

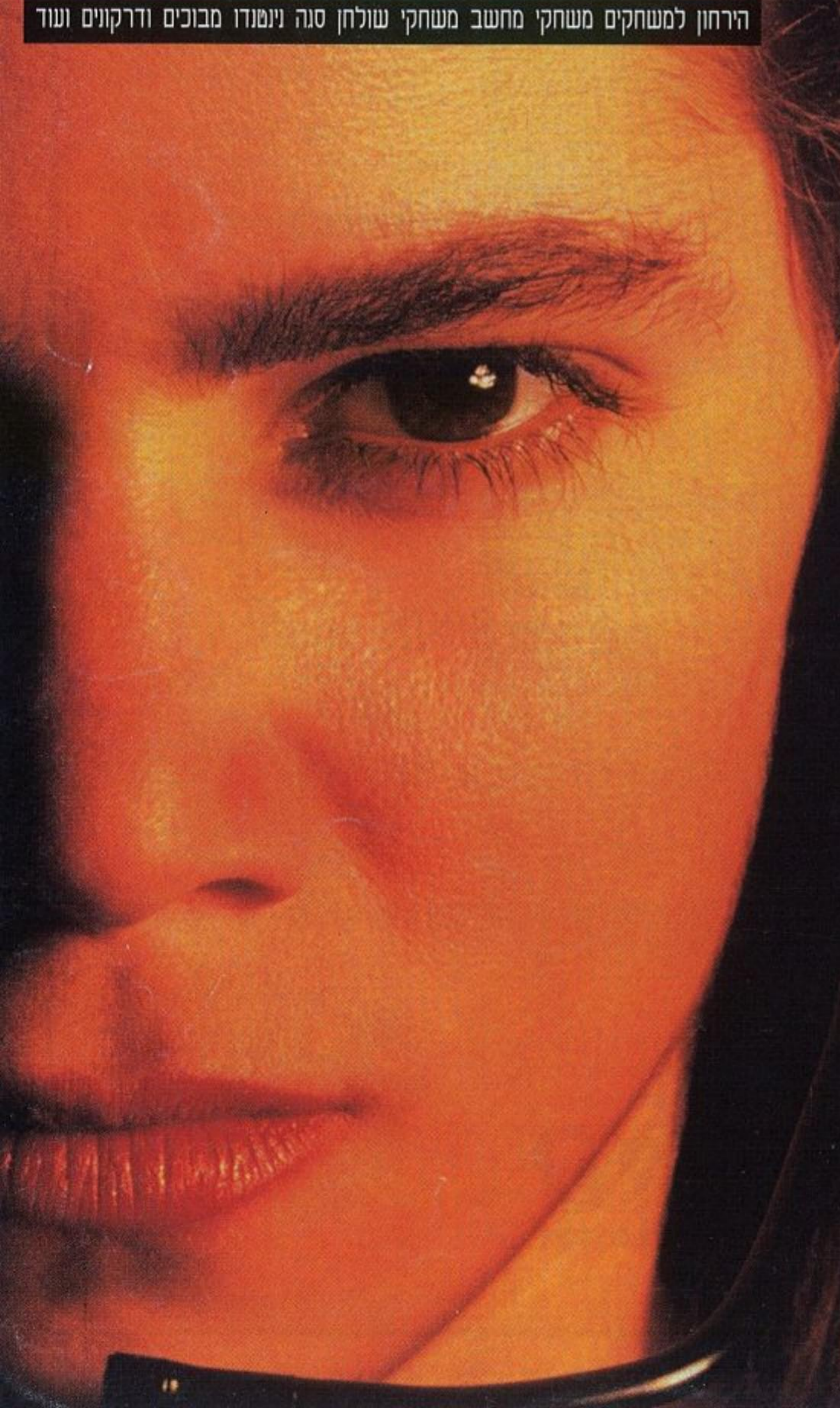
# WIZ

ו ו ו ו

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי עולחן סוגה וינטודו מבוכים ודרקונים ועוד

080043  
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)  
באילת 10.20 ש"ח  
נובמבר 1994

- מוסף סייברפאנק!
- מדריך כרטיסי קול!
- חדשות מדהימות מחו"ל!



43  
ניליון

01114850  
פריט שופרסל: 9806083  
קו-אופ צפון: 962528



כשאתם קונים משחק מחשב 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.

סניף תל-אביב: רח' אבן-גבירול 60, טל' 03-6961826.

סניף הרצליה: סוקולוב 29 (פסז' סטאר), טל' 09-589077.



**פרייק**  
מיסביב למחשב

# תוכן העניינים

## ערב צח! ערב זך!

מה שלומכם היום? בסדר?? יופי! גם בוויז הכל שיגעון והעניינים כרגיל. "פרסים, פרסים..." אני שומע אתכם זועקים - ולכן ניגש לעסקים:

אם אתם סקרנים לדעת איזה סלוגן חדש יש לעיתון, רוצו לעמוד 27 ותגלו בעצמכם. אם אתם רוצים משימות חדשות או פרסים חדשים - בבקשה:

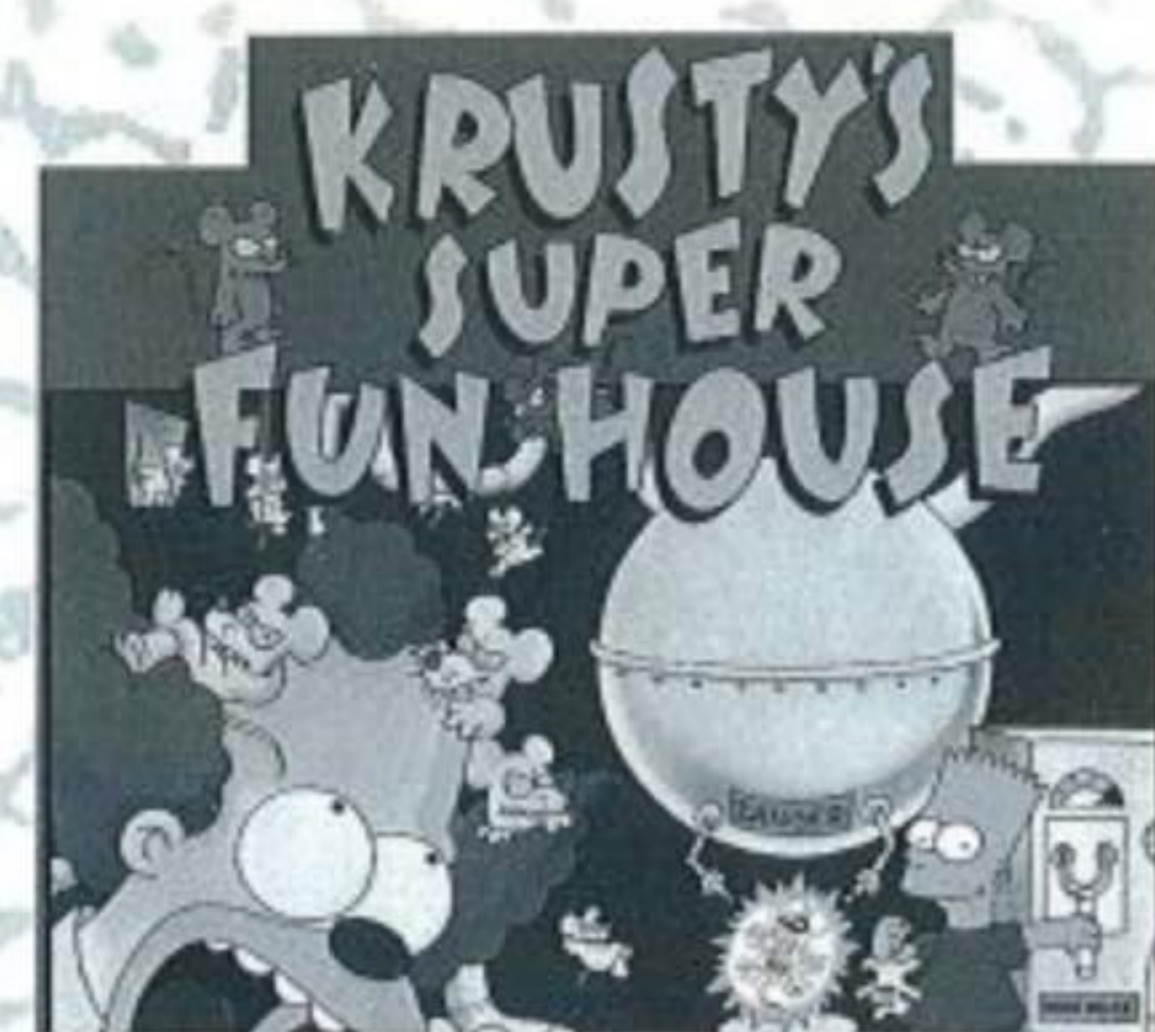
שכנעו אותי שמגיע לכם פרס. באמת, שילחו לי גלויה והסבירו בה, בלא יותר משלושים מלים (30, מי שיחרוג לא ישתתף) למה הפרס מגיע דווקא לכם, למה כדאי להעניק אותו לכם ולא לאחרים, ובעצם אתם יכולים לכתוב כל מה שתרצו ושנראה לכם שיעזור לכם במצור אחר הפרס.

את הגלויות יש לשלוח ל-"טור העורך", WIZ, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114. הגלויה הזוכה תתפרסם בטור זה ממש.



## גיליון 43: נובמבר 1994

- 4 ● חדשות מעבר לאוקיינוס -
- 6 ● לומדה: פאט פאט על הירח -
- 8 ● PC: חקירה מצולמת - ELITE II -
- 10 ● PC: בארבי -
- 12 ● קול הכרטיסים -
- 14 ● PC: טיפים -
- 16 ● PC: הרפתקה תת ימית -
- 17 ● PC: QUANTUM GATE -
- 18 ● PC: קראסטי -
- 19 ● PC: בטהובן -
- 20 ● PC: TIE FIGHTER -
- 22 ● PC: חף מפשע -
- 23 ● PC: מכונת מלחמה -
- 24 ● פוסטר -
- 26 ● PC: CRITICAL PATH -
- 27 ● וויזים כותבים -
- 29 ● סגה מגה דרייב -
- 30 ● שאלות ותשובות עם ד"ר וויז -
- 32 ● סופר נינטנדו -
- 34 ● משחקי תפקידים: מה שבע? -
- משחקי תפקידים:
- 36 ● שיטות על המאזניים -
- משחקי תפקידים:
- 39 ● שיחות עם מורגן לה-פיי -
- 41 ● משחקי תפקידים: מטרת דמות -
- 42 ● סיפור סייברפאנק -
- 44 ● קומיקס: סהרון -
- 46 ● לוח -



הליצן היהודי המצויר והמצוין יצחק עליכם בעמוד 18.



המכונת המפורסמת - עכשיו גם בעולמות אחרים ובעמוד 6.

מנהל: דוד רביב \* עורך: ניר צוק \* ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף \* עריכה לשונית: זוהרה זולברג \* מחלקת מנויים: טל סלם \* צלם: יהודה נגטיב \* המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דיווי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, קובי קרלכך, רוי מרשל \* עיצוב גרפי: סולו קמינר \* סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות \* דפוס: אומני אופסט בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 \* טל: 03-5702654 \* פקס: 03-5708174 \* BBS: 09-334889

## הודעה

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

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

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

דניאל רוני מנהריה, ברט דניאל ממושב מנוף, תמנה דניאל מהרצליה, טאובר אילן מתל אביב, ויינר אלון מרחובות, טרפלר גיל מעומר, טל בועז מפתח תקוה, מיכאל גלעד ממכבים, לוין אלחנן מתל אביב ופרקש גלעד מקרית אתא.

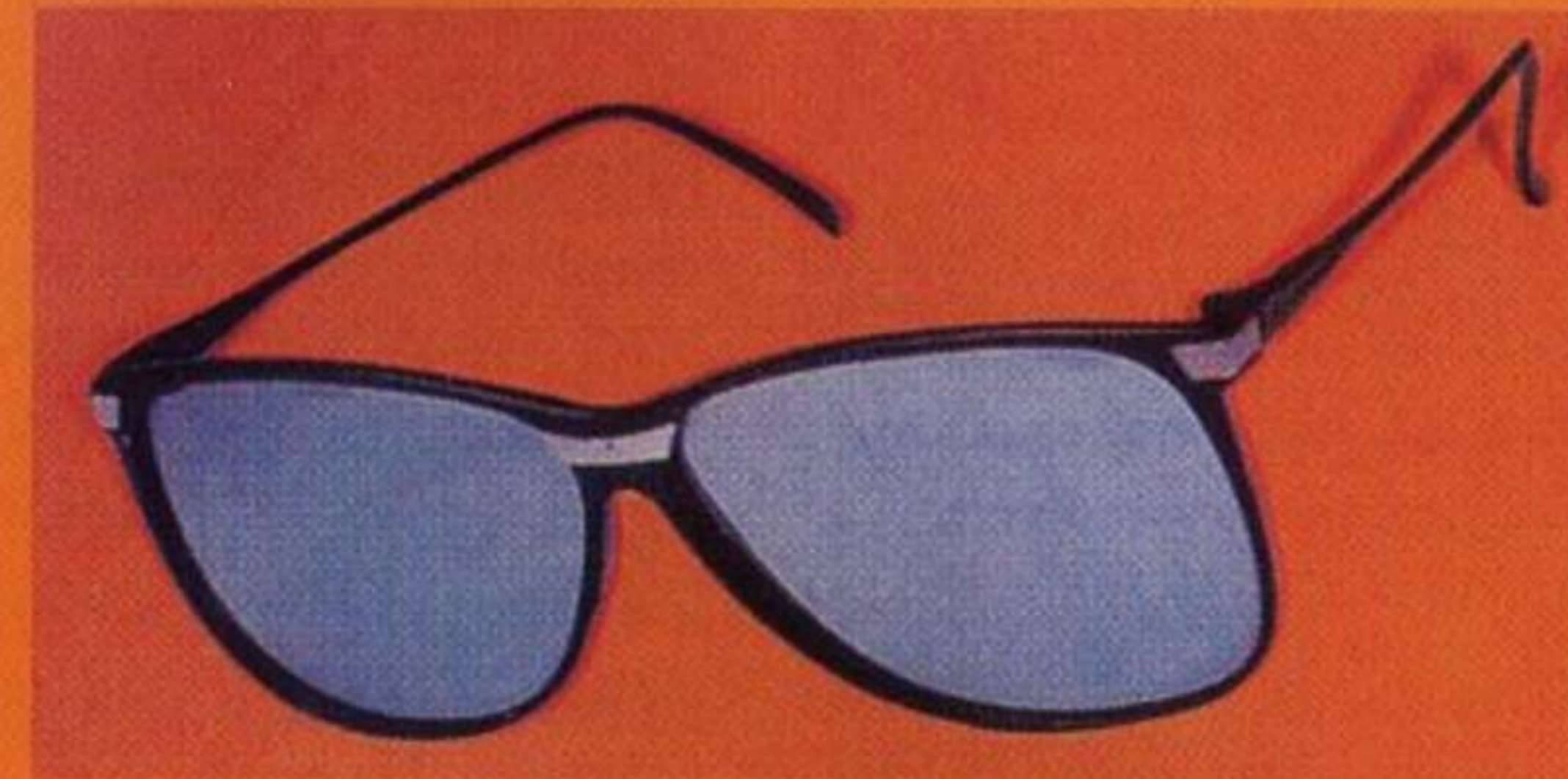
לכל אלו שחלמו על ניקוד אין סופי, כוחות, תחמושת ואנרגיה ללא הגבלה: הנה כרטיס נפלא, המתחבר לתושבת פנויה במחשב ה-PC ובעזרת תוכנה מתאימה - בכל שלב במשחק ועל ידי לחיצה על מקש מסוים - הוא עוצר את המשחק ומאפשר לך לשנות את הערכים שבזיכרון המחשב. למה זה טוב? תוכנת המשחק מבוססת על שפת מחשב, בה קיימים ערכים המשתנים בכל רגע בזיכרון המחשב. על ידי "הקפאת המשחק" ואפשרות לשנות את הערכים, יכול המשתמש להחליט שיש לו עוד 100 פסילות או לטעון מחדש את האנרגיה. יתרה מזאת, הכרטיס מאפשר לשמור קטעים מזיכרון המחשב על גבי הכונן הקשיח, לשמור תמונות מסכים בצורת קובצי PCX, להאיט את המחשב אם המשחק פועל מהר מדי ועוד. אך אין טוב ללא רע: הבעיה היא שאם אינך יודע להתעסק עם כתובות זיכרון, חבל על הזמן, כיוון שהמחשב "ייתקע" לך כל הזמן... מחירו של התענוג בחו"ל הוא כ-350 ש"ח.

## Action Replay



## Computer Optics

משקפיים חמודים אלו נועדו להגן על עיניך ממה שפולט המסך - קרינה אולטרה סגולה וקרינת רדיו. הם גם מפחיתים את מתיחות העיניים ומרככים את תאורת המסך. חכו, בעוד כמה שנים בטח נראה משקפיים כאלו עם תוויות של מעצבים ידועים... מחיר התענוג בחו"ל הוא כ-150 ש"ח.



חברת המחשבים פאקד בל הכריזה על סדרת מחשבים חדשה לבית Spectria. המחשבים הינם מבוססי מעבד 486 (SX, DX ו-DX2) בעיצוב מיוחד הכולל הכל יחד: צג, כונן CD-ROM, מקלט טלוויזיה, מקלט רדיו, רמקולים סטריאו, מודם, פקס ומזכירה אלקטרונית (רגע, מה עם שואב אבק, מכונת אספרסו ומכסחת דשא?).

## הכל באחד



# סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן



סגה מגה דרייב

סופר נינטנדו

## Mortal Kombat II



גיים בוי

קחו נשימה עמוקה וראו את הגרסה החדשה של משחק הקרבות המפורסם בעולם - Mortal Kombat II למכשירי הסופר נינטנדו, סגה מגה דרייב, גיים בוי וגיים גיר. כל 12 הדמויות המוכרות יחזרו במלוא העוצמה בגרסת ה-16 ביט. עם דמויות חדשות כגון באראקה, קיטאנה וג'אקס - תזדקק לכל הכוחות שלך כדי לעמוד מולן. כמו בגרסת המכונה, תהיה לך גישה ל-"צעדי ידידות" יחד עם כמה דמויות חבויות. כולנו יודעים שהקזת הדם היא כל הסיפור, והפעם הדם והלכלוך קיימים גם בגרסת הסופר נינטנדו. תנו לתמונות להכות בכם!

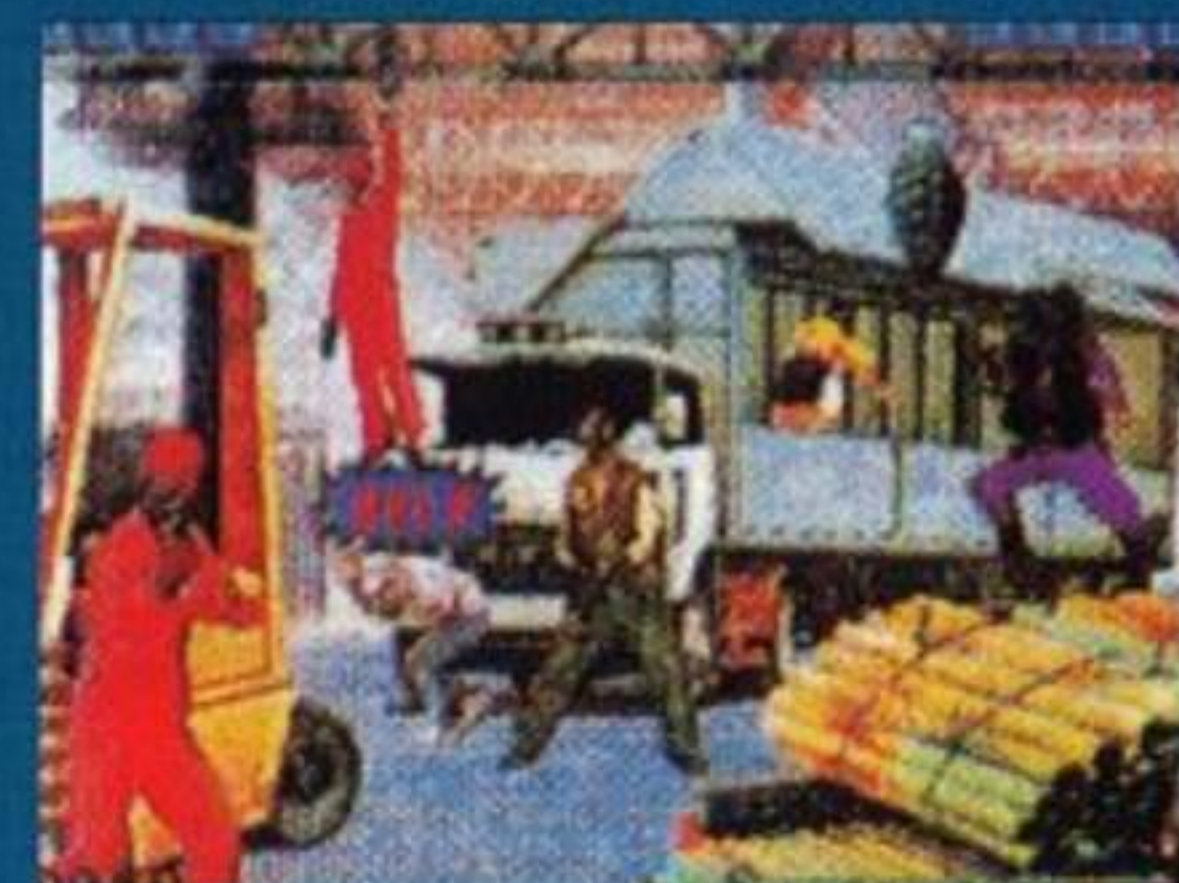


גיים גיר



## Operation Wolf 3

למכורי מכונות המשחק: זוכרים את Taito Operation Wolf? ובכן חברת Taito הוציאה את גרסה III הגזעית של המשחק המפורסם. השחקן יכול לקחת מספר כלי נשק תוך כדי פילוס דרכו בשלבי המשחק. המשחק נועד לשחקן יחיד או שניים והפעולה על המסך מותחת מאוד! מה גם שה"בוסים" בכל סוף שלב "מגניבים לאללה".



# פֶּאט פֶּאט



מאת: שחף בן-צור

## מגיעה לירח!



בתחילת השנה (1994) יצא בארץ המשחק "פאט-פאט במצעד", והכיר לילדים מכונת אדומה וקטנה עם אופי של "ילד טוב ירושלים" - פאט-פאט.

פאט-פאט היתה צריכה להרוויח כסף על מנת שתוכל להכין את עצמה למצעד המכונות השנתי, ואת זה היא עשתה תוך כדי ביצוע משלוחים של מצרכים בעיירה וכיסוח הדשא כהכנסה נוספת. מטרת המשחק היתה, חוץ מהקניית ערכים טובים, ללמד את הילד להבדיל בין קבוצות שונות של צבעים, מספרים וכדומה.

"פאט-פאט על הירח" הוא המשך ישיר לאותו משחק. כאן כבר מוותרים על הצגת פאט-פאט בהתחלה (יוצאים מתוך הנחה שהיא כבר מוכרת לילד), והעלילה מתחילה מהרגע הראשון.

בסיפור זה נשלחת פאט-פאט (בטעות, אלא מה?) לירח, וכדי לחזור עליה לבנות טיל המורכב מ-13 חתיכות: חרטום, הגה, גוף ו-10 חתיכות ירח. את החתיכות הללו היא תשיג תוך כדי ביצוע משימות שונות על הירח.

גם במשחק זה, כמו בקודם, יש

במבנים רבים. בין המשימות שפאט-פאט צריכה לבצע עליה לזכות במפתח העיר, לבקר בבית הדירות על הירח (בעל 16 דירות שונות), לבקר בקיוסק המקומי, לשחק כדורסל ועוד ועוד.

אחד הדברים הנחמדים במשחק הוא הימצאותם של משחקים בתוך משחקים. כאשר פאט-פאט נמצאת בקיוסק היא יכולה לשחק במשחק הווידאו שנמצא שם. המשחק הוא כמו משחק וידאו אמיתי ותוצאתו אינה משפיעה על פאט-פאט. כמו כן, יכולה פאט-פאט לשחק במשחק הערבוב, כאשר היא נמצאת בחנות הבגדים, וגם זה אינו משפיע על המשחק עצמו. נחמד.

השילוב של כל התכונות הללו יחד (משחק בתוך משחק, ריבוי משימות ומסכים) מאפשר לילד שעות משחק רבות, מלאות בחשיבה והנאה.



הרבות שעומדות בפני הילד - במשחק הקודם מספר המסכים היה מועט ומספר האפשרויות בכל מסך היה קטן. במשחק זה כמעט כל דבר שתיגעו בו יזוז, גם אם אינו קשור למשחק, ויבצע סרטון אנימציה קצר ובדרך כלל אף מצחיק. כמו כן, מספר המסכים גדול והאפשרויות בכולם רבות (לעתים קרובות רצוי ללחוץ מספר פעמים על אותו חפץ או דבר, משום שהתגובה תהיה שונה בכל פעם).

המשחק עצמו אינו קל מדי, ומהווה המשך ישיר למשחק הקודם מבחינת רמת הקושי, לכן הוא מומלץ לילדים אשר כבר שיחקו ב-"פאט-פאט במצעד". לילדים שלא מכירים את המשחק, מומלץ תחילה לרכוש את המשחק הראשון, ורק אז להפעיל את המשחק הזה.

החיפוש אחר חלקי הטיל הוא ארוך, ומצריך נסיעות רבות על פני הירח וביקור



לפאט-פאט חברים רבים - הכלב שלה שתמיד איתה (גם במשחק הקודם) ודובר שהוא רכב חלל שהובא מכדור הארץ וננטש.

הגרפיקה במשחק אינה שונה מזו שבמשחק הקודם, והדגש הוא על גרפיקה חלקה ונעימה לעין (כמו בסרט מצויר). המוסיקה והצלילים גם הם מתאימים, ושימו לב! המשחק דובר עברית, אבל אפילו לזה כבר התרגלנו בסיפוק. השינוי הגדול מגיע באפשרויות

### ציונים

סוג: לומדה

גרפיקה: \*

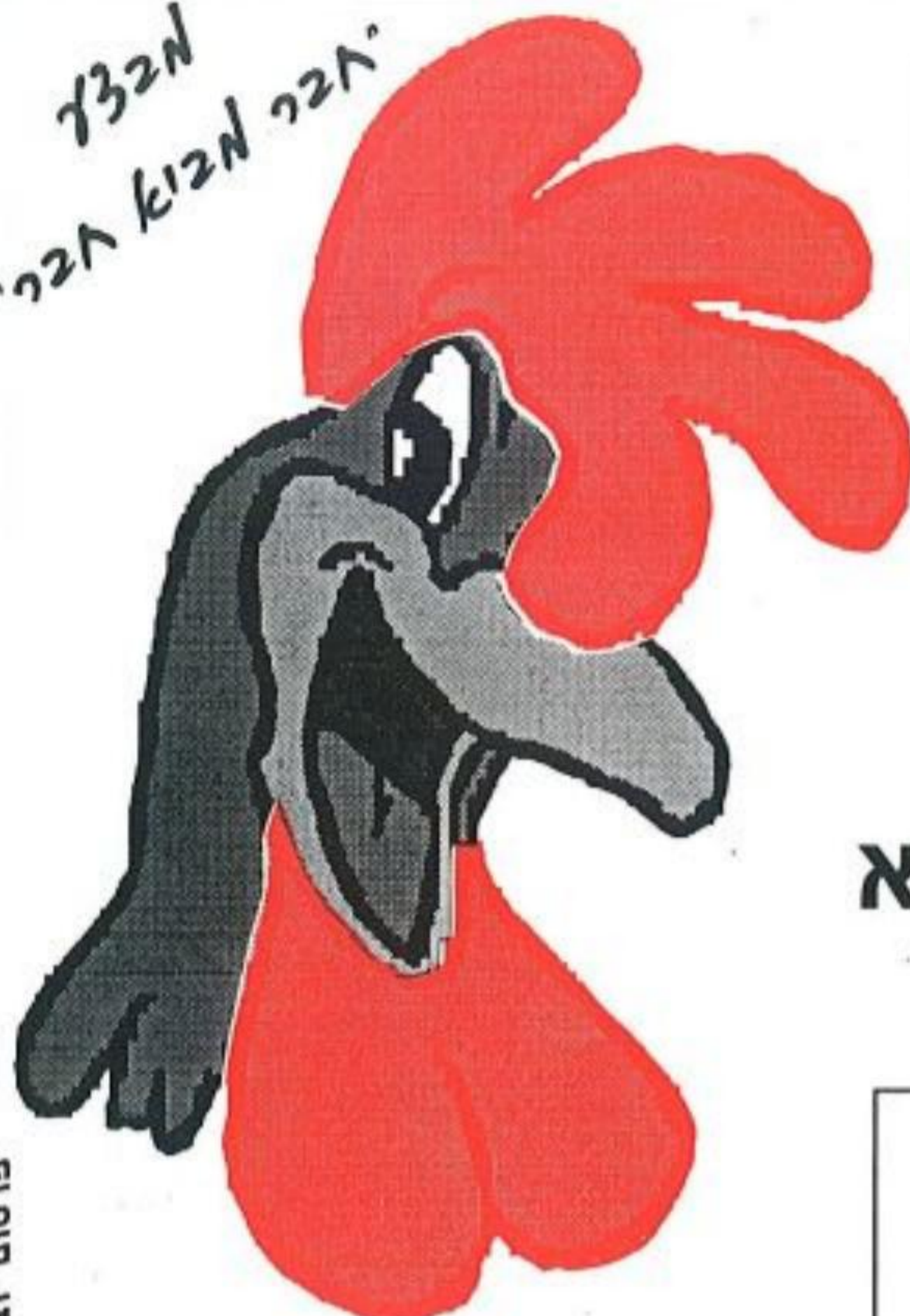
צליל: \*

כיף: \*

כללי: \*

שווה את המחיר? מומלץ לבוגרי המשחק הקודם.

732N  
22A ל20A כ"כ



# תראה להורים את המחירים

כשקונים את הציוד הטוב ביותר אתם לא  
חייבים לשלם יותר! השוו וראו:

מחירים יוצר

רק בסקנסופט אתה מוצא  
כל מה שאתה צריך  
במחיר שאתה רוצה!

קנון BJ-200  
שחור-לבן  
1799 ש"ח!



מבצע מיוחד וחסר תקדים!  
מדפסת קנון BJ-600  
הזרקת דיו צבע  
3399 ש"ח!

לכל הרוכש מדפסת

DATABANK קנון במתנה

**מודמים**  
מודם פקס DUTCH 2400/9600 345 ש"ח  
מודם פקס דיינמורד 2400/9600 526 ש"ח  
מודם פקס דיינמורד 14400/14400 1019 ש"ח

**CD-ROM** מהירות כפולה  
CD OCTAVE 689 ש"ח  
CREATIVE OMNI CD 563 709 ש"ח  
CD REVEAL 849 ש"ח

**סורקים ש/ל**  
HS-410H ידני (64 גוונים) 335 ש"ח  
HS-410G ידני (256 גוונים) 406 ש"ח  
PROSCAN PS-1500 1428 ש"ח  
**סורקים צבעוניים**  
HS-410-C ידני (24 ביט) 969 ש"ח  
PROSCAN PS-6000 2028 ש"ח

**מחשבי OCTEK**

המחירים ב\$ אינם כוללים מ.ע.מ.  
**\$1149**  
**486SX-33 INTEL**  
מסך SVGA0.28NI ■ HD 212MB  
מארז MINITOWER ■ כונן 5.25  
4MB זכרון ■ עכבר ■ DOS-6.2  
■ כרטיס SOUND BLASTER מקורי

**\$1399**  
**486DX2-66 INTEL**  
מסך SVGA0.28NI ■ HD 270MB  
מארז MINITOWER ■ 4MB זכרון  
1MB מסך ■ 2 כוננים  
עכבר ■ DOS-6.2  
■ כרטיס SOUND BLASTER מקורי

**מדפסות סיכה**

סייקושה (9 סיכות) 851 ש"ח  
סיטיזן (9 סיכות) SW-90 866 ש"ח  
סיטיזן (24 סיכות) ABC 866 ש"ח

**מדפסות צבע**  
סייקושה (24 סיכות) 1338 ש"ח  
סיטיזן (9 סיכות) SW-90 995 ש"ח  
סיטיזן (24 סיכות) ABC 999 ש"ח

כל מדפסות EPSON  
במחירים מיוחדים!!

**ערכות מולטימדיה**

DISCOVERY CD 16 SUPER  
1489 ש"ח כולל מע"מ  
כונן CD-ROM במהירות כפולה, Sound Blaster 16, רמקולים איכותיים ומיקרופון, כותרים: קריאוקי שירי ילדים, אנציקלופדיית המולטימדיה החדשה של גרולייר, פוטוסטיילר - תוכנה לעיבוד תמונה, Gallery Effects - אפקטים מיוחדים לתמונות, Digital Morph, Composer, Kai Power Tools  
תוכנות: נמלולים, אינדי 500.

GAME BLASTER SUPER  
1879 ש"ח כולל מע"מ  
ערכת מולטימדיה מיוחדת למשחקים:  
כרטיס Sound Blaster 16, כונן CD-ROM במהירות כפולה, גיויסטיק, רמקולים איכותיים.  
תוכנות: נמלולים, אינדי 500. תקליטורים: חזרה ל ZORK, מתקפות המורדים, IRON HELIX, SIM CITY 2000, אנציקלופדיית המולטימדיה החדשה של גרולייר, סימולטור F117A, ציביליזציה, Silent Service, Railroad Tycoon

**מסכי SVGA**  
מבצע מיוחד על מסכי PACKARD BELL, KFC, ADVANT



זכרונות במבצע  
4MB 474 ש"ח

**כרטיסי קול**  
CREATIVE:  
SOUND BLASTER 2.0 243 ש"ח  
SOUND BLASTER PRO 365 ש"ח  
SOUND BLASTER 16 VALUE 507 ש"ח  
S. B 16 BIT OCTAVE 454 ש"ח  
SOUND FX PRO 16-BIT REVEAL 507 ש"ח

מחשבי PACKARD BELL במחירים שאסור לנו לפרסם... צלצלו!

