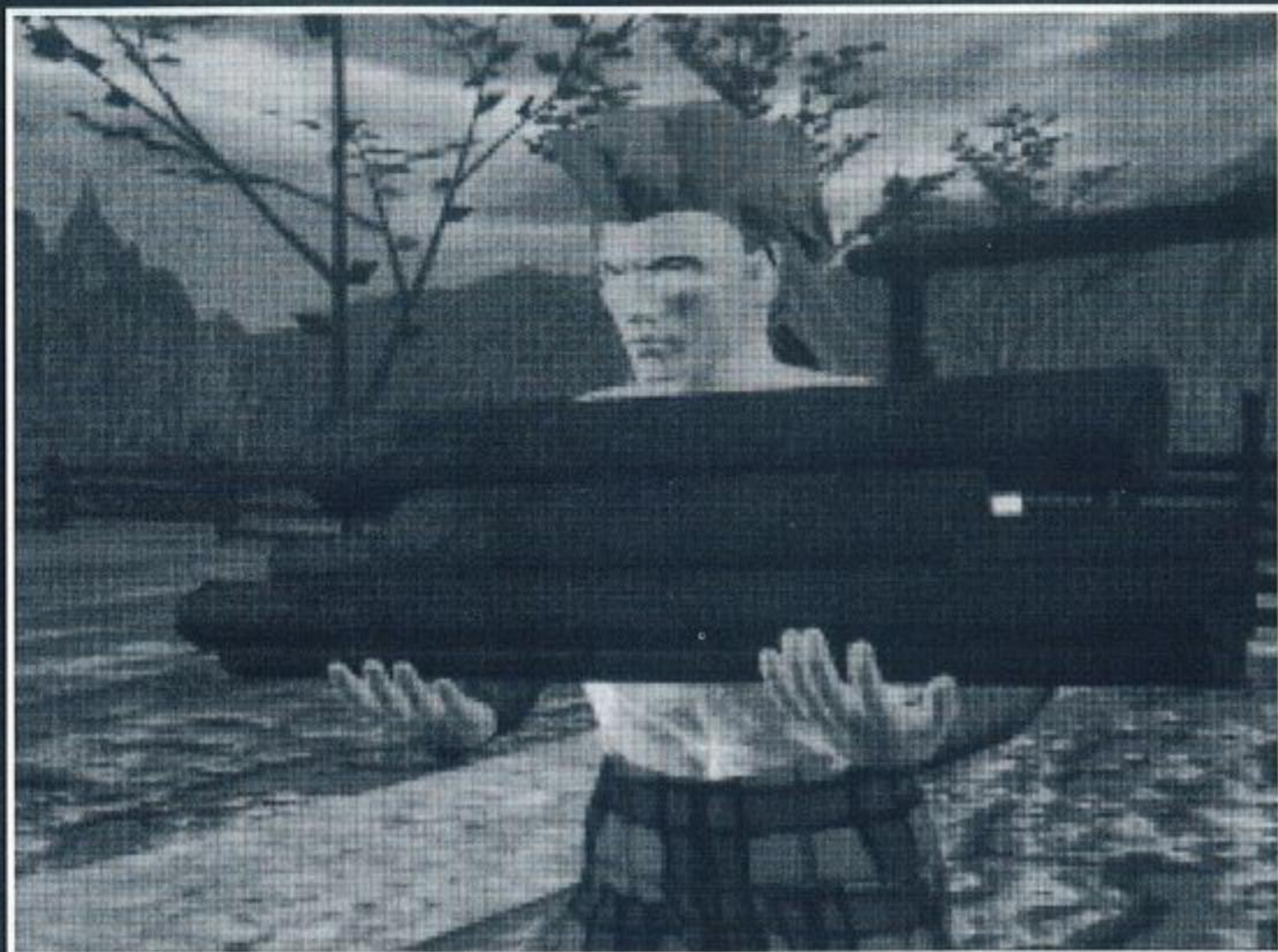
בה מופיעות הדמויות. כמה מהדמויות נראות בגרפיקה מעולה, כמה מהן נראות כמצוירות וכמה נראות כמצולמות ומכוסות בצבע. התיאום בין תזוזת השפתיים לקול לא קיים בכלל - השפתיים ממשיכות לזוז הרבה אחרי שהדיבור נפסק.

במה שנוגע לקול, חברת CRYO השקיעה המון בעבודה על אפקטים קוליים. כאשר WERNER מטייל, הוא נשמע כענק הפוסע בבור של חצץ ולא כאיש רגיל על מדרכה. כל זה מלווה בשירת ציפורים רעשנית ואם תתקרב לנהר או מזרקה, ניחשת נכון - תשמע צלילי מים זורמים שאותי לפחות הריצו לשירותים.

לכן, אתה חייב להנמיך את הקול עד הקטע בו עליך לדבר עם דמות אחרת, במקרה זה כדאי להגביר את רמת הקול מחדש. ומומלץ מאוד להקשיב היטב, משום שאין אופציה של טקסט על גבי המסך.

באופן כללי, מערכת ההפעלה של המשחק היא לא רעה. פעולות כמו שימוש בחפצים ושיחות עם דמויות הן קלות ופשוטות. סמן הדקוון משנה את צורתו ומסמן לך בדיוק מה להרים, להפעיל או על איזה חפץ מסוים להביט. באותה דרך ניתן לדבר עם דמויות שהסמן מופיע עליהן, על ידי לחיצה על הכפתור הימני של העכבר.

למרות הביקורת, המשחק DRAGON LORE הוא טוב. המשחק מהנה מאוד משום שזהו משחק מקורי ומלא באווירה. הוא גם גדול מאוד, ומופיע על שני תקליטורים, ואין כאן אפשרות לרחף דרכו בכמה שעות - למרות שהחידות בתחילת המשחק הן די קלות, הן נעשות קשות יותר ככל שתתקדם במשחק. אי אפשר להגיד שזהו משחק ההרפתקה הטוב ביותר ששיחקת בימי חיך, אבל הוא בהחלט יותר טוב ממשחק ממוצע, וקשה לעזוב אותו. לחברת CRYO יש תוכניות להוציא בסוף שנת 1995 משחק המשך בסדרה, לכן אם החברה הצרפתית הזו תצליח לשפר את גרסת מכונת המשחק ולחסל את הטעויות, באמת יהיה למה לחכות.



ביצוע משימה גדולה עבור בעל פונדק, אשר ילמד אותך את קסם כדור האש שיגרום לשריפת הקורים. הכל נשמע פשוט על הנייר, אך במהלך המשחק אתה מגלה שמסביב לקורים העלובים הללו משתרעים שדות ירוקים.

בחלק אחר של המשחק אתה נכנס לכפר עשוי מפטריות של שדונים ירוקים. אתה חייב להיכנס לשני בתים כאלה, במלים אחרות, עליך להסתובב בכפר עד שתמצא את הבתים הנכונים. סמן בצורה של דקוון אומר לך להיכן באפשרותך ללכת, אבל לפעמים אינך יכול ללכת בכיוון מסוים גם אם שום דבר לא חוסם אותך. זה לא הגיוני וגם מאכזב.

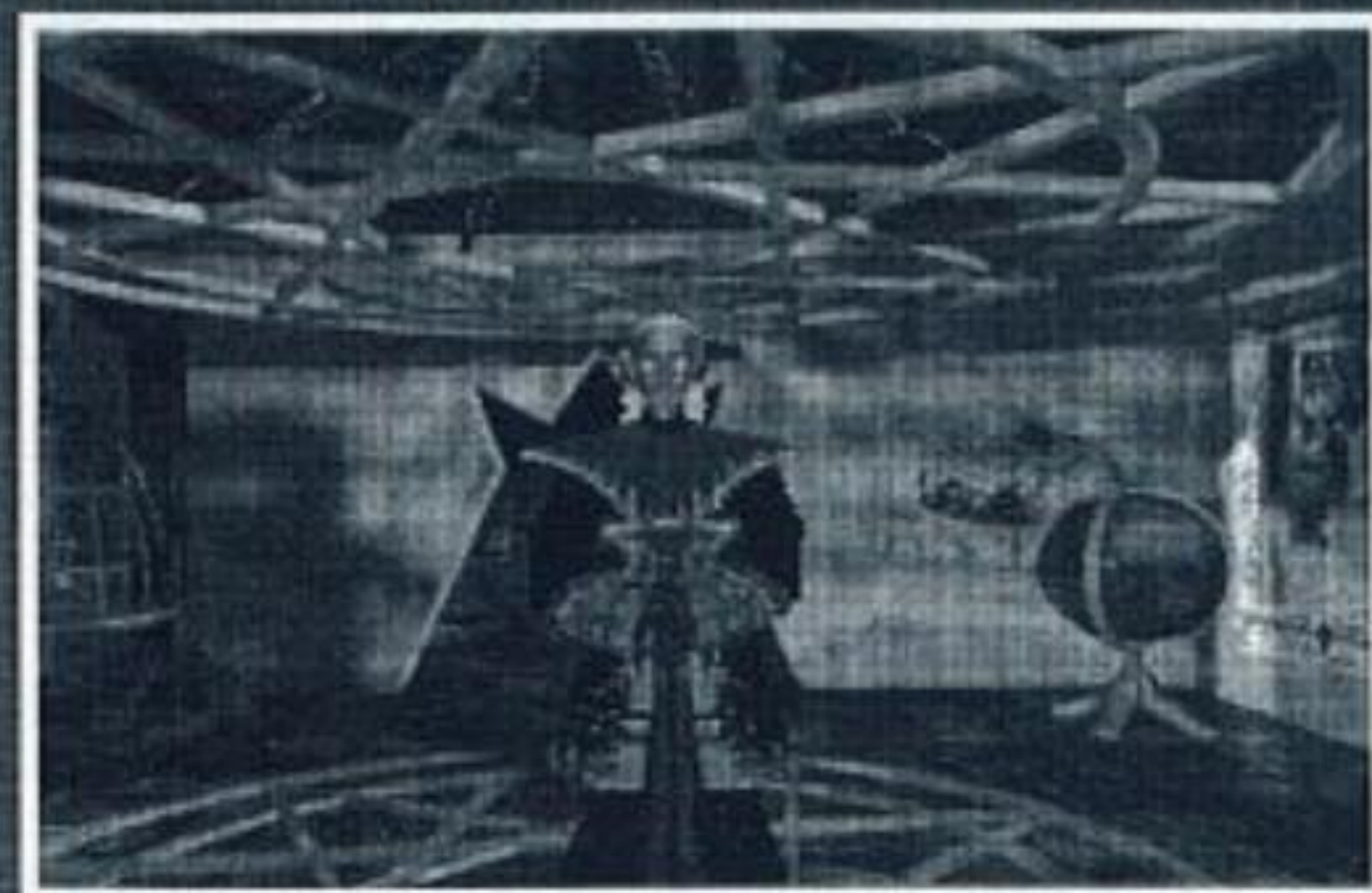
אמרנו שהרקעים פשוט משגעים, אך כמה מהגרפיקות האחרות לא מגיעות לאותה רמה. רוב הדמויות והמפלצות נראות בהחלט טוב, ומולבשות על הגרפיקה כפי שצריך. אבל לפעמים הן זזות כמו מפלצות בסרטי אימה ישנים.

אם דמות לא מתנפלת עליך בפגישה הראשונה, ניתן לשוחח עימה על ידי לחיצה על הכפתור הימני של העכבר. בזמן השיחה אתה מקבל את הפרצוף שלהם על גבי המסך, אבל יש חוסר עקביות בצורה

מגיעים לדילמה הקלאסית - מוח או כוח. גם אם תבחר להשתמש בכוח תצטרך לפתור כמה חידות ולהיפך, במידה ותבחר בדרך לא אלימה, אין חוכמות - תיאלץ להילחם על חיך.

כמו במשחקים הקודמים של חברת CRYO (DUNE, MEGA RACE), המשחק DRAGON LORE נראה טוב מאוד. האיכות הגרפית מעולה, וזו כנראה הסיבה שהמשחק הוא על CD בלבד. המשחק נראה כאילו הוא המשך למשחק MYST (ראה וויזים קודמים). חלק מהמקומות ממש מדהימים והפעילות משובצת בהמון קטעי ביניים יפים. אבל יש צד חלש בכל זה, DRAGON LORE הוא משחק במבט ראשוני אבל הוא לא זז חלק כמו DOOM - במקום זה הוא משחק מהבהב בסגנון משחקי EYE OF BEHOLDER.

בסיכומי של דבר, המשחק מוגבל בהתאם למגבלותיה של מכונת המשחק, ולכן הוא יכול להיות מעצבן לפעמים. לדוגמה, אחת החידות משתמשת בקורי עכביש ענקיים אותם אין אפשרות לחתוך על ידי חרב, ואין אפשרות ללכת מסביב מפני שהתזוזה מוגבלת למעבר אחד ואין אופציה לרדת ממנה, אלא רק באמצעות







# VII KING'S QUEST

מאת: אידלס דוד

פעם, לפני שנים (למעשה בשנת 1984), היה משחק בשם KING'S QUEST. המשחק התרחש בממלכת DAVENTRY והטיל על הגיבור משימה - למצוא את שלושת האוצרות הגדולים. מאז משחקי ה-KING'S QUEST, המיוצרים על ידי ROBERTA WILLIAMS, הפכו למשחקי הרפתקה רבי מכר, ומשכו לעצמם קהל מעריצים בן 2.5 מיליון איש. הצלחתה של הסדרה ושל הנושא שלה הפכו לאגדה של ממש.

המשחק המקורי של KING'S QUEST הופיע בגרפיקה של BGA ומערכת כתיבה של טקסט - רדוד ביותר בימינו, אבל בשנת 1984 העליזה, הוא היה בעל ערך גבוה.

כל הופעות המשחק שבאו אחריו שילבו בעצמם את הקידמה הטכנולוגית של אותם הימים, ומערכת ההפעלה של המשחק נעשתה יותר ויותר קלה בכל פעם. המשחק הנוכחי של הסדרה, KING'S QUEST: THE PRINCESS BRIDE אינו שונה מהם: אין מה להשוות את איכות הגרפיקה והקולות, אבל המשחק כולו מופעל ממסך אחד עם מינימום של ממשק.

הכל מתחיל בשיר נוסח דיסני אותו שרה גיבורת המשחק, הנסיכה רוזלה, ובעקבותיו בא קטע פתיחה יפה וקצר. אימה של רוזלה, המלכה VALANICE, רוצה לחתן את בתה, אבל אף אחד מהמועמדים לא מתאים: נסיך אחד מגושם מדי, אחר נאמן מאוד אך משעמם. בקיצור, אין מציאות גדולות, ובגלל זה לא נראה שלנסיכה רוזלה יש סיכוי רב לזכות במחזור יפהפה - עד שלפתע היא מוכנסת במהירות לממלכת הפנטזיה של ELDRITCH...

זהו נושא הסיפור המחולק לשישה חלקים, כל אחד מהם מתקיים באזור שונה של ממלכת ELDRITCH. אחת התכונות הייחודיות של המשחק היא שניתן לשחק

בכל חלק מהמשחק בנפרד, וברגע שאתה תקוע בקטע מסוים, אתה יכול לשמור את המשחק ולנסות להתחיל לשחק בחלק אחר שלו.

המשחק KING'S QUEST VII הוא משחק הרפתקה גרפי טיפוסי. אתה חוקר אתרים, אתה אוסף ובוחן חפצים, אתה משוחח עם דמויות במשחק, אתה פותר חידות. אין שום דבר חדיש בצורה קיצונית בדגם המשחק.

מה שחדש בקשר ל-KING'S QUEST VII הוא איכות הגרפיקה. רק המשחק SAM & MAX מחברת LUCASARTS, מתקרב לאנימציה כל כך איכותית באופן כה עקבי וברמה כה גבוהה, ומסצינת הפתיחה עד לשני קטעי הסיום האלטרנטיביים, המשחק KING'S QUEST VII מבחינה ויזואלית. חוץ מרקעים ומבחר רחב של דמויות מוזרות אשר מאכלסות אותם, יש כאן המון סצינות ביניים ואפקטים מיוחדים אשר גורמים לאשליה של סרט מצויר אינטראקטיבי. הקולות מרשימים בדיוק באותה מידה. אתה מקבל דיבור לאורך כל המשחק ויש כאן יותר ממאה מנגינות, אבל שיחות יכולות לפעמים להיבלע בצלילי התזמורת שברקע.

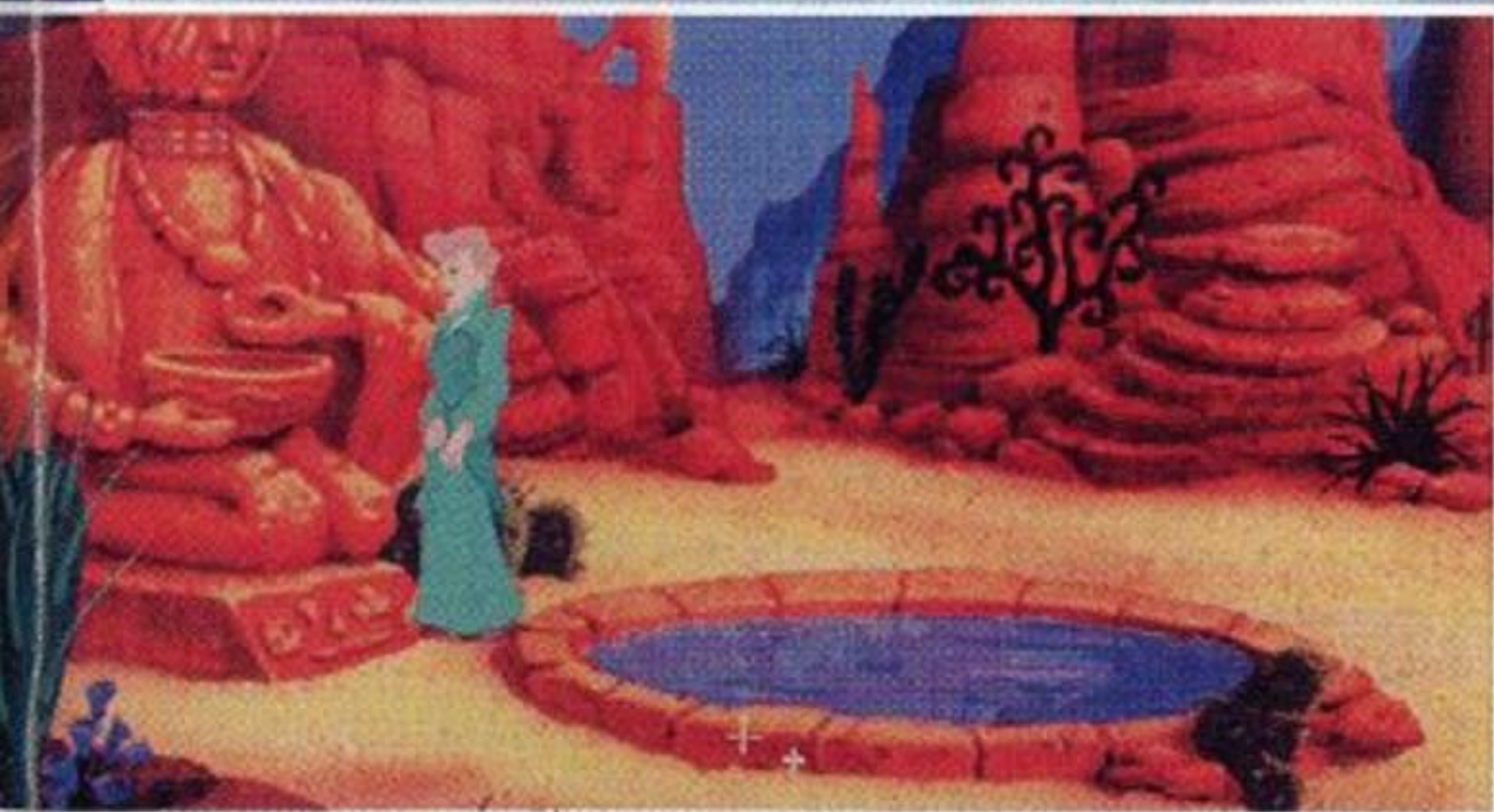
אז יש לו גרפיקה וקולות מצוינים - אבל איך הוא מבחינת משחקיות? התשובה היא, טוב מאוד. הממשק קל להפליא - הזז את הסמן של מקל הקסם על גבי המסך, והוא יבהב כאשר אתה מצביע על משהו שניתן להתעסק בו.

אסוף חפצים, בחן אותם; השתמש בהם במסך המשחק או שלב אותם בכדי ליצור חפצים חדשים. וזהו זה - אין כאן פאנל של סמלונים, אין צורך בשום מסכים נוספים ואין צורך לעשות החלטות מסובכות. לשחקנים מנוסים אולי תהיה חסרה מערכת

החלטות שמערכת זו מונעת מהם, אבל כל אחד שמחפש ממשק מינימלי יהיה מאוד מרוצה ממנה.

החידות הן אתגריות דיין כדי לרצות את רוב האנשים. הן לא יכבידו בצורה רצינית על אלה הרגילים לשילובים סוריאליסטיים של חפצים שמוצאים אותם ברוב משחקי הרפתקה, אבל הם מספיק קשים בכדי להעסיק את כל האחרים.

ל-KING'S QUEST VII יש יותר מדי נקודות זכות שניתן לרשום אותן כאן במלואן. הגרפיקה והקולות מדברים בעד עצמם, אך יש המון פריטים קטנים אשר עושים את המשחק בו לתענוג אמיתי. למשל, במידה ומתת, אתה מתחיל שוב במקום בו מצאת את מותך עם כל החפצים שלך במקומם. זהו רק אחד המאפיינים הלא רשומים, אשר עושים את המשחק הזה למשחק הייחודי ביותר מבין משחקי ההרפתקה.





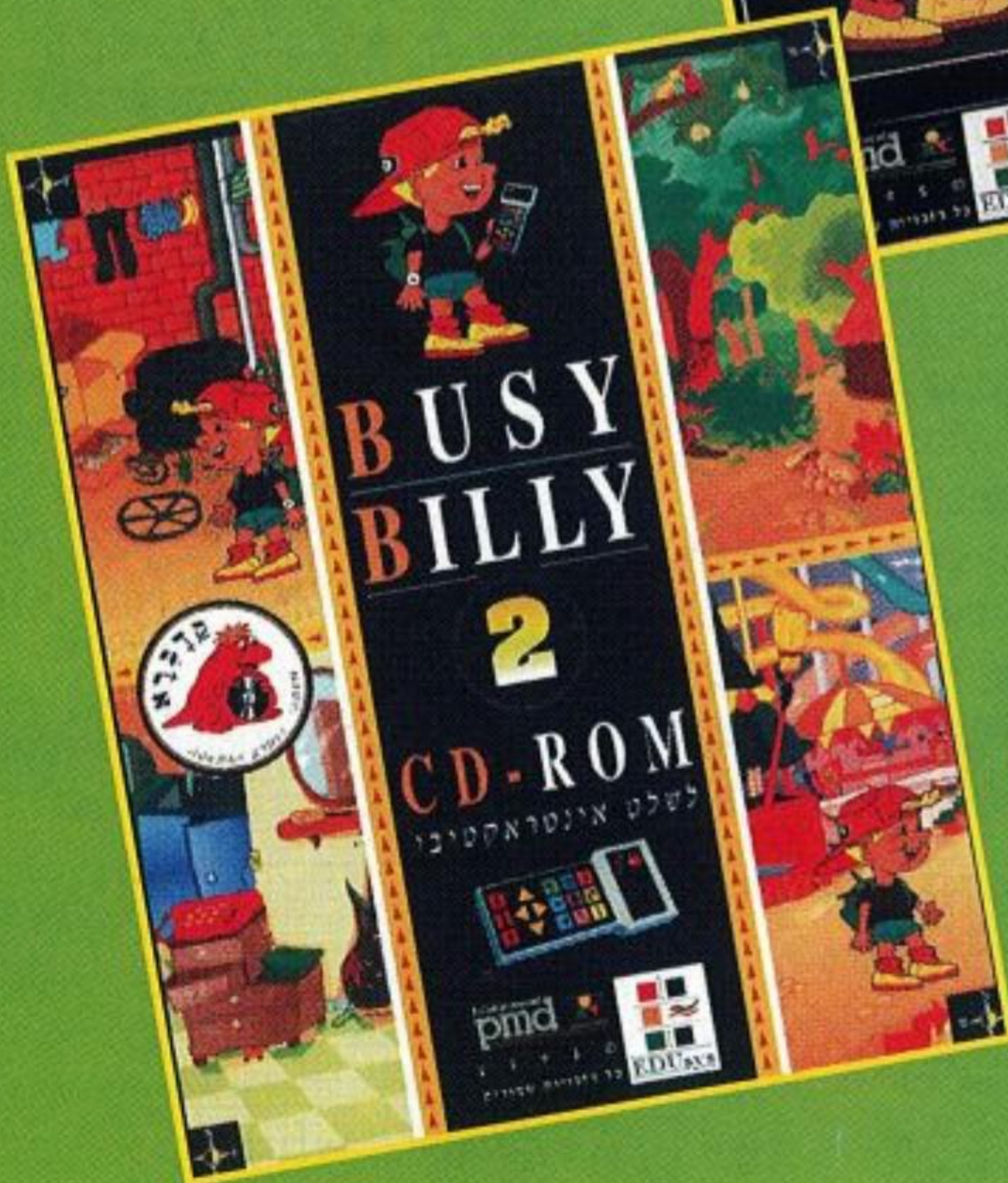
**חדש!**  
לגילאי  
3-11

**השלט האינטראקטיבי  
הראשון מסוגו בעולם!!!**

# BUSY BILLY



כל כך קל!  
רק לחבר את שלט  
המגעים למחשב,  
להתקין את התקליטור  
ולהצטרף לביזי בילי  
הסקרו במשחק,  
הרפתקאות מרתק,  
או למה אתם מחכים?



ביזי בילי יודע שאחרי  
שתכירו אותו תרצו  
להוסיף ולבלות איתו  
עוד ועוד...  
לא התעצלנו ומייד  
הוצאנו תקליטור נוסף  
להנאתכם  
יותר הרפתקאות, יותר  
משחקים



עיצוב: אדריאן לוזון | 03-5179395

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות

שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 13 | בני-ברק | 03-57947





PC

# U.S. NAVY FIGHTERS™



קובע נגד מי תילחם, איפה, באיזה גובה, מה יהיה המרחק שלך מהמטרה, לאילו לאומים תשתייכו אתה והאויב שלך וכו'; (3) ליצור משימה יסודית - כמו המשימה המהירה, אבל עם מספר רב יותר של טייסות, מטרות וכו'; (4) התחלת מערכה או המשכה - מערכה פירושה מספר רב של משימות באותו אזור. בזמן המערכה יהיה עליך לבצע שתי טיסות בכל יום, ובכל יום תקבל דיווח על הנעשה. זכור: ניתן לשמור מצבים במערכה; (5) מידע על המטוסים השונים - זוהי אותה אנציקלופדיה שהזכרתי קודם. דפדפו ולימדו כאוות נפשכם.

לאחר שבחרת במשימה כלשהי יהיה עליך לבחור (כמה צפוי! כמה צפוי!) את המטוס - רצוי בהתאם למשימה - ולחמשו. ניתן גם להיכנס לתפריט ה-CHEAT. תפריט זה מיועד, כרגיל, לתכמנים שבכם, האוהבים ללכת בדרך הקלה. בתפריט זה אפשרויות רבות כגון: ביטול מגבלת המשקל (ניתן להעמיס כמה נשק שרק רוצים), ביטול הפגיעות, מניעת התרסקות ודברים נוספים שבאים לעשות את החיים קלים ונוחים יותר.

בסופו של התהליך תגיע ללב העניין, לתא הטייס. על מנת להקל על קוראי העיתון, החלטתי אני, עבדכם הנאמן, לרכז את רשימת המקשים הנחוצים להפעלת המטוס. מדובר רק בחלק החשוב של המקשים. להלן הרשימה:

1..6 - ניצול מנוע באחוזים. כאשר 5 זה 100 אחוז, ו-6 זה מבערים אחוריים.

G - גלגלי המראה/נחיתה.

F - מדפים (משמשים להמראה ולנחיתה).

R - רדאר.

A - טייס אוטומטי.

C - מהירות המשחק. בסוף רצוי להגדילה.

B - בלמי אוויר (בנחיתה).

TAB/רווח - יריות.

SHIFT+8 - מסך בחירת כלי נשק.

SHIFT+E - כיסא מפלט.

F1-F12 - שינוי כיוון ההסתכלות.

ALT/DEL - משבשי טילים.

עכשיו, כשרוב הנתונים בידיכם, אתם יכולים לבחור לכם מסלול, ולהמריא - עם הלב או בלעדיו - אל על.

מאת: קובי קרלבך

שישים שניות על פסיכולוגיה ותעופה: מי מאיתנו לא רצה להיות בילדותו טייס של מטוס קרב, לנצח את הרעים ולזכות בתהילה, כמו בהרבה סרטים שאהבנו לראות - "טופ גאן", "נשר הברזל" וכו'. אבל, למרות רצוננו הרב, החלום נשאר חלום, וכל מה שנשאר לנו לעשות הוא לחפש תחליפים לחלום הילדות או לנסות להגשים חלקים ממנו. המשחק החדש של חברת ELECTRONIC ARTS המפורסמת, U.S. NAVY FIGHTERS, או כפי שייקרא שמו בישראל - "קרבנות אוויר 2", נוצר כדי לאפשר לכל אלו 'שרצו אבל לא יכלו', להרגיש איך זה להטיס מטוס בצורה הדומה ביותר למציאות, במגבלות המחשב הביתי ותנאי האווירודינמיות בחדר הקטן שלכם.

