

# WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה וינטגדו מבוכים ודרקונים ועוד

080046

11.90 ש"ח (כולל מע"מ)

באילת 10.20 ש"ח

פברואר 1995

■ לכל השדים והרוחות -

HELL כבר כאן

■ משחק משטחים או משחק

MAGIC CARPET - שטיחים

■ קוסמי רונות? כתבה מורחבת

במדור משחקי התפקידים

46

ניליון



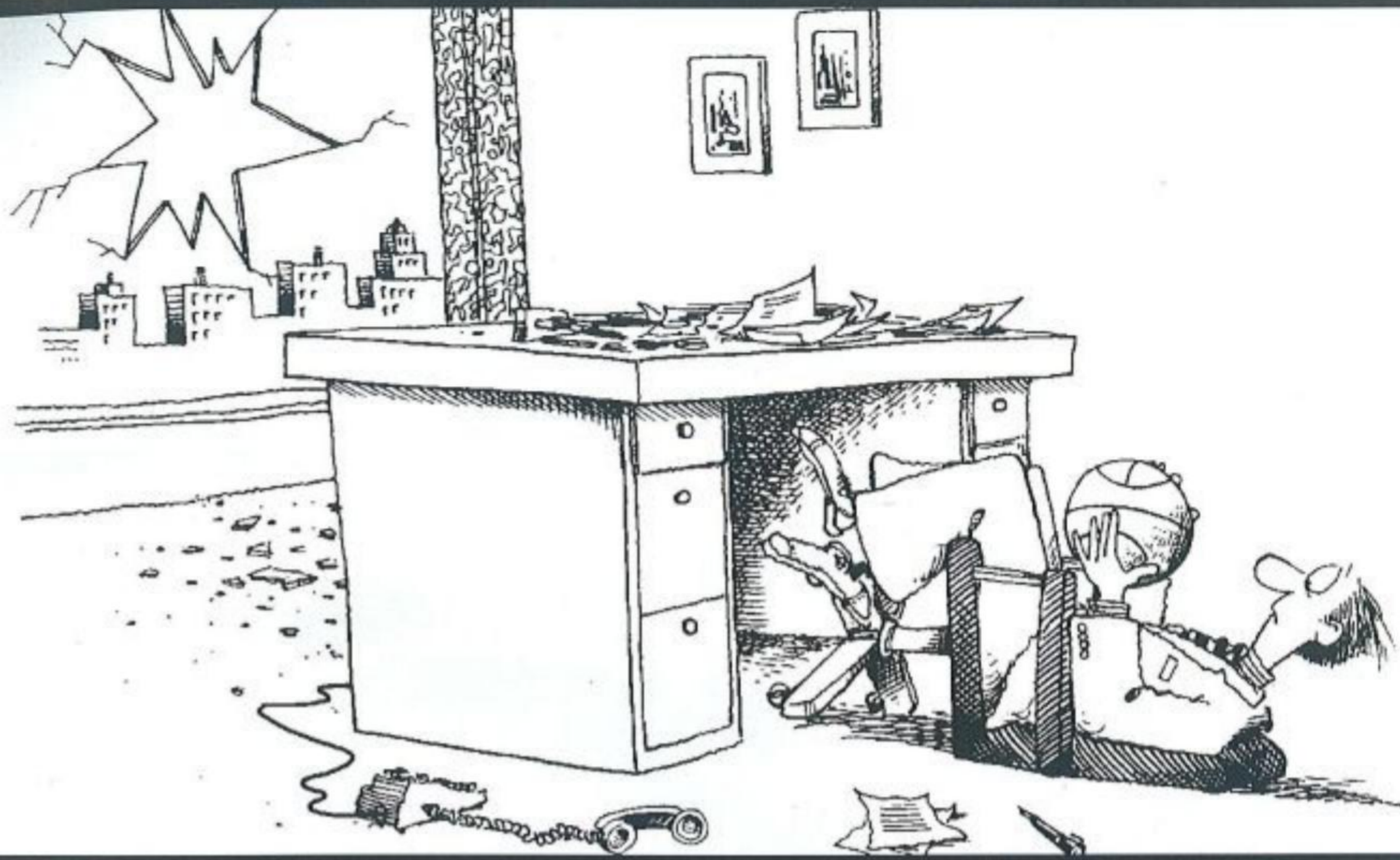
01025859

פריט שופרטי: קו-אופ צפון:

962528

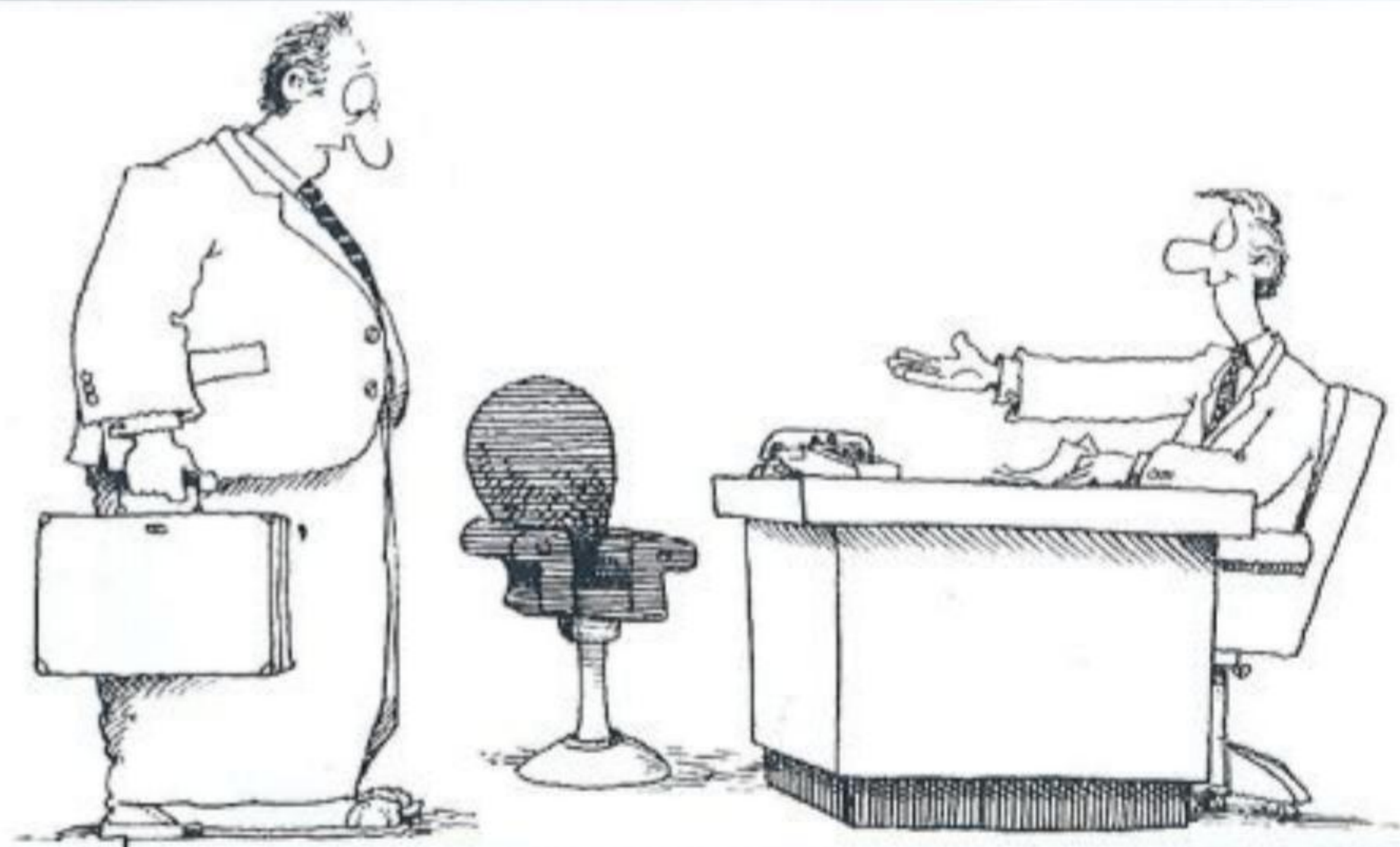
9806083

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



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

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



**פרייק**  
מסביב למחשב

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

אהלן וויזין!

ידעתי. רק נתנו לכם חידה קלה והמערכת הוצפה במאות תשובות נכונות. פשוט מאות.

לכן, לקראת סגירת הגיליון פרסנו את התשובות על הרצפה, וטל, מנהלת מחלקת המנויים שלנו (אשר חוגגת בימים אלה את יום הולדתה ה-24), בחרה בצורה עיוורת את המכתב של... ניר כהן, מרחוב הגליל 54 ברעננה, שכתב: "צריכים להקריא בעבר את הספר לסוס, כך הוא נרדם". נכון. הפרס בדרך. חידה נוספת או שטות נושאת פרסים אחרת - בפעם הבאה.

מעבר לזה, הרשו לי לגלות לכם שברגעים אלו ממש, בזמן שאתם מעלעלים בגיליון זה, ערן בן-סער וכנופיית משחקי התפקידים שלו, עמלים על מוסף מיוחד שיתפרסם בגיליון הבא: "שפר את ה-AD&D שלך". ספרו לחברים, הכינו את עצמכם, ובינתיים תיהנו מהגיליון הגדוש הזה.

רק תזכרו -

TAKE IT WIZY!

ניר



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

מוטי כהן מאשקלון, יונה יאיר מרמת גן, חגבי טל מחדרה, שדה נדב ממושב בית ינאי, ליפשיץ אורי מקרית אתא, ענר יותם מתמרת, בר מתן מגבעת עדה, קמינקא יובל ויגאל מכפר סבא, וויס ערן ממושב בן עמי ופרימרן בועז ממזכרת בתיה.

**הודעה**

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

# גונו

## העניינים

פברואר 1995 ■ גיליון 46

- 4 חדשות מעבר לאוקיינוס -
- 6 PC: לומדה - בחזרה לטיטאן -
- 8 PC: חקירה מצולמת - SAM & MAX -
- 10 PC: אקסמטיקה -
- 12 PC: HELL -
- 14 PC: טיפים -
- 16 PC: QUARANTINE -
- 18 PC: פירטי החלל -
- 19 PC: אומן הברידג' -
- 20 PC: הרפתקה קטנה-גדולה -
- 22 PC: אופנומניה -
- 23 PC: ארמדה -
- 24 פוסטר -
- 26 מלחמת העולמות -
- 28 PC: MAGIC CARPET -
- 30 משולחנו של ד"ר וויז -
- 31 מולטימדיה בריבוע -
- 32 סופר נינטנדו -
- 33 מגה דרייב -
- 35 משחקי תפקידים: מטרת דמות -
- 36 משחקי תפקידים: קוסמי רונות -
- 39 סקירת ספר: מלכת הכישוף -
- 40 משחקי תפקידים: קשרי קסם -
- 42 משחקי תפקידים: חיות מסייעות -
- 43 משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה-פיי -



מנהל: דוד רביב \* עורך: ניר צוק \* ניהול הפקה: לילי צראף \* מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 \* עריכה לשונית: זוהרה זולברג \* מחלקת מנויים: טל סלם \* צלם: יהודה נגטיב \* המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייוויד כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, עידו שמש, טל גוטמן, קובי קרלכר, שי צוהר, דינה שונרא \* עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות \* דפוס: אומני אופסט בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 \* טל: 03-5702654

פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון

# ביקור בתערוכת האלקטרוניקה הגדולה בעולם

## נינטנדו Virtual Boy

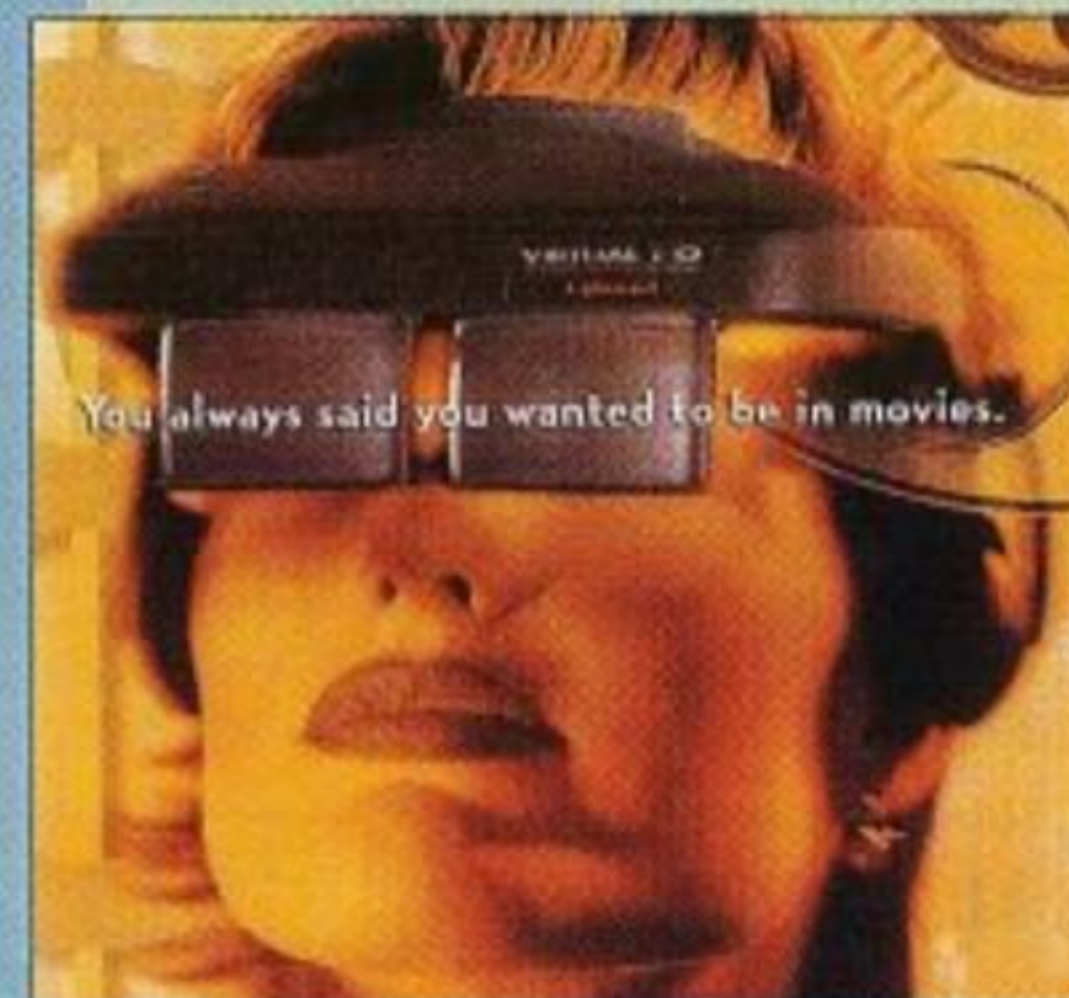


החדשה המעשית הראשונה בעולם משחקי הטלוויזיה והמציאות המדומה - Virtual Boy. מכשיר נישא 32 ביט עם תמונה תלת מימדית אמיתית. טכנית, זהו מכשיר נישא המופעל על ידי 6 סוללות אצבע למשך 7 שעות. אבל בהתחשב בגודלו ובמשקלו הרב, מעט מאוד אנשים יסחבו אותו. המכשיר כולל מעבד RISC 32 ביט מהיר, אך בגלל שהוא צריך לייצר תמונות לשני צגים, הוא ייאלץ לעבוד קשה. הצגים נקראים Mirror Scanning Led's, אך למעשה מדובר בשתי נוריות LED אדומות על גבי רקע שחור. הצליל הוא סטריאופוני אמיתי ונשמע נהדר. הג'ויסטיק דומה בצורתו לזה של Sony PlayStation וכולל את שלושת הצירים - הוא מאפשר תנועה מעלה-מטה, שמאלה-ימינה ופנימה-החוצה. המכשיר אמור להימכר באפריל בארה"ב, ומחירו שם יהיה כ-600 ש"ח. תחזיקו אצבעות...

ד"ר וויז מבלה גם ברחבי העולם בחיפושיו אחרי חידושים והמצאות, העשויים לעניין אתכם. הפעם אספתי שלל חידושים שונים ומשונים אשר מרביתם הוצגו לראשונה בעולם, בתחילת חודש ינואר 1995, בלאס וגאס, ארה"ב.

## Glasses

משקפי וידאו עם אפשרות למציאות מדומה. מדובר בצמד צגים צבעוניים בגודל 2 אינץ' כל אחד, הבנויים בצורת משקפיים ומתחברים לכל מכשיר המפיק תמונת וידאו - סגה, נינטנדו ואפילו מכשיר הווידאו טייפ הביתי. הם מאפשרים צפייה מיוחדת - מעין הרגשה של לחבוש את



המסך על העיניים. קיים דגם יקר יותר המתחבר למחשבי PC בעלי כרטיס תצוגה VGA, המאפשר לבצע אפקט מציאות מדומה, כך שעל ידי הזזת הראש, ניתן לנוע במרחבי הגרפיקה של תוכנות מחשב מיוחדות.

## Neo Geo CD

חברת SNK, שדי נשכחה מן העולם, חוזרת לשדה הקרב עם מערכת המשחק מבוססת התקליטור שלה. SNK התפרסמה בזכות משחק הטלוויזיה Neo Geo שהיה (ויש האומרים עדיין), משחק הטלוויזיה הטוב ביותר מבחינת צליל ומהירות. כל קלטת משחק היתה בגודל עשרות מגה ומחירה היה 600 ש"ח ומעלה. עתה, מדובר במכשיר עממי יותר עם תוכנות תקליטור - דבר המוזיל מאוד את מחיר המשחק, וג'ויסטיקים רגילים - לעומת אלו שהיו בעבר. סיסמת SNK הינה 'העתיד כבר כאן' - נקווה עבורם.



## ProcetJet

זוכרים שהמצלמות הקטנות הראשונות נקראו מצלמות כיס? ובכן, חברת Pentax הוציאה לשוק את מדפסת הכיס. זוהי המדפסת הקטנה והקלה בעולם, היא ניזונה מסוללה, תואמת LaserJet IIP, ומדפיסה 3 עמודים בדקה ברזולוציה של 300 dpi. פשוט יפה!



## המקלדת מצלצלת

חברה אמריקנית הציגה את מקלדת המחשב הראשונה המשמשת גם כטלפון. ניתן לחייג מספרי טלפון מן המקלדת, להקליד ולדבר בו זמנית, וזאת על ידי אוזניה ומיקרופון המחוברים אל המקלדת (יש צורך כמובן בכרטיס חיוג או מודם).



## שמועות מן הכוכבים

סגה החליטה לקרוא ל-32X (מתאם ה-32 ביט) בפטון. הוא נמכר עתה בארה"ב כשהוא כולל שני משחקים ב-450 ש"ח. משחק טלוויזיה חדש יוצא לעולם: Venus - משחק טלוויזיה נישא 16 ביט מבית סגה. השיפור העיקרי הינו באיכות התמונה, בעלי המכשיר יוכלו ליהנות מקלטות ג'נסיס או מגה דרייב בגרסה האירופית, וממסך גדול יחסית באיכות מעולה. מחירו כ-550 ש"ח בארה"ב.

## הטייפ של הדור הבא

Memo Mate הינו טייפ מנהלים השייך כנראה למאה ה-21. מדובר בטייפ קטן וקל המבוסס על טכנולוגיה מתקדמת של הקלטה וזיהוי דיבור אלקטרוני. הוא יזכיר לך מה עליך לעשות היום, היכן החנה אביך את מכוניתו, מה עליך לקחת מחנות המכולת או מספר טלפון ששכחת! כל ההפעלה וחיפוש ההודעות מתבצעים על ידי קולך שלך בלבד, וניתן לאחסן הודעות רבות. אה, עוד דבר חשוב - ההקלטה הינה אלקטרונית לחלוטין ללא כל קלטת! מדליק!



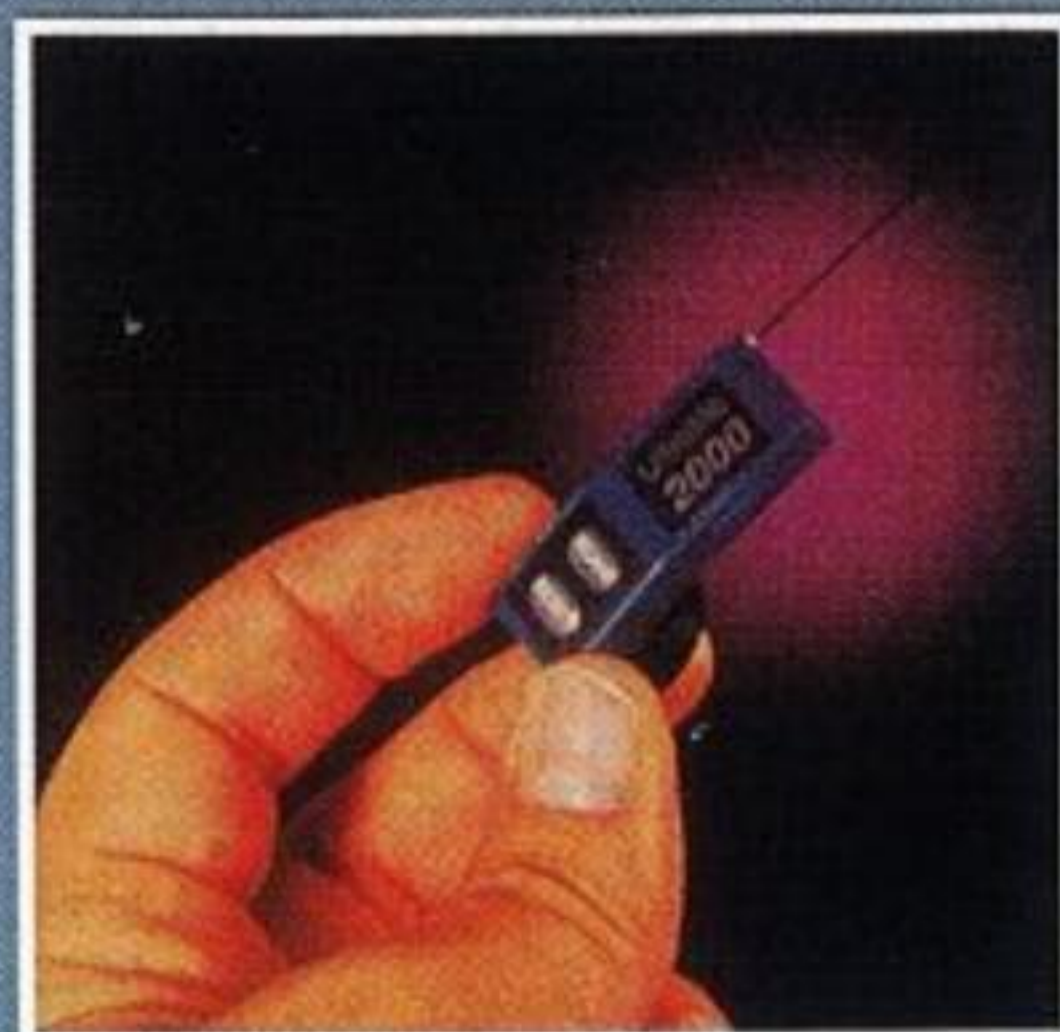
## צגים צבעוניים בהחלט

חברת נוקיה, הידועה בזכות מכשירי הטלפון הסלולרי ("פלאפון") הצבעוניים שלה, הוציאה לשוק גם צגי מחשב Super VGA יפים ובצבעים שונים. חמוד ומתוק.



## רדיו ה-FM הקטן בעולם

חברת ATC האמריקנית הציגה את מקלט הרדיו FM הקטן בעולם. המכשיר הבנוי על גבי אוזניה שוקל מעט מאוד ובקושי נראה. יש לו כפתור סריקת תחנות, עוצמת קול ואנטנה זעירה לשיפור הקליטה.