SEAGATE	דיסקים	CAVIAR
749 ש"ח	260MB	750 ש"ח
809 ש"ח	341MB	811 ש"ח
851 ש"ח	428MB	871 ש"ח
1126 ש"ח	545MB	965 ש"ח
1539 ש"ח	720MB	1236 ש"ח
2877 ש"ח	1050MB	1722 ש"ח
6444 ש"ח	2145MB	2533 ש"ח

\* כל המחירים בשקלים כבר כוללים מע"מ! המחירים לפי \$1=3.02 ש"ח

מחשבים • מדפסות • סורקים • דיסקים • מולטימדיה • מודמים • זכרונות • ציוד היקפי  
מרכז למיחשוב וציוד היקפי במחירים מדהימים  
רח' בצלאל 4 (קומה 6), רמת-גן  
סקנסופט  
מערכות סריקה בע"מ טל. 03-5759368 פקס. 03-7520821

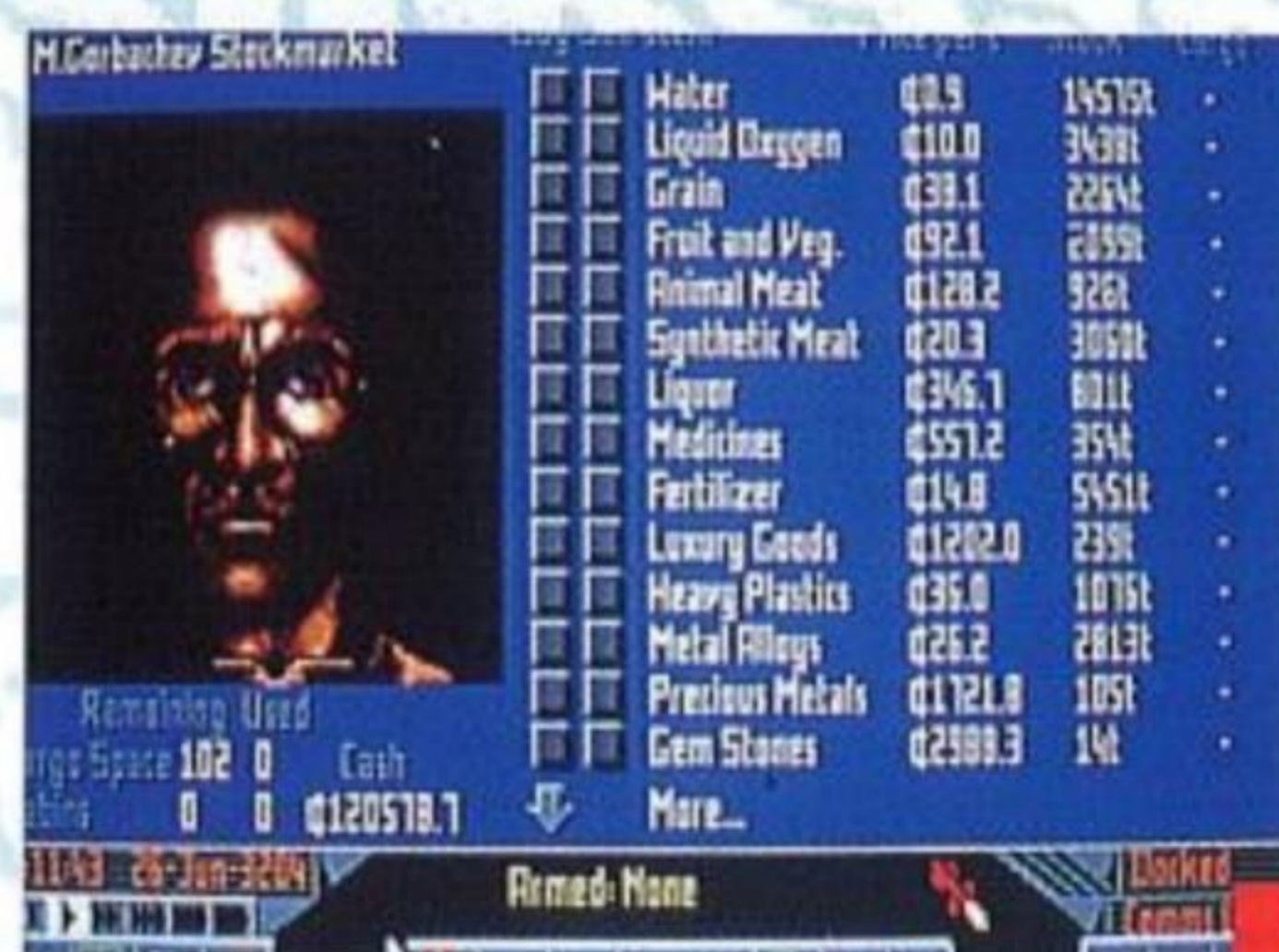
# ELITE II - FRONTIER

איך אפשר לדחוס גלקסיה שלימה בתקליטון קטן אחד? רק למתכנתי GAMETEK התשובה.

זהו המשחק השני בסדרת ELITE וכמו אצל האח הבכור, הקלאסי והמיוחד, גם כאן אתה נאלץ לסחור ולהילחם על קיומך במרחבי הגלקסיה הגדולה. במהרה תגלה שהעולם כאן מתחלק לשלושה חלקים - אימפריה, פדרציה ובלתי מוזהים - ושלכל אחת מהקבוצות חוקים ושיטות פעולה משלה. גם שודדי חלל, נשק קונבנציונלי ופחות קונבנציונלי, סחורות מברחות ואפילו עבדים מחכים לך בכל פינה. היקום כולו פתוח ופרוש לפניך...



5 כשתגדל ותהיה לך חללית רצינית, חשוב שהיא תהיה עם רשימת ציוד כזו.



3 כשיהיה לך כסף - תמיד תוכל לקנות תוספות.



1 זוהי החללית הראשונה שלך - EAGLE. חללית לוחמה קטנה, חלשה וארוכת טווח - אבל זה מה שיש.



6 לא תוכל לעבוד לבד כל הזמן - קח לך צוות לעניין!



4 חשוב מאוד לשמור על מצבה הטכני של החללית - פן תתפרק לך באוויר... או בעצם בחלל.



2 מסך שתתרגל אליו - הקשר למחשב המרכזי של התחנה.





# חקירה מצולמת



15 ASP EXPLORER - גדול, זריז ובעל טווח גדול יותר, אך בעל טיל אחד בלבד.



11 מה שחשוב לך זה מה מייבאים מכל כוכב ומה מייצאים ממנו.



7 הרבה טחורה - קנה בזול ומכור ביוקר...



16 LION - יפה, איטי, גדול עוד יותר ובעל שמונה טילים.



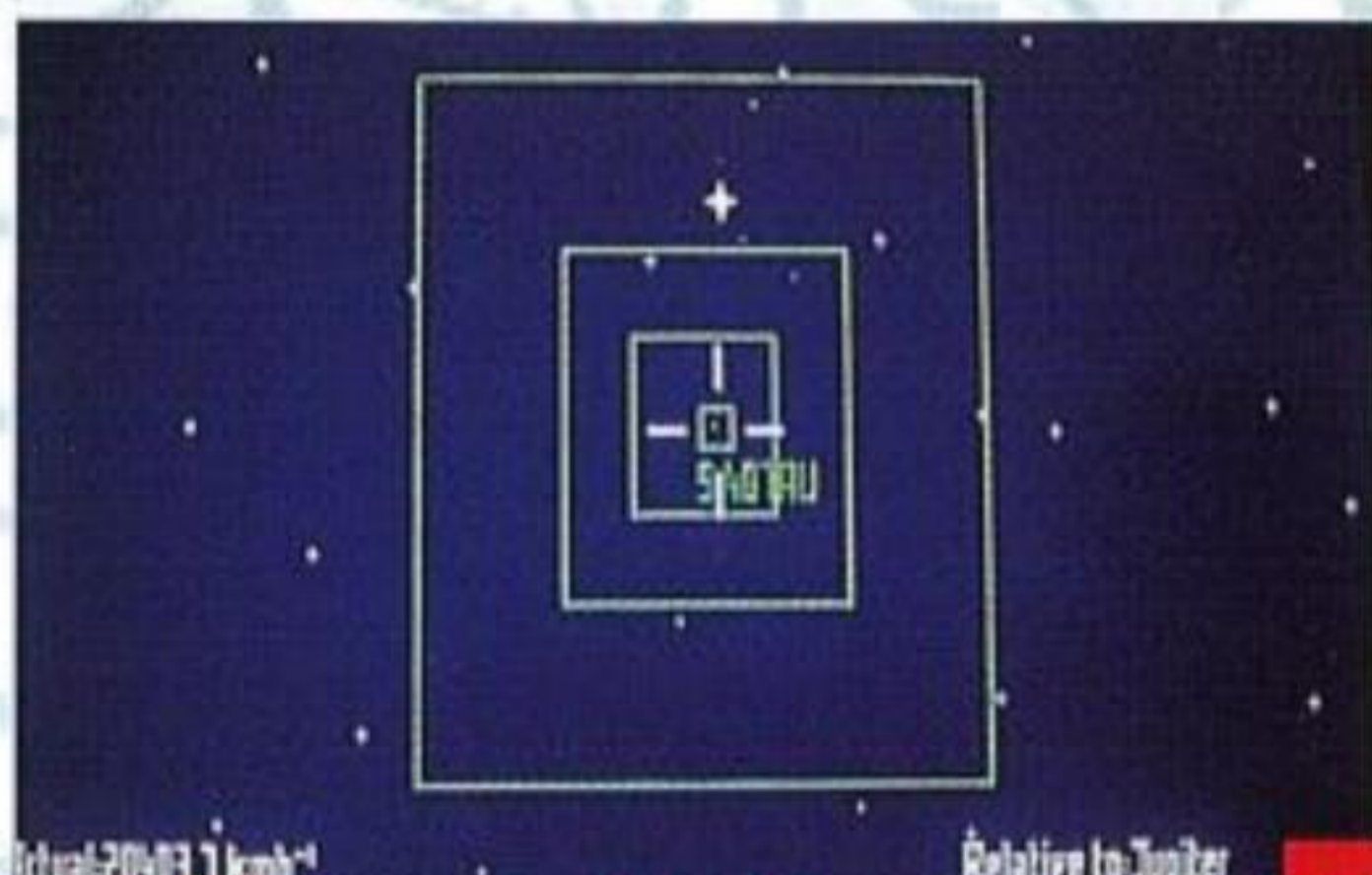
12 לא, זו לא מערכת השמש שלנו - השמש כאן כחולה...



8 מקומות רבים ויפים יש בגלקסיה - לא רק כוכבים אלא גם תחנות מסחר.



17 TIGER TRADER - בעל צוות גדול. תוסיף עוד שני מיליון, קנה לך PANTER ולא יהיה גדול ממך בכל הגלקסיה.



13 אחרי שתחבייט על משהו, הפעל את הטייס האוטומטי.



9 מפה כללית של האזור - לא לכל מקום תוכל לקפוץ מתי שתרצה. רחוק.



18 מי אמר שאין חיים על מאדים?



14 COBRA III - טייס אחד והרבה כוח אש.



10 בכל מקום ניתן לקבל מידע אסטרונומי על מערכות כוכבים בהן תבחר.



מאת: קובי קרלבך

BARBIE - SUPER MODEL

הוא משחק חדש של חברת HI-TECH. המשחק, כפי ששמו מעיד עליו, עוסק בדרכה של בובת הברבי לצמרת האופנה, והוא מיועד בעיקר לילדות שהדבר מעניין אותן. הגרפיקה והקול במשחק הם די מאכזבים, אבל העיקר במשחק זה הוא הרעיון. כדי לשפוט את המשחק טוב יותר, הייתי צריך לבקש את חוות דעתה של ילדה בת שש אך לצערי, אין לי אחות שאוכל לשאול, לכן תצטרכו להסתפק בדעתי המשוחזרת.

למרות הפנייה לבנות בכתבה, הרשימה מיועדת גם לבני המין הזכרי שימצאו בה עניין.

ובכן, בנות, במשחק זה אתן משחקות בובת ברבי שנתבקשה להשתתף בתחרות הבינלאומית לדוגמניות. קשה להאמין, אה? זהו אירוע האופנה הנוצץ ביותר של השנה - והמנצחת בו הופכת לאחת מן הדוגמניות המובילות ביותר בעולם. המבחן הראשון שלך בתור דוגמנית מתרחש בהוליווד, עיר הכוכבים. משם נעבור להוואי החמימה, ממנה לווייל הקרירה כדי לגלוש קצת ולבסוף נגיע לניו יורק, THE BIG APPLE, לאירוע המרכזי. כמו שאתן רואות, מצפה לנו עבודה קשה מאוד, אחרי הכל - מי אמר שלהיות דוגמנית זה דבר קל, אה? דוגמנית חייבת להיראות כל הזמן במיטבה, כי לעולם אי אפשר לדעת מתי יגיע פתאום צלם שירצה לצלם אותה. צריך גם לשמור על דיאטה, עור רענן ושיער מטופח, אבל עם העזרה שלך, אני בטוח שהכל יהיה בסדר ושנעשה חיים משוגעים.

המטרה שלך במשחק היא לצבור כמה שיותר נקודות, כדי להתקדם בסולם האופנה ולהגיע לצמרת. כמו כן, עליך לסייע לברבי להתגבר על מכשולים ולדאוג שתגיע בזמן לתצוגת האופנה. בדרך לפסגה, בזמן שעוברים דרך הערים הוליווד, הוואי, וויל וניו יורק, עליך לצבור כמה שיותר נקודות. צבירת הנקודות היא עניין פשוט, במיוחד לנערת זוהר כמוך.

ציונים	
גרפיקה:	✪ ✪
קול (כרטיס קול):	✪ ✪ ✪ ✪
כיף:	✪ ✪
כללי:	✪ ✪

שווה את המחיר? המשחק עצמו הוא לא מי יודע מה, אך איך אפשר לומר לא לחיוך של ילדה קטנה.

בכל מקום את נעה בדרך שונה: בהוליווד - במכונית ספורט פתוחה; בהוואי - על סקטים (גלגליות, מתקנת זוהרה, העורכת הלשונית); בווייל - על מגלשיים ובניו יורק - על אופניים. בדרך את תראי כל מיני חפצים ועלייך לאסוף אותם. לכל חפץ יש משמעות שונה:

**תיקי קנייה** - אם תראי תיק קנייה במהלך הנסיעה, איספי אותו, ואז תוכלי להיכנס לחדר ההלבשה. לפני הכניסה לחדר ההלבשה יופיע שער של מגאזין אופנה. נסי לזכור את שילוב הצבעים בשער ואת העיצוב שלו, מפני שאת תתבקשי להתלבש בהתאם לשער. אחר כך, תיכנסי לתוך חדר ההלבשה. הזמן שלך לא מוגבל, אז אל תמהרי. כאשר את חושבת שאת לבושה בהתאם לשער, לחצי על מקש ה-Enter כדי לבדוק את הבחירה שלך. על כל פריט שיתאים לשער, את תקבלי נקודות. לדוגמה: על התאמת הצבע הבסיסי מקבלים 50 נקודות, על התאמת צבע הנעליים מקבלים 50 נקודות וכו'.

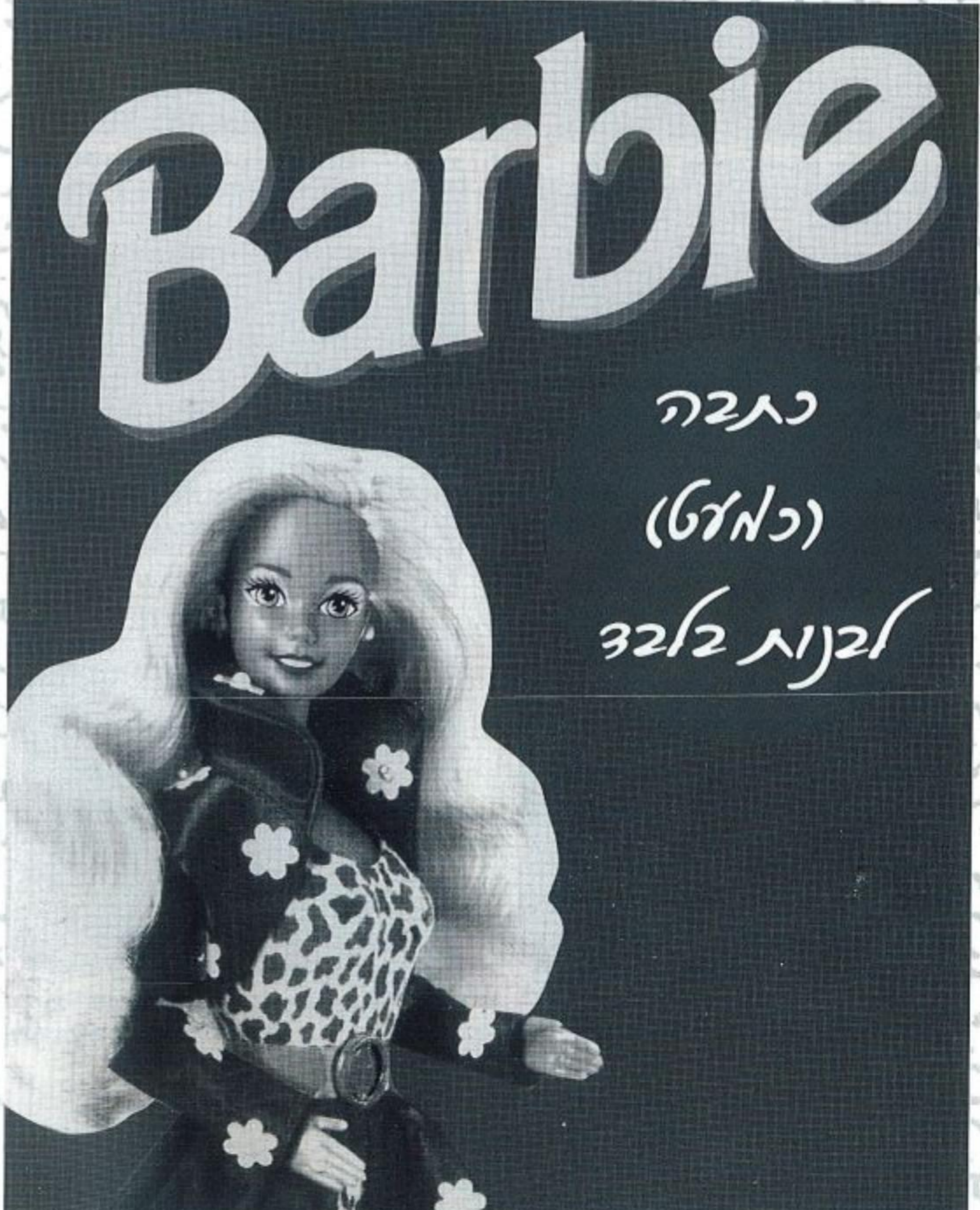
**מצלמה** - אם תאספי מצלמה, תיכנסי לחדר האיפור. כאן שוב תראי שער של מגאזין אופנה, ואת תצטרכי להתאים את העגילים שלך, התסרוקת שלך והאיפור שלך אליו. על כל התאמה תקבלי נקודות

- ואת זה בטח כבר הבנת. **כוכבים** - על הדרך מפוזרים כוכבים שונים שלקחתם מספקת נקודות. סתם עוד משהו.

באמצע כל שלב הברבי תיכנס לחדר אימונים, שבו היא תקבל הוראות בנוגע לארבעת הצעדים שעליה לבצע במהלך תצוגת האופנה האמיתית. הליכה נכונה על המסלול היא אחד הדברים החשובים ביותר שדוגמנית צריכה לדעת, לכן שימי לב להוראות כדי שתוכלי ללכת נכון בתצוגה האמיתית. עיני כל הצופים נעוצות רק בך, יקירתי...

בסופו של כל שלב, תצוגת האופנה האמיתית תתחיל. כאן, עליך לשחזר כמיטב יכולתך את התנועות שלמדת במסך התרגול. על כל צעד נכון את תקבלי ניקוד ותראי שיש תמורה לסבל.

שיהיה לך בהצלחה, וזכרי - ככל שתצברי יותר נקודות, כך תסייעי לברבי להתקדם בסולם האופנה ולהפוך לדוגמנית צמרת. אני משוכנע שיהיו גם כמה פמיניסטיות שלא יאהבו את כל העיסוק הזה בדוגמנות ובהתייפפות - אבל זוהי (בדרך כלל) מדינה דמוקרטית, ואף אחד לא מכריח אף אחת לקנות אף משחק.



# אוהב לשחק אותה?

סולו / אור



# WIZ

## נראה אותך מעיז ב-

הירחון למשחקי מחשב. שולחן. טלוויזיה. חפידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים, צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש כל חודש מחדש. מהר מאוד תלמד שהדרקון לא נורא כל כך. לכל מערה יש פתח ויציאה ולכל משחק יש סוף והתחלה. רוצה טיפ מנצח לסיום?!

עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

**מבצעים לחודש נובמבר ברשת חנויות באג**

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

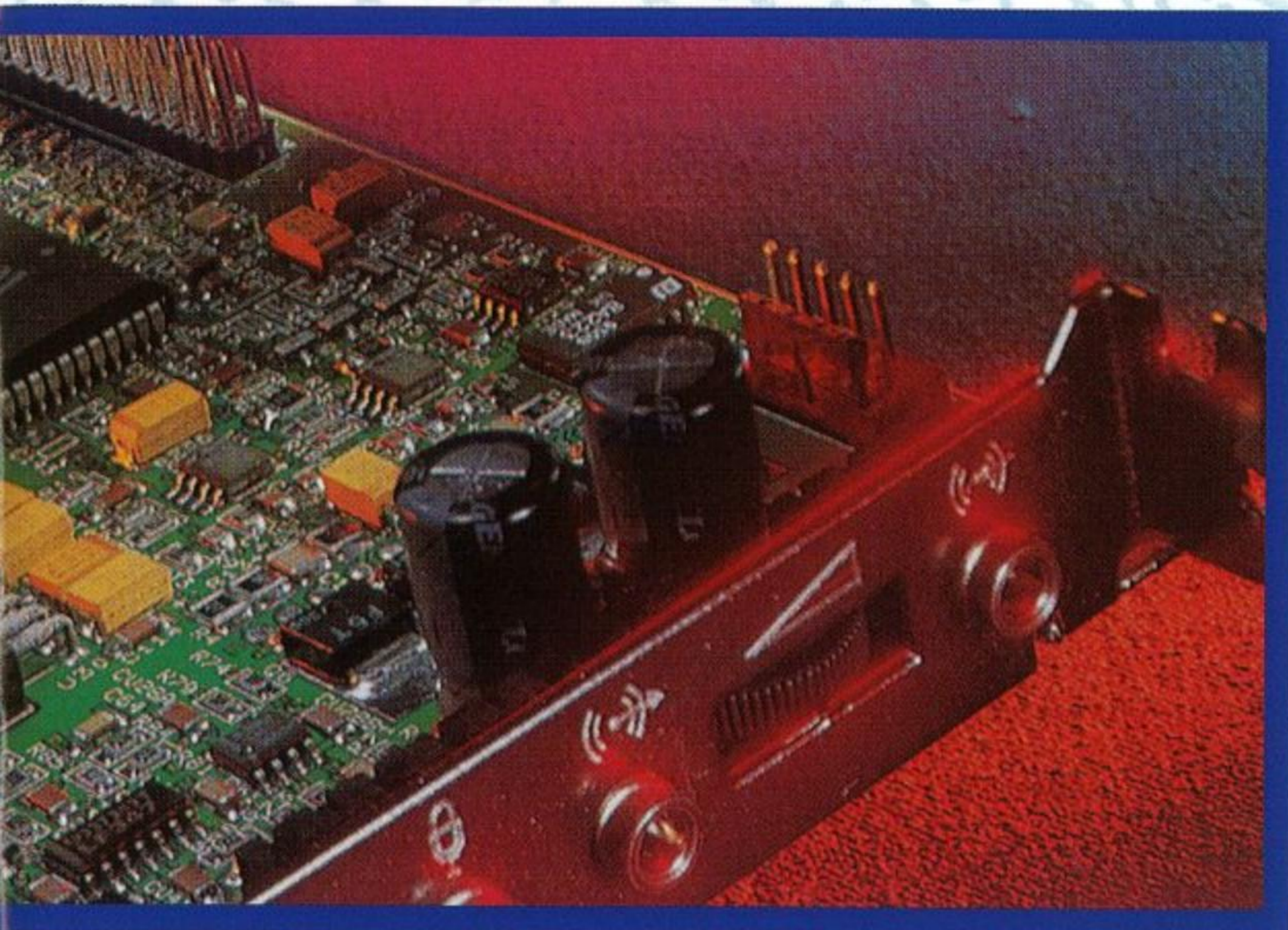
לכבוד WIZ מחלקת מנויים  
 ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114  
 טל': 03-5794711, 03-5702654  
 ברצוני לחתום על מנוי לווז.  
 14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)  
 שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

### רשימת מתנות משחקים ל-PC

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> במלכודת הפיתוי | <input type="checkbox"/> אביש           |
| <input type="checkbox"/> מאורת הדרקון 2 | <input type="checkbox"/> נער הסקייטבורד |
| <input type="checkbox"/> משימה כחלל 2   | <input type="checkbox"/> אלוף החלל 2    |
- ( יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות )

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

# קול



מאת: רוני טל

עד לפני כמה שנים הסתפקו משתמשי מחשב רבים במחשב עם צג VGA או SVGA, המאפשר תצוגה ברמה טובה של גרפיקה ומלל, אולם נושא הצליל הוזנח במקצת. אפילו בתוכנות לומדה הפונות לקהל צעיר אשר קיימות בישראל כבר 10 שנים, הסתפקו המתכנתים בכמה צרצורים או מנגינות הנשמעות כמו טון יחיד, ובוקעות מן הרמקול הפנימי של המחשב. רמקול זה לא נועד אלא להשמעת ה-BEEP המפורסם במקרה של תקלה... בין הראשונים שראו את החיסרון הגדול של מחשב ה-PC בתחום הצליל היתה חברת רולנד, יצרנית מובילה של כלי נגינה וסינטיסייזרים אלקטרוניים. רולנד ייצרה - כיאה לחברה מכובדת - כרטיס אלקטרוני המתחבר לאחת מתושבות ההרחבה במחשב ה-PC, ומאפשר להפוך את המחשב לכלי נגינה רב עוצמה, ולהיעזר בכוחו כדי לערוך מוסיקה. הבעיה היחידה היתה המחיר - \$700 ומעלה.

לפני 8 שנים קמה לה חברה קטנה, AdLib שמה, והחלה בשיווק כרטיס מוסיקה 8 ביט (כפי שהיו שאר כרטיסי ההרחבה באותה תקופה וגם רוב אלה שקיימים כיום), המתחבר למחשב כמו הכרטיס של רולנד. הכרטיס החדש היה פשוט יותר ואיכותי הרבה פחות, אך המחיר היה בהישג יד. AdLib פנתה לבתי תוכנה רבים למשחקים ולומדה בעולם, ושכנעה אותם להתאים את התוכנות לכרטיס שלה, כך שמי שירכוש את התוכנה הספציפית, יוכל לשמוע מוסיקה או דיבור מוקלט של ממש. הדבר הצליח יפה ואז קמו כמובן מתחרים.

לפני 6 שנים התפרסמה חברה סינגפורית קטנה (אז...) ושמה Creative Labs. אנשיה עלו מייד על הבעיה הגדולה של כרטיס AdLib - היכולת להשמיע מוסיקה או דיבור - אך לא בו זמנית. החברה יצאה לשוק עם כרטיס שהוגדר ככרטיס קול מפוצץ ושמו באנגלית Sound Blaster, המסוגל להשמיע מוסיקה שנכתבה לכרטיס AdLib, אך יש לו אפשרויות נוספות. האפשרויות כללו אפקטים קוליים (לדוגמה קולות

פיצוץ) ודיבור - והחשוב יותר, הוא יכול להשמיע זאת בו זמנית.

Sound Blaster הפך שם נרדף לכרטיסי קול, אך גם כאן, העולם ממשיך בשלו. בשנת 1990 קמה חברה אמריקאית חדשה בשם Media Vision. החברה הוקמה במטרה להתחרות ב-Creative ובנוסף, הציבה לעצמה אתגר להיות המתקדמת ביותר מבחינה טכנולוגית, כל זאת במחירים השווים לכל נפש.

עד כאן שיעור הסטוריה קצר. בואו נראה מי נמצא איתנו כיום: Roland קיימת ועדיין הטובה והיקרה ביותר. AdLib כבר אינה קיימת - היא הפסיקה לפעול לפני כמה שנים, חזרה שוב עם כרטיס 16 ביט בשם AdLib Gold אך לא הצליחה. Creative Labs בעלת שם המותג Sound Blaster, הינה החברה הגדולה בעולם בתחום, ומחזור מכירותיה עמד בשנת 1993 על 500 מיליון דולר, בעיקר בזכות מכירה עצומה של כרטיסי ה-8 ביט שלה - דגם 2 ודגם פרו. Media Vision שמחזור מכירותיה עמד בשנת 1993 על 250 מיליון דולר, מייצרת רק כרטיסי 16

ביט בכמה רמות, והיא תופסת נתח גדול מאוד מהשוק. לפי סקרים אמריקאים, Creative Labs שולטת ב-50% מן השוק האמריקאי, Media Vision ב-45% וכל השאר: FX, Sound Galaxy ועוד, תופסים יחד רק כ-5% בלבד. מעניין לציין שלפי הנתונים מכרה Media Vision מתחילת 1994 פי 7 כרטיסי קול 16 ביט מכל המתחרים כולל Creative - יחד!

## ב י ט י ם

כרטיסי הקול מחולקים לשני סוגים עיקריים: כרטיסי 8 ביט וכרטיסי 16 ביט. כרטיסי קול 8 ביט כגון Sound Blaster 2, Sound Blaster Pro ועוד, הינם כרטיסים הקיימים כבר שנים אחדות והפכו לשם דבר בתחום המשחקים והתוכנות הביתיות. כרטיסים אלו "מדברים" עם המחשב בקצב של 8 ביט ולצרכים של מוסיקה, דיבור או אפקטים למשחקים - הדבר היה סביר. במרוצת הזמן, ועם כניסת כונני ה-CD-ROM לחיינו, אנשים הפכו לאנימי



# התכרטיסים

אלקטרוניים - משטחים המחברים דרך MIDI למחשב - ומשם הדרך לתהילה קצרה...

כיוון שאתם כבר מבינים שכרטיסי 8 ביט עומדים לחלוף מן העולם, הבה נסקור כרטיסי 16 ביט חדשים של Media Vision המתחילה לאחרונה להיות מוכרת גם בישראל.

## Media Vision

### Pro Audio 16 Basic

כרטיס קול 16 ביט בסיסי במחיר מדהים של 399 ש"ח כולל מע"מ. הכרטיס תואם לחלוטין ל-Sound Blaster 2/Pro (8 ביט), הוא כולל מעבד דיבור (רכיב המשמיע דיבור של קול אנושי), סינטיסייזר מתוצרת YAMAHA המאפשר לנגן דרכו בשיטת MIDI, ולהקליט מוסיקה מקורית איכותית 16 ביט, תוכנות נחמדות של מקסר אלקטרוני ותוכניות עזר נוספות.

### Pro Sonic SCSI2/MCD/PAN

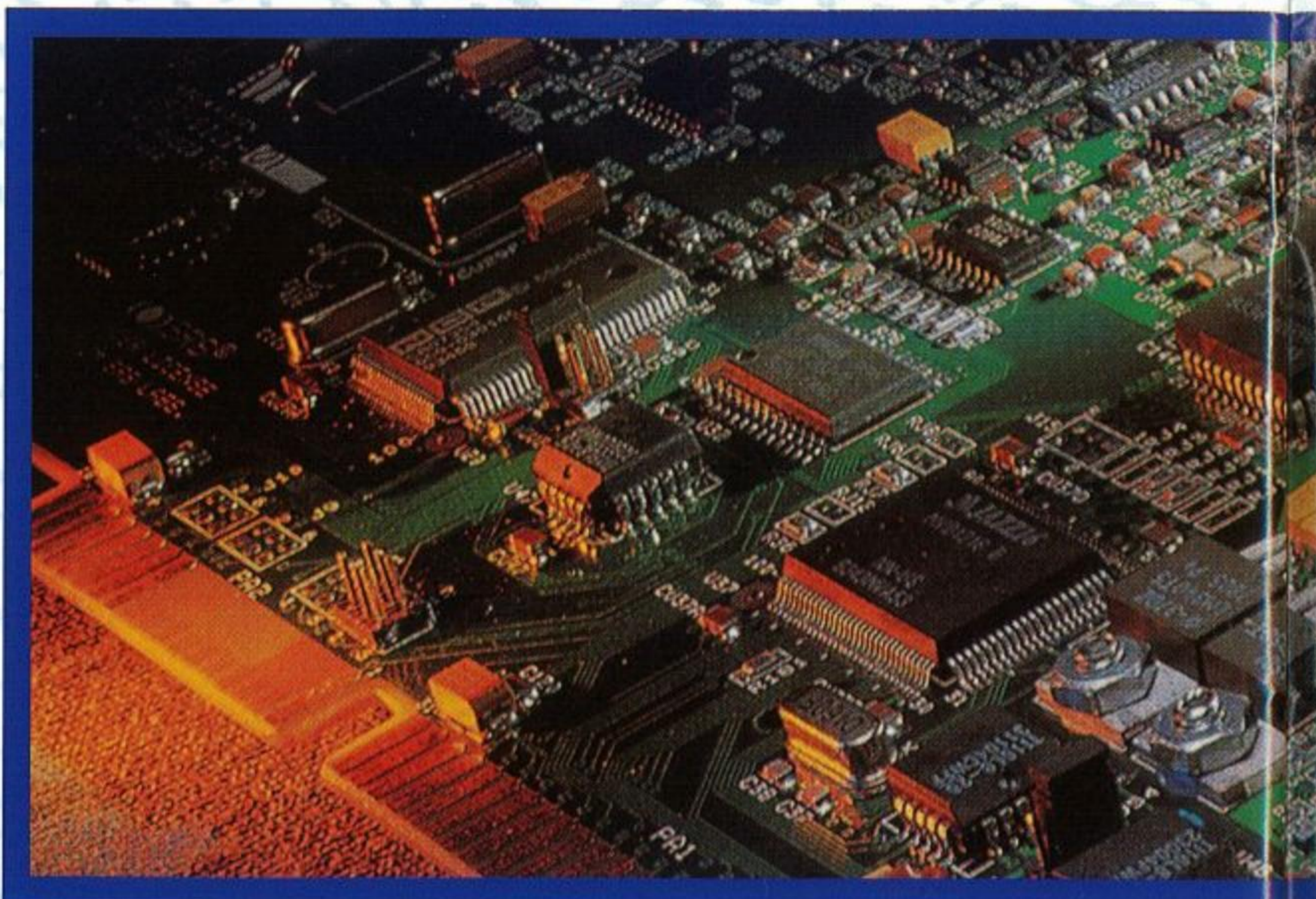
3 כרטיסי קול בעלי נתונים זהים לנתוני הכרטיס הקודם, הכוללים בנוסף בקר לכונן CD מסוג פנסוניק, מולטי CD או SCSI2.