למזלנו החברה הצליחה. היא יצרה סימולטור ברמה גבוהה, המלמד את המשתמש להטיס מטוס מ-א' ועד ת', שיעור אחר שיעור. ואל תזלזלו, כל זה נעשה בגרפיקה טובה וצלילים טובים לא פחות. המשחק מכיל צילומים אמיתיים בווידיאו של תדרוכי יציאה למשימות במערכה - כך השחקן מתאמן ולאחר שהוא מרגיש מוכן, קרבי עד קצות אצבעותיו ורעב לאויבים, הוא יכול להרכיב משימות משלו או לבחור משימות מוכנות - ולצאת לקרב.

נוסף על היות המשחק סימולטור של מטוסים, הוא משמש גם כמעין אנציקלופדיית מולטימדיה למטוסים, שכן הוא מכיל נתונים על כמות גדולה של מטוסי קרב. הנתונים כוללים תמונות של המטוס, ההיסטוריה שלו ונתונים נוספים, כגון: משקלו, מבנהו, סוגי הטילים שהוא יכול לשאת עימו ועוד. המשתמש יכול לעיין בנתונים לפני שהוא בוחר בסוג המטוס, ולהתאים את המטוס לסוג המשימה.

לאחר שמעלים את המשחק, מגיעים למסך הראשי. במסך זה ניתן לעשות מספר דברים עיקריים:

(1) לבחור משימה בודדת מתוך רשימת משימות האימון שבאות עם המשחק, או לבחור באחת מאלו שאתה יצרת; (2) ליצור משימה מהירה - משימה קצרה שבה אתה

## דרישות מערכת

מחשב 486 DX2-66 ומעלה

זיכרון 4 מגה ומעלה

כרטיס מסך SVGA עם 512K זיכרון

ומעלה, תואם VESA

עכבר

כונן CD-ROM מהירות רגילה (רצוי מהירות כפולה)

7 מגה חופשיים על הכונן הקשיח (17 להתקנה מלאה)

קואורדינציה מינימלית

## ציונים

סוג המשחק: סימולטור

גרפיקה: 85

קול: 85

כייף: 80

כללי: 85

שווה את המחיר? כן -

למועמדי קורס טייס,

ולחובבי סימולטורים.



# לומדות PC

שתסיח את הילד מהמטרה המרכזית וברורה מאוד (הבדלי האותיות נראים בבירור ומוצגים בצורה גדולה על המסך). התמונות פשוטות, קלות לזיהוי וכוללות חיות, רהיטים, כלי רכב ועוד מגוון רחב של דמויות והמון צורות ועצמים שונים. ברמות המתקדמות יותר יכול הילד לנסות ולשייך דגלים לארצות, או כל קבוצת התאמה אחרת הקיימת במשחק. תפריט ההפעלה הינו פשוט מאוד, וחוקי ההפעלת המשחקים השונים ההורה אינו נדרש להפעלת המחשב, והילד יכול



# גם אני - ME TOO

מאת: שחף בן-צור

להמשיך במשחק ללא הפרעה. למשחק מצורפת חוברת הסברה קצרה המפרטת את האפשרויות הקיימות (כולל את אוצר המילים), ומאפשרת הפעלה נוחה גם לאנשים שאינם מתמצאים במחשב בצורה יסודית.

אין ספק כי זוהי לומדה טובה ומעניינת, היכולה לשמש את הילד לזמן רב בלימודי האנגלית שלו, ולהעניק לו ידע בסיסי טוב באנגלית ללא שום תלות בשיעורים או באנשי עזר מחוץ לבית. מומלץ.

כרצונו (המופיעות כמובן בשפה האנגלית).

משחק הלוח - לאחר שנבחרו התמונות שיופיעו במשחק, הילד מקבל הנחיה כיצד להגיע לתמונה באמצעות האותיות הנאספות על הלוח.

כל המשחקים הללו מובאים במספר רמות הניתנות לשליטה על ידי ההורים - ההורים יכולים לבחור במלים שיכללו בשלב הנוכחי, בתמונות ואפילו בסדר בו יופיעו על גבי המסך.

המשחקים המובאים מלווים (כפי שצוין קודם), בכרטיסיות המכילות את הציורים הנתונים ובכרטיסיות של מלים ואותיות, וניתן לשלב אותן כעזרה ויזואלית ומעשית למשחק.

משחק הלוח שצוין ניתן לביצוע על גבי הלוח ויכולים להשתתף בו מספר משתתפים.

אוצר המלים בתוכנה מחולק לארבע קבוצות קושי, ומכל קבוצה יכולים ההורים לצמצם או להוסיף מלים כרצונם, בהתאם לרמת ההתקדמות של הילד.

גרפיקת הלומדה נעימה לעין (סגנון קומיקס), אינה מקושקשת מדי (אין סכנה

ME TOO הינה לומדה חדשה מסדרת לומדות בשם "קדברא". הסדרה מכילה מגוון לומדות בנושאים בסיסיים (אנגלית, חשבון, קריאה, ידע כללי ותפיסה מרחבית), ומיועדת לגילאי 4 ומעלה. (יש לשים לב לרשום על הקופסה, ולוודא כי הילד מתאים לטווח הגילאים הרשום).

"ME TOO" היא לומדה המיועדת לגילאי 4 ומעלה, ומאפשרת לימוד אנגלית ברמה בסיסית בצורה מהנה, תוך שילוב של אנימציות מחשב עם עזרים המצורפים לקופסה (לוח משחק, כרטיסיות עם אותיות וציורים וכדומה).

הלומדה מאפשרת לילד לשחק במספר משחקים:

**אותיות ומלים** - זיהוי האות הראשונה של מלה המוקרנת על המסך.

**אותיות ותמונות** - זיהוי האות הראשונה של תמונה המוקרנת על המסך.

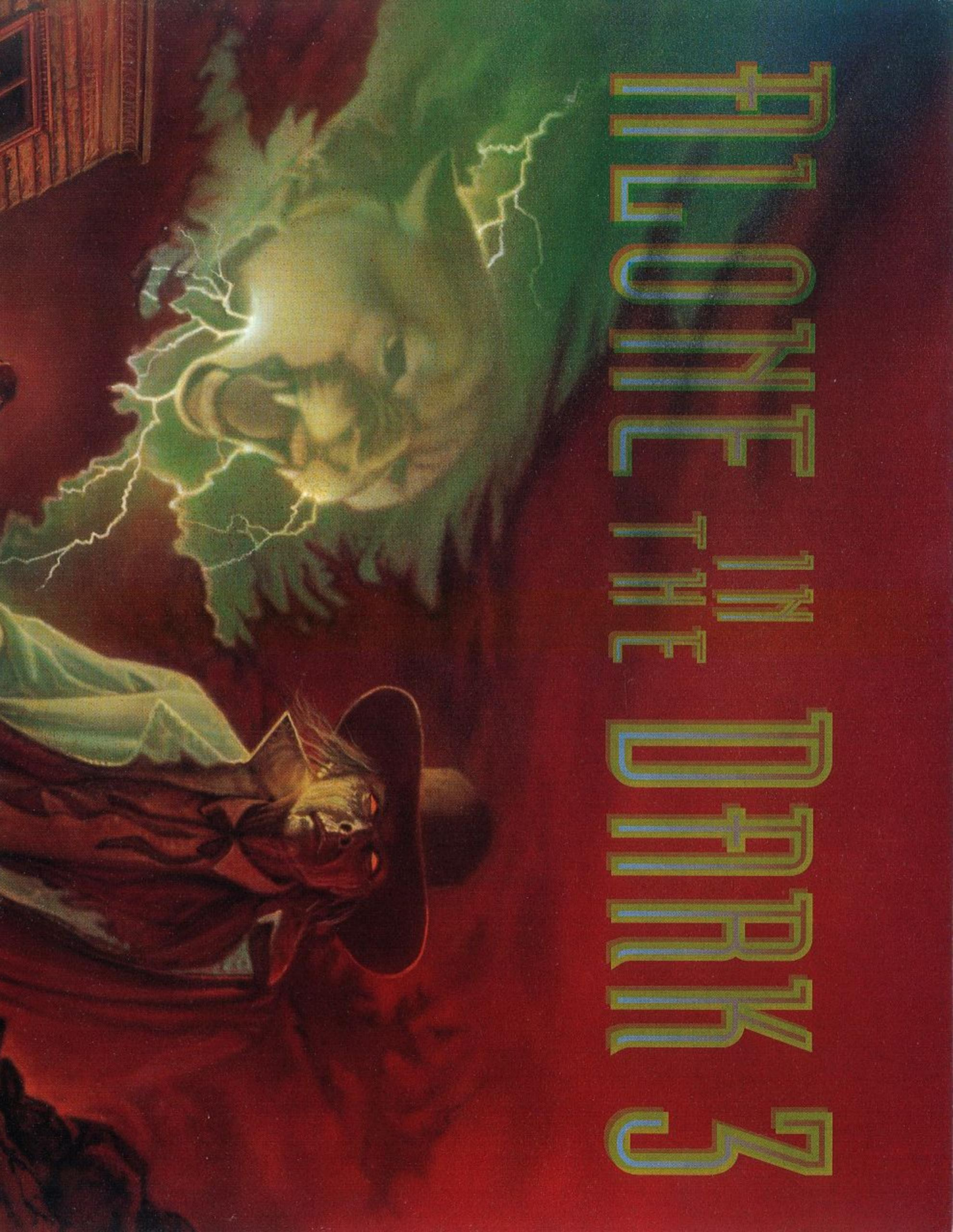
**אותיות על המקלדת** - איתור האות שצונחת על המסך.

**הולכים פשוט לפי ההוראות** - על המסך מופיעות אותיות והילד מרכיב מלים

ציונים	
גרפיקה:	80
צליל:	70
כייף:	80
כללי:	80



# FIND ME IN THE DARK







48  
1111111

WIZ  
1111111

INFOCULTURE



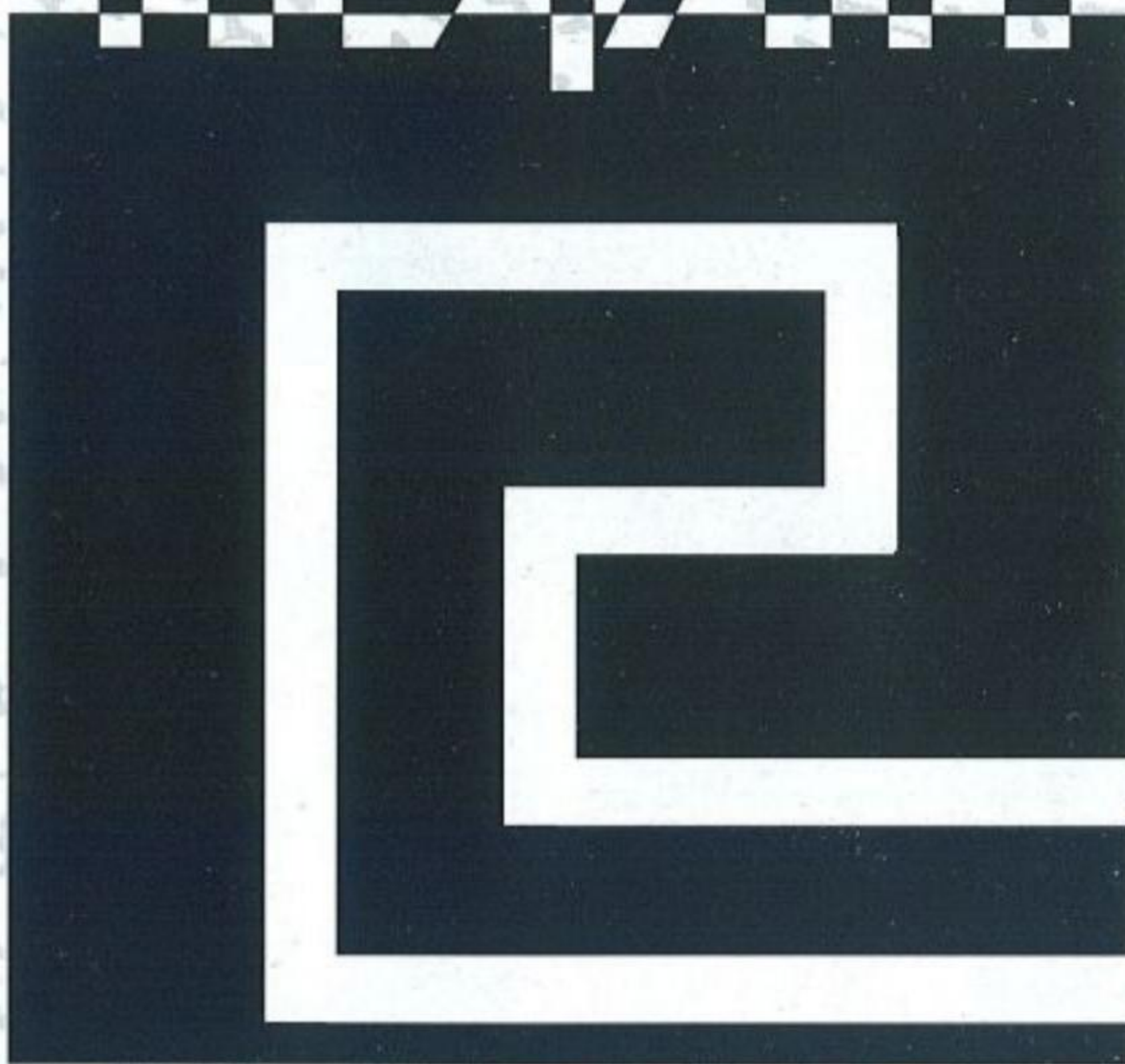
תוכלו ליהנות ממנו ומכל משחק טוב שיצא באותו זמן (עד ההכרזה הבאה). מצד שני, למי יש כוח לחכות - בגלל ההכרזה של ה-686 ירדו מחירי הפנטיום, ועכשיו אפשר לקנות מערכת חזקה ומדהימה של 90 מגהרץ בפחות מ-10,000 שקל (ואם תמכרו את המחשב הישן תצטרכו להשלים בהרבה בפחות). אבל אם תעשו את זה המשחקים שייצאו עוד שנתיים מהיום כבר יסרבו לעלות על המחשב שלכם! מבולבלים?

הופכת אתכם למלחייה, כרית או כל חפץ שותק אחר - תשאלו את ערן). שוק המחשבים של היום הוא השוק שמתיישן ומתכלה בצורה המהירה ביותר. הפערים בין ההכרזות של המעבדים הופכים להיות קטנים יותר ויותר עקב תחרות חריפה והכי חשוב, המחירים אמורים לרדת. אבל על כל מעבד הכי חדיש שיוצא לשוק מחירי המעבדים הישנים בירידה והמעבדים החדשים עולים הון. אם אתם עומדים לקנות מחשב (נגיד

גם אני!

יצרניות משחקי המחשב אינן טומנות את ידן בצלחת - אם בגיליון 1 של וויז דיווחנו על משחק של תקליטון אחד רגיל, היום, בגלל הדרישות הגוברות והולכות של השחקנים, וגם בגלל הרצון לכסף (שם למשחק חדש?) של החברות, כל משחק הוא בעל דרישות מרקיעות שחקים. זה נכון שהמשחקים מתוכננים כך שיוכלו לרוץ על מחשב ה-486 הרגיל שלנו, אבל זה תוך ויתור על מהירות, גרפיקה ואיכות - אני מנסה עד היום לזהות את הפנים של טקס מרפי מ"תחת ירח קטלני". בקיצור, בתור אחד משחקני המחשב המכורים לעניין, אני מודיע לכם רשמית שגם אם אתם לא יודעים את זה - אנחנו תקועים! נכנסנו למעגל של משחקים ומחשבים שמצד אחד משתכללים כל הזמן ועולים כמה מאות שקלים, ומצד שני מחשבים שמאבדים מערכם כל הזמן, ואנו נאלצים להוציא כסף רב גם על המשחקים וגם על שכלול המחשבים. כמו שאמרת - נתקענו!

# נתקענו



מאת: שחף בן-צור

נתקענו! בפירוש נתקענו! אם לא ימציאו מחשבים מהירים יותר מאלה שיש היום, רמת המשחקים המוכרת לנו היום תלווה אותנו להמון זמן! שלא תבינו אותי לא נכון - אין לי שום טענה לאינטל, דיגיטל או IBM, הן מצידן שוקדות על מעבדים במהירויות מדהימות (ובדרך מנסות לרמוס אחת את השנייה, לשסף את גרון המתחרים ולקבל מונופול על התעשייה) - הטענות שלי גם לא מופנות ליצרניות המשחקים באשר הם. הטענות שלי מופנות לתעשיית המחשבים בכלל.

אם לפני ששנים SPACE QUEST 2 על 2 תקליטונים של 360K והיה מכיל גרפיקה בארבעה צבעים - היום כל המשחקים הם על CD-ROM ודורשים מערכת מדהימה (פנטיום, כרטיס קול 16 ביט, כרטיס מסך

SVGA, זיכרון של 8MB וכדומה), על מנת שיתחילו להריץ את עצמן בצורה מינימלית עם אזהרות של זיכרון נמוך, גרפיקה מצומצמת ומהירות מידע נמוכה מדי.

בינינו, מי לא היה רוצה לגשת לאבא או אמא (תלוי מי מחזיק את הארנק בבית), ולהגיד שהמחשב שהם קנו לו לפני שנה כבר לא מצליח להתמודד עם המשחק החדש שיצא לשוק לפני שבוע וצריך להחליף את המעבד המרכזי ל-586, את ה-CD למהירות משולשת, להוסיף עוד 4 מגה לזיכרון, וזה בלי לציין את לוח האם שכדאי להחליף לשיטת ה-PCI, וכרטיס מסך מאיץ עם 2 מגה זיכרון עליו לפחות. אבל (ושוב בינינו) אם תבואו לאבא ותגידו לו שאתם צריכים להחליף את המחשב, הוא יסתכל עליכם בצורה מוזרה. (ואם אמא שלכם היא מורגן היא היתה

פנטיום) חשוב לדעת שכבר הכריזו על ה-686 והוא צפוי לצאת עד סוף השנה במחירים המוניים. אז מה עושים? מחכים.

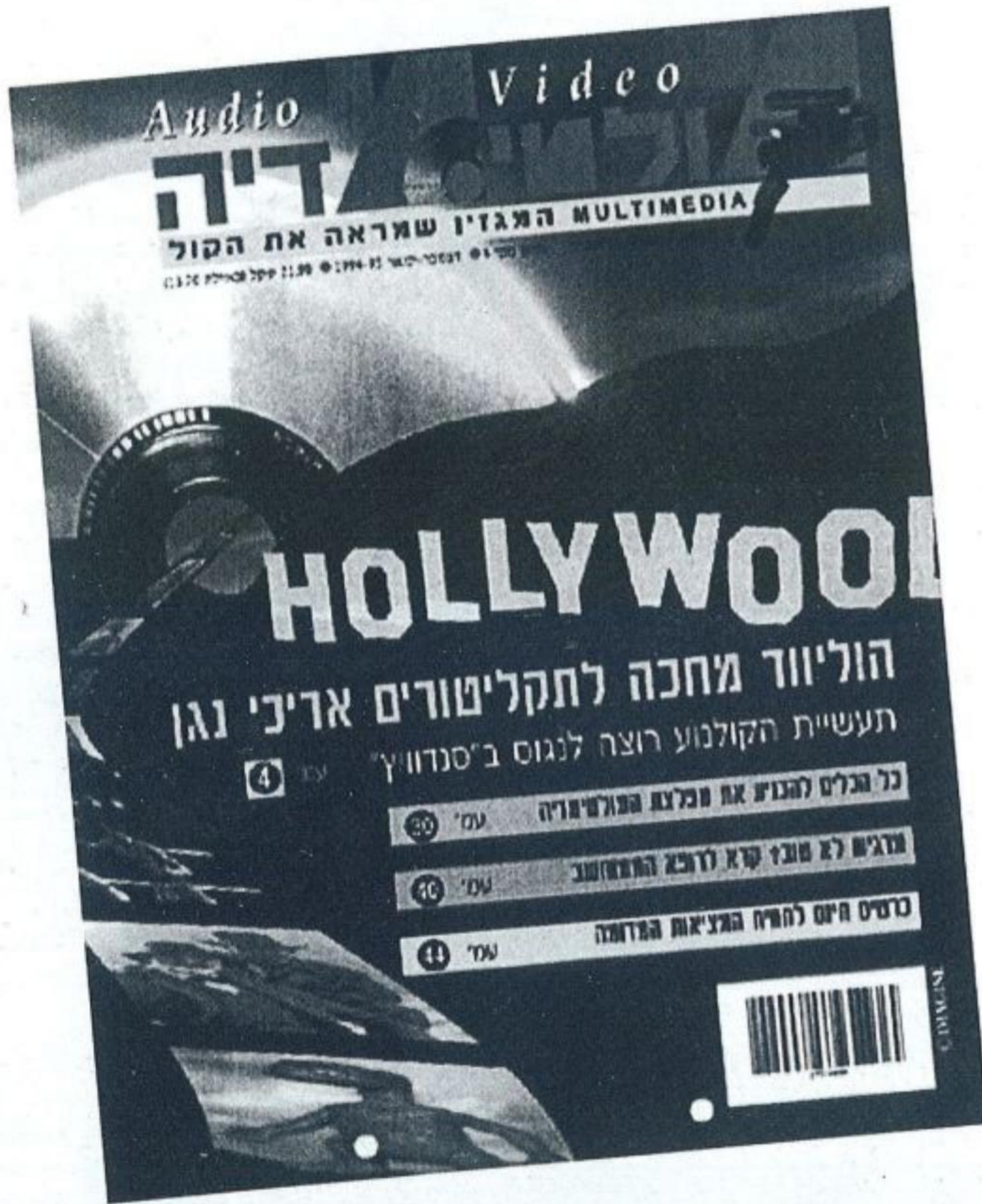
חכו עוד שנה וקנו מעבד באלף דולר, תחליפו את כל המערכת (כי צריך לוח אם מיוחד, כרטיסי בקר חדשים, מתאמים חדשים וכדומה). אם תעשו את זה תהיו מתוסכלים, כי כרגע אין לכם מחשב שיכול להריץ בצורה משביעת רצון את "WingCommander 3", אבל בעוד שנה





# אב 31

אלפי מנויים כבר בחרו!



169 ש"ח

במקום

219 ש"ח

המגזין היחיד  
שמביא את כל  
החידושים  
בעולם  
המולטימדיה

3 תשלומים ללא ריבית

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

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

שם \_\_\_\_\_ גיל \_\_\_\_\_ כתובת \_\_\_\_\_

עיר \_\_\_\_\_ מיקוד \_\_\_\_\_ טל' בית \_\_\_\_\_ סוג מחשב \_\_\_\_\_ CD-ROM

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

חייבו את כרטיסהאשראי שלי:  ויזה  ישראלכרט  דינרס

מס \_\_\_\_\_ בתוקף עד \_\_\_\_\_ חתימה \_\_\_\_\_



# WING COMMANDER III



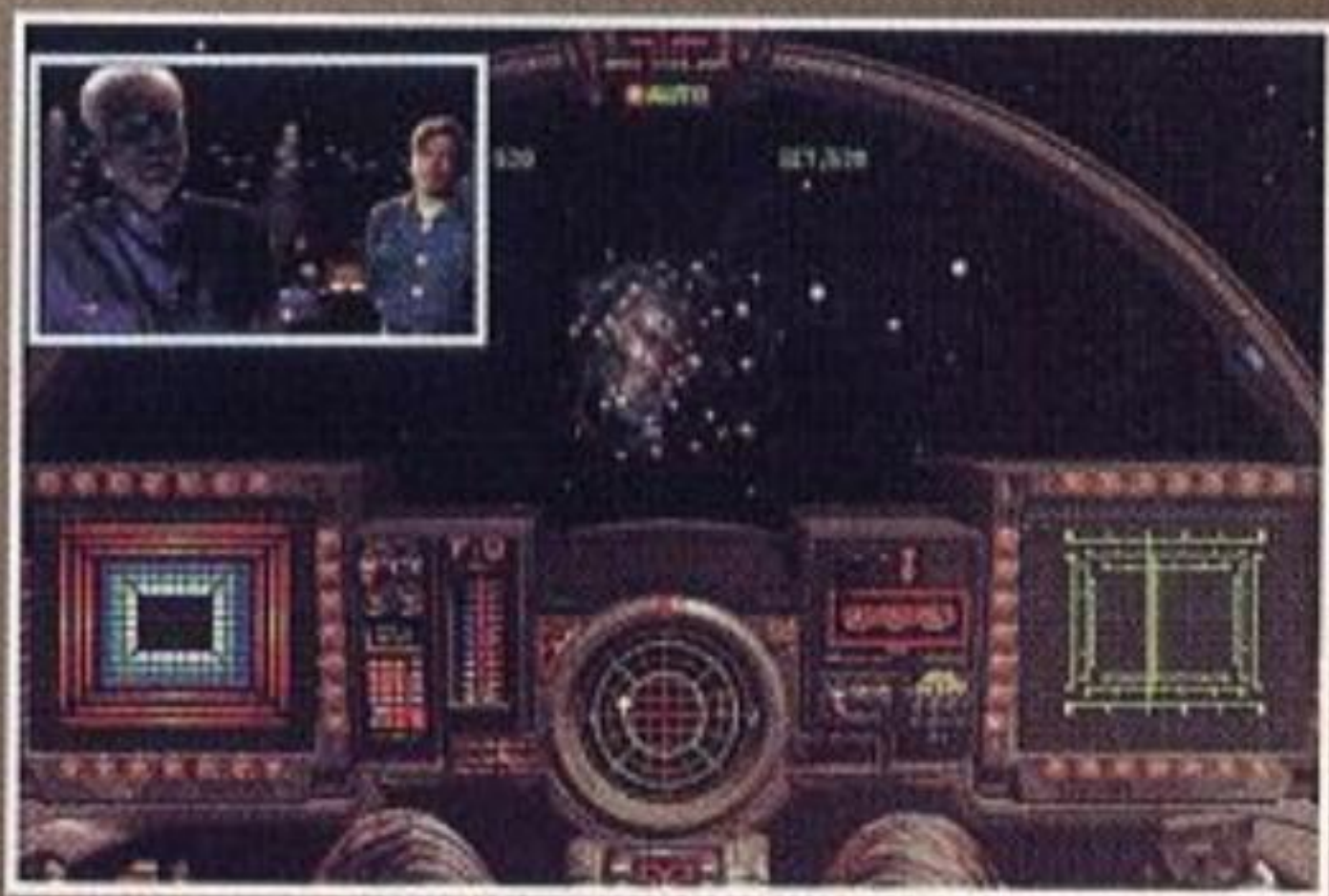
## שׁוֹב!

מאת: שחף בן-צור

בדרך כלל (מה זאת אומרת "בדרך כלל" - אף פעם) אנחנו לא מדווחים על משחק פעמיים... במיוחד לא בהפרש של גיליון אחד או שניים בין הכתבות. אבל הפעם חרגנו ממנהגנו, ואנחנו מביאים בפניכם כתבה נוספת על משחק נפלא, מהמם ומדהים, שנקרא WING COMMANDER 3.

בפעם הקודמת הבאנו בפניכם סקירה רגילה של המשחק, אולם לאחר מספר שעות משחק שבילינו מול המחשב, הגענו למסקנה כי זהו פשוט משחק חובה, וכי עשינו לו עוול שלא פרשנו אותו על יותר עמודים (גיליון מיוחד יכול היה להיות רעיון טוב) - פשוט מדובר במשחק שלא מן העולם הזה (תרתי משמע).

מה שהתחיל במשחק הראשון כמשחק סימולציית חלל פשוט, הפך במשחק זה



למשחק מחשב המכיל את כל סוגי המשחק הקיימים - סימולציית טיסה, הרפתקה, חשיבה, אסטרטגיה וקרבות, והכל בקצב מהיר ומלווה בקולות פיצוצים והתנגשויות.

המשחק עצמו (שאגב, כתבה עליו שודרה ב-CNN בתוכנית SHOWBIZ TODAY), הוא למעשה דיגיטציה של שחקנים בשר-ודם ש"הולבשו" על תפאורה ממוחשבת. אומנם ראינו בעבר משחקים דומים וטובים, אולם הפעם מדובר באמת במה שנקרא "סוללת כוכבים" מפליאה - נציין רק את מארק המיל הזכור כלוק סקיוואקר מסדרת "מלחמת הכוכבים", ואת מלקולם מקדואל שמופיע בסרט "דורות" של "מסע בין

כוכבים: הדור החדש", שיעלה בקרוב על מסכינו.

תאמינו לנו - אתם עוד תראו המון פרצופים מוכרים במשחק שהופיעו בסרטי קולנוע וטלוויזיה. יש כמובן כמה פרצופים לא אנושיים במשחק כיאה למשחק חלל.