# גורדי - מסע לטיטאן



מאת: קובי קרלובך

כולכם בוודאי מכירים את גורדי, אותו יצור ירוק ומוזר, שמלווה את כל הלומדות של חברת קומפדיה. ובכן, אותו יצור שהגיע לארץ לפני מספר שנים והתחבב עלינו במהירות, אותו יצור חמוד שלימד אותנו לחבר, לחסר, לצייר ועוד, שב אלינו בלומדה חדשה לגילאי 4-8, שמלמדת את הילד לפתח מיומנויות בבניית משפטים ועוזרת להגדלת אוצר המלים שלו. המשחק הוא בעברית מלאה.

בלומדה החדשה, גורדי ואתה יוצאים יחד לגלות את הכוכב טיטאן, שהוא הירח הגדול ביותר של שבתאי. בטיטאן אתם מגלים מרכז קניות גדול ומודרני. מרכז הקניות טומן בחובו הפתעות רבות וחדרים סודיים, אליהם ניתן להגיע רק אם תמצאו את החפצים המתאימים.

רובוט ידידותי יקבל את פניכם עם הנחיתה, ויפנה אתכם למגוון פעילויות ומשימות על פני הכוכב. מרכז הקניות מציע מלון מפואר,

שבו תוכלו להתארח לאחר שתמצאו את פקיד הקבלה, חדר כושר, שבו תוכלו להתרענן ולבנות שרירים ומשפטים, בית קולנוע, שבו תוכלו לראות סרטים לאחר שתשיגו כרטיס כניסה, פיצריה, חדר משחקי וידאו, חנות צעצועים, חנות חיות, קומה סודית ומנחת, שנועדו לדאוג לכך שלא תשתעממו.

במשחק קיימות שלוש רמות משחק: הרמה הראשונה מתאימה לילדי הגן שמתעניינים בקריאה. המשחק יעודד אותם ללמוד מלים חדשות ולהצליח לקרוא אותן.

הרמה השנייה מתאימה לילדי בית הספר או לילדי גן חובה, אשר כבר מכירים את המלים הראשונות, ויכולים להמשיך ולהכיר מלים נוספות וצמדי מלים.

הרמה השלישית מתאימה לילדי כיתות א' ו-ב', אשר רוצים לשפר את מיומנויות הקריאה וחיבור המשפטים.

וגורדי מדגים אותם. למשל, אתה מצביע על כדור סל. המשפט: גורדי קולע לסל, ורואים את גורדי זורק את הכדור לסל.

דרך שנייה - החללית: אתה מטיס את החללית, כאשר מטרת הטיסה היא תרגול המלים הנלמדות. על המסך מופיעים משפטים, שבהם חסרות אותיות, ואתה צריך להשלים את המשפטים על ידי השמדת החלליות שנושאות את האותיות הנ"ל.

דרך שלישית - משחקי הוידאו: לאחר שמקבלים מטבעות מהרובוט, אפשר לשחק במשחקי וידאו. ישנם שלושה משחקי וידאו: (1) נחיתת חירום: לחץ על האות הנכונה כדי להשלים את המלה או המשפט הנכונים, כדי שהמטוס שלך לא יתרסק, (2) תשבץ מלים: מצא את הטקסט שמתחבא בתשבץ, (3) המירוץ לחללית: שחק נגד המחשב. התאם את המלה או המשפט לתמונה בחלון והתקדם לקראת החללית. מי שמגיע ראשון - מנצח.

לסיכום, המסע לטיטאן הוא לומדה טובה ללימוד

קריאה, ואני מקווה שתוכלו ליהנות ממנה למרות בעיות בהרצת המשחק במספר רב של מחשבים (עקב CD בעייתי).

במהלך כל ההרפתקה על טיטאן ובייחוד ברמה השנייה והשלישית, זיכרו תמיד שאתם חייבים להתרכז ולגלות את כל ההפתעות שהכינו עבורכם. חלק מהפריטים שתראו ייאספו לתוך רשימת המלאי ויאפשרו לכם להיכנס לקולנוע, לטוס בחללית וכו'. לכן, כדאי "לגעת" באמצעות המקשים או העכבר בכל דבר שנראה על המסך, כדי לא לפספס דברים. ישנם גם חפצים שמוסתרים מעיניכם.



נסו למצוא אותם בעצמכם או הקשיבו טוב לרמזים. הרבה רמזים נמצאים בשירים שתשמעו כאשר תלחצו על סימן השאלה לקבלת עזרה.

הלימוד במשחק נעשה בכמה דרכים: דרך ראשונה - החדרים: אתה מסייר בחדרים ובכל פעם שאתה נוגע בחפץ, מוצגים על המסך מלה או משפט (בהתאם לדרגת הקושי). הקריין מקריא אותם

## דרישות מערכת:

מחשב 286 ומעלה  
מסך VGA  
כונן CD (מהירות רגילה או כפולה)  
כרטיס קול תואם סאונד בלאסטר  
ילד בגיל 4-8 שמעוניין לצאת להרפתקה מסעירה ומשעשעת  
[סוף מסגרת דרישות]

צ	י	ו	נ	י	ם
סוג המשחק:					
לומדה לגילאי 4-8					
80	גרפיקה:				
85	קול:				
85	כיף:				
85	כללי:				
שווה את המחיר? כן, למי שהתרגל לגורדי יהיה קשה להיגמל.					

# אוהב לשחק אותה?

סולו / ארז



# WIZ

## נראה אותך מעיז ב-

הירחון למשחקי מחשב, שולחן, טלוויזיה, חפקידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים, צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש כל חודש מחדש. מהר מאוד תלמד 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 פברואר**  
**ברשת חנויות באג**

**הנחות למנויי WIZ**  
**עם הצגת כרטיס חבר**  
תלוש זה מקנה 20% הנחה ברכישת משחקי מחשב (תקליטונים) של באג או מיראז' 15% הנחה ברכישת משחקי CD-ROM ברכת חנויות באג בלבד!  
\* יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

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

### רשימת מתנות

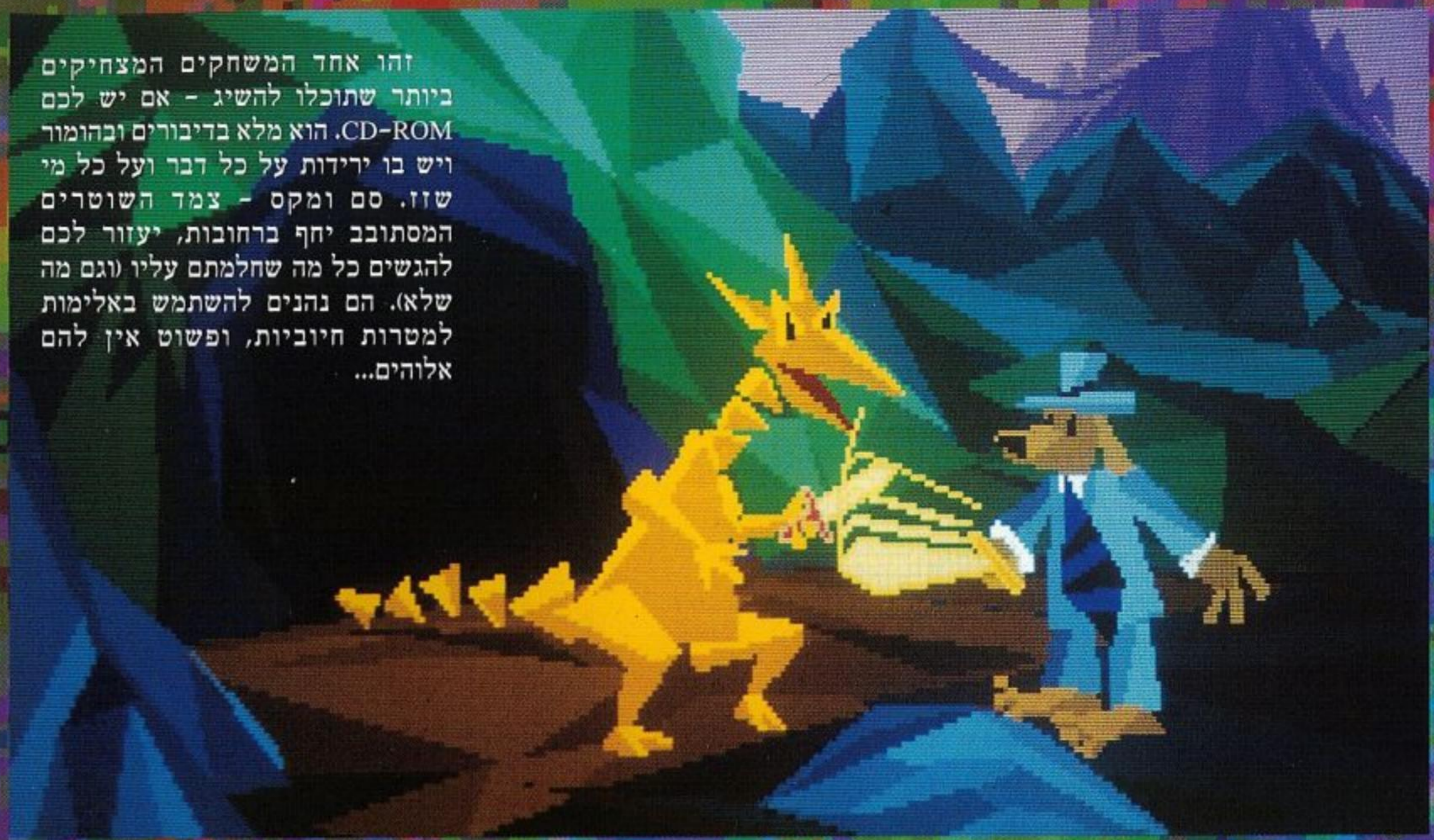
- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> משחקי C.D-ROM | <input type="checkbox"/> משחקי P.C  |
| <input type="checkbox"/> אולפן מוסיקה  | <input type="checkbox"/> נסקר       |
| <input type="checkbox"/> NOMAD         | <input type="checkbox"/>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

( יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות )

- אני מנוי חדש/ה  אני מחדש/ת  הוראת חיוב בכרטיס אשראי:  
מס' מנוי \_\_\_\_\_ ויזה / ישראל / דיינרס (הקף בעיגול)  
שם משפחה ופרטי \_\_\_\_\_ שם בעל הכרטיס \_\_\_\_\_  
תאריך לידה \_\_\_\_\_ כתובת \_\_\_\_\_  
רחוב \_\_\_\_\_ מספר \_\_\_\_\_ טלפון \_\_\_\_\_  
עיר \_\_\_\_\_ מיקוד \_\_\_\_\_ מספר ת.ז. \_\_\_\_\_  
טלפון \_\_\_\_\_ בתוקף עד \_\_\_\_\_  
מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' \_\_\_\_\_ מספר כרטיס \_\_\_\_\_  
 מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.  
 מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.

# SAM & MAX

זהו אחד המשחקים המצחיקים ביותר שתוכלו להשיג - אם יש לכם CD-ROM. הוא מלא בדיבורים ובהומור ויש בו ירידות על כל דבר ועל כל מי שזז. סם ומקס - צמד השוטרים המסתובב יחד ברחובות, יעזור לכם להגשים כל מה שחלמתם עליו (וגם מה שלא). הם נהנים להשתמש באלימות למטרות חיוביות, ופשוט אין להם אלוהים...



5 לא, זה לא וודי אלן וגם לא קטע ממלתעות - סם ומקס מגסים להיכנס למסעדה.



3 המטרה היא להציל את שני האומללים מידו זמר הקאנטרי חובש הפיאה.



1 כאשר אחד משחרר את הגברת, השני עושה את מה שהוא כל כך אוהב.



6 כאן תוכל ליהנות ממתקני שעשועים ובמיוחד מהמתקן בעל העכברושים.



4 זהו כדור הצמר הגדול בעולם. הוא נוצר על ידי אנשי השלג ויש עליו אפילו מסעדת דגים.



2 זוהי השכנות הטובה לפי סם ומקס. מקס כמובן הוא זה שמשלים את האלימות שבתמונה.





# חקירה מצולמת



15

פארק היורה - כאן תוכל לעשות באנג'י הישר מאפס של הנשיאים.



11

ואיך אפשר כיום בלי מציאות מדומה...



7

משוך בזקנו של המלך.



16

יופיו של תחפושת.



12

התרמיל שלך מלא בדברים רבים. שים לב לשורה האחרונה.



8

כל פלורידה היא בעצם ביצה אחת גדולה, אך מי אמר שלא ניתן ליהנות בה?



17

הקומז'יץ של החברה ו"הקרבה עצמית" של איש שלג.



13

אז מה אם הירקות נורא יקרים? תראו מה ניתן לבנות בעזרתם!



9

המקום בו כוח המשיכה משתגע אבל אתה נשאר רגוע!



18

אז מה אם חצי מאמריקה הצפונית מכוסה עכשיו ביער של עצי סקויה - העיקר שאיש השלג וחברתו יכולים לנסוע בבטחה ללאס וגאס.



14

"אינדיאנה בונס ושוודי הפיאה האבודה"...



10

קצת לכלוך על האבן, וראו - איש החלל מזדרז לנקות.



# Ecstatica

מאת: דוד אידלס

שים לב: אתה מגיע לכפר קטן בהרים בכדי לגלות שהוא הרוס ונטוש. ברגע שאתה נכנס לכפר מתנפל עליך אדם-זאב גדול, ובזמן שאתה מנסה להבין האם הוא קיים או לא, הוא נותן לך מכות נמרצות עד שאתה מאבד את הכרתך. כאשר היא שבה אליך, אתה מגלה שאתה חבול וקשור לעמוד כשידיך נתונות באזיקים. אתה מצליח לשחרר את ידיך ונופל בעודך חצי מעולף על הרצפה. ברוך הבא לטיריץ.

הדבר הראשון שמדהים אותך במשחק הזה הוא האיכות המעולה של האנימציה. אפילו כשאתה תלוי מעל הרצפה, אתה תלוי בסגנון מרהיב של אנימציה. כאשר אתה קופץ על הרצפה, אתה קופץ בדיוק בסגנון שבו רקדן בלט היה קופץ, לו היו מבקשים ממנו לקפוץ בצורה חלקה ומלאת חן. הדבר השני שאתה שם לב אליו הוא הדמויות - הן נראות כמו יצורים רעים. אנחנו ראינו משחקים בעלי אנימציה חלקה לפני כן, במיוחד מצרפת - משחקים כמו ALONE ו-FLASHBACK ו- IN THE DARK - אבל הדמויות באותם משחקים, למרות כל התזוזה החלקה של

הפרקים, היו מורכבות מפוליגונים שטוחים. ב-ECSTATICA משתמשים בטכנולוגיה של אליפסוידים במקום פוליגונים. עד 80 אליפסות נפרדות יכולות להרכיב דמות אחת, והתוצאה היא שהדמויות פועלות בצורה מלאה יותר במרחב, ויש להן מבנה שרירים מדויק, שרירים שהופכים לגדולים יותר כאשר הדמויות מתקרבות אל המצלמה.

בידך הבחירה האם לשחק את המשחק בדמות גברית או נשית. בכל מקרה, אתה תהיה מופתע לטובה, מפני שבשני המקרים אתה תהיה קשוח באותה מידה. האישה יכולה לבצע את כל הדברים כמו הגבר, ויש לך בדמותה כושר סיבולת הזהה לזה של הגבר.

באופן בסיסי, אחרי שאתה משתחרר מהשרשרות ונופל על הרצפה, אתה פחות או יותר נמצא לבדך. אתה תקוע בכפר שנלקח, כפי הנראה, הישר מהגיהנום. הדרך היחידה לצאת ממנו החוצה היא דרך הגשר ואם תנסה להשתמש בו, הוא יקרוס תחתיך. לכן, הדרך היחידה שבאמת עומדת בפניך, אם בא לך להתחפף מהמקום הנפלא מהר ככל האפשר, היא לגלות מה

לכל הרוחות קורה בו ומה ניתן לעשות נגדו.

אף אחד לא מתכוון לעשות משהו נחמד או נעים עבורך. הפגישה האלימה הראשונה שערכת עם איש-הזאב, נותנת לך מושג די ברור למה לצפות ממנו אם הוא יתפוס אותך שנית - ותאמין לי, הוא יתפוס. וכך גם עכביש ענקי, מינוטאור בעל כוח אימתני, כמה דרקונים, כמה גובלינים, גולם החמוש במקל בגודל בניין ואפילו, בשלב מסוים, שולחן. יש כאן רשעות באוויר והיא מכוונת כולה נגדך. רק מעט מאוד אנשים נמצאים בסביבה כדי לתת לך עצות, בדרך כלל משום שכבר היכו אותם למוות, עינו אותם, הם משופדים כעת על מקלות ובאופן כללי הם קיבלו הרגשה שהם לא רצויים כאן.

מסעותיך בכפר, שנועדו לאיסוף אינפורמציה, הם חוויות מסוכנות מאוד. בהתחלה, אפילו אם תרגיש חזק אחרי שהשמדת גובלין קטן בעזרת אגרופיך, זכור כי להחליף מהלומות עם איש-זאב או מינוטאור זה בדיוק כמו להתמודד כנגד רכבת. אז מה עליך לעשות? לרוץ ולברוח, במיוחד מפני שהחבר'ה הללו באים אחריך.

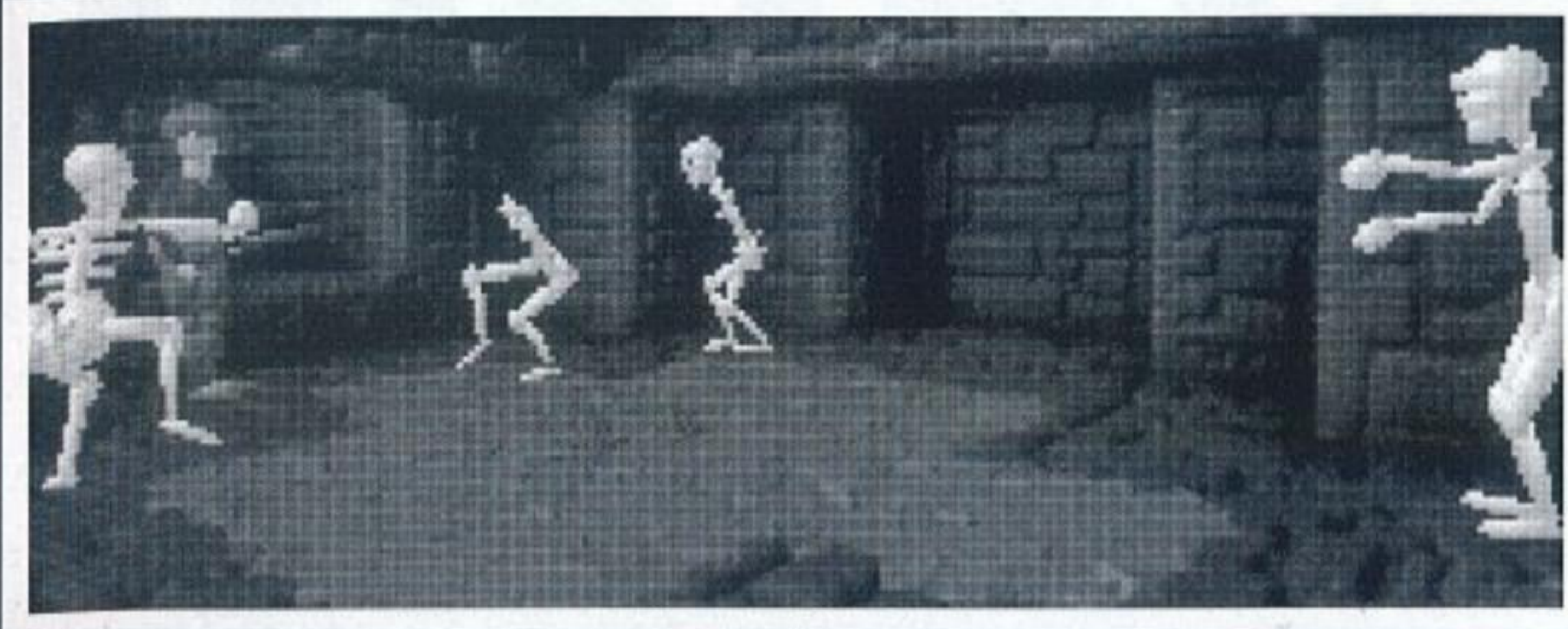


באותו אופן, ובדרך כלל אתה עובד על כמה רמזים באותו זמן. מפלצות ודמויות אחרות זזות

בסביבה וחיות את החיים שלהן. אם תנסה להתחיל, למשל, את המשחק כמה פעמים, תגלה שניתן להימנע מהמכות של



איש-הזאב בתחילת המשחק. בחיי. אין אפשרות להיות יותר ספציפי מבלי



לגלות בדרך חלקים מהמשחק. אחרי זמן מה תגלה שכל הכפר משועבד לשד ההופך את חלומות הבלהה שלך למציאות - זה מסביר את הריצות התמידיות והמבוהלות שלך במשחק ובמרדף (שנראה כבלתי פוסק) של המפלצות אחריו. יש להשתמש כאן בקסמים, ללמוד את תורת כדורי-האש ולהשתמש בהם. היי, אפילו "הליידי של האגם" מאגדות המלך ארתור מופיעה במשחק. מי יודע - אולי באחד המשחקים הבאים עוד נראה את מורגן של ערן...

בגדול, המשחק ECSTATICA הוא משהו מיוחד. הוא גדול - גם מבחינה פיסית וגם מבחינת הדברים שעליך לעשות - ומלא בפעילות. הוא מרתק ולעולם לא הופך באמת למתסכל. המתכנתים יצרו בו עולם מלא ועקבי: יש בו אנימציה מבריקה, קולות ומוסיקה משובחים והוא דחוס באווירה. לך ותידחס גם אתה לשם.

עם הרגלים כלפי מעלה.

בהתחלה העסק לא נראה כל כך מבריק, אבל במהרה אתה אוסף פה ושם פיסות של אינפורמציה, מוצא סכין ומבצע את הדקירה הראשונה המוצלחת שלך. מזל טוב. כאשר אתה מסתכל על הגופה, היא לא נראית לך כל כך רצינית; אתה מוצא יומן של מישהו ושוקע בקריאה; אתה רואה תפריט למשקה קסם, נזכר היכן ראית מרכיבים שלו ורץ לאסוף אותם; אולי תמצא חרב ותגלה שאפילו המינוטאור לא כל כך שמח כאשר חותכים אותו - וכן הלאה.

במהרה, אתה שוכח מהמכות ומתמלא רצון ונחישות להיכנס לקרב. אין כאן חידות שבהן נתקעים למשך כמה ימים, לכן כל מה שיכול לעכב אותך הן המכות שאתה מקבל, ואם אתה שומר באופן קבוע את המשחק - אין כאן שום דבר שלא תוכל להתמודד עמו.