### Premium 3D

כרטיס קול חדיש 16 ביט עם בקר לכל סוגי כונני ה-CD, הכולל גם מערכת SRS - טכניקת השמעה תלת-מימדית של קול, תוך שימוש בשני רמקולים רגילים! הכרטיס פועל עם כל תוכנה שהיא, כולל משחקים ולומדות קיימות ונשמע מדהים.

### 3D Pro

בנוסף לקודמו מן הדור החדש הוא מכיל סינטיסייזר 32 ערוצים מקצועי של חברת Korg, ותוכנה לזיהוי דיבור של החברה המובילה בעולם Dragon System. נו, מה אתם אומרים? האוזניים הן הגבול...



להבין ולהיפך. כיום כלי נגינה רבים כוללים בתוכם ממשק MIDI - חיבור הנראה כמו שקע עגול עם 5 חריצים קטנים.

"או. קיי. הבנתי מה זה MIDI. יש לי אורגן בבית וראיתי שיש לו חיבור מתאים. מה עלי לעשות כדי להיות מלחין דגול?" ובכן, עליך לרכוש כרטיס קול - רצוי מאוד 16 ביט, מתאם MIDI העולה כ-200 ש"ח ותוכנה מתאימה. אנו נסקור בכתבה נפרדת את תוכנות המוסיקה הנפלאות הכוללות אפקטים רבים, אפשרויות אלתור אוטומטיות ואפילו הצגת תווי הנגינה על גבי המסך והדפסתם!

מדהים עד כמה קלה השליטה והיצירה בעזרת MIDI. אגב, אם נמצאת ברשותך אותה קופסה גדולה עם חבלים ארוכים הידועה בכינויה 'פסנתר', ניתן לרכוש מעין פס חיבור הנדבק מעל נקודת החיבור של מיתרי הפסנתר והמתחבר לממשק ה-MIDI, כך שניתן לחבר פסנתר מכני רגיל למחשב, "לקרוא" את המוסיקה, להקליט, להוסיף אפקטים ולעבד בכל דרך!

חברת רולנד מייצרת תופים

טעם וחפצו באיכויות גבוהות יותר של צליל. אחרי הכל, המוסיקה על גבי תקליטורי קומפקט דיסק רגילים מוקלטת באיכות של 16 ביט, אז מדוע שמשחקי מחשב, לומדות וכו' לא ישמיעו צלילים באיכות שכזו?

## MIDI

הטכנולוגיה התפתחה ועלויות הייצור הוזלו. החברות החלו לייצר כרטיסי 16 ביט המאפשרים לשמוע מוסיקה 8 ביט (מה שנקרא "תאימות"), אך בעיקר נועדו להשמעת מוסיקה 16 ביט ואפשרות הקלטה והשמעה עצמית של מוסיקה, קול ואפקטים באיכות גבוהה. כדי ליצור מוסיקה איכותית מקורית, החליטו יצרני כלי המוסיקה האלקטרוניים על שיטה בשם מידי (MIDI) המאפשרת, בעזרת מתאם אלקטרוני מסוים, להתחבר לכלי נגינה ומצד שני למחשב, ולשלוט בהלחנת המוסיקה בעזרת תוכנות מתקדמות.

מתאם ה-MIDI משול למעין מודם תקשורת, ההופך את האותות החשמליים שמוציא האורגן למידע, אותו יכול המחשב

יאיר יונה

### ■ מורטל קומבט

★ RAIDEN, השתגרות: למטה, למעלה ואז מהר למעלה. ירייה: למטה קדימה ואגרוף נמוך. טורפדו: פעמיים אחורה ואז קדימה, שלוש פעמים אחורה ואגרוף גבוה.  
★ LIU KANG, בעיטה מעופפת: פעמיים אחורה, פעם אחת קדימה ובעיטה גבוהה. ירייה: אותו דבר כמו הבעיטה המעופפת אבל במקום בעיטה גבוהה צריך לעשות אגרוף גבוה. FINISH HIM: קדימה, למטה, אחורה, למעלה, ואז לחזור על הכל שנית.

★ GONI CAGE, שפגאט עם אגרוף: לעמוד קרוב ליריב ואז ללחוץ ביחד על הגנה, למטה, אגרוף נמוך. בעיטת צל: אחורה, קדימה ובעיטה נמוכה. ירייה: אחורה, קדימה ואגרוף נמוך. FINISH HIM: פעמיים קדימה ואז קדימה ואגרוף גבוה ביחד.  
★ KANO, גלגול: קדימה, למטה, אחורה, למעלה. ירייה: ללחוץ על הגנה, להשאיר לחוץ אחורה ואחר כך קדימה. FINISH HIM: לעמוד קרוב ליריב ואז ללחוץ אחורה, למטה, קדימה ואגרוף נמוך.  
★ SUB ZERO, יריית קרח: כמו הירייה של ריידן. החלקה: למטה, להשאיר לחוץ ובו זמנית אגרוף נמוך, בעיטה נמוכה והגנה. FINISH HIM: למטה, קדימה ואגרוף גבוה.

★ SCORPION, שליחת חבל: פעמיים אחורה ואגרוף נמוך. השתגרות מצד לצד: למטה, אחורה ואגרוף נמוך. FINISH HIM: לעמוד במרחק 2 צעדים מהיריב ואז ללחוץ הגנה, להשאיר לחוץ וללחוץ פעמיים למעלה.  
★ SONYA, ירייה: פעמיים אחורה ואגרוף נמוך. גשר: ללחוץ כמו החלקה של SUB ZERO. FINISH HIM: פעמיים אחורה, פעמיים קדימה והגנה.

רועי גלס

### ■ KEEN 6

- ★ F10 + W: להופיע בכל מקום.
- ★ F10 + G: בלתי פגיע.
- ★ F10 + D: לשחק DEMO.
- ★ F10 + V: רמת מהירות.
- ★ F10 + N: לעבור בכל דבר וללכת

לכל מקום (גם בחלל).

עומרי מילר

### ■ יומו של הטנטיקל

★ כדי ליצור קשר עין עם וורן, צריך לצבוע את העץ שבחדר בצבע אדום ולשכנע את ג'ורג' וושניגטון שיכרות את העץ.

★ בכל זמן שהוא, המעבדה הסודית של ד"ר פרד נמצאת בשעון.

★ כאשר הטנטיקל הסגול חוזר מהעתיד ומכווץ אותך, צריך לעבור בתוך החורים של העכברים. החורים נמצאים בדלת שליד מכונת הממתקים.

★ כדי להשיג לוורן תחפושת של טנטיקל, הוא צריך לתת לבטי רוס את



התוכניות שלקחת מהמרפאה שבעתיד, ובטי רוס תעשה מזה דגל.

יובל

### ■ DUNE 3

★ אם תיקח פסילה (בצורת כובע) ותשמור, תוכל לטעון אחר כך את המשחק ולקחת את אותה פסילה שוב. תוכל לעשות זאת אין סוף פעמים ובכל פעם הפסילות שלך יעלו.

טל פרי-הר

### ■ DOOM

★ כדי להפוך לבלתי פגיע למשך כל זמן המשחק צריך לכתוב כל הזמן במהלך המשחק: IDDQD.

★ כדי לקבל חץ מורה דרך כתוב במהלך המשחק פעמיים IDDT.

★ כדי לקבל את כל כלי הנשק ואת כל היריות שלהם כתוב במהלך המשחק IDKFA.

★ בגרסת ה-SHAREWARE לא תקבל את רובה הפלזמה ואת רובה ה-BGF9000.

★ כדי לעבור דרך קירות כתוב במהלך המשחק IDSPISPOPD.

אסף שרון

### ■ סאם ומקס

★ צריך להשתמש במקס על החתול שבכניסה למשרד.

★ בקרקס צריך לעלות על הסחרחרה ואחרי זה לדבר עם האיש שמפעיל אותה - הוא יתן לך כרטיס. לך

לאוהל החפצים האבודים ויתנו לך את כל החפצים שלך וגם מגנט בצורת דג.

★ באזור המסתורין צריך להיכנס למראה ולהשתמש במגנט. אם

מפעילים את המגנט האדום (רק את האדום) אפשר להיכנס לדלתות האדומות.

★ כדי להיכנס למסיבת הביגפוטים צריך ללכת לאחת המסעדות, לדבר עם המוכר ולהגיד לו שמקס צריך

לשירותים. המוכר יתן למקס את המפתחות והוא ילך, רוץ

מהר ודבר עם מקס על המפתחות והוא יתן לך אותם.

לך לשומר המסיבה ותן לו את המפתחות. צריך גם להרכיב

תחפושת מהפיאה של הזמר, הפיג'מה מהקרן של טריקסי

צוואר-ג'ירפה, זפת מהבריכה ושיער ממותה.

### ■ המכרה של ההולנדי האבוד

★ כדי להיכנס למכרה אתה צריך מנורה, מכוש, גפרורים ואת חפירה.

### ■ יומו של הטנטיקל

★ אחרי שמטפסים על העץ בג'ונגל צריך לעשן מריחואנה.

### ■ לארי 6

★ כדי להיכנס לרופא השיניים צריך לשים מטפחת על הראש ולדבר עם המזכירה.

### ■ אינדיאנה ג'ונס

★ כדי לעבור את התמנון באטלנטיס צריך לתפוס עקרב בתוך כלוב הצלעות ולזרוק עליו את העקרב.

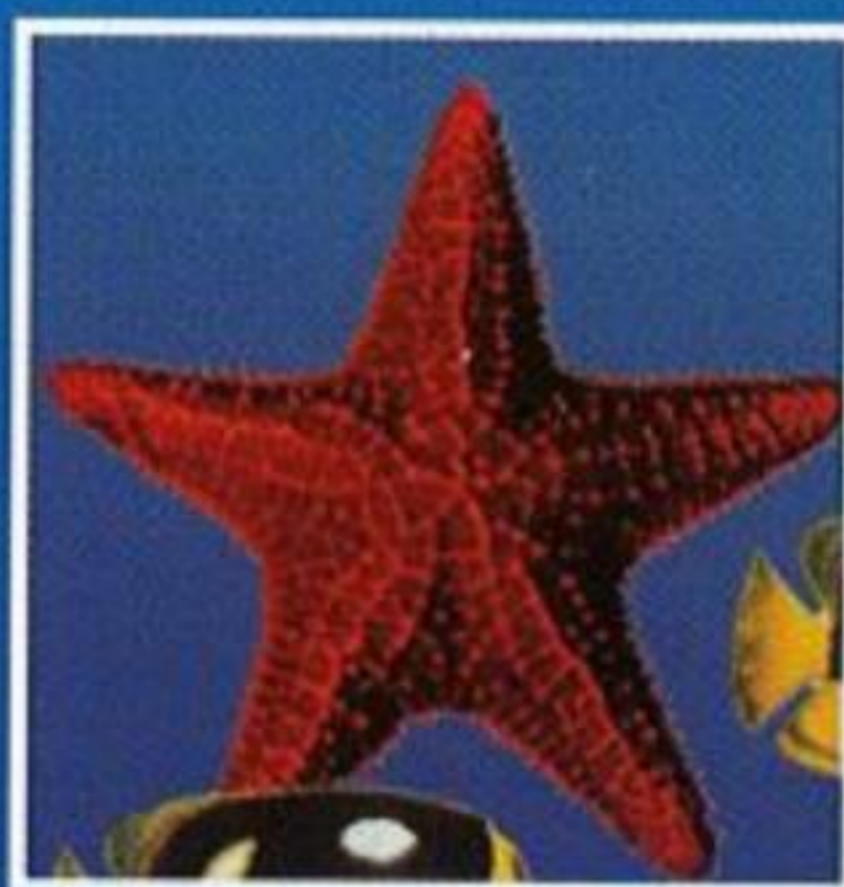


זו גם "קולנוע תת-ימי", והכניסה לתוכו מאפשרת צפייה בסרטונים קצרים עם צלילים על נושאים שונים, כגון: כריש לבן תוקף או דולפינים משתעשעים וכו' - וזה באמת משהו מדהים.

"הרפתקה תת-ימית" מלווה במוסיקה ודיבוב בעברית לאורך כל זמן הפעלתה, וגם כל הכיתובים הם בעברית, לכן גם האחים הקטנים יכולים ליהנות ממנה.

המידע שאפשר לשאוב מהרפתקה זו הינו שימושי מאוד לכל רמות הידע, וגם אינו מורכב או מסובך מדי. במקרה הגרוע, מה שתקלטו טוב לידע כללי ותוכלו להרשים את החבר'ה, באיזו אמירה לא קשורה על חיי המין של התמנון בים האדום.

לסיום, אזהרה: שימו לב לדרישות המערכת הרשומות מטה. עקב האיכות הגבוהה של הלומדה, מחשבים או צגים חלשים לא יוכלו להריץ אותה ולכן רצוי שתבדקו אם המערכת שלכם מתאימה.



## מאת: שחף בן-צור

אם חשבתם שלא תצליחו "לסחוט" מהמחשב שלכם יותר ממה שהצלחתם עד עכשיו, נסו להתקין את הרפתקה תת-ימית - 12 מגהבייט של אנציקלופדיה תת-ימית מלאה הכוללת סרטונים, הסברים מפורטים ותמונות, כל זה בגרפיקת SVGA - 256 צבעים.

הלומדה "הרפתקה תת-ימית" היא למעשה אנציקלופדיה המיועדת לגילאי 10 ומעלה אשר רוצים, או צריכים, מידע על חיות ים מסוגים שונים (יונקים, טורפים ואחרים).

"הרפתקה תת-ימית" מציגה בפני המשתמש מספר דרכים ללימוד החיות הללו:

הדרך הראשונה היא בעזרת הצגת מידע באופן שוטף ב-"מעבדה התת ימית". במעבדה זו מוצג בגדול נושא הלימוד (כריש לבן, תמנון, סרטן וכדומה), כאשר לחיצה על כל אחד מאיבריו תציג בחלון הטקסט מידע והסבר מקיף מאוד על אותו חלק. כמו כן, אפשר לראות את אותו איבר מקרוב, או חלקים פנימיים של אותו יצור.

אפשר גם לקבל מידע תוך כדי שימוש במשחקים שונים כגון "מי אני?" שם צריך להתאים את היצור לשם על המסך.

יש גם משחקון סימפטי הנקרא "מה אני אוכל?": כאן מוצגת חיה במרכז המסך ועל השחקן לנחש איזו חיה אחרת מהווה "אוכל" לחיה במרכז.

עוד? עוד! "חפש אותי": חלק מהיצור מוגדל פי 50 ועל השחקן לנחש באיזו חיה מדובר. מספר החיות במשחק הוא רב ולכן מספר האפשרויות הוא גדול.

לאחר המשחקים הללו יכול השחקן לבקר באקווריום, שם הוא "מסתובב" במבוך תת-ימי בו בכל פינה מסתתר נושא. לחיצה על הנושא תביא אותו לקבלת מידע (בין הנושאים: החוף, דגים מזוהים וטורפים). אם רוצים קצת הנאה בחלק זה, אפשר לשחק ב-"חפש את האוצר" ואז זמן השיטוט מוגבל בשניות חמצן.

אופציה נוספת היא "סיור תת-ימי" שם אפשר לקבל מידע על קבוצות של חיות ים (כגון טורפים, יונקים, זוגות מזוהים ושאר יצירות מימיות).

כל המידע שהוזכר קודם מובא בתמונות מ-ד-ה-י-מ-ו-ת, באיכות של SVGA, 256 צבעים (אם יש באפשרותכם).

את החלק הטוב שמרנו לסוף - יש בהרפתקה

### דרישות מינימום

מחשב: 386SX

זיכרון: 1MB

מסך: VGA

### דרישות רצויות

מחשב: 386DX ומעלה

זיכרון: 2MB ומעלה

מסך: SVGA

כרטיס קול

(תואם SOUND BLASTER)

עכבר

### ציונים

סוג: לומדה



גרפיקה:



צליל:



כיף:



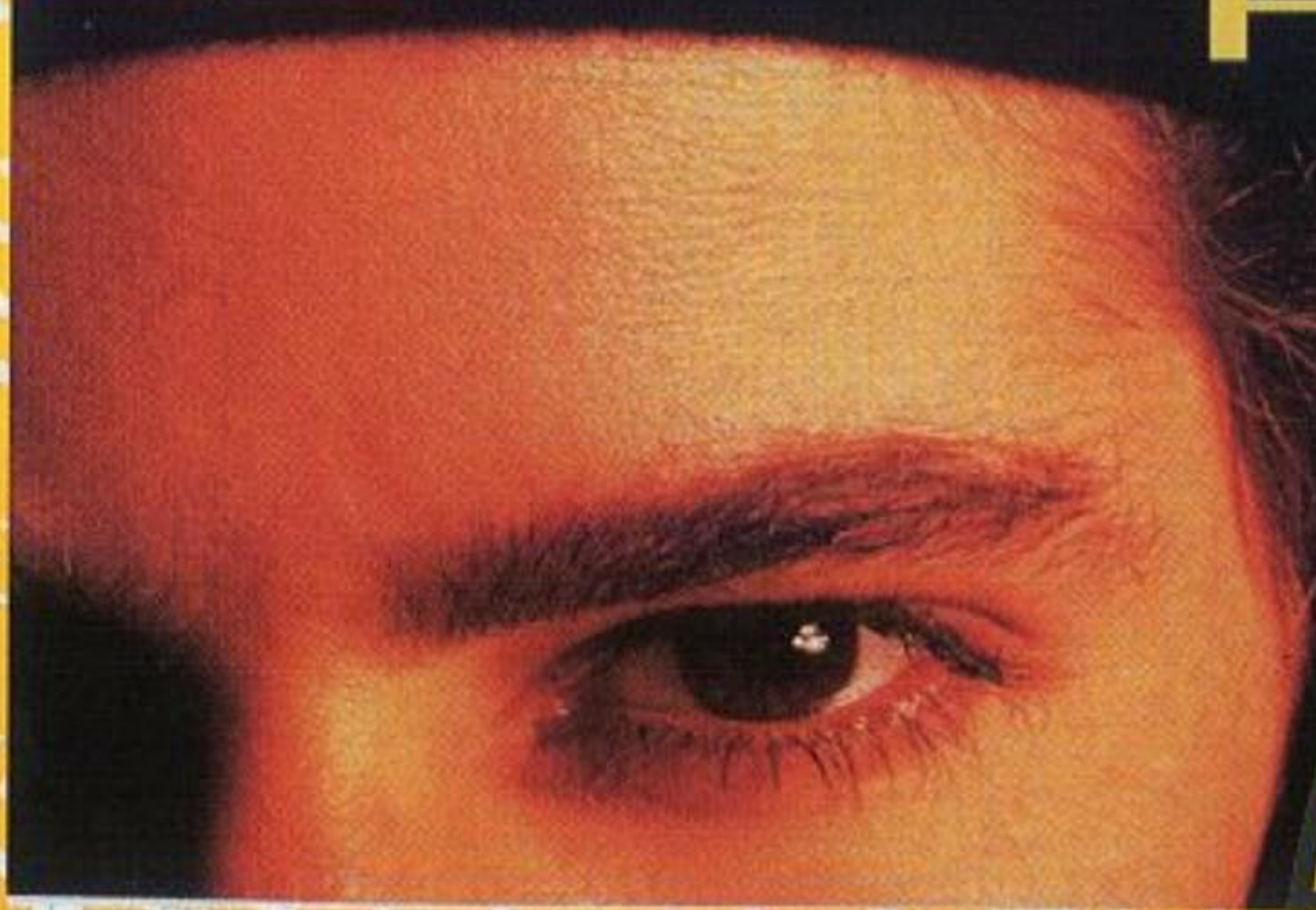
כללי:

שווה את המחיר? תגידו להורים שזה חינוכי אז זה שווה!





# CRITICAL PATH



## מ ע ב ר ק ט ל ר

### מאת: שחף בן-צור

לפני מספר גיליונות הבאנו סקירה נרחבת על משחק בשם "פרויקט איש המסע". באותו משחק ציינו שתי עובדות חשובות - הראשונה, שאפשר לעשות משחק המשלב גרפיקה של Super VGA עם מהירות ואיכות (על CD-ROM כמובן) - עובדה, והשנייה, הנבואה שלנו כי זהו רק משחק ראשון מתוך "גשם" של משחקים דומים.

היום אפשר להגיד כי "גשם" לא יגיע - "מבול" זו הגדרה טובה יותר. בגיליון זה אפשר למצוא עוד כתבה על משחק CD-ROM בשם "QUANTUM GATE" הנכנס גם הוא לקטגוריה זו. "CRITICAL PATH" משתמש בטכנולוגיה הנקראת Quick Time הלוקחה ממחשבי המקינטוש. פיתוח זה מאפשר להריץ סרטונים בצבע מלא ובמהירות טובה (למחשבי 386DX ומעלה). סרטון כזה תופס, כמובן, מקום רב ולכן הוא מופץ על תקליטור בלבד.

המשחק מתרחש אי שם בעתיד הקרוב. 90% מאוכלוסיית העולם מתה עקב מלחמת עולם שלישית בה השתמשו בנשק ביולוגי. נשארו מספר קבוצות מחתרת אשר השתלטו על מאגרי הנשק הצבאיים, והמחפשות מקומות בהם יוכלו להשתקע ולהקים חיים חדשים.

אתה (איך לא...) מצטרף למשחק כטייס מסוק אפאצ'י אשר נאלץ לנחות נחיתה אונס עם השותפה שלך לטייס, בחורה בעלת כישורי רמבו בשם קאט. עקב תקלה במסוק, המסוק השני שהיה איתכם נפגע לפתע מטיל קרקע-אוויר ששוגר מהאי עליו נחתתם. אתה וקאט משתלטים על חדר הבקרה באי, שהיה שייך כנראה למטורף המנסה להשתלט על העולם

(מטרה משותפת תמידית לכל המופרעים נפשית באשר הם...).

אתה משגיח מחדר הבקרה על קאט הנמצאת בחוץ, באמצעות מסך המוניטור המחובר למספר מצלמות שהוחבאו בשטח. לך אין שליטה על המסך וזווית הראייה שלך משתנה בהתאם למשחק (הדבר מקנה לך לעתים אפשרות לראות מראש סכנות או דברים שיכולים לעזור לך ובייחוד לקאט). בחדר הבקרה נמצאים גם מספר כפתורים המחוברים לאזורים מסוימים באי, ואשר הפעלתם על ידי הקוד הנכון (שיסופק על ידי רמזים או חשיבה מצידך), יחלצו את קאט מסכנות האי.

עוד משהו קטן: באי נמצאים גם יצורים דמויי אדם שהם כנראה תוצאתם של ניסויים גנטיים שנערכו באי. הם לא בדיוק באים לעזרת שניכם. להיפך. הגרפיקה במשחק עשויה למעשה מתמונת מסך בחדר הבקרה ומסרטים שנראים במוניטור (בגודל של בערך שליש ממסך מחשב). הסרטים הם מקצועיים והופקו כמו סרטים אמיתיים (במאי, תסריטאי, צלמים, שחקנים וכל השאר). כך למעשה יכול המשחק להיחשב כסרט אינטראקטיבי - אתה הוא זה שמשפיע על מהלך הסרט.

הצלילים במשחק הם פס הקול של הסרט המורכב מדיבורים, אפקטים ומוסיקת רקע מתאימה שחברה במיוחד למשחק - בקיצור, ברמה גבוהה מאוד. אחד הדברים המעניינים של המשחק הוא ההתחשבות במשאבי המחשב שלכם - אם יש לכם מאיץ גרפי היכול להציג 16 מיליון צבעים - המשחק ינצל את הכרטיס הזה עד תומו, וכך תוכלו לראות סרט באיכות מדהימה. אם לא - לא נורא, המחשב יסתדר. עוד נקודה חשובה - זהו המשחק

היחיד בו נתקלנו עד היום, שיכול לרוץ על מחשבי מקינטוש ועל מחשבי PC, ולכן זו יכולה להיות מתנה נפלאה לבעלי מקינטוש. לסיכום, "CRITICAL PATH" הוא משחק ברמה גבוהה אמיתית, לא קל בכלל ויכול לספק לכם שעות של משחק והנאה (כל זאת תוך צפייה בסרט איכותי והאזנה לצלילי סטריאו) - אתם מוזמנים לנסות ולעבור את המעבר המאוד מיוחד הזה.

### ציונים

- סוג משחק: אינטראקטיבי
- גרפיקה: ★★★★★
- צליל: ★★★★★
- כיף: ★★★★★
- כללי: ★★★★★

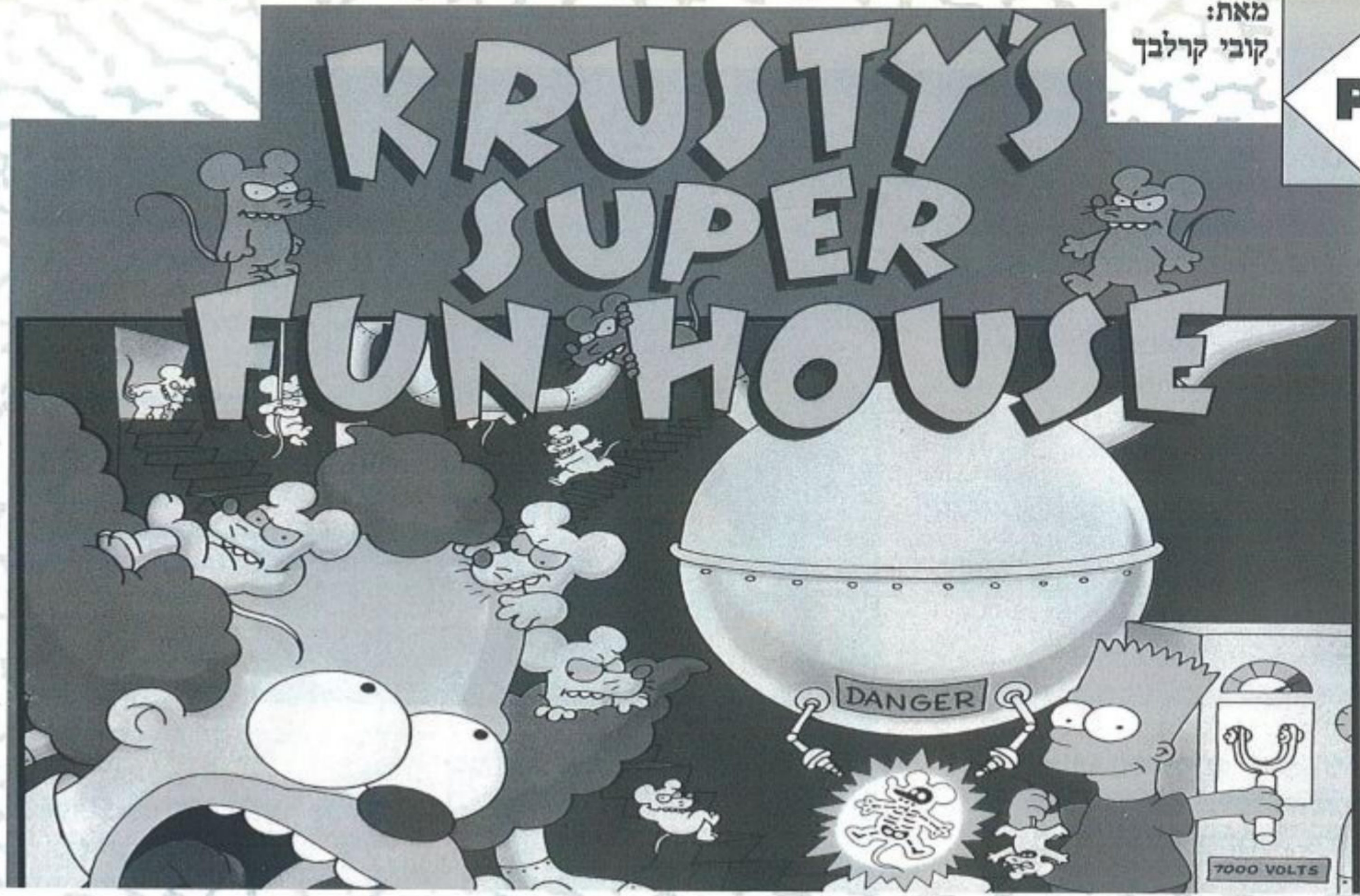
שווה את המחיר? 5 כוכבים זאת לא תשובה ברורה מספיק?

### דרישות המערכת

שימו לב! משחקים מסוג זה דורשים מערכת חזקה ולכן בידקו היטב אם המערכת שלכם מתאימה:

מערכת מינימלית: 386DX, Super VGA, 4MB זיכרון, 11.7MB פנויים בכונן הקשיח, כרטיס קול 8 ביט, CD-ROM Windows-1.

מערכת רצויה: 486 ומעלה, כרטיס מאיץ (16 מיליון צבעים), 14.4MB פנויים בכונן הקשיח, 8MB זיכרון ו-CD-ROM בעל מהירות כפולה.



לסיים את כל החדרים באותו אזור. בחדר הזה אין עכברושים. כל מה שעליך לעשות בו, הוא למצוא את אבן הקסם, שתחזיר אותך למסדרון הראשי, שממנו תוכל להמשיך לאזור הבא. עכשיו, לאחר שאתם מצוידים בכל המידע הדרוש, אני מאחל לכם הצלחה רבה ומקווה שתצליחו להציל את ביתו של קראסטי.

והרבה. אשר לשאר היצורים: הנחשים המחייכים שזוחלים על הרצפה ויורקים עליך כדורי ארס, החזירים הוורודים שמעופפים מעליך ומנסים להתיישב עליך (לא נשמע נוח כל כך), החי-זרים שיורים עליך קרני לייזר והציפורים הענקיות שמעופפות בחדר ומנסות להתקיף אותך עם המקור שלהן - קראסטי יראה להם איך נהנים על ידי העפת עוגות רפרפת עליהם. הייתי מאחל לכם הצלחה ושולח אתכם לשחק במשחק, אבל לפני זה רצוי שתכירו את ביתו של קראסטי, כי זהו מקום ענקי ממש ואפשר בקלות ללכת בו לאיבוד. בית השעשועים של קראסטי מורכב מ-5 אזורים, כאשר בכל אזור יש עד 14 חדרים. בתחילת המשחק, אתם נמצאים במסדרון הראשי. כל אחת מן הדלתות במסדרון מובילה לאזורים 1 עד 5, ובתוך כל אזור כל דלת עץ מובילה לחדר אחר. עליכם לגמור את כל החדרים באותו אזור כדי שהדלת לאזור הבא תיפתח. אתם יכולים לשחק בחדרים שבכל אחד מהאזורים באיזה סדר שתמצאו. אולם, ישנם מספר חדרים שחסומים או שהכניסה אליהם היא דרך מעבר סודי שאינו נראה לעין. הכניסה אליהם תתאפשר על ידי בעיטה בלבנת הקסם הנמצאת בחדר אחר באותו אזור. כאשר תסיים חדר מסוים על ידי לכידת כל העכברושים בתוכו, תוכל לחזור למסדרון של האזור ממנו באת, ואם תראה שהדלת שממנה נכנסת נעולה במנעול כסף, זה סימן שסיימת את אותו חדר. ישנה דלת אחת במסדרון שתמיד נעולה במנעול זהב - כדי לפתוח את הדלת הזו, אתה חייב

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE הוא משחק חדש בכיכובו של קראסטי, הליצן המשובח ממשפחת סימפסון. המשחק מיועד בעיקר לילדים, אך הוא יכול להתאים גם לאנשים טיפ טיפה יותר מבוגרים. רובכם בוודאי מכירים את קראסטי, אך בשביל אלה שלא מכירים אותו, אתאר אותו בקצרה: קראסטי הוא הליצן שמופיע בסדרת הטלוויזיה "משפחת סימפסון", והוא גיבורו הגדול ביותר של בארט סימפסון, כוכב הסדרה. הוא מופיע על פוסטרים, חולצות, משחקים ועוד דברים רבים, ותוכניתו היומית זוכה לפופולאריות עצומה בעיר ספרינגפילד, בה מתרחשת הסדרה. אה, כן. הוא גם רות, מצחיק אבל גם וולגארי והוא אפילו יהודי כפי שהוצג בכמה פרקים. ובכן, ילדים, קראסטי הליצן נמצא בצרה הגדולה ביותר שפגש בימי חייו (אולי חוץ מהפעם, בה ראשו הוטח בקיר, או מהפעם בה שבר את ליבו של אביו המסכן) - עכברושים וכל מיני יצורים מוזרים פלשו לבית השעשועים שלו, והוא אינו יודע מה לעשות. הוא זקוק לעזרתכם כדי לגרש את היצורים שחדרו וקנו להם אחיזה בנחלה הפרטית שלו. אתם נזעקים למשחק כדי להציל את קראסטי האומלל ואובד העצות כדי שהוא, וכמובן בארט יהיו שוב מאושרים. כל מה שעליכם (או על קראסטי שאת דמותו אתם מגלמים) לעשות, הוא להביא את העכרושים למלכודות על ידי הזנת לבנים, חיבור צינורות, מציאת דלתות סודיות, הריסת הקירות והרצפה ובקיצור, ליהנות

**ציונים**

גרפיקה: \* \* \*

קול (כרטיס קול): \* \* \*

כיף: \* \* \*

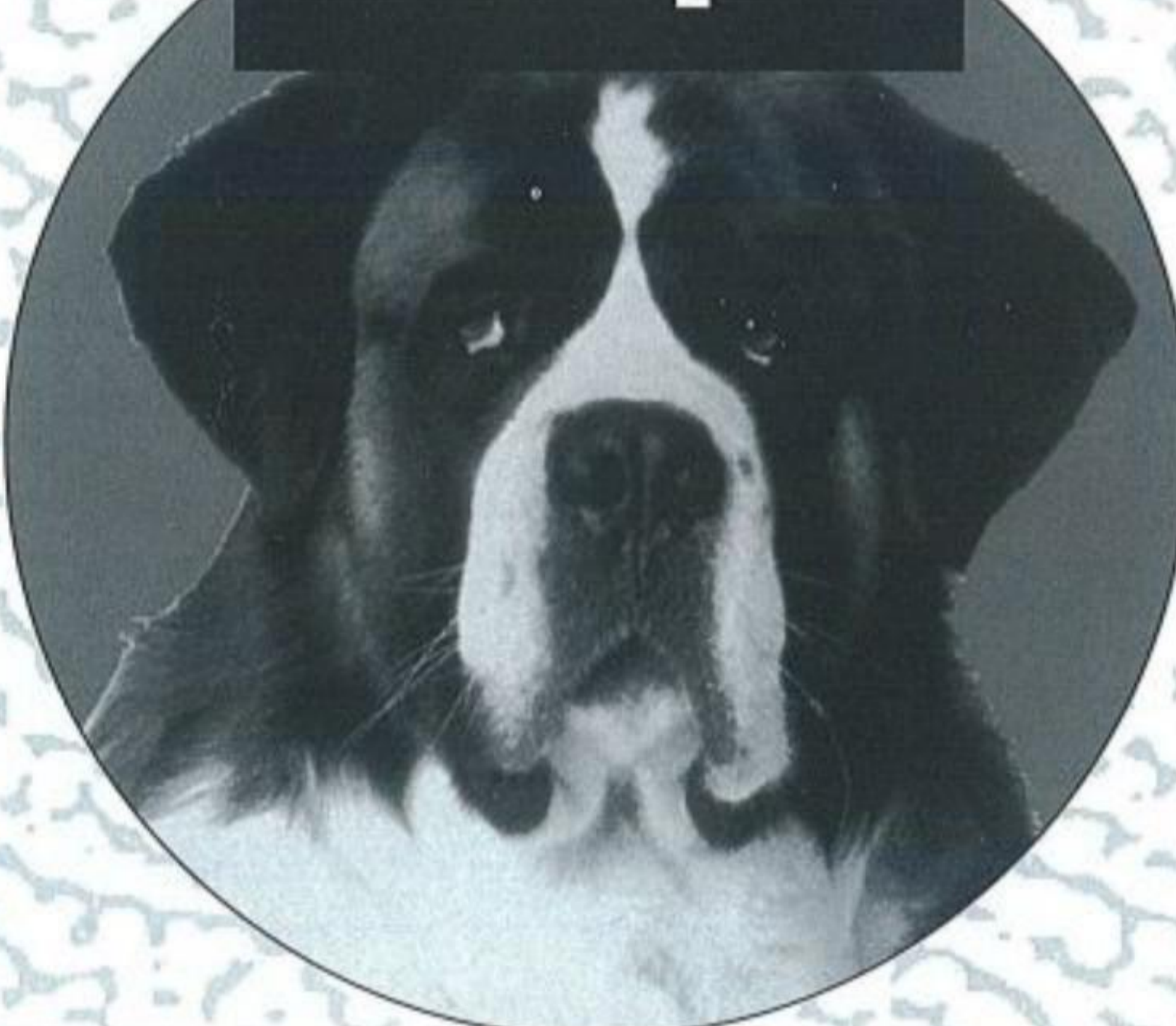
חוצי כללי: \* \* \*

שווה את המחיר? קשה לקבוע. המשחק מיועד בעיקר לילדים ואני לא יודע אם הוא ימצא חן בעיני כולם. חוץ מזה, הוא חוזר על עצמו.