המשחק עצמו "סוחט" את המערכת עד תומה, ואם תביטו בטבלת דרישות המערכת בסוף הכתבה, תראו כי הדרישות האופטימליות למשחק הן כה גבוהות, עד כי התפשרות על הגרפיקה (לטובת המהירות החשובה כל כך) הינה כמעט בלתי נמנעת - מי שבכל זאת עומד בדרישות אלה, מובטח לו המשחק של השנה (בהא הידיעה).

בתוך קופסת המשחק תמצאו חוברת הדרכה המלאה בפרטים טכניים. גם אם לא מתחשק לכם לעבור עליהם, רצוי שתעשו זאת כי הם מכילים מידע חשוב שלא תגיעו אליו בדרך אחרת - כל נתוני כלי הטיס, הכוכבים והצבאות רשומים בדפים אלה, ותצטרכו להתאים את עצמכם אליהם. (לא תרצו למצוא את עצמכם בספינת חלל ללא שריון, המשוטטת בחלל של צבא שפיתח לאחרונה קרן פוטונים,

### דרישות מערכת

מעבד: 486DX-50MHz (רצוי פנטיום)

מסך: VGA (רצוי SVGA - VESA LOCAL BUS)

זיכרון: 8MB (רצוי 16MB)

שונות: כרטיס קול, עכבר, DOS 5 ומעלה

המפרקת כמעט כל גורם לחלקיקי אבק - נכון?).

הכי חשוב (והכי מיוחד), בחוברת ההסברה אין דבר וחצי דבר על עלילת המשחק... את המשחק פותח אחד הסרטונים היפים (והמעניינים) ביותר, שיוצרו אי פעם למשחק מחשב - מדובר בסרט באורך של כרבע שעה שמסביר את הכל. (למי שמכיר את הרקע של משחקי המחשבה ולמי שרק מצטרף).

לסיכום, אין עוד משחק כזה, ואם הוא לא נגמר בחנות המחשבים הקרובה, כדאי לקחת את העותק שנשאר על המדף, לרוץ הביתה, לסגור את הדלת, להודיע להורים שביומיים הקרובים אין להם מה לדבר איתכם, ולהתחיל לשחק.



### ציונים

גרפיקה: 100

צליל: 95

כייף: 100

כללי: 95

שווה את המחיר? הסיבה היחידה שלא נתנו לו 100 היא, כי אנחנו מצפים למשחק שישתק אותנו בצורה מוחלטת - ועד שזה יגיע "נסתפק" ביצירת המופת הזו.



PC

הנשק, הציוד והלוחמים, אצל שני הצדדים. הקרב לא יהיה קל, והוא ייערך

על פני למעלה מ-10 שלבים, עד שתזכה בניצחון המיוחל. אתה יכול לבחור בין משחק נגד המחשב או משחק נגד חבר, ברשת או במודם.

נוסף להיותו משחק מלחמה, המשחק מכיל גם גורמים נוספים, כמו תכנון כלכלת הכפר ורווחתו. ב-DUNE 2 היית צריך רק להשיג כסף, לבנות צבא ולחסל את האויב. לעומת זאת, ב-WARCRAFT הביאו בחשבון גם גורמים נוספים, אשר הופכים את המשחק למעניין יותר, כמו: אוכל לצבא וחומרי הבנייה של כלי הנשק והכפר. לא פשוט לבנות בתים, ובנוסף לכסף שהוא תמיד הכרחי, צריך לשלוח את האיכרים לחטוב עצים. רוצה להגדיל את הצבא? לא פשוט, קודם כל צריך לבנות עוד חוות משום שהן מקור המזון לצבא (שצועד על קיבתו גם במשחקי מחשב, וכו').

חידוש נוסף במשחק הוא הגיוון במשימות. בעוד שב-DUNE 2 תמיד התחלת את המשימה כששרשותך עומד בסיס קטן, והיית צריך לבנות צבא ולחסל את האויב, ב-WARCRAFT יש מסכי מבוך, שבהם אין בכלל בסיס, אלא רק צבא, ויש משימות שבהן עליך לשחרר את האיכרים ואז לחסל את האויב, או שלב בו תוקפים את הבסיס ועליך להדוף את התוקפים ולאחר מכן לחסל את בסיסי האויב.



הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרון בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחייה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

# WARCRAFT

## נמצא יורש

מאת: קובי קרלבוך

אתחיל בכמה עובדות היסטוריות. לפני קצת יותר משנתיים, הוציאה חברת VIRGIN המפורסמת בשיתוף עם חברת WESTWOOD משחק שנקרא DUNE 2. המשחק הפך במהרה להצלחה מסחררת והוא נחשב, בצדק, לאחד ממשחקי האסטרטגיה הטובים ביותר שיצאו אי פעם למחשב. מאז עברו למעלה משנתיים, במהלכן חיפשו לשווא חובבי DUNE 2 משחק אסטרטגיה באיכות דומה, חיפשו וחיפשו ולא מצאו. עתה, עם יציאתו לשוק של משחק

האסטרטגיה החדש של חברת WARCRAFT - BLIZZARD, אפשר להירגע קצת מהחיפושים. למרות שרבים לא יסכימו איתי (כולל חבריי בצוות וויז). למרות שרבים בטוחים שאני מתלהב ומעורר בכס יותר מדי ציפיות, ישראל היא עדיין מדינה דמוקרטית והעיתונות עדיין חופשית. גבירותיי ורבותיי, אני גאה להכריז בפני העם והמדינה שנמצא היורש למשחק האגדי DUNE 2.

WARCRAFT הוא משחק אסטרטגיה בסגנון DUNE 2. הוא דומה לו מאוד, אבל יש בו גם דברים שונים. ניתן להגדירו כ-DUNE 2 בימי הביניים.

לפני הכל, אפרט בפניכם את סיפור המעשה: בעידן של תוהו ובוהו, שתי קבוצות נלחמו על שליטה בממלכה. ממלכת אזירוד היתה צומת דרכים. בני האדם שהגיעו אליה, הפכו את הארץ לגן עדן. אבירי הרעם שרתו את המלך בנאמנות ובכבוד. צבא המלך המאומן, שמר על שלום במשך דורות רבים.



עד כאן הכל בסדר, אך כמו בסיפורים אחרים פתאום מישהו מגיע והורס הכל. במקרה שלנו הגיעו האורקים האכזרים. אף אחד לא ידע מאיפה הם

הגיעו, או תיאר לעצמו שישליטו טרור נורא ואיום. הלוחמים שלהם פעלו ביעילות וללא רחמים. הם זרעו הרס בכל מקום בו דרכו. עתה שני הכוחות הללו מתייצבים לקרב של כוח ומוח, קרב בו יוכרע מי יהיה בעל הבית של ממלכת אזירוד.

אתה יכול לבחור באיזה צד להיות: בני האדם או האורקים. בכל אחד מהצדדים,

המטרה זהה - להנהיג את כוחותיך נגד הצבאות השנואים של האויב. במהלך המשחק תהיה עד להתפתחות

### ציונים

סוג משחק: אסטרטגיה	
גרפיקה:	95
קול:	100
כייף:	100
כללי:	100

שווה את המחיר? בהחלט!!!  
סוף סוף יש משחק

### דרישות מערכת

מחשב 386SX ומעלה

4MB של זיכרון פנימי

8 מגה חופשיים בכונן הקשיח

מערכת הפעלה DOS 5 ומעלה

מסך VGA

עכבר

הערה: דרישות המערכת הם לגרסת התקליטונים בלבד. אך ניתן להשיג את המשחק בגרסת CD.



קטנים) עליך להזיז על גבי לוח האם ולאן.  
ללא מידע מדויק זה, אין טעם לרכוש  
מעבד 486.

אם תחליט לרכוש לוח אם 486 בדוק  
כמה דברים: ודא שתקבל ספר טכני,  
שישנם בלוח חריצי הרחבה 32 ביט,  
המאפשרים חיבור לכרטיסי הרחבה שונים  
מהירים במיוחד, שיש כמה שיותר חריצי  
הרחבה באופן כללי (8 ומעלה) ושקיימת  
אליהם גישה נוחה - שלא יהיה מצב בו  
ישנם חריצי הרחבה אך לכרטיס שלך אין  
מקום בגלל גובה, אורך או שקופסת ספק  
הכוח מפריעה.

עוד נתון שרבים אינם מודעים לו -  
ודא שצורת לוח האם מתאימה למארז של  
המחשב שלך, כך שיהיה מספיק אוורור  
למעבד החדש - לא רק מאוורר קטן  
המודבק למעבד שהוא אביזר חובה, אלא  
ממש אזור ריק ומאוורר.

שאלת סוג המעבד גם היא חשובה.  
המעבד הטוב ביותר יחסית למחירו הינו  
486DX2-66. הוא זול יחסית, מהיר ואמין.  
להבדיל ממעבד 386DX שיש אפשרות  
להוסיף לו מעבד מתמטי 387, מעבד  
486DX כולל מעבד מתמטי פנימי, שאמנם  
במשחקים כמעט ואין בו שימוש אך תוכנת  
Windows משתמשת בו, והתוצאה הסופית  
הינה מהירות. אין מה לרוץ אחר מעבד  
הפנטיום 586 שמחירו עדיין גבוה, וגם כך  
עדיין יש בעיות טכניות מסוימות עם  
המעבד המתמטי הבנוי בתוכו.

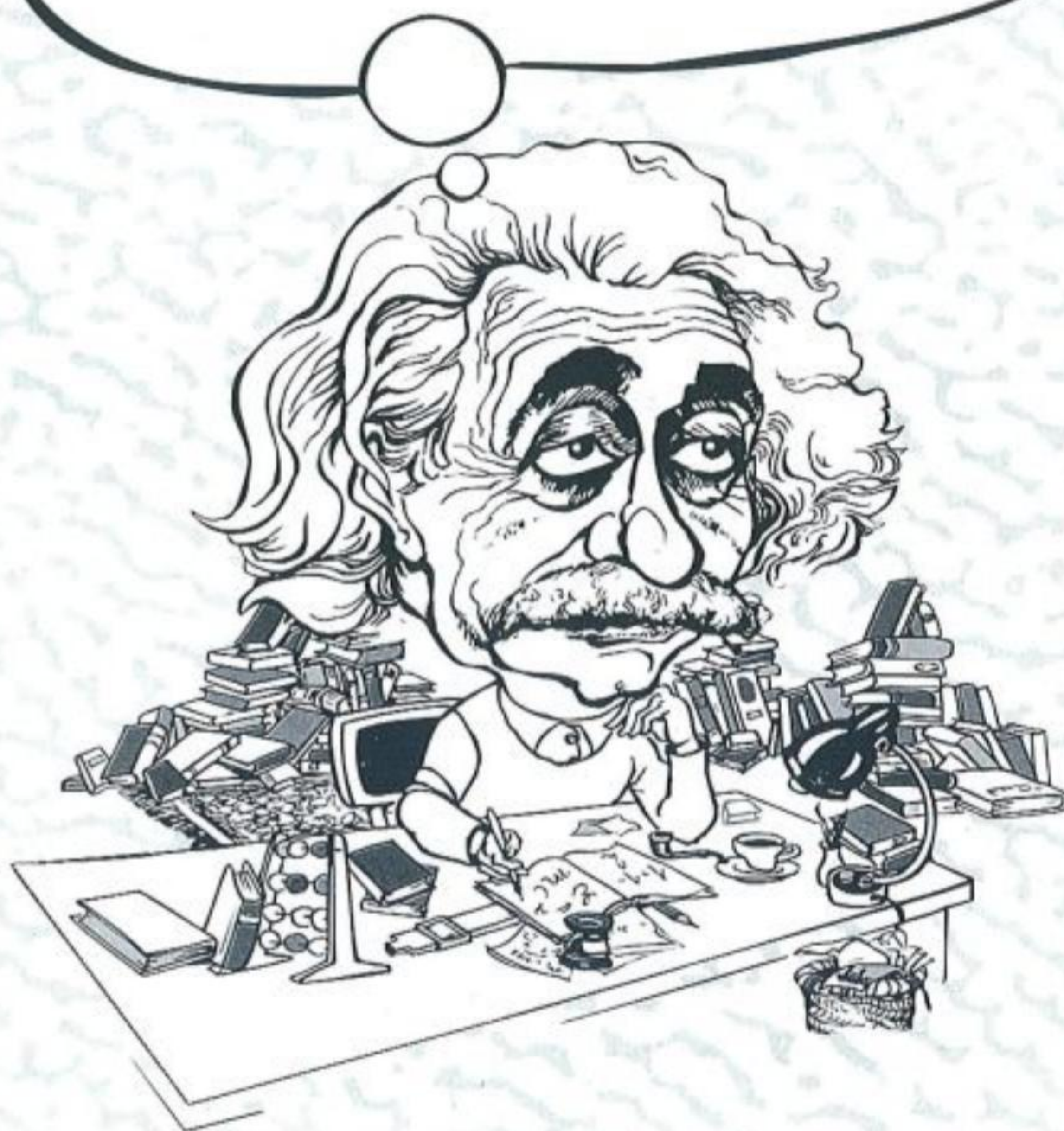
חשוב מאוד שתהיה לך אפשרות חיבור  
של זיכרון מטמון (Cache Memory) על גבי  
לוח האם. זיכרון מטמון מורכב מכמה  
רכיבי זיכרון מיוחדים מהירים מאוד (פי  
10 מהזיכרון הרגיל של המחשב). זיכרון  
מטמון מורכב בקבוצות של 128K. רצוי  
לרכוש 256K אך ניתן להסתפק גם  
ב-128K.

לגבי הזיכרון הפנימי, מינימום  
הזיכרון הנדרש היום עבור משחקים  
חדשים ותוכנת Windows הינו 4M. העניין  
הוא שכבר עתה קיימים משחקים חדשים  
הדורשים 8M זיכרון ואפילו Windows  
"סוחבת" בקושי עם 4M זיכרון...  
אורן, בהצלחה...

שחר עברון ממצפה מתת, שואל:  
כמתכנת בשפת C, איך אפשר לדעת באיזה  
פורמט שמורות תמונות בקבצים, כמו למשל  
קובצי GIF, אם רוצים לכתוב תוכנית שתציג  
קבצים כאלו, והאם למישהו יש זכויות  
יוצרים על פורמט זה.

היי שחר. בוא ונסביר לקוראים שעדיין  
אינם מכירים הכל, שקובץ מחשב מכיל

## השאלות של צ'יר וויז



המרכזי של המחשב - במקרה של אורן,  
מעבד 386DX עם אפשרות השבחה  
(Chip-Up) למעבד חדיש יותר כגון 486 או  
אפילו 586.

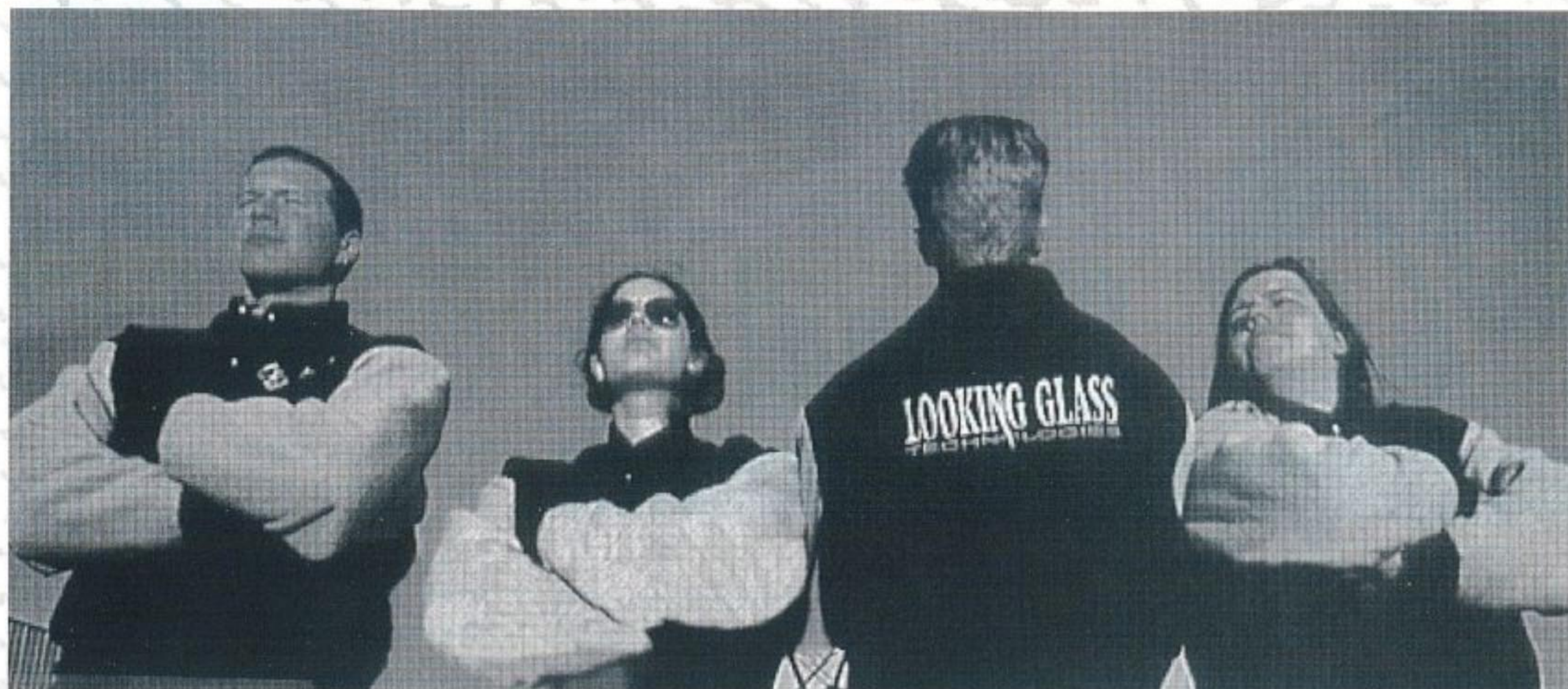
כמובן שזול יותר וכדאי להחליף רק  
את המעבד ולא את כל לוח האם, אך כאן  
אורן, אתה עשוי להיתקל בצרה צרורה.  
מרבית המחשבים מהמזרח הרחוק, נמכרים  
ללא ספר טכני המפרט את מבנה לוח האם  
הקיים במחשב. אם אין לך את הספר של  
לוח האם הספציפי שלך, לא תוכל לדעת  
אילו מגשרים (ג'אמפרים) - חיבורים

אורן וולפשוטט מהוד השרון שואל: יש  
לי מחשב 386DX עם אפשרות Chip-Up,  
ואני רוצה להחליף את המעבד ל-486DX2.  
האם כדאי לנצל את אפשרות ה-Chip-Up  
או להחליף את לוח האם? איזה מעבד  
לבחור? מה עוד חשוב לבדוק?

היי אורן. כיוון ששאלתך נפלאה,  
החלטתי לנצל מעמד זה, ולהרחיב את  
תשובתי אליך, כיוון שקוראים רבים  
מתלבטים באותה שאלה.

בתוך קופסת המחשב נמצא לוח עם  
רכיבים אלקטרוניים, רכיבי זיכרון והמעבד





זיכרון, ולמעשה להפעיל את תוכניות מנהלי הזיכרון HIMEM.SYS ואת התוכנית EMM386.EXE בצורה המיטבית ובאופן אוטומטי, כך שגם חלק מתוכניות DOS הנטענות לזיכרון הבסיסי בזמן הפעלת המחשב, יטענו לזיכרון העליון ויפנו מקום לזיכרון הבסיסי.

HIMEM.SYS הינה מנהל זיכרון מורחב - תוכנית המתאמת את השימוש בזיכרון המורחב של המחשב, כולל אזור הזיכרון הגבוה (HMA), כך ששתי תוכניות לא "יתנגשו" וישתמשו בטעות באותה כתובת בזיכרון לשמירת נתונים.

EMM386.EXE הינה תוכנית המאפשרת גישה לזיכרון העליון, ומשתמשת בזיכרון המורחב כדי לדמות זיכרון מתרחב עבור תוכניות היודעות להשתמש בתכונה זו. EMM386 מאפשרת לטעון תוכניות ומנהלי התקנים (Device drivers) לזיכרון העליון. על ידי כך ניתן לטעון מנהלי התקנים כגון קובץ העכבר או כרטיס הקול אל הזיכרון העליון, ולפנות מקום מן הזיכרון הבסיסי.

כיוון שהתוכנית EMM386.EXE פועלת רק על מחשבי 386 ומעלה, ניתן להשתמש ב-MEMMAKER על גבי מחשבים כאלו בלבד.

MEMMAKER, HIMEM ו-EMM386 פועלות לא רע אך QEMM טובה יותר. יש לה קבצים המשמשים תחליף מהיר ויעיל יותר לשלישיה הזו, ובשורה תחתונה היא מהירה ומפנה יותר זיכרון בסיסי.

תם ונשלם.

MEMMAKER צורפה על ידי חברת מיקרוסופט למערכת ההפעלה DOS גרסה 6 ומעלה. המטרה הינה ניהול הזיכרון, כיוון שמערכת ההפעלה DOS גם היום משתמשת רק בזיכרון הבסיסי - כלומר ב-640K הראשונים של הזיכרון. מעל הזיכרון הבסיסי נמצא בלוק הזיכרון העליון (UMB) שגודלו 384K, וביחד עם הזיכרון הבסיסי אנו מגיעים לחשבון של 640+384 שהם 1024K כלומר 1M. כל שאר הזיכרון מעל כל זה, מוגדר כזיכרון הגבוה (HMA) ובו הזיכרון המורחב (Extended) והמתרחב (Expanded).

מגבלת ה-DOS הראשונה, הינה העובדה שהוא מסוגל להריץ תוכניות המשתמשות בזיכרון הבסיסי בזמן ריצתן, כלומר ב-640K הראשונים. אך הרי התוכניות הן רק מנוע והן זקוקות לנתונים (מספרים, תמונות, גרפיקה, צליל וכו') שאותן הן קוראות מהכונן. כיוון שהכוננים איטיים מאוד יחסית, ישבו מתכנתים וכתבו תוכניות שירות, הגורמות למערכת ההפעלה DOS לטעון חלק מהנתונים בזיכרון העליון או הגבוה, כך שכשהתוכנית זקוקה לנתונים, היא טוענת אותם במהירות רבה יותר. תוכניות השירות הידועות ביותר שקיימות כבר כמה שנים הינן QEMM386 (שאני אישית משתמש בה) ו-QMAX הטובה לא פחות. גם חברת מיקרוסופט הגיעה למסקנה, שנורא לא נחמד שהם בעצמם לא נותנים פתרון כלשהו לבעיה, ולכן הם הואילו והוציאו מן הארון את תוכנית MEMMAKER.

תפקיד MEMMAKER הינו ל"ייצר"

סוגים שונים של מידע - מנתונים מספריים ועד תמונות. קיימים כמה סטנדרטים של פורמט - מבנה הקובץ בו שמורה התמונה. הפורמטים הידועים ביותר הינם קובצי BMP ("מברשת צבע" של Windows), ופורמט PCX שתוכנות ציור רבות משתמשות בו. החיסרון הגדול של פורמטים אלו, הינו העובדה שכל תמונה או ציור הופכים לקובץ גדול מאוד יחסית, גם אם אין פרטים רבים בתמונה. GIF הינו קובץ "מתוחכם" יותר, ותמונה מרשימה שלו יכולה להיות עשירית מהגודל בפורמט PCX או BMP, וזאת הודות לשיטת צמצום מיוחדת. גודל הקובץ מושפע מהרזולוציה (מספר נקודות לאינטש) ומכמות הצבעים.

קיימת ספרות באנגלית אודות הנושא, המכילה פרטים כיצד לכתוב תוכנות היודעות "לקרוא" ולהציג תמונת GIF. אחד הספרים הוא Bit Map Graphics וניתן למצוא אותו בחנויות באג. אם אתה כותב את התוכנית, אין משמעות לזכויות היוצרים ואתה יכול להציג כל תמונה שתראה.

אם אתה מתכנן למכור תוכנית שתעשה שימוש בתמונות שלא אתה יצרת, אזי יש מקום לבדוק מי בעל הבית של התמונות וייתכן שאסור יהיה לך למכור אותן.

קיבלתי מכתב ללא שם עם השאלה הבאה: האם תוכנית MEMMAKER היא תוכנית מיוחדת רק למחשבי 386 ומעלה? אהלן ללא שם, ראשית, התשובה היא כן. אך בוא ונסביר מעט. תוכנית





# 3D Studio

## גרסה 4

מאת: רוני טל



רבים מאיתנו אוהבים להשתעשע עם תוכנות המאפשרות לייצר

גרפיקה ואנימציה ברמה אחרת. אחת התוכנות הפופולריות ביותר בעולם הינה 3D Studio, שהחל מגרסה 3 תפסה תאוצה אדירה והפכה לאחת התוכנות המועתקות ביותר בישראל ובעולם, וזאת למרות גודלה העצום.

מעטים מכם יודעים שמחירה של 3D Studio בחו"ל הינו כ-3,500\$ שהם כידוע למעלה מ-10,000\$ ש"ח - וואוו!!! כמעט כל משחק או לומדה מחו"ל עשויים בעזרת 3D Studio. בתי תוכנה רבים למשחקים משתמשים בעוצמתה של התוכנה ליצירת הגרפיקה המדהימה, המלווה את התוכנות שלהם הנמכרות בכסף רב, לכן יש תמורה לאגרה וסיבה למחירה הגבוה.

3D Studio מאפשרת ליצור עצמים

יחד, כך שינועו באופן שווה ויחסי ללא חשיבות מי מהם הוזה ראשון. בגרסה 3 ישנן מגבלות די רציניות בקשר לכך. בשורה התחתונה הרעיון הוא שבשיטה זו התנועה נראית מציאותית יותר.