המשחק בכלל לא קל, אתה פשוט יודע בכל פעם בערך מה עליך לעשות. בתוך המשחק, דברים לעולם לא קורים פעמיים

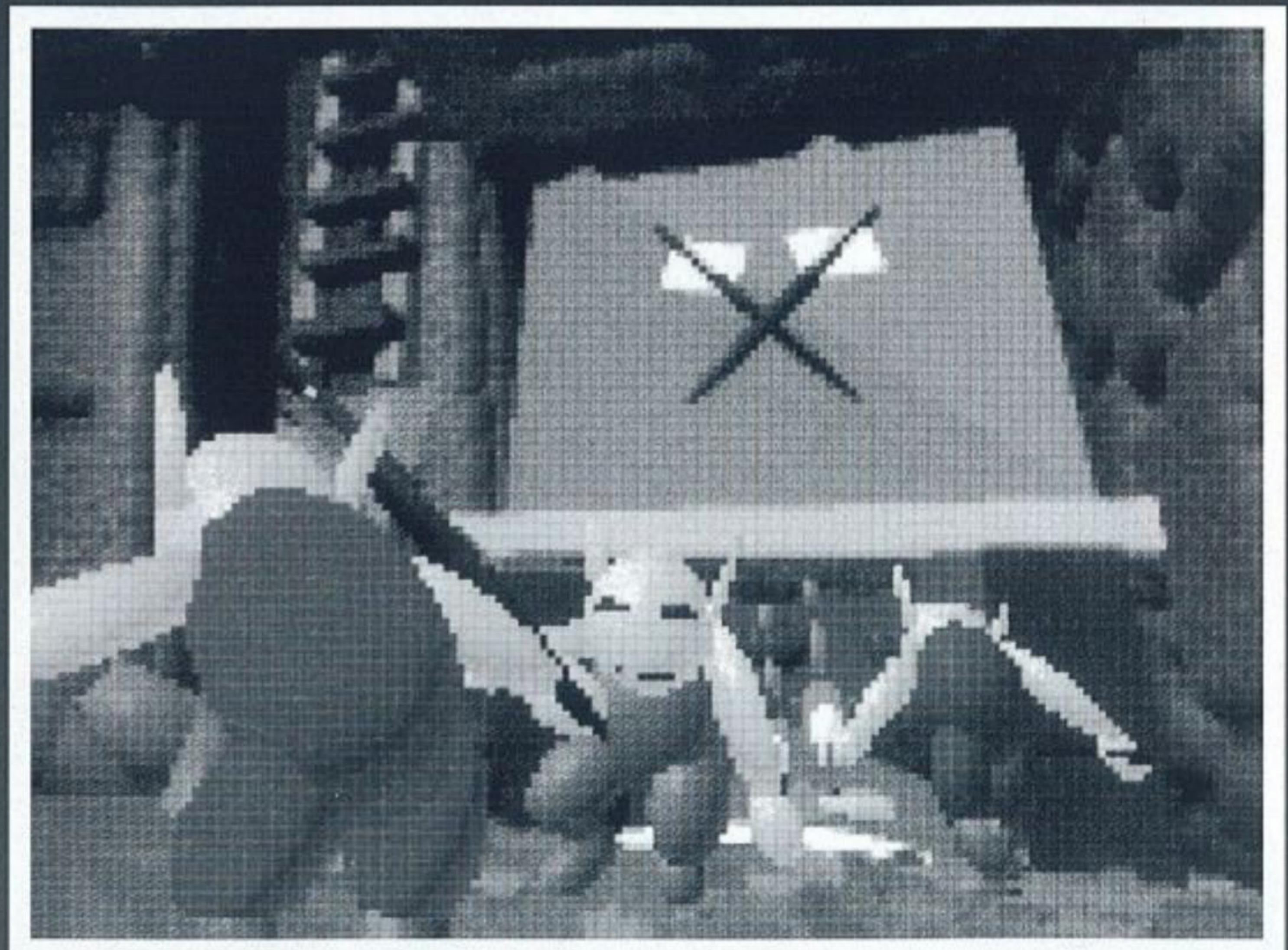
הם לא סתם מסתובבים מסביב לאזור בו הם נמצאים, כמו במשחקים האחרים - הם מחפשים אותך. ממש מחפשים אותך. למשל, אם ברכת מאיש-הזאב, נכנסת לבניין, פרצת החוצה מהדלת האחורית ואתה חושב שאיבדת אותו - הו, לא...



אחרי כמה דקות הוא קופץ עליך מהסמטה ומתחיל להרביץ לך במרץ. המשמעות היא שעליך לשוב ולהילחם בו כדי לברוח ממנו, או לסבול את המכות (אפילו עד מוות).

אחרי כל המכות אתה מתחיל להיות איטי ולגרור את רגליך בקושי. למזלך יש מקומות בהם ניתן לנוח ולמלא את האנרגיה הדרושה לך כל כך, ואתה חייב למצוא אותם ולהשתמש בהם כמה שיותר, אם ברצונך לשרוד.

האלמנט העיקרי של המשחק הוא הפחד להיתפס. המוסיקה מוסיפה המון לאווירה הזו, והיא הופכת למדאיגה ביותר כאשר אתה שומע צליל ולא יודע מהי הבעיה: אתה מתחיל לחשוש לעבור אל מעבר לפינה. בסופו של דבר אתה עובר את הפינה, אבל שום דבר לא קורה... ואז, כשאתה נרגע - מישהו הולם בראשך בפטיש ושוב אתה מגלה את עצמך תלוי





# HELL

# חזרה לגיהנום

מאת: שחף בן-צור

פעם, כל חברה היתה מתמחה בסוג מסוים של משחקים. אם הייתם רוצים קווסט מוצלח, הייתם קונים את הגרסה האחרונה של "הרפתקאות לארי" שהוציאה סיירה; אם רציתם משחק פעולה, פניתם ל-GAMETEK; סימולטור טיסה מוצלח? רק MICROSOFT וכך הלאה.

כנראה שכל החברות הללו הגיעו למסקנה כי הן התפתחו עד קצה גבול יכולתן בתחום ההתמחות שלהן, וכעת הן מתחילות "לפזול" קלות לעבר תחומי משחק אחרים.

הכל טוב ויפה, אבל יש חברה אחת שמתחילה "לפזול" בצורה קשה ממש - GAMETEK.

GAMETEK ידועה מאוד במשחקי הפעולה שלה - היא מהווה מתחרה רצינית לסגה באולמי מכונות המשחק, ומצד שני מספקת הרבה משחקים שהפכו ללהיטים במכונות המשחק הביתיות (גם של סגה וגם של נינטנדו).

לאחרונה, כפי שהתחלתי לרמוז, נראה כי החברה מפתחת כל סוג וצורה של משחקי מחשב אפשריים. אחד הניסיונות היותר מוצלחים (ומסובכים) הוא HELL - גיהנום, פשוטו כמשמעו.

GAMETEK תיכננה את המשחק בצורה שמאוד אופנתית כיום - היא בחרה אנשים מפורסמים (חלקם מוכרים בארצות

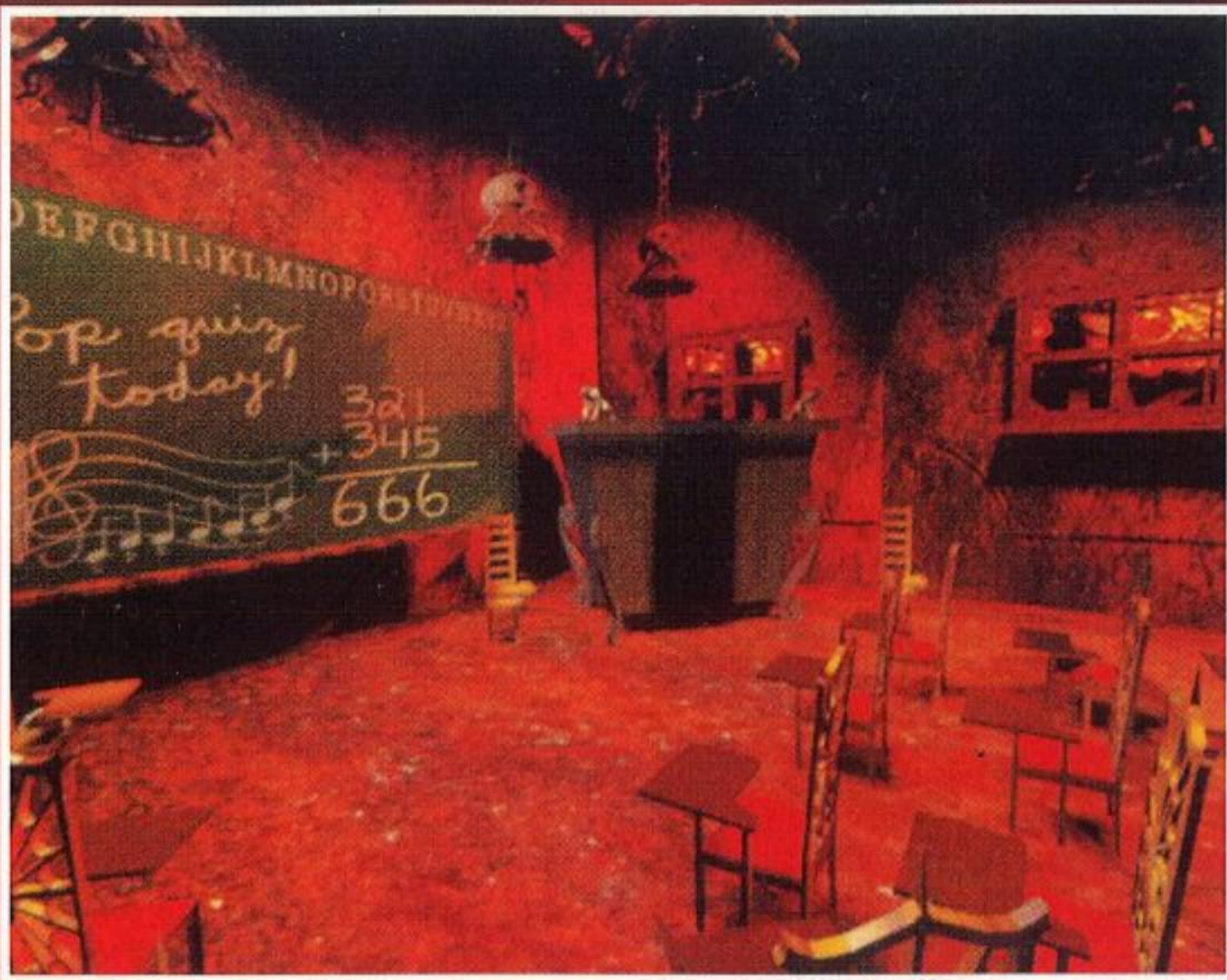
הברית בלבד), צילמה אותם, הכניסה את התמונות למחשב והרי לכם משחק המתבסס על נוסחת הצלחה בדוקה (ראה UNDER A KILLING MOON ו-CRITICAL PATH למיניהם).

אבל GAMETEK הלכה צעד אחד קדימה והכריזה על המשחק כ-"הרפתקת סייבר-פאנק" - מושג חדש שיכול להיעלם מחר מהעולם, או להיות השיגעון הבא במשחקי המחשב.

הרפתקת הסייבר-פאנק לקוחה,

בשינויים מסוימים, ממשחקי התפקידים - מדובר בעתיד קרוב-רחוק שבו כל העולם השתנה ללא הכר: המחשבים השתלטו על כל דבר כמעט, הכל מתפקד דרכם והאנשים שאינם מוכנים לכך נחשבים למורדים או אויבי המערכת (לכל הפחות). כמו כן, לרוב יש אפשרות להשתלב בתוך מציאות אחרת - מציאות מדומה שנוצרת על ידי תקשורת מחשבים - וכך נוצרים למעשה שני מישורי חיים: האמיתי - על פני השטח, והמדומה - בתוך רשתות





(תראו הכל בתמונות - וואו, איזה תמונות!).

הגרפיקה במשחק עצמו נעשתה בצורה תלת מימדית מרהיבה. אמנם ראינו דבר הדומה לה במשחקים אחרים, אבל לא בצורה כל כך בולטת ולא לאורך כל המשחק. בכלל, לי אישית נראה כי נגמרה התקופה של משחקי הדמויות הפוליגוניות, כמו ב"בודד באפילה" - כעת אפשר ליצור משחק מהיר שגם יראה ממש כמו סרט ולא כדמויות המורכבות ממשטחי צבע.

אנחנו מעיזים גם לומר, כי אין שום דבר שהוא חדש תחת השמש מבחינת הטכניקות שהשתמשו בהן במשחק: הגרפיקה והצלילים של המשחק נראו וייראו גם במקומות אחרים, אך כאן מגיעה נקודה חשובה - כל החברות אשר ציינו בתחילת הכתבה הגיעו (כנראה) למסקנה, כי אכן בתחום ההתפתחות הטכנולוגית אין למה לצפות בעתיד הקרוב ולכן, כדי שקהל מכורי המשחקים ימשיך להציף את החנויות, וכדי שהדרישה למשחקים מתוחכמים ועשויים היטב לא תדעך בצורה מעוררת דאגה, הכיוון היחידי שיכול להתפתח (למעשה בלי גבולות) הוא העלילה.

ואני שמח להכריז, גבירותי ורבותי (או קוראי וקוראותי), כי פה יש ל-HELL יתרון חדש. המשחק איננו עוד משחק המורכב מסרטונים על גבי סרטונים. אתם מחליטים כיצד ולאן יובילו הסרטונים תוך כדי הקרנתם, ואתם תחליטו איך להסתבך במשחק. תאמינו לי - אתם תסתבכו יופי...

ג'ונס (שהופיעה ב-"לעיניך בלבד" של ג'יימס בונד), הדוגמנית סטפני סימור וג'פרי הולדר ששיחק גם הוא בסרט ג'יימס בונד "חייה ותן למות".

צוות השחקנים הזה (אשר מוכר יותר בארצות הברית מאשר כאן) צולם בווידאו,



אך לא הוכנסו ישירות לתוך המשחק (כמו במשחקים אחרים), אלא עבר תהליך שהפך את הדמויות לתלת מימדיות, על מנת להתאים את הגרפיקה לעולם הסייבר-פאנק העתידי שמוצג במשחק

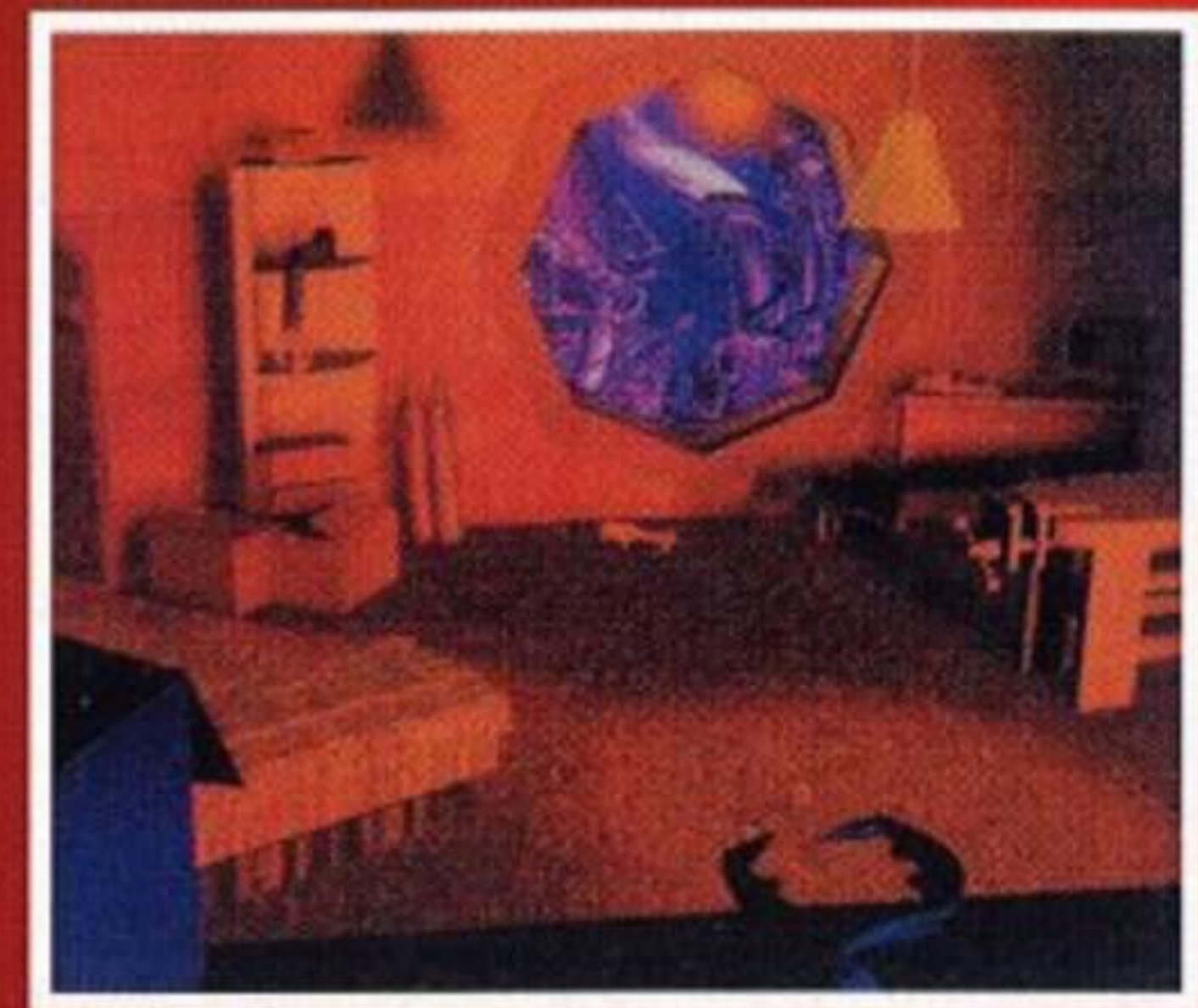


התקשורת הסבוכות. בכל מקרה, HELL מנסה ליישם את התיאוריה הזו והוא מצליח בצורה טובה למדי.

המשחק מורכב למעשה מעלילה של שתי דמויות: גדעון ורחל, שני שמות תנ"כיים הבאים אולי להדגיש את המושג גיהנום. הדמויות הללו היו בעברן בלשים פרטיים אולם מסיבה כלשהי (למה להיכנס לפרטים? גם לנו לא הסבירו) הן נרדפות על ידי החוק.

החוק עצמו נקבע על ידי המפלגה השלטת בווישינגטון - מפלגה בשם "יד אלוהים" המונהגת על ידי (תאמינו או לא) - אדם בשם - אדון יפה!!! לגדעון ולרחל יש חששות כבדים מאוד: "יד אלוהים" מצאה דרך להגיע אל הגיהנום ולחזור בשלום בחזרה, אולם במחיר כבד מאוד. בלשינו חייבים לגלות מהו אותו מחיר ואיך לעצור את "יד אלוהים", לפני שכדור הארץ יהפוך בעצמו ל"גיהנום עלי אדמות".

השחקן יכול לבחור באיזו דמות הוא רוצה לשחק - אך בכל מקרה הדמות שלא נבחרה תצוץ מדי פעם (במפה או בעלילה עצמה), ותמשיך לפתח לעצמה עלילה עד שלבסוף תפגוש את הדמות הראשית. רשימת השחקנים המפורסמים נפתחת בדגים הופר ששיחק בלהיט הקייצי



"ספיד" (בתור המטורף), ב-"אפוקליפסה עכשיו" (בתור מטורף) וב-"קטיפה כחולה" (בתור מטורף). כאן במשחק הוא משחק את "אדון יפה" שהוא, אה... מטורף! עוד שחקנים מפורסמים הם גרייס

גלעד באומן, להבים

**DOOM 2**

- ★ בלתי פגיע - IDDQD.
- ★ כל הנשק - IDKFA.
- ★ מעבר דרך קירות - IDCLIP.
- ★ ביום הראשון, בסמטה האחורית, צריך למצוא שבר זכוכית, מפתח (מתחת לפח השובר) וסוללות (בתוך הטייפ שעל הפח הגדול).
- ★ כדי שהבטלן ידבר איתך צריך לדבר איתו, ואז להביא לו עוגת שוקולד.
- ★ יש לערבב את היין עם הרעל, ולשים מתחת לדלת שליד המטבח.
- ★ את הפומפון האדום יש לזרוק לחדר עם הנחשים מבחוץ.
- ★ לפני שנלחמים נגד הקפטן צריך לקחת את החרב מהאיש שנלחמת בו על המפרשים.
- ★ יש לחתוך את הכבלים שקושרים את הילדה עם הפלייר, ולגעת בתותח שניצב מולה (ככה מפרקים את מטען הנפץ).

רון בר זיק

**קירנדיה 2**

- ★ כדי לסלק את העכבר צריך להכין שיקוי להפחדת דובים, ואז לשתות אותו לעיני העכבר.
- ★ כדי לקבל שלוש מטבעות זהב צריך להיכנס לבר על ידי הקשת צירוף הצבעים, מעץ הגחליליות. כשהשודדים נלחמים יש לחכות עד שהשן של אחד מהם נופלת, יש להפוך אותה לעופרת בעזרת מטה האלכימאים. לוקחים אותה והופכים שוב לזהב. אז יש ללכת לצמנון.
- ★ יש לזרוק פרסת זהב ולהתחיל להמר, כל עוד המזל על הארץ אתה תזכה.
- ★ יש ללכת לטחנה מחוץ לעיר ולטחון את השיניים.
- ★ כדי להיחלץ מהמערות צריך לקחת כל מה שאפשר ולהכין מזה שיקוי הפיכה ל-BIG FOOT.
- ★ יש לצאת החוצה, לקחת שני נטיפי קרח, ולהשתמש בהם על הקיר.
- ★ כאשר שני האנשים יורדים, יש לזרוק עליהם את השיקוי ולהסתלק מייד.
- ★ כאשר האנשים רודפים אחרי רגל הרשע צריך להפוך את הפסל לזהב, לפתוח את התיבה שתופיע ולקחת את ה"בולה". יש לתת אותה לאנשים.
- ★ בבית עם העץ והארון בתוכו יש את כל החפצים: צריך להכין את כל השיקויים כולל שיקוי האינדיגו שמוכן מ-BLUE BERRIES ואבן סגולה. יש לנסות להכניס אותם לתוך המבחנה שנמצאת בתוך העץ - אם יש צליל, זה המקום המתאים: אם אין צליל, צריך



ולבקש מהם לבנות תחנת רוח לאגירת מים. תוך פחות מיום יהיה להם 100 אחוז מורל.

- ★ רכז הרבה לוחמים ושים שם את גורני האלק, הוא מאמן אותם עד שיגיעו לרמת EXPERT במהירות.
- ★ צ'אני מרפאת את האנשים החולים. עליך להשאיר אותה בסיטש הנגוע והיא תרפא אותם.
- ★ כדי לכבוש את הארמון, עליך לרכז לפחות 10 פלוגות של חיילים עם נשק אטומי, בשלושת הסיטשים הקרובים ביותר לארמון.
- ★ הכפר שעליך למצוא, נמצא בערך באמצע "הפה" של הסלע בצורת הדג שנמצא משמאל לארמון.
- ★ תולעת היא כלי תעבורה איטי יותר מאורניקופטר.

נעמי פויס

**גבריאל נייט**

- ★ כדי לקחת את התג של מוסלי, צריך לכוון את המזגן לטמפרטורה של 75 מעלות ומעלה וכשהוא מוריד את המקטורן, לבקש קפה ולקחת את התג.
- ★ כדי להשמיד את התיק עם הציורים שנמצאו בזירת הפשע, צריך - לפני שמבקשים להצטלם עם מוסלי - לבקש מהשוטרת פראנקס לראות את התיק ואז כשמצטלמים, לבקש לצאת רגע לסדר את השיער ולצלם את התיק.
- ★ בזירת הפשע, ליד העץ בפנינה הימנית, יש קטע מוזר בדשא. צריך להסתכל עליו בזכוכית מגדלת ולקחת מחוץ הנהר חומר.
- ★ בביתה של מון בין, צריך לשאול אותה על וודו וסנט ג'ונס איב, אז על מסכות של חיות, על נחשים ואז על גרימוולד הנחש שלה ולבקש ממנה לרקוד איתו.
- ★ יש לקחת את נשל הנחש כשהיא רוקדת. כשמגדת העתידות מפילה את הרעלה שלה (לאחר שגבריאל נגע בה), צריך להסתכל עליה בזכוכית מגדלת.
- ★ במוזיאון לוודו - יש להדליק את המתג ליד הדלת, זה מפחיד את הנחשים - רמז לעתיד.
- ★ חייבים ללכת להרצאה לפני הבית של גברת קוניקס.
- ★ כשהמומיות רוצות להרוג אותך ויש שלוש מומיות בחדר, השתמש בענפים מעליך.