אני לא זוכר אם סיפרתי לכם פעם עד כמה אני שרוף על משפחת סימפסון, אבל אני באמת מעריך מושבע של הסדרה הטלוויזיונית השנונה והמצחיקה הזו. עכשיו, מעבר לסימפסונים המוקרנים בטלוויזיה לשביעות רצוני, חזרה למרקע עוד תוכנית מופלאה שהיתה ונעלמה: "שפץ ביתך". אני מנצל במה זו כדי לשלוח אתכם לצפות גם בה. תראו, אתם עוד תודו לי! (יום חמישי, 19:00, ערוץ 2) ניר



## משחה גדול לקטנים



**מאת: קובי קרלבוך**

לפני שאתחיל לדבר על המשחק עצמו, רציתי לפתוח בהצהרה קצרה: המשחק בטהובן מיועד בעיקר לקוראים היותר צעירים, ולכן הקוראים האחרים יכולים לעבור לכתבה הבאה, אם המשחק נראה להם פשוט מדי או שהנושא נראה להם ילדותי מדי. מי אמר שעיתון וויז לא דואג לקוראים הצעירים, הא?!

ובכן, עכשיו, לאחר שהבהרנו נקודה חשובה זו, הבה נעבור לפתיחה השגרתית: כולכם בוודאי מכירים את בטהובן, גור הכלבים הקטן והתמים למראה מסוג סאן ברנרד, שגדל למימדים עצומים (כיאה לכלב מסוג סאן ברנרד), והטביע את חותמו על חייהם של בעליו ועל מראה ביתם. כמו לכל גור-כלבים גם לבטהובן יש תחביבים רבים, כגון: לעיסת נעליים (עדיף מעור) ורהיטים (עדיף מבד עם מילוי פוך), הזלת ריר בכל מיני מקומות בבית, לכלוך השטיחים והקירות בבוץ (תוך יצירת צורת כפות רגליים) וכיוצא בזה.

ובכן, הכלב בטהובן זכה להצלחה קולנועית גדולה, דבר שבא לידי ביטוי בהוצאת סרט המשך - "בטהובן 2". עתה הוא מגיע גם אלינו, משתמשי המחשב האישי, במשחק חדש מבית חברת HI-TECH. במשחק החדש שיוצא לשוק, עליך לעזור לכלב בטהובן, למצוא את גוריו האבודים. למי שלא יודע, בטהובן הקים משפחה ונולדו לו ארבעה גורים חמודים

לאחר שחילצת כל אחד מהגורים, עליך להביא אותו בחזרה למיסי, בדרך שהיא רצופת מכשולים לא פחות מהדרך דרכה באת.

אלו הם ארבעת החלקים והמכשולים שיש בהם:

**הפרברים -** היזהר מהפודל המעצבן, מהחתול הפרוע, מהתפוחים שנופלים מהעצים ומהנער המגשש שנוסע על הסקייטבורד. היזהר בייחוד מהזקן הרשע שמנסה לתפוס כלבים משוטטים.

**הפארק -** כאן עליך להסתדר עם סנאים נבזיים וציפורים מרגיזות, וכמו כן עם מציקים למיניהם - כולל עם תופס הכלבים הארוך.

**האגם -** נסה לעבור את הדוברמנים העצבניים והציפורים המציקות, כאשר אתה מתמרון דרך הנמלים והמפרצים השונים. גם כאן, כן כן, היזהר מתופס הכלבים...

**הערבה -** אף אחד לא מבין איך הבן האחרון של בטהובן הצליח להגיע לשם, אך בכל מקרה, עליך להיזהר כאשר אתה מחפש אותו דרך הצוקים, תוך כדי התחמקות משומר הפארק וחיות טורפות. אפילו תופס הכלבים לא הגיע עד לכאן. כאשר תסיים את השלב האחרון, האיחוד יושלם והמשפחה תהיה שוב ביחד.

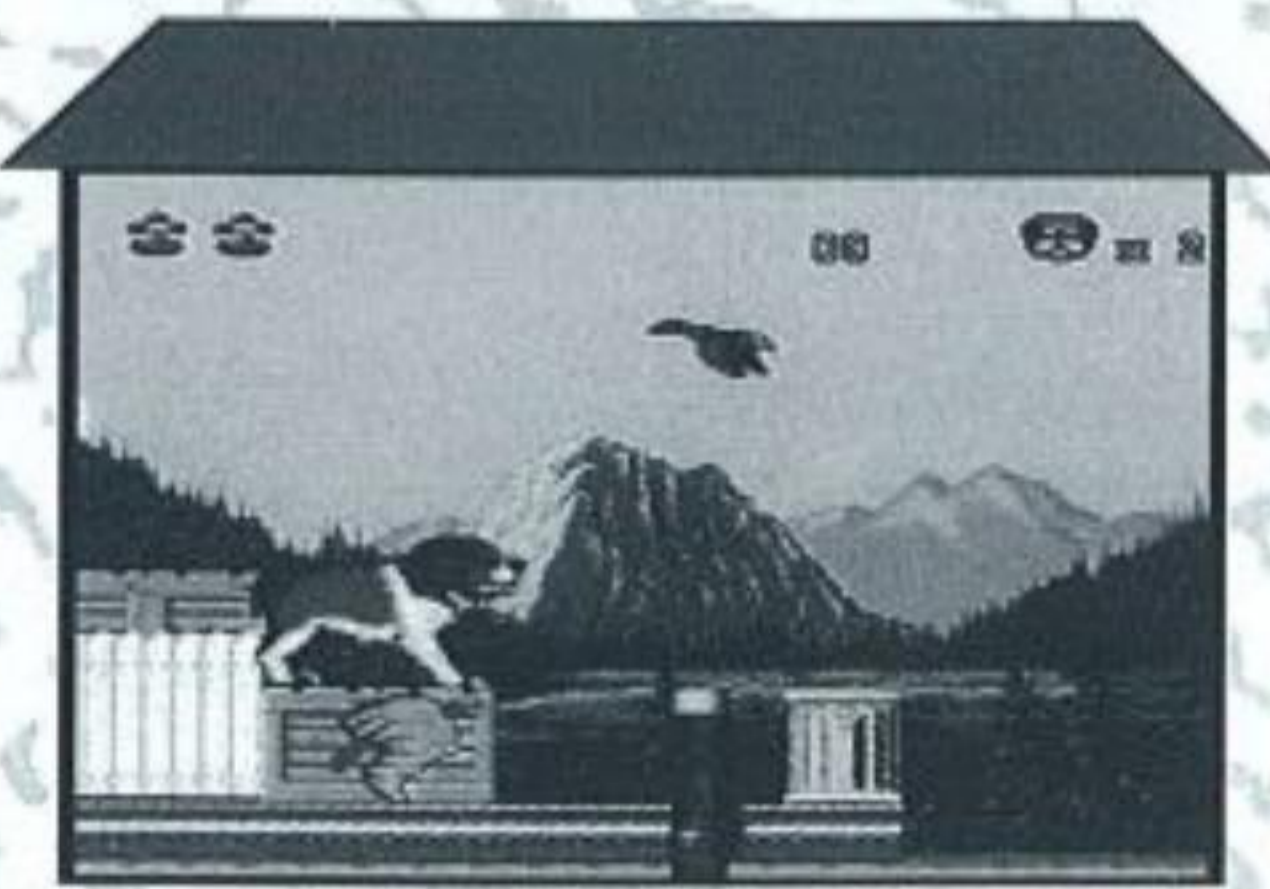
הגרפיקה במשחק היא סבירה (יחסית למשחקים מהסוג הזה) וברקע שומעים את המוסיקה מהסרט. המשחק כולו הוא חביב, אך הוא מיועד בעיקר לילדים קטנים. מקווה שתצליחו להציל את הקטנים והשובבים של בטהובן.

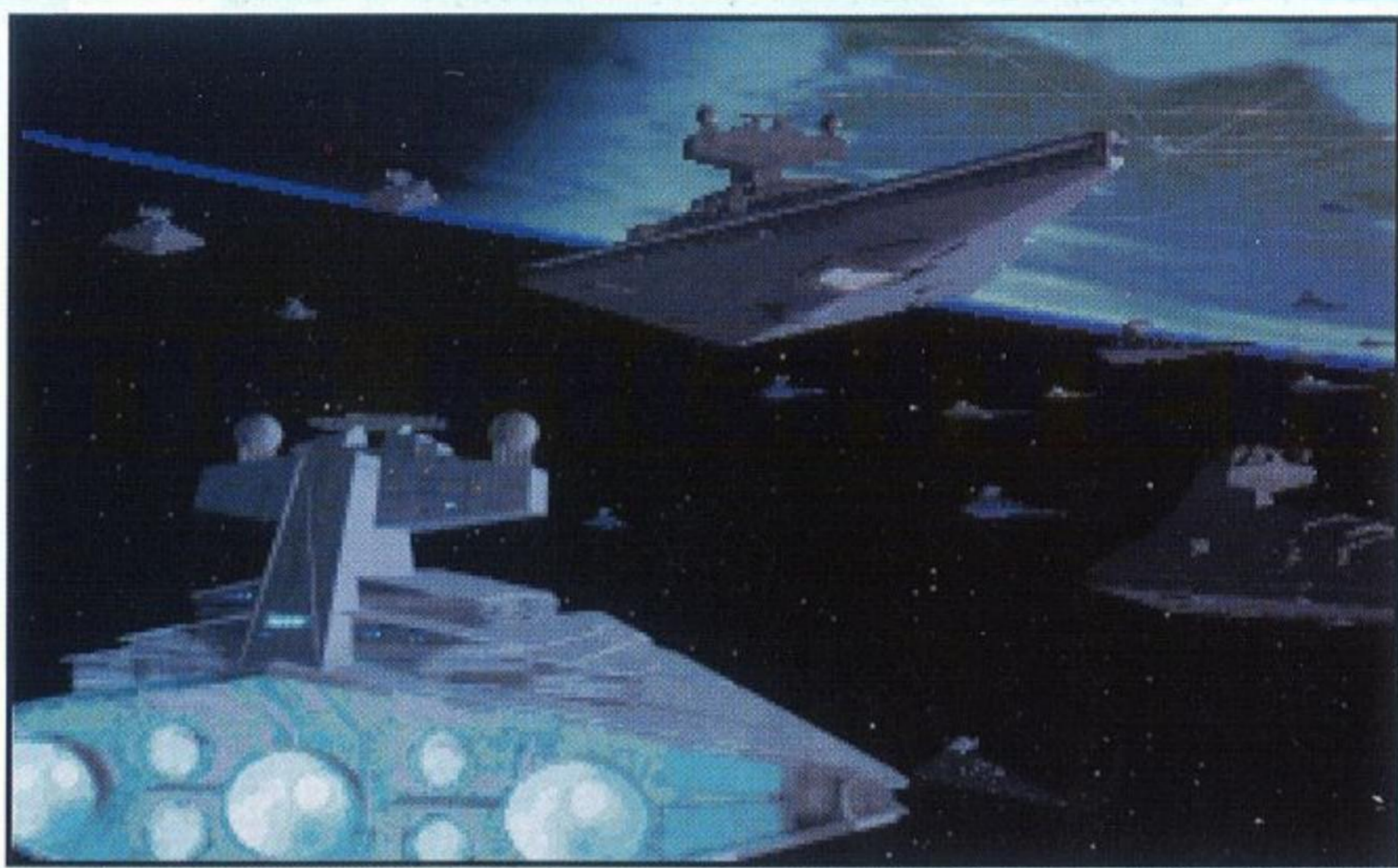
מאוד: צ'ייקובסקי, דולי, צ'אבי ומו. כיאה לבניו של בטהובן, הם לא נחו לרגע, וכבר הצליחו להסתבך - ארבעת הגורים אבדו ב-4 חלקים שונים של העיר, ועל בטהובן בסיועך למצוא אותם ולהחזיר אותם לאמא, מיסי, לפני שהיא תגלה שהם נעלמו - אחרת בטהובן יהיה בצרות אמיתיות.

הגורים נמצאים, כאמור, ב-4 חלקים שונים של העיר. כל חלק מלא במכשולים שונים ומשונים שעליך לעבור כדי לחלצם.

### ציונים

- גרפיקה: ★ ★ ★
  - קול (כרטיס קול): ★ ★ וחצי
  - כייף: ★ ★ וחצי
  - כללי: ★ ★ וחצי
- שווה את המחיר? אולי, אבל רק לילדים!





# TIE FIGHTER

מאת: דוד אידלס

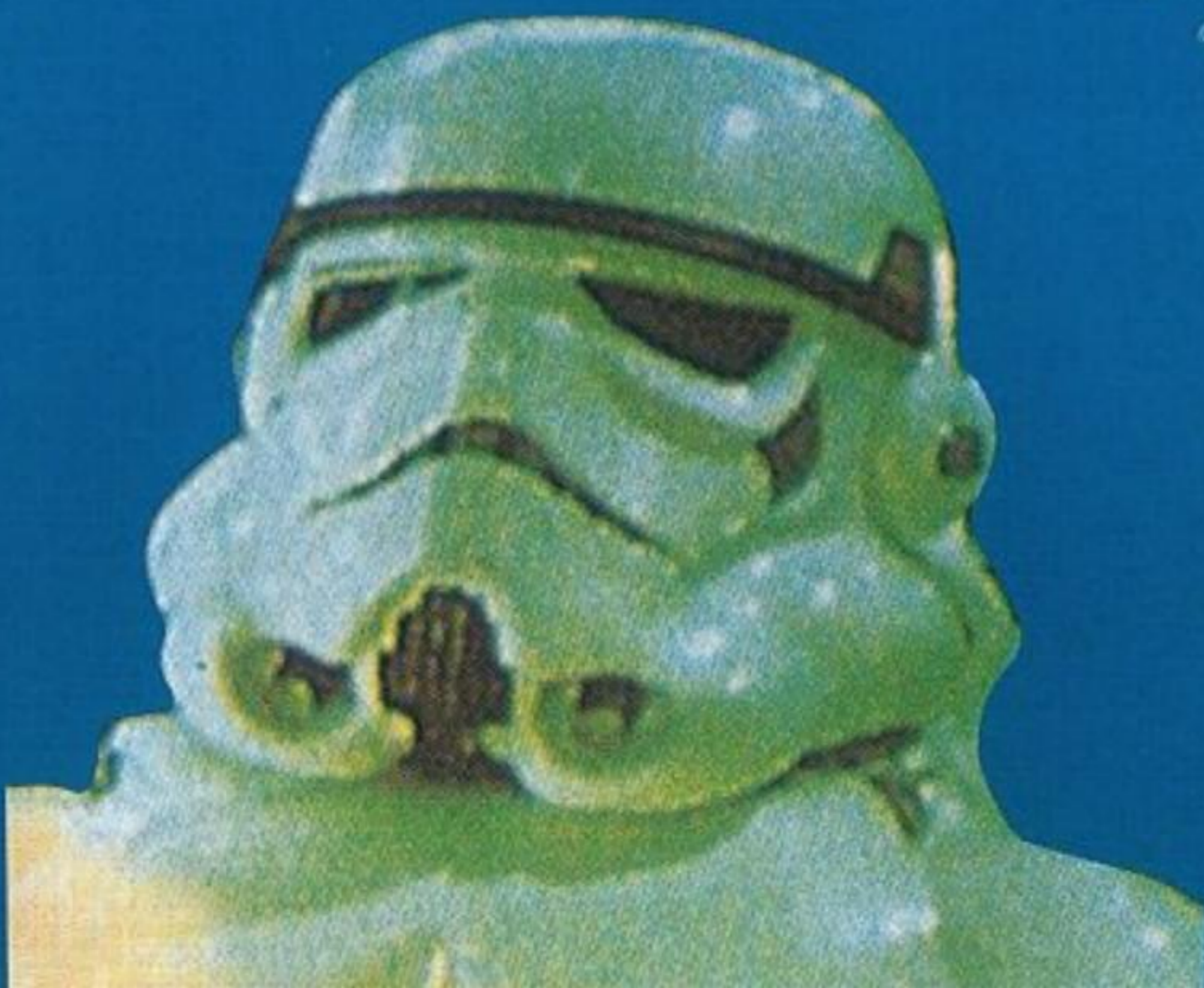
שאתה שם לב יותר לסצינות ביניים ולהוראות על המסך מאשר במשחק X-WING. פשוט מוכרחים לעשות כך. אז איך ההרגשה לטוס בחללית TIE? היא דומה לטיסה באקווריום סופרסוני עם כנפיים. הכל לא אפוף אפילו בחצי מהזוהר של X-WING, וחללית TIE הבסיסית היא למעשה די פרימיטיבית, חלשה ובעלת כוח אש מוגבל. במהרה אתה מגלה שבזמן שאתה מטיס חללית צפופה עם מגנים שכמעט ולא קיימים, הדבר האחרון שתרצה הוא להתקרב לחלליות האם הענקיות. שתי פגיעות ואתה ז"ל. קשה להביט מחוץ לתא הטייס, לכן תגלה את עצמך מחליף בזריזות מצבי "תא טייס" ל-"ללא תא טייס", כשתרדוף אחרי טייס (או טייסת) חמקן במיוחד, כאשר הוא

ב-X-WING, TIE FIGHTER ואנשיו היו חייבים להמציא כמה טריקים חדשים. באמת, אם תתעלם מהשיפוצים הקוסמטיים, המבנה הבסיסי הוא בדיוק אותו דבר: סדרה של קרבות מתחלפים עם מבחר של משימות (50 סך הכל), מסלולי אימונים, נקודות מצטברות בדרך, העלאות בדרגה, מדליות וכל הפטפוטים, פלוס מספיק קושי, פירוטים ומקשי שליטה על מקלדת, שיצליחו לבייש אפילו את מדמי הטיסה המורכבים ביותר. אבל עכשיו, לצידם של תדריכים לפני המשימה ומטרות עיקריות, יש לא רק משימות משניות, אלא גם משימות בונוס הנזרקות עליך בתור חלק מתת עלילה אחת או שתיים.

משימות הבונוס מביאות אותך במגע עם דמות אפלולית, בעלת גלימה אשר תיתן לך רמזים והוראות מיוחדות. אלה יכולים להיות בניגוד גמור להוראות הראשיות של המשימה - אבל המסר העיקרי הוא שיש בוגדים בשורות הכוחות הקיסריים, ועליך לעזור למצוא את אויבי הקיסרות. זה, כמובן, מקנה לתפקידך במשחק אוירת מסתורין. עוד תראה

חלק מהאטרקציה של X-WING היתה בכך שאתה משחק את "הצד הטוב", בסדרה הקולנועית שכל יצור בעל חושים מכיר ("מלחמת הכוכבים", לכל אלה שהיו במונגוליה החיצונית במשך 20 השנים האחרונות). מהלכו של כל המשחק התקדם לקראת ההתקפה על כוכב המוות המפורסם, שיצרה גראנד פינלה אמיתי (רוצו מהר למילון לחפש מה זה), לפי כל המידות.

החיים היו פשוטים, הצדק היה לצידך והמשימות שלך היו ברורות. אה כן, גם "הכוח" היה עימך, עם קצת מזל. לא כך ב-TIE FIGHTER, המשחק הרביעי בסדרת משחקי מלחמת הכוכבים של חברת LUCASARTS. נסה לעשות עכשיו תרגיל מחשבתי שכזה: "אתה עכשיו חלק מלהקת גיבורי TIE הקיסריים... מגן על הקיסרות מהתקפה הרסנית של ALLIANCE המורדים". איכשהו, התרגיל לא מצליח לרוץ לך במוח, נכון? בכל דרך שתסתכל על זה, עדיין יש הרגשה לא נעימה לפוצץ את המורדים בחלל הריק, ובכלל, אין מטרה סופית וברורה לשאוף אליה. בכדי להתמיד ולהמשיך עם האווירה ותחושת המטרה שהיו ניכרות כל כך





הארסנל הענק של הקיסרות, האויבים היו כל הזמן עולים עליך, בצורה מגוחכת, מבחינה מספרית.

בסיבוב הזה, לא תהיה לזה הרבה משמעות, לכן בכל המשחק אתה אף פעם לא תמצא את עצמך באי שוויון מגוחך מול האויבים. לא הפעם.

במקום זה, המטרות הראשונות והמשניות, יוצרות מצב בו אתה תהיה עסוק מדי בבדיקות של חלליות מסע, תפיסת מעבורות לפני שהן נכנסות למהירות על ומסתלקות מהסביבה, נטרול משחתות חלל והגנה על דיפלומטים, לפני שתתחיל להיות מודאג מהתקרבותן של חלליות Y-WING (כבדות), אך מחומשות היטב, X-WING (ככה-ככה), A-WING (לא כל כך זריזות) ופיראטים (ברווזים יושבים). יש כל כך הרבה מה לעשות וכל כך הרבה חלליות הצצות מכל פינה, שכל מה שנותר בכדי להישרד הוא לנהל בצורה מקצועית את התקפותיהם של בני קבוצתך בזמן שאתה בורח משם. קשה לעשות, אך כיף גדול לנסות.

לעומת זאת, TIE FIGHTER אינו קשה כל כך כמו X-WING. למעשה, זו לא הדרך הנכונה לתאר את המשחק: אולי הוגן יותר להגיד שהוא לא כל כך "חסר סיבה" כפי ש-X-WING היה. המשימות עולות בצורה מאוזנת ואתה לא נתקע לשבועות שלמים במשימה מסוימת, אשר מהווה רק פרט שולי במזימה הקוסמית. בסך הכל, כפי שצינתי כבר, המשחק TIE FIGHTER הוא משחק מאוזן להפליא.

זהו מוצר שובר קופות של LUCASARTS, בעל תקליטון נתונים מפוצץ עם מחיר סביר. כמובן, המשחק קיבל טיפול כולל של גרפיקה, שהשמיט ממנו את כל הקטעים המעצבנים והמביכים ובאופן כללי צמצם אותו. נכון גם שאתה משחק כאן את החבר'ה הרעים לשם שינוי - וזה מהווה כאמור חידוש משמעותי, אבל למרות זאת, TIE FIGHTER הוא בן נאמן למשפחתו. אך, ללא ספק, זוהי גם הסיבה שהוא משחק כל כך מעולה. למשחק TIE FIGHTER יש את אותו "דבר", אשר החזיק אותך לשחק את X-WING עד הסוף המר, ואז לעבור ל-IMPERIAL PURSUIT ומשם ל-B-WING. פשוט אי אפשר להתנתק ממנו. אם אתה הולך להשקיע, המשחק TIE FIGHTER שווה כל אגורה.



כאשר אתה מתקרב לחלליות אם - בהן הפירוט הוא מרשים, אך לא מרעיד אדמה. בנוגע לחלליות קטנות, הן זזות כל כך מהר שיש לך רק כמה שניות להביט בהן בכל מקרה.

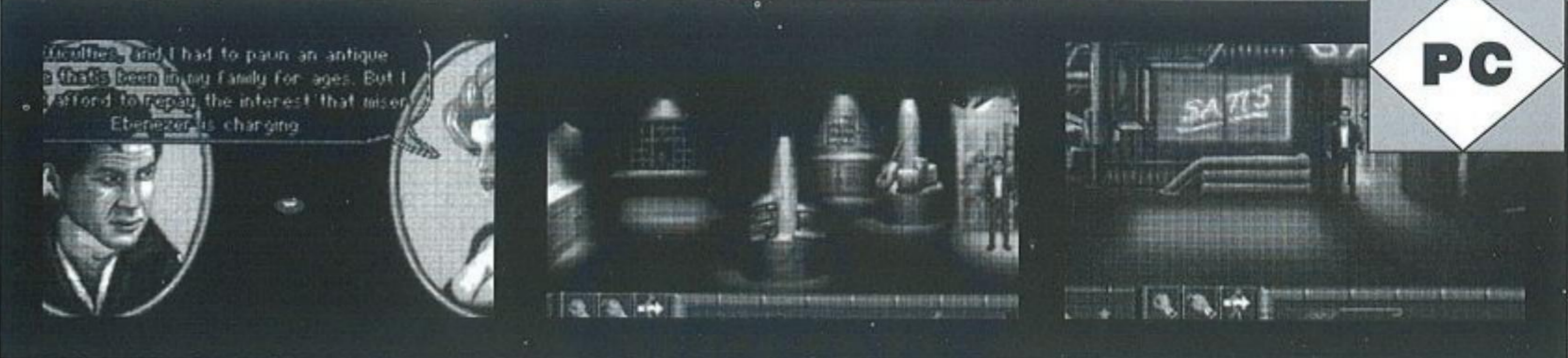
התוספות מהוות בעצם את כל ההבדל בהנאה שבמשחק: דברים כמו יכולת להזמין תגבורת אם אתה שקוע עמוק בצרות, קבלת תוספת של תחמושת מגורר שבסביבה או פשוט הסתלקות ברגע שלא נשארים לך יותר מדי סיכויים להישאר בחיים. למעשה, LUCASARTS עשו הכל בכדי לבנות משחק קרבי מאוזן יותר, על ידי תוספות קטנות ויעילות. האמת? זו לא היתה משימה קשה בכלל: הבסיס של המשחק תמיד היה מעולה, עם קולות משובחים וגרפיקה אטרקטיבית. עכשיו, כל מה שנותר זה להחליק את הקצוות.

ב-X-WING הרעיון המרכזי היה שאתה, טייס המורדים בחללית הנאמנה שלך, היית בעל עליונות חללית על האויב וכמובן, ה"כוח" היה לצידך כל הזמן. לכן, בכדי להקשות על הדברים ובגלל שאתה היית אחד המורדים האמיצים הניצבים מול

חולף כבזק על המסך. אך, למרות זאת, TIE הוא בכל זאת גורם חשוב בלוחמה האינטרגלאקטית, והוא מהווה לוחם קטן ומעולה בקרבות פנים אל פנים. חוץ מזה, אתה לא מוכרח להשתמש תמיד ב-TIE הבסיסי...

יש כאן ספינת-תותחים, מפציץ ומיירט שניתן להטיס כאשר אתה מתקדם במשימותיך (פלוס נשקים גדולים וחזקים יותר, כמובן). פה המזימה באמת מתפתחת וחלליות TIE המתקדמות מופיעות על המסך. אלו הן חלליות מיוחדות באמת: הן כייפיות כאשר אתה מטיס אותן - ולא כל כך כייפיות כשהן טסות נגדך. אתה פשוט לא יכול לפגוע בהן, בגלל שהן טסות כל כך מהר ופונות מהר בצורה כמעט בלתי אפשרית. תנסה לפגוע בהן עם טורפדו? אין סיכוי.

ברור שיש שיפורים בקרבות גם בצורה ויזואלית וגם מבחינת המשחק. ראשית כל, בולט הטיפול הקוסמטי שעבר על כל המשחק, הכולל הצללה ומיפוי מבני - דברים המתחייבים בכל המשחקים החדשים. את ההבדל הזה תוכל לראות



# INNOCENT UNTIL CAUGHT

מאת: דוד אידלס

לחברת PSYGNOSIS יש שם טוב בתחום משחקי הפעולה דווקא, אך זה לא הפריע לה ליצור את המשחק "חף מפשע" - משחק מעניין ובעל הומור, אשר יכול למצוא חן בעיני רבים.

הסיפור מתמקם בעתיד סייברפאנקי קשה, שבו פושעים ופקידים מושחתים באותה מידה. גיבורנו, JACK T. LADD, הוא מהמר ורמאי קטן, שמנסה את מזלו בהברחות ואשר יש לו תוכניות גדולות לעתיד. אבל אחרי שהוא הסתבך עם מס הכנסה, הוא שקוע עמוק בחובות.

כמובן, אין לו גרוש על הנשמה, יש לו 28 ימים לשלם את חובו ולכן הוא זקוק לעבודה - חוקית או לא. ניסיונותיו של JACK לעשות טובות, לעזור לחברים, לגנוב חפצים ולסכן את עצמו בחברת חיות טרף בכדי לקבל תמורה עלובה, יתפסו את רוב זמנו של המשחק. בכל אופן, יש כאן סיפור אהבה קטן, כמה פגישות אלימות עם פושעים גדולים וקצת עזרה (וגם עיכוב) מחבר ישן.

אחרי ההקדמה, בה אתה מוצא את עצמך נוחת על הכוכב TAYTE, אתה נכנס לנמל תעופה חללי, וכאן תוכל לנסות את מערכת השליטה של המשחק. המערכת פשוטה וקלה מאוד להפעלה, ויש בה אפילו אפשרות לבנות חפצים חדשים בעזרת שילוב של שני חפצים שונים.

יש כאן המון משימות ומקומות שונים, ותריסר דמויות מעניינות לפגוש (למרות שהן לא מדברות הרבה אחרי שהשגת מהן את האינפורמציה הדרושה). החידות די אתגריות, אבל שחקן מנוסה לא יתקשה לפתור אותן. למתחילים אולי



בחפצים אחרים, להחזיר אותם לבעליהם החוקיים או לשמור אותם לשימוש בעתיד? חשוב מאוד לזכור ש-JACK הוא גנב, לכן הוא ישמח להרים כל דבר שלא מסמרו אותו, בזמן שאף אחד לא שם לב.

איכותם של האפקטים הגרפיים משתנה. האנימציה בפתיחה מציגה קטעים מדהימים, אך המשחק עצמו לפעמים מרשים ולפעמים לא. לעתים קרובות קשה לזהות את החפצים ששוכבים על הרצפה - זה לא חדש במשחקי הרפתקאות גרפיים - אך לפעמים קשה לזהות אותם כאשר הם כבר נמצאים בכיס של גיבורנו.

הגרפיקה הסטטית בדרך כלל מצליחה בתיאור הטינופת של העולם התחתון, והאנימציה כאן טובה. בסך הכל, האפקטים הוויזואליים יוצרים אווירה משכנעת של עליבות ושפל.

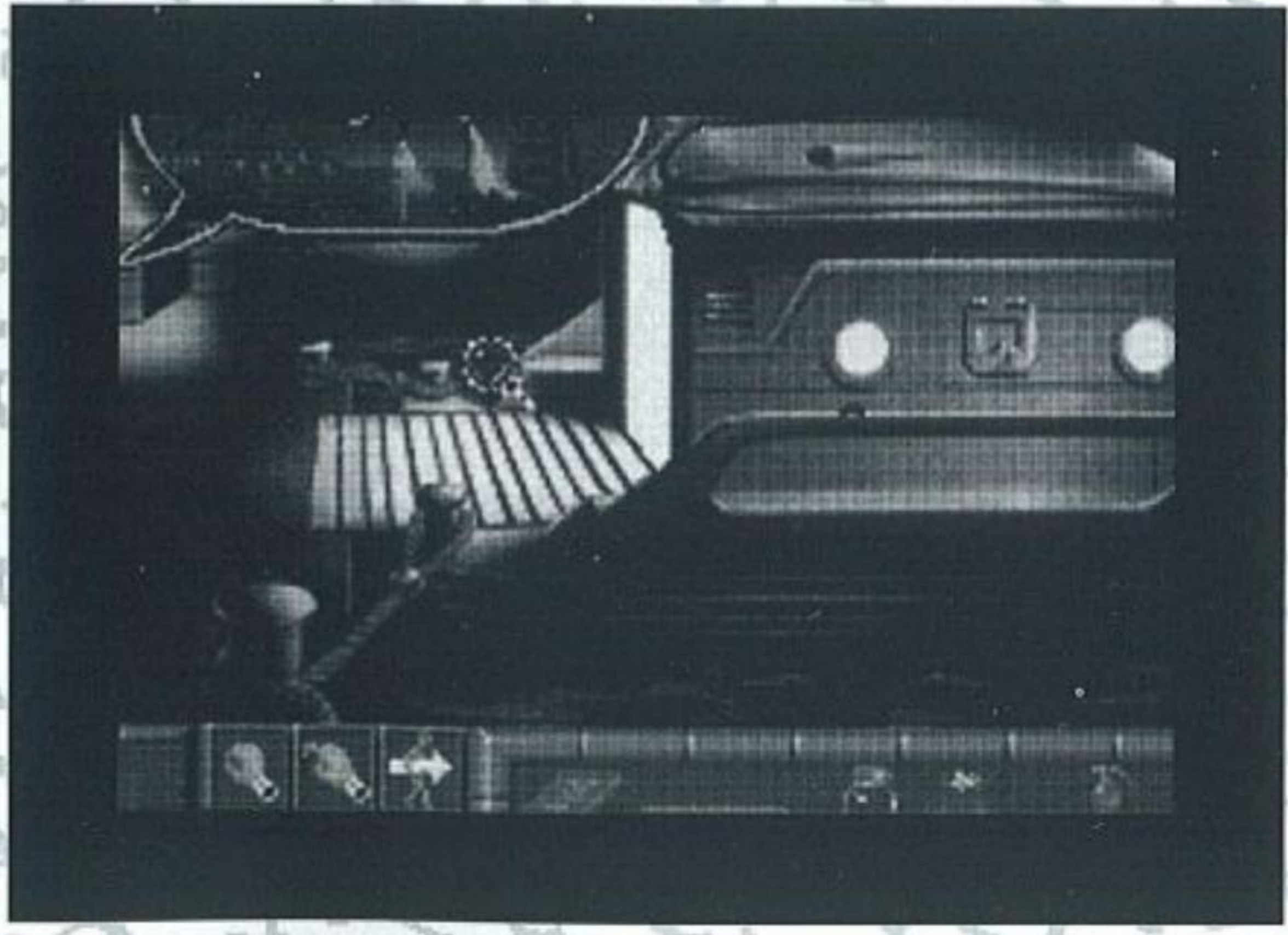
נראה שהמשחק "חף מפשע" מנסה להיות כמה שיותר פשוט להפעלה, כדי שלא תהיה מוטרד מחצי תריסר מסכי אינוונטר / מפות / סטטוס. זה כמעט פועל, אך לא כל כך: קופסת המלאי יכולה להיראות מבולגנת מאוד אחרי שתבצע התקדמות רצינית במשחק, והמפות אינן מספקות מספיק אינפורמציה.