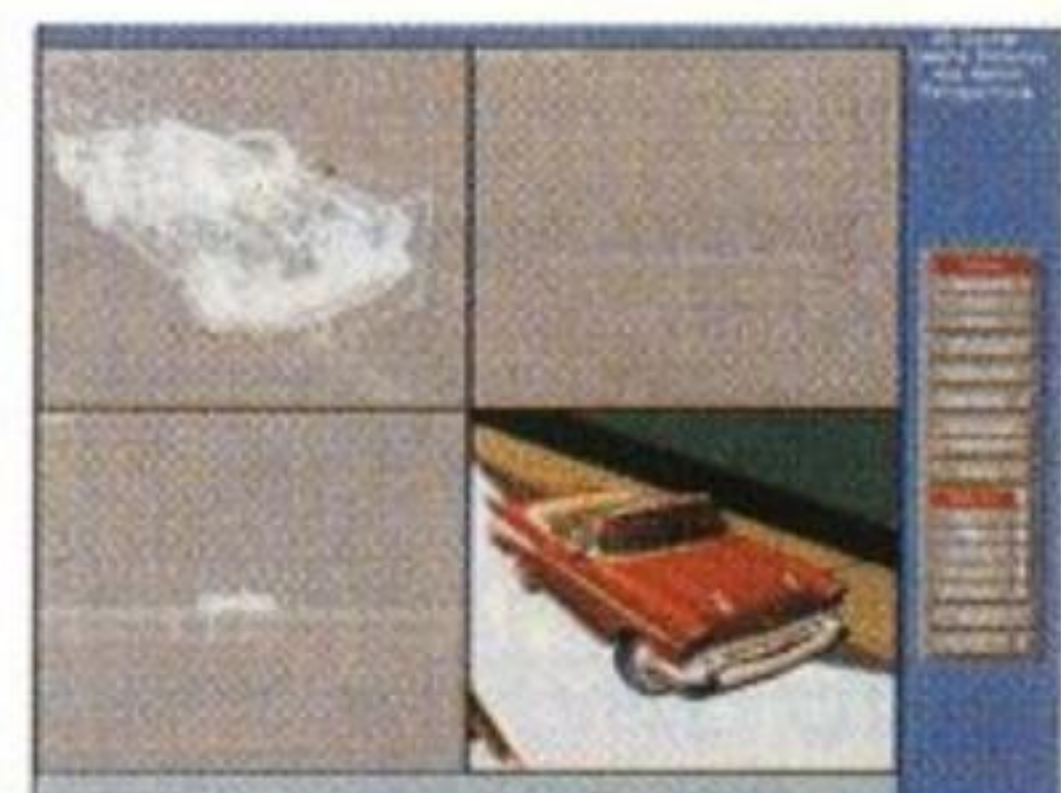
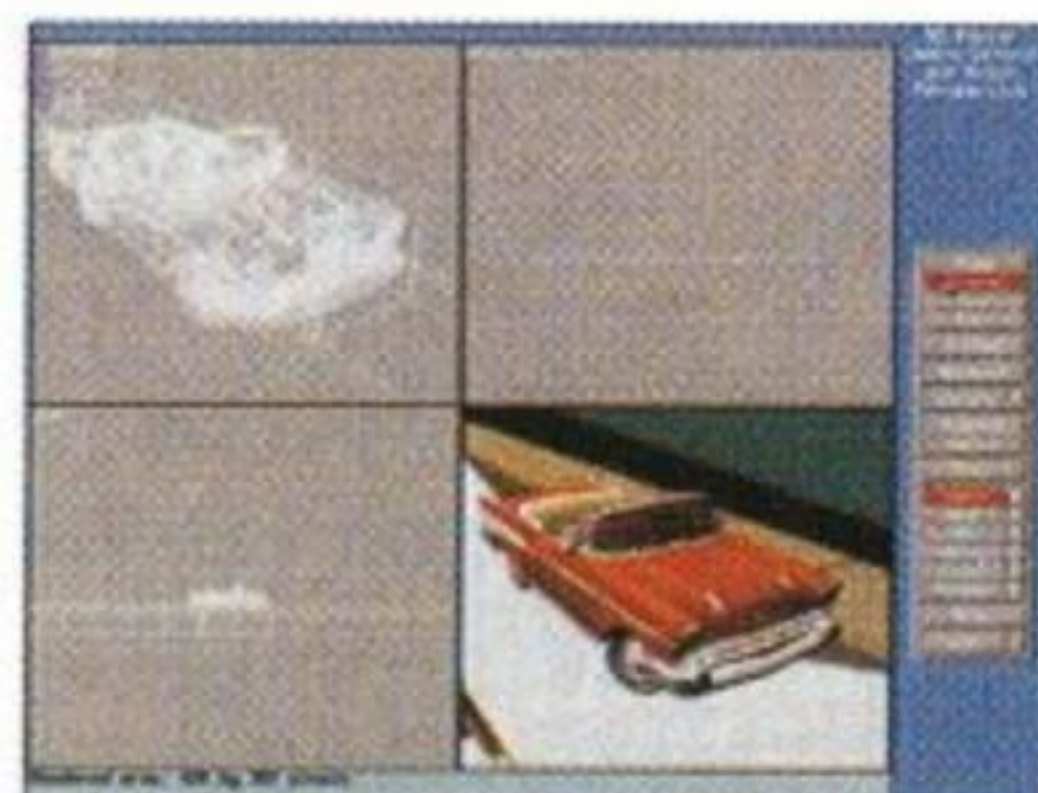
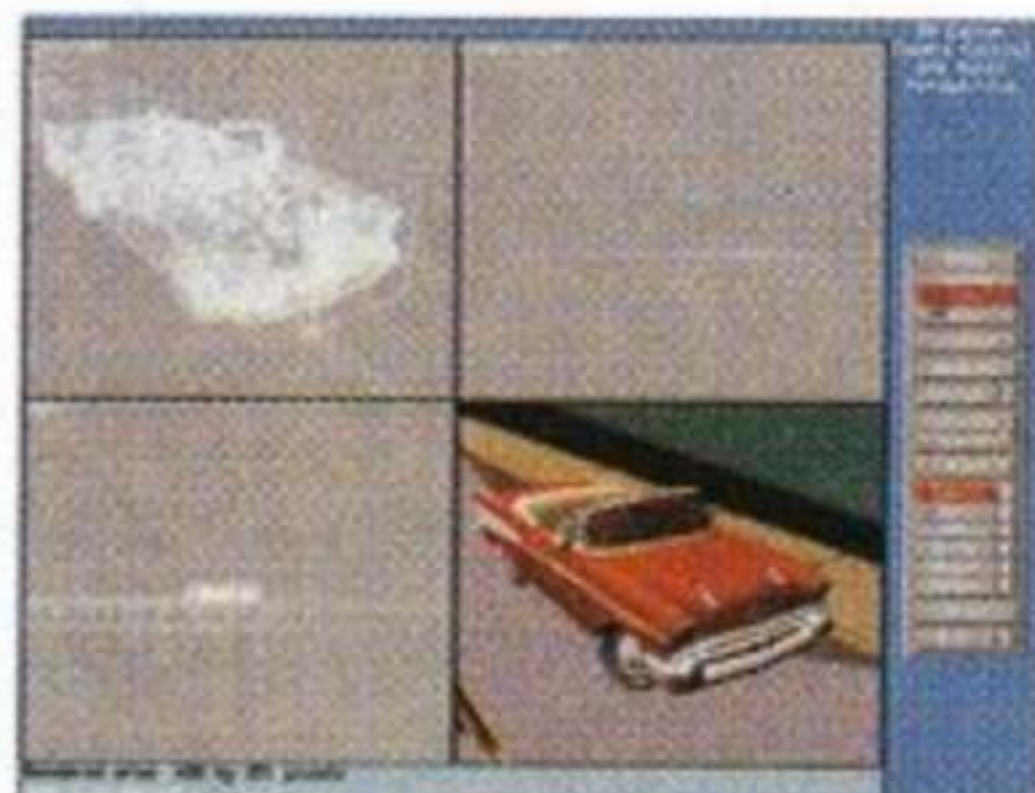
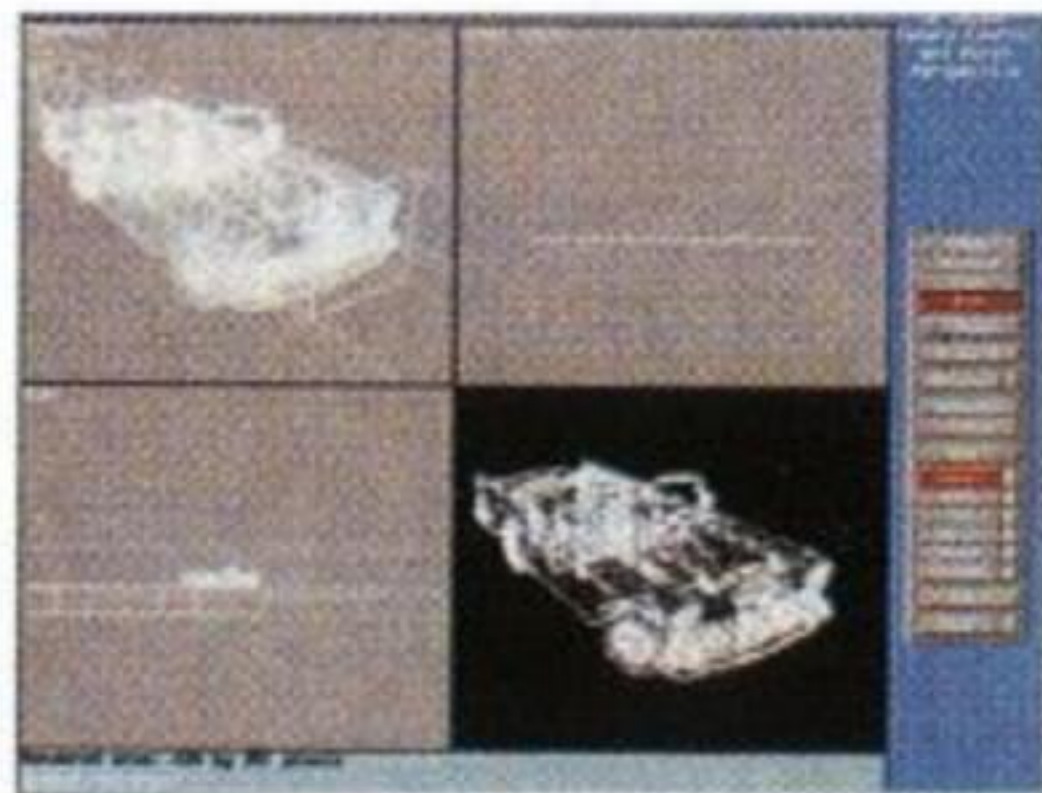
תוספות נוספות בתוכנה הם:

Camera View - ניתן למקם עד 4

אותו במעין משטח דמוי פלסטיק ירוק ואז לגרום לו לקפוץ מעלה ומטה.

כשמשתמשים בהרבה עצמים, ועושים שימוש בצורות אמיתיות ואנימציה, ניתן ליצור עולם תלת מימדי מלא, המורכב מתמונות הנראות כמעט מציאותיות.

3D Studio היא תוכנה בעלת עוצמה



"מצלמות" ולראות את התמונה מזוויות שונות. ניתן לשלוט על מיקום ועומק שדה הראייה. ברגע שהחלטת שזהו המצב הנכון, אתה יכול לחזור למסך העבודה הראשי ולראות את התוצאה הסופית.

Picture Browser - מאפשרת

להתבונן באוסף רקעים ומרקמים בגודל תמונה זעירה, ולבחור את המתאים ביותר. Perspective - תכונה מתקדמת יותר להתאמת גבול העצם עם הרקע, כדי לקבל זווית ראייה טובה ומציאותית יותר. יאאלה לדרך!

### דרישות המערכת

רצוי ומומלץ:

486DX2 66 MHz עם 16M זיכרון וכונן קשיח, עם מקום ל-22M עבור קבצים ועוד 100M עבור זיכרון וירטואלי...

ניתן לחיות עם דרישות המינימום: מעבד 386DX עם 8M זיכרון, מעבד מתמטי ומקום פנוי על גבי הכונן הקשיח: 22M עבור קבצים ו-20M עבור זיכרון וירטואלי.

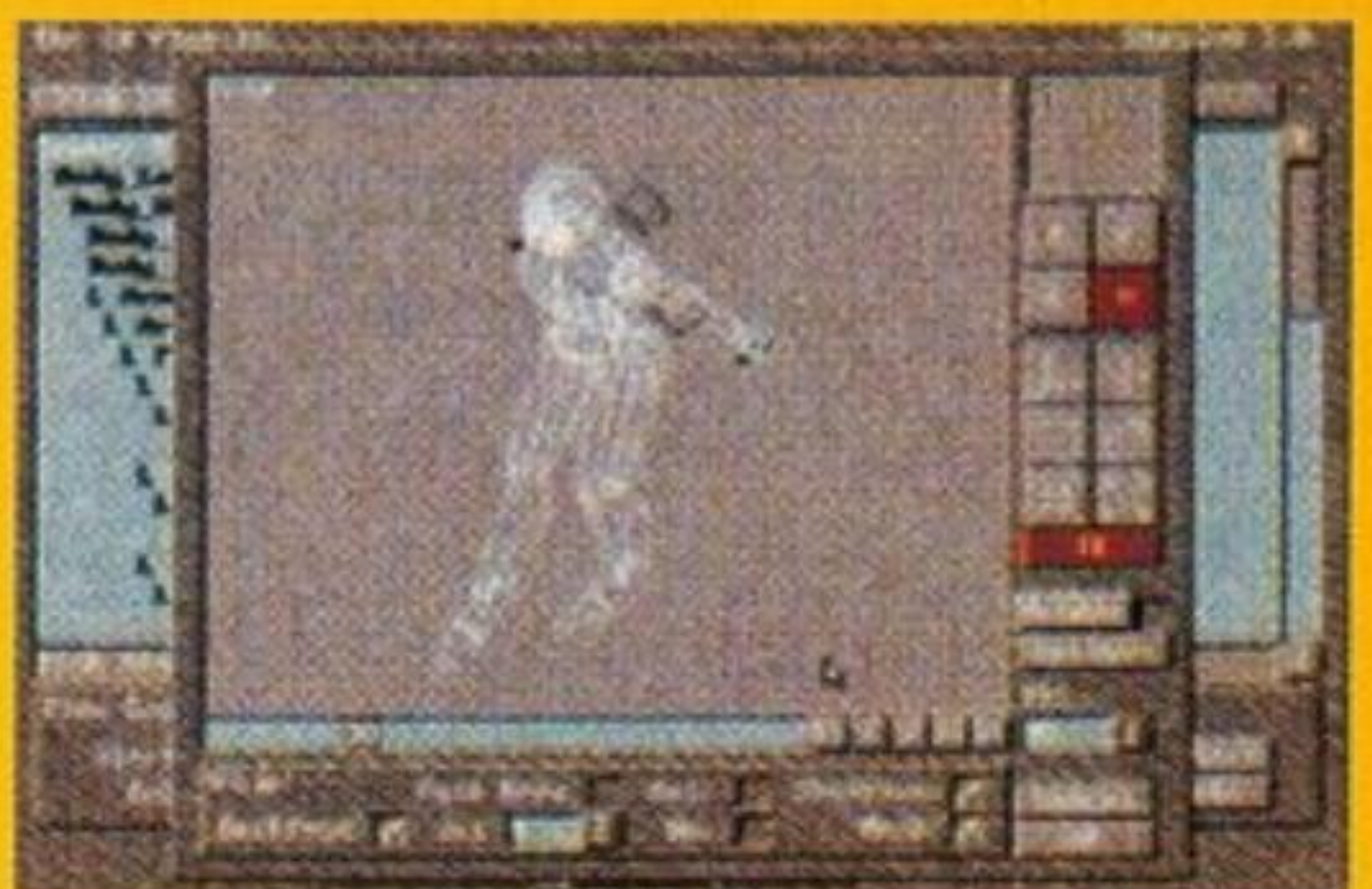
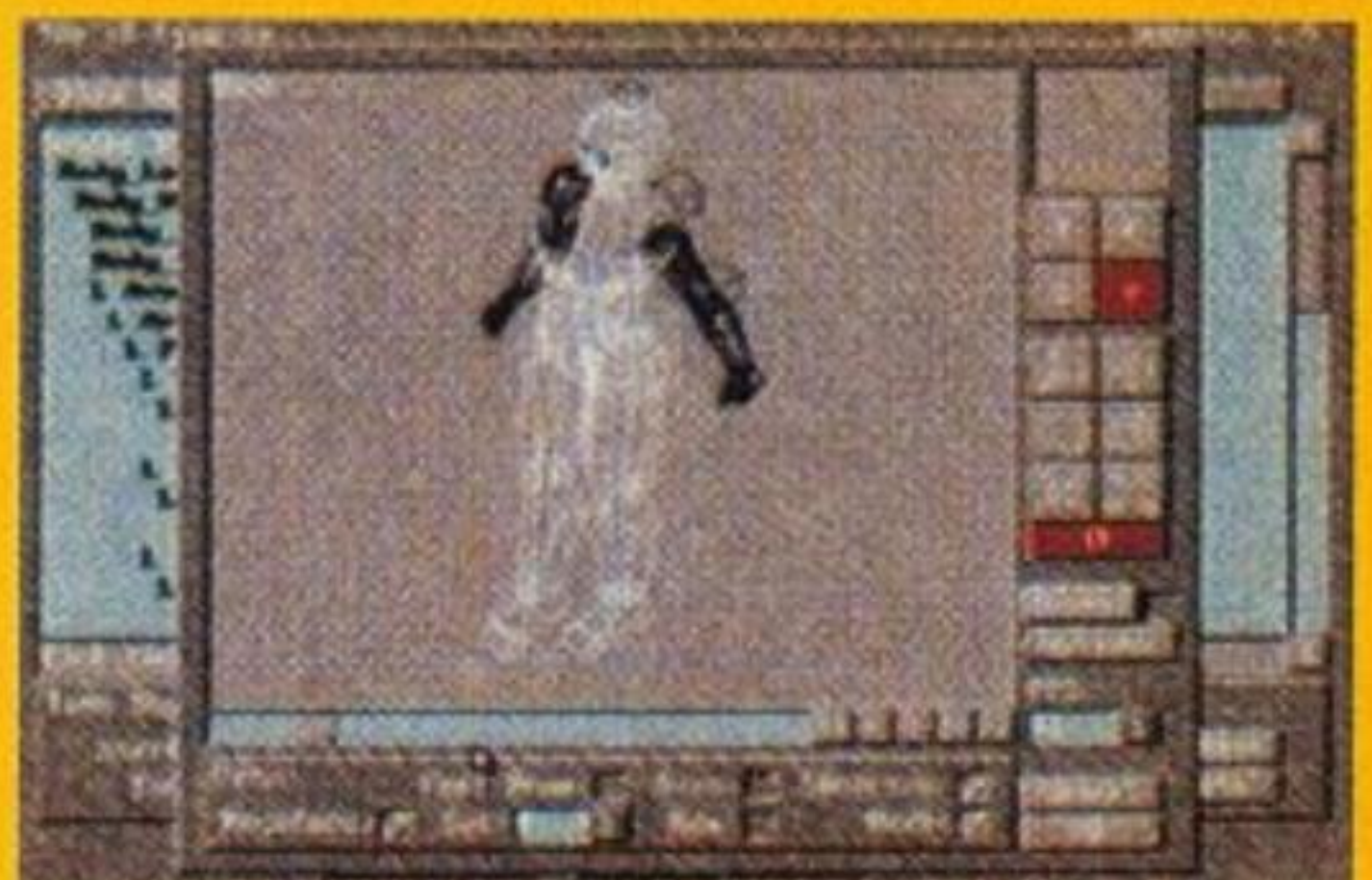
רבה, לא רק בגלל מה שהיא מסוגלת לעשות, אלא בזכות העובדה שניתן לעשות זאת על גבי מחשב PC ביתי, ואין צורך בתחנת עבודה גרפית העולה עשרות אלפי דולרים עוד לפני קניית תוכנה מתאימה.

בגרסה 4 של תוכנת 3D Studio, עשתה חברת Autodesk שינויים מסוימים בצורת משטח העבודה של התוכנה. במקום להציג 6 תוכניות עזר (מודולים) נוספות על גבי המסך, ניתן "לצאת" אל מסך מתקדם יותר, לבצע שינויים משמעותיים בעצם התלת מימדי, לחזור למסך הראשי ולראות את השינויים מיידית.

המודולים הללו מוסיפים כוח רב לאומני ה-3D Studio, מאיצים את האנימציה של העצמים, מאפשרים לבצע אנימציה מורכבת בצורה קלה יותר, ומאפשרים לראות את התוצאה תוך שניות (ולא דקות!) בגרסה הנוכחית.

תכונה חדשה Inverse Kinematics - בקיצור IK ולמעשה התכונה החשובה ביותר, היא האפשרות לחבר כמה עצמים

תלת מימדיים ולהתאימם לחומר כלשהו או למשטח, וליצור אנימציה מהתערובת - נשמע מוזר, הא? לדוגמה, ניתן ליצור כדור, לצפות



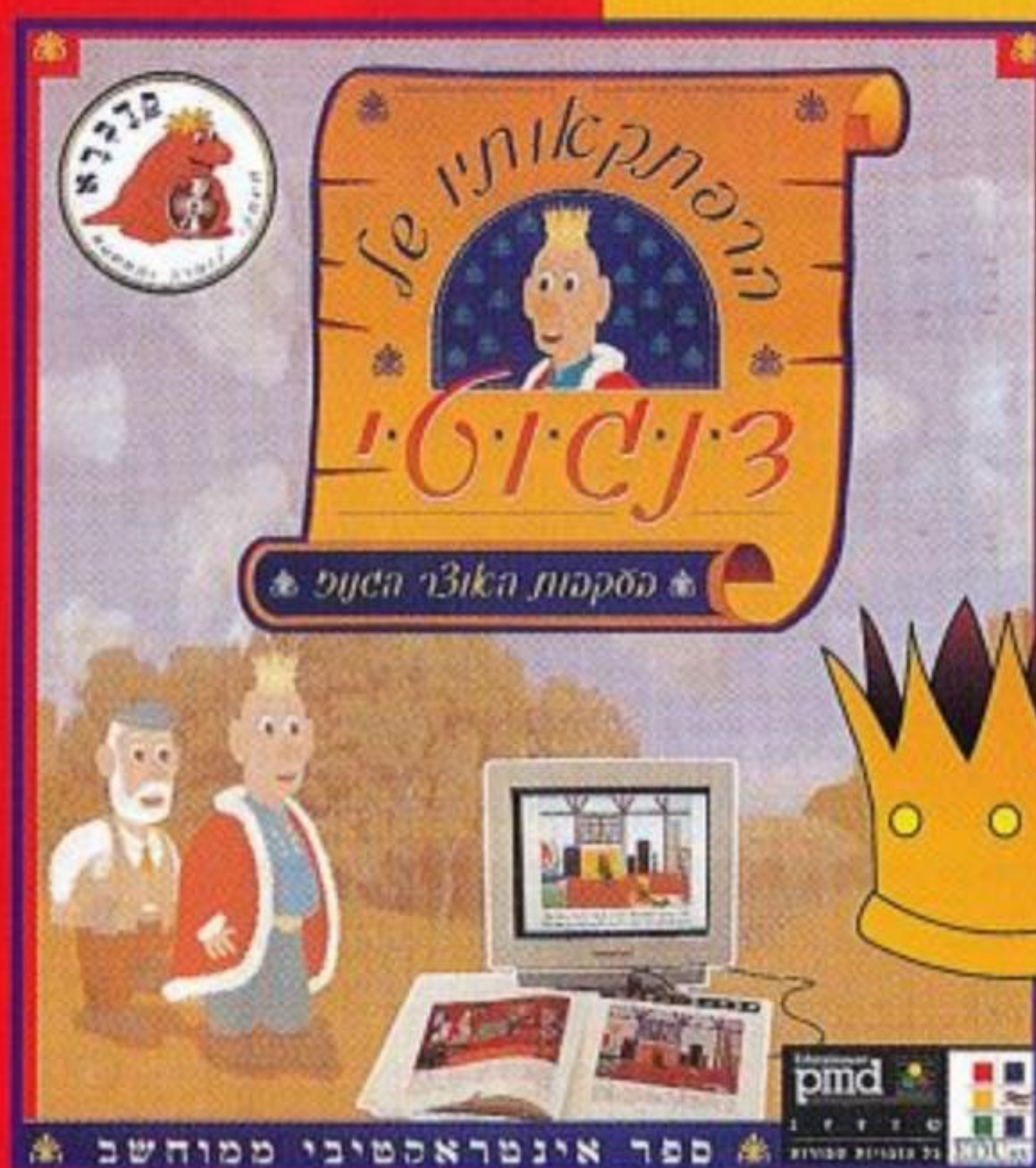




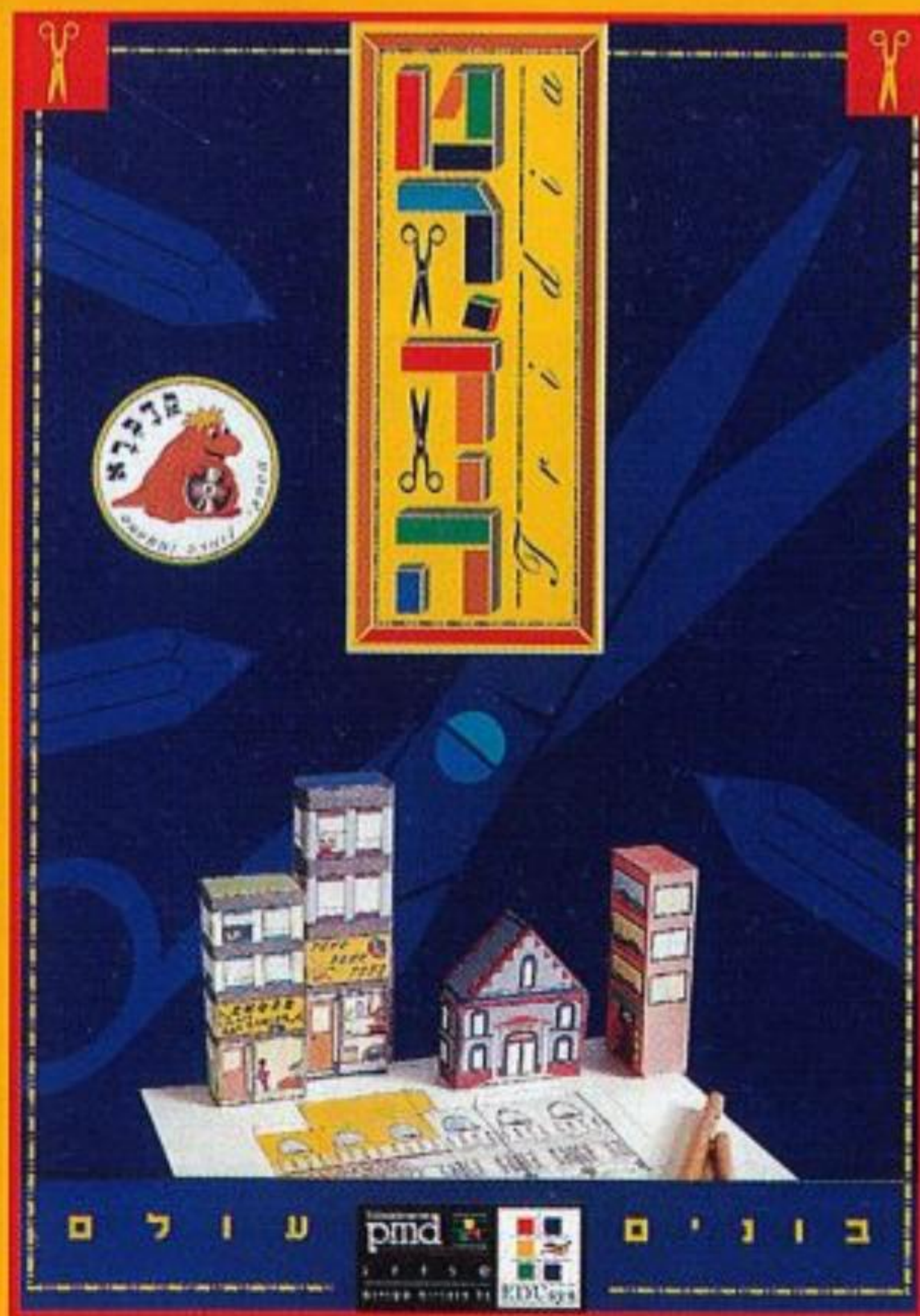
# סדרת קדברא משחקי לומדה ומחשבה

נא להכיר!

הרפתקאותיו של דנגוטי - ספר  
אינטראקטיבי המתחבר ישירות  
למחשב ומאפשר לכם לראות  
סרט, לקרוא ולדפדף בספר  
המצורף, או לבקש מהמחשב  
שיקריא לכם סיפור ולהראות כל  
קטע שתבחרו ממנו. לבסוף תוכלו  
לבנות סיפור עם כתב חידה ממנו  
תיצרו סרטון וידאו קצר.



לגילאי  
5-11



טרידיה  
התוכנה היחידה המאפשרת  
לכם לתכנן, לבנות וליצור  
250 דגמים שונים ביניהם  
מכוניות, אנשים, בעלי חיים  
מבנים ועוד.