להוציא את השיקוי ולנסות שוב.

- ★ כאשר כל המבחנות נמצאות בעץ תופיע קשת בענן. צריך לצאת החוצה, לקחת נטיפי קרח, לטפס על הבקתה וללכת לקשת בענן.

**ALONE IN THE DARK II**

- ★ כדי להיפטר מסכנת הפסל וגם מהילד המכוער, צריך לחכות עד שהילד יעבור לפני הפסל ואז לרוץ אליו ולהיכנס למטבח.
- ★ במטבח הילד תמיד מתעכב, צריך לעמוד מאחוריו ואם יהיה לך מזל הקלשון יפגע בילד.
- ★ אסור להתייאש! הקטע הזה דורש מיומנות גבוהה והרבה הרבה סבלנות.
- ★ כדי להיכנס לדלתות הכפולות שמול הפסל צריך להרעיל את בקבוק היין, ואז לשים את הבקבוק מול הדלת.
- ★ את הכתר שיש על הפסל עם הקלשון צריך לשים על ראש הפסל בחדר השינה של המכשפה.

**KRONDOR**

- ★ הקוד של התיבה שצריך לפתור במשימה השלישית הוא DARKNESS.
- ★ במשימה השישית צריך להגיע ל-ELVENDOR. כדי להגיע לשם צריך לעבור דרך המנהרות של הגמדים.

**DUNE 1**

- ★ כדי להעלות את מורל החיילים, אתה יכול לשנות את ייעודם לאקולוגיה

ערן סורני, רעננה

**QUEST FOR GLORY 1 ■**

- ★ בבר, אל תשתה זיעה של טרולים או נשימה של דרקון.
- ★ דבר עם זורק הסכינים שלייד שער העיר, תן לו מטבע כסף אחד ודבר איתו על בבה יגה.
- ★ תן לו שתי מטבעות זהב ושאל אותו על הבקתה של בבה יגה, הוא יגיד לך את הצופן כדי שתוכל להיכנס לבקתה.
- ★ כדי להיכנס לגילדת הגנבים עליך ללכת בלילה לסמטה האפלה שבעיירה, לגעת באחד השודדים ואז השודד השני יגיד לך מהו הצופן המאפשר להיכנס לגילדת הגנבים.
- ★ אמור את הצופן לג'ון קראשר, הוא יכניס אותך לגילדה.
- ★ הטבעת של הרופאה נמצאת על העץ בקן הציפור שלה.
- ★ כאשר אתה הולך לבקתה של בבה יגה, הגולגולת מבקשת פנינה זוהרת.
- ★ קנה 100 תפוחים ממוכרת התפוחים והירקות, ותן אותם לחוטב העצים שביער.
- ★ כדי להשיג DISPEL POTION עליך לעשות את הדברים הבאים:
  - ★ לך למקום בו נמצאים 5 תפוחים שיוצרים זרע, קח את הזרע.
  - ★ תן את הזרע לדיאדרה וקח את בלוט הקסם שהיא נותנת לך.
  - ★ לך לאגם היער ומלא בקבוק במים. לאחר מכן לך אל ה-MEEPS (היצורים הקטנים הצייצנים והשעירים). דבר עם היצור הירוק על פרווה ירוקה, הוא ייתן לך את הפרווה שלו ואז דבר איתו על קסם, לאחר מכן הוא ייתן לך מגילת קסם.
  - ★ לך אל הפיות (לך לכיוון האורות הזוהרים שנמצאים במעגל הפטריות) ותרקוד לפניהן.
  - ★ מלא בקבוק באבקת פיות. לך אל הרופאה, תן לה את בלוט הקסם, את המים ואת אבקת הפיות.
  - ★ חזור יותר מאוחר ותקבל את ה-DISPEL POTION.
  - ★ בשלב המוקדם במשחק בסביבות היום ה-50, לך לבר שם תמצא פתק. לך ליער שבו נמצא מתקן הקליעה למטרה. לאחר שאחד ה-BRIGANDS עוזב את המקום, זרוק סכין על השני ולך לעיירה.
  - ★ חזור מאוחר יותר לאותו המקום וחפש על גופת ה-BRIGANDS שהרגת. על גופו תמצא את המפתח למקום המסתור שלהם.
  - ★ לך למקום המסתור שם נמצא האנטרופ, התקף אותו ופתח בעזרת המפתח את הדלת הסלעית שהיתה מאחורי האנטרופ.

- ★ לך לחדר ממנו בא האיש עם הבגדים הירוקים, עשה USE עם מה שלקחת מהחדר של האורגן וקח את הפומפון.
- ★ כאשר אתה מתחיל לשחק את האיש בפעם השנייה בחדר עם התותח, נתק את השרשרת עם הפלייר.
- ★ אחר כך לך אחורה כמה צעדים ודחוף את התותח.
- ★ שים את החפץ השחור כפתיל, שים גם את אבקת השריפה בחדר שממול ואז תוכל לירות בעזרת POKER.

יוגן בר

**אבודים בזמן ■**

- ★ כדי להיכנס למעלית צריך לרשום את ההפרש בין השנים שכתובות על הלוח שמתחתיה.
- ★ כדי לתקן את המעלית צריך לתקן את הנתיכים שבאחווה בעזרת נייר הכסף.

רועי דלאל, קנדה

**ALONE IN THE DARK 2 ■**

- ★ בהתחלה דחוף את הפסל והיכנס לגן.
- ★ כדי לקחת את הקמיע מחדר המכשפות במרתף היין, שים את מטבע 5 הפני בתוך המכונה עם הידית הבולטת.
- ★ אם לא הרגת את כל הזומבים - עליך להרוג 5 בדלת הסמוכה למטבח, 2 בקומה העליונה, את הטבח, הידיים ואלה שבדלת הכפולה.
- ★ הורגים אותם בעזרת היין המורעל שמניחים בצד ימין.
- ★ בדלת הכפולה עשה LISE עם ה-TOKIN הצהוב, ואז עליך לקחת את הדבר הצהוב הקטן. לאחר מכן עשה אותה פעולה עם החום, וקח את הקמיע. אחר כך הרוג את שני האנשים וקח את החפצים שלהם (הכי חשוב את המפתח הצהוב).

**ירטואל ריאליטי****טיפים למשחק 'מפגשים אחרים'**

- ★ באופן רגיל משחקים כאשר היד לפני הפנים וכך שולטים בכיוון ההליכה.
- ★ שחקנים מיומנים מסתכלים קדימה על היד, מזיזים באלכסון לאחד הכיוונים וכאשר לוחצים על כפתור ההליכה ההתקדמות היא צידית.
- ★ כך אתה שומר על קשר עין עם היריב, תוך התחמקות מהכדורים שהוא יורה עליך.
- ★ כל עשר יריות תופיע ציפור ירוקה טורפת לקחת אותך השמימה. בירייה התשיעית המחשב יזהיר אותך שהציפור רעבה ובירייה העשירית הציפור תרד לתקוף אותך.
- ★ בזמן זה עליך להסתובב במהירות סביב עצמך ללא לחיצה על כפתור ההליכה, ולירות בציפור רק כשהיא במרחק מטרים ספורים ממך.
- ★ כאשר אתה יורה ביריבך חלקיו יתפזרו על הרצפה. לאחר שפגעת, אל תסיט את מבטך אלא המשך להסתכל על החלקים, כך תוכל לעקוב אחר התחברות החלקים ולדעת היכן יריבך נמצא וכך תוכל
- ★ לתקוף אותו שוב.
- ★ אם אתה היית 'הנפגע' תתחבר לאחר שלוש שניות במעלה אחד מגרמי המדרגות. לפני שאתה לוחץ על הכפתור העליון בג'ויסטיק, הסתכל סביבך ומצא את המשטח התחתון בו בוודאי נמצא יריבך.
- ★ שחקנים מיומנים וגם כאלה שחוו שלוש התנסויות, יכולים לוותר על זמן התרגול ולבקש מהמדריכים להאריך את המשחק על חשבון זמן התרגול.
- ★ כאשר יורים עליך אתה יכול לזוז פיזית לאחד הצדדים ו/או להתכופף. כך תחמוק מן הכדורים.
- ★ אחת הטעויות העיקריות של שחקנים מתחילים הינה להסתכל נמוך מדי, אל הרצפה. יש לזכור במהלך כל החוויה להחזיק את הראש ישר.
- ★ במהלך קרב אתה יכול להתחבא מאחורי אחד העמודים הפזורים בסביבה הדמיונית, ולירות מצידו מבלי להיפגע.
- ★ אנא סירקו את השטח מאחר ואתם במלחמה בשטח בנוי.



# איך קורה כזה דבר?!

ששיבצנו בכתבה, שאחת מהן זו התמונה הגדולה והראשית, נלקחו ממשחק אחר לגמרי, מ-STREET FIGHTER II. איך קורה דבר כזה? טעויות אנוש פשוטות. בקיצור, אנחנו מתנצלים מעומק ליבנו, וכפיצוי אנחנו מביאים לכם כאן עמוד שלם של תמונות QUARANTINE משובחות, כדי שתראו עד כמה ענק הוא המשחק הזה, המשלב מירוץ מכונניות מטורף עם פעולה ואלימות DOOM-ית. מאסטרו - בבקשה:

ראיתם מה זה? פרסמנו בגיליון שעבר, גיליון 45, כתבה על המשחק המופלא באמת QUARANTINE ועשינו את הפאדיחה המושלמת - שתיים מן התמונות

# QUARANTINE





# קולקציית PC אולף 94

## סדרת כל אחד יכול

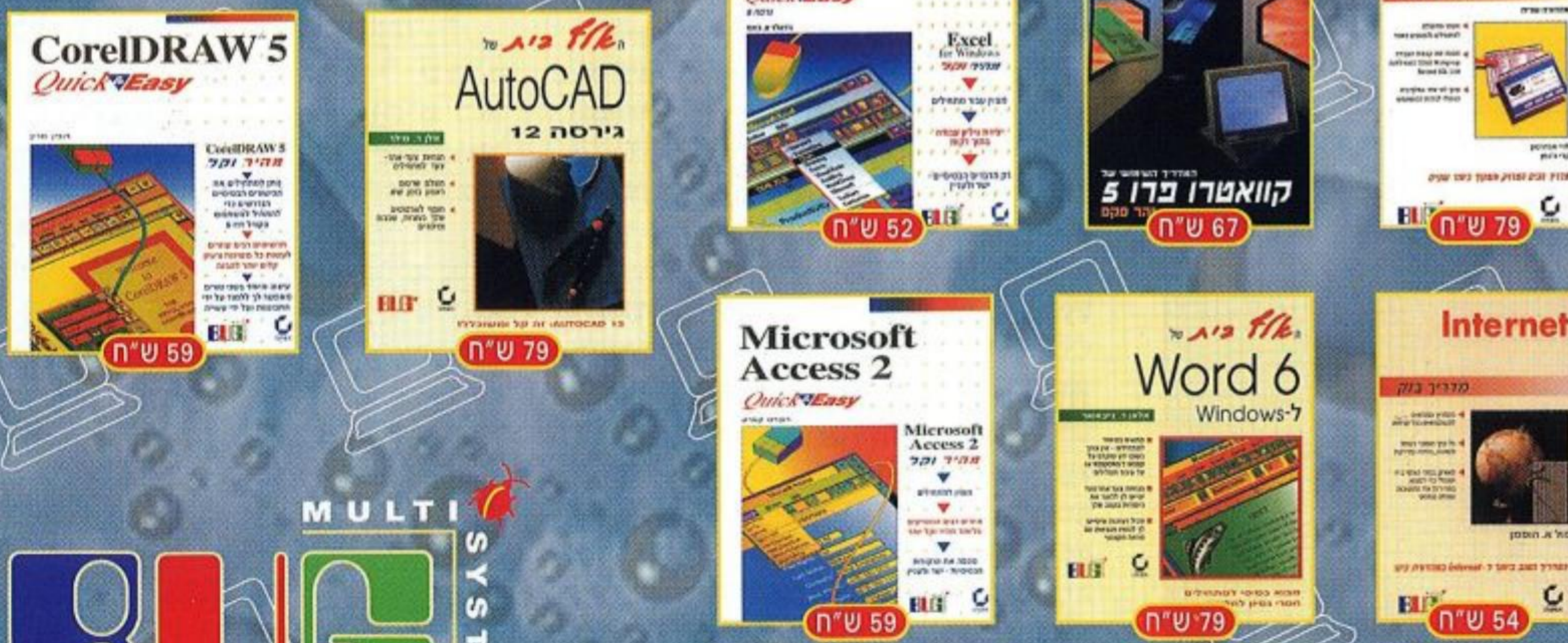


## שפות תכנות

## מערכות הפעלה



## יישומים



## להשיג בחנויות המובחרות.

באג מולטיסיסטם ההוצאה לאור. מרכז שיווק כנרת 13 בני ברק טל: 03-5794711



עיצוב גרפי: אדרין לוזן



# פיראטים בנותה



מאת: שחף בן-צור

לפני מספר גיליונות סקרנו משחק בשם CRIME PATROL. משחק זה, שהועתק ממכונות המשחק למחשב, לא היה בדיוק מה שציפינו ממנו - הגרפיקה היתה פחות מטובה, האנימציה לא היתה שוטפת וכל האפקט של שימוש באקדח מול דמויות חיות - נעלם.

SPACE PIRATES הוא עוד משחק מאותה חברה ומאותה חבורה. אנחנו אף מהמרים כי משחק דומה קיים בגרסת מכונת משחק, אולם הוא, משום מה, לא הגיע לארץ.

המשחק מתנהל על פלנטה רחוקה, אליה נחטפה מנהיגת כדור-הארץ, אבל הפרטים כאן לא בדיוק חשובים. המשחק, בדומה ל-CRIME PATROL, הוא למעשה מסע בין השלבים, כאשר דמויות "צצות" לפתע משום מקום, ועליך לשלוף את אקדח הלייזר שלך ולחסל אותן לפני שהן יחסלו אותך. אלמנטרי, האין זאת?

במקום האקדח הרגיל שהיה ב-CRIME PATROL משתמשים כאן באקדח לייזר, והתפאורה היא כמובן של חללית מהעתיד הרחוק (אפשר לראות בבירור - גם בעלילה וגם בתפאורה - את הדמיון הרב לסרטי "מלחמת הכוכבים").

גם כאן, מוגבל השחקן במספר היריות העומד לרשותו, למרות שכאן זה קצת משונה (האם לאקדח לייזר אמורה להיות כמות אנרגיה שיורדת בהתאם לאורך היריות שנורו?) ולאחר כ-10 יריות על השחקן להזיז את האקדח לנקודת "טעינה מחדש", דבר שגוזל זמן היכול להתגלות כ"קריטי". אי לכך ובהתאם לזאת, צלפים יקרים שלי, רצוי לדעת מתי והיכן יש מספיק זמן לטעון את אקדח הלייזר מחדש. בהשוואה ל-CRIME PATROL,

הגרפיקה כאן הרבה יותר טובה ומובנת. גם האנימציה שוטפת ופועלת בתיאום מלא עם הצלילים (אנחנו חושבים שאם זה היה כך במשחק CRIME PATROL, ואם גם הוא היה מקבל אותו טיפול לו זכו אנשי החלל, הוא היה סופג תגובה קצת יותר רכה ואוהדת מאיתנו). התמונות נראות בבירור וקל יותר לזהות עצמים או אנשים. ככה כן בונים חומה.

זמני התגובה של המערכת מהירים וגם תזוזות האקדח והיריות (שלך ועליך), מתבצעות מהר וללא כל "קפיצות" על המסך.

הצלילים במשחק מורכבים למעשה מקולות רקע, דיבורים ויריות. אנו בכוונה מפרידים בין קולות הרקע (כגון: מכונת פועלות וכדומה) לבין היריות, משום שבאופן די מוזר צליל היריות נשמע חזק להחריד, וגם לאחר שניסינו להוריד את עוצמת הקול למינימום, הוא עדיין הפריע לאנשים שישבו בחדר אחר (שלא לדבר על האוזניים שלנו).

בכל מקרה, המשחק עצמו עדיין עולה, לדעתנו, על ה-CRIME PATROL בכל הקטגוריות, ומהווה לו מעין "המשך". כל מי שמבלה הרבה מול המסכים המרצדים של מכונת משחקי הווידאו, ובטח נתקל ב-CRIME PATROL על כל גרסאותיו, ישמח לראות משחק דומה, עשוי בצורה טובה ושאינו דורש שלשול מטבעות (בכמויות מדאיגות) למכונה.

**ד ר י ש ו ת מ ע ר כ ת**

מחשב: 385SX-25MHz (רצוי: 486DX-33Mhz)  
 זיכרון: 640K מינימום  
 כרטיס מסך: VGA עם 512K זיכרון כרטיס מינימום  
 CD-ROM: מהירות רגילה (רצוי: מהירות כפולה)  
 כרטיס קול: לא חובה (רצוי: תואם Sound Blaster Pro)  
 עכבר: חובה! (תואם מיקרוסופט או לוג'יטק)

**צ י ו נ י ם**

סוג משחק:	פעולה
גרפיקה:	75
צליל:	85
כיף:	75
כללי:	75

שווה את המחיר: לאוהבי CRIME PATROL לסוגיו.



השחקן שזכה בלקיחה מתחיל את המהלך הבא. אם הכרוז והדומם לקחו מספיק לקיחות לביצוע החוזה, הם מקבלים ניקוד לפי החוזה, אם הם לא הצליחו לבצעו - המגינים זוכים בניקוד. הבנתם פחות או יותר את רוח הדברים? לא כל כך? לא נורא, אלוף הברידג' מציע עזרה נפלאה במשך



מאת: ליאור ברנע  
הברידג' הוא משחק קלפים לארבעה שחקנים, אך לא תמיד תמצא עוד שלושה אנשים לשחק איתם. לשם כך הומצא המחשב.

אלוף הברידג' הוא משחק חדש מבית היוצר של חברת Capstone, שלקחה את משחק הקלפים הנהדר הזה והעבירה אותו למחשב, לא רק

# אלוף הברידג' - אלוף אמיתי

המשחק לאנשים שנתקעו, ואף רמזים למהלך הבא למיזאשים שביניהם. הגרפיקה של המשחק מצוינת ותפריט הפקודות מופיע בצורת צלמים (ICONS) כמו ב-Windows. שרטוט הקלפים ברור וניתן לבחור בכמה סוגים של משטחי רקע וגם בכמה סוגים מאוירים של גבי קלפים (קריטי! גורליו). מוסיקת הרקע נעימה לאוזן ואפשר לבחור מוסיקה לפי הקצב הרצוי. חברת Capstone אף צירפה קול דיגיטלי לשחקנים, רק חבל שאין פעלולי קול נוספים. לבסוף, כבונוס, אתם מקבלים תוכנה פשוטה ליצירת משטחי רקע וסוגי קלפים. וכפי שאמרתי קודם: אלוף הברידג' הוא אלוף אמיתי.

מקבל שלושה עשר קלפים. ברגע זה מתחילות ההכרזות: כל שחקן, בתורו, מכריז כמה לקיחות (ראו בהמשך) הוא חושב שהוא יכול לקחת בעזרת בן-זוגו, כשהמינימום הוא שבע לקיחות והמקסימום - שלוש עשרה לקיחות. עוד עליו להכריז איזו סדרה תהיה הסדרה השליטה, אם בכלל הוא רוצה שתהיה כזו. כל שחקן חייב להכריז הכרזה גבוהה מהשחקן הקודם - או לוותר על תורו. כלל חשוב שיש להזכיר, הוא שיש סדר בחשיבות הסדרות: הסדרה הכי פחות חשובה היא תלתן, לאחר מכן יהלום, לב אדום ולבסוף, החשובה ביותר - עלה שחור. לאחר ששלושה שחקנים ויתרו על תורם נחתם 'חוזה הלקיחות' לפי ההכרזה האחרונה, אחד מבני הזוג שקיבלו את החוזה נקרא 'הכרוז' והשני נקרא 'דומם'. הזוג השני נקרא 'מגינים'.

שלב הביצוע פשוט מאוד: אחד מהמגינים מתחיל בקלף מסדרה כלשהי, כל האחרים חייבים לזרוק קלף מאותה הסדרה, והשחקן שזרק את הקלף הגבוה ביותר זוכה בלקיחה. אם לשחקן כלשהו נגמרו הקלפים מאותה הסדרה, הוא יכול לבחור בשתי אפשרויות: לזרוק קלף מהסדרה השליטה ואז הוא זוכה בלקיחה, אלא אם נזרק קלף גבוה יותר מהסדרה השליטה, או לזרוק קלף מסדרה אחרת ואז זוכה בלקיחה מי שזרק את הקלף הגבוה ביותר מהסדרה שבה התחילו את המהלך.

למשתמש הבודד - אלא גם לשניים שישחקו דרך המודם ואף ליותר שיעשו זאת דרך רשת מחשבים.

לפני הכל, כדאי להסביר קצת על המשחק המרתק הזה, שהרבה אנשים משחקים בו בהנאה - אבל הרבה יותר אנשים לא מכירים אותו ואולי אפילו קצת נרתעים ממנו:

בברידג' משחקים ארבעה אנשים המתחלקים לשני זוגות. מטרת כל זוג היא להשיג את הניקוד הגבוה ביותר ולנצח בתחרות. קיימים שלושה סוגים של תחרויות: הסיבוב, היד הכפולה והזוגות. המטרה בסיבוב לנצח בשניים מתוך שלושה משחקים, כשהמנצחים מקבלים בונוס מיוחד ואז מחושב הניקוד של כל זוג. בשיטת היד הכפולה משחקים בשתי קבוצות של ארבעה שחקנים, והקבוצה שמשיגה את הניקוד הכולל הגבוה ביותר - היא המנצחת. שיטת הזוגות היא שיטת התחרויות המקובלת ביותר: בשיטה זו כל זוג מקבל ניקוד על כל משחק שהוא משחק (כל הזוגות משחקים את כל המשחקים), והניקוד המצטבר הוא שקובע מי מנצח. אלוף הברידג' נותן אפשרות לשחק בכל אחד משלושת סוגי התחרויות.

קיימים שני שלבים עיקריים במשחק הברידג': שלב ההכרזות ושלב הביצוע. לפני תחילת המשחק, מחלקים את כל חמישים ושניים הקלפים לארבעת השחקנים (חשוב מהיר מראה שכל אחד

**צ י ו נ י מ**

סוג משחק: קלפים, מחשבה	
גרפיקה:	80
צליל:	80
כיף:	80
כללי:	80

שווה את המחיר? לאוהבי משחקי קלפים וכאלו שרוצים להתחיל לחבב גם ברידג' - חובה!