מסך הסטטוס נראה די בסיסי לפי קנה המידה של משחקי תפקידים, אך זהו דבר רגיל במשחקים מסוג הזה. אם מסתכלים על הצד החיובי, מערכת הסמלונים פועלת באופן מצויין והשימוש בחפצים לבניית סמלונים חדשים פשוט מעולה.

אם ההומור והנושא של המשחק מוצאים חן בעיניך, "חף מפשע" יציע לך אתגר מקובל ומעניין. זו לא הרפתקה מהליגה הלאומית, אך היא מספיק יוצאת דופן בכדי לרתק אותך למסך עד הסוף.

יהיה קצת יותר קשה, אך המפתח לכל נמצא בטיפול באנשים אשר יכולים לתת רמזים: אם אתה מזלזל בהם הם נוטים להיסגר בתוך עצמם, אז טיפת חביבות דרושה להתחלה מוצלחת.

בהתחלה, האתגר העיקרי הוא להשיג חפצים שונים בשביל האנשים, אבל כמה מהחפצים היותר יעילים לך - כדאי שתשאיר אצלך. אחד הדברים החשובים במשחק "חף מפשע" הוא לגלות מה לעשות באותם חפצים: האם לשלב אותם





# Chaos Engine

ש-NAVVIE סוחב עמו כל הזמן. כמה מהנשקים הרסניים יותר מאחרים, וחשוב מאוד לזכור גם זאת בזמן הבחירה.

לכל אחת מהדמויות יש תיק מיוחד בו יכולים להימצא חפצים

שונים ויעילים. ככל שהדמות חלשה יותר, יש לה יותר חפצים מיוחדים בתיק. הבעיה היא שהם נגמרים אחרי השימוש בהם ויש צורך למצוא אחרים.

ועכשיו המשחק - מפלצות מופיעות: אתה הורג אותן; חידות מעכבות אותך; אתה פותר אותן; כסף, תוספות כוח, חפצים מיוחדים ומפתחות שוכבים על הרצפה; אתה מרים אותם ומשתמש בהם בהמשך. זה כל כך פשוט. פשוט אך לא משעמם. הקצב של המשחק מחושב טוב כל כך שכל הזמן יש משהו בכדי להעסיקך, בין אם זה להתחמק מטיל או לפתוח דלת סודית.

השליבים מחולקים בין ארבעה אזורים שונים: היער מסביב לאחוזה, המעבדה שמחוצה לו, האחוזה עצמה ולבסוף המרתף שבו נמצא המחשב המטורף. רמת הקושי של החידות עולה כל הזמן וגם המפלצות הופכות לזריזות ומסוכנות יותר. יש פה אינסוף של שומרי שלבים להילחם בהם, ואל תשכח את CHAOS ENGINE שאותו קשה במיוחד להוציא מכלל פעולה. בכל שלב יש "בליטות" שאותן יש לפוצץ בכדי שהמשחק יתן לך להמשיך.

המשחק CHAOS ENGINE הוא, בקיצור, משחק מצוין. גרפיקה מבריקה ולא מסובכת, אפקטים קוליים של נשקים מתאימים ומלאי תוכן ללא כל תקלה.

זה לא משחק שתשחק בו פעם אחת ותשכח ממנו, מפני שיש בו כל כך הרבה אזורים לגלות, ואתה בוודאי תרצה לעבור אותו מחדש תוך שימוש בדמויות השונות. בעצם, זהו אחד ממשחקי הפעולה הטובים ביותר ל-PC - רק על DOOM אפשר להגיד שהוא טוב ממנו. אפשר להמליץ עליו משתי סיבות: קודם כל, הוא דורש יותר אינטליגנציה ממשחקים אחרים בענף ושנית, באמת כיף לשחק בו. אז למה לא לנסות אותו?

מה אמרתם? שהתלהבתי יותר מדי? בכלל לא!



רק בהשתלטות על אחוזתו של הפרופסור המטורף, והוא פלט ענן של תוהו ובוהו אשר הפך את האנשים והחיות שהיו בסביבה למוטנטים מסוכנים. התושבים שנתרו הבינו שמהו צריך להיעשות ושכרו שני שכירי חרב כדי לפלוש לאחוזה, להרוג את המוטנטים ובסוף להרוס את המחשב עצמו.

לכן, המשחק CHAOS ENGINE הוא משחק לשני שחקנים, כשאתה משתלט על דמות אחת וחברך על השנייה. רגע, לא התעלמו גם משחקנים בודדים: במצב הזה המחשב שלך משתלט על הדמות השנייה, והאינטליגנציה שלו כל כך טובה עד שלפעמים נדמה לך שאתה משחק עם בן זוג אמיתי.

המשימה הראשונה שלך היא לבחור דמות. יש כאן שש דמויות לבחירה, כל אחת עם נקודות כוח וחולשה משלה. אחת הדמויות יכולה להיות חזקה ונוקשה אבל קצת איטית, בזמן שאחרת יכולה להיות מאוד חכמה אך היא תתפגר אחרי כמה פגיעות. אם תרצה עצה - במשחק הראשון רצוי לקחת מישהו חזק כמו NAVVIE - כך תצליח להתקדם רחוק יותר.

בנוסף, כל אחת מהדמויות נושאת נשק משלה, המשתנה מאקדחו של GENTLEMAN עד למטול הטילים

## מאת: דוד אידלס

פעם, משחקי פעולה היו די נדירים במחשבי PC, אבל עכשיו יש המון מהם. אם יש לך 15 דקות "לבזבז", מה טוב יותר ממשחק מפוצץ? אחרי הכל, יש זמנים בהם אתה לא מוכן להשתעמם עם משחקים כמו SIMCITY 2000 או ULTIMA 8, אפילו יהיו הטובים ביותר מסוגם. כדי להציל אותך בזמנים כאלה, בא המשחק CHAOS ENGINE - משחק מהיר עם פעילות במבט מלמעלה למטה נוסח ALIEN BREED.

המטרה היא לפלס את דרכך דרך 16 שלבים המלאים ביצורים מוטנטים אכזריים, בזמן שאתה אוסף כל מיני בונוסים ותוספות כוח בשטח. בכך המשחק לא שונה בהרבה ממשחקים אחרים בסגנונו, אך כאן בא ההבדל המשמעותי: אתה צריך להשתמש במוח שלך בכדי להשיגם. אתה לא רק צריך לירות בכל דבר שתפגוש - יש כאן גם חידות שצריך לפתור. אתה מוכרח למשל לעבור דרך מסדרון, אבל סילון של קיטור חוסם את דרכך. מה שאתה צריך לעשות במקרה זה הוא לירות בצינור בקצה המסדרון, והחור שבו יגרום לסגירה של שסתום הקיטור. פשוט, או כך לפחות זה נראה ברגע שמצאת פתרון.

הגורם המחשבתי הזה כלל לא מקל על הפעילות המזורזת, ועם מפלצות רעבות הבאות מכל הכיוונים, אתה צריך להגיב בשיא המהירות.

אז מהו, לכל הרוחות, ה-CHAOS ENGINE הזה? לרוב משחקי הפעולה יש סיפור רקע מאוד פשוט, אבל בדרך כלל בעל קשר מינימלי למשחק עצמו. הסיפור של משחקינו, לעומת זאת, לא רק מחושב היטב, אלא גם חדיש, מקורי ומוסיף אווירה מיוחדת למשחק.

פרופסור מטורף הגיע לכפר קטן ובנה בו מחשב-על (ה-CHAOS ENGINE) אשר לא רק עבד, אלא גם בנה לעצמו נציגים ברגע שהדליקו אותו. המחשב לא הסתפק



**43** ניליון





**WIZ**  
٢ ١ ٦ ٦



מאת: שחף בן-צור

## שער הקוואנטום



משחקי מדע בדיוני ללא הרבה אקשן והרבה חשיבה. בכל מקרה, מדובר במשחק מרהיב, ששווה לנסות להתקדם בו כמה שלבים ולא לחרוץ את גורלו (לטובה או לרעה) לפני שעברתם דרך "שער הקוואנטום"...

### דרישות המערכת

אזהרה!!! בידקו אם יש ברשותכם את המערכת המינימלית לפחות להרצת המשחק לפני הקנייה!  
מערכת מינימלית: 486SX, 8MB זיכרון, Super VGA 256 צבעים, CD-ROM, כרטיס קול 8 ביט, 10MB פנויים בכונן הקשיח.  
מערכת רצויה: 486, מאיץ גרפי (16 מיליון צבעים), CD-ROM מהירות כפולה, כרטיס קול 16 ביט, 12MB זיכרון וכ-14MB פנויים בכונן הקשיח.

### ציונים

סוג: אינטראקטיבי  
גרפיקה: \* \* \* \* \*  
צליל: \* \* \* \* \*  
כיף: \* \* \* \* \*  
כללי: \* \* \* \* \*  
שווה את המחיר? אם הוא ימצא חן בעיניכם בשעה הראשונה - הוא יותר משווה.

שחיתויות בצמרת הצבאית ובארגון בו היא תומכת, אתה גם צריך לשלוט בכלי נשק ותעבורה רבים, החברים שלך לפלוגה לא מחבבים אותך במיוחד ולא שמים קצוץ על גורל העולם, חברתך נהרגה בתאונת דרכים ואתה עדיין לא מתפקד 100 אחוז - עכשיו זה באמת הכל!

"QUANTUM GATE" שם דגש מיוחד על הצגת הסרטונים. בעוד שב-"CRITICAL PATH" הסרטונים הוצגו במוניטור

מיוחד, כאן נעים הסרטונים בהתאם לאווירה ולעלילה. הם צולמו כאמור עם שחקנים אמיתיים, והועברו למחשב יחד עם הצלילים הנדרשים. שחקנים אלה שולבו על רקע ממוחשב אך עשוי היטב והתוצאה נעימה מאוד לעיניים.

ממשק המשחק מורכב מכמה אפשרויות - אתה צריך לבחור לעתים איזו תשובה או שאלה למסור לדמות מולך (אתה תשמע את עצמך שואל או עונה בהתאם) - ולפי בחירות אלה יתקדם המשחק. כמו כן, תצטרך לעתים רק לשבת ולצפות בדרו שיח או בפעולות הנעשות על ידי המשחק עצמו, ולעתים תהיה חייב להיות תוקפני ולבצע אותן לבד.

אחת מהנקודות היפות במשחק היא הכניסה לכוכב המסתורי או לסימולציה שלו - זהו למעשה משחק של מציאות מדומה, ובו עליך לנהוג בהתאם לכללים שיוסברו לך. שילוב נחמד של מה שנראה כדור הבא של משחקי המחשב.

הצלילים והמוסיקה כבר אינם יכולים להפתיע - אך הם פשוט מצוינים ומנצלים את כרטיסי ה-16 ביט עד תום, בשילוב של קולות ומוסיקה (מתי כבר נראה כרטיסים ומשחקי 32 ביט?)

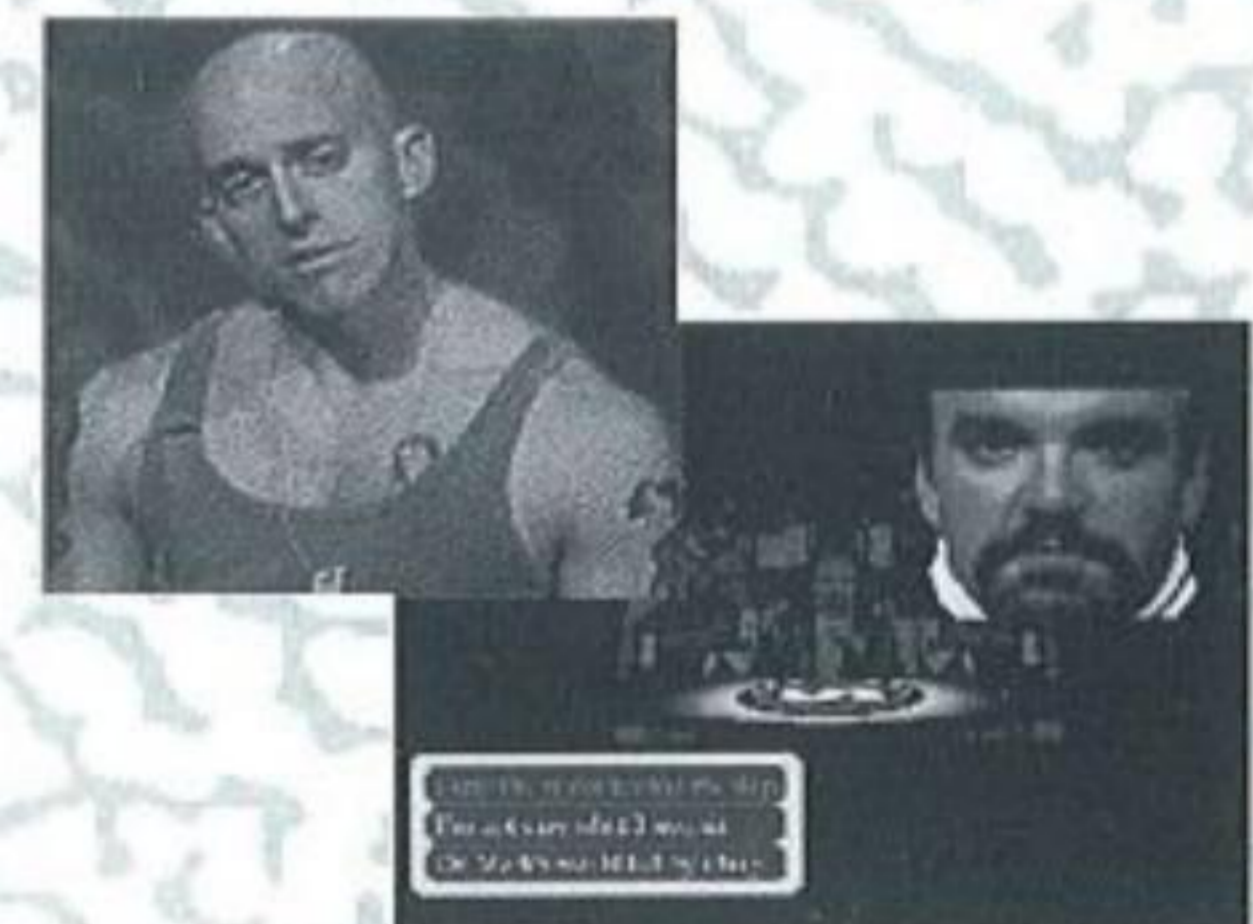
"QUANTUM GATE" הוא אומנם משחק אינטראקטיבי אך הוא יכול לתפוס אתכם, השחקנים, בשתי צורות - ירתק אתכם לעשרות שעות משחק או ישעמם אתכם למוות (תלוי אם אתם אוהבים

כדור הארץ. 2057. המדינות המתועשות של העולם, אשר נאבקו על שליטה בכדור הארץ, הביאו לתוצאה מרה. מכונות מורכבות חישבו כי לאטמוספירת כדור הארץ נשארו רק 5 שנים, לפני שתגיע למצב ממנו אין חזרה ותתחיל בהתדרדרות לעבר הסוף. במאמץ למצוא פתרון אשר יהפוך על פניו את ההרס אליו דוהרת האנושות, הוחל ביישום פרויקט "גן העדן". המפתח לפרויקט זה הוא מינרל נדיר הנמצא רק בכוכב מרוחק אשר עוין את האנושות, והגישה אליו היא רק דרך שער הקוואנטום.

אתה הוא דרו גריפין. אתה מגויס חדש. תהנה מהמסע. במלים אלה מתחיל ההסבר למשחק "QUANTUM GATE" - משחק CD-ROM חדש.

אם עדיין לא קראתם את הכתבה על המשחק "CRITICAL PATH" המופיעה בגיליון זה, רצוי כי תעברו אליה תחילה (עמוד 17) ותקראו אותה, ואז חזרו לנקודה זו.

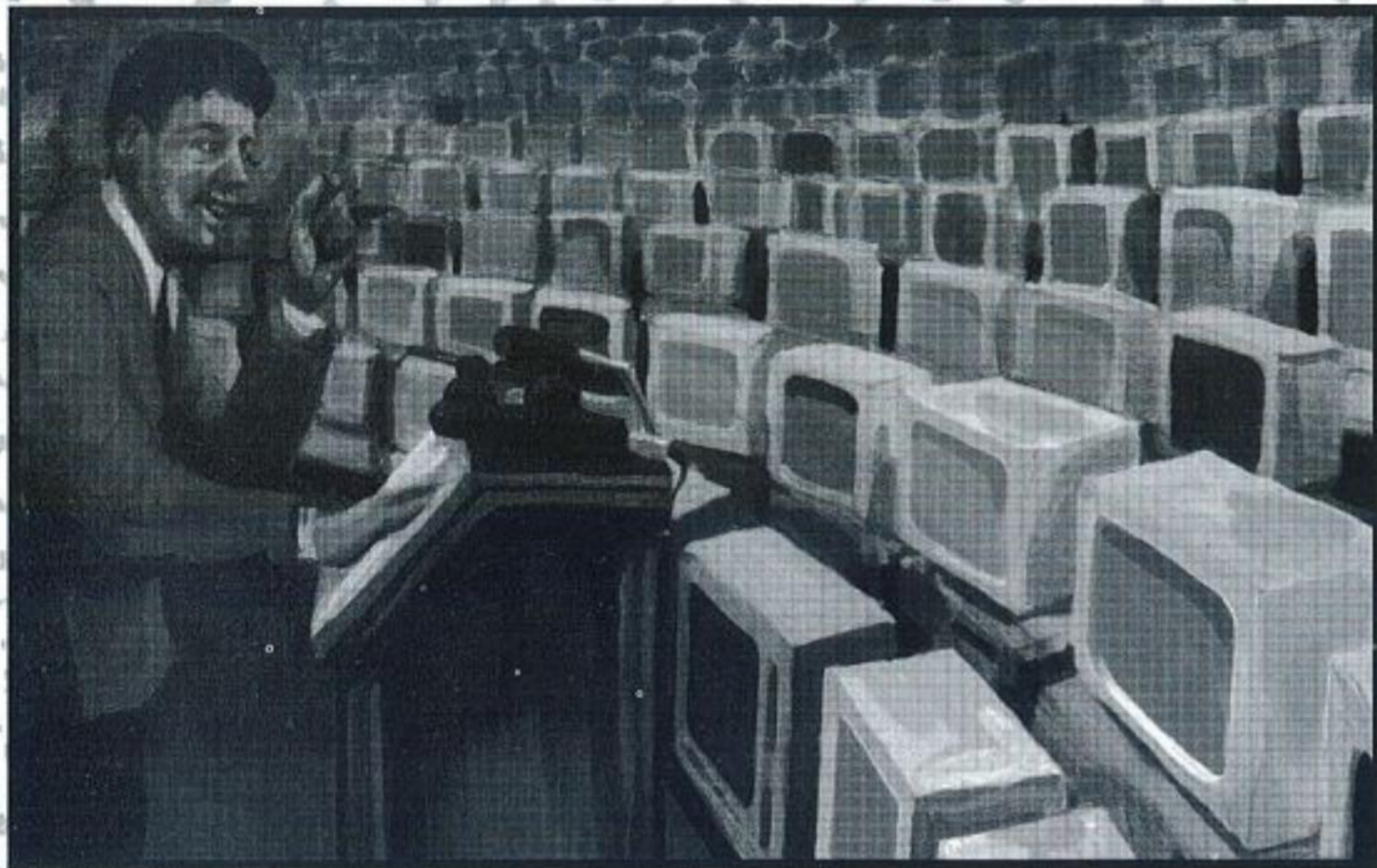
חזרתם? יופי. כפי שצוין בכתבה על "CRITICAL PATH", שייך גם "QUANTUM GATE" למשחקים המשלבים סרטונים שצולמו עם שחקנים אמיתיים ועלילה בדיונית. הפעם אתה חייל חדש אשר התנדב לשורות הצבא.



אתה מוצב בבניין סודי המאכלס את "שער הקוואנטום" שהוא, כאמור, השער לתקווה היחידה של כדור הארץ.

עליך להיכנס, לקחת מינרל חשוב ולחזור בחיים - זה הכל!

טוב... לא בדיוק... אתה צריך להילחם נגד מפלצות רעות, במשחק הדומה למציאות מדומה. משום שאתה נמצא בטנק מיוחד, אתה גם צריך לחשוף



"קוראים לי רום מנור ואני בן 14.5. אני שולח סיפור שכתבתי מזמן ושכחתי לשלוח אותו אליכם. מקווה שתהנו מהסיפור..."

## הסקופ

בחדר האפל נשמע זמרו. אור אדום, בוהק, החל לבקוע מהמעגל שצוייר על הרצפה. "הו אנשי השאול וגן העדן! שלבו כוחותיכם למעני והענו לבקשתי!" האיש שעמד לצד המעגל מצמץ בעיניו לנוכח האור החזק שהאיר את החדר לרגע. "רל מנג קימנו אמגן, שלרו!" בשאגה מחרישת אוזניים זינק מתוך המעגל יצור מפלצתי ונחת מול האדם שזימן אותו. "חסל אותו. את הסקופ הבא לכאן, ברור? זווז!" היצור נעלם בצרחה...

"יייש! הישגתי את הסקופ! המנהל, יש לי הוכחה שכוחות על-טבעיים קיימים!" ג'ון ריוורס רץ בשמחה לכיוון חדר מנהל הטלוויזיה, והפיל שלושה כתבים בדרך. ברגע שפתח את דלת החדר שמע רעש מוזר מאחוריו. הוא הסתובב בזמן - אבל רק בשביל לראות יצור דמוי אדם מופיע משום מקום ונועץ בו סכין...

"איפה הסקופ?" היצור שהופיע בתוך המעגל לא ענה. "איפה הסקופ?" הפעם האיש צרח זאת ובהיגף יד הפך את היצור בחזרה לאנרגיה. "לך תסמוך על יצורים מאנרגיה." רטן האיש ונעלם בענן עשן. איש הביטחון בדק את הגופה, ותוך כדי כך ניסה גם להרחיק כמעט את כל הכתבים שהיו במשרד. הוא הדליק את מכשיר הקשר שלו ואמר "ניק, קרא לכל איש ביטחון שאתה יכול ובוא לכאן, קרה כאן דבר מוזר מאוד!"

"לזוז הצידה! כן גם אתה, נו, להתפנות מפה ואני מתכוון בעשור הזה!" ניק הגיע עם עוד שלושה אנשי ביטחון אל המשרד, וניגש אל מי שקרא לו. "מה קרה פה? אני רוצה הסברים על איך הצליחו לבצע פה רצח למרות האבטחה של הבניין ואיך לעזאזל, אף אחד לא ראה את הרוצח!" "אני לא יודע מה קרה פה בדיוק. חלק מהאנשים אומרים שהוא פשוט התמוטט בשלולית דם וחלק אומרים שמהו הופיע, שחט אותו ונעלם. אה, נזכרתי, מצאתי את זה על הגופה." איש הביטחון נתן לניק קלטת

האקדה התפורר לאבק. האיש לקח את הדפים והקלטת, שם אותם בתיקו ונעלם בענן עשן. לרגע לא הבין ניק מה קרה אבל אז נזכר במה שראה בקלטת וקרא בדפים... האיש הופיע בחדר האפלולי. הוא הושיט את ידו אל התיק בשביל לקחת את הדברים ואז הבחין שהתיק נעלם. "איפה התיק? זה בטח לא יכול להיות שההוא, ניק, למד...?" ניק הופיע בענן עשן ופנה אל האיש "חסר לך משהו? בורג, אולי? אנרגיה? או, אולי זה?" ניק, שהסתיר את ידו מאחורי הגב, חשף אותה וחיך. הוא החזיק את התיק. "חשבת שרק אתה יכול? דע לאר מנג! להתראות." ניק צפה באיש נחנק ונעלם בענן עשן.

וידאו וכמה דפים. ניק שם אותם במעילו ושכח מהם. בערב ניק הגיע לביתו ונזכר בדפים ובקלטת. הוא קרא את הדפים בעניין הולך וגובר והחל להבין את כל תעלומת הרצח. לאחר שגמר לקרוא את הדפים, הכניס את הקלטת לווידאו וישב לצפות בה. הוא המשיך לשבת גם אחרי שנגמר הקטע. הוא היה המום לגמרי. פתאום, בענן של עשן הופיע בחדר אדם ופנה אל ניק "תן לי את הדפים והקלטת ותוכל להמשיך לחיות." ניק נבהל כמובן, אבל מייד נזכר באקדה שהיה על שולחנו וזינק לעברו. האיש הניף את ידו וצעק "גראני חגל ניו!" ניק הגיע אל האקדה אך ברגע שהוא נגע באקדה,