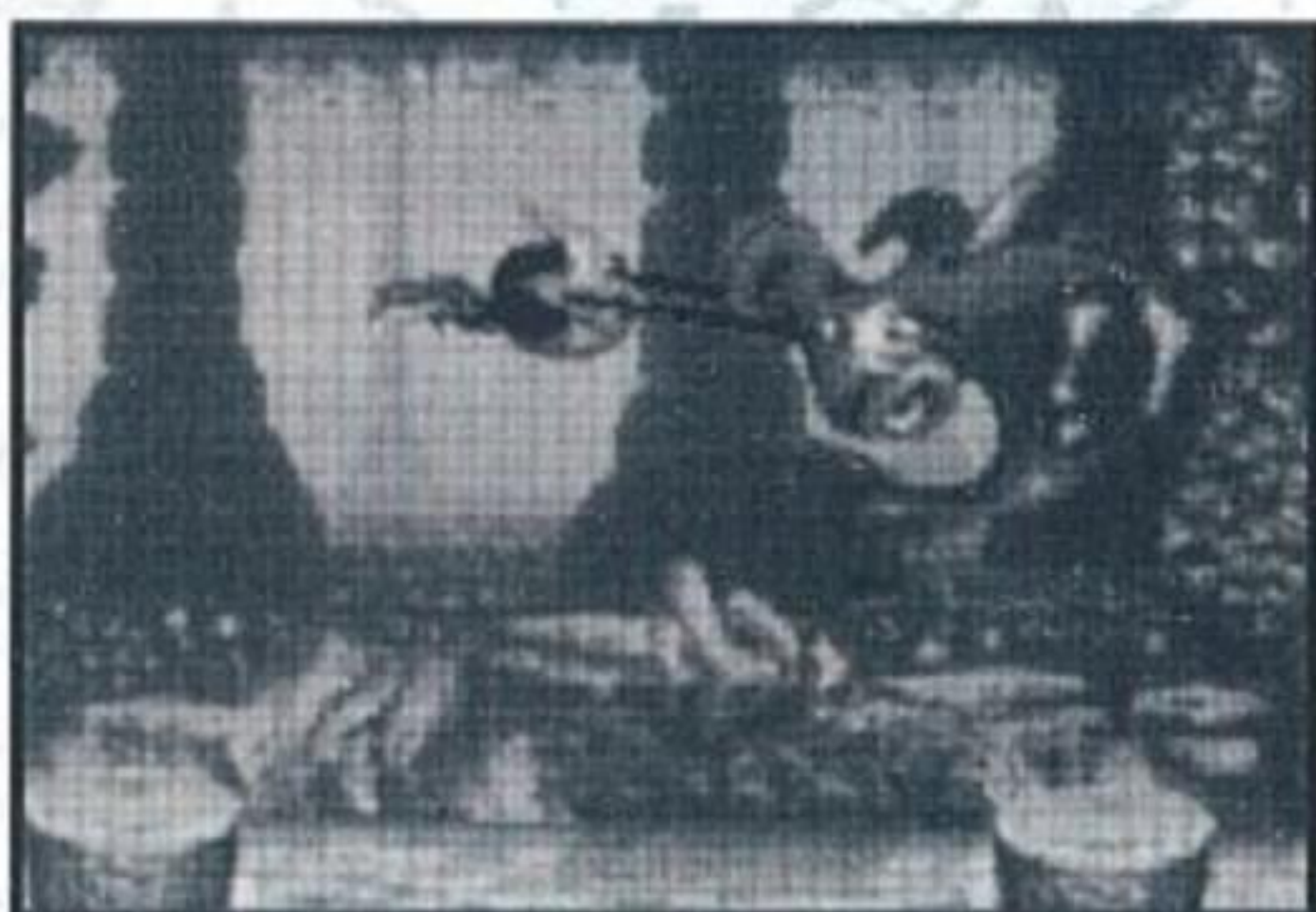
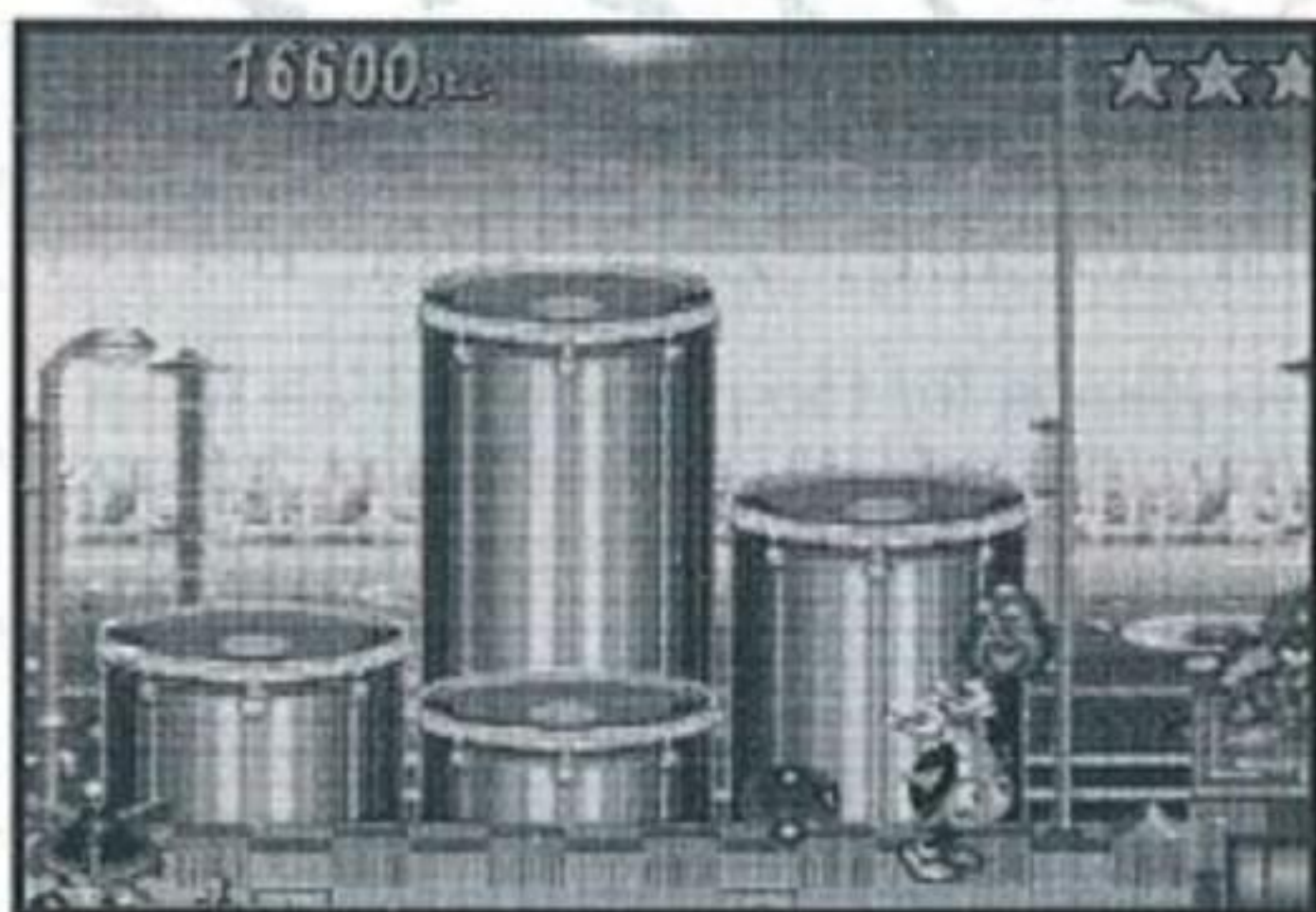
להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות  
שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 13 בני-ברק | 03-57947





# RISTAR

## משחק מהשמים



למלכודת יתדות, אל תשכח את כוכב הדמי שלך והפעל אותו על המלכודות. חשוב מאוד לזכור את חוקי ניוטון. לפי החוק השלישי שלו, לכל פעולה יש כוח מתנגד הפועל בכיוון ההפוך לו ושווה בעוצמתו. החוק הזה נכון גם במשחק הזה, וזה מה שעושה את השלבים מתחת למים למסוכנים מאוד, במיוחד מהלכי ההתקפה שבהם, זאת מפני שתנועה אחורית אחרי התנגשות יכולה בקלות להכניס אותך להרבה יותר צרות.

כן, זהו עוד אחד ממשחקי המשטח בסגה בסגנון של סוניק. יש לו את כל המאפיינים הרגילים של הז'אנר בתוספת כמה סיבובים מקוריים משלו. במלים אחרות "משחק שנופל מהשמים".

במקומות אליהם קשה מאוד להגיע. לכל אחד מהמשחקים יש חפץ גימיקי: למאריו יש פטריות, לסוניק טבעות ול-RISTAR מוטות. מידי פעם מופיע מוט אנכי ומזמין את הכוכב לסובב את עצמו עליו בכיוון הרצוי, עד שהוא מגיע למהירות-על ונזרק למרחקים. לפעמים אתה מגיע בעזרתם לאזורי הבונוסים המאפשרים דרכים נוספות לעבור רמה, וכאשר הם נמצאים בסוף הרמה, הם שם כדי לתת לך נקודות בונוס.

הכוכב מסוגל להתגלגל נוסח סוניק ולנגוח (מה שמכונה ברחוב "נגחות") באויבים שונים ברקע. תיבות וחפצים שונים בשטח מכילים בתוכם הרבה מתנות, ולפעמים גם הפתעות לא נעימות. לכן חשוב לבדוק כל שיח לפני שאתה נכנס לתוכו, אולי מסתתר בו ארנב מטורף?

במשחק יש דרך מיוחדת לנצח כל בוס ולא סתם לתקוף אותם פעם אחר פעם (מה שמכונה ברחוב "לכסח להם את הצורה"). חשוב מאוד להיזהר בדרך מלהבות האש. למרות שאתה כוכב, האש מסוגלת לעשות ממך "המבורגר כוכבי". כאשר אתה מגיע

### מאת: דייזי כץ

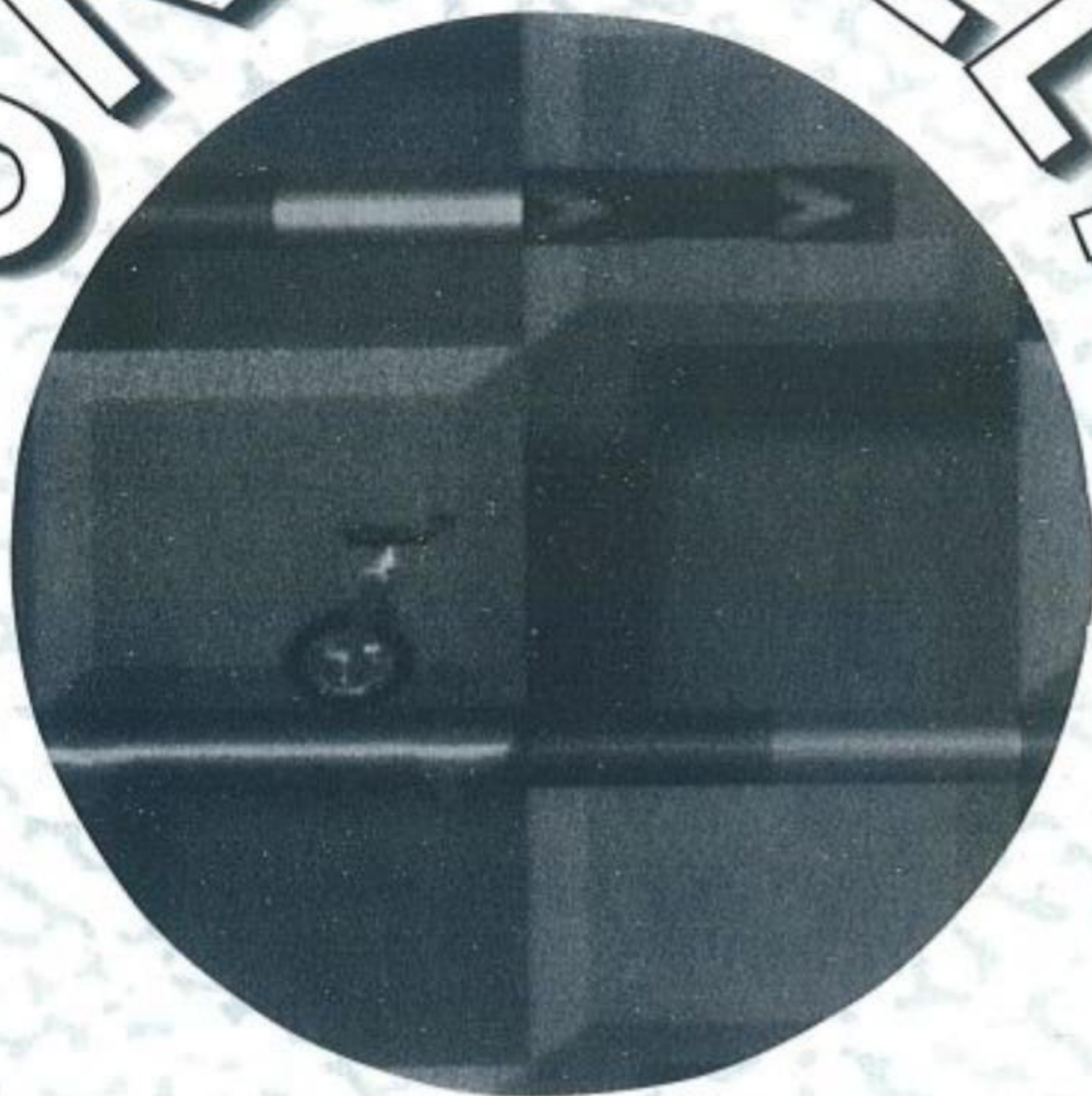
כוכב. כך קוראים לך. זה די נחמד, כשחושבים על כך, משחק שנותן לך אפשרות לשלוט בכוכב. אני לא יודע מה איתכם, אך בשבילי זו היתה הפעם הראשונה ששלטתי בכוכב לכת, ואתם בהחלט רשאים להתייחס לכתבה כמדריך תיירים רשמי למשחק המיוחד.

תחילה, חשוב להזכיר שכדורי גז בוערים בקוטר של מיליוני קילומטרים, אינם ידועים ככלי משחק. משקלם העצום מקשה עליהם בקפיצות לגובה רב, וטמפרטורות גבוהות על פני שטחם נוטות לשרוף חלקים שלמים של משחק, וזה מוריד משהו מהאתגר שבמשחק.

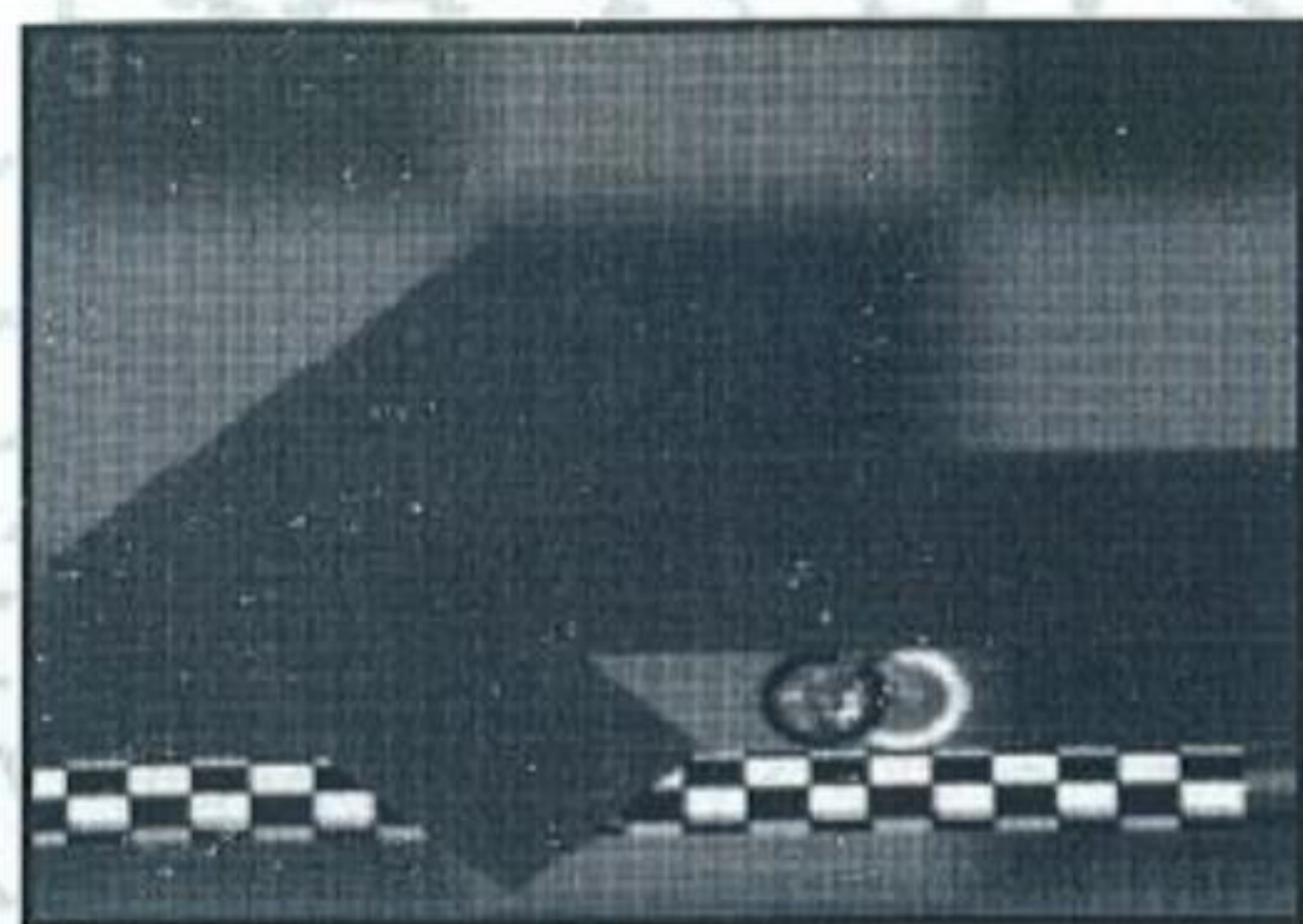
יש לך הזדמנות לשלוט על כוכב קטן בעל ידיים ופנים בשם RISTAR. אם תרצה, כוכבונצ'יק. דע שאין לו קישוטים של זנבות אש במיליוני קילומטרים, ואפשרות למתן אור וחיים לכוכבים, לא קיימת, אך יש לו זוג כפפות לבנות. גיבורנו עסוק מדי בהפעלת ידיו האלסטיות, המאפשרות לו לשחק



# UNIRALLY

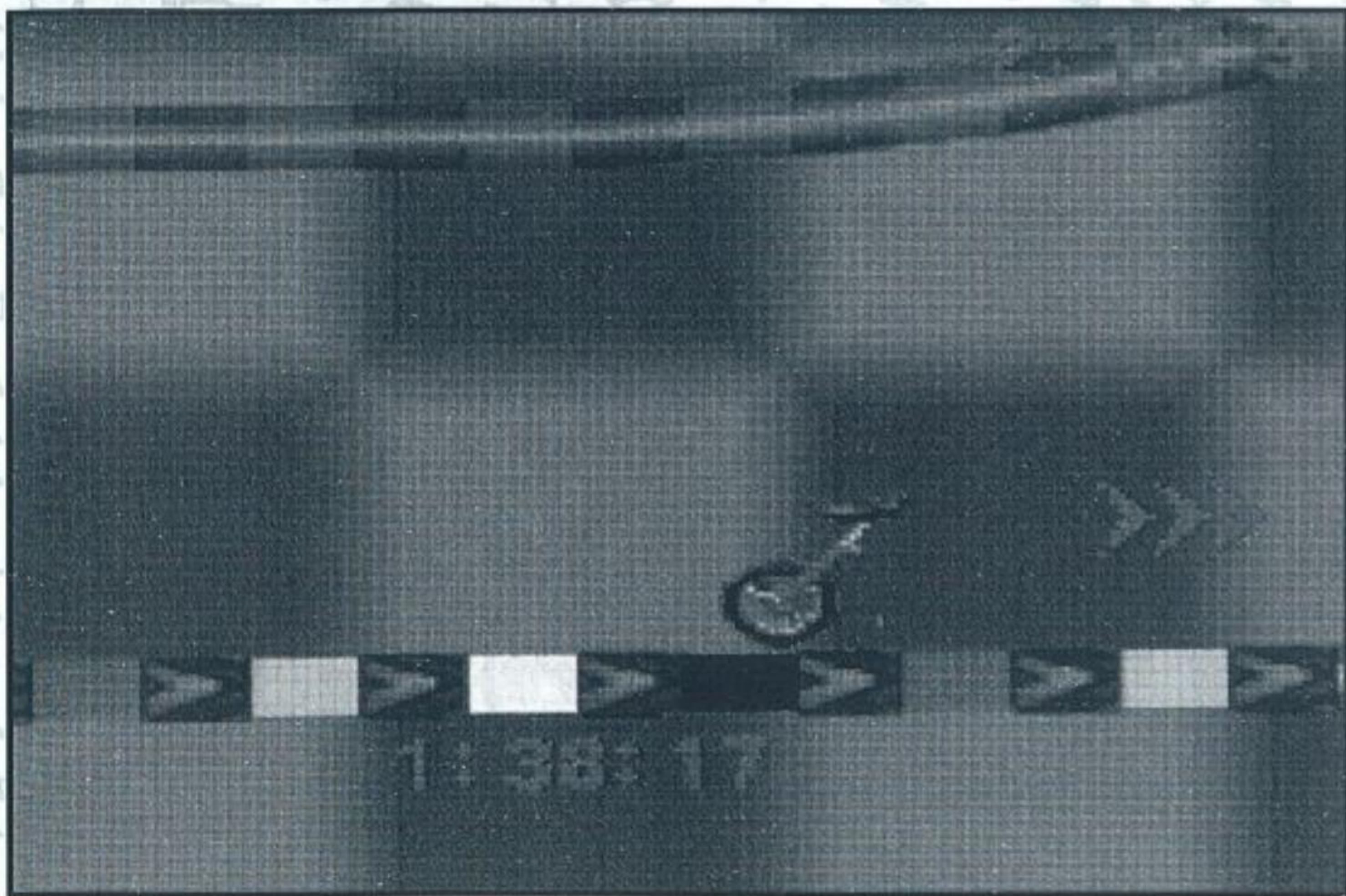


ובנוסף לכך ביחידה של סופר מהירות, שוודאי לא תזיק. כדי לשבור את המתח של המירוצים, ישנם מסלולי פעלולים, בהם חשוב לבצע מספר מסוים של תנועות מיוחדות לפני שהזמן אוזל. כל זה מתבצע בתוך חצי ארובה (ממש כמו פעלולי סקייטבורד). המשחק מאוד מהיר ולפעמים המסך לא יכול לעמוד מול מהירות החד-גלגל ו"נמרח" קצת. יוצרי המשחק הדגישו (באופן צעקני למדי) פרטים שונים במשחק, החל בצבעים הבהירים ועד למוסיקת הרוק הרעשנית המלווה את המשחק.



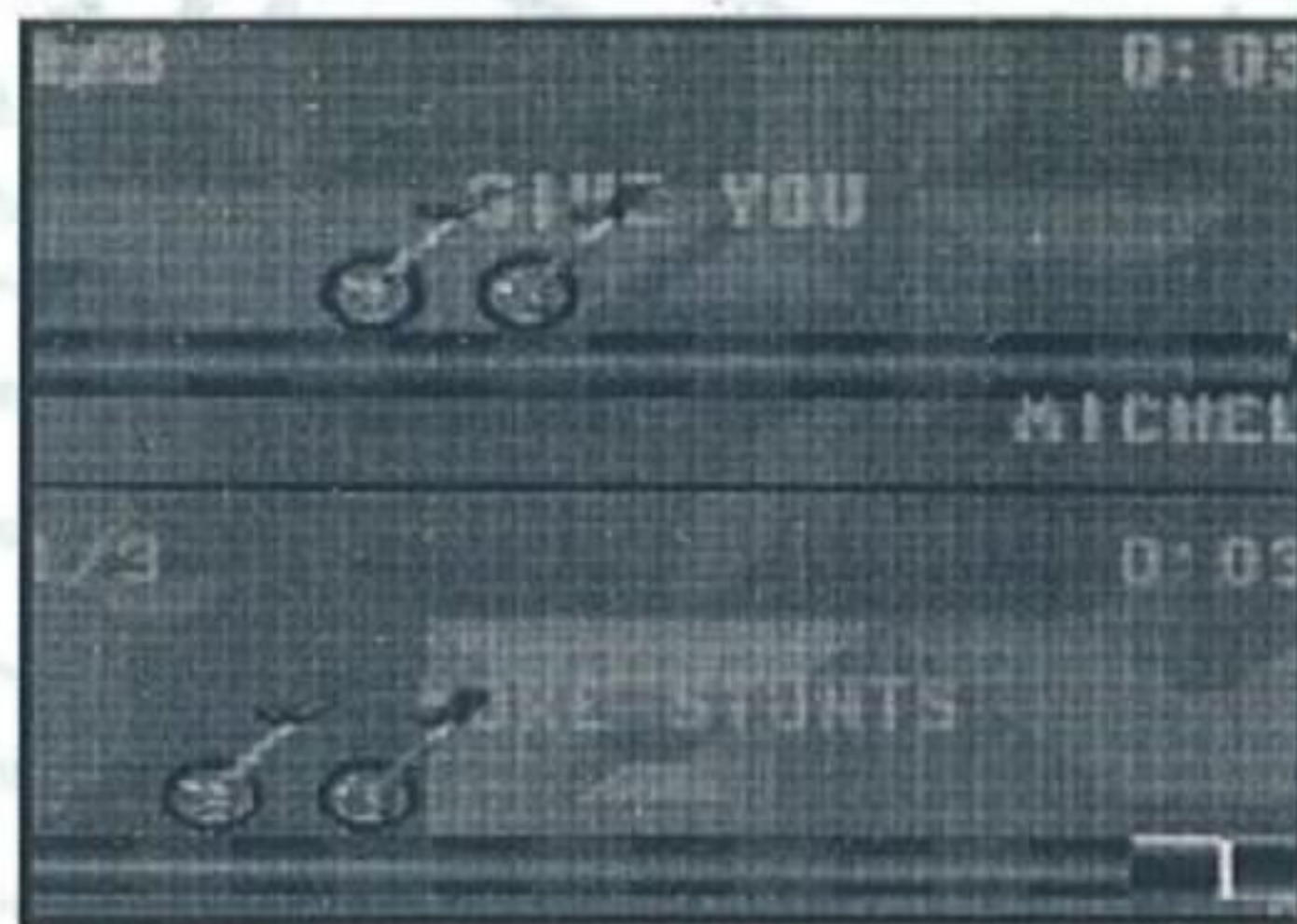
כייף אדיר, אך היזהר מלעשות תרגילים כאשר אתה רואה חץ בכיוון נגדי, החץ פשוט ידחוף אותך לאחור.

המפתח לניצחון הוא צבירת המהירות המקסימלית. אם אתה לא זז מספיק מהר, לעולם לא תצליח בקפיצות הארוכות. בדרך כלל בכל שלב יש לפחות קפיצה אחת ארוכה, והיא נותנת לך הזדמנות מצוינת להגביר את המהירות על ידי ביצוע המון פעלולים. בזמן שאתה נמצא באוויר, כדאי מאוד לבצע פעלול מדהים במיוחד שיזכה אותך בהמון נקודות בונים,



## מאת: דייזי כץ

הסיפור סינדרלה מרגש אותי כל פעם מחדש. לפעמים נדמה לי שהחברה זקוקה לסינדרלות, לא פחות מאשר הסינדרלות זקוקות לחברה. אגדות מספרות שהמשחק נמלולים של חברת DMA DESIGN נדחה כמה פעמים על הסף, עד אשר חברת PSYGNOSIS הסכימה לקחת אותו תחת חסותה. היום ניתן לקבוע בפירוש, שאלה אשר סרבו לקחת את המשחק תחת חסותם טעו בגדול, מפני שהוא הפך לאחד המשחקים הטובים ביותר בעולם. בניגודו מכירים

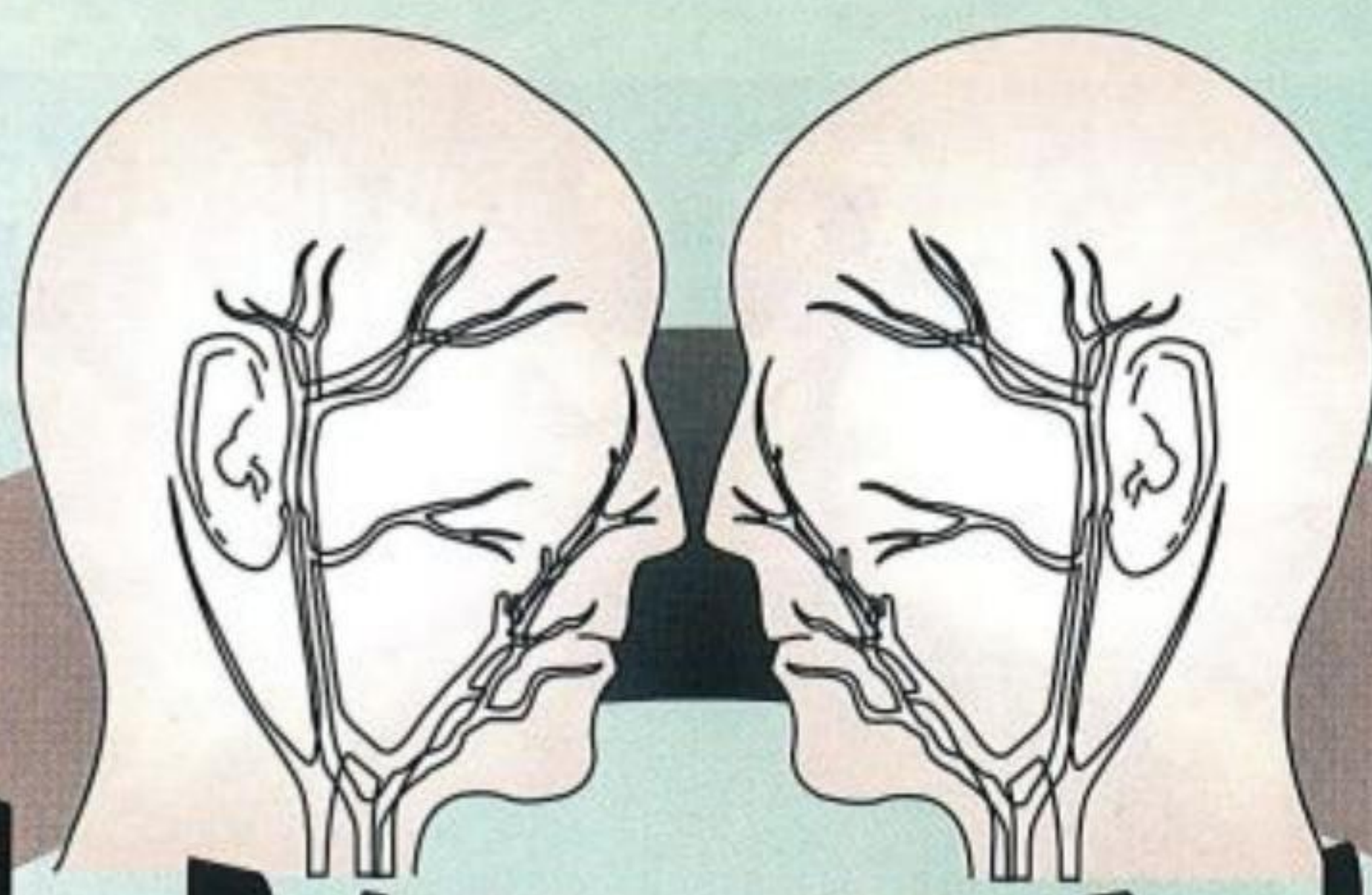


בפוטנציאל, ופשוט חטפו את המוצר החדש של DMA DESIGN. אבל, במבט ראשון המשחק UNIRALLY זוכה בוודאי באותם מבטים מבוהלים שנעצו בנמלולים בעבר, מי חשב לעצמו שנושאו של משחק שכזה יהיה אופניים בעלי גלגל אחד?

בכל זאת, זה בדיוק כך. DMA הצליחו להכניס בחד-גלגלים שלהם המון אופי - שים לב כיצד הם מנענעים את ראשם כאשר הם מפסידים, או מסובבים את ראשם לאחור כאשר יריב מתקרב. במהלך המשחק, עליך להריץ את האופנוע שלך על מדרכות בזמן הקצר ביותר שתוכל נגד מחשב או חבר. כדי להתגבר עליהם, אתה חייב לבצע פעלולים מיוחדים ולהגביר את המהירות. יש גם מסלולים בסיבובים מתגלגלים כמו במשחק של סוניק שהם



# לחיי הנריאות



סלח לי, אתה כן אתה שם. בטח אתה יודע. אני מחפש את המרפאה, יש לך מושג איפה זה, פשוט קיבלתי הזמנה קצת מוזרה בדואר, בשיא הרצינות, נו. אתה לא מאמין לי? אולי כדאי שתראה בעצמך.