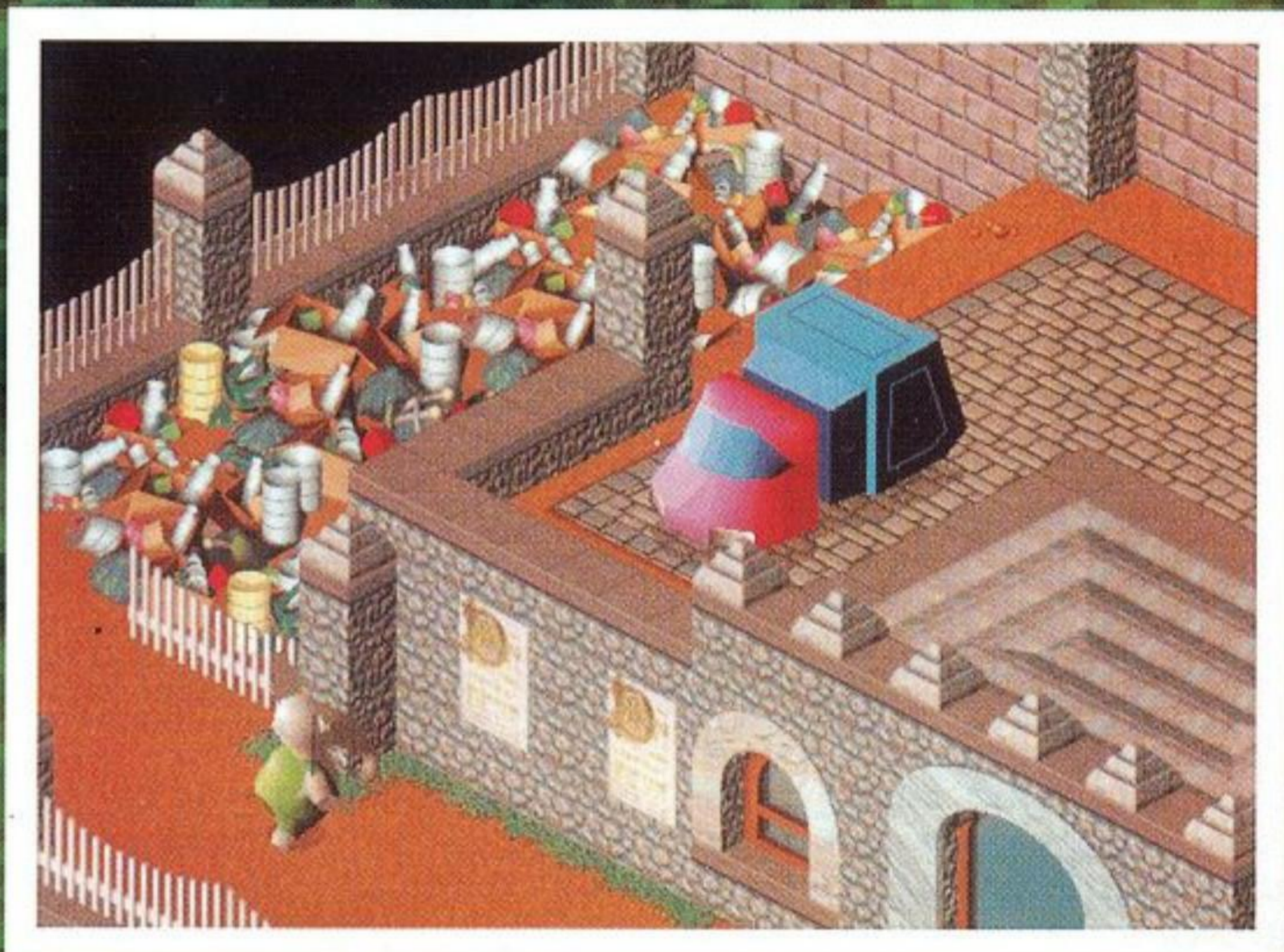


# Little Big Adventure

מדינת משטרה והכריח את כל התושבים לעבור לחלק הדרומי של הכוכב.

אתה משחק את טווינסן, היצור היחיד שמסוגל להציל את הכוכב מהתוכניות הנבזיות של ד"ר פאנפרוק. גיבורנו הספיק להפך את הסטטוס קוו, בכך שהעז לדבר על "האגדה של סינדל". לפאנפרוק היו המון בעיות עם הבחור הזה, סינדל, אך בשלב הזה לא ידוע אילו בעיות - בינתיים מספיק להגיד שכל התושבים יודעים את מקומם, וחיים לפי החוק "לא להגיד סינדל". נו, אז מה קרה לטווינסן? הוא נעצר בעקבות התנהגותו הפושעת והוכנס לכלא ביטחוני באי הטירה. כאן מתחיל המשחק ועליך להוציא אותו מהכלא ולהביא אותו הביתה אל אהובתו, ZOE. ברגע שהוא נפגש איתה, היזהרו! אתה עלול להזיל דמעה - הוא מספר לה על מזימותיו הרעות של ד"ר פאנפרוק בחלקו הצפוני של העולם... ולא תאמינו, מזכיר לה את חלומו על "סינ...". (אוי, כמעט אמרתי את המלה). מייד מתפרץ לחדר גרובו חזק וגדול ותופס את החברה שלו - או שלך - כאשר אתה נמלט על נפשך. עכשיו המשימה של הטווינסן שלך היא כפולה, מפני שהוא חייב להציל את ZOE החיננית ולנצח את הד"ר הנבזי.

קל לשלוט בטווינסן משום שהמערכת לא יכולה להיות יותר קלה ופשוטה. באופן בסיסי אתה משתמש במקשי החצים כפקודות לכיוונים - קדימה, אחורה, ימינה ושמאלה - ובמקש הרווח כדי ליצור פעילות מסוימת. אחת התכונות החדשניות במשחק הזה, היא עובדה שאתה יכול לשנות את מצב הרוח שלך - טווינסן יכול להיות נורמלי, אגרסיבי, ספורטיבי או זהיר - הכל בלחיצת כפתור אחת. אם אתה רוצה, למשל, להכניס אגרוף בפרצופו של



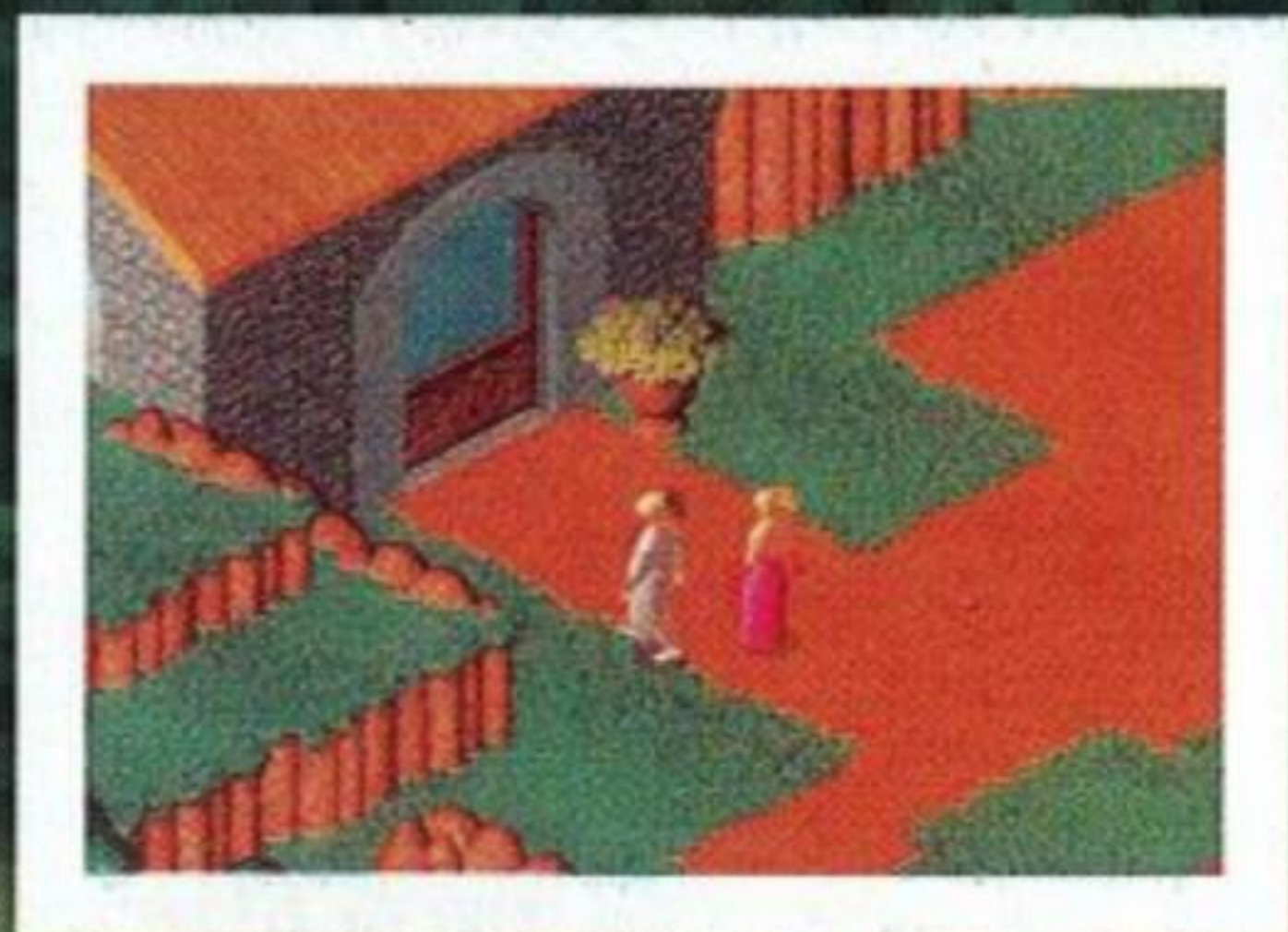
לידיך עותק של LITTLE BIG ADVENTURE. אז יהיה לך רצון להדביק אותו לכונן בעזרת דבק מגע, כדי שאף אחד לא יוכל לקחת אותו ממך. כפי שוודאי ניחשת, זהו משחק הרפתקאות והוא גדול. מאוד גדול. הפעילות עוברת דרך 12 פרקים ענקיים ובהם ממוקמים 40 עולמות שונים. כל אחד מהעולמות פשוט עצום. אז מה הסיפור? המשחק הוא עתידני ובו נפרש סיפורו של TWINSEN, יצור מגזע QUETCH. רק עוד שני גזעים מאכלסים את הכוכב טווינסן: GROBOS, הפילים המפותחים ו-RABIBUNNI, סוג מוזר של ארנבי רחוב חכמים. גזע הטווינסן הוא דבר דומה מאוד לאנשים, למרות שפרצופם נראה כאילו סבא ג'פטו יצר אותם ושכח לעשות להם אף. מסיבות בלתי ידועות שלושת הגזעים חיו להם בשלווה ובנחת, עד שד"ר FUNFROCK הנבזי הרים את ראשו המכוער. (בסדר, נוסף כאן עוד שם מוזר, אבל אני לא מוכן להיכנס לוויכוח האם מוזרות היא תכונה לאומית של הצרפתים.) לא ידוע מה הוא עשה בעבר, אבל הוא הפך לחדשות הרעות של הכוכב השקט מהרגע שהוא הופיע. הוא תפס את השלטון, יצר

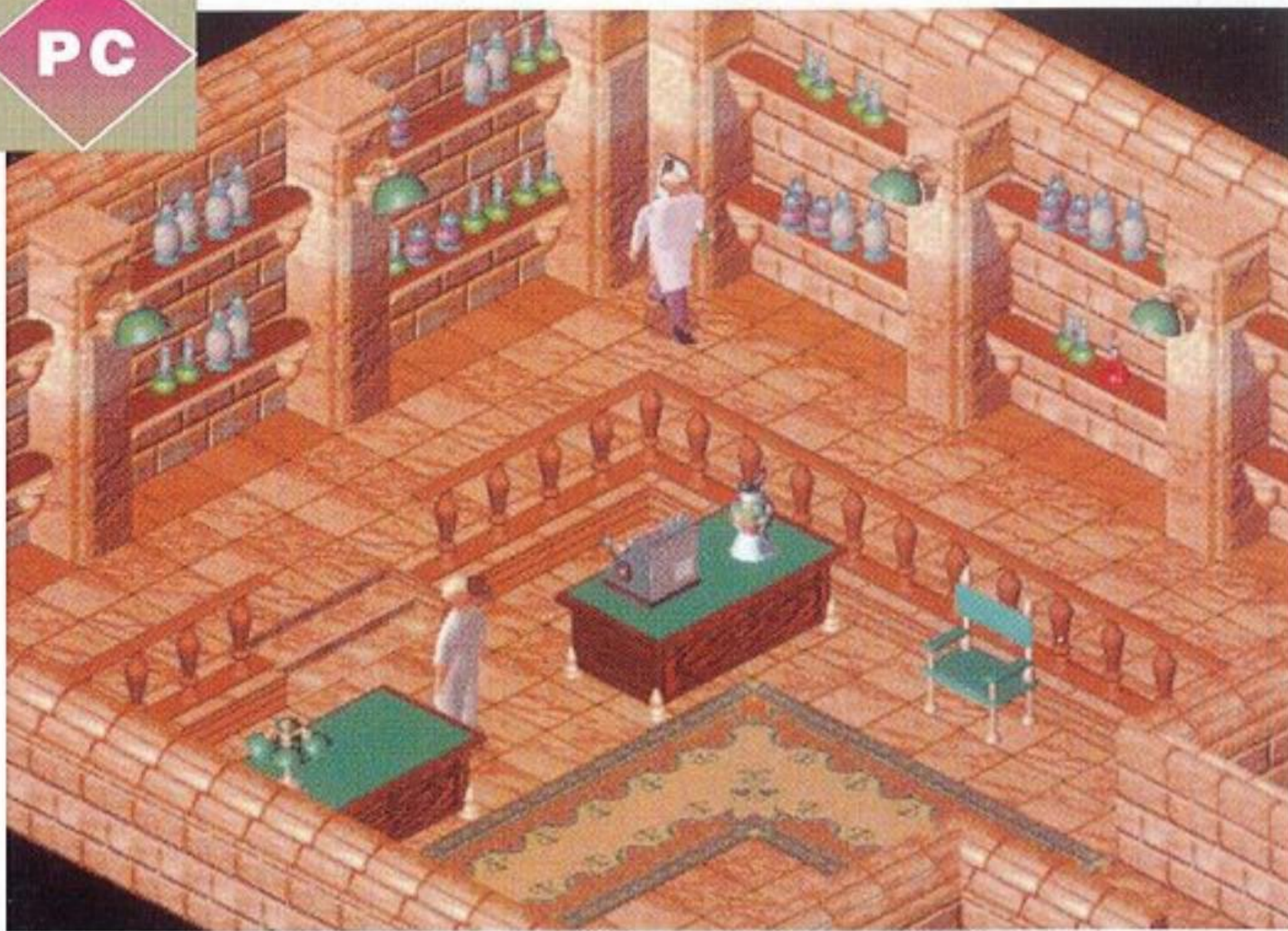
## מאת: דוד אידלס

מהחופים היפים של צרפת מגיע משחק בעל שם בלתי רגיל - LITTLE BIG ADVENTURE. אל תשימו לב לשם שלו, זה לא משחק לימודי לילדים קטנים. זוהי תרומתם האחרונה של אנשי ADELIN SOFTWARE, היוצרים של סדרת ALONE IN THE DARK המופלאה. חשוב לציין כי המשחק הוא על CD.

בדרך כלל אנחנו יודעים למה לצפות ממשחקי CD בימינו: פתיחה ממורקת, קצת גרפיקה משגעת ותוספת של קולות ודיבור מצוינים - כולם מביאים להתפעלות. לרוב הם עומדים בסטנדרטים גבוהים כל כך, עד שאתה מתחיל לחשוש שמשהו כאן חסר... ואז זה סוף סוף מתברר - המשחק. איפה הוא? האם הוא נעלם לו בגלל השיעמום אחרי כל ה"אוהו!" וה"וואאו!" שלך? או שמא הוא סתם הלך לו לאיזה פאב בסביבה?

לא. הוא לא הסתלק לו מהמקום מפני שהוא לא היה שם מלכתחילה. אתה שולף באלימות את ה-CD מהכונן, ונשבע לעולם לא ליפול שוב בפח "המופלא" הזה של משחקי CD. אלא... אלא אם התגלגל





ההתקרבות החשובים. מה עוד שאלתם? כמובן, יש כאן עולם שלם של אפקטים קוליים.

המשחק הוא מוזר, אבל מוזר בדרך צרפתית ומיוחדת במינה: הפרחים צורחים כאשר את דורך עליהם, ZOE מצחקקת בסגנון כוכבת מתחילה ולעולם לא שוכחת לתת נשיקה מצלצלת לפרצופו של טווינסן - דברים כאלה. בקשר להומור, הוא לא "פתוח" כמו למשל בהרפתקות של LUCASARTS, הדיבורים אינם מלאים בחוכמולוגיה ולא תצחק בקול רם עם המשחק הזה. אבל יש בו מתיקות שהיא גם מקסימה וחמה וגם מצחיקה - ולזה יש קשר ישיר לתכונות "השגעוניות" של המשחק. לעתים קרובות יש יותר מדרך אחת להתמודד עם בעיה מסוימת וזה מבטיח שהמשחק לא יימאס עליך במשך זמן רב. זהו שילוב מבריק של משחק פעולה עם משחק הרפתקה (דומה ל-ZELDA על מחשבי PC), המתובל בכמות נדיבה של חידות מפעילות מוח פלוס אתגרים שלעולם לא מרשים לך להיתקע ולהיכנע. נקודת זכות נוספת למשחק הם שני הסימולטורים אשר נמצאים במשחק (מגלשת השלג והדינוזאור המעופף), שהנותנים מימד נוסף לכל המשחק. לפעמים לוקח זמן לעבור שלב מסוים במשחק מבלי למות, אבל המשחק האוטומטי שומר את מצבי ההתקדמות שלך, ומאפשר רמה מסוימת של לקיחת סיכונים במשחק.

בקיצור. היחסים שלנו עם צרפת לא יהיו כשהיו אחרי המשחק הזה. אם כל משחקי ה-CD המגיעים משם יהיו כמו המשחק הזה, כל אחד ירצה להיות צרפתי.

המסך. הדמויות טובות לאיסוף אינפורמציה והן יתנו לך רמזים על מה שרצוי שיהיה הצעד הבא שלך. בדרך כלל אתה אף יכול להוציא יותר מקטע אינפורמציה אחד מדמות אחת, אם אתה ניגש אליה שנית. אופס, יש לי ביקורת קטנונית אחת והיא שכאן, שלא כמו במשחקי ההרפתקה של LUCASARTS (SAM & MAX MONKEY ISLAND II) הדמות שלא מזמן ביקרת לא מראה שום סימני היכרות: אין כאן "אח... זה שוב אתה, אני כבר אמרתי לך שאני לא יודע שום דבר על הילדים הללו" - או דברים מסוג זה. הדמות פשוט חוזרת על המלים שהיא אמרה לפני כן, או, אם יש לך מזל, מספרת לך משהו חדש. אבל, כפי שאמרת, זהו חיסרון קטנטן.

צריך להתפעל ממשחק כאשר אתה משחק לבד. שים לב איך טווינסן מסתובב ב-360 מעלות בדיוק כמו אדם אמיתי וראה כיצד הוא מהלך, זה כל כך מבריק. וואו, והקול נשמע כאילו אתה נמצא שם, נכון? לא יאמן. גם הגרפיקה מהממת - הבט בתמונות, הן כולן יפהפיות תלת מימדיות ב-SVGA, והאנימציה - היא פשוט עוצרת נשימה. זהו מיזוג בין ALONE IN THE DARK ו-FLASHBACK, אבל הרבה יותר ריאליסטי. הוא מגיע לשיא בקטעים הקולנועיים המקשרים בין שלבים המשחק: מראהו של טווינסן החולה במחלת ים, לדוגמה, פשוט מרגש. הסגנון הגרפי הוא בלתי רגיל, מקורי ונוצץ: שילוב הדמויות המוזרות שנמצאות במקומות רגילים כמו בית סוהר, פאבים וספריות הוא ללא ספק אפקטיבי. כן, יש כאן גם מצב של ZOOM עבור קטעי

פאנרוק הנבל, אתה צריך לוודא שאתה במצב האגרסיבי וללחוץ על הרווח. זוהי תוספת חכמה במיוחד לכל ז'אנר ההרפתקאות, וזהו תענוג לבחור באיזה מצב לגשת לבעיה מסוימת. כמה מהמצבים די פשוטים, כמו מצב ספורטיבי בכדי לקפוץ מעל בורות, או מצב רגיל אם אתה רוצה לדבר עם מישהו. במצבים האחרים דרושה קצת יותר מחשבה - קח, למשל, מצב בו אתה חייב לעבור שומר: האם תפעיל מצב ספורטיבי ותעבור על פניו במהירות שיא, או מצב זהיר, בתקווה לעבור מבלי שישיומו לב אליך? תרצה אולי להיות אלים ולהרביץ לו על החדק? בדרך כלל זה עניין של ניסוי וטעייה, ובדרך כלל גם יש להשתמש בשילוב של כמה מצבים. לכן עליך להיות מהיר בשימוש עם המקלדת.

כפי שבוודאי ציפית, בדרך אתה מוצא המון חפצים שיכולים לשמש אותך במצבים שונים במשחק. למזלך, אין כאן על המסך רשימה שמקלקלת את הגרפיקה - אפשר להגיע לחפצים על ידי לחיצה על מקש ה-SHIFT. זה יוצר מסך בצורת טבלה שבו משובצים כל החפצים שאספת. בכדי להשתמש בחפץ מסוים, יש להצביע עליו וללחוץ ENTER, או, אם יש לך זיכרון טוב, ללחוץ על האות השייכת לאותו חפץ בטבלה. החפצים שתוכל לאסוף הם: מפת הולוגרמות, תעודות מעבר, כרטיסים לרפסודה או כדור קסם בלתי נגמר (הנשק העיקרי שלך עד שתשיג משהו הרסני יותר מהיריב הרע שלך). כל דבר - חיים נוספים, לבבות, מפתחות, כסף או נקודות קסם, יופיעו על המסכים השונים של המצבים. השימוש בהם הוא אוטומטי, כך שאם תגיע לדלת סגורה ויש לך מפתח עבודה, המשחק יפתח אותה עבורך מיידית. איסוף החפצים או תוספות הכוח, מתבצע על ידי עמידה מול שילדה, ארגז או ערימה של זבל ולחיצה על הרווח בכדי לבדוק האם יש שם משהו מעניין.

הדיבורים מתבצעים בדיוק באותה דרך, פשוט גש אל מי שאתה רוצה לדבר איתו ולחץ על הרווח. ברגע שאתה מתחיל לדבר עם היצורים, אתה תשמע מבחר גדול של שחקנים שמביאים לך דיבור דיגיטלי, וגם הטקסט יופיע בחלקו התחתון של





מאת: קובי קרלבך

יש אנשים שרוכבים על אופנועים, ויש כאלה שטסים עליהם - רוכבים מושבעים, שעבורם הרכיבה

על האופנוע היא אתגר יותר מאשר כלי תחבורה. אלה אוהבים להתמודד עם כביש מפותל, ולהרגיש כל פעם מחדש את הפחד והסכנה שברכיבה מהירה על אופנוע כבד (או את הבחורה החטובה הנצמדת מאחור). המשחק אופנומניה תוכנן ל'שרופי' אופנועים. אם אתה חושב על טיסה כשאתה חושב על האופנוע, המשחק נועד עבורך. הוא משלב דמויות גרפיות של רוכבים מהירים, צילומי וידאו אמיתיים של כבישים אמיתיים ואפקטים קוליים ריאליסטיים המובאים כדי להראות לך

מירוצי אופנועים, כפי שמעולם לא נראו עדיין על מסך המחשב. אתה תחלוף על פני מכוניות מהירות ואופנועים מהירים עוד יותר. תתחמק ממטוסים מנמיכי טוס, ותנסה לעקוף כתמי שמן, שיכולים לגרום לך לעוף מהמסלול לכל הרוחות. המשחק יציב בפניך מגוון רב של אתגרים, שירתקו אותך אליו במשך שעות רבות. מוכן? מצוין! חבוש בתנועה מיומנת את הקסדה, רכוס את מעיל העור המרופד שלך והתחל לסובב את ידית הגז...