## יש סלוגן.

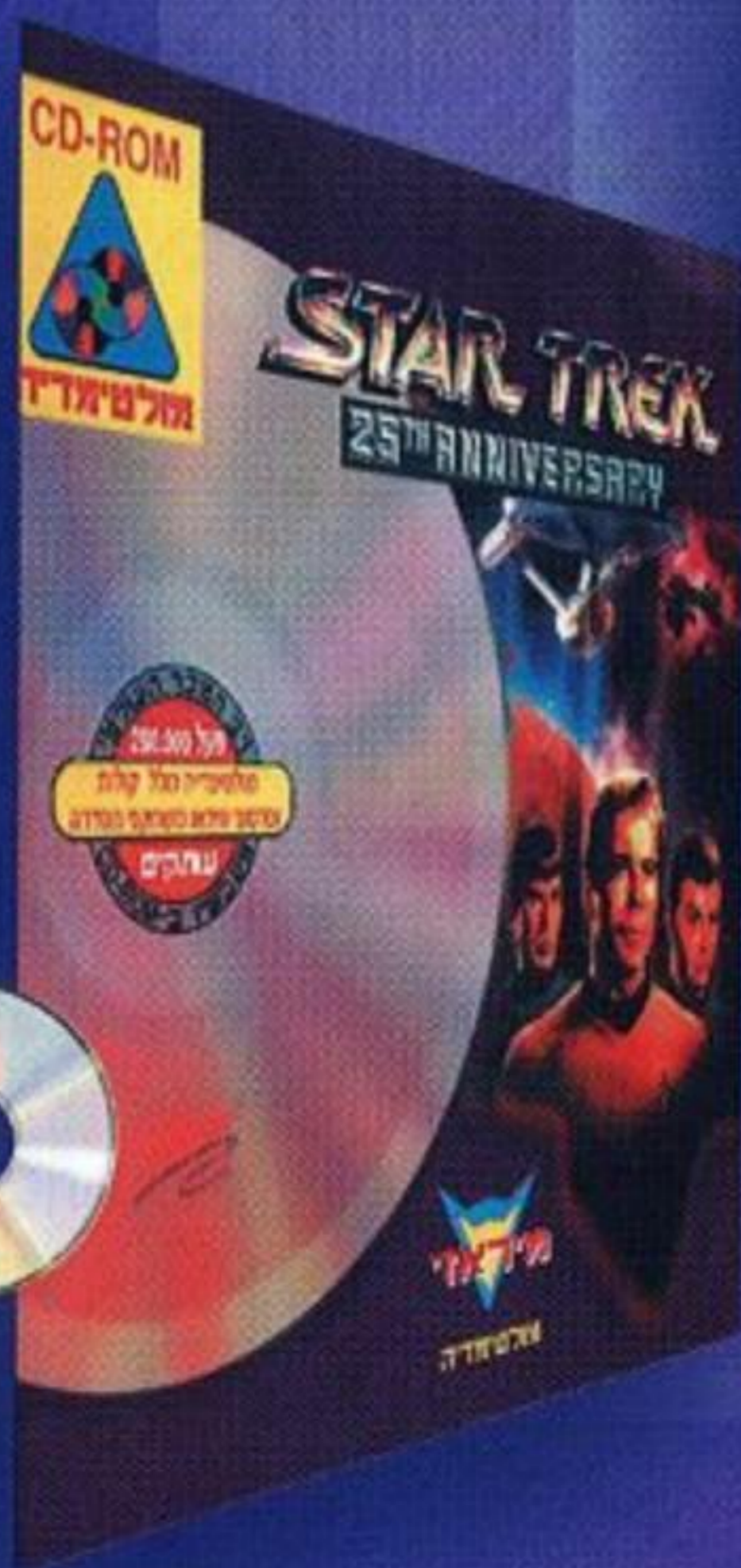
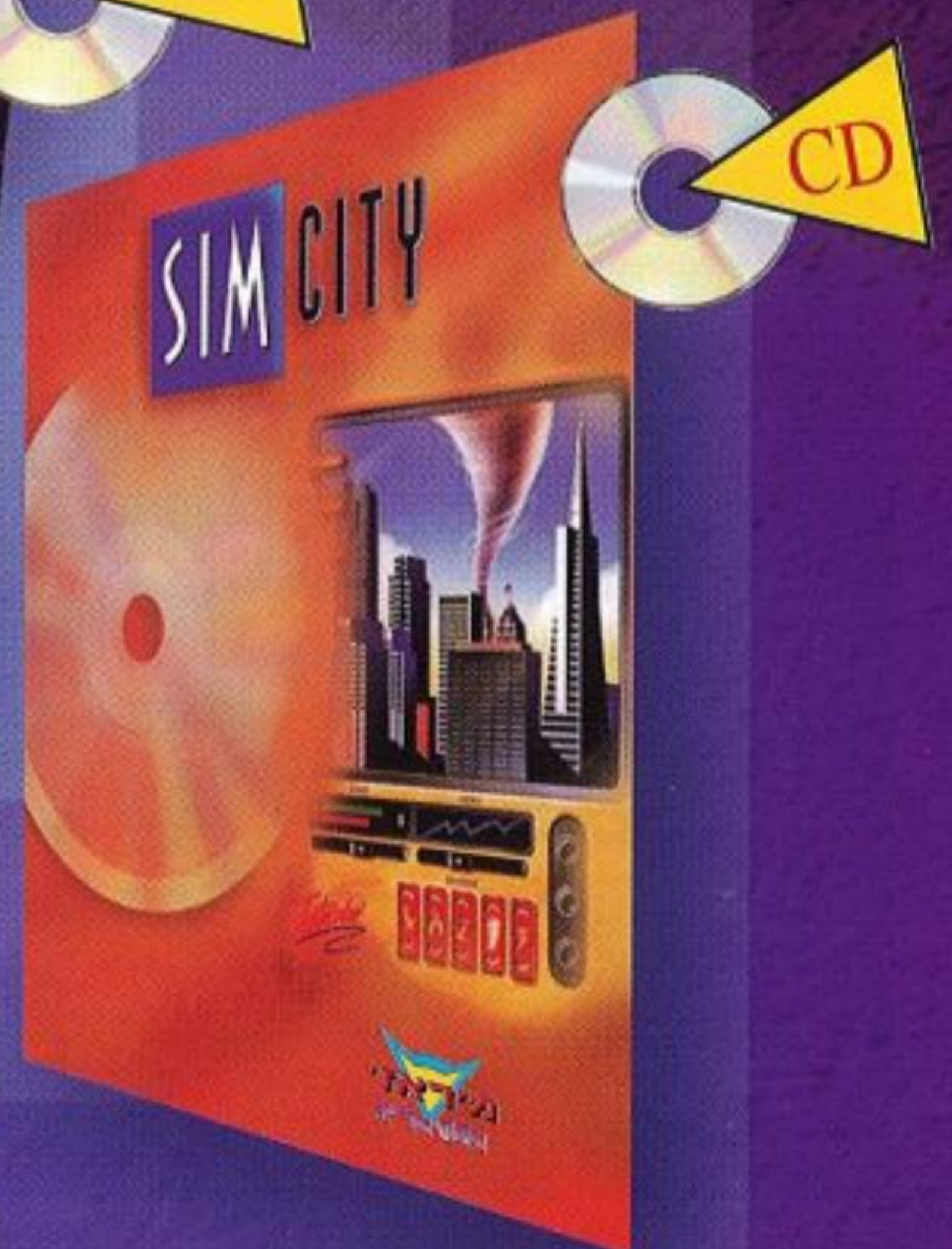
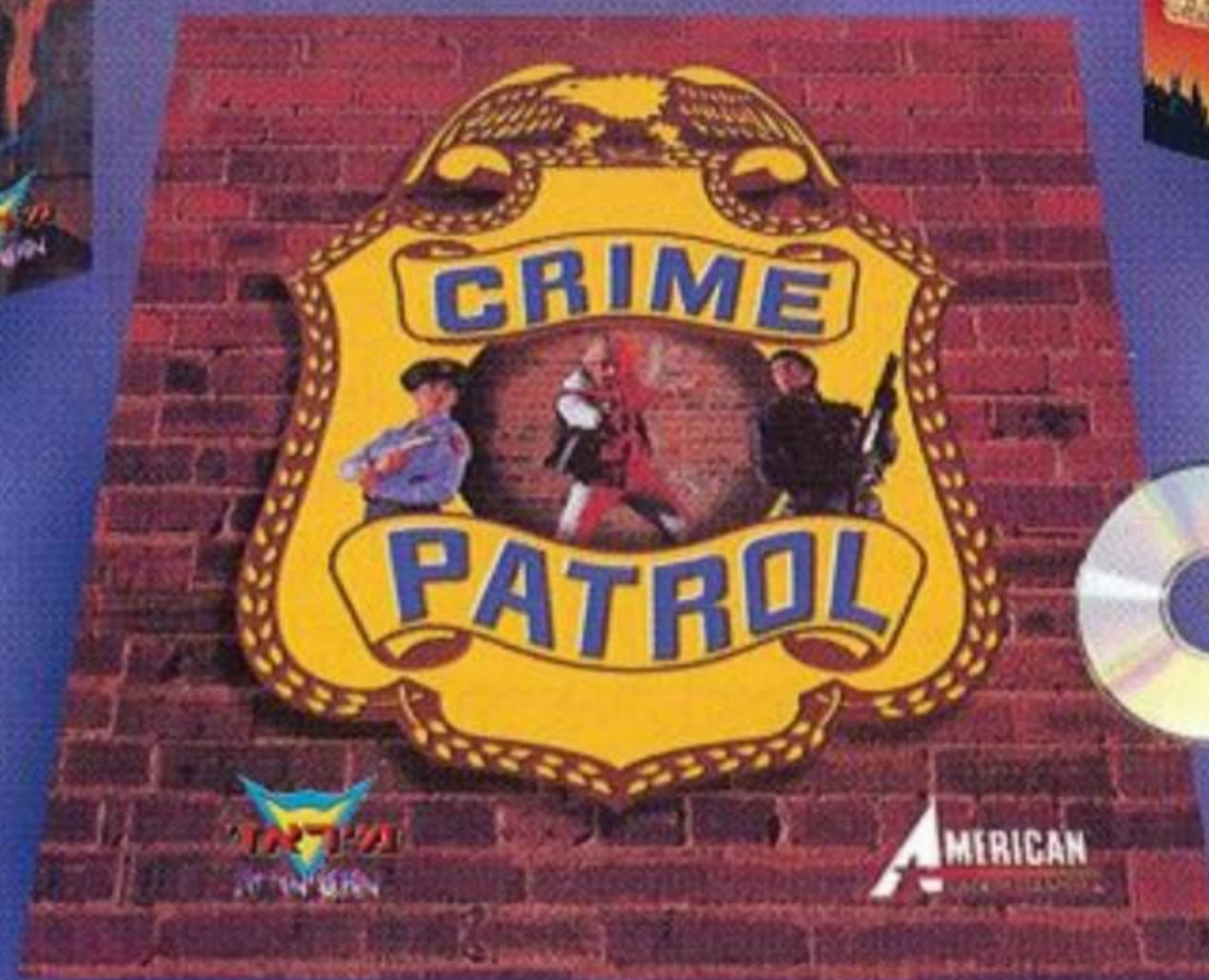
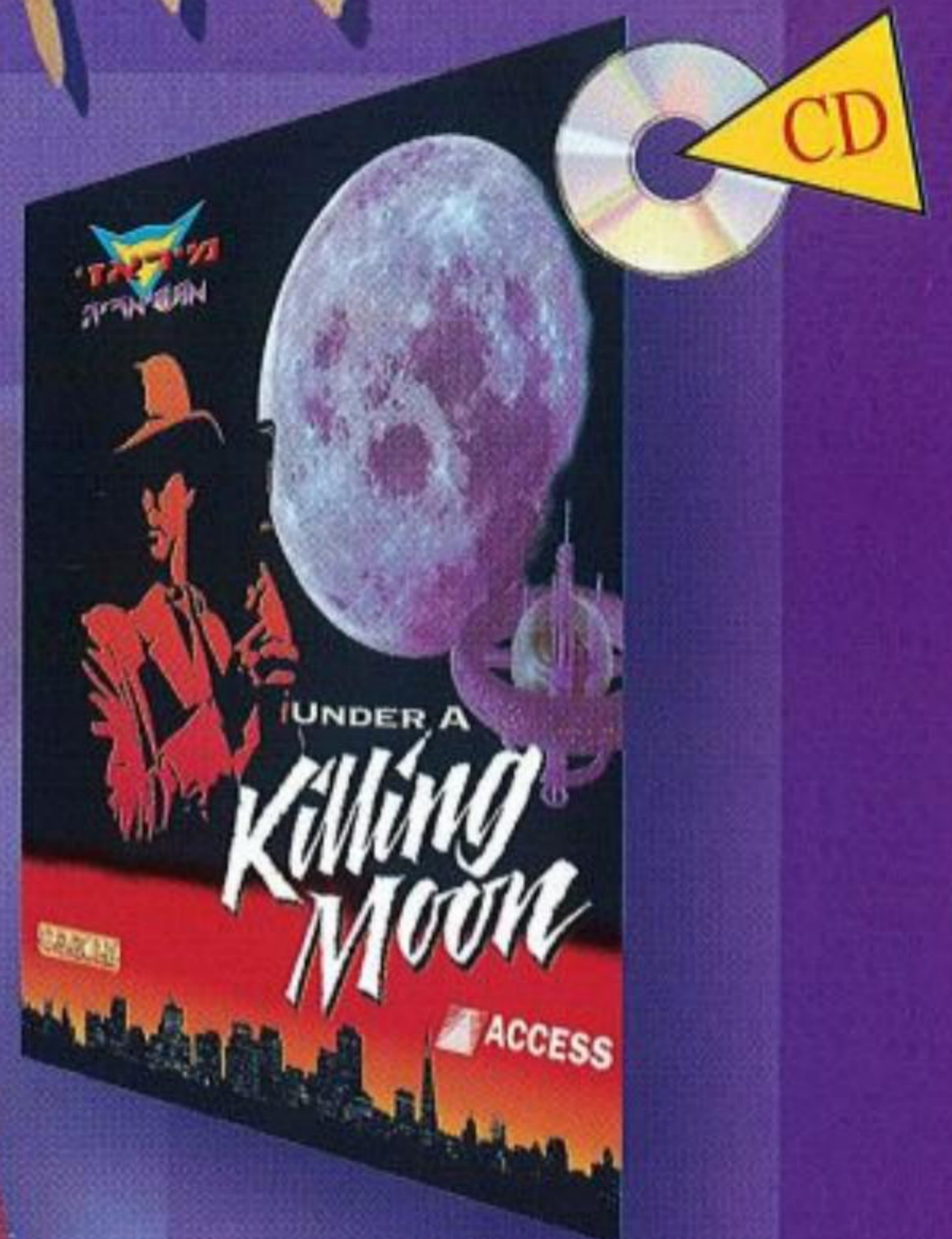
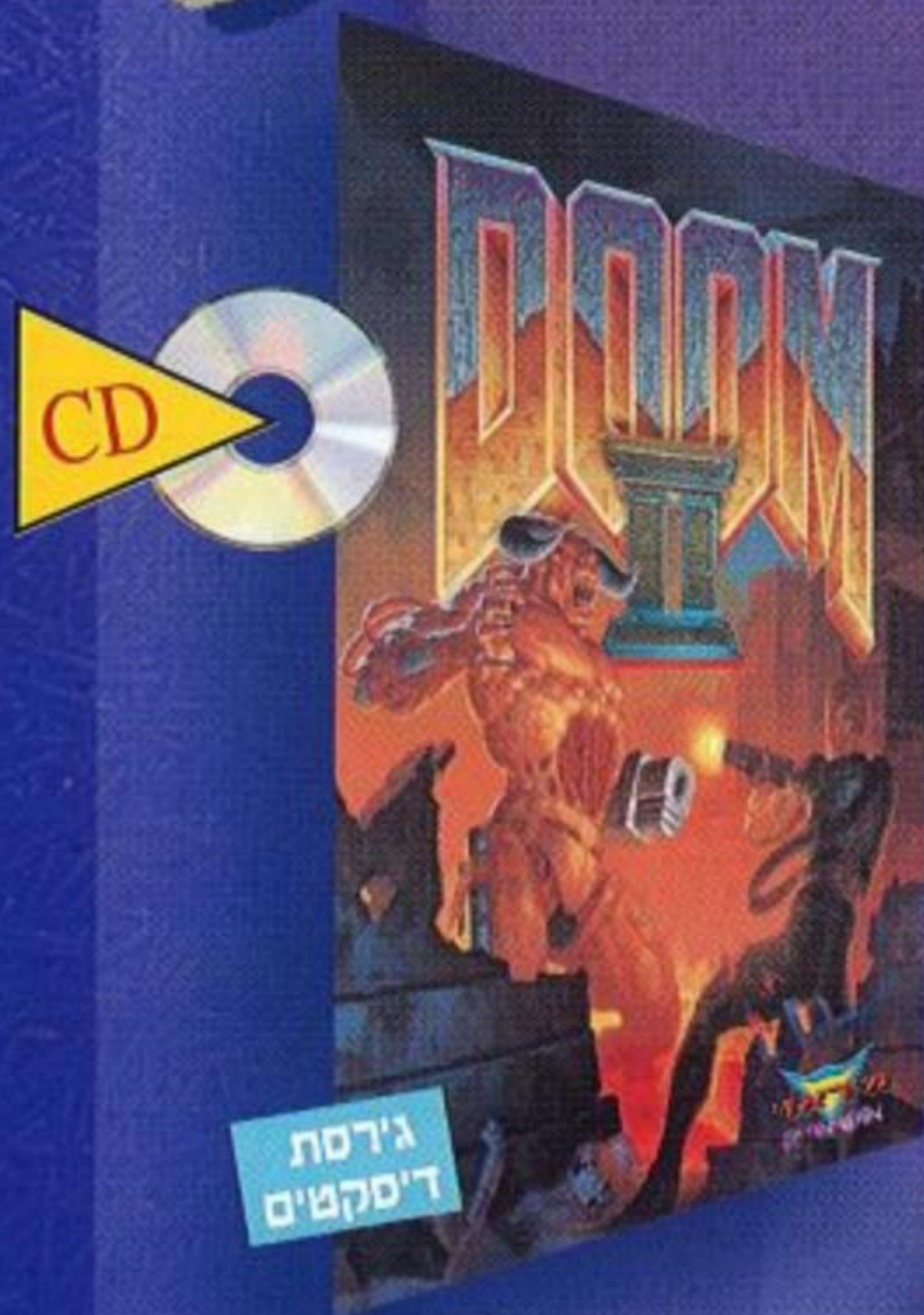
כן, יש סלוגן. המוני מכתבים הגיעו, מלאן גלויות הציפו, הרבה פאקסים זרמו ואנחנו בדקנו כל אחת ואחד מהם בקפידה - אולי הוא הוא הסלוגן הזוכה. מה הגיע אלינו? אורן שכנר מראשון לציון הגה את "העם הכריז WIZ" ועוד דברים נחמדים, נועם ברנשטיין שלח דף עמוס סלוגנים ובהם אהבנו את "אחד בשביל כולם וכולם בשביל ה-WIZ", עמרי שטיין ומשפחתו החליטו על "אפילו באמבט - ב-WIZ אני נותן מבט", אור פלג מגבעתיים הכריז "WIZ - או שחבל על הזמן" ועוד המון הצעות

וסיסמאות מדליקות הגיעו אלינו, אבל זוכים יש רק שלושה - ועם האחרים הסליחה. קבלו אותם: במקום השלישי נמצאים משה וחנן רט מגבעת שמואל ששלחו את "I AM WITH WIZ". מחיאות כפיים! במקום השני ניצב נועם שורץ מרמת גן שבעזרת הוריו (כך זה נראה) חשב על "מתחשב לי WIZ". בראוו! אבל במקום הראשון עומד לו אבי רוזנפלד מקרית ים שאמר:

## TAKE IT WIZY!

נכון שזה גדול? ברכותינו. הפרסים לזוכים - בדרכם.

# המוקד של מ' איראק



**מ' איראק מולטימדיה בע"מ**  
**אלנבי 76 תל-אביב**  
**טל: 03-5105764**

עיצוב: אדריאן לוזון | 03-5103205-7

להשיג בחנויות המובחרות ■ להשיג בחנויות המובחרות

# BRUTAL

# BRUTAL



מאת: דייוויד כץ

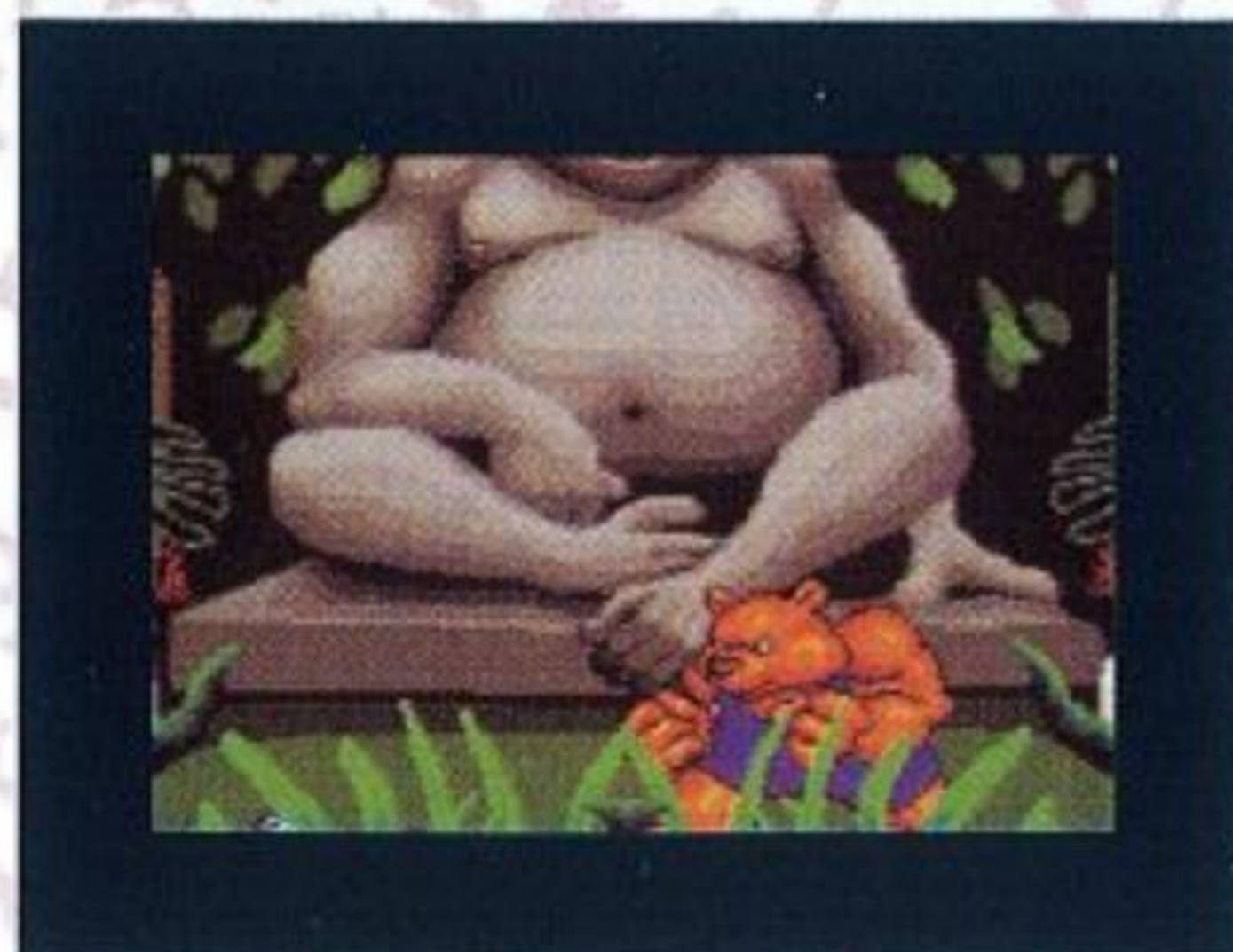
קטעים. התוצאה של כל זה היא, שיש לפנינו משחק קרבות שונה מאחרים אשר לא שובר שום תבנית מוכרת, אך בכל זאת מהווה אתגר טוב, משלב טקטיקות שונות ופועל בשלוש מהירויות בחלק מהשלב, שהמהירה בהן תבייש כל משחק קרבות אחר.

עם חוסר הברק הטכני שלו, בניגוד למשחקים כמו STREET FIGHTER או MORTAL KOMBAT, המשחק BRUTAL מציע משהו שונה במפורש בכדי להפוך אותו לשווה ערך. קטעי הגרפיקה שלו בגודל נחמד, יש הרבה מהלכים ופירושים של שלבי הלמידה הוא, שאתה לא צריך לבזבז שעות כדי להבין כיצד מבצעים מהלכים מיוחדים. כל הגורמים הללו, המשולבים עם העובדה שאין במגה CD שום משחק קרבות הגון אחר, עושים את המשחק הזה לרכישה כדאית.

לכו, ותילחמו כמו חיות!

חדש, אבל אל תשלה את עצמך - היריבים שלך שיפרו גם הם את ביצועיהם, כך שאין לך סיבה לשמוח כל כך מהר, המשחק לא הופך להיות קל יותר עבורך.

כמו בכל משחק CD נורמלי, יש כאן נתח גדול של קטעי אנימציה המספקים את הרקע לסיפור המשחק. האנימציה בגוף המשחק נוטה לפעמים להיות לא אחידה במקצת: לפעמים היא מאוד חלקה ולפעמים נראה כאילו חסרים בה כמה



קל מאוד לפספס משחק מכות רק בגלל שאין לו שם מפורסם. אבל, בגלל שהמשחק הידוע לכולם הוא SUPER STREET FIGHTER 2 מה שציפו ממנו, והמשחק MORTAL 2 לא יוצא על מגה CD, אוהבי משחקי קרבות יצטרכו לחפש ולמצוא את סיפוקם במקום אחר - ומה טוב יותר מהמשחק BRUTAL. המשחק BRUTAL מציע גישה חדשה לסוג זה של משחקים, והוא מחליף גיבורים מכוסחים כמו CHUN-LI ו-RYU, KEN באוסף של חיות לוחמות. לכל חיה יש מהלכים משלה, דרגות מהירות ומומחיות אישית. ברגע שיכולת הדמות שלך עולה, אתה מקבל קודים בכדי להחיות אותה ובכך תהיה מסוגל להקים אותה ולהחזיר מכות, מנה אחת אפיים ליריב, עד לניצחון. אחרי שניצחת בשני קרבות, אתה אפילו נשלח לבית ספר, ללמוד מהלך מיוחד



# הפינה של ד"ר WIZ

לחבילת התוכנה Norton Utilities, ותפקידה לבדוק אם קיימים אזורים או קבצים פגועים על גבי הכונן התופסים מקום. אם ניתן לתקנם היא עושה זאת יפה. זוהי למעשה תוכנית המבצעת פעולות דומות לתוכנית הקיימת ב-DOS ושמם CHKDSK (Check Disk), אך קיימות בה תוספות חשובות והחשוב מכל - היא פועלת ללא דופי. האזורים המסומנים באות B מודיעים למערכת הפנימית של ניהול הקבצים ב-DOS, שאותו אזור מסוים הוא פגום ואין לרשום מידע במקום זה. בכוננים קשיחים רבים יש אזורים קטנים פגומים והדבר נורמלי לחלוטין - אם סך כל גודל האזורים הפגומים אינו עולה על 5% מהנפח הכולל של הכונן הקשיח, לדוגמה: בכונן קשיח בגודל 120M מותר שיהיו עד 6M פגמים.

לרועי טשכמר יש שאלה: "כתבתי בשפת פסקל משחק חמוד לילדים. האם אפשר (אם בכלל) לנסות למכור את המשחק בחנויות? רועי, קודם כל - כל הכבוד! ברצינות! (קול חצרוץ ברקע...) באופן עקרוני, אם המשחק יהיה ברמת גרפיקה וצליל טובה בהחלט ייתכן. אחרי הכל, אל תשכח שאם אתה רוצה למכור משחק, עליך לחשוב אם אנשים יהיו מוכנים לשלם עבורו.

קיימות בארץ 3 חברות מובילות בתחום משחקי המחשב: באג, מיראז' ומחשבת. כל משחקי החברות הללו מופצים ברוב חנויות המחשבים, הספרים והצעצועים בארץ. לכן עליך פשוט לפנות אל החברות הללו ולהציע את המשחק. הכן מראש הסבר כתוב אודות המשחק והדגמה של רמת הגרפיקה והצליל. בהצלחה.

שאתה רוצה בתפריט, ללחוץ על TAB ושם התוכנית שברצונך להפעיל. לדוגמה, אם אתה רוצה שעל ידי לחיצה על מקש F3 יופעל מעבד תמלילים איינשטיין (W.EXE) הנמצא במחיצה C:\EINSTEIN, ערוך את קובץ NC.MNU שיראה כך:

```
F3: C:\EINSTEIN\W
```

תשובה אחרונה: Windows 4 המכונה שיקגו תחליף את DOS, אך יש כל כך הרבה תוכנות המחייבות DOS, שנראה שמערכת הפעלה פרימיטיבית זו תישאר בסביבה עוד שנים רבות.

טל פרי-הר כותב לנו: "לאחרונה קניתי HINT BOOK למשחק DOOM. באחד הפרקים בספר שמתי לב שיש כמה קודים לרמאות במשחק. בכתבה שלכם על המשחק הזה פרסמתם תמונות מהמשחק ושמתי לב שהשתמשם בקודי הרמאות, ורציתי לשאול למה לא סיפרתם לנו הקוראים על קודים אלו? אני בטוח שהרבה אנשים היו שמחים וההנאה שלהם לא היתה נפגמת.

באופן עקרוני קיימים טריקים וקודי רמאות כמעט בכל משחק. אנו לא מפרסמים זאת בכתבות הביקורת מחוסר מקום, כמו שאנו נמנעים גם מפרסום פתרונות מלאים למשחקים, אך טל יקירי, קראת פעם את עמודי הטיפים???

מיכל בס מקיבוץ אל-רום כותבת לנו שה-Norton Disk Doctor (NDD), מצא בכונן הקשיח שלה חמישה BAD BLOCK וסימן אותם באות B. מה גרם לזה? ואיך אפשר לתקן את זה? ישו ישו! סוף סוף כותבת לי וויזה! היי מיכל, NDD הינה תוכנה נפלאה השייכת

אבנר מכפר אדומים כותב לנו, מה זאת אומרת FATAL OUT OF "LOW MEMORY", ומה גורם לזה להופיע? יש לי מחשב 486 ולכן ביטלתי ב-CONFIG.SYS את EMM386, כי אמרו לי שהוא פוגע בביצועים ועושה אותם כמו 386, האם זה נכון? משום מה אני לא מצליח לשנות את ה-MENU של NC, איזו סיבה יכולה להיות לזה? ולבסוף, האם Windows יכולה להחליף את DOS ואם כן לאיזה DOS משתווה Windows 3.1?

אבנר הכפרי שלום. התשובות לשאלות שלך יכולות למלא עמוד אך אתמצת אותן - כיוון שיש בהן עניין לקוראים רבים: הודעות FATAL באופן כללי נגרמות כתוצאה מתקלה באחד מרכיבי הזיכרון (הג'ויקים) או מהתנגשות של תוכניות שונות הפונות לאותה כתובת זיכרון. אזור בעייתי במיוחד הוא הזיכרון הנמוך. עליך לספק פרטים נוספים כגון גרסת DOS, התוכנה שהפעלת ושבה קרה הדבר, ומה קיים בקובץ CONFIG.SYS שלך.

אם ברשותך מחשב 486 עם לפחות 2M זיכרון, כדאי מאוד שתשתמש במנהל זיכרון כגון EMM386.EXE הקיים ב-DOS - ורצוי ב-DOS 6.2. יש היום תוכניות רבות החייבות תוכנה לניהול זיכרון. נכון שתוכנה זו מאיטה במקצת את פעולת המחשב, אך בגרסה 6.2 היא שופרה והתועלת עולה בהרבה על החיסרון.

אפשרות התפריט MENU של נורטון קומנדור מופעלת על ידי לחיצה על F2. כדי לשנות את קובץ התפריט הקיים, עליך להאיר את השורה NC.MNU, ללחוץ על מקש F4 כדי לערוך, ולהקיש את אות המקש



מסלולי מחיר  
 כפי שאתם רוצים!!!

ערך מוסף

# מסלולי

## כונני CD-ROM

המוצר	INTERFACE והערות נוספות	MTBF H (שעות)	תמיכה בתקנים	Buff Memo Intr	TRNS. TIME byte	זמן גישה msec	מחיר שוק	עיר התוכנה
PHILIPS (הולנד) CR940	AT BUS בנוסף: תקליטור נאוטילוס או MS * תוספת 2 CD'S	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2	64K	300k	350m	\$255	\$229 \$245
MITSUMI (יפן) FX001D	AT BUS המהיר ביותר	50,000	PHOTO CD MultiSess MPC-2	32K	300k עד 350k	250m	\$270	\$229
SONY (יפן) CDU-33A	AT BUS אפשרות CDI ל cd-video כולל בקר * תוספת 4 CD'S	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2 CDI	64K	300k	350m	\$265 \$339	\$239 \$299
PANASONIC (יפן) 563B	AT BUS ל-SB. PRO ומעלה * ללא כרטיס בקר * עם כרטיס בקר	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2	64K	300k	320m	\$255 \$280	\$229 \$245
OCTAVE מבית OCTEK	מצורפת תוכנת בנוס של מט"ח בשווי 119 ש"ח * כולל בקר		MultiSess PHOTO CD MPC-2 CDI	64K	307K	280m		\$219
ברכישה	* רמקולים עם מגבר CT-38						\$48	\$42

### ערך מוסף בלעדי, שימושי ויקר, עם כל רכישת כונן CD-ROM מ"עיר התוכנה":

- ספר המולטימדיה הראשון - מולטימדיה בפעולה (550 ע"מ) - בשווי: 99 ש"ח (קול, אנימציה, וידאו, CD-ROM, עיצוב והפקת מולטימדיה, היפר מדיה...)
- תוכנת TEMPR GIF - לכידת תמונות וידאו, ציור, עיבוד והדפסה.
- תוכנת TEMPRASHOW - להפקת מצגות מולטימדיה, תוך שילוב קול/וידאו/אפקטים חדש ויצורף גליון מס' 1 של מגזין המולטימדיה.
- הקטלוג הישראלי למוצרי תוכנה, תקשורת, מולטימדיה וספרות מחשב.
- אחריות ותמיכה טכנית.

לפרטים נוספים "עיר התוכנה" מקב' אנשים ומחשבים

טלפון: 03-6385871/2/3, פקס: 03-6889203 ליד דניאל, טל, ורבי.



# KIKIKAIKAI 2

במשחק של שחקן אחד, והדרך בה שתי הדמויות שלך משתפות פעולה במהלך המשחק, מעניקה לך אין סוף אפשרויות לוחמה - שרצוי שתלמד את כולן. הבוסים אינם חדשניים כלל אבל "לוקח שנים" להשמידם. הדרך הטובה ביותר להיפטר מהם היא לירות עליהם באלכסון. תמצאו כאן תפאורות רקע נפלאות והמון יצירתיות בבנייה של מפלצות. זוהי אולי הגרסה הגותית של המשחק POCKY & ROCKY. הנשקים הטובים והפעילות המהירה עושים אותו למקבילה המודרנית של המשחק GAUNTLET הקלאסי.



לקנות נשק חדש ולקבל אינפורמציה עדכנית. את הכסף הדרוש לך לשופינג בחנויות אפשר לאסוף אחרי שהשמדת את אויביך. אתה תזדקק למפתחות בכדי לפתוח תיבות המפוזרות בשטח, ואותן תגלה כאשר תעלה על החבילות הגדולות בשולי הדרך. המשחק הזה למעשה ל-POCKY & ROCKY המקורי, חוץ מעניין שלושת סוגי בני הזוג, הנותן למשחק את הדרך השונה לפתרון הבעיה. לשנות בן-זוג ניתן על ידי ירי בסמלונים מיוחדים. לכל אחד מהם יש תכונות מיוחדות משלו ואפשרויות לעזור לך, כך שזה לא רק שינוי קוסמטי במשחק. הם עושים כל שביכולתם לעזור לך, אך לפעמים הם גם מסבכים אותך במצבים מבישים. לפעמים אפשר גם להתמוג עם בן-זוגך לכמה שניות למטרות אסטרטגיות, לפעמים אתה מגיע לשער נעול שצריך לירות עליו בכדי לפתוח אותו, ואז אתה יכול לתפוס את בן-זוגך, להטיל אותו על השער ובכך לפתוח אותו במהירות שיא - אלו הן רק דוגמאות קטנות לגבי מוסד "בן-הזוג" במשחק. אתה שולט בשתי הדמויות אפילו

### מאת: דייוויד כץ

רק ליפנים יש כנראה יכולת להמציא משחק שמצליח להיות גם מאיים וגם חמוד באותו זמן. המשחק KIKIKAI 2, הוא המשך אלגנטי לאחד ממשחקי היריות הנמכרים ביותר לסופר נינטנדו. הוא משלב בעצמו גם הרפתקה פעולתית וגם משחק קניות. כמו המשחק MYSTICAL NINJA 2, הוא מציע תערובת של ירי אכזרי עם חיפושים בשוטטות. המטרה שלך במשחק היא למצוא דרך לבוסים של סוף השלב, תוך כדי עצירות מזדמנות בחנויות, בכדי







# WORLD HEROES

## 2

מאת: דיזי כץ

אם כבר קנית את כל הגרסאות של המשחק STREET FIGHTER ועדיין לא מספיק לך, ולפני שמהו יראה לך משעמם, דע לך ש-WORLD HEROES 2 איננו עוד סתם משחק קרבות. במשחק הזה מפנקים אותך במבחר של 16 דמויות - הרבה יותר מהמבחר הרגיל - ובנוסף לכך הן כולן מיוחדות במינן. רספוטין, למשל, שאותו אתם בוודאי זוכרים מהמשחק הקודם בסדרה, יכול להצמיח ידיים ורגליים ענקיות. כמה מהדמויות טובות במיוחד לקרבות מטווח קצר, כמה מהן טובות לקרבות מטווח רחוק, אך יש גם כאלה שיודעות את כל התכסיסים.



רוב הדמויות במשחק זה אינן משתמשות במהלכים המיוחדים של המשחק FIGHTER

STREET, ואתה תיהנה לגלות אותם, במיוחד מפני שהם הרבה יותר מרשימים מבחינה גרפית מאלה של STREET FIGHTER. כמה מהמהלכים האלה יכולים לגרום ליותר מדי נזקים - אפילו ברמות הקלות ביותר. תתפלא.

מחולקים לשלושה חלקים של קרב, אך הם אינם כוללים את מסך קרב הבונוס. יש גם שלוש מהירויות משחק, שבמהירה בהן יהיה לך קשה לבצע מהלכים מיוחדים ומורכבים, מפני שלא יהיה לך מספיק זמן בכדי להגיב. אם תבחר במשחק אחר, משחק הישרדות, שבו נזרקים עליך חפצים מסוכנים מכל הכיוונים, תצטרך להילחם לא רק נגד יריבים אלא גם נגד דברים שעפים עליך.

המרה זו של המשחק הקודם היא למעשה תוספת מבורכת לעולם משחקי הקרבות. קשה לתאר מהו בדיוק משחק קרבות טוב, אך בסופו של דבר זה קשור ל-"הרגשה" של המשחק. המשחק WORLD HEROES 2 נותן "הרגשה" נכונה: אגרופים נוחתים עם התנגשות גופים, ודמויות המגיבות בדיוק כפי שציפית שהן יגיבו. 16 הדמויות מהוות עבורך עולם גיבורים בו צריך לדעת לשלוט בכל אחד מהם, וזה מה שגורם להמשכיות שבמשחק. הדבר היחיד שלא כל כך טוב הוא הקצב הלא כל כך מהיר של המשחק, אבל אפשר גם לחיות עם הפסקות בין הפיצוצים.