מוזמן לבדיקה ולביקור סודי ביותר במוסד הסגור ארבע שנים בדרך לא נגמרת בבני ברק ממתינים ברח' כנרת. רצוי לבוא בלבוש הולם וכדאי להביא מתנה.

על החתום,  
מנהל המוסד ד"ר וויז

לרח' כנרת בבני ברק אמנם הגעתי, אבל איפה לעזאזל המרפאה או המוסד. אני לא אשאל איפה "המוסד". סיווג ביטחוני, אתם יודעים. ולמען האמת לא נעים לשאול כאלה שאלות.

רחוב כנרת, למרות שמו הפסטורלי המעורר אסוציאציות של שקיעה, אהבה, שק שינה, מרחבי דשא, חסר כל דמיון ל"הו כנרת שלי..." הדמיון היחידי שאני הצלחתי לאתר הוא בפקקים המבעיתים ובעשן המחניק (כמעט כמו סופשבוע של מנגלים בכנרת). אבל זה מה יש, וכאן אמורה להיות הקליניקה של ד"ר וויז.

עדיף להמשיך ללכת, מאשר לשאול שאלות מביכות, בגללן עוד אמצא את עצמי אצל דן שילון או גבי גזית, מנסה להסביר לעם ישראל למה בדיוק התכוונתי וכל זה בשידור חי למען הרייטינג. רק המחשבה על זה מפחידה אותי עד כדי עוויתות ונשימה בלתי סדירה, אני באמת מרגיש לא טוב, אולי זה העשן, אולי אכלתי משהו מקולקל. מסתובב לי הראש... יו איזו סחרחורת, אני בקושי עומד על הרגליים, לשתות מים, אני חייב מים, מים....

"קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז לחדר 108, ד"ר וויז לחדר 108."

לכל הרוחות, שוב באמצע המסאז' היומי שלי. לא יכלו למצוא זמן אחר, אני בדיוק באמצע ההשראה למדור החודשי ועוד לא הגיע אף חדשה מעבר לאוקיינוס.

"קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז לחדר 108, ד"ר וויז לחדר 108." מעניין מאיפה יגיעו הידיעות הפעם, פריז, רומא, ניו יורק, אה ניו יורק... איזו עיר נפלאה, מטרופולין של ממש, את ואני בניו יורק סנטרל פארק, ברודוויי, פסל החירות.

"קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז דחוף לחדר 108, דחוף לחדר 108." אה, כן, זה טוב. ממש כאן, הצוואר הורג אותי. את יודעת זה קורה להרבה גאוני מחשבים ועוד אומרים שאנחנו חסרי רגישות, מרוכזים בעצמנו, לא מבינים את בעיות היום-יום.

"קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז, תזיז את עצמך, חתיכת גרוטאה, הבן אדם עומד למות בחדר 108." או קיי, הבנתי את הרמז, מספיק עם המסאז' הזה.

חלוק לבן, כפפות, מסכה, מזרק ואיזה Playstation ליתר ביטחון. קדימה לחדר 108. את אוהבת שאני סמכותי, נכון?

"קוד כחול, ד"ר וויז, קוד כחול ד"ר וויז." "ד"ר וויז, ד"ר וויז, אתה מוכרח להגיע, אין כבר זמן, אני כבר בחדר, מדברת האחות זוהרה, ד"ר, אתה היחידי שיכול לעזור לנו."

"היא צודקת ב-100% ד"ר וויז, אפילו אני, ניר צוק, מרים ידיים. אין מה לעשות אני לא יכול לפתור את הבעיה, חוץ מזה יש לי פגישה חשובה

מאוד בירושלים עם קבוצה מדרום אפריקה, תקשיב לי טוב ד"ר וויז. כדאי להציל את הבחור הזה. זה יכול להיות מעניין בשבילך. קדימה, ד"ר וויז."

"זה נראה כמו עוד מקרה קלאסי של עירוב הטרוגני חסר ראציונל אך מחויב המציאות של עשן, מים וחוסר מודעות קיומית."

"את הלשון, בדקת לו את הלשון?" שאלה זוהרה את ד"ר וויז. "כדאי שאת תעשי זאת, את הרי העורכת הלשונית פה, אם צריך תערכי לו אותה מחדש."

"תני לי 30 מיליגרם PC, 10 מיליגרם SENS, לא צריך SEGA במקרה הזה. כמה דקות והוא בריא כמו שור. אגב זוהרה, מה את מכינה להערב?"

"שום דבר מיוחד, ד"ר וויז שמלה שחורה קלאסית, מה איתך?" "עוד לא הספקתי לקנות כלום, יש לי עוד תור במספרה, אני חושב על פסים." "ד"ר, ד"ר הוא מתעורר," קראה זוהרה בהתלהבות.





"שלום בחור, איך אתה מרגיש?" שאל ד"ר וויז.

"אני בסדר, עניתי, רק הלשון כואבת, כאילו מישהו מחץ אותה לגמרי. מה קרה לי? איפה אני? מי אתה? רגע אחד! אל תאמרו לי שהגעתי למרפאה של ד"ר וויז."

"חולני אבל אינטליגנטי," אמר ד"ר וויז. "מצאנו אותך מרוח בכניסה לבניין, מייד הבנו שמדובר בעוד התעלפות."

"אתה לא הראשון שמתעלף לנו," אמר ד"ר וויז. "זוהרה תני לו משהו לשתות, רק לא מים מהכנרת, המים האלה, מה קרה להם, מה קרה לעולם שלנו. הצלחנו להמציא כל כך הרבה דברים טובים: חלליות, לוויינים, מחשבים, כמויות עצומות של ידע אנושי. ומה אנחנו אם לא בני אדם."

זוהרה מחתה דמעה, חיבקה חזק את ד"ר וויז ולחשה "אני יודעת כמה קשה לך, טוב שיש הערב מסיבה."

באותם רגעים הייתי המום, כמעט שכחתי שרק לפני מספר דקות הייתי חסר הכרה, ברוב חוצפתי שאלתי "איזו מסיבה?". ד"ר וויז וזוהרה הסתכלו עלי במבט מזלזל, אחר כך לחשה זוהרה לד"ר וויז משפט שלא הצלחתי להבין, והד"ר ענה בלחש "גם חולני וגם טמבל." ובחיוך שגרם לי להרגיש מטומטם אמר "נעים מאוד, אני ד"ר וויז. לפני ארבע שנים בדיוק הקמתי את וויז, הירחון למשחקים, משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה נינטנדו, משחקי תפקידים ועוד כל מיני דברים נחמדים."

באותם רגעים התחלתי לאבד עשתונות "מזל טוב, עשיתם לי את היום, מצאתי את האושר, אבל עם כל הכבוד מה לי ולכל זה? מה אתם רוצים מחיי? הוזמנתי לבדיקה, ולביקור, באתי בהתנדבות, עכשיו אני רוצה הביתה."

"תראה, נכון לעכשיו אתה לא יכול ללכת, כי אתה חלש, אני מציעה שתישאר איתנו. אני יודעת שנחתנו עליך בהפתעה,

אבל כדאי להישאר, תהיה יופי של מסיבה," אמרה זוהרה.

ד"ר וויז הסתכל לי ישר בעיניים ואמר "בגללך הפסדתי את התור במספרה, הפסקתי מסאז' באמצע וקטעתי רגע רומנטי, לפחות תישאר למסיבה."

"ד"ר, הבן אדם בטראומה, צריך להכניס אותו לטיפול אצל מורגן לה פיי, קצת שיחות לא יזיקו לו," אמרה זוהרה.

"שום שיחות, שום פסיכיאטרים, אתם עוד תסממו אותי, מה שאתם עושים זה לא חוקי. אני בריא לגמרי, תנו לי ללכת!!!" משהו או יותר נכון מישהו קטעה את התנופה המילולית שלי. נכנסה לחדר במן עדינות כזו, היא היתה כל כך מדהימה שפשוט השתתקתי.

"אני מורגן, מורגן לה פיי, כבר ארבע שנים שאני מסתובבת במקום הזה ואף פעם לא ראיתי מישהו כל כך עצבני כמוך. אנחנו צריכים לדבר, כדאי שתירגע קצת. תשאירו אותנו לבד, בבקשה."

ד"ר וויז וזוהרה עזבו את החדר, נשארנו לבד, רק אני ומורגן.

"אני יודעת עליך כמעט הכל, התשוקות הפחדים, האמונות הטפלות, הכל. אני לא מאושרת מהעובדה שטרם החלטת מה יחסך כלפי, או שאוהבים או ששונאים, אבל מחליטים החלטה סופית ובוודאי שלא עונים תשובה טיפשית כמו, עוד לא החלטתי או אני צריך זמן או שאני עובר תקופה קשה, כל זה לא מעניין או שאוהבים או ששונאים."

"אני חושב שאת יפה" אמרתי.

"אני בדרך כלל אוהבת שמקשים עלי,

אבל נדמה לי שעברת את הגבול." "לא התכוונתי," עניתי, "פשוט אמרו לי לפני כן שאכנס לשיחות עם מורגן לה פיי ועד עכשיו זה היה מונולוג."

"כנראה שהמושגים שלנו שונים בנושאים האלה," ענתה מורגן.

"מה כל כך מסובך?" שאלתי, "את מגיעה הנה, אומרת לי שאת לא אוהבת שלא מגבשים דעה נחרצת עלייך, אומרת שאת יודעת עלי הכל ומפריע לך שאמרתי את מה שאני חושב, תודי שמהו כאן לא בסדר." "אף אחד לא מדבר אלי כך," אמרה מורגן, "אם משהו לא מוצא חן בעיניך, אתה יכול לפנות לאחראים."

מורגן נעלמה מהחדר ואני הצטערתי שלא החזקנו מעמד יותר מחמש דקות.

הדלת נפתחה ונכנס בחור צעיר במעיל גשם שחור. "אני ערן בן סער," אמר, "אני אחראי על מורגן לה פיי כמו שהיא אחראית עלי, אני מבין שהיו

בעיות?"

"כן, היא היתה נסערת," עניתי.

"אני מבין," אמר ערן, "מורגן עצבנית, עברה עליה עוד שנה, והיא לא נעשית רגועה יותר עם השנים. אני מאוד מופתע מהעובדה שאני לא מדבר עכשיו עם מלחייה, אבל בכל מקרה חשוב שתבין שכולם לחוצים היום, אתה יודע. אגב, ראית בחור בשם שחף בן צור, הוא אמור להיות כאן. שמעתי בחוץ שבדרך הוא פגש את דייזי כץ. היא היתה רעבה עד כדי כך שאכלה את העכבר של שחף, ובגלל זה שחף לא הספיק להגיע בזמן."

אני מבין מדוע גיליתי עניין בסיפור התמוה, בגלל התשישות, או סתם מתוך נימוס ושאלתי: "מה קרה עם דייזי כץ?" "שאלה טובה," אמר ערן, "דייזי נמצאת אצל הוטרנר דוד אידלס."

"כאן קובי קרליבך, קצין הביטחון שלכם, כל המוזמנים מתבקשים להגיע לאולם הראשי, אנחנו מתחילים עוד מספר דקות."

"בוא מוכרחים לזוז," אמר ערן.

כעבור דקות אחדות מצאתי את עצמי בדרך לשיאו של היום המוזר ביותר בחיי. האולם מלא, כמה פרצופים מוכרים. הנה מורגן, ד"ר וויז, זוהרה.

מכבים את האורות, כל רגע זה עומד לקרות, מישהו צריך להיכנס.

חריקת דלת נפתחת, האור נדלק וכולם צורחים. מזל טוב! מזל טוב!

איש לא נכנס לאולם, למי בדיוק יש יום הולדת? הכינו אולם, אנשים השתדלו ואף אחד לא נכנס, למרות זאת הקהל באולם המשיך לחגוג כאילו הכל כרגיל. לא יכולתי להתאפק, ממש כמו הילד ב"בגדי המלך החדשים", שצעק "המלך עירום, המלך עירום!" באותו הרגע הרגשתי מרומה.

"אבל איש לא נכנס, מה קורה לכם?" אני צרחתי וכולם השתתקו, באותו רגע הצטערתי על החוצפה, זה היה די מביך. את השתיקה באולם שבר ד"ר וויז.

"ארבע שנים עברו עלינו, ארבע שנים זה מונדיאל, אולימפיאדה, בחירות. ארבע שנים שהן שנות ה-90. מהפכת טכנולוגיה, מידע, גרפיקה. מהפכה שמתרחשת מידי יום גם אם שוכחים לשים לב אליה. אנחנו המהפכה!!!"

ואתה בחור צעיר, אתה המתנה הכי טובה שיכולתי להביא לערב הזה, עוד אזרח לממלכה, ממלכה שקיימת כבר 4 שנים. ממלכת WIZ.

"לחייך ועד 120!!!"

ד"ר וויז לגם מגביע היין שהחזיק בידו, ואני רק התחלתי להבין איפה אני נמצא...

נ.ב.

ואמא שלי תמיד אמרה שאסור לדבר עם זרים





## שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

**מורגן, אבי ועבדכם (הא???) ישבנו אצל אבי ואכלנו צ'יפס. בעוד אבי טורף את המקלות הצהובים שלו בקצב של 10 לנאנו-שנייה, הבטתי אני במורגן ששפכה מלח בכמות שהיתה מספיקה לים המלח, THE NEXT GENERATION.**

"מה את עושה?" שאלתי.

"REBEL A-SALT!" (בעברית זהו משחק מלים משעשע בין תקיפה למלח). אבי הביט מעלה, שרידי צ'יפס צצים מתוך מלתעותיו.

הבטתי בו ודחפתי את הצלחת שלי, "איבדתי את התיאבון." אמרתי. אבי אכל גם את הצ'יפס שלי. שלושתנו למעשה היינו מבואסים, משום שכל הקבוצה מצאה תירוצים עלובים במיוחד להבריוז מהמשחק. (מה אכפת לי מה ליאור הבטיח לחברה שלו?)

לאחר מספר דקות של שתיקה מעיקה, כה מעיקה עד כי אני התחלתי לחשב את כמות הכתמים הממוצעת על בלטה אחת בביתו של אבי, אבי ניסה נואשות לתפוס זבוב עם צ'ופ-סטיק (ידוע כי הסינים טוענים כי מי שיצליח בזה יצליח בהכל), אבל לא היו לו צ'ופ-סטיקס, ומורגן האריכה וקיצרה את ציפורניה לסירוגין. ואז פתח אבי ואמר: "מורגן, אולי תזמיני כמה חברים ונארגן איזה משחק."

פניה של מורגן אורו, גם אני זרחתי משהו, "שמע זה רעיון פיצוץ!" צעקה הקשישה. (היה לה יום-הולדת 1001 לא מזמן. אנחנו מעדיפים לא לדבר על זה.) מורגן הניפה את ידיה לצדדים, עצמה עין בלתי מכוונת ולחשה מספר מלות קסם. כלום לא קרה. "נו?" שאלתי. "שנייה," אמרה מורגן, "לוקח זמן ללחש לאתר אותם ולזמן אותם."

"מזדקנים, אה מורגן." שלף אבי. שיכנעתי את מורגן שהוא שחקן טוב וחבל להפוך אותו למלחייה עוד לפני המשחק. לפתע מתוך כוס הקולה שלי עף החוצה גוש ירוק קטן, שהלך וגדל עד לגודל אנושי (פלוס מינוס) "גרימריידרו!" צעקתי בהפתעה אל הדרקון הירוק של מורגן, "שנים לא ראינו אותך."

"הייתי עסוק." אמר הדרקון, "התחתנתי, אתה מבין, והאשה לא נותנת

לי לשחק כל סופשבוע. למעשה, הוסיף גרימריידר, "הייתי צריך לספר לה שאני מוזמן לפגוש את אחי הגדול." זו מחשבה מפחידה, האח הגדול של גרימריידר.

דפיקה נשמעה בדלת, אבי קם ופתח אותה. לבוש כולו שחור (מה עוד חדש?) עמד בחוץ באר הולידיי. רטוב עד לשד עצמותיו ואקדח שלוף בידו.

"מורגן," אמר הרוצח השכיר בקול קריר, "אם לא אכפת לך בדיוק מצאתי את פיטר הורטון הזקן, לקח לי קרוב לשנתיים למצוא אותו." ואז צרח באר במלוא כוחו, "הייתי מרוויח שבעה מיליון דולר וחיבור חינם לכבלים, אם הייתי רוצח את הכומר



האומלל. את יודעת מה ההטפות שלו עשו לרייטינג?"

"שטויות, הוא לא יברח. ואם כן אני אתפוס אותו בשבילך." הבטיחה מורגן. "אבל רציתי לחסל אותו לבד." מלמל באר ונכנס פנימה בצעד מדוכא. "יש בירה?" בדיוק אז נדלקה הטלוויזיה של אבי מעצמה. בהיתי בה בהפתעה. לא כי היא הדליקה את עצמה (ליד מורגן דברים חשמליים משתבשים לפעמים), אלא שבמקום התוכניות פרצופו המשופם של סנטלארד חיך מתוכה.

"סנטלארד?" שאלה מורגן, "למה אתה לא פה?"

"לא יכולתי לבוא," השיב לוחם המדבר, "אז סגרתי עם הלחש שיתקשר בינינו דרך הקופסה הזו."

"לא פיירו! זעק אבי, איך תגלגל קוביות?"

"אני אגלגל כאן ואתם תראו דרך המסך." אמר סנטלארד, "אפשר לשחק?"

"היי, אני רוצה להיות קוסם!" צעק באר מהמקרר של אבי, "אגב, אין כלום חוץ ממכבי?"

"היי," אמרתי, "יש מכבי, יש חברים." "מה פתאום קוסם?" זעק סנטלארד מהמרקע, "יש לי מספיק מזה פה! משחקים סייברפאנק ואני רוצה להיות איש מחשבים."

אחרי שהבנו שגרימריידר בכלל רוצה מדע בדיוני, מורגן מעדיפה אימה, אני רוצה פיתה עם חומוס, ואבי רוצה להראות לאמא בית שלם כשתחזור. החלטנו על משחק סופר-גיבורים ואבי היה ה-GM.

"אוקיי," פתח אבי לאחר שיצרנו דמויות מהירות בשיטת הגיבור, "אתם מוקפים על ידי ה-X-MEN, ה-AVENGERS, ה-AMERICAN JUSTICE LEAGUE ובאטמן..." היה פיצוץ.



# שיפור לשיפור לשיפור לשיפור...



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

רק התפרסם השיפור שלי וכבר עלינו על דברים שיש להבהיר, אז החלטנו להקדיש עמוד אחד לצורך הבהרות, לפני שתרוצו עם מבול השאלות שלכם (סתם, תשאלו כמה שאתם רוצים, משעמם לנו בלי זה).

קודם כל, כשאמרנו בפרק הכשרונות שכל הכשרונות הישנים עדיין תקפים, התכוונו לכך שרשימת ההתמחויות לא לקרב של ה-AD&D הופכת לרשימת כשרונות, והתכונה על פיה מחשבים אותם היא התכונה לפיה נקבע בעבר גובה ההתמחות. פשוט וקל. כמו כן, בדרגה ראשונה קונים כשרונות כרגיל, כאילו הרגע עלית מדרגה 0 לדרגה 1. בכשרון פיתוח דרגת הטלה, מתקדמים על פי הטבלאות שלנו ולא על פי אלו של ספר השחקן, וטעות שלנו: הגלגול ללמידת לחש מחושב כאילו היה הכשרון מבוסס על התבונה (לקוסם) או החוכמה (לכוהן). כשרונות תיעול לחשים וכיוון לחשים משפיעות על סיכויי הפגיעה של הלחש בלבד, ולא על סיכויי ההצלחה שבהטלה (אין כזה).

ומשהו ששכחנו. אם כשרון מופיע בשני מקומות (למשל כשרון אסטרולוגיה מופיע הן בכשרונות כוהן והן בכשרונות קוסם), מדובר באותו כשרון פשוט, אותו ניתן לרכוש באחת משתי קבוצות הנקודות (של הקוסם או הכוהן). אבל למרות זאת לא ניתן לרכוש אותו בשתייהן בבת אחת ובאותה הדרגה (כלומר לא ניתן לבזבז נקודה מנקודות הקנייה של הקוסם על דרגה אחת בכשרון, ובו זמנית לבזבז אחת מנקודות הכוהן על דרגה נוספת). ודבר נוסף, הדוגמאות למקצועות משולבים הן של הממוצע בלבד לפני העיגול ל-15 נקודות, נקודות נוספות או מיותרות הן

בשליטת השחקן.

בתכונות, כאשר אמרנו להיפטר מהאחוזים בכוח, התכוונו לכך שמי שמגלגל 18 נשאר עם כוח 18 ולא זורק אחוזים. אבל אם הגזע נותן +1 בכוח, אז כוחו נרשם כ-19 אבל משתמשים בעמודה של 18/01-50. אגב למרות שכוח לא משפר יותר את סיכויי הפגיעה, אלא הזריזות, הוא כן משפר את כמות הנזק, שימו לב!

בשיטת הקרב שכחנו קצת את רעיון הלחימה בעזרת שני כלי נשק, ובכך זה אפשרי על פי החוקים הרגילים. היופי הוא שניתן להתקיף בעזרת חרב אחת ולחסום מכות בעזרת השנייה (אם יש לך מספיק התקפות לכך). כמו כן, ידוע לנו שדרגת הפגיעה הקריטית יכולה להיות גבוהה יחסית וכי קשה יהיה להגיע אליה, וגם היא יכולה להיות גבוהה מסך כל הנק"פ של הדמות (לדמויות בעלות כוח נמוך) ככה זה וזה נכון. זוהי רמת פגיעה גבוהה מאוד ודמויות במצב זה כבר די גמורות.



לגבי גלגולי ההצלה. שקלנו והחלטנו שאפשר לשפר אותם, בעזרת נקודות קניית הכשרונות, בקצב של 3 ל-1. כלומר על כל הורדה של 3 נקודות מנקודות קניית הכשרונות, תקבל נקודה איתה ניתן להוריד גלגול הצלה כלשהו באחד. הסיבה למחיר היא שכעת גלגולי ההצלה נעשו נמוכים וטובים יותר כבר מההתחלה. ל-GM שלא מעוניין בגלגולים כל כך טובים, ניתן להפוך את הנוסחאות ל-25 מינוס החישובים.

בשיפור הקסם נחתכו לנו בטעות דרגות 18 עד 20. אז הנה הם:

קוסם-18: 1 2 3 4 5 5 6 6 - כוהן-18:  
2 4 4 5 6 7 7

קוסם-19: 2 3 4 4 5 5 6 6 - כוהן-19:  
3 4 5 5 6 7 7

קוסם-20: 1 2 3 4 4 5 5 6 6 - כוהן-20:  
3 4 5 5 6 7 8

כמו כן, במקצועות אחרים משתמשים בטבלאות אלו (על פי סוג הקסם שלהם) כאשר הם קונים את כשרון דרגת הטלה. עוד דבר: ניתן, על מנת להלחיש את הקסמים, במקום לחלק את הנזק של הקובייה בשתיים (ק3 במקום ק6) לחלק את כמות הקוביות, ואז כדור אש עושה 1ק6 לכל שתי דרגות של הקוסם (מקסימום 6ק5).

ולבסוף עלינו להודות ששכחנו לחלוטין את המפלצות. ובכך, השינוי היחידי הרצוי, הוא בכמות הנק"פ והנזק שלהן (התלדס יכול להישאר אותו הדבר ואת גלגולי ההצלה שלהן ניתן לחשב על פי טבלאות ספר השחקן). ובכך את הנזק חלקו תמיד לשניים, כמו בלחשי הקוסם, ואת הנק"פ חשבו על פי שלוש הקב"פ שלה (אורק בעל שני קב"פ הוא בעל 6 נק"פ). אם מגלגלים על פי 4 (ליץ' למשל) או 6, אז החישוב הוא פי 1.5 קב"פ. נסו, תיהנו, ושילחו ביקורות!



# דרקוני היסודות

דרקונים שלא מוהעלים הסה...



ערן בן-סער ואבי סבג

דרקוני היסודות הם ארבעה זני דרקונים נדירים ביותר. ישנו דרקון לכל סוג של יסודן – אש, אדמה, אוויר ומים, ולכל אחד כוחות המשקפים את היסודן. איש אינו יודע מה מקור הדרקונים האלו. מספר קוסמים העלו את התיאוריה, כי הם שרידי ניסיון עתיק יומין של מסדר קסם אבוד, לזווג יסודנים ודרקונים. כך או כך ידוע כי על אף שיוכו של כל דרקון ליסוד כלשהו, אין מדובר ביסודן אלא בחיה עם נטייה ליסוד כלשהו.

ישנם כנראה בין 20 ל-40 דרקוני יסודות, כלומר בין 5 ל-10 דרקוני יסוד מכל סוג, והם חסרי מיניות ובני אלמוות. אין דרקוני יסוד צעירים או זקנים משום שכולם נוצרו כשהם בוגרים לגמרי. דרקוני היסוד הם, ברובם, תבונתיים מאוד ובה במידה מסוגרים ומתבודדים. רק לעתים נדירות ייפגשו בינם לבין עצמם, וכמעט שלא עם זרים (אפילו דרקונים). דרקונים, אגב, לא רואים את דרקוני היסוד כחלק מהגזע, אלא כבני כלאיים בזויים המהווים התמרדות בטבע וחילול רעיון שלמות הדרקון. אין תבניות התנהגות קבועות לדרקוני יסודן, לכל אחד האישיות שלו (וב-AD&D הנטייה שלו), ואינם רעים או טובים. כמו כן, יש לשים לב לפריט מיוחד מאוד: דרקוני יסודן יכולים להשתמש בנשיפה שש פעמים ביום במקום שלוש.

## דרקוני האש

דרקוני האש מגיעים לגודל של 14 מטר מראש עד זנב, ציבעם בצורת הדרקון

יכולים להסתפק במעט מאוד. ידוע על לפחות 4 דרקוני אש קיימים ועל דרקון אש אחד בהיסטוריה, שהובס ונהרג על ידי שבט ברברים מדבריים. דרקוני האש יכולים להפוך כרצונם לצורה הקרובה יותר ליסודן שלהם, דרקון אש בוער ומטיל אימה.

הגשמית שלהם, מורכב מגוונים לא אחידים של צהוב, כתום ואדום. לכולם יש כנפיים וארבע גפיים. דרקוני האש חיים באזורים חמים מאוד ומבודדים מאוד, כגון הרי געש מבודדים או מדבריות חמות מאוד, הם ניזונים מבשר החיות המעטות שמגיעות לאזורי המחיה שלהם, והם גם



## דרקוני האוויר ב-AD&D

תבונה: 19-20 דרג"ש: 1-18, תזוזה: 18, מעוף-42 קב"פ: 12. תלדו: 9. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 8ק1, 8ק2, 8ק3. נזק נשיפה: 12ק8+12, ענן גז רעיל הטלת לחשים: לחשי יסודן אוויר בלבד כמו קוסם או כוהן מדרגה 12 התנגדות לקסם: 60%. מוראל: 19 מיוחד: יכולים להפוך לדרקון אווירי ואז הם חסינים לכל ההתקפות מלבד לחשים וכלי קסם, כמו כן הם מסוגלים לעבור דרך מוצק מיוחד: חסינים להתקפות המבוססות על אוויר סוג אוצר: 2xG+H+W. שווי נק"נ: 19,000

## נתוני דרקוני האוויר בשיטת הגיבור

תכונות: כוח-55(20), זריזות-20, כושר-35, גוף-32(25), תבונה-18, אגו-19, נוכחות-50, מראה-10. התכונות בסוגריים הן התכונות ללא בונוס על גודל, מחיר: 186 נקודות. תכונות מחושבות: הגנה פיזית-20, הגנת אנרגיה-25, מהירות-5, החלמה-11, סיבולת-90, הלם-80(73). מחיר: 84

נקודות. כוחות גדילה 35) נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל. מחיר: 46. נשיכה - HKA 6ק3, חדירה מופחתת. מחיר: 36. טפרים - HKA 6ק4, חדירה מופחתת. מחיר: 48. HA 6ק4+, פוקוס ברור ובלתי נגיש (התקפת זנב או כנפיים). מחיר: 8. נשיפה - RKA 6ק4, רדיוס, משפיע על העולם הפיזי גם כשהדרקון לא מוצק, 6ק1: ללא הגנה, 6ק1: חודר שריון. מחיר: 262. מאגר סיבולת 140 נקודות, התחדשות של 4 נקודות בשעה. רק לנשיפות. מחיר: 18. מאגר כוח משתנה של 60 נקודות לקסם. מחיר: 80. כשרון קסם - 22. מחיר: 21. שריון 8 פיזי, 10 אנרגיה. מחיר: 27. 75% התנגדות עמידה להתקפות אוויר. מחיר: 30. איברים נוספים - זנב וכנפיים. מחיר: 5. ריצה "6+. מחיר: 12. מעוף "24, פוקוס כנפיים. מחיר: 32. +2 לקרב פנים אל פנים. מחיר: 10. הפיכה לאוויר: אי-מוצקות, פגיע ללחשים וקסם. מחיר: 20. חסרונות: תווים מזהים. 25-. חמדן. 15-. סקרן. 10-.