הגרפיקה במירוץ עצמו היא ברמה סבירה ומעלה, אך

מה שיפה במשחק הוא שילובם של תמונות וקטעי וידאו במהלכו. כאשר אתה נופל, למשל, או מתהפך עם האופנוע, המשחק נעצר לשנייה ומוקרן קטע וידאו, שבו מראים רוכב אופנוע מתהפך או מחליק מהמסלול, כאשר אתה ניגש לבחור את האופנוע והרוכב (מתוך המבחר העשיר), מראים לך צילומים אמיתיים של האופנוע מכל מיני זוויות. בקיצור, ניכר כי זה משחק שהשקיעו בו רבות.

המשחק מציע, כאמור, מגוון של אפשרויות - החל בבחירת המסלול, מספר הסיבובים ודרגות הקושי שלו, וכלה בבחירת סוג האופנוע והרוכב, כשאני אישית מעדיף את הבחורה הבלונדינית והאופנוע שלה. לאחר שבחרתם בין מירוץ מהיר (Quick Race), מירוץ רגיל (One Race) הכולל הקפות אימון והכשרה ואלופות (Championship), שבה עליכם להתחרות בסדרה של חמישה מירוצי אליפות, יהיה עליכם לבחור את האופנוע והמסלול המבוקש (הבחירה תהיה קשה



ל"מזומנים" כדי להצליח במשחק. אם תשיגו ניקוד גבוה מספיק, תוכלו לקבל את הזכות להוסיף את שמכם לטבלת הניקוד הגבוה, ותקבלו גם פרס כספי, בהתאם למספר הפעמים ששמכם יופיע בטבלה הנ"ל. בעזרת הכסף תוכלו לקנות אביזרים נוספים לאופנוע, כגון: מנוע משופר וצמיגים חדשים, שישפרו את ביצועי האופנוע ויעלו את סיכוייכם לזכות באליפות הנכספת.

עד כאן עסקנו, יחד עם המשחק, בסיפורים ובתיאוריה. עתה מתחיל האקשן האמיתי: המירוץ עומד להתחיל, אתה שומע את נהמת המנועים, ורמת האדרנלין בדמך מגיעה לשיא. מד סיבובי המנוע מתקרב אט אט לפס האדום, ואתה מביט בדריכות לעבר המזניק... ואז, ניתן האות ואתה יוצא לדרך. עליך להישאר צמוד לראשונים ולהימנע במידת האפשר מתאונות. בסופו של דבר אתה תצליח. רק היזהר לא לסיים את המירוץ כמו שנהג המירוצים הברזילאי איירטון סנה סיים.

# אופנומניה

מאוד, מכיוון שכל האופנועים מצוינים). לאחר מכן תגיעו לתפריט המירוץ: שם תתבקשו לבחור בין אימונים, מוקדמות (שיקבעו את הדירוג בהזנקה) והתחלת המירוץ. אני אישית ממליץ לכם להתאמן קודם, מפני שאתם תצטרכו להתמודד במירוץ הקשוח מול חמישה רוכבים מנוסים, שנשלטים על ידי המחשב. הברירה, כרגיל, בידיכם - אם תרצו להגיע למקום הראשון, תצטרכו להזיע ולהתאמן. כל מה שעומד לרשותכם כרגע הוא האופנוע והכשרון הטבעי (לא הרבה - אבל זה מה שיש), אותו תצטרכו לתרגם

## דרישות מערכת

מחשב: 386DX ומעלה  
זיכרון: RAM 4MB, כונן קשיח עם 1.5MB פנויים  
כרטיס מסך: SUPER VGA עם 256 צבעים  
CD-ROM: מהירות כפולה  
כרטיס קול: תואם Sound Blaster

## ציונים

סוג המשחק: מירוץ אופנועים  
גרפיקה: 80  
קול: 80  
כיף: 80  
כללי: 80

שווה את המחיר? בהחלט!



מאת: קובי קרלבוך

המשחק ארמדה הוא סימולטור חדש מסדרת ה-Wing Commander, המפורסמת כל כך בקרב חובבי הסימולטורים של טיסה בחלל. סדרת ה-Wing commander ידועה באיכות התמונה והקול שלה, ואכן, המשחק החדש אינו נופל באיכותו מהסימולטורים הקודמים. ארמדה אינו החלק השלישי בחבורת ה-Wing Commander, אלא סימולטור חדש מהסדרה, שנועד להעסיק את חובבי הכנפיים עד שייצא החלק השלישי.

והרי הסיפור: מרכזה של התרבות הקילראטית ממוקם במרכז גלקסית אוריון, פיצול של שביל החלב. איפה זה יוצא? בערך אחרי שנה וחצי של טיסה ממרכז התרבות האנושית שבכוכב הלכת ארץ. הקילראטים פיתחו טכנולוגית תעופה מתוחכמת מאוד, ששימשה אותם בהצלחה לכיבוש עולמות וגלקסיות. למרות שנפגשו במהלך השנים עם סוגים שונים של צורות חיים, אף אחת מהצורות לא יכולה היתה להתמודד עם עוצמתם האדירה - עד לפגישתם עם ספינת מחקר של הקונפדרציה ב-2634.

בני האדם התיידדו בינתיים עם כמה תרבויות קרובות וצירפו אותן לקונפדרציה, כדי שתהיה להם עוצמה כמו לקילראטים. כל התרבויות שהצטרפו היו בעלות ידע רב בתחום הטכנולוגיה, אך הגזע האנושי היה הבכיר והמתחכם שבהן. פריצתה של מלחמה בין שני הכוחות היתה רק שאלה של זמן, מפני שידוע שיריבויות מהסוג הזה יכולות להוביל (בדרך כלל) רק למלחמה. המלחמה אכן לא איחרה לבוא, ובהתאם לציפיות היא פרצה מספר חודשים לאחר הקמת הברית. לאחר כמעט שלושים שנה של קרבות עקובים מדם, נראה כעת כי ידם של הקילראטים על העליונה, והחל המאבק הנואש בין האדם לחיה, מידת הרחמים מול כבוד הלוחמים.

המלחמה לאורך השנים היתה קשה ומרה ורבים איבדו את חייהם ובתיהם, וקרוב לוודאי שעוד אנשים רבים אחריהם ימשיכו 'למות על מזבח החופש' או על כל קלישאה אחרת שתרצו. האדם מצא את עצמו נלחם במחלות חדשות, ומול כלי נשק חדשים של הקילראטים, אך המלחמה גררה גם המצאות חדשות, מנועים חזקים וכלי נשק קטלניים. מתוך האנושות צמח גזע הטייסים, שהוביל את המערכה הכבדה ללא פחד, ללא מורא ועם המון רצון לנצח. הם אלו העושים את המלחמה למען האנושות, יום-יום, שעה-שעה. אתה זכית בכבוד להשתייך לגזע זה ולהנהיג את האנושות במאבקה

# אדמה

לאחר כל ההסברים אתה יכול להתחיל לשחק. אתה צריך לבחור את סוג המשחק ואת דרך המשחק. אם אתה מעוניין בקרבות חלל נטו, כדאי לך לבחור במערכה או בקרב רב - אם מתחשק לך משהו אחר רוץ למשחקי האסטרטגיה. עליך גם לבחור באיזה צד אתה מעוניין לשחק: בני האדם או הקילראטים. לאחר מכן מתחיל המשחק. עליך להשקיע מאמץ רב כדי להשיג את הניצחון אבל, כרגיל, עם הרבה רצון ולא מעט אימונים, אפשר להצליח.

יאללה, טוסו לי מהעיניים.

הצודק לחופש ולעתיד שונה. במשחק ארמדה נעשו מספר שיפורים, והוא מציע מגוון רחב יותר של אפשרויות בהשוואה לסימולטורים הקודמים. יש בו ארבעה סוגי משחק, שלכל אחד מהם מטרה שונה:

**BATTLE** - קרב רב: בחר לך ספינה, וטוס נגד שחקן אחר (משחק ברשת, במודם או במסך מפוצל).

**GAUNTLET** - מערכה: הילחם ב-15 גלים של ספינות אויב (שחקן בודד) או היעזר בחברך (מסך מפוצל, רשת או מודם).

**ARMADA** - ארמדה: חקור את הכוכבים השונים ואת הגלקסיות, בנה מחצבות ומכרות לכריית המחצבים השונים על הכוכבים, בנה מפעל לחלליות והקם צי. שלח משלחות חיפוש לאיתור האויב, הילחם באויב והשמד אותו.

**CAMPAIGN** - מסע כיבושים: משחק האסטרטגיה המלא. מטרת המשחק הן כמו של אפשרות הארמדה, אך כאן מצטברות הנקודות על פי קריטריונים קבועים מראש.

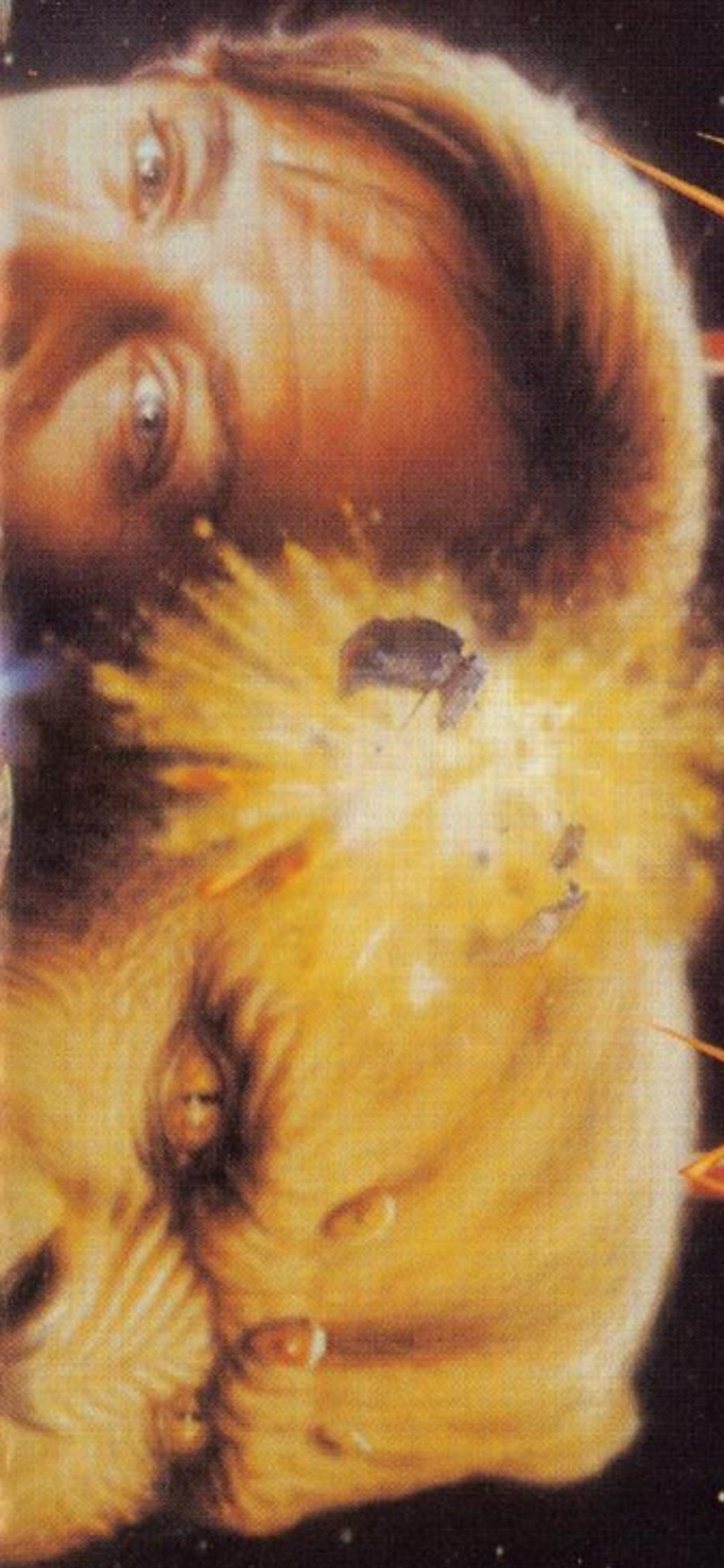
## דרישות מערכת

מחשב: 386DX-40 ומעלה  
זיכרון: 12 מגה חופשיים בכונן הקשיח, 4 מגה זיכרון ומעלה  
כרטיס מסך: VGA  
כרטיס קול: תואם סאונד בלאסטר  
מומלץ: עכבר או ג'ויסטיק

**ציונים**

סוג המשחק: סימולטור	
טיסה + אסטרטגיה	
גרפיקה:	85
קול:	75
כיף:	75
כללי:	80

שווה את המחיר? כן,  
במיוחד לחובבי  
ה-Wing Commander.



THE  
Klingon  
War

# WING COMMANDER

46  
גיליון



**ORIGIN**  
Interactive Movie



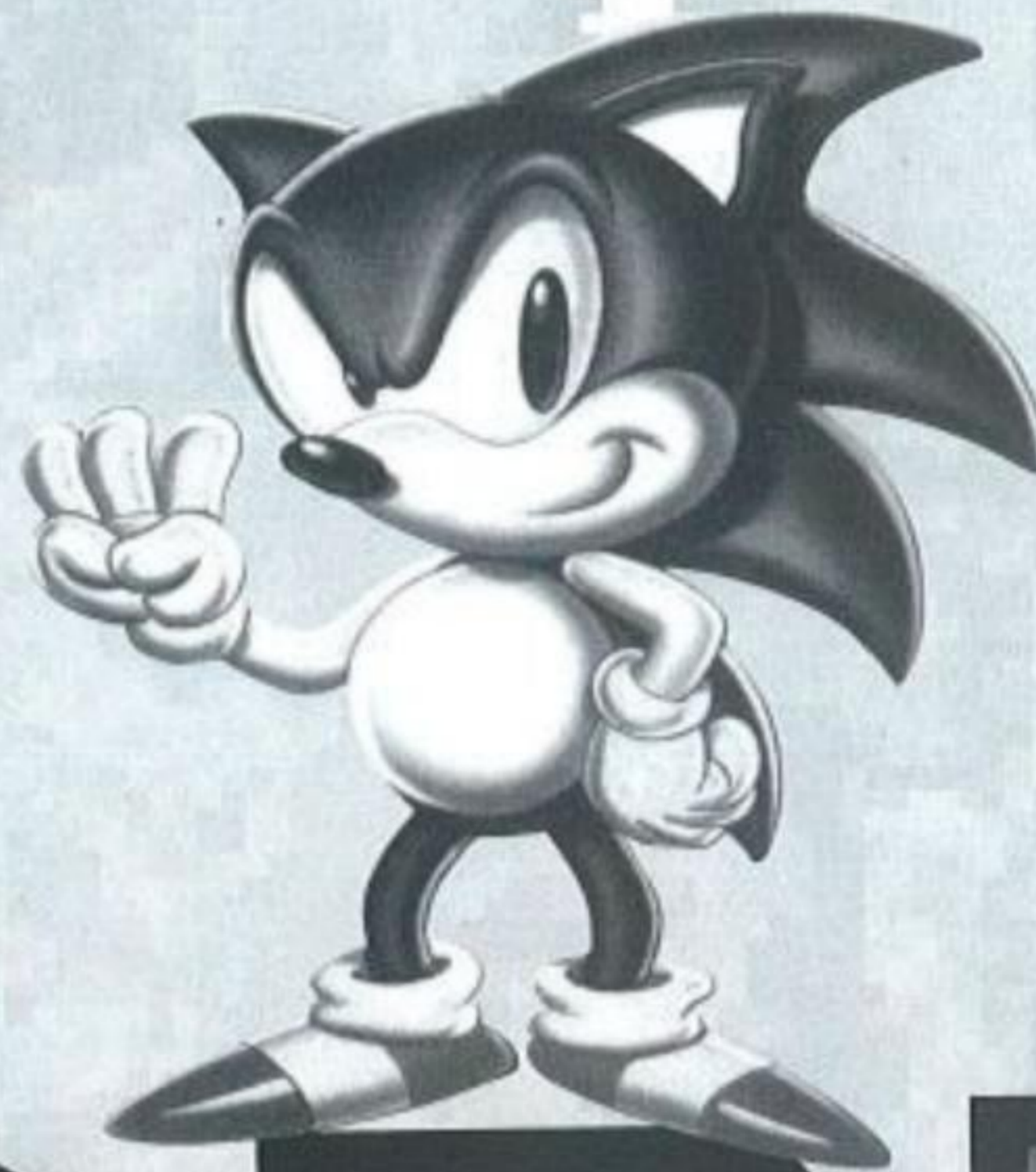
**WIZ**

מהירות חשיבה כפולה מזו של אחיותיהן הזקנות, דבר שמאפשר לשחקנים לשחק משחקים מהירים ומתוחכמים יותר. הראשונה בדור מכונות זה היתה ה-3DO, אבל מחירה הגבוה מנע ממנה להפוך לפופולרית. עכשיו שדה הקרב מתחיל להיות יותר ויותר צפוף, עם הופעתן של ה-PLAYSTATION לבית SONY וה-SATURN לבית סגה. אוקיי, אי אפשר להשוות בין מכונות ה-16 ביט ל-32 ביט, החזקות הרבה יותר, אבל התחרות לא נגמרת כאן - חברת ATARI נאבקת לשווק את JAGUAR, מכונת ה-64 ביט שלה וחברת נינטנדו תכריז השנה על מערכת רבת עוצמה בשם ULTRA 64.

ויש עוד צרות. בזמן שתעשיית מכונות המשחק נאבקת ונאנקת בתקופת המעבר, המחשבים האישיים הופכים פופולריים להחריד כבסיס למשחקים. שחקנים רבים נסחפים למשחקי PC כמו MYST - בעלי גרפיקה מסתורית, רזולוציה גבוהה וקול מעולה - ואנשי מקצוע רבים אומרים שהעתיד שייך למשחקי רשת בשיטת

עכשיו בשווקים של אירופה וצפון אמריקה, אבל גם זה יכול להשתנות. הכניסה של חברת SONY לשוק מכונות המשחקים, פירושה תחרות נגד חברה בעלת ניסיון חסר תקדים בשיווק מוצרי אלקטרוניקה ביתיים.

בינתיים העסקים לא פורחים במיוחד. המכירות הכלל עולמיות של משחקי המכונות ירדו ב-25% בשנה האחרונה,



# מחירי התמדת

ה"שחק-ושלם", דרך רשתות כבלים או דרך הטלפון. התחרות המתקרבת בין 'פלטפורמות' המשחקים דומה לשריפה פראית ביער, אשר משאירה כמה חברות חזקות עומדות ואחרות שרופות וחבולות. מבחינה פסיכולוגית, אם תרשו לי, אנשים מחפשים משהו חדש, משהו שונה לגמרי מהחוויה הקודמת שלהם. החוויה של SONY, למשל יכולה לפתוח את השוק לשחקנים מבוגרים יותר ולנשים. ואם אנחנו כבר בקטע של חשיבה, לנינטנדו ולסגה יש פילוסופיות שונות לגמרי. בזמן שסגה רודפת אחרי טכנולוגיות ה-CD-ROM וההזדמנויות שמציבה המולטימדיה, נינטנדו הינה שמרנית יותר ומעדיפה 'לחלוב' רווחים מהעסקים המבוססים שלה, על ידי משחקי הקלטה היקרים (מחיר ייצורה של קלטת הרבה יותר גבוה ממחיר ייצורו של CD). נינטנדו מודעת לכך שאנשיה היו אישיים מדי בתגובתם לאתגר של סגה, והיא מתעלמת לחלוטין מטכנולוגיית ה-32 ביט, ומהמרת על מכשיר ה-ULTRA 64 המבוסס על קלטות. השאלה היא האם המכונה

ולפי התחזיות מצפה להם עוד שנה גרועה. NINTENDO ו-SEGA ניצבות מול שתי בעיות - ראשית, השוק העולמי של חומרת מכונות המשחק הביתיות כמעט רווי: בערך ב-40% מכלל הבתים בארה"ב וב-50% ביפן, יש מכונות משחק. מעבר לכך, השער הגבוה של הין היפני פוגע במכירות לשווקי חוץ ותרמילי המשחקים נערמים בחנויות. בנוסף, אומרים בנינטנדו, שהרבה משחקים לא כל כך טובים "נתקעים" בשוק ולא נמכרים. שתי החברות 'בונות' על מכירות חג מולד, אך למעשה, עד שהחומרה החדשה שלהן תגיע, אין להן שום דבר חדש להציע ללקוחות. נינטנדו יצאה בפרסום מאסיבי של המשחק החדש שלהם COUNTRY DONKEY KONG (ראו כתבה בגיליון זה), בזמן שסגה דוחפת את ה"BOOSTER", ממשק המקנה למשתמש עוד קצת עוצמה גרפית.

השנה הקרב על עתיד מכונות המשחק יהיה קרב רציני, כשהמכירות של מכונות ה-32 ביט מסמלות את סוף עידן ה-16 ביט. למכונות ה-32 ביט יש, כמובן,

מאת: שירות וויז

RIDGE RACER (מירוץ על הקצה): השם אומר הכל. זהו משחק ששם אותך על הקצה. אתה נמצא במכונית מירוץ בעלת מנוע של טיל, כאשר היא דוהרת דרך נוף רבגוני המשתנה כל שנייה. סכנה מחכה לך בכל תזוזה של הגלגל. זהו משחק שהקפיץ את הדופק לרבים על מסכי מכונות המשחק הגדולות. עכשיו הוא הופיע על מסכי טלוויזיה ביתיים ביפן, בגרסת CD-ROM המיוצרת על ידי חברת NEMCO, עבור מערכת המשחק PLAYSTATION של SONY. לא אבד כלום בזמן העברה - המכונית שלך שואגת מול נופים צבעוניים גדולים וסוטה בזגזגים אל חורשות עצים. הגרפיקה היא תלת מימדית ולפי הסטנדרטים של המשחקים הביתיים, היא עשויה להפליא - מטוס סילון יורד לאט בין העננים, כאשר המכונית הדוהרת יוצאת מהמנהרה המוארת באור צהוב, ולפעמים המשחק דומה יותר להפקה טלוויזיונית מבריקה

מאשר למשחק מכונות: "המצלמה", אשר כאילו מורכבת על מסוק, עוקבת אחרי המכונית לאורך כל המסלול ולפעמים עוברת ללא כל דופי ממבט קדמי למבט אחורי. אלה שרוצים להשתולל קצת, יכולים לסובב את המכונית ולנסוע נגד כיוון התנועה. אם תעשה זאת, קול דיגיטלי יצעק: "היי! אתה הולך בכיוון הפוך!". לא היה עוד משחק כמו זה.

תעשיית משחקי המכונות היא קצת כמו מירוץ מכונות: פניות על קצה המחט, עליות ויריות מסחררות. הימורים עצומים. במכירות כלל עולמיות שנתיות של 15 מיליארד דולר, משחקי מחשב הם שוק גדול יותר מתעשיית הקולנוע. אבל זהו עסק הפכפך - לפני ארבע שנים שלטה חברת NINTENDO בשוק ביד רמה, בעזרת משחקים כמו SUPER MARIO BROS או MIKE TYSON'S PUNCHOUT. אבל מה? מכונת ה-8 ביט שלהם הוחלפה במכונת ה-16 ביט MEGA DRIVE של חברת SEGA בעלת כוח החשיבה הגדול יותר, ומכאן גם הגרפיקה הטובה יותר. SEGA שולטת

של משחקים חדשים. אם ניסית את המשחק והוא מוצא חן בעיניך, אתה יכול ללכת לחנות הקרובה ולקנות אותו. בסגה אומרים שהכבלים מושכים סוג חדש של שחקנים - נשים. בעזרת הכבלים, לנשים יש הזדמנות לשחק כאשר אף אחד לא נמצא בסביבה - הילדים בבית ספר ואמא משחקת להנאתה במשחקי וידאו...