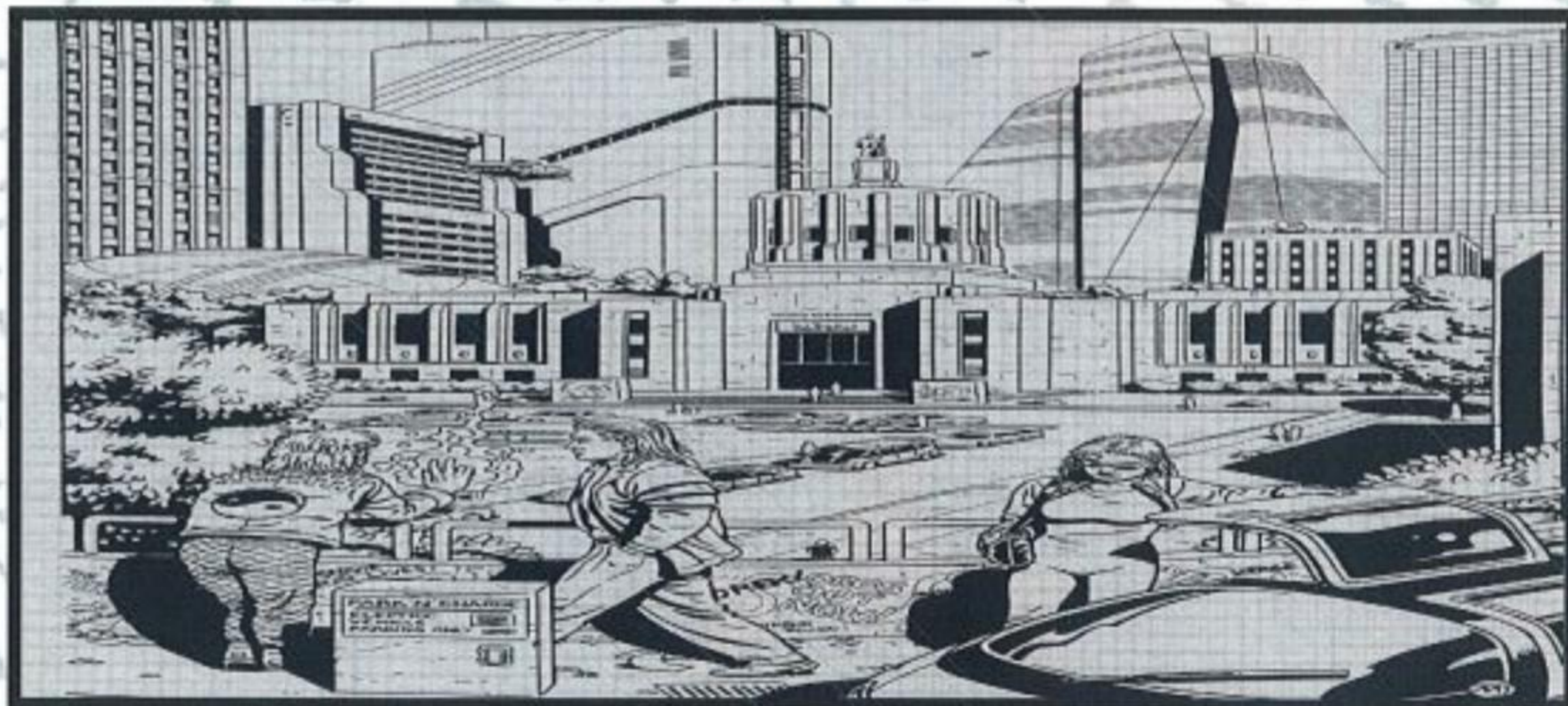
יש כאן מבחר ענקי של 22 תפאורות רקע שנוצרו כדי להוסיף "אמיתיות" למשחק. האיכות של תפאורות הרקע מגוונת והן מצוירות בצורה נחמדה. יש כאן המון קטעי אנימציה והם בעלי עומק שונה על המסך. משחקים של שחקן אחד ושני שחקנים

מאת: טל גוטמן

# מה שבעי?

הגלובוס, אך לרוב הם מהווים כוח עבודה זול ולא מעמד עשירים. **צעד רביעי:** כלי נשק. כאן יש שתי אופציות - אופציה מספר אחת, המוצלחת מבין השתיים לדעתי, היא לתת את כל כלי הנשק בלי הגבלה. זה הדבר שקורה עכשיו בארה"ב, ולמרות כל מיני מבצעים להוצאת הנשק מהרחובות וכו', אני משער שהמצב רק יעשה גרוע יותר. כלומר, אם לדמויות שלך יש כסף ובא להן לקנות איזשהו טיל קרקע-אוויר - בכיף. נכנסים לסופרמרקט השכונתי ויוצאים עם שקית שכתוב עליה "HAVE A NICE DAY" ובתוכה טיל נגד מטוסים. כמה נחמד. כמוכן שעוד לא הגענו לכל מיני פיתוחים טכנולוגיים כמו קרני לייזר וכו', אבל אלו הם בעיקר צעצועים לעשירים וכלי הנשק

כלשהי. זאת כמובן, מלבד ההמצאה העתידנית - קרמבו לימון מסתובב על מקל. אבל נוותר להם על זה. **צעד שני:** לוקחים את מכונות ה"וירטואל ריאליטי" שיש לנו היום, ושמים במקומן מכונות וירטואל ריאליטי אמיתיות, גדולות ויפות. שיהיו דומות למה שמוצג היום בקליפ של אירוסמית לשיר "AMAZING", או מה שמוצג ב-"נירומנסר" של וויליאם גיבסון. מחירן יהיה בערך כמו מחיר מערכת סטריאו טובה והן יתחברו להכל (במיוחד לאותם מחשבי כרטיסי אשראי הנותנים לנו גישה לרשת). ואם אנחנו כבר ברשת, יש להוסיף לה ממשק וירטואל ריאליטי, כדי להתאים למערכת הפופולארית. **צעד שלישי:** לקחת את היפנים ולשים



העיקרי הוא עדיין רובים למיניהם. אופציה מספר שתיים: אין כלי נשק חמים. במאמץ עליון הצליחו ממשלות העולם להחרים את רוב כלי הנשק החמים מהרחובות. למה זה טוב? אם מעוניינים לשלב CAMPAIGN (עם ההדגשה על PAIN) של סייברפאנק יחד עם אומנויות לחימה (דבר משעשע עד אימה - אני מבטיח לכם). זה נותן כל מיני אפשרויות להכניס גזעים שונים של יצורים, אבל זה כבר לא התחום שלנו. המשך צעד רביעי: מצב כלכלי. רע, מאוד, אבל ניתן לצאת מהמשבר בעזרת

אותם בכל מקום בעולם. הם קנו את הכותל, את גשר לונדון, את מגדל אייפל, את פראג - ועכשיו אין להם מקום לשים את זה בבית אז הם באים לכאן. הם לרוב אדיבים, חייכנים ונחמדים, אך עדיין, משום מה, האמריקאים לא בדיוק אוהבים אותם ומתחיל גל של פשעי גזענות כלפי יפנים, והתחזקות רצינית של הכוחות הימניים ארה"ב. כמוכן שאם אחת מהדמויות תבקר אי פעם ביפן, היא תמצא גל של שנאת זרים מהסוג שלא נודע מאז ימי יפן הפיאודלית. דרך אגב, גם שאר העמים האסייתים מתפזרים על פני

הרבה אנשים שמשחקים בעולם פנטזיה ורוצים לעבור לעולם אחר נרתעים לרוב, מסיבה זו או אחרת, לעבור לעולם סייברפאנק. מאחר וזה אחד העולמות הכי כייפיים לשחק בהם (במיוחד אם אתה GM) אני לא מבין למה. כנראה הוא מפחיד אנשים מפני שהוא כל כך "נגד" השחקן והדמות, אבל חשבתם פעם למה כל משחקי הסייברפאנק חייבים להיות בעולם שכולו רע? תחשבו לרגע, מלבד הפסימיסטים עד אימה שבכם, למה הכל צריך ללכת כל כך רע? אפשר לבצע רק מעט שינויים (מלבד, כמובן, פיתוח הרשת) כדי להפוך את העולם לעולם סייברפאנק מבלי להפציץ אותו בפצצות אטום, מטאורים ומיליארד ושניים הודים. אפשר להמציא את כל הוירטואל ריאליטי בלי למחוק את המעמד הבינוני בעולם, או לשלוח את כולם אל העוני המתמיד. כן, כמה מהדברים האלה חייבים להיעשות, אבל לא כולם. אני במלים הבאות אנסה להראות לכם איך אפשר (בקלות יחסית) להפוך את העולם שלנו לעולם סייברפאנק.

רק מלת אזהרה לכל חובבי המדע הבדיוני שאוהבים סייברפאנק כמו שהוא: העולם הזה לא הולך להיות עולם סייברפאנק טהור, ויכול להיות שיהיו בו כמה "פאקים" והוא לא יראה בעיניכם כעולם סייברפאנק - אבל סייברפאנק (ובמיוחד במשחקי תפקידים) זה פחות עניין של מה שרשום על הנייר, ויותר עניין של האווירה אותה אתה מקבל מהסופר או מה-GM. אם יש לך אחד מהשניים הנ"ל שמבצע את תפקידו טוב, הוא יוכל להסתדר בכל עולם סייברפאנק. אין גם שום חוק בעולם שאומר שאסור להכניס הומור להיסטוריה/CAMPAIGN סייברפאנק.

איך ניתן להפוך את העולם שלנו לעולם סייברפאנק בשבעה צעדים קלים? **צעד ראשון:** לוקחים את כל המחשבים האישיים בעולם שלך, וזורקים אותם לאותו מקום אליו הולכים העטים הכדוריים לאחר שאיבדת אותם. מחליפים את כולם במשהו בגודל מחברת (מישהו פה ראה פעם את GAGDGET INSPECTOR? - אז כמו שהיה לילדה שם) או משהו בגודל של כרטיס אשראי, וגורמים להם להתחבר להכל דרך רשת ענקית. מה המרחק שלנו מדבר כזה? לא רב. יש לנו את אינטרנט וקומפיוסרב וכל מיני דברים כאלה שבהם יש לך הכל. כל דבר שאי פעם הומצא או יומצא בעתיד הקרוב יוזכר שם בצורה

## משחקי תפקידים

שנים (ושוב, קנה מידה), בערך כמו שהחלפת צבע שיער זה דבר נפוץ היום. הרבה אנשים יגיעו למסיבה עם פנים חדשות, ואז ביום המחרת יחליפו למשהו אחר.

**צעד שישי:** תרבות. אין תרבות. המוסיקה הופכת למעין מיש-מש מגעיל של דאנס וטכנו, מלבד כמה להקות רוק כבד גרועות פה ושם. יש כנופיות רחוב שמקדישות את חייהן למציאת אנשים שמאזינים למוסיקה קלאסית מרצונם החופשי, ולירי בהם. הצבעים השולטים באופנה הם ירוק זרחן וסגול מזעזע, אבל אנשים לא מסתובבים עם חליפות עשויות מנייר כסף. השירה הפוסט פוסט פוסט מודרנית מזכירה במקצת שירה ווגונית (למי שקרא את מדריך הטרמפיסט לגלקסיה. למי שלא - היא פשוט שירה גרוע מאוד). אחוז האנאלפבתיים בקרב הקהילה גדל מאוד, מאחר ואי אפשר להכריח ילדים לבוא לביה"ס (רובים לכל, זוכרים?) ובכלל, מבחינה תרבותית, וזה דבר ששוכחים להזכיר בהרבה משחקי סייברפאנק, המצב הכי על הפנים.

**צעד שביעי:** למצוא פיצריה טובה שפתוחה בשעות המשחק שלכם. כל הדברים שהועלו כאן הם הצעות בלבד ולא חייבים למלא אחריהם כמו תורה מסיני - אם בכלל. טיב ההרפתקאות שלכם בעולם הסייברפאנק יהיה תלוי מאוד ב-GM - אם הוא היה מחורבן בפנטזיה, רוב הסיכויים שהוא לא יהיה מבריק גם פה. כנ"ל לגבי השחקנים.

### אין PC? NPC!

אם בכל העיתון הזה מחלקים פרסים, אז גם מדור משחקי התפקידים יכול!

אי לכך ובהתאם לזאת אנו מכריזים על תחרות NPC חדשה: נשמח אם תשלחו אלינו NPC בכל שיטה ואיתם נתונים מלאים לפי השיטה, רקע, היסטוריה ואופי הדמות.

את הדמות המוצלחת ביותר שלכם שילחו ל-"תחרות NPC", WIZ, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד 51114.

בשלושת הפרסים, שכבר מחכים, יזכו הדמויות המעניינות ביותר - לאו דווקא המושקעות ביותר!

בהצלחה - ערן.



או ארה"ב.

**צעד חמישי:** הפצה מסיבית, אבל לא יותר מדי, של השתלות ביוניות וקיברנטיות. הדבר אמנם נפוץ, אבל יש המון אנשים שלא אוהבים את הרעיון של להיות מחוברים למכונה בגופם. העניין גם יקר מאוד, ולכן הרבה אנשים (במיוחד אזרחים רגילים, לא דמויות שיצאו להרפתקה), מעדיפים לא להשתיל בגופם שום דבר. אפשר להשוות את התפוצה והמחיר של השתלות קיברנטיות לניתוחים פלסטיים בימינו. דרך אגב, אם כבר דיברנו על ניתוחים פלסטיים, הם נעשים ממש נפוצים בעוד כמה עשרות

עשור או שניים של מאמץ כלכלי. האינפלציה גבוהה, מטבע היין היפני חזק וכל שאר מטבעות העולם לא, אנשים חיים ברחובות, המעמד הבינוני עדיין קיים, אבל הוא כולו בכיוון המעמד הבינוני גבוה, ויש הפרשים די גדולים בין השכבות הסוציו-אקונומיות (ואו - איזו מלה). המצב גורם כמובן לעלייה רצינית בפשע - במיוחד אם בחרת לתת נשק חופשי, אם לא - זה עלול להיות מעניין. תאגידי הענק לא שולטים בעולם ולא קונים מדינות כמו ארגנטינה וכו', אבל בגלל שהם חברות המרוויחות בזמן של משבר כלכלי, יש להם הרבה מאוד כוח מול אנשים כמו נשיא יפן

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג וליאור ברנע

בואו נניח שקראתם ספר סייברפאנק (מישהו תרגם את זה ל'פאנקיברנטי'), התלהבתם ואתם מתים לשחק את זה. כמו אנשים טובים אתם ניגשים לגיליונות וויז בהם סקרנו שיטות סייברפאנק, ומה אתם מוצאים? אתם מוצאים ביקורות טובות על שלוש שיטות: CYBERSPACE, SHADOWRUN ו-CYBERHERO וחושבים 'אז מה כדאי?' כדי לחסוך מכם כאב ראש ומאיתנו אלפי מכתבים למורגן, נעשה לכם את העבודה השחורה, ונערוך השוואה בין שלוש שיטות הסייבר הנמכרות כיום בארץ.

לפני שנתחיל, נדגיש כי SHADOWRUN היא שיטת סייברפאנק-פנטזיה הכוללת גזעים וקסמים. אנו נתעלם מהיבטים אלו לצורך ההשוואה, והמקום היחידי בו נתחשב בהם הוא בקטיגורית 'העולם'.

## תכונות, כשרונות וניהול הדמות.

ב-CYBERSPACE מיוצגת הדמות על ידי 11 תכונות שונות, שכל אחת מהן משפיעה על מספר כשרונות שונים על ידי מתן בונוס. בנוסף, כל דמות משתייכת למעמד חברתי ומקצוע: המעמד החברתי קובע את רשימת הכשרונות שלמדה

שיטת הגיבור, כל דבר נרכש בנקודות (כולל ציוד והשתלות קיברנטיטיות), והדמות יוצאת בדיוק כפי שהשחקן רוצה. ב-CYBERHERO הדמויות מקבלות ניסיון על סצינות שלמות, ומשתמשות בנקודות לשיפור הדמות.

ב-SHADOWRUN בונים את כל היבטיה של הדמות בו זמנית, והדמות בנויה מחמש קטגוריות: גזע, קסם, תכונות, כשרונות ומשאבים. כמו כן, יש חמש רמות (A-E) לכל קטגוריה, והשחקן מצמיד לכל קטגוריה רמה אחרת. ככל שהרמה גבוהה יותר כך מקבל השחקן יותר אפשרויות בתחום המיוחס. למשל, אם יצמיד שחקן רמה B לכשרונות הוא יקבל 30 נקודות לבחירת כשרונות, ואם הוא יצמיד רמה C הוא יקבל 24 נקודות. את הנקודות שמקבל השחקן בתכונות וכשרונות, הוא מחלק לפי רצונו (ישנן 9 תכונות), אך שימו לב שאין השפעה של התכונות על הכשרונות. למי שמתעצל או רוצה דמות מוכנה, SHADOWRUN מספקת מספר לא מבוטל של אבי-טיפוס מוכנים למשחק. כל נקודה בכשרון, או תכונה, נותנת גלגול אחד של 6. לניסיון פריצת מנעולים ברמה שיגרתית (3), כאשר לדמות כשרון 4, יש גלגול 4ק6 ואחת הקוביות חייבת להגיע לשלוש או יותר כדי להצליח. הדמויות משתפרות כמו בשיטת הגיבור, והניסיון הוא מספר נקודות אותן מוסיפים (על פי עלות) לתכונות ולכשרונות.

אהבנו את התכונות והכשרונות של CYBERSPACE יותר מכל, הם מותאמים מאוד לריאליזם הקשה של הסייברפאנק. הכשרונות של SHADOWRUN טובים, אבל רעיון הקוביות הרבות קצת מעצבן. אהבנו גם את הדגש שמו ב-CYBERSPACE על המעמד החברתי, שכה חשוב בעולם הפאנקיברנטי העתידי - בשתי השיטות האחרות אין הוא חשוב כל כך, וכאן קביעת כשרונות הילדות לפיו ממש מוסיפה עומק לדמות. העדפנו את בחירת היתרונות ב-CYBERHERO על פני גלגולם ב-CYBERSPACE, אבל היתרונות של CYBERSPACE מתאימים הרבה יותר לז'אנר. SHADOWRUN מקבלת "אגודל למעלה" על אבי-טיפוס המוכנים, והם באמת עוזרים לשחקנים שחדשים בז'אנר. אגב, יש לשים לב שבעוד

הדמות במהלך שנות ההתבגרות שלה, והמקצוע בו בחרה הדמות מכתוב את טבלת רכישת הכשרונות של הדמות, כלומר כמה נקודות היא מקבלת כדי לרכוש כשרונות בכל קטיגורית כשרונות. כמו כן, מקצוע הדמות נותן בונוסים בכשרונות הקשורים לתחום עיסוקה, למשל, לוחם-רחוב מקבל 3% בונוס בכשרונות נשק לכל דרגה. כדי להעמיק ולהפוך את הדמויות לייחודיות, ב-CYBERSPACE מאפשרת גלגול בטבלאות רקע מיוחדות. הדמויות ב-CYBERSPACE מקבלות ניסיון על קרב, פעולות מוצלחות, רעיונות ומשחק תפקידים טוב, ולפי צבירת הנקודות מתקדמת הדמות בדרגות. הדרגות, יש לציין, הן לא דרגות של ממש אלא רק מציינות מתי הדמות משפרת את כשרונותיה.

ב-CYBERHERO יש 8 תכונות לדמות ועוד 6 תכונות מחושבות, שמשפיעות על גובה הכשרון ההתחלתי. כל דמות יכולה להיבנות ללא מקצוע, או לבחור 'עסקת חבילה' של מקצוע כלשהו, כשהמקצועות נותנים לדמות כשרונות התחלתיים וחסרונות מתאימים. אחר כך קונה השחקן עוד כשרונות ועוד יתרונות שונים לדמות. מכיוון שזוהי התאמה של



# על המאזניים

## סייברפאנק

העובדה כי זוהי שיטת הגיבור וניתן להמציא השתלות חדשות תוך מספר שניות.

הציוד של SHADOWRUN מפורט להדהים גם הוא, בייחוד בכלי הנשק והתחמושת, אבל יש בה פחות השתלות קיברנטיות ולא הושקעה בהן מספיק עבודה - הפירוט דל וההשתלות הופכות למשניות לציוד ההיקפי, במיוחד בשל חוסר הדמיון והעובדה כי נתנו רק את ההשתלות הסטנדרטיות. ייתכן כי יש מי שיעדיפו את הגישה הזו, אבל אנחנו מעדיפים ליישם זאת בשיטה אחרת. למרות זאת יש לזכור כי בשיטה זו הציוד הקיברנטי לא מרכזי כמו בשיטות אחרות, משום שיש בה גם אלמנטים של פנטזיה.

CYBERSPACE - 9,

SHADOWRUN, 8 - CYBERHERO

.7 -

### שיטת הקרב.

CYBERSPACE משתמשת בשיטת הקרב הקלאסית של ICE: כל דמות מגלגלת אחוזים להתקפה ומוסיפה להם את הבונוס בכשרון הנשק בו היא משתמשת. מהתוצאה מפחיתים את בונוס ההגנה של האויב ובודקים באחת מ-6 טבלאות ההתקפה (נשקי קליעים, לייזר, רימונים וכו') את כמות הנזק (זיכרו כי בשיטה זו הנק"פ הוא משני לפגיעות הקריטיות) ואת עוצמת הפגיעה הקריטית. משיודעים את עוצמת הפגיעה מגלגלים בטבלת הפגיעה הקריטית המתאימה ובודקים את אופי הפגיעה. קצת מסובך וקצת ארוך, אבל סוף סוף מצאנו למה בדיוק שיטת הקרב של ICE מתאימה לעולם הקשוח של הסייברפאנק, בו כל פגיעה יכולה להיות קטלנית וכל קרב יכול להיות האחרון.

CYBERHERO משתמשת בשיטת הקרב של שיטת הגיבור, כולל כל החוקים המתלווים כגון דימום או מיקום פגיעה. הדמות מגלגלת 6ק3, מוסיפה לתוצאה את בונוס ההתקפה שלה בנשק בו היא משתמשת, ומחסרת את בונוס ההגנה של היריב. אם התוצאה שווה או גבוהה מ-11 יש פגיעה. מגלגלים מיקום פגיעה בטבלה, ועל פי המיקום מורידים ליריב נקודות הלבם ונקודות גוף (ב-HERO יש הפרדה בין נזק שיגרום לך להתעלף לבין נזק שיהרוג אותך). השיטה טובה מאוד ומהירה למדי, אבל היא לא מתאימה במיוחד לקטלניות של העולם



השתלה מצוינת בקודים דרך פעולתה, למשל 'E-F-C' פירושו "קלט סביבתי - עיבוד השוואתי - פלט לציוד קיברנטי". כל דמות מקבלת שלושה פרטי ציוד חינם (ציוד רגיל או השתלות), ועליה לרכוש בכסף את שאר הציוד. כמו כן, יש פירוט רב בנושאים כמו מחשבים, כלי רכב, כלי נשק, תחמושת וציוד היקפי.

CYBERHERO גם היא שיטה של ICE (כחלק משיטת הגיבור), ורשימת הציוד וההשתלות שלה זהה לזו של CYBERSPACE, אבל היא פועלת בשיטת הגיבור. היתרון הוא שאת ההשתלות והציוד ניתן לקנות בנקודות, בזמן בניית הדמות - ובכסף, מאוחר יותר. שימו לב לבעיה אחת: בעוד שב-CYBERSPACE ניתן לקנות השתלה ולשפר אותה עם הזמן, ב-CYBERHERO פשוט יש מספר השתלות זהות ברמה שונה, ויש להחליט מראש במה בוחרים. מעל לכל עומדת

שהמקצועות של CYBERHERO הם לפי הגדרת העולם המשוחק (צייד כופר, נהג, שכיר חרב, עיתונאי וכו'), המקצועות של CYBERSPACE הם על פי השיטה (חמקן, לוחם רחוב, איש-רשת, טכנאי וכו'). שיטות הניסיון של CYBERHERO ו-SHADOWRUN נוחות מאוד, ואילו זו של CYBERSPACE ארוכה, מעצבנת ודורשת מעקב צמוד (אם כי מוסיפה מעט אווירה קשוחה למשחק).

CYBERSPACE - 8.5,

SHADOWRUN, 7 - CYBERHERO

.6.5 -

### השתלות קיברנטיות וציוד נלווה.

CYBERSPACE מספקת רשימה מרשימה של השתלות קיברנטיות וציוד טכנולוגי מתקדם. ההשתלות הקיברנטיות מתחלקות לקטגוריות לפי סוגים, וליד כל

מצד FASA ממש מדהימות, והחלק הכי נחמד הוא הרעיון כי כל הספרים הם למעשה דפי טקסט במטריצה ומשתמשי מחשב משאירים הערות משלהם לצד כל מה שנכתב.

**8 - CYBERSPACE**

**CYBERHERO - אין (לא ציון ולא**

**בטיח), SHADOWRUN - 9.5**

### לסיכום

מעבר לחילוקי הדעות ביננו בקשר לעד כמה גרועה שיטת הקרב של SHADOWRUN, אין ממש שיטה רעה בין שלוש השיטות האלו. מעבר לציונים היבשים צריך לזכור שלכל שיטה יש את הדגשים שלה ואת הרעיונות שלה. ב-SHADOWRUN, למשל, גם שיטת הקרב וגם הטכנולוגיה משניים לרעיון הפנטזיה בעולם המודרני, מה שמאוד מתאים לאנשים שמתקשים לעבור לסביבה לא מוכרת. לעומת זאת ב-CYBERSPACE, שהיא שיטת הסייברפאנק הטהורה והטכנית יכולה להיות לפעמים מסורבלת מאוד וקשה בקטעים מסוימים (לקח לנו למשל, המון זמן להבין את שיטת המטריצה שלהם, בזמנו).

SHADOWRUN מתאימה מאוד לאנשים חדשים בעולם הסייברפאנק ולאנשים שלא ממש מתלהבים מהרעיון הכללי. השילוב בין פנטזיה לסייברפאנק יצר עולם מעניין ומרתק, מלא סכנות והפתעות שרכש לעצמו קהל שחקנים רחב. CYBERHERO מתאימה במיוחד לאנשים שרוצים ליצור את עולם הסייברפאנק שלהם, לאנשים שלא מתעצלים ליצור ולגוון ולחשוב בעצמם - אנשים שלא דווקא מחפשים את הקלאסי והנורמאלי. אגב, עבודת יצירת האווירה מונחת כולה על כתפי ה-GM, שכן ספר החוקים של CYBERHERO לא מעביר טוב את אוירת העולם. ולבסוף, ב-CYBERSPACE היא שיטת הסייברפאנק הקלאסית, הקשוחה והקשה שמתאימה רק לאנשים שמסוגלים להסתגל לאורח המחשבה של העולם הקודר, הפאנקיברנטי ושמסוגלים להסתגל לקשיחות של השיטה. אנשים המחפשים את הריאליזם המוחלט יהנו מאוד מהשיטה שכן היא טכנית ביותר ומציאותית עד מאוד.

בחרו במה שתרצו, לנו יש את הבחירות שלנו. אבי, למשל, היה בוחר ב-CYBERHERO ובונה בעזרת שיטת הגיבור את העולם של SHADOWRUN, ערן וליאור מעדיפים שניהם את CYBERSPACE. שחקו עד צאת נשמתכם.

כדוגמה ובפירוט מדהים. תאגידי על, חבורות רחוב, בנקי איברים, תחבורה, בתי חולים, מקומות עבודה, עקיפת חוק, אנשי ציבור מפורסמים, הכל.

הפירוט של CYBERHERO זהה וכמעט מועתק מ-CYBERSPACE. כבר דיברנו על כך שהם של אותה חברה. ואילו הפירוט של SHADOWRUN על העולם, מסתכם בהיסטוריה של העולם עד שנת 2050, תאגידי העל, חבורות רחוב וכיצד קרה שהקסם והגזעים חזרו לעולם, אבל לפחות הם השקיעו בכל זה.

**9 - CYBERSPACE**

**9 - CYBERHERO (פשוט אותו**

**הדבר), SHADOWRUN - 8 (בגלל**

**שהמון מפורט על הגזעים והקסם, שהם**

**חלק בלתי נפרד מהעולם של**

**SHADOWRUN).**



### מוצרים נלווים

ל-CYBERSPACE יש רשימה נחמדה של מוצרים והרפתקאות הכוללת חבורות רחוב ותאגידי-על, דמויות מוכנות ועוד מספר מוצרים סטנדרטיים המתבקשים מאליהם.

ל-CYBERHERO אין כלל מוצרים נלווים, שכן היא התאמה של שיטת הגיבור. ניתן לתרגם כל מוצר לשיטה שלו. ל-SHADOWRUN יש את המוצרים הטובים ביותר: מציאות מדומה, קטלוג סמוראי הרחוב, ספרי מכוניות, חיות פארא-נורמאליות (עולם פנטזיה, זוכרים?) ועוד רבים. האיכות של הספרים וההשקעה

הפאנקיברנטי. ב-SHADOWRUN מחשבים מעין מאגר קוביות קרב על פי התכונות של הדמות, ובקרב מחלקים את הקוביות במאגר בין התקפה והגנה. התוקף מגלגל מול כשרון ההתקפה שלו לפי החוקים שהסברנו למעלה על גלגול כשרונות, כשהוא מוסיף קוביות ממאגר הקרב שלו. אם לפחות קוביה אחת הצליחה - יש פגיעה. המגן מגלגל לפי אותם חוקים נגד תכונת הגוף שלו. אם ההצלחות של התוקף טובות יותר מאלו של המגן, הנזק נעשה קריטי יותר לפי 4 רמות נזק. בקיצור השיטה מסובכת ללא צורך. נחמד שאין נקודות נזק, אבל התחליף לא ממש טוב. השיטה קריטית למדי, אבל למי יש כוח להתחיל להשוות שש שבע קוביות כל סיבוב?

**9.5 - CYBERSPACE**

**8.5 - CYBERHERO**

**5 - SHADOWRUN (ניטו לעשות**

**משהו שונה, אבל נכשלו).**

### החלל הקיברנטי הממוחשב.

שלוש השיטות השקיעו ים של עבודה בחלק הזה של השיטה והתוצאות מעולות בשלושתן. לא נותר לנו אלא לציין את הנקודות המיוחדות לכל שיטה - ותחליטו אתם מה מתאים לכם.

ב-CYBERSPACE השקיעו המון בשיטות ייצוג המציאות בתוך המטריצה, ובתוכנות שמשמשות בהן בתוך החלל הקיברנטי, אם כי פחות בקרב ובתזוזה. ב-CYBERHERO נתנו שיטה מעולה לייצוג הדמות בתוך המטריצה, ועל יחסי הגומלין שבין תכונות הדמות לתכונות המסוף בו הדמות משתמשת - שוב בגלל שמדובר בשיטת הגיבור - ניתן לבנות אין סוף תוכנות חדשות.

SHADOWRUN עבדו טוב מאוד על הכל: הייצוג של החלל הפנימי, הקרב והתזוזה, המסופים, הכל. רק חבל ששיטת הקרב זהה ברעיונותיה לשיטת הקרב הממשית.

**8 - CYBERSPACE**

**8.5 - CYBERHERO**

**8.5 - SHADOWRUN**

### העולם הפאנקיברנטי.

ב-CYBERSPACE השקיעו המון בעולם, בהיסטוריה ובחיים היום-יומיים. הם מדברים על עליית תאגידי העל והשתלטותם על העולם, הם נותנים את סאן-פרנסיסקו העתידית של שנת 2090

# שיחות עם מורגן לה פיי

## מספר הלחשים של מורגן



את ג'יימס האטפילד (הסולן של מטאליקה) לחמש דקות. אל תדאגו, הוא כבר התרגל.

**חיסול מקקים.**

לחש זה מחסל את כל המקקים ברדיוס של 20 ס"מ מרגלי הכיסא שעליו עומדת מורגן.

**מרכיבי הלחש:** כיסא ומורגן.

לתשומת לבכם: עד לכתיבת לחש זה על גבי העיתון, לא נפגע אף מקק כתוצאה משימוש לא נכון בקסם.

**הקסמת מורה.**

עוד לחש של שחר המאירי. לחש זה נועד להקסים מורה ולגרום לה לחבב את התלמיד שהטיל את הלחש.

**מרכיבי הלחש:** מבחן עם ציון 85 לפחות.



לתשומת לבכם: לחש זה הוטל רק פעם אחת על ידי שחר, והמורה לפסיכולוגיה שולחת לו פרחים הביתה עד עצם היום הזה!

**זמן טיפ.**

לחש זה מזמן אוטומטית סכום של 10% ממחיר סעודה כלשהי, מהארנק הקרוב ביותר למטיל.

**מרכיבי הלחש:** חשבון מסעדה ומלצר זועם.

לתשומת לבכם: הקסם לא עובד בפיצה האט.

**זמן ניר צוק.**

לחש זה מזמן את עורך העיתון, ניר

**מאת:** ערן בן-סער ואבי סבג

ברגע נדיר של רצון טוב, הסכימה מורגן לתאר לנו כמה מהלחשים השמישים ביותר שלה בעולמנו המודרני. סחטנו כל טיפת מידע אפשרית והרכבנו את הרשימה הבאה: שנה ביסלי.

לחש זה מאפשר למטיל לשנות את טעמו וצורתו של הביסלי שלו לפי רצונו החופשי, למשל מביסלי בצל לביסלי גריל. **מרכיבי הלחש:** ביסלי, מומלץ בשקית סגורה.

לתשומת לבכם: הלחש אינו פועל, מסיבות לא ברורות, על ביסלי בטעם טאקו.

**עשה דיסק-מן.**

לחש עוצמתי זה יוצר, יש מאין, דיסק-מן מתוצרת כלשהי, על פי בחירת המטיל - כולל אוזניות וסוללות להחלפה. **מרכיבי הלחש:** פיתה (לאכול יחד עם המוסיקה).

לתשומת לבכם: הלחש חסר כל אפקט ללא הלחש המקביל 'זמן-דיסק'.

**זמן-דיסק.**

לחש עזר זה מזמן דיסק לפי בחירת המטיל, ובלבד שהדיסק נמצא ברדיוס של 666 קילומטר. הדיסק יופיע בתוך הדיסק-מן או הקומפקט-דיסק של המטיל, ללא בעיות עם מקורו.

**מרכיבי הלחש:** חומס (למרוח בפיתה, כמובן).

לתשומת לבכם: אין כל אפשרות לזמן דיסקים של הלהקה ACE OF BASE, או דיסקים של הזמר הנודע רון שובל.

**מלכודת המלאווח הנוראה של שחר המאירי.**

את הלחש הזה המציא שחר המאירי, קוסם וזמר לא-נודד הגר בנתניה, כשניסה להמציא לחש לפי השיר TRAPPED UNDER ICE של מטאליקה, אבל כנראה הריח מהמטבח הסיח את דעתו באחד הרגעים הקריטיים, והוא נאלץ לאכול את דרכו החוצה.

**מרכיבי הלחש:** כל דיסק, תמונה, סיכה, שרשרת, פוסטר וכו' הקשורים למטאליקה.

לתשומת לבכם: מידי פעם מזמן הלחש

צוק, לצורך בירורים עם מורגן. ניר יופיע בתוך פנטגרם שצויר מראש, כשהוא תלוי באוויר במהופך ולובש את מדי הצבא הישנים שלו. כמו כן, ברקע יושמעו ברצף תלונתיהם הרגילות של כל משתתפי העיתון.

**מרכיבי הלחש:** גיליון וויז עם שגיעות דפוס.

לתשומת לבכם: יש לשחרר את ניר תוך חמש דקות, אחרת יחזור סופית לשירותו בצה"ל, למשך שנה וחצי נוספות.

**לחש שליטה בקוביות של מורגן.**

בעזרת לחש זה תוכל לגרום לקוביות לעשות כרצונך, כלומר: להכין לך קפה, לעשות לך מסאז', לשיר שירי ארץ ישראל היפה (אם כי הן נוטות לזייף) ואפילו לנשוף קלות על ציפורני ידייך בזמן שהלק מתייבש (השימוש העיקרי של מורגן) - וכמובן להראות את התוצאה שאתה רוצה.

**מרכיבי הלחש:** מרשמלו (לבן, כמובן).

לתשומת לבכם: יש להדריך את הקוביות היטב פן יגלגלו שבע.

**הפיכת מסטיק בנג-בנג לזהב.**

לחש זה יהפוך כל מסטיק בנג בנג בטעם פינה-קולדה (בלבד) למטיל זהב טהור!

**מרכיבי הלחש:** שן של דרקון זהוב, נוצה מכנף של חזיר מעופף וציפורן מבתולה ניו-יורקית.

לתשומת לבכם: ניתן להחליף כל מרכיב בלחש ביריקה של המפלצת מלך-נס.

עד כאן כל מה שמורגן הסכימה לספר לנו. אם נסחוט ממנה עוד לחשים נפרסם אותם מייד.



# המשחקים 1 2 3

## תוכנות שהן ממש משחק ילדים

המשחקים 1, 2, 3  
 תוכנות חדשות לגיל הרך (גילאי 3-10),  
 עם גרפיקה מהממת, קולות משגעים  
 ואיכויות שעוד לא נראו בתוכנות כחול-לבן.  
 בכל תוכנה שלושה משחקים נפרדים  
 המהווים אתגר וחומר לימודי - אך עם זאת  
 מספקים גם שעשוע והנאה לכל ילד.  
 להשיג בחנויות המחשבים, האלקטרוניקה  
 והצעצועים המובחרות.  
 שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם,  
 כנרת 13 בני ברק, טלפון: 03-5794711







מאת: ערן  
בן-סער

מוכן לעשות הרבה בשביל כסף או הרפתקה טובה (קצת כסף, כמו שהוא קורא לזה), ונשכר לעתים קרובות על ידי תאגידים או כנופיות רחוב למגוון רחב של משימות.