היסודן ולהפוך לדרקון עשוי אבן חסין פגיעות.

## דרקוני האוויר

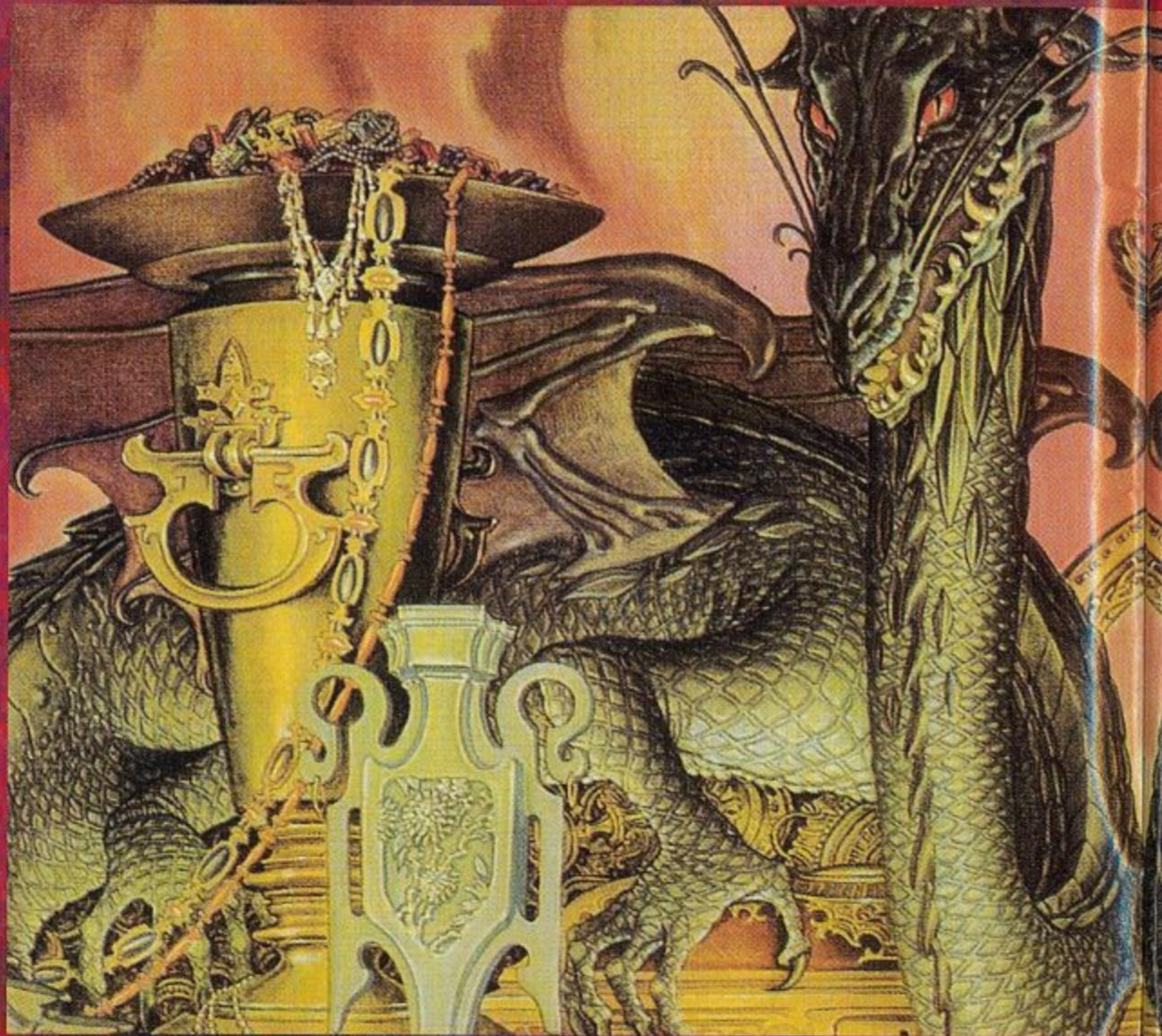
דרקוני האוויר מגיעים לגודל של 10 מטר מראש עד זנב, וצבעם הוא בגוונים של כחול ולבן (דרקונים פטריוטים) ולכולם יש כנפיים וגפיים. דרקוני האוויר חיים בהרים גבוהים מאוד ומבודדים עד כמה שאפשר, וניזונים מציפורים וחיות מעופפות. ידוע על שלושה דרקוני אוויר, וידוע כי שמו של אחד מהם הוא טראלשורת, וכי הוא שונא מאוד בני אדם ודומיהם. טלאשורת' השמיד בעבר עיר שלמה של בני אדם שנבנתה למרגלות ההר שלו. דרקוני האוויר מסוגלים להפוך לשקופים כמעט לגמרי, ולהיות בלתי-מוצקים כך שהכל עובר דרכם.

## דרקוני המים

דרקוני המים מגיעים לגודל של 16 מטר מראש ועד זנב. צבעם הוא בגוונים שונים של כחול וירוק ואין להם כנפיים. דרקוני המים חיים מתחת לפני הים בימים, באוקיינוסים ובאגמים גדולים. הם מסוגלים לנשום מעל פני האדמה ומתחת למים, ולכן יכולים לצאת מהים כרצונם. הם ניזונים מחיות ים שונות. ידוע על חמישה דרקוני מים, וזאת מתוך תצפיות של מספר גזעים דמויי אדם החיים מתחת למים. דרקוני הים יכולים להתקרב לצורת היסודן שלהם ולהפוך לעשויי מים ולכמעט בלתי-מוצקים.

## נתוני דרקוני האש ב-AD&D

תבונה: 18-17 דרג"ש: 2-18, תזוזה: 18, מעוף-30 קב"פ: 14. תלדו: 7. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 10ק1, 10ק2, 10ק3. נזק נשיפה: 14ק6+14, חרוט אש הטלת



במערכות מחילות מסובכות להחריד, והם מגרשים כל עובר אורח אשר נכנס אליהן. הם ניזונים מחיות תת-קרקעיות שונות (כולל, לרוע המזל, גמדים, גנומים וכורים אבודים). ידוע על שני דרקוני אדמה בלבד מאזכור מוקדם במספר אגדות עתיקות. דרקוני האדמה יכולים להתקרב לצורת

## דרקוני האדמה

דרקוני האדמה מגיעים לגודל של 20 מטר מהראש ועד לזנב, צבעם בצורת הדרקון הרגילה שלהם הוא בגוונים שונים של חום ואפור. אין לדרקוני האדמה כנפיים אך יש להם ארבע גפיים רגילות. דרקוני האדמה חיים מתחת לאדמה



## דרקוני המים ב-AD&D

תבונה: 19-20 דרג"ש: 2- תזוזה: 18, שחיה-30 קב"פ: 14. תלדו: 7. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 10ק1, 10ק1, 10ק3. נזק נשיפה: 14+6ק14, חרוט מים לוחטים (כמו גייזר) הטלת לחשים: לחשי יסודן מים בלבד (של קוסם וכוהן) כמו קוסם או כוהן מדרגה 14 התנגדות לקסם: 55%. מוראל: 19 מיוחד: יכולים להפוך לדרקון מיימי ואז חסין להתקפות לא קסומות, אך אינו יכול לעבור דרך מוצק מיוחד: חסינים להתקפות המבוססות על מים סוג אוצר: 2xG+H+W. שווי נק"נ: 20,000

## נתוני דרקוני המים בשיטת הגיבור

תכונות: כוח-60(20), זריזות-20, כושר-35, גוף-33(25), תבונה-18, אגו-19, נוכחות-50, מראה-10. התכונות בסוגריים הן התכונות ללא בונוס על גודל, מחיר: 186 נקודות. תכונות מחושבות: הגנה פיזית-20, הגנת אנרגיה-25,

מהירות-4, החלמה-11, סיבולת-90, הלם-81(73). מחיר: 74 נקודות.

כוחות גדילה (40 נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל. מחיר: 53. נשיכה - 6ק3 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 36. טפרים - 6ק4 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 48. HA 6ק4+, פוקוס ברור ובלתי נגיש (התקפת זנב). מחיר: 8. נשיפה - 6ק4 RKA, חרוט. מחיר: 120. מאגר סיבולת 70 נקודות, התחדשות של 2 נקודות בשעה. רק לנשיפות. מחיר: 8. מאגר כוח משתנה של 60 נקודות לקסם. מחיר: 80. כשרון קסם - 22. מחיר: 21. שריון 10 פיזי, 12 אנרגיה. מחיר: 33. 75% התנגדות עמידה להתקפות מים. מחיר: 30. איברים נוספים - זנב. מחיר: 5. ריצה "6+". מחיר: 12. שחיה "18". מחיר: 16. +2 לקרב פנים אל פנים. מחיר: 10. נשימה במים. מחיר: 5. הפיכה למים: 75% התנגדות עמידה להתקפות פיזיות. מחיר: 40. חסרונות: תווים מזהים. -25. חמדן. -15. סקרן. -10.

## נתוני דרקוני האדמה

### ב-AD&D

תבונה: 17-18 דרג"ש: 4- תזוזה: 18, התחפרות באדמה-30 קב"פ: 16. תלדו: 5. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 12ק1, 12ק1, 12ק3. נזק נשיפה: 16+4ק16, קו לבה (אדמה מותכת) הטלת לחשים: לחשי יסודן אדמה בלבד כמו קוסם או כוהן מדרגה 16 התנגדות לקסם: 45%. מוראל: 19 מיוחד: יכולים להפוך לדרקון אבן ובמצב זה חסין לפגיעות לא-קסומות



מיוחד: חסינים להתקפות המבוססות על אדמה (לחשי יסודן אדמה, למשל) סוג אוצר: 2xG+H+W. שווי נק"נ: 22,000

## נתוני דרקוני האדמה בשיטת

### הגיבור

תכונות: כוח-75(20), זריזות-20, כושר-35, גוף-34(25), תבונה-18, אגו-19, נוכחות-50, מראה-10. התכונות בסוגריים

הן התכונות ללא בונוס על גודל ודחיסות, מחיר: 186 נקודות.

תכונות מחושבות: הגנה פיזית-21(20), הגנת אנרגיה-26(25), מהירות-3, החלמה-11, סיבולת-90, הלם-82(73). מחיר: 64 נקודות.

כוחות: גדילה (45 נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל. מחיר: 60. דחיסות (10 נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל. מחיר: 13. נשיכה - 6ק3 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 36. טפרים - 6ק4 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 48. HA 6ק4+, פוקוס ברור ובלתי נגיש (התקפת זנב). מחיר: 8. נשיפה - 6ק4 RKA, קו. מחיר: 120. מאגר סיבולת 70 נקודות, התחדשות של 2 נקודות בשעה. רק לנשיפות. מחיר: 8. מאגר כוח משתנה של 60 נקודות לקסם. מחיר: 80. כשרון קסם - 22. מחיר: 21. שריון 12 פיזי, 14 אנרגיה. מחיר: 39. 75% התנגדות עמידה להתקפות אדמה. מחיר: 30. איברים נוספים - זנב. מחיר: 5. ריצה "6+". מחיר: 12. התחפרות "10". מחיר: 50. +2 לקרב פנים אל פנים. מחיר: 10. הפיכה לאבן: 75% התנגדות עמידה לכל ההתקפות הפיזיות. מחיר: 40. דחיסות (15 נקודות). מחיר: 15.

חסרונות: תווים מזהים. -25. חמדן. -15. סקרן. -10.

לסיום, כדי לשלב את דרקוני היסוד בעולמך, עליך לקחת בחשבון כי דרקונים אלו מאוד מעוניינים לגלות כיצד יוצרים עוד שכמותם (מה שאיש לא יודע, עדיין), ולכן יעשו די הרבה בשביל מידע חדש על קסם יסודני או יסודות בכלל. אולי יהיה ניתן גם לפתות אותם בסכומי כסף אדירים עד מאוד. ועכשיו לא נשאר אלא להגיד יפה "ביי, ביי" להרפתקנים, שיהיו טיפשים מספיק כדי לעמוד מול דרקוני יסודן בקרב פנים אל פנים.



# מטה הכהונה של בלריון

## מורשתו של גדול הכוהנים

מקבל המטה, כמו כן, המטה מסוגל לבצע דברים מדהימים: להטיל עד ששה לחשים מספירת הריפוי, ללא קשר לדרגתם ביום, גם בצורתם ההפוכה! להחיות מתים פעם בשבוע ולברך כמו הלחש מספר בלתי מוגבל של אנשים שלוש פעמים ביום, לבצע אחיזת איש שלוש פעמים ביום על ידי מגע בלבד (ידרוש פגיעה בקרב), לקרוא לשתי מכות אש (כמו לחש הכוהנים מעוצמה חמישית) ביום, ליצור סעודת גיבורים ללא הגבלה (זהו למעשה הכוח הראשון שהטמין בלריון במטה), וניתן להשתמש במטה להתקפה כנשק מטה קסום +3.

בקיזור זה כלי קודש אימתני ביותר. יותר מכוחותיו (העוצמתיים כשלעצמם) המטה חשוב בשל החוכמה והתבונה שלו. ישנו סיכוי של 50% שהמטה יפתור כל חידה או בעיה שתוצב לדמות, וסיכוי של 75% שיכיר מקומות שהדמות לא מכירה. במקרים מסוימים יפעיל את אחד מכוחותיו בעצמו כדי לעזור. למשל אם הדמות פצועה קשה וחסרת הכרה ירפא אותה המטה בעצמו. לעתים נדירות עוד יותר, יכול המטה לבצע פעולה חסרת תקדים, ואיש אינו יודע כיצד יצר בלריון במטה את הכוח לעשות פעולה שכזו. המטה מסוגל - למען מטרה נעלה וכשאינ כל סיכוי אחר - לזמן את בלריון בכבודו ובעצמו!

בלריון, עליכם לזכור, על פי ה-AD&D הינו כוהן בדרגה 25 על כל מה שכרוך בכך. יתרה מזאת, הוא כבר מת ולכן לא ניתן לפגוע בו בכל דרך שהיא. השמועה אומרת כי המטה ביצע פעולה זו כבר פעמיים בעבר, וכי לאחר שבעה זימונים שכאלו ייעלם לנצח.



המסייעת של הקוסם מעבירה מחלות. יכול מאוד להיות שהמטה היה הופך למטה הכי בלתי נסבל בכל ההיסטוריה, אבל בלריון לא היה כוהן רגיל, הוא נתן למטה את כוחות הקודש העוצמתיים ביותר שנראו בכלי קדוש אי פעם. פאלאדינים יזנחו את הנודם הקדוש שלהם כדי לקבל את המטה! יש אומרים שהמטה עובר מכוהן לכוהן, כדי להשלים משימות אותן לא הספיק בלריון להשלים בחייו. יש משום תמיכה בכך בעובדה שלפעמים כוהנים שרק הולכים לגרש שלושה אורקים מקבלים את המטה, ולפעמים כוהנים שהולכים לנצח רשע קדום ועתיק לא מקבלים אותו. מספר קטן יותר של כוהנים טוען כי למטה יש מטרה סופית והוא מנהל את העניינים לקראתה. המטה נותן לכל כוהן שמקבל אותו את כל כוחות הפאלאדין בדרגה הזוהה לדרגת

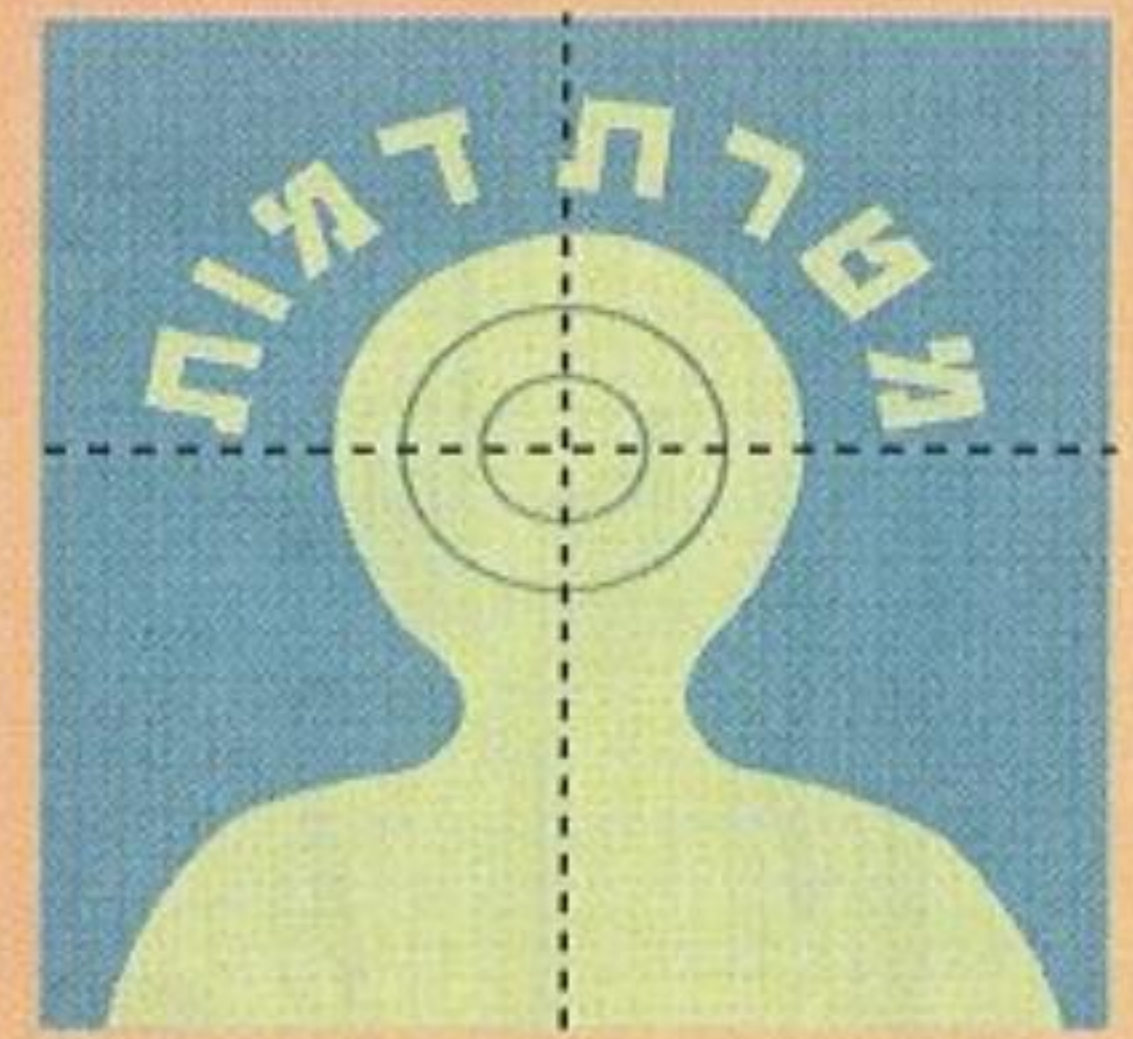
מאת: ערן בן-סער ואבי סבג  
זוכרים את בלריון? סיפור חייו הופיע בוויז 34 כדוגמה לכוהן ששיחק טוב ולא סתם כאחות הרחמניה של הקבוצה. בלריון יצר מספר שנים לפני מותו, בעזרת אלו האהוב אלריון, מטה כהונה הידוע בשם מטה הכהונה של בלריון. חפץ קדוש עובר מכוהן מוצלח אחד לשני על פי רצון רוחו של בלריון המת, ואין לאף כוהן שליטה על כך. כל כוהן יכול למצוא עצמו יום אחד בבעלות על מטה הכהונה של בלריון, לצורך משימה קדושה בדרך כלל. מכיוון שזהו אחד המטות הקדושים ביותר בעולם, חשבנו שמן הראוי להקדיש לו קצת תשומת לב.

מטה הכהונה של בלריון הוא מטה באורך מטר וחצי, העשוי עץ פשוט ללא גילופים. המטה הוא מטה תבונתי בעל תבונה 16 וחוכמה 17. בלריון נתן למטה אישיות, לרוע המזל האישיות החביבה ביותר על בלריון היתה של אימו המנוחה, ועל כן תכנן את אישיות המטה על פי אימו. התוצאה היא שנוצר מטה בעל אישיות של אמא פולניה. אל תשלו את עצמכם, מדובר באישיות בעלת ידע עצום בהיסטוריה, שפות, דתות וסמלים, כך שאין לזלזל בתבונתה או חוכמתה בשום אופן. אך מידי פעם, בערך כל חמש דקות, יש לה מה להגיד. שתאכל כי אתה נראה רע, ושכדאי שתשים עוד מעיל כי קר בחוץ, ובכלל על תיגע בכל חרב שאתה רואה, אולי יש בה חלודה? וכמובן שהחיה



# ערן בן-סער ואבי סבג

## אגו-טריפ



ערן בן-סער ואבי סבג

גילוי הגראפס הממושך, חמש שקל ללב"י (שלקחו לו בלי שירגיש), המצאת שיטת הקרב הריאליסטית ביותר בעולם הכוללת חרב וקורבן.

כיום ערן כותב לוויז, ומעביר את זמנו בהתחמקות ממורגן ובהופעות רחוב עם הכלבה שלו, בילי, אותה הוא לימד חשבון דיפרנציאלי וחילוק ארוך. הוא מתכנן יחד עם אבי לכבוש את העולם, אבל לדעתו קיץ '99 יהיה הרבה יותר הולם, וחץ מזה



קומוניזם זה בזבוז זמן, ויש לעבור ישר לקבינצולזים משולב והוא מסרב. סיסמתו המישנית היא: "אחר כך, ואני מסרב."

### אבי סבג

אבי נולד בקו זמן שלוש (ניל ארמסטרונג) בשנת 1977 במעצמת-העל ישראל. ביום שהוא נולד נפל מטאור אי שם בערבות הודו, ומחק כפר של 1000 איכרים הודים רזים ושלווים. אירוע זה סימל יותר מהכל את אופיו של הרך הנולד. כבר בגיל ארבעה חודשים ידע אבי לדבר שלוש שפות, שתיים מהן המציא בעצמו!

כשרונו הרב התגלה בגיל מאוחר יותר עם כניסתו לבית הספר, ועזיבתם הבו זמנית של שלישי מסגל המורים. התגלה בנער כשרון ציור מדהים, בעיניים עצומות הוא צייר את המונה ליזה, אך כאשר גילה כי דה-וינצ'י כבר עשה זאת - איבד את אמונו בממסד.

כיום אבי שייך לצוות חולי הנפש של וויז, ומעביר את זמנו במחקר על סף השפיות האנושי על שפני ניסיונות מרובים (כולל ערן). הוא מתכנן יחד עם ערן להשתלט על העולם מתי שהוא בחורף '97, ולהקים פדרציה קומוניסטית בין-כוכבית כשסיסתו היא: "פוג לכל פועל".

### ערן בן-סער

ערן נולד טיפה לפני אבי, אבל קצת אחרי הצהריים. את הולדתו שלו זוכרת אימו כאירוע טראומטי וכואב, שערך למעלה מיממה משום שערן סירב לצאת לפני שייגמרו השידורים בטלוויזיה. אגב, בדיוק באותו זמן הקימו 1000 הודים רזים כפר קטן ושקט למרגלות ההימליה. בגיל שש נפל על ערן פטיש גדול ומאז איבד הנ"ל קשר עם המציאות, וטוען בכל תוקף כי האפשרי הוא האבסורדי ולהיפך. בין תרומותיו הגדולות לחברה האנושית היא

חשבנו על דבש שיתאים לכל מקום, בכל זמן ובכל צורה. ושלא יהיה עסוק מדי. החלטנו שיש רק שני אנשים כאלו בכל העולם (למעשה יש עוד כמה, אבל הם מאושפזים במוסדות לחולי נפש ברחבי בעולם): אנחנו! (תא-דא-ם). ניסינו למתן את העובדות כדי שלא תרגישו נחותים מדי. הרעיון הוא שניסיוננו הרב במשחקי תפקידים מאפשר לנו להסתגל לכל מצב, שכן קרוב לוודאי שיחקנו בזה מתי שהוא בעבר.

### ערן בן-סער על פי שיטת הגיבור

תכונות - כוח:2, זריזות:10, כושר:1, גוף:3, אינטליגנציה:700, אגו:666, נוכחות: אין, מראה: קצת יותר מכלום. מחיר: ערן רשם על חשבון אבי.

תכונות מחושבות - הגנה פיזית:1, הגנה מאנרגיה חיובית:100, הגנה מאנרגיה שלילית:0, מהירות: כצב, התחדשות: כל רגע, סיבולת: נמאס לי, הלם: אני מסרב. כשרונות: כמעט הכל בגלגול אחורה.

קשרים: מורגן, סנטלארד, באר הולידיי, גרימריידר ושליטי הזמן הקוסמיים.

יכולות מיוחדות: חוש להיכנס לסכנות, חוש כיוון מוטעה, קריאה במהירות האור.

כוחות: גראפס ארוך (6ק4 נזק הורג), אלתור ללא מחשבה, כוח המחץ.

חסרונות: אסטמה, נרדף כמעט על ידי כולם, מכיר את מורגן טוב, מכור ללבוש עור ולרוק כבד (סופג 6ק4 נזק כל שעה אם לא הקשיב למוסיקה).

### אבי סבג על פי שיטת הגיבור

תכונות - כוח:12, זריזות:15, כושר:11, גוף:11, אינטליגנציה:700, אגו:501, נוכחות:111.2, מראה: קצת פחות מאין סוף. מחיר: אבי רשם בהקפה.

תכונות מחושבות - הגנה פיזית:3, הגנה מאנרגיה:3, מהירות:3, התחדשות:7, סיבולת: בלתי ניתן למדידה, הלם: כל הזמן. כשרונות: הכל, בגלגול של-28. קשרים: מורגן, בלריון וסוחרי נשק קובניים.

יכולות מיוחדות: חוש סכנה, מציאת חולשות, קריאה מהירה. כוחות: קריאת מחשבות (שוליות בלבד), אספקת במבה בלתי נדלית, הקסמת ארס.

חסרונות: תווים מזהים (הוא ללא ספק אבי), פסיכי, נוטה להתעצבן, חוש הומור חולני, סכין יפאנית ו-6ק6 חוסר מזל.



# פטריות קסומות

## קסם לארוחת הבוקר

מאת: ערן בן-סער

ל-AD&D ולשאר שיטות הפנטזיה הרבות, יש רשימה ארוכה מאוד של כלי קסם שונים ומשונים: חרבות, שיקויים, מטות, טבעות, מחרוזות ועוד סוגים רבים. אחד מכלי הקסם (אם אפשר לקרוא לזה כך) האהובים עלי היה תמיד פטריות, כנראה קראתי את עליסה בארץ הפלאות יותר מדי פעמים. (אגב, אני ממליץ לכם לחפש את עלילות עליסה מתחת לפני האדמה, הסיפור המקורי והלא מורחב. וגם היפה יותר.)



פטריות קסומות הן במובן מסוים כמו שיקויים. השימוש מוגבל למספר פעמים, אבל במקום לגימות מדובר בנגיסות. ההבדל הגדול נובע ממקור הקסם. שיקויים מכינים, בדרך כלל, קוסמים וכוהנים למטרותיהם האישיות, פטריות נוצרות באחת משתי הדרכים הבאות: על ידי דרואידים או על ידי פיות וגזעי פיות שונים. (גזעי פיות הם, למי שלא יודע, פיי, פיות, ספרייטים, גרמלינים, ניקסים, לפרקונים, נימפות ואחרים.)

לפטריות יכול להיות מגוון רחב מאוד של כוחות קסם, והן בדרך כלל מצייתות לחוקים הבאים:

- א. לכל פטרייה יש גודל שונה המספיק ל-1 ק6 נגיסות (שימושים).
- ב. כל ההשפעות הקסומות של הפטרייה הם זמניות בלבד, בין תור אחד למספר חודשים.
- ג. לכל הכוחות של הפטרייה לוקח

לפחות דקה כדי להתחיל לפעול, משום שיש צורך שהנגיסה תגיע לקיבה ותתחיל להתעכל.

ד. הפטרייה עצמה פועלת ביעילות רק כשהיא בשיא גדילתה. אכילה של פטרייה קסומה צעירה או שמתחילה להירקב עלולה לגרום לתופעות לוואי לא צפויות (אבל הסיכוי לכך בדרך כלל לא גדול).

הנה מספר דוגמאות לפטריות קסומות, תרגמו אותן לשיטת המשחק שלכם:

פטריות ריפוי, בעוצמות שונות מריפוי קל ועד החיאה.

פטריית קריאת מחשבות, המעניקה יכולת קריאת מחשבות לזמן מה.

פטריית עמידות לחום/קור או מצבים קיצוניים אחרים.

פטריית ראיית העבר/העתיד.

פטריית ראייה/שמיעה למרחק.

פטריית מזעור המקטינה את האוכל ממנה.

פטריית גידול הגורמת לאוכל ממנה

לגדול לגדלים שונים. פטריית תכונה, המעניקה בונוס נוסף לתכונה כלשהי (כוח, זריזות, כושר...).