אם אמהות ישחקו במשחקים בעתיד, כמה אנשים חושבים שהן יעשו זאת גם על מחשבים ניידים - לא על מכשירי סגה או נינטנדו. שוק המחשבים הביתיים פשוט ממריא לשחקים - בסביבות 3 מיליון כונני CD-ROM יימכרו בארה"ב בשנה הקרובה; חברות מחשבים גדולות מפתחות מכונות המבוססות על מחשב, אשר בסופו של דבר יחליפו את מכונות משחקים, מכשירי סטריאו וטלוויזיות; חברת NEC חושבת להוציא מכשיר משחקים בעל 32 ביט שיהיה מקושר למחשב שלה, הפופולרי ביותר ביפן, ועוד.

סגה וסוני שמו לזה לב ומחפשות לעצמן דריכת רגל גם בשוק משחקי

בארה"ב אומר שמעבר לכך, סגה היא חברה הרבה יותר חזקה מנינטנדו והם לא רואים יותר בנינטנדו מתחרה. למרות הכל, נינטנדו נשארת (בינתיים) המתמודדת החזקה בשטח. יש לה כ-90% מהשוק ביפן והלקוחות שם נאמנים מאוד. נינטנדו מצאה שם מכרה זהב אמיתי - היא מכרה עשרות מיליוני עותקים של המשחקים שלה במחירים הגבוהים ביותר, כשאפילו



העתידיה תתפוס כ-80% או כ-20% מהשוק? יש המנבאים שחלקה של נינטנדו בשוק העולמי ירד בשלוש השנים הבאות מ-75% ל-25%.

אנשים מוסמכים של סגה וסוני מבטיחים שהמשחקים שלהם יהיו זולים יותר מהקלטות. הם מהמרים על ה-CD-ROM מפני שהקלטת מגבילה את כמות האינפורמציה הניתנת לאחסון, ולכן גם את היצירתיות - מה גם שהעלייה בעלות הייצור של הקלטות מגבילה את צמיחת החברות והשוק. ניתוח זה מעצבן את אנשי נינטנדו, הם אומרים שעסקי המשחקים הם עניין מסובך וכי שתי החברות המכובדות, סגה וסוני, לא מבינות שהן פוגעות בעקרון הבסיסי של השוק - לשם דיוק, מתעלמות מערכה של התוכנה. "הם טיפשים ולא מבינים מה הם עושים", אומרים בנינטנדו, "מה שנחשב היא האיכות ולא הכמות".

סגה, נינטנדו ועכשיו גם סוני מוכרות את החומרה שלהן במחיר מציאה בכדי לבנות להן בסיס לקוחות. אחר כך הן

# השוק וניכרמות

ה-PC. למרות שאין להן שום כוונה לנטוש את המכשירים שלהן, סגה הולכת לשווק בערך 12 מותגי CD-ROM בשוק ה-PC, מפני שלפתח משחק CD עולה מיליונים והיא רוצה לקבל תמורה הולמת למאמציה. רק נינטנדו, ניחשתם נכון, לא מייצרת מוצרי תוכנה למחשבים.

בנינטנדו חושבים שבעתיד יהיה מקום גם למחשבים וגם למכונות המשחק. בכמה בתים, הם טוענים, יחזיקו את שני הסוגים - PC במשרד ומכשיר משחק בסלון הבית. למחשב יש מסך קטן יחסית ובאינפורמציה אולי יש לו יתרון, אבל כאשר מדובר במשחקים מהירים ומרעידי רפלקסים, אין לו סיכוי, מה גם שהשוק של ה-CD-ROM למחשבים הוא שוק טוב, אבל מיועד לחברה מבוגרים יותר שאין להם חברה ליום שישי בערב (או כך לפחות טוענים המתנגדים). כולם אוהבים את ה-CD בימים אלו כי זוהי פסגת הטכנולוגיה. הנקודה היא שהטכנולוגיה לא מחכה לאף אחד. מלחמות מכונות המשחק רק מתחילות.

במכירות חיסול הם הרוויחו \$40 לכל משחק. "חיי המלכות" האלה יכולים להיגמר בקרוב, נינטנדו איבדה את התנופה ומצפה לה ירידה גדולה ברווחים. אנשי התעשייה מדברים רבות על האפשרות להפוך את מכשירי המשחק למסופים - כמו מכשירי הכבלים היושבים עכשיו על הטלוויזיות בבתים רבים. זה יאפשר לאנשים "לשכור" משחקים ממקור אחד מרכזי. לפני כמה שנים בנתה נינטנדו רשת כזו ביפן, בה ניתן היה אפילו להמר על מירוצי סוסים דרך מכשיר נינטנדו, רשת זו ניתנת בקלות להסבה להשכרה של כל סוג משחק. רק שתדעו, 200,000 איש משתמשים ברשת כזו כעת.

סגה, כפי שכבר אמרתי, סומכת על המולטימדיה. היא רוצה לשווק את 'ערוץ הסגה' ב-12 תחנות כבלים בארה"ב, עבור לקוחות שיש להם מכשיר סגה בבית. הלקוחות יקבלו ממשק חדש המאפשר להם לשחק בהמון משחקים ישנים וגם במשחקים החדשים של סגה. המערכת מיועדת כרגע למטרות מחקר שיווקי בלבד - כאמצעי לקבלת מידע על הפופולריות

גורפות את רווחיהן במכירות תוכנה - אשר את רובה הן מייצרות בעצמן. למכירות התוכנה יש חלק ארי ברווחיהן של סגה ונינטנדו - במקרה של נינטנדו - 80%, אבל חברות המייצרות תוכנה לא נוטות לייצר משחקים למכשיר עד שיימכרו בערך מיליון מכשירים כאלה. בכדי למכור מיליון 'קופסאות', היצרן זקוק למשחק לוחט אחד לפחות אשר ירוז את מכירות המכונה שאליה הוא נועד. הדרך הטובה ביותר לבחור אחד כזה היא למצוא להיט במכונות המשחקים שבארקדות, ולהעבירו למכונות ביתיות, כפי שסוני עשתה עם RIDGE RACER.

המלכוד העומד בפני סוני וסגה הוא, שכל אחת מהן רוצה לשחק משחקים גדולים ומתוחכמים יותר, אבל אף אחת לא מוכנה לשלם עבורם יותר. המכשירים החדשים שלהן יהיו קצת יקרים, אבל שתיהן כנראה יצליחו במיוחד בארה"ב - לסגה יש משחקים טובים יותר, אך המכשיר של סוני טוב יותר מזה של סגה, וסוני גם מסוגלת לזעזע את השוק ברגע שמחירי החומרה שלה ירדו. מנכ"ל סגה



מאת: דוד אידלס

לכל המשחקים של חברת BULLFROG יש מטרה אחת משותפת: השתלטות על העולם - אם באמצעות היותך האלוהים החזק ביותר (משחקי POPULOUS ו-POPULOUS 2), הקרטל האכזר ביותר (משחק SYNDICATE), הגנרל הממולח ביותר (POWER-MONGER) או על ידי בנייתו של פארק השעשועים המוצלח ביותר (THEME PARK). המשחק MAGIC CARPET מתאים באופן יסודי לרעיון זה. המשחק מבוסס על עולם בסגנון אלף לילה ולילה, עשיר בכוחות ובאנרגיות מגיות, בשם MANA. אחרי כמה שנים של שלוה, האדמה הפכה לשוממת בגלל תאוות הבצע של קוסמים היושבים עליה, אשר לא רק רוקנו את האדמה מהכוח, אלא גם זימנו את המפלצות האיומות ביותר שניתן היה למצוא, כדי שיעזרו להם להתגבר על כל המתחרים במאבקם לשלטון המוחלט. לא עבר זמן רב עד שלמפלצות נמאס לשרת את הקוסמים המנופחים שלהן והן התנפלו על הקוסמים, גרמו לנזק רב והפחידו את כל התושבים בסביבה. בסופו של דבר, קוסם אחד החליט שיש גבול לכל הבלגן ובעזרתו של החניך שלו, הוא הכין קסם רעידת אדמה בכדי להשמיד את כל יריביו.

לרוע מזלו הוא לא העריך נכון את כוחותיו ומת בשואה שבאה לאחר מכן. אחרי מותו הוא השאיר לפחות את החניך שלו, כדי להחזיר את האיזון האבוד לעולם. כפי שהצלחת לנחש, אתה הוא חניכו



של הקוסם המנוח. רעידת האדמה פיצלה את העולם ל-50 ממלכות איים, וכל אחת מהן נמצאת תחת שליטתם של דרקונים, טרולים, לוחמים שלדיים ושאר מפלצות מגעילות. המשימה המוטלת עליך היא לאחד את כל הממלכות על ידי השמדה של כל אותן המפלצות, ועל ידי ניצחונות על אותם קוסמים המנסים לקחת את האדמות לעצמם. כשאתה משמיד את המפלצת, היא מתפוצצת ומשאירה אחריה כדור של MANA, וכשאתה לוקח כדור-קסם נוסף גם העוצמה שלך גדלה. קטע ההשתלטות על העולם הוא, כפי שאמרתי, דבר אופייני למשחקים של חברת BULLFROG, אולם הסגנון של MAGIC CARPET שונה בצורה דרמטית. POWERMONGER, POPULOUS ו-SYNDICATE היו משחקים ממבט איזומטרי, אבל במשחק MAGIC CARPET אתה עף בעולם תלת מימדי עשוי להפליא, כאשר אתה מרחף על AXMINSTER (השטיח שלך). אם במשחקים הקודמים של BULLFROG יש חלק גדול של אסטרטגיה כבדה, MAGIC CARPET הוא יותר משחק פעולה - או אם תרצה, 'משחק יריות לאנשים שחושבים'. המטרה העיקרית פשוטה: לירות במפלצות ולאסוף כדורי-קסם. בפועל זה לא כל כך פשוט,

# MAGIC CARPET



# MAGIC CARPET



במלוא הפירוט) - זה ממש מדהים. אפשר אפילו לשחק אותו בתלת מימד אמיתי בעזרת משקפיים מיוחדים.

הבעיה היא שאם תבזבז יותר מדי זמן בהתבוננות בנוף, אתה תיהרג. בשלב הראשון תמצא כמה מפלצות דלות על הקרקע: כל מה שעליך לעשות הוא להרוג כמה תולעים ואפשר לחזור הביתה. בסדר, אז הן תולעים ענקיות שיוורקות עליך כדורי-אש, אבל אחרי שפגעת בהן בעזרת כמה כדורי-אש הן מייד מתפגרות. בשלבים המתקדמים יותר אתה תיתקל בבעיות רציניות יותר - יש כאן להקות של דבורים ענקיות אשר עוקצות אותך למוות, טרולים שזורקים אליך אבנים גדולות, שדים הגונבים ממך כוחות מגיים, דרקונים והגרוע מכל - קוסמים אחרים. במצב של שחקן יחיד המחשב שולט בקוסמים האחרים, אבל אתה יכול לפגוש יריבים אנושיים אם אתה משחק ברשת. היריבים האנושיים יותר מבריקים מהסינטטיים, אבל בשני המקרים הם חדשות רעות עבורך. אתה שואף לאסוף את כל ה-MANA ואופס, זה בדיוק מה שהם רוצים. זה בדרך כלל מביא למלחמות על ה-MANA.

בשלבים מתקדמים יותר תוכל לאסוף כמה קסמים חזקים יותר - כדורי-רעם, רעידות אדמה, או הרי געש, וזוהי רק התחלה. בנוסף לכך אם קוסם אחר מת (אפילו לזמן קצר) הוא משאיר אחריו גווייה שאם תטיל עליה קסם בעלות, תזכה בכל הכוח והקסמים שלה.

אז MAGIC CARPET יכול בעצם להיות מאוד אסטרטגי אחרי הכל: אתה יכול להשתמש בקסם הטירה כנשק; אתה יכול להבעיר את היער על ידי הצתה של עץ, והשריפה שתבוא אחר כך יכולה לפגוע במי שנמצא בתוכו; אתה יכול לבצע קרבות אוויר; אתה יכול לשלוח צבא של שלדים בכדי להרוס את טירתו של השכן. אפשר להמשיך בזה עוד, אבל הבנת כבר את הרעיון.

מה שיש לנו כאן הוא משחק בעל פעילות משמחת, אלמנט שנון של אסטרטגיה וגרפיקה ססגונית. האם המשחק הזה מקבל את המלצתי? MAGIC CARPET שונה מאוד ממה שחברת BULLFROG (או חברה אחרת בכלל) ייצרה עד כה, אבל יש לו את כל האיכות והמשחקיות של ההוצאות הקודמות שלהם. שוב הם יצרו משהו באמת מקורי. שוב הוא מבריק.

תתחיל לזוז).

כפי שניתן להחזיק בכדורי-קסם, כך גם ניתן לשלוט במבנים ובאנשים שגרים בתוכם. ברגע שאתה שולט, למשל, על אוהל, דגל בצבע שלך מופיע מעליו. עכשיו אתה יכול לפוצץ את האוהל, גם אם בכך אתה הורג את האנשים הגרים בתוכו, ולקחת את כדורי-הקסם שלהם. זה די כייפי, אבל מבחינה אסטרטגית זהו מהלך גרוע - באוהל גרים שני אנשים ויש סיכוי שבכל שנה יהיה להם ילד. אם תשלוט באוהל יהיו לך פי עשר כדורי-קסם מאשר אם תהרוג אותם, ומה שחשוב יותר, יש גישה מיידית לכוח שלהם, מפני שאתה לא צריך לחכות לבלון שיבוא וייקח אותו.

טוב, עכשיו, כשתפסת את המשמעות של ה-MANA, כיצד אתה משיג אותה והיכן אתה שומר עליה, בוא נדבר על מה שמושך אותך אל המשחק במשחק הראשון - הטיסה. לשלוט בשטיחון שלך זה עסק די קל. מקשי הכיוונים מזיזים אותו קדימה, אחורה, ימינה ושמאלה והעכבר מטפל בזוויות שלו (כלומר, האם אתה מטפס לעננים, צולל למטה או טס בשיפוע). לוקח זמן להתרגל לשימוש בשתי הידיים, אבל ברגע שתשתלט על זה, תוכל לבצע מהלכים די יפים (למרות שלא תוכל לבצע לולאה - כי תיפול מהשטיח). שם למעלה יש נוף משגע. פעם נוספת ביצע הצוות הגרפי של BULLFROG עבודה מצוינת - לאוקיינוס יש גלים אמיתיים, ההרים נעלמים בערפל, המים מקרינים בחזרה את האור, בשמים יש עננים רכים (אבל אתה זקוק ל-486DX או PENTIUM בכדי שהמשחק ירוץ חלק



מפני שאתה בקושי חניך - לא קוסם כל-יכול, ואתה מתחיל עם המינימום המצומצם: השטיחון המעופף שלך וכמות קסם שבקושי מספיקה כדי להחזיק אותך באוויר. הצעד הראשון שלך חייב להיות מציאה של קסמים חדשים, אותם ניתן לגלות בתוך קנקנים המפוזרים על פני הקרקע. בכדי למצוא היכן הם ואיפה שאר הדברים המועילים נמצאים, הפעל את מפת המבט העילי על ידי לחיצה על מקש ה-ENTER, או על שני הכפתורים של העכבר בזמנית. הנקודות האדומות מייצגות את הקסמים, הנקודות השחורות שרובצות סביב הן המפלצות (הימנע מלפגוש אותן עד שתשיג לך קסם של כדור-אש), נקודות הזהב הן כדורי-קסם שאין להם בעלים, והנקודות בצבעים אחרים הן כדורי-קסם שלך או של קוסמים יריבים האחרים.

בכדי לאסוף את הקסם עליך לעבור ברחיפה מעליו. ברגע שדגדגת את הקנקן עם ציציות השטיח שלך, הוא שלך להטלה. הקסמים הראשונים שאתה מוצא הם בעלות, טירה וכדור-אש. הבנת בוודאי מהו קסם כדור-האש, אבל שני הקסמים האחרים לא פחות חשובים. כאשר המפלצת מושמדת ומאבדת את כדורי-הקסם שלה, אתה לא יכול לעשות זאת בשלב אחד מהיר: עליך להפוך אותם ל"טעם" המתאים לך, ולאגור אותם באיזשהו מקום. לכן, ברגע שחישמת את עצמך בקסמים הללו, עליך לבנות את הטירה שלך. בחר במקום טוב (הרחק מכפרים, רצוי בים), הטל את הקסם של הטירה והופהו יש לך טירה אחת מיידית, מלאה בבלונים. כן, בדיוק כך, באמת אמרתי בלונים. ולא, אני לא מטורף - הבלונים מאוד, מאוד חשובים מפני שהם מגיעים לקחת את כדורי-קסם, וחוזרים בכדי לאחסן אותם במקום בטוח בטירה שלך.

אבל לפני שהבלון שלך יוכל לאסוף אותו, אתה חייב להמיר את הכדור על ידי קסם הבעלות: במצב ההתחלתי צבעו של כדור-הקסם הוא זהב, ובמצב כזה אין לך שום תועלת ממנו. אחרי שאתה מטיל עליו את קסם הבעלות, הוא משנה את צבעו לצבע של הקוסם אותו אתה משחק. בוא נגיד, למשל, שהוא צבע כסף. אתה חייב לעוף ולהפוך כדורי-זהב חמודים לכדורי-כסף חמודים, ואז הבלון יוכל לבוא ולקחת אותם.

מאחר ש-MANA היא כוח מגי, ככל שיהיה לך יותר ממנה תוכל להטיל יותר קסמים. בנוסף לכך, עליך לאסוף כמות מסוימת ממנה, כדי ששיווי המשקל של הממלכה ישוקם. אז, ורק אז, אתה יכול לעבור לממלכה הבאה (יש 50 כאלו, אז

# לשאלתך של צ"ר וויז

משחקים חדשים זקוקים לכ-600K זיכרון בסיסי פנוי. מ-DOS גרסה 6, הוסיפה מיקרוסופט תוכנית שממה MEMMAKER, הטוענת את קובצי מערכת ההפעלה השונים ותוכניות השירות (כגון זו של העכבר, כונן התקליטור, כרטיס הקול) - הנטענים בדרך כלל לזיכרון הבסיסי - אל תוך הזיכרון הגבוה, ובכך מפנה מקום חשוב בזיכרון הבסיסי. ללא אמצעי כזה, אם יש ברשותך כרטיס קול ועכבר, יהיו לך רק כ-560K זיכרון בסיסי פנוי, אפילו אם יש לך 8M זיכרון כולל.

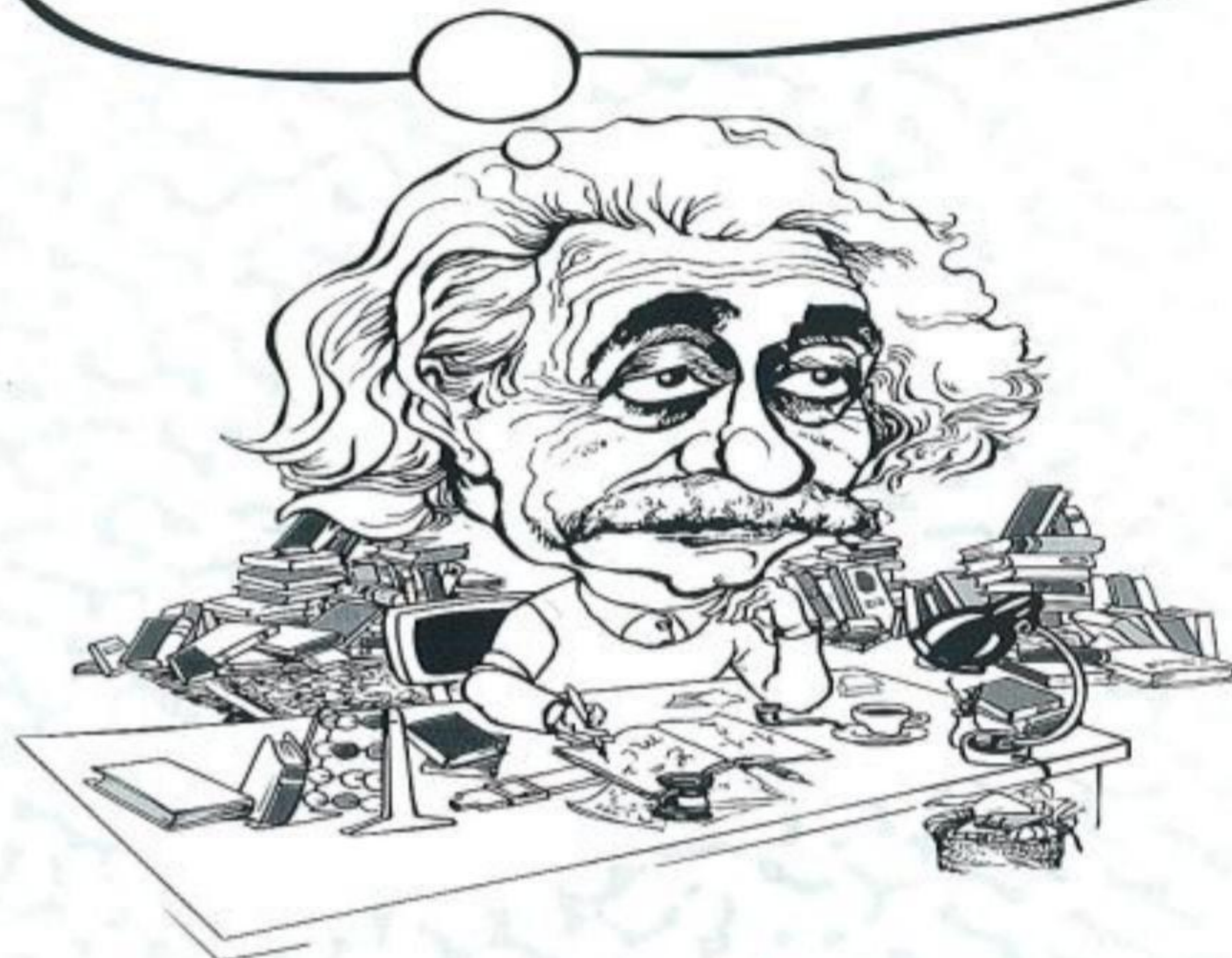
אגב, ל-MEMMAKER ישנם שני מתחרים מתוצרת חברות אחרות, הטובים בהרבה וקיימים כבר שנים: QMAX ו-QEMM. האחרונה נמצאת אצלי בשימוש כבר שנים וגרסתה האחרונה עובדת נפלא עם כל משחק. במחשב שלי טעונים קובצי ההתקן (דרייברים) של כרטיס הקול, כונן התקליטור, מספר תוכניות שוכנות זיכרון שכתבתי ויש לי עדיין 630K פנוי הודות ל-QEMM.

לשאלתך השנייה: עקרונית, תמצא שני סוגי כונני CD - עם בקר וללא בקר. כונן עם בקר מתחבר לתוך המחשב ללא כל קשר לאביזרים האחרים המותקנים בו. הבעיה היא שפעמים רבות נוצרת התנגשות כתובות של הבקר עם כרטיסים שונים כגון Multi I/O, כרטיס קול, ג'ויסטיק ואפילו עם מודם. ניתן לפתור זאת על ידי ניסיונות רבים ומעצבנים בהחלפת הכתובות של הכרטיסים - בקיצור בלבול מוח לא קטן.

כיוון שיש לך כונן קשיח IDE, כדאי מאוד לרכוש כונן CD-ROM מסוג IDE (ללא בקר). הרעיון הוא שבקר הכונן הקשיח (היכול לתמוך בשני כוננים C ו-D), משמש גם כבקר ה-CD-ROM. בדרך זו אין כל בעיה של התנגשויות כתובות, IRQ או ערוצי DMA פנויים וכל תהליך ההתקנה יארך 5 דקות. אגב, אם יש לך שני כוננים קשיחים לא תוכל ליהנות מכך ותיאלץ לרכוש כונן CD-ROM עם בקר נפרד.