כדי לתאר את באר בניתי אותו מחדש בשיטה בה הוא נבנה בפעם הראשונה, CYBERSPACE של ICE, מכיוון שזו שיטה מציאותית וקשוחה במיוחד.

# באר הוללידיי

## גיבור מפוקפק

מגביר קול: רמה 5 (אוזן ימין).  
מנקה רעשים: רמה 4 (אוזן ימין).  
עין מכוונת: דירוג 6 (עין ימין).  
מגבר עצבי: דירוג 5.  
מתאם יד-עין: דירוג 5.  
כלי נשק: H&K MP-9 12mm ('חכם'), AutoShotgun 20mm, מחסניות: מחסנית 12mm רגילה, מחסנית 12mm כדורי אורניום, מחסנית רובה צייד בעלת כדור עבה.  
ציוד: מכשיר-קשר-אוזן, עדשות מגע אינפרא אדומות, טלפון סלולארי, יחידת פקס ניידת, חותך/מרתך לייזר, כרטיס-מידע וכמובן אופנוע הארלי דייווידסון גדול, שחור ומרשים.  
רקע מיוחד: איש קשר-מדען בגלות, חשבון בנק 'שחור' (\$12,000). אם באר ישן מעל 12 שעות רצופות במשך היום הבא, יהיו לו +20% לבונוסי ההתקפה וההגנה והוא יהיה ראשון להתקיף +20% במגע עם כנופיות רחוב.  
כמו כן, יש לציין כי לבאר יש עורק מלאכותי לחלוטין ברגל שמאל, זכר לקרב שנערך בינו לבין 'תער הגיהנום' (כינורו של לוחם רחוב אגדי ממוצא יפני). 'תער' עצמו נמצא כיום ביפן, בחיק משפחתו, מרותק לחלוטין למיטה ומשותק מהצוואר מטה. באר נחשב ללוחם רחוב של כבוד מאז אותו קרב.

והושקעה בה מחשבה רבה בפרטים הטכניים הקטנים, ההכרחיים כל כך למשחק סיברפאנק רציני. התיאור הוא של

באר הולדיי המנוסה בן ה-28 (שנת 2090) שגר כבר 10 שנים בסאן פרנסיסקו.  
תכונות: זריזות - 98 (+20%), כושר - 75 (+5%), אמפתיה - 91 (+10%), אינטואיציה - 96 (+15%), זיכרון - 51 (0%), נוכחות - 82 (+5%), מהירות - 51 (0%), היגיון - 77 (+5%), משמעת עצמית - 92 (+10%), כוח - 42 (0%).

מעמד חברתי: עירוני גבוה.  
מקצוע: מיוחד, באר משתמש בטבלת פיתוח משלו ובבונוסי הדרגה של החמקן.  
דרגה: 9. פיתוח גוף (נק"פ) - 58.  
רשימת כשרונות:

תמרון ללא שריון - +55%, תמרון בשריון קל - +40%, נשקי ירייה - +124%, נשקי קרב פנים אל פנים - +34%, זריקה - +79%, נהיגה - +60%, סביבה - +35%, שימוש בציוד רגיל - +15%, מעקף אלקטרוני (פריצה) - +97%, מעקף מכני (פריצה) - +97%, מארב - +72%, מעקב והסתתרות - +92%, תרבות - +44%, חוכמת רחוב - +69%, מנהל - +24%, ניצול - +49%, מכניקה - +25%, אלקטרוניקה - +30%, תכנות - 2 (STASIS, ODAC-III) הבחנה - +69%, אקרובטיקה - 70%, הערכה - +25%, עמידות לסמים - +30%, זיוף - +30%, הימורים - +25%, ספורט - +50%, רמאות - +45%, הזדחלות (דרך פתחים צרים) - +30%, שליפה מהירה - +55%.  
השתלות קיברנטיקות: מ.נ.י (ממשק נוירוני ישיר) מחובר למוח.

באר הולדיי נולד ב-2062 בסידני שבאוסטרליה. אביו היה יבואן נשק נודע בעיר ומעמד המשפחה היה שפיר. באר קיבל חינוך טוב וגדל כ-ילד טוב ירושלים' עד לגיל 15. אז החל מרד הנעורים של באר - הוא החל להסתובב עם אופנוענים, ללבוש מעילי עור, לחגור כלי נשק, לשתות ולהתדרדר באופן כללי. באותה עת עשה גם את הקעקוע המפורסם שלו: אלריק הלבקן (מסיפורי הפנטזיה של מייקל מורקוק) מנופף את אבי-סער, החרב שואבת הנשמות, אל על.

מודאגים, שלחו אותו הוריו לפנימייה צבאית, אבל באר נמלט מהפנימייה והחל להסתובב ברחובות ולבנות לעצמו שם משלו. בגיל 18 שדדו באר והכנופיה בה היה חבר - בנק בסידני. במהלך השוד ירק באר מסטיק שלעס, והמטרה עלתה על עקבותיו לפי מבנה השיניים ותבנית DNA שנלקחה מהרוק שלו. באר נמלט לאמריקה.

באר הולדיי נחת בסאן פרנסיסקו בשנת 2080 והחליט להיות אדון לעצמו. הוא בז לכנופיות ולכוח פיזי, הוא בז לחברה ולתאגידי העל, הוא בז לחלל הקיברנטי ומאמין שהמציאות הווירטואלית תשעבד מיליונים עד לסוף המאה. הוא מאמין בשלושה עקרונות: לשרוד, לעשות כסף ולחיות על הקצה (ארבעה דברים, בעצם, אם מחשיבים את התמכרותו של באר לבירה מתוצרת אוסטרליה).

בסאן פרנסיסקו יצר לעצמו באר שם מיוחד במינו: הוא שילוב של לוחם רחוב ושל חמקן, ואין שני לו בכל המדינה. הוא זריז, פיקח, ערמומי ואכזרי למדי. הוא



מאת: ע.ד.

ע.ד., שכבר כתב לנו סיפורים נהדרים בעבר, חוזר עם סיפור סיברפאנק משעשע על אודות פורץ חלקלק, וקצין ביטחון שעדיין לא איבד את זה:

הפורץ החלקלק התיישב מול מסופו ונאנח בסיפוק. סוף סוף השיגו ידיו הארוכות את התוכנה שחיפש. בכפו נח כעת מולטי-דיסק מבריק, שנגנב באותו בוקר מסניף מקומי של המכון למדעים מתקדמים. על המדבקה היה השם - "מסרשמיט" ואחריו התיאור - "תוכנה לפריצה. מתוכנתת לפצח קודים במערכות תקשורת צבאיות ו/או קווי ממסר תאגידי. לשימוש מסווג בלבד."

הפורץ החלקלק הכניס את המולטי-דיסק למסוף, חבש את קסדתו וכפפותיו, והחליק לתוך עולם הביניים הקודר שבין מרחב קיברנטי למרחב קיברנטי. התוכנה שטען החלה לעבוד. מסביבו התגשם גוף משונה של רכב פרימיטיבי - מן כלי טייס מכונף, בעל מדחף בחרטומו. על הכלי ניצב מקלע מסורבל בעל כן מסתובב.

הפורץ החלקלק הופתע מעט מהאופי שבו פעלה התוכנה, אך הוא החל להשתמש בה מייד. אצבעותיו תופפו על המקלדת והוא גלש לעבר יעדו: המרחב הקיברנטי של תאגיד קיברקו - מערת דרקון דיגיטלית, מלאה בשכיות חמדה ממוחשבות, המחכה לאביר הקיברנטי שיבוא ויבזוז אותן.

שולי המרחב התאגידי החלו להתגלות, גיליונות זוהרים של מידע סתמי, המייצגים יחסי-ציבור והסברה מטעם החברה, לכל המשתמשים הזרים שנקלעו לתחומה וגם פקודות הפעלה פשוטות, לשימושם של פקידים זוטרים. הפורץ החלקלק טס מעבר לכל אלה, וניווט את האווירון עמוק יותר. עולם חדש החל להתגלות בפניו. שורות מנצנצות וקווים מרצדים שסימנו את הגבול בין הסתמיות החיצונית ללב המרחב הקיברנטי: נוסחאות אלקטרוניקה, פטנטים, תוכנות מסווגות וסודות עסקיים. הפורץ החלקלק רצה למות מרוב עושר, או אושר.

★

קצין הביטחון חיסל עוד סופגניה ופיהק. עוד לילה משעמם של פיקוח אפרורי. רק שלוש וחצי שעות לסיום

המרכזי של החברה. קצין הביטחון ידע שזהו מצב חירום ופעל בהתאם. הוא ביקש מהמחשב לטעון את תוכנת ההגנה החזקה ביותר והמערכת העלתה קובץ בשם "ספיטפייר". הקצין נטל את ציודו האישי והתחבר אל המרחב הקיברנטי.

הפורץ החלקלק צלל לתוך לב התאגיד, מוקסם ממה שראה סביבו. האתר היה דחוס במידע טהור - אוצר בלום שלא יסולא בפז. הפורץ החל להקליד פקודות

המשמרת ואחר כך - שינה מתוקה. הוא נשען על הכיסא והמהם לעצמו, בעודו חושב על תפקידו - כלב שמירה של המרחב הקיברנטי של התאגיד. מסביבו צפצפו כמה מסופים, כולם מאוישים על ידי אנשי ביטחון אחרים. חברה גדולה כמו קיברקו לא סומכת רק על כלב שמירה אחד במלונה שלה. ובכל זאת, הוא היה קצין הביטחון - ראש וראשון לכולם, ומולו ניצב המסוף שפיקח על מערך ההגנה

# התמודדות



העתקה והעברה כשפתאום הופיע משהו מאחוריו. כלי טייס מכונף, דומה לשלו, ירד אליו במהירות עצומה. ועוד לפני שהספיק הפורץ להגיב, פתח המטוס באש. הפורץ ביצע היפוך מסובך וכמעט שפגע בתוכנה לבקרת טילים. לאחר מכן שינה הפורץ כיוון ופתח במרדף אחרי אויבו. הוא הפעיל את המקלע, וזה החל לירות מטחי אור לעבר זנבו של מטוס היריב. האויב

החשוב ביותר, גדר החייץ שבין עולמם האפל והרעב של הפורצים, לבין אבן החן הנחשקת של לב התחום התאגידי. הקצין גרד את כרסו והתכוונן לקחת עוד סופגניה, כשלפתע הבהב המסוף ואזעקה צורמת נשמעה באולם. הדפס מידע על המסך הודיע על חדירה בדרג ה'. מישהו או משהו עבר דרך כל המחסומים ומערכות ההגנה והיה על סף כניסה למוח

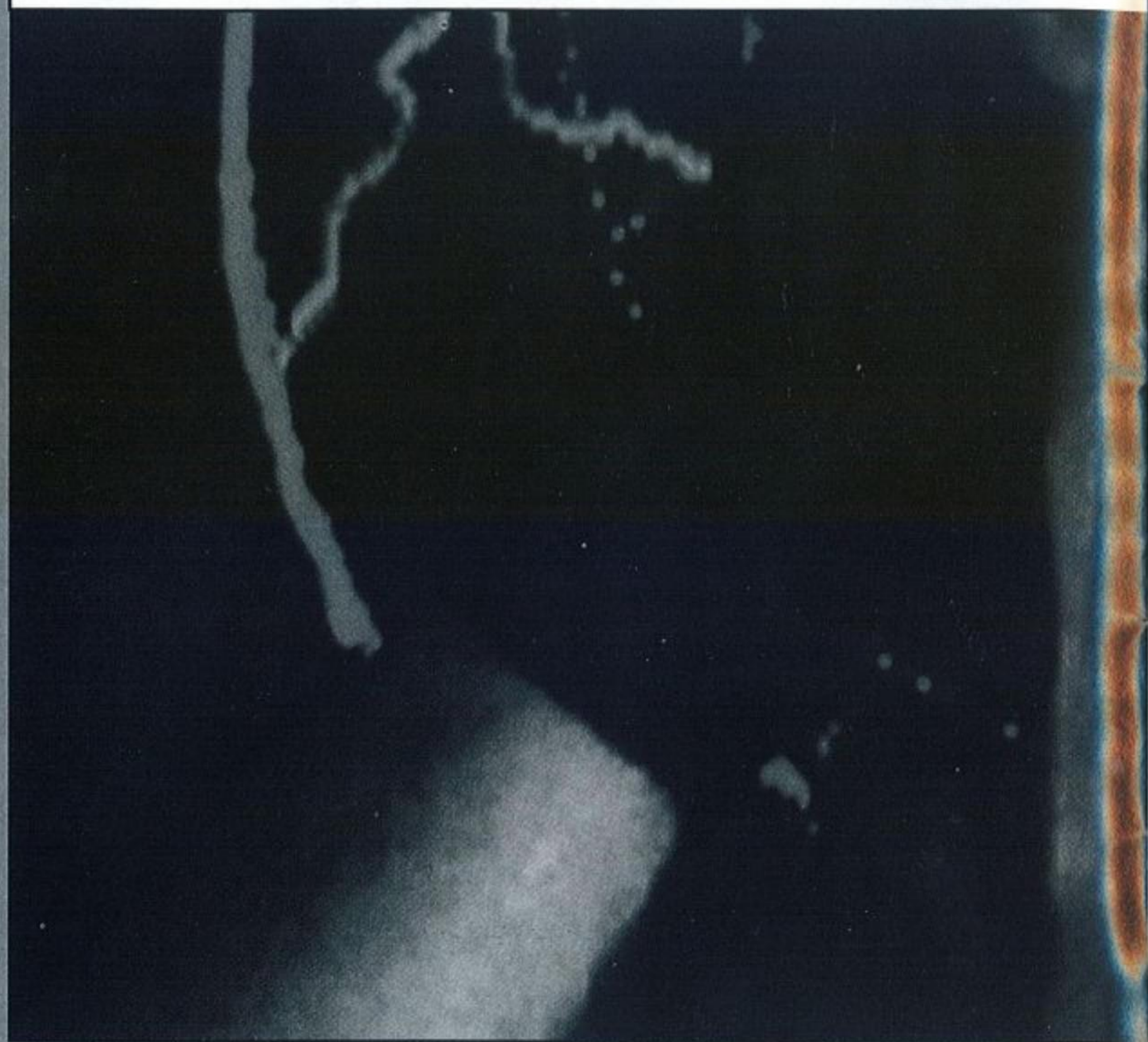


ממש לצידו. הוא הביט בדמותו הוירטואלית של הפורץ וחיך לעברה חיוך לעגני. הפורץ החזיר אליו מבט מריר והאיט ממהירותו בפתאומיות. עכשיו שיחק קצין הביטחון בתפקיד הנרדף, ובזמן שלקח לו לקלוט את המצב, הספיק הפורץ להכניס צרור כדורים בוער לתוך זנב מטוסו.

הקצין זעק בכעס, בעוד רכבו צולל מטה ושוקע בתוך ים של תדפיסים

ביצע בריחה חפוזה לעבר טור ארוך של קבצים מכווצים וניצל מהשמדה בטוחה. הפורץ החלקלק פלט קללה עסיסית והמשיך לטוס בעקבות היריב, אולם זה לא נראה בשום מקום. הפורץ החל לחשוב שהיריות פגעו באויבו, כשלפתע הגיח זה מאחוריו כשמקלעו יורק מוות זרחני. כנף מטוסו של הפורץ נפגעה והוא החל לאבד איזון. האווירון היטלטל בפראות, מקלקל את ניסיונותיו של הפורץ לפגוע ביריב.

# וירטואלית



בדיוק לפני שמטוס האויב יירט אותו. הקצין החל למשוך זמן בעזרת סדרה של משחקי מחבואים עם היריב, בעוד המחשב טוען בשבילו את "הוביצר" - תוכנת עזר למלחמה בפורצים הרוכבת על תוכנות הגנה פעילות ומשבשת באופן וירטואלי את השגרות ותת השגרות של כל תוכנת פיצוח פעילה ועוינת בסביבה.

הפורץ גיחך בעונג. הקורבן שיחק איתו מחבואים וזה סימן שהוא פוחד. הפורץ הסיק מכך שיש ביכולתו לחסל את האויב ולחדור שוב ללב המערכת, ועל כן הוא חיפש את יריבו במשנה מרץ. לבסוף הוא מצא את האויב מקרטע מאחורי קיר של מטריצות מפתח מערכתיות. הפורץ הנהיג את מטוסו לעבר היריב והתכוון להשחיל את הצרור האחרון והקובע בתוך מיכל הדלק, כשלפתע הופיע על חרטום מטוס האויב תותח מסיבי. הפורץ גנח בהפתעה והחל לברוח. חושיו הודיעו לו שנשקפת לו סכנה. מטוסו כמעט ויצא משולי המרחב הקיברנטי, כאשר פגעו בו מטחי התותח וקרעו אותו לשביבי מידע משניים.

קצין הביטחון גיחך קלות והניח את קסדתו על השולחן. הוא ידע שמחכה לו העלאה, מייד לאחר שיתן דו"ח על המבצע הזה. כמובן נשארה לו עוד חצי שעה לסיום המשמרת, והקצין כבר הרגיש את המיטה קוראת לו בקול מזמין ומפתה. רק דבר אחד עדיין הטריד אותו - מאיין השיג הפורץ הממזר תוכנת פיצוח מתוחכמת כל כך?!

הפורץ החלקלק היה חלקלק מזיעה. הוא חבט במקלדת בזעם וגידף בפראות. בשבילו היה זה לילה מבוזבז, הרבה השקעה ומאמץ והתוצאה: אפס. התוכנה היתה די טובה, אבל כנראה לא טובה מספיק. הפורץ שקל להיפטר ממנה, היה מסוכן להחזיק בה מבחינה חוקית. אבל לאחר הרפור קצר הוא התעודד. בכל זאת היה מדובר רק בגיחה כושלת לתאגיד אחד. יש עשרות אפשרויות אחרות... הוא טען שוב את "מסרשמיט" והתביית על מרחב קיברנטי חדש.

מנהליים. מטוס האויב טס בעקבותיו עדיין, כנראה על מנת לשגר אליו את המכה המכרעת. קצין הביטחון ידע שעליו לעשות משהו, ומהר. הוא הקפיד את תוכנית "ספיטפייר" והתנתק לרגע מן המרחב הקיברנטי. בזריזות רבה נטל הקצין מולטי-דיסק והכניס אותו למסוף. לאחר מכן הוא התחבר שוב למרחב הקיברנטי והפעיל מחדש את "ספיטפייר",

הלה המשיך לעקוב אחריו, משחרר לעתים צרור ממקלעו ואת שאר הזמן מבלה בתמרוני חמיקה. זוג המטוסים חלף על פני לב המרחב הקיברנטי והגיע לשוליים. קצין הביטחון נהנה מהמאבק. השטח המקומי היה ידוע לו והוא שלט היטב בתוכנה שבה השתמש. הגאווה עלתה לראשו, ובפרץ של ביטחון עצמי הזניק הקצין את מטוסו, עד שאווירון היריב טס



ובכן, סהרון, בן ההזע  
האקוותי הידוע בהון  
עורו הכחול...



האם  
אתה  
מודה  
בברידה  
ב'אקרופוליס'  
עירנו ה--



אני מודה  
שיש לכם חוצפה  
להאשים אותי  
בשטות הזאת



אשם, אם-  
כך. קחו אותי  
למכלאה. קדימה  
בחורים!

# סהרון באקרופוליס

פרק שני - מאת תומאס



הכניסו את  
הנאשם הבא.  
בחורים, אין לי את  
כל היום בשביל  
זה...



תוריד את  
הייד"ם,  
"בחור"...



ומי אתה?

אני אש, אסיר פוליטי בדיוק כמוך.



כעבור מספר שעות

אמת... הראש...

בוקר טוב איש-כחול!



שמעתי על זה אבל לא רצית להאמין...

ירוקים, כחולים, אדומים... אף אחד אינו בטוח יותר, הפעם זה נקיון רציני...



מועצת אקרו פוליס החליטה לבסוף להפטר מכל הצבעונים.



אני שכיר-חרב, ובכל-זאת נעים להכיר אש.

הם אני סרבת בתחילה. אני ובכלל, רוב הגזע האדום, אנו אנשים שוחרי שלום, ולא חדיקים. במקצועי אני מורה, ואתה?

היטשן וגלזיון הבא

למכירה

- ★ למכירה מגה דרייב + המשחקים מורטל קומבט 1 ו-2, סחרור מסוכן ואלדין. כמו כן למכירה גיים גיר + קלטת בעלת 4 משחקים + שנאי + טראבל דאק + אולימפיק גולד. ליאור בוקובסקי, 04-766824.
- ★ למכירה במחירי חיטול כל חפצי AD&D, ספרי כישוף ו-D&D. נמרוד פריאל, 09-441715.
- ★ למכירה גיים גיר + תוספות + 7 משחקים. קונה ומוכר משחקי סגה. בן, 03-395827.
- ★ למכירה מחשב אוליבטי 286 HARD DISK 40M, מקלדת מורחבת, מסך SVGA, 1024K זיכרון פנימי. דוד, 07-517898.
- ★ למכירה משחקים חדשים: הוויקינגים, ספייס קווסט, לוחם הרחוב, מורטל קומבט ועוד. אלעד בר-נתן, 03-9649754.
- ★ למכירה סאונד בלאסטר + 2 רמקולים + תוכנות ב-300 ש"ח. כמו כן למכירה משחקים חדשים ל-CD-ROM: IRON HLIX, CRITICAL PATH, סים סיטי 2000, מלחמת הכוכבים ו-CD עם 4 משחקים, כל אחד ב-190 ש"ח. בועז, 09-344043.
- ★ למכירה המשחקים: קירנדיה 1 ו-2, שד משחת, אי הקופים 2, לארי 5 ו-6, סים סיטי 2000, קינג קווסט 5, סאם ומקס ו-PINBALL - כל אחד ב-15 ש"ח. כמו כן למכירה FANTASIS, פרדי פארקש והאורגים - 85 ש"ח כל אחד. דרור, 08-432598.
- ★ למכירה משחקים חדשים במחירים זולים מאוד: לונה פארק, אחרון גיבורי הפעולה, כדורגל תלת מימדי, SANGO 2, FIFA SOCCER, הסיירת, ACTIN והחדשים ביותר: ROBINSON, THE HORD, JAZZ JACK RABBIT, BLUE FORCE ועוד רבים אחרים. בועז, 04-917536, 04-912903.
- ★ למכירה/החלפה קווסטים ומשחקים חדשים: יומו של הטנטיקל, ספייס קווסט, לארי, סים סיטי, מורטל קומבט, FIFA ועוד רבים אחרים, ב-50 ש"ח כל אחד. אלון גבאי, 03-9644592.
- ★ למכירה המשחקים: יומו של הטנטיקל, ספייס קווסט, קינג קווסט 6, אי הקופים 2 ואינדיאנה ג'ונס. הראשון שיקנה 2 משחקים לפחות יקבל את המשחק המפתחות למארמון מקורי, בחינם. יובל, 03-93019075.
- ★ למכירה המשחק אמזונס במחיר נוח ובמצב טוב. אחיעד זירמן, 03-5522767, ימים א-ה בין השעות 18:00-20:00.
- ★ למכירה משחקים חדשים באריזה מקורית מארצות הברית: SCOCER '94, 4 משחקי כדורגל ועוד המון משחקים חדשים להחלפה. עידן, 08-641153.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מחשב: לארי 6, מקס בדרכים, DUNE 2, DOOM, סים סיטי 2000, אי הקופים 2, גבריאל, אינקה 2, בודד באפילה 2, יומו של הטנטיקל, טיטוס השועל, פגיון הדמים, גובלינים ועוד רבים אחרים. בן בלר, 06-333873.
- ★ למכירה משחקים מקורים וחדשים במצב מצוין: מורטל קומבט, W.W.F III, II
- ★ למכירה באריזה מקורית ובמחירים מצחיקים המשחקים: סים סיטי 100 - ש"ח, פוליס קווסט 4 - 90 ש"ח, מורטל קומבט - 80 ש"ח, רצח על הנילוס - 50 ש"ח, ק.ג.ב - 50 ש"ח, נמלולים 1 - 20 ש"ח. כמו כן למכירה, ב-15 ש"ח כל אחד, המשחקים: המשימה נפטון, בני ערובה, צריח האופל ושעשועי קיץ. כל הקונה 2 משחקים מקבל משחק חינם. לכל הקונים עזרה מובטחת. ליאור, 03-323076.
- ★ למכירה משחקים מהחדשים ביותר כמו DUNE 3 ו-DOOM 2 במחירים נמוכים. שלומי, 03-5345288.
- ★ למכירה/החלפה המשחקים: חקירה משטרית 4, האורגים והמפתחות למארמון, כולם באריזה מקורית. יונתן, 03-9664562.
- ★ למכירה המשחקים הרצון לעוצמה והאורגים באריזה מקורית, כולל חוברת קודים, כל משחק ב-50 ש"ח. נועם כהן, 06-988547.
- ★ למכירה יומו של הטנטיקל והנסיך הפרטי 2, שניהם ב-75 ש"ח. יובל, 04-374668, בין השעות 16:00-19:00.
- ★ למכירה/החלפה לארי 6, יומו של הטנטיקל, EMPIRE SOCCER 94, DUNE 2, זול 2, פלאשבק, טרולים, אקו קווסט ועוד רבים אחרים. רפי דיאמנט, 07-751537.
- ★ למכירה המשחקים יומו של הטנטיקל, אינקה 1 וחולית 2. מי שקונה את שלושתם יקבל עוד משחק מקורי חינם. אורי, 04-855927.
- ★ למכירה/החלפה המשחקים סים סיטי 2000, לונה פארק ופיפ"א אינטרנשיונל. יונתן, 02-343656.
- ★ למכירה סופר נינטנדו אירופאי חדש + שני ג'ויסטיקים (רגיל וטורבו) + 3 קלטות + מתאם למכשיר האמריקני. ניר, 02-722554.
- ★ למכירה אסופת המפלצות 1 ו-2 של AD&D ב-100 ש"ח. האסופות חדשות ובאריזה. איתי גולדברג, 09-551236.
- ★ למכירה המשחקים: בודד באפילה 2, אינקה 2, בעקבות אקסקליבר, PRIVATEER, קינג קווסט 6, קירנדיה 2 ואבודים בזמן 1 ו-2. כל הקונה שני משחקים מקבל את DOOM בחינם. אביב, 08-417668.

ה צ י ל ו

- ★ לעוצמה 2 או להחליפו במשחקים הרצון לעוצמה 1 והאורגים (כולם באריזה מקורית). נועם כהן, 06-988547.
- ★ מעוניין להשתמש במדפסת צבעונית איכותית בעבור סכום טוב. עמית, 09-5057733.
- ★ מעוניין להחליף משחקים כמו: יומו של הטנטיקל, סופר פייטר, ווילי ביימיש, אוסקר ועוד רבים. אורון, 08-957447.
- ★ נפתח מועדון מעריצים יחיד ומדליק של מסע בין כוכבים אשר ניתן למצוא בו הכל. למידע נוסף נא לשלוח בול לכתובת: מסע בין כוכבים - מועדון המעריצים הישראלי, ת.ד. 7072, חולון 58112.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים פרדי פארקש, סאם ומקס, אי הקופים 2, כוח המחץ והאורגים תמורת המשחקים קינג קווסט 5, פוליס קווסט 3 והסוד האפל ביערות העד. כל המשחקים מקוריים באריזה ובמצב מעולה. אבי, 09-494187.
- ★ מעוניין להחליף משחקים חדשים למחשב. עידן או אריה, 08-641153.
- ★ מעוניין לקנות משחקי מחשב מכול הסוגים. בן, 06-333873.
- ★ מעוניין להתכתב עם אוהבי וויז, מחשבים, ספרי פנטסיה, ספרי משחק ומו"ד. דרור כסלו, כפר מל"ל 45920.
- ★ מעוניין להחליף את קינג קווסט 5 בתקליטור תמורת אינדיאנה ג'ונס - אטלנטיס בתקליטור. ניתן גם להחליף תקליטורים אחרים. גל, 09-953724.
- ★ לכל הנואשים מוכרים פתרונות סופיים לכל משחק קיים במחיר סמלי. אוהד, 09-989322, אופיר, 09-915737.
- ★ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: לארי 6, אבודים בזמן 1, אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, יומו של הטנטיקל, סם ומקס ועוד. יובל, 03-5408483, 16:00-19:00 בימים א-ו.



- ★ הצילו! תקוע במשחק אינדיאנה ג'ונס - בעקבות סודה של אטלנטיס, בתמורה אעזור באבודים בזמן, לארי 6 ואבירי האלים. עירד, 03-5747697.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה באי הקופים 1 - איך נכנסים אל ראש הקוף? תום, 08-594180, עד שעה 20:00.
- ★ הצילו! מי שמוכן לעזור לי בגובלינים 1 אעזור לו בסוכן סמוי, מערות הקריסטל 1, שכחו אותי בבית 2 ועוד. מורי, 03-9330527.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק LANDS OF LORE - מה עושים במכרות, או איך שוברים את המחסום של סקוטיה? למושיע אעזור כמעט בכל קווסט. ספי, 04-371316.

מ ע ו נ י נ י מ

★ מעוניין לקנות את המשחק הרצון

N.B.A. יובל, 03-9225294. יוסי, 03-9226505.

- ★ למכירה, חדש חדש, המשחק הוגו (זה מערוץ הילדים) ב-50 ש"ח. אריק, 09-910074.
- ★ למכירה סאונד בלאסטר 2.0 מקורי + ספרות + תוכנות מקוריות + בונוס 20 מגה של משחקים. גל, 09-954724.
- ★ למכירה 30 משחקים לג'נסיס ולמגה דרייב, לדוגמה: המשחקים סוניק, פנטזי סטאר, שיינינג פורס ועוד רבים וטובים אחרים. כל המשחקים במצב מעולה ובמחיר מציאה. דן, 06-360604.
- ★ למכירה משחקים מקוריים מהארץ ומחול"ל וכן פתרונות רבים למשחקים חדשים וישנים. אריאל כהן, 09-904560, בין השעות 16:00-20:00.
- ★ למכירה משחקי סגה מאסטר סיסטם וערכות D&D. אביב אייל, 07-876683.
- ★ למכירה גיים בוי + חיבור לגיים בוי נוסף + אוזניות + משחק ב-300 ש"ח. יש אפשרות לקניית עוד משחקים בנפרד, הכל באריזה מקורית וכולל הוראות. שירז, 03-5338933.
- ★ למכירה מחשב פאקד בל 386, 33 MHZ חדש, זיכרון 2 מגה, HARD DISK 150 מגה עם משחקים ותוכנות חדשות. כונן 1.2 + כונן 1.4 + עכבר מתנה, כל זאת במחיר מפתיע של 3,300 ש"ח. ראובן פרץ, 03-9322663.
- ★ למכירה/החלפה לארי 5 וזרע האופל, מקוריים. ראובן פרץ, 03-9322663.
- ★ למכירה מודם 2400 פנימי מתוצרת DYNAMODE + תוכנות באריזה, 200 ש"ח. משה, 03-5043616.
- ★ למכירה משחקי מחשב חדשים וישנים במחירים מצחיקים. בנוסף למכירה המשחק איפה בעולם כרמן סן-דיאגו ל-CD-ROM. אייל, 09-925253.
- ★ למכירה המשחקים: PIRATES-GOLD - 90 ש"ח, QUEST FOR GLORY 1 - 90 ש"ח, ARENA 2 - 90 ש"ח, MIGHT & MAGIC 1 - 180 ש"ח. מיכה כלפון, 04-766890.
- ★ למכירה ערכת מולטימדיה חדשה לחלוטין במחיר מצחיק. כמו כן למכירה/החלפה משחקי CD-ROM הבאים: קינג קווסט 5 + 6, אינקה 1 + 2, גבריאל נייט, אוטופלסט, האורח השביעי 1 + 2, אבודים בזמן, יומו של הטנטיקל ועוד. למכירה גם כל משחק של סיריה על תקליטונים, כל המשחקים מקוריים וכוללים הוראות. צבי, 04-924006.

מ ש ח ק י ת פ ק י ד י מ

- ★ מעוניינים להקים קבוצת מיני D&D, אין צורך בניסיון, באזור חדרה. תום, 08-594180.
- ★ שה"מ ושני שחקנים מחפשים קבוצה של עוד 4 שחקנים באזור רחובות בגילאי 9-12. נתנאל ברגר, ויצמן 30 דירה 18, רחובות.
- ★ שה"מ מעוניין להקים מועדון מבוכים ודרקונים לגילאי 9-12. המועדון יתקיים ביישוב עומר. עדיפים ילדים עם ניסיון ושה"מ נוסף. דורון בר-גיל, 07-467186.

# MEDIA VISION

גם אתה יכול...

באג מולטיסיסטם בע"מ, נציגת Media Vision בישראל, שמחה להציג מוצרי מולטימדיה מהשורה הראשונה במחיר אטרקטיבי בשורה התחתונה. Media Vision - השולטת ב-45% משוק המולטימדיה בארה"ב, מייצרת כרטיסי קול 16 bit, ערכות מולטימדיה, כרטיסי תצוגה מהמתקדמים בעולם, תוכנות משחק ולומדות אשר ישביחו את המחשב שלך. ניתן להשיג בחנויות המחשבים המובחרות.

## ערכת מולטימדיה 16 DoubleCD

כונן CD-ROM, מהירות כפולה PHILIPS  
כרטיס קול 16 bit, תקליטור משחק

999 ש"ח

## כרטיס לעריכת וידאו PRO MOVIE STUDIO

הכרטיס המאפשר עריכת קטעי וידאו מלאים. 30 תמונות בשנייה.

979 ש"ח

## כרטיס קול 16 BASIC PRO AUDIO

כרטיס קול 16 bit, הקלטה והשמעה 16 bit סטריאו. תואם ל-100% Sound Blaster. סינטיסייזר מתקדם.

339 ש"ח

## משחקי CD-ROM

### Critical Path

הרפתקה מסמרת שיער בשילוב קטעי וידאו תלת-מימדיים.

255 ש"ח

### Quantum-Gate

משחק שהוא סרט וידאו אינטראקטיבי.

230 ש"ח

### Plantit

סדרה של 3 תוכנות של יומן אלקטרוני הנשלט בעזרת קולך.

213 ש"ח

### I can Read

סיפורים משעשעים המלמדים ילדים כיצד לקרוא באנגלית.

102 ש"ח



המחירים אינם כוללים מע"מ • Sound Blaster הינו סימן רשום של חברת Creative Labs.

בוא ושיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, רח' בנרת 13 בני-ברק  
טל. 03-5794 711, פקס. 03-570817 4