פטריית היעלמות הגורמת לאוכל ממנה להיות בלתי נראה.

פטריית שינוי צורה.

פטריית רפאים, הגורמת לאוכל ממנה להפוך לאוורירי, שיכול לעבור דרך קירות ועוד רבים וטובים.

לרוע המזל, בגלל העובדה שפטריות נרקבות לאחר מספר ימים, אם התמזל מזלך למצוא אחת, כדאי שתמצא לה שימוש הולם בזמן הקרוב, אחרת ככל שהפטרייה רקובה יותר כך גדל הסיכוי שהיא לא תפעל, או גרוע מכך, תפעל לא כראוי:

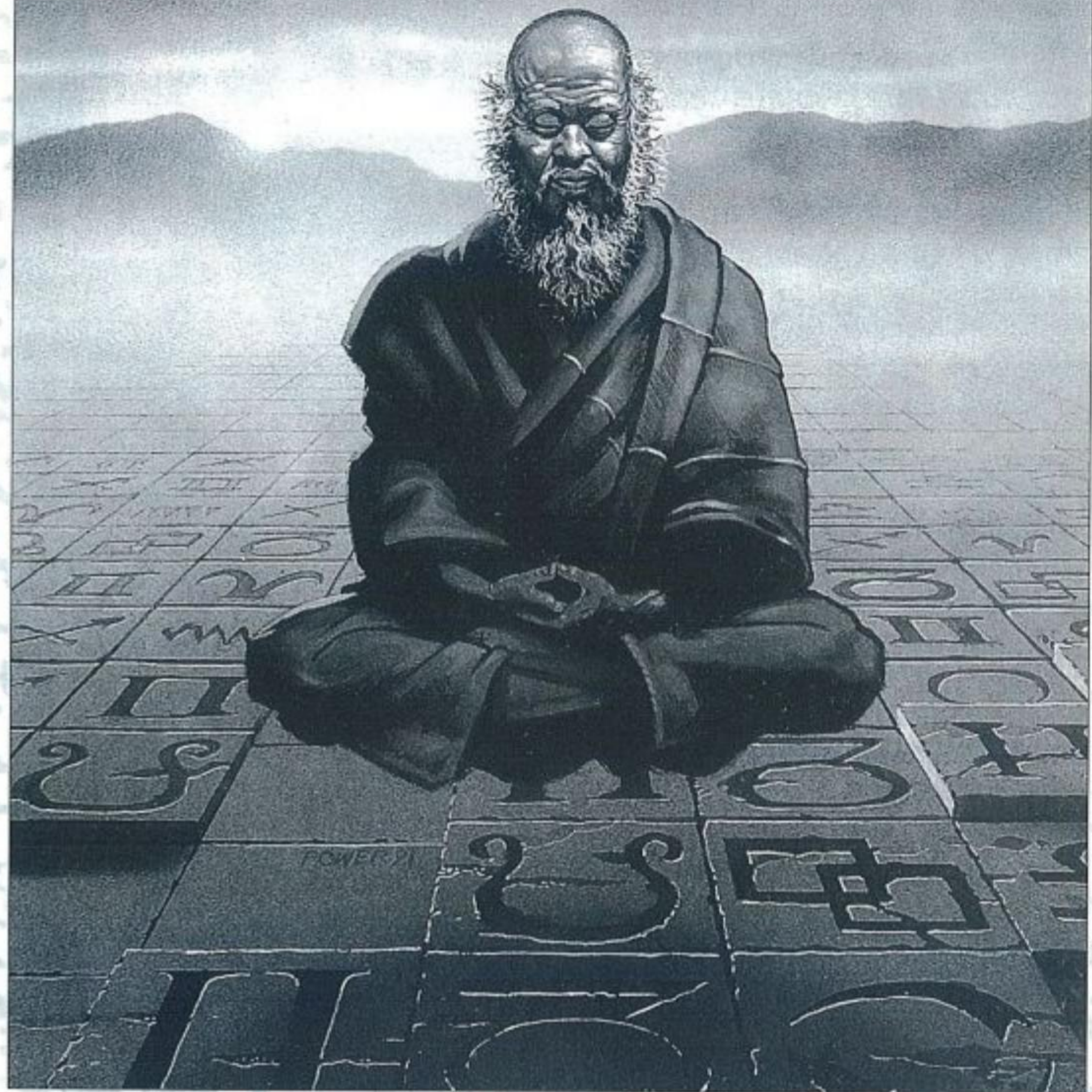
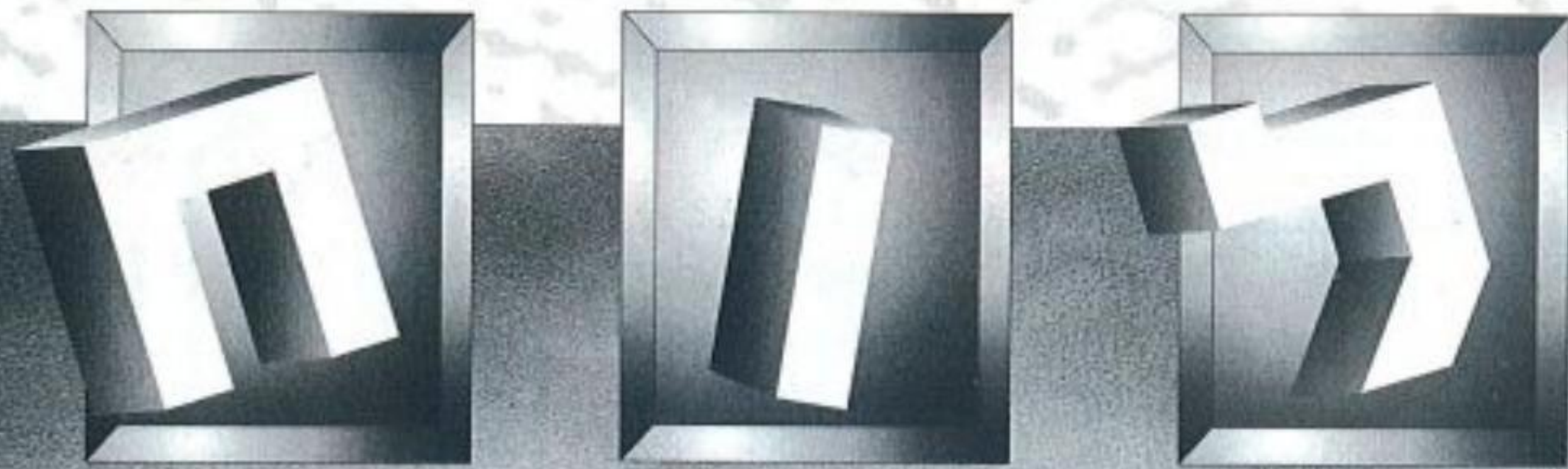
- א. הפטרייה מתחילה להירקב: סיכוי של 1 מתוך 10 שהיא לא תפעל.
- ב. הפטרייה רקובה מעט: סיכוי של 3/10 שהיא לא תפעל ושל 1/10 של תוצאה לא צפויה.
- ג. הפטרייה רקובה למדי: סיכוי של 5/10 שהיא לא תפעל ושל 3/10 של תוצאה לא צפויה.
- ד. הפטרייה רקובה מאוד: סיכוי של 7/10 שהיא לא תפעל ושל 5/10 של תוצאה לא רצויה.
- ה. הפטרייה היתה פעם פטרייה: סיכוי של 9/10 שהיא לא תפעל ושל 7/10 של תוצאה לא רצויה.

יש לגלגל קודם כל את הסיכוי שהיא לא תפעל, ואם אכן היא לא פועלת לגלגל את הסיכוי לתוצאה לא צפויה.

אגב, תוצאה לא צפויה יכולה להיות דבר פעוט כמו שיהוקים בלתי פוסקים או החלפת צבע העור לירוק, או דברים רציניים יותר כמו שינוי צורה לאוגר או הופעת עין שלישית על השפה העליונה. כך שרצוי להימנע מתוצאות כאלו, במיוחד אצל GM-ים בעלי היסטוריה של אכזריות. לבסוף יש לציין שפטריות קסומות יכולות לבוא בכל צורה שהיא, החל מפטריות רגילות ואדומות עם נקודות לבנות כמו בסרטים המצוירים, ועד לפטריות הגדולות והמגעילות שצומחות על עצים. פטריות קסומות, אגב, אינן רעילות, אך מכיוון שלפעמים מפספסים קצת, הדמויות עלולות לאכול פטרייה לא נכונה, ופטריות רעילות רגילות יש די הרבה. תנסו לזרוק כמה פטריות קסם למערכה שלכם, הן מוסיפות המון צבע והרגשת פנטזיה אמיתית, ויכולות להיות הפתעה מעניינת לשחקנים מנוסים.

...HAVE FUN





- ✓ במחיר מיוחד. רוני, 03-6966591.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדישים למחשב 386 ומעלה. משחקים כמו קווסטים, סימולטורים, משחקי פעולה ומשחקי אסטרטגיה. ניר אבנרי, 03-642553, יובל עברון, 03-6994966.
- ✓ לא להתקשר בין השעות 14:00-16:00.
- ✓ למכירה מחשב 386DX-40 מוכן להשבחה ל-486, TRIDENT 32 BIT 1 MB, רמקולים, SOUND: 8 BIT - CREATIVE + מסך 14 S.VGA ומודם. כל זאת במחיר מציאה של 2,850 ש"ח בלבד. דניאל, 03-5795255 (מזכירה אלקטרונית).
- ✓ למכירה המשחקים: וילי ביימיש, קינג קווסט 6, אי הקופים 3 ואינדיאנה ג'ונס - אטלנטיס, הראשון שירכוש 2 משחקים לפחות יקבל את המשחק המפתחות למארמון בחינם. יובל, 03-9319075.
- ✓ למכירה HARD DISK 130 מגה מוכן לעבודה, כולל תוכנות ומודם פקס 14400 מהיר חיצוני. ערן, 08-550039.
- ✓ למכירה המשחקים: יומו של הטנטיקל, פרדי פארקס ו-KGB כולם מקוריים ובמחיר סביר. יוני, 07-985419.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: DOOM 1, DOOM 2, ZOO 2, בודד באפילה 2, אבודים בזמן, אינקה 2, גובלנים, ONE MUST FALL, לונה פארק, מלך האריות, QARETINE, ARMADA, אלאדין, RISE OF THE ROBOTS ועוד רבים אחרים, בקרוב מאוד גם מורטל קומבט 2, DUNE 3 ועוד אחרים. בן בלר, 06-333873, גיל בלום, 06-342253.
- ✓ למכירה משחקים חדשים שעוד לא יצאו לשוק הישראלי. דקל רנה, 08-416210.
- ✓ למכירה משחקי מחשב בעטיפה מקורית, הדרך למלחמה - 60 ש"ח, גבריאל נייט - 70 ש"ח, קינג קווסט 6 - 65 ש"ח, קינג קווסט 5 בגרסת CD-ROM - 70 ש"ח, משימה בחלל 5 - 60 ש"ח ואולטימה 7 - 70 ש"ח. ערן גלפרין, 09-541720.
- ✓ למכירה משחק המירוצים של השנה NASCAR RACING, מבית פפירוס בגרסת CD-ROM, כמו כן, למכירה המשחק CYBERIA בגרסת CD-ROM + בונוס. ברק, 03-5511076.
- ✓ למכירה מכשיר סגה + 3 ג'ויסטיקים + 16 משחקים נדירים + אקדח + הגה, במחיר 600 ש"ח. כמו כן למכירה ניגטנדו + קלטת עם 52 + סופר מריו + סטיק 1, במחיר 450 ש"ח. מוטי כליף, 03-371637.
- ✓ למכירה DOOM 2, אופנומניה,

- לונה פארק ו-VETTE NAS CAR, עדיין לא פתחתי את המשחקים. אייל, 09-92525.
- ✓ למכירה מחשב INTES 485SX ומשחקים בגרסת CD-ROM. איתמר, 03-5037553.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: תחת ירח קטלני - 250 ש"ח, בחזרה לזורק - 100 ש"ח ותוכנת סרטים ל"Windows" בגרסת CD-ROM. בנוסף, למכירה משחקים על גבי תקליטונים, הטוב הרע והרוקח - 50 ש"ח והטירה - 20 ש"ח. כל המשחקים באריזה מקורית וכוללים חוברות הסבר בעברית. דוד פרוסט, 04-9915574.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב מעולים במחירים סבירים, OMF, מורטל קומבט 1, DOOM 1, DOOM 2, הוגו, SPEAR, הוויקינגים האבודים, הרצון לעוצמה 4, סטריט פייטר 2, N.B.A JAM, מלך האריות, COOL SPOT ו-JAZZ. נועם, 03-5799070.
- ✓ למכירה המשחק QUARANTINE

## למכירה

- ✓ למכירה מגה דרייב באריזה מקורית במצב מצוין כולל חוברת הדרכה, 2 שלטים והמשחק סוניק 1 ב-200 ש"ח. כמו כן, למכירה המשחקים הבאים למגה דרייב, BUCK ROGERS - 120 ש"ח, FIGHTING MASTERS - 110 ש"ח, LETHAL ENFORCES + אקדח - 170 ש"ח, GYNOUS - 90 ש"ח, מורטל קומבט 1 - 100 ש"ח, HOCKEY MUTANT LEAGUE - 120 ש"ח, STREETS OF RAGE 2 - 90 ש"ח, TMNT TOURNAMENT - 140 ש"ח. ערן גלפרין, 09-541720.
- ✓ למכירה האורח השביעי בגרסת CD-ROM ב-149 ש"ח (גרסה מקורית מחו"ל). כמו כן, למכירה המשחק שד משחת - 119 ש"ח, ניתן גם להחליף תמורת המשחק חקירה משטרית 4 בגרסת CD-ROM. בנוסף לכך אני מציע למכירה משחקים על תקליטונים,



- 1-7. איתי בירן, 03-5520305.
- ✓ הצילו! חייב עזרה במשחק HELL, בתמורה אעזור במשחקים קינג קווסט 7, DOOM 1 ויומו של הטנטיקל. יובל, 03-6417028.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק מלך האריות. בתמורה לעזרה אתן קודים ל-DOOM 1,2 ולמשחק עולם אחר. נועם, 03-5799070.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק MYST, מה עושים באי שמסתובב, מוכן לעזור בתמורה בהרבה משחקים אחרים. אייל, 09-925253.
- ✓ הצילו! נתקעתי במשחק מורטל קומבט 1, אנא שילחו לי את סימני המקשים בעזרתם כל לוחם מבצע FATALITY. עופר ברמי, מושב פתחיה 103.

### מעוניינים

- ✓ מעוניין להחליף משחקים יקרי ערך, בתמורה למשחק DUNE 3. דביר הדרי, 08-543407, לא בשבת.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחקים GOLD RUSH, KOLONELS BEQUEST, CAMELOT CONQUEST OF ואת המשחק קינג קווסט 4. אמיר, 09-554154.
- ✓ מעוניין לפתוח קבוצת D&D עם או בלי ניסיון לכל הגילאים. נועם, 03-5799070.
- ✓ מעוניין לרכוש את המשחקים אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון במחיר 50-60 ש"ח בעטיפה מקורית. שגיא סלונים, 03-49078.
- ✓ מעוניין להשיג את הקווסט אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון. כמו כן, מעוניין להחליף עוד הרבה משחקים. דן ליפשיץ, 09-550107.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחק אולטימה 8 רג'אן במשחקים: קינג קווסט 6, RISE OF THE ROBOTS, קירנדיה 1. ירון, 03-5491208, לא בשבת.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחק הרצון לעוצמה 4 מקורי, תמורת בודד באפילה 1 או DOOM 2 או לוחם הרחוב 2 (מקוריים). מנחם, 02-961566.
- ✓ מעוניין להתקשר עם וויזים במודם ולהחליף משחקים. ליאור, 03-691784.

### משחקי תפקידים

- ✓ שה"ם מעוניין להקים קבוצה של D&D עם או בלי ניסיון לגילאי 13-14.5. נועם, 03-5799070.

- במתנה. כל זה במחיר של 2200 ש"ח. ראובן, 03-9322663, בשעות הערב ולא בשבת.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים מקוריים באריזה: קינג קווסט 6, פוליס קווסט 4 והצד האפל. ראובן, 03-9322663.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים מעולים למחשבים חזקים. המשחקים עדיין לא יצאו בשוק הישראלי. משה, 08-487114.
- ✓ למכירה משחק למחשב מורטל קומבט 2. נועם, 03-5799070.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב + הקלטות NBA JAM, GUN SHIP, בת הים הקטנה, מלך האריות, סוניק 2, WWF ועולם אחר, כל זאת ב-2000 ש"ח. ניתן לרכוש גם כל פריט בנפרד. עמית אלק, 03-6058771.
- ✓ למכירה המשחק TV SPORTS BOXING - 30 ש"ח, X-WING (מלחמת הכוכבים) - 70 ש"ח. אייל שדה, 04-342263, בשעות הערב.
- ✓ למכירה המשחקים בודד באפילה 3, מורטל קומבט 3 ומשחקים נוספים שלא ניתן להשיג בארץ. כמו כן, למכירה תקליטונים חדשים של 1.44MB NASHUA ב-3 ש"ח אחד. תומר, 03-5561344.
- ✓ למכירה סגה + 13 משחקים + אקדח + 2 סטיקים, במחיר 600 ש"ח. מוטי, 03-371637.
- ✓ למכירה לוח אם 25 MHZ/SX 386 במחיר 150 ש"ח. תום פיינר, 09-552011.
- ✓ למכירה המשחק מורטל קומבט 2 במחיר נמוך ביותר. רוני, 03-6966591.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב QUARANTINE, DOOM 2, BLUE FORCE, אינקה 2 ועוד רבים אחרים. ליאור, 03-6917684.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב חדשים, אלדין, RISE OF THE ROBOTS, LEMMINGS 3 ועוד רבים אחרים. דני, 03-593083.

### הצילו

- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחק זורק, מה עלי לעשות אחרי שנתתי לילדה את הכרטיס לתיאטרון. דודו פרוסט, 04-9915571.
- ✓ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק פגיון הדמים בהתחלה, נכנסתי למוזיאון, היברתי עם כולם (עם מי שניתן לדבר איתו), ולקחתי את כוס הזוכית מהשולחן, מה עושים עכשיו? בתמורה לעזרה אתן טיפים במשחקים: קינג קווסט 4, לארי 6, קומנדר קיד

- MAGIC CARPET, כל סדרת ספייס קווסט, RACE MEGA, QUARANTINE, UNDER A KILLING MOON, כל המשחקים בגרסת CD-ROM. אורן, 03-5523045.
- ✓ למכירה מיניאטורות יפות וחדשות של AD&D. כמו כן למכירה קלפים של AD&D (כולל קלפים נדירים ורביעיות ענקיים), כל זאת בחבילה אחת או בנפרד במחיר מציאה. אלעד מושל, 04-773661.
- ✓ למכירה כמעט כל משחק שיצא בעולם משנת 1993 ועד היום, כולל משחקים נדירים ביותר: MK2 (המלא) ועוד רבים. מי שיקנה 3 משחקים יקבל משחק אחד חינם לפי בחירה. אסף, 08-415980.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: בודד באפילה 2, ONE MUST FALL, DOOM 1, DOOM 2, ZOO 2, UFO, אינקה 2, גובלינים 3, WARCRAFT, סים סיטי 2000, UNVIRUS 38, לונה פארק ו-QUARANTINE, משחק שני חינם. בן בלר, 06-322266.
- ✓ למכירה משחקים בגרסת CD-ROM המשחקים בהנחה של 60 ש"ח, באריזה המקורית כולל ספר הוראות. המשחקים הם: תחת ירח קטלני, משחק של 4 תקליטורים מלאים - 240 ש"ח, HELL CAB (מסע בזמן) - 200 ש"ח, QUANTOM GATE - משחק שהוא סרט וידאו אינטראקטיבי - 220 ש"ח, THE LAWNMOWER MAN - 180 ש"ח. עופר קרניאל, 03-6778363.
- ✓ למכירה מחשב 386DX, 4 מגה זיכרון, כונן קשיח 100 מגהבייט, שני כוננים. אלי לוי, 02-868735.
- ✓ למכירה מחשב 386DX, 33 מגה הרץ, 240 מגה בכונן הקשיח, 4 מגה זיכרון, מסך VGA, סאונד בלאסטר, עכבר, שני כוננים. המערכת כוללת הרבה משחקים חדשים, וכל זאת ב-2500 ש"ח בלבד. יובל, 03-6417028.
- ✓ למכירה סופר נינטנדו + 2 משחקים ב-600 ש"ח. אריק, 04-5515831.
- ✓ למכירה משחקי מחשב פורמולה 1 ושבטי הנמלולים. אייל, 03-6359167.
- ✓ למכירה במחירים מיוחדים המשחקים הבאים: הרצון לעוצמה 4, גבריאל נייט, זרע האופל, הסוד האפל ביערות העד, תחת ירח קטלני (בגרסת CD-ROM). אנה או צללית, 08-464454.
- ✓ למכירה מחשב 386 מהירות 33 + מסך SVGA, 512 זיכרון מסך, 1024 זיכרון מחשב, כונן דיסק מלא משחקים ותוכנות חדשות, שני כוננים ועכבר

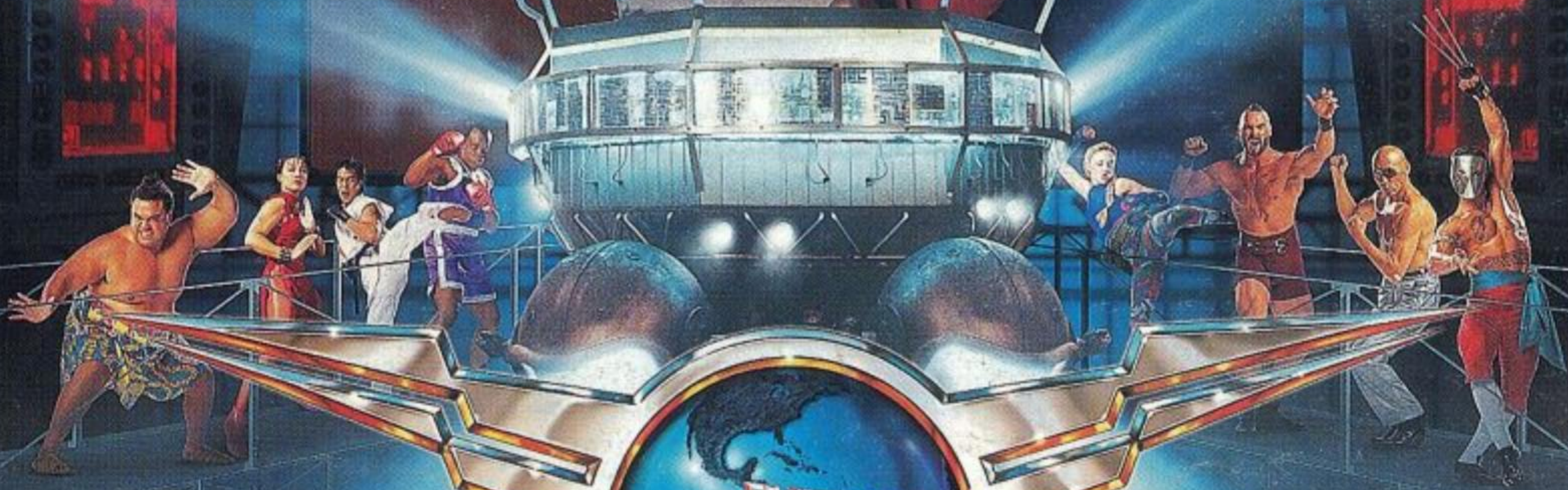
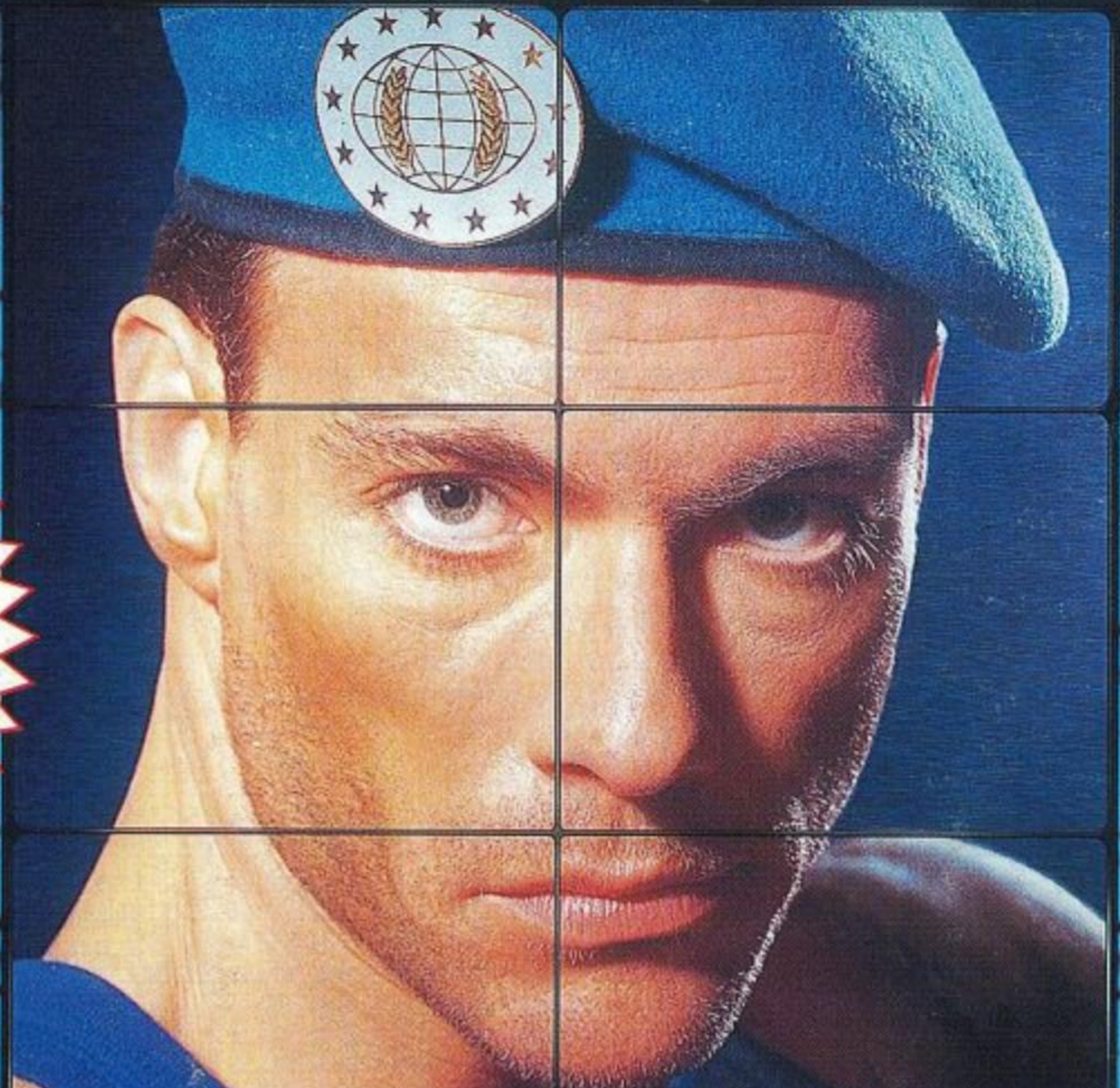


מעולם משחקי המחשב לעולם הקולנוע  
 מגיע הגיבור הפופולארי ביותר בעולם -  
**קפטין ג'יל**

**עכשיו  
 הסרט  
 הענק**

**ז'אן קלוד  
 ואן דם**

**ראול  
 ג'וליה**



**סטרייט פיטר**

**STREET FIGHTER**

DISTRIBUTED BY  
 COLUMBIA TRISTAR  
 FILM DISTRIBUTORS  
 INTERNATIONAL  
 © 1995 COLUMBIA PICTURES, INC.  
 ALL RIGHTS RESERVED



COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC. PRESENTS AN EDWARD R. PRESSMAN AND CAPCOM CO., LTD. PRODUCTION JEAN-CLAUDE VAN DAMME RML JULIA "STREET FIGHTER THE ULTIMATE BATTLE" MING-NA WEN DAMIAN CHAPA  
 KYLIE MINOGUE AND WES STOOD BY GRAEME REVELL EXECUTIVE PRODUCERS BARRY LEVINE PRODUCED BY GRANT HILL EXECUTIVE PRODUCERS AKIO SAKAI KENICHI IMAI HIROSHI NOZAKI EXECUTIVE PRODUCERS BARBARLYN VANCE EXECUTIVE PRODUCERS DEBORAH LA GORCE-KRAMER EXECUTIVE PRODUCERS DOV HOEFMIG A.C.F. ANTHONY REDMAN A.C.F.  
 PRODUCED BY WILLIAM GREER DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY WILLIAM A. FRAKER A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS TIM ZINNEMANN JUN AJDA SASHA HARARI BASED ON THE CAPCOM VIDEO GAME "STREET FIGHTER II" PRODUCED BY EDWARD R. PRESSMAN AND KENZO TSUJIMOTO DIRECTED BY STEVEN L. DE SOUZA



**בכורה ארצית 7.4 "רב חו" תל אביב וברחבי הארץ**