סמי קולפיניצקי מנס-ציונה שואל 6 שאלות, מתוכן רק אחת באמת קשורה למדור זה: סיפרת שהמערכת החדשה של נינטנדו 64 ביט תקרא אולטרא 64 ובגיליון אחר כתבתם על Project Reality. מהו השם הנכון?

סמי, סמי, Ultra 64 הינה מערכת ה-64 ביט החדשה של נינטנדו שעדיין נמצאת בפיתוח. Project Reality הינה מערכת משחק 32 ביט זולה יותר של נינטנדו, שתפעל בעזרת משקפי מציאות מדומה. למערכת ה-Ultra 64 - כשתהיה מוכנה - תהיה אפשרות להוסיף קסדת מציאות מדומה.



קיימת גם עם תוכנות CD אחרות, נסה להפעיל שוב את תוכנת ההתקנה של כונן התקליטור.

זיו פנחס ממושב מאור שואל מה בדיוק עושה תוכנית ה-MEMMAKER של DOS? האם יש מצב בו היא מורידה מזיכרון המחשב? אם כן, איך ניתן להחזירו? כמו כן, יש לו כונן קשיח מסוג IDE. האם כשיקנה CD-ROM, הוא צריך דגם IDE?

זיו החביב שלום. התוכנית MEMMAKER נועדה לעזור בפתרון מגבלה חמורה של מערכת ההפעלה DOS, והיא ניצול הזיכרון של המחשב. לא כל כך חשוב כמה זיכרון כולל יש למחשב שלך, אלא כמה זיכרון פנוי יש מתוך הזיכרון הבסיסי - 640K הראשונים. תוכניות DOS ובמיוחד משחקי מחשב, דורשות זיכרון בסיסי פנוי רב. הזיכרון העליון הנוסף (מעל 1M הזיכרון הראשון) נועד לאחסון מידע (כגון גרפיקה), המאפשר לתוכנה לפעול מהר יותר (כיוון שהמידע נטען מן הזיכרון ולא מהכונן הקשיח האיטי בהרבה), אך התוכנית עצמה - קובץ ה-EXE או COM שצריכה להשתמש בזיכרון הגבוה - פועלת מתוך הזיכרון הבסיסי.

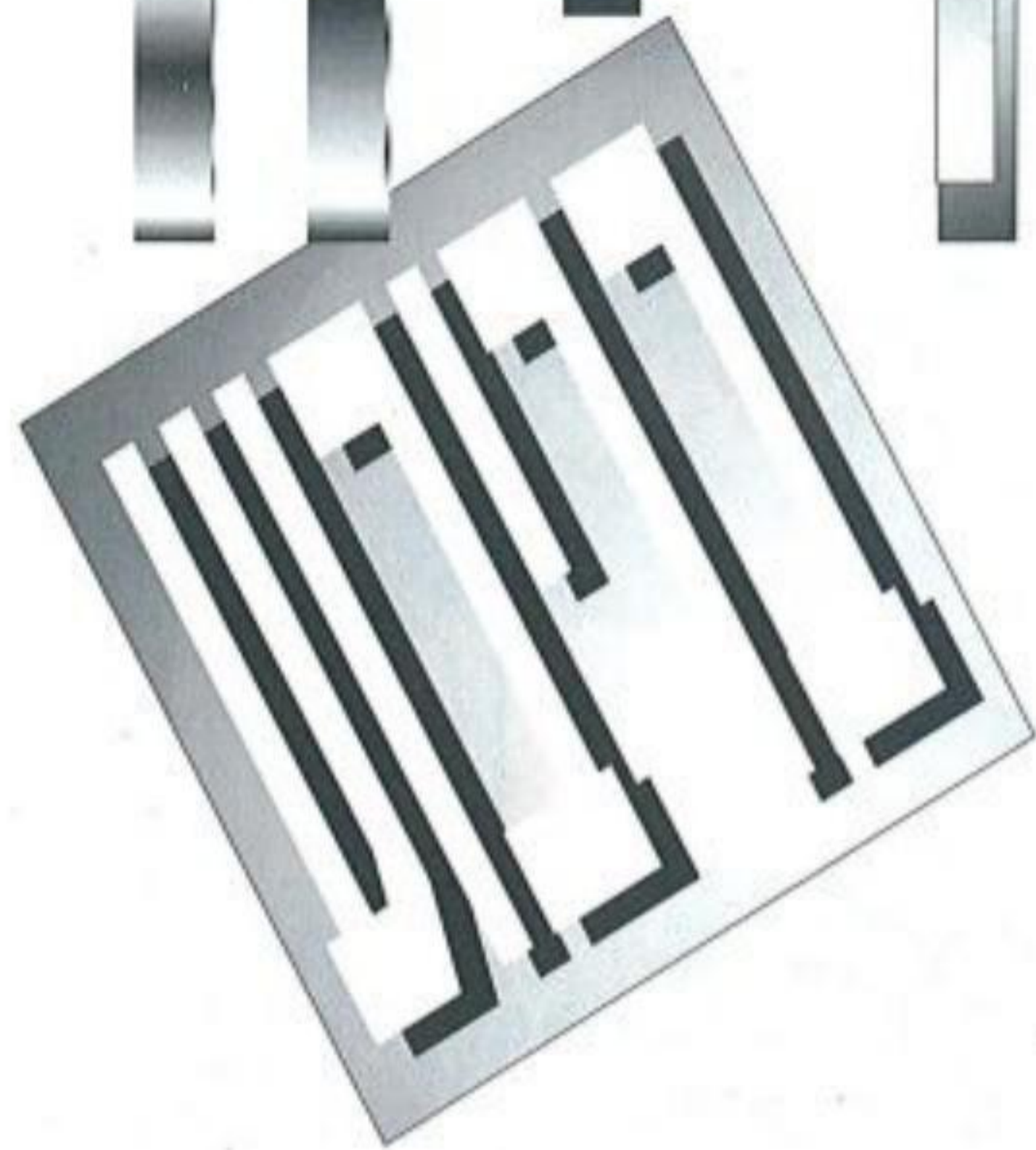
יונתן שטנר מירושלים מספר כי קנה משחק בתקליטור. בכל פעם שהוא מנסה להפעיל אותו מתקבלת ההודעה: CDR101: Not ready reading drive D - האם זהו וירוס?

לא יוני. הרשה לי לנצל את שאלתך כדי להבהיר נקודה חשובה בעניין וירוסים: אין לו וירוסים כל אפשרות "להישתל" לתוך תקליטורים ולהדביק תוכניות, כיוון שתקליטור רגיל מיוצר באופן חד פעמי ואין אפשרות להקליט או לכתוב עליו מידע נוסף. וירוס (על שם תכונת ההדבקה המגעילה שלו), הינו בסך הכל תוכנית מחשב שנכתבה על ידי אדם חסר מצפון ותעסוקה, הנטענת לזיכרון המחשב. כאשר מפעילים תוכנית כלשהי, הווירוס מתחבר אליה על ידי "כתיבה מחדש" של קובץ התוכנית.

כדי לעבור לתקליטון אחר ול"הדביק" אותו, חייבת להיות אפשרות כתיבה על אותו תקליטון - כדי שהווירוס "יידבק" אל התוכנית החדשה.

פירוש ההודעה של מחשבך היא שאין אפשרות לקרוא נתונים מהתקליטור, או שהכונן אינו מוכן לפעולה. הבעיה שלך היא כנראה פגם פיזי בתקליטור או תקלה בדרייבר של כונן ה-CD שלך. אם הבעיה

# אורטימדיה



מאת: ד"ר וויז

להעביר את הנתונים בקצב של 150K לשנייה.

מרבית הכוננים הנמכרים כיום בארץ ובחו"ל, הינם בעלי מהירות כפולה Double Speed - כלומר, הכונן מסוגל להעביר 300K נתונים לשנייה. אגב, זמן הגישה הממוצע לקריאת הנתונים, נע בין 320 מילישניות לכוננים ישנים לבין 270 מילישניות בכוננים חדשים יותר. ברור שככל שהמספר קטן יותר כך זמן הגישה מהיר יותר.

לפני כשנתיים (כן, שנתיים!) הכריזה חברת NEC - יצרנית רכיבים ומכשירים

נראה לי שהמושג מולטימדיה לא מובן עד היום לרבים מאיתנו, והגיע הזמן לעשות סדר בבלאגן ולהסביר את עתיד כונני התקליטורים כפי שהוא נראה כיום. מולטימדיה הינו מונח שנועד לתאר פעילויות שונות המתרחשות בו זמנית והקשורות לתמונה, תנועה וקול. בהקשר למחשב - מדובר בתוכנות בהן יש בו זמנית אנימציה וקול (לפחות כך זה נראה). MPC הינו תקן המולטימדיה אשר נוצר על ידי מיקרוסופט, וקבע את דרישות

החומרה והתוכנה לה זקוק המשתמש כדי להפעיל תוכנות מולטימדיה. התקן המעודכן יותר MPC2 - קובע כי יש צורך במחשב 386DX לפחות, צג VGA, 4M זיכרון, כרטיס קול וכונן תקליטורים. מבחינת תוכנה יש צורך ב-Windows 3.1 ומעלה.

יש לי הרושם שקוראים רבים מעריכים יותר מדי את כונני התקליטור CD-ROM. אין בתקליטור כל חידוש טכנולוגי מדהים. בסך הכל מדובר בתקליט עשוי פלסטיק, המסוגל להכיל למעלה מ-600 מגהבייט נתונים - אכן, זה המון מידע נכון להיום, אך כיוון שהחומר ממנו עשוי התקליטור אינו מגנטי, התקליטור מיועד לקריאה בלבד ואין אפשרות לרשום או להקליט עליו נתונים חדשים. כונן התקליטורים עצמו, מבוסס מבחינה טכנולוגית על אותו כונן הקיים כבר כמה שנים טובות לצורך השמעת מוסיקה.

כונני התקליטור הראשונים למחשב, שהיו הסבה פשוטה של כונן תקליטור למוסיקה, היו כונני מהירות יחידה Single Speed. פירושו של דבר, שכוננים אלו היו מסוגלים להעביר 150K נתונים בשנייה, כאשר זמן הגישה הממוצע לקריאת הנתונים היה כמעט שנייה. אם אנסה להמחיש

זאת, למעשה הכונן היה זקוק לשנייה שלמה, כדי להגיע אל המקום הפיזי על גבי התקליטור בו נמצא החומר, ואז

כ-450K לשנייה. כמו מרבית מוצרי NEC האחרים, הכוננים הללו היו מעולים אך יקרים מאוד במיוחד לשימוש ביתי.

כיום, מספר יצרנים הכריזו על כונני Quad Speed - מהירות מרובעת - כוננים המסוגלים להעביר נתונים בקצב של לפחות 600K בשנייה. גם כאן יש להתחשב כמובן בזמן הגישה הממוצע לקריאת הנתונים.

הנקודה החשובה היא - מדוע יש צורך בכוננים המעבירים יותר מידע לשנייה? ובכן, התשובה היא פשוטה. דווקא בנושא משחקי המחשב, שהם למעשה תוכנות עתירות גרפיקה ומוסיקה, ככל שניתן להעביר יותר נתונים בשנייה, כך האנימציה או הקרנת הווידאו תהיה מהירה וחלקה יותר. אל תסיקו מסקנות נמהרות מדי ותאמרו "אוי לא! קניתי כונן בעל מהירות כפולה". לכונני המהירות הכפולה ישנו עתיד. מחיר הכוננים בעלי המהירות המרובעת כפול, ונכון למשחקי מחשב ובמיוחד לגבי לומדות מודרניות, אין כל בעיה עם כונני מהירות כפולה. הקהל העיקרי של כונני המהירות המרובעת הינו משתמשי גרפיקה "כבדה" ביישומים עסקיים ולא ביתיים. אחד הפתרונות להאצת הגרפיקה

הינו המעבר לשיטת MPEG - כרטיס מיוחד המטפל בהקרנת הגרפיקה, ללא תלות בסוג המעבד או מהירות הכונן.

## CD-ROM

### Dolphin 8000

CD-ROM נווני 8000

8001 IDE ללא צורך בכונן  
8002 AT עם בקר

- ◀ הכנה ל-CD-I MOVIES
- ◀ KARAOKE
- ◀ מהירות כפולה
- ◀ MPC 2-1 MPC 1
- ◀ 300K בייט / שנייה
- ◀ 270 ms זמן גישה
- ◀ MULTI-SESSION-1 SINGLE - PHOTO CD
- ◀ הכנה ל-CD-ROM XA
- ◀ ניהול צריכת חשמל
- ◀ כפתורי חיות של השמעה (PLAY) ודילוג (SKIP)
- ◀ איכות צליל גבוהה
- ◀ מוגש ממונע

## OPTICS STORAGE

כונן Quad Speed דגם דולפין תוצרת Optics Storage

אלקטרוניים הגדולה ביפן - על כונן תקליטור בעל מהירות משולשת ולפי חשבון זה, מדובר בקצב העברת נתונים של

# DONKEY KONG COUNTRY



לקפוץ לבד. זה די פשוט, אבל כאשר הן מתחילות לזוז ואתה מוכרח להקפיץ את עצמך במהירות גדולה, העסק מתחיל להסתבך.

בשלבים מסוימים במהלך המשחק אתה עושה הכרויות עם דמויות שונות המאכלסות את המשחק. כמה מהן יתנו לך הרצאות, כמו קרנקי קונג, הפנסיונר החכם, הדונקי קונג מהמשחק המקורי הראשון. אחרים הם 'קופי קשר' מועילים שיכולים לעזור לך במהלך המשחק. את פאנקי קונג תכיר כנראה היטב, מפני שהוא מסוגל להקפיץ אותך ישירות לחלקים שונים של המשחק, אם תרצה לאסוף עוד בונוסים או סתם לשחק את השלב האהוב עליך ביותר במשחק.

באופן בסיסי זה הכל, אבל אל תטעה - להגיד ש'זה הכל' זה בדיוק כמו להגיד שהמשחק "מארו 4" הוא סתם קפיצות על בלוקים שמנים. אין שום ספק ש-DONKEY KING COUNTRY הינו משחק מעולה, אשר חייב להימכר באלפים ולשגע המוני שחקנים, עד שהם יגמרו אותו ויפצחו את כל סודותיו.



בסיסי, כך רצוי שייראו כל משחקי המשטחים.

DKC מכיל את כל מה שאתה מצפה שיהיה במשחק מוצלח: המון חדרי בונוס, חידות המשולבות בפעילות, בימות נסתרות, שלבים של מכונות מירוף קטנות ועוד דברים. יש כאן אפילו שני מצבים של שני שחקנים - מצב של שיתוף פעולה ומצב של יריבות.

תגלה שקשה להיות קוף וללכת כל היום על האגרופים שלך. חברת RARE הפגינה את המקצועיות המלוטשת שלה, בכך שהיא הציבה דרכים חליפיות לאופן בו תוכל להתקדם במשחק. ארגזים גדולים ניצבים במקומות שונים במשחק, ובהם נמצאות חיות מוגדלות אשר משתוקקות לעזור לך. לכל אחת מהן יש יכולת מיוחדת, והן מגינות עליך מפגיעות של יריבים בזמן שאתה רוכב עליהן (למרות הנאמר לעיל, גם החיות האלו הן עם הפכפך - הן בורחות אחרי מכה אחת ועליך לרדוף אחריהן ולהתיישב שוב). שלוש החיות המעניינות ביותר הן צפרדע שקופצת גבוה, קרנף דוקרני ודג-חרב החותך כרישים. כן, יש גם בת-יענה עם רגליים מצחיקות, אם אתם חייבים לדעת. לסוניק יש מקפיצות, למריו יש תיבות קסומות ולדונקי קונג יש את החביות שלו. כן, דמות ראשית במשחק משטחים אינה שלימה בלי אביזרים מיוחדים משלה, ובמשחק הזה לקונג יש אותם בשפע. החביות מסוגלות להקפיץ את הקוף שלך למרחק קצר - החביות המסומנות עושות זאת באופן אוטומטי ועל הרגילות יש

### מאת: דייזי כץ

מה שהפתיחה המהממת מספרת לנו, הוא שההבדל בין קופים ישנים ולבין קופים חדשים הוא ההבדל בין משחק בעל מוסיקה צפופית בסגנון הישן למשחק בעל מקצב תופים המרעיד את כל הג'ונגלים. אבל מה שהקופים אוהבים להאזין לו הוא החלק הפחות חשוב במשחק.

המשחק מגיע אליך ממעבדות הפיתוח של חברת RARE, חברה בעלת היסטוריה ארוכה ומרשימה של משחקים חדשניים ופופולריים. המאמץ ההפקתי האחרון של החברה הוליד סיפור על שני קופים, DONKEY KONG וקופיף קטן בשם DIDDY KONG, אשר מאמץ את הגישה המסורתית של משחק משטחים עם מבט מהצד.

למרות השמרנות, חברת RARE הוסיפה את כל מה שהיא יודעת בתחום הגרפיקה של המשחק - והיא די מבריקה, חייבים להודות: כל הדמויות והרקעים עוצבו באמצעות תוכנות מתקדמות על מחשבי SILICON GRAPHICS, הטובים ביותר לעבודות גרפיות, ואחר כך הועברו לסופר נינטנדו. לכן, מה שאתה רואה הן דמויות 32-ביט, וזה הרבה יותר ממה שסופר נינטנדו היו מסוגלים ליצור לבדם. אם תביט מקרוב על הקופים, תגלה שצבעם אינו מתאים למקור האור של הרקע.

זהו הדבר היחיד המגלה שזו אינה הגרפיקה הרגילה של הסופר נינטנדו, אם להיות קטנוניים וקצת נבזיים. באופן



# animaniacs

## animaniacs

### animaniacs

#### animaniacs

##### animaniacs



מאת: דיזי כץ



אחד הדברים היפים ביותר בסרט המצויר של ANIMANIACS, הוא היכולת שלו להעיר אותך בבוקר, כאשר אין לך שמץ זיכרון על מה שאירע בלילה שעבר, ועפעפיך דבוקים זה לזה כמו מרחו אותם בדבק. אתה אפילו לא צריך לסבול את הכאב הכרוך בפתיחת עיניך ולהסתכל על המסך - כל עוד אתה מסוגל לשמוע את ההברקות שלו המכוונות היטב לבני העשרה, אתה יכול ליהנות ממנו. כמוכן שאת כל זה אין אפשרות להעביר למשחק, לא חשוב באיזו שעה הלכת לישון בלילה האחרון. אבל בגרסה הזו של המשחק חברת KONAMI הצליחה ליצור סוף סוף משחק מנצח.

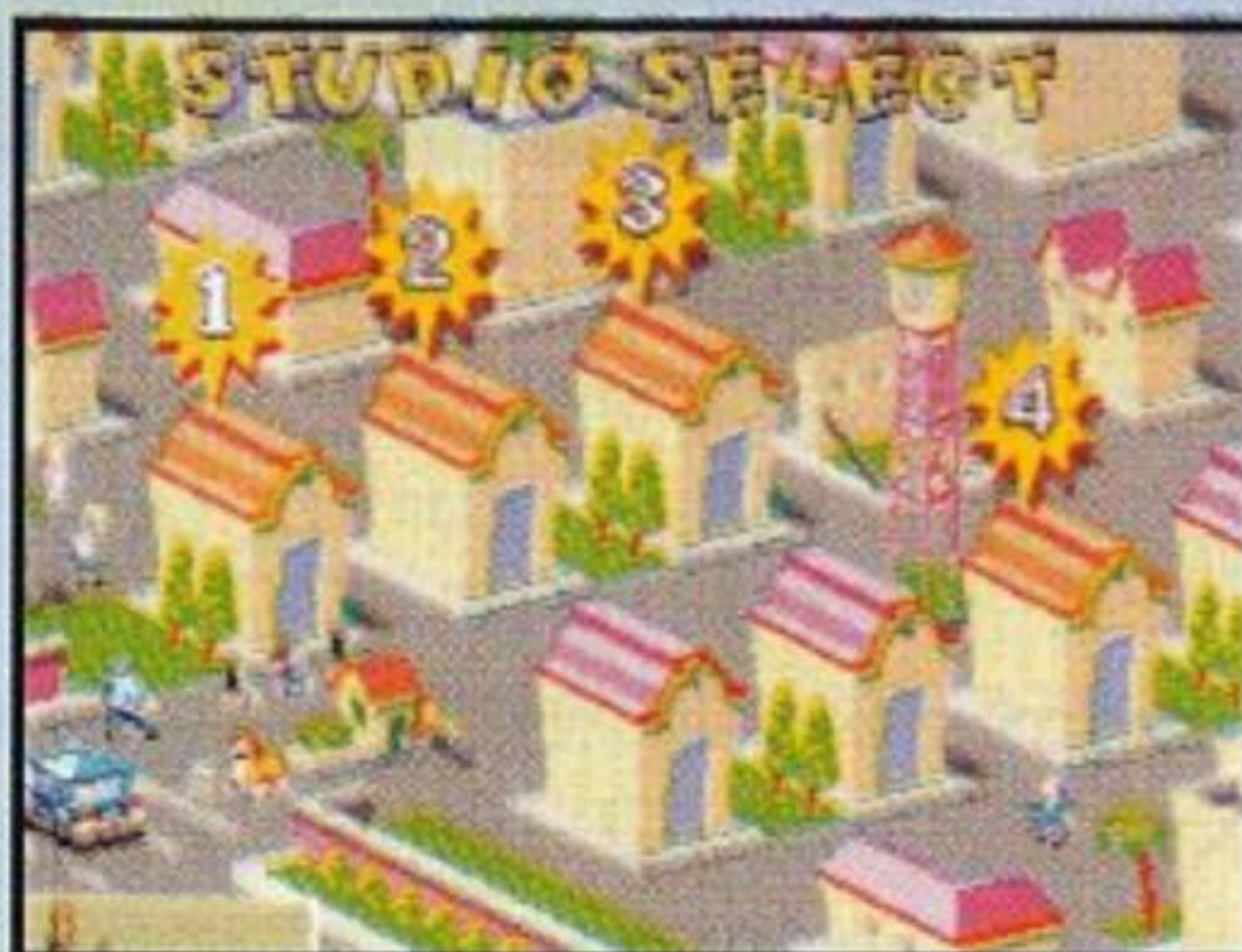
חברת KONAMI הצליחה לתפוס את רוב האווירה של הסרט המצויר, ולמרות שאין כאן את כל ההומור שבסרט, בכל זאת, זהו משחק שמביא המון הנאה, תודות לתרכובת המוצלחת של פעילות ופתרון חידות. יש כאן, למשל, קוף שגונב לך כוח כשבסביבה גר כלב שאינו מאפשר לפגוע בקוף הרשע. במקרה הזה יש להיפטר מהכלב - אתה יכול לזרוק עליו כדור גומי,

החדשה. רוב היצורים הרעים במשחק נלקחו ישירות מסרטים פופולריים, כמו פארק היורה, והם לא כל כך מרוצים מזה - אבל מי אמר שהחיים בעסקי השעשועים הם חיים קלים?

אין בכלל צורך להתווכח על כך שגרסתו המגה דרייבית של המשחק הזה הרבה יותר טובה מאחותה הסופר נינטנדואית - היא פשוט מקדימה אותה בכמה שנות אור. הדגש העיקרי הוא על איזון מושלם בין הפעילות ורמת החידות שיש לפתור. למרות שהחידות לא כל כך קשות, הן מצליחות, בכל זאת, להרים את ANIMANIACS מעל לרמה של משחק המשטחים הממוצע. הגרפיקה היא בעלת אנימציה מצוינת, גם אם קצת קטנה. אבל בסופו של דבר, זהו משחק משטחים המוצג בצורה מבריקה, שאפשר ומהנה ביותר לשחק בו.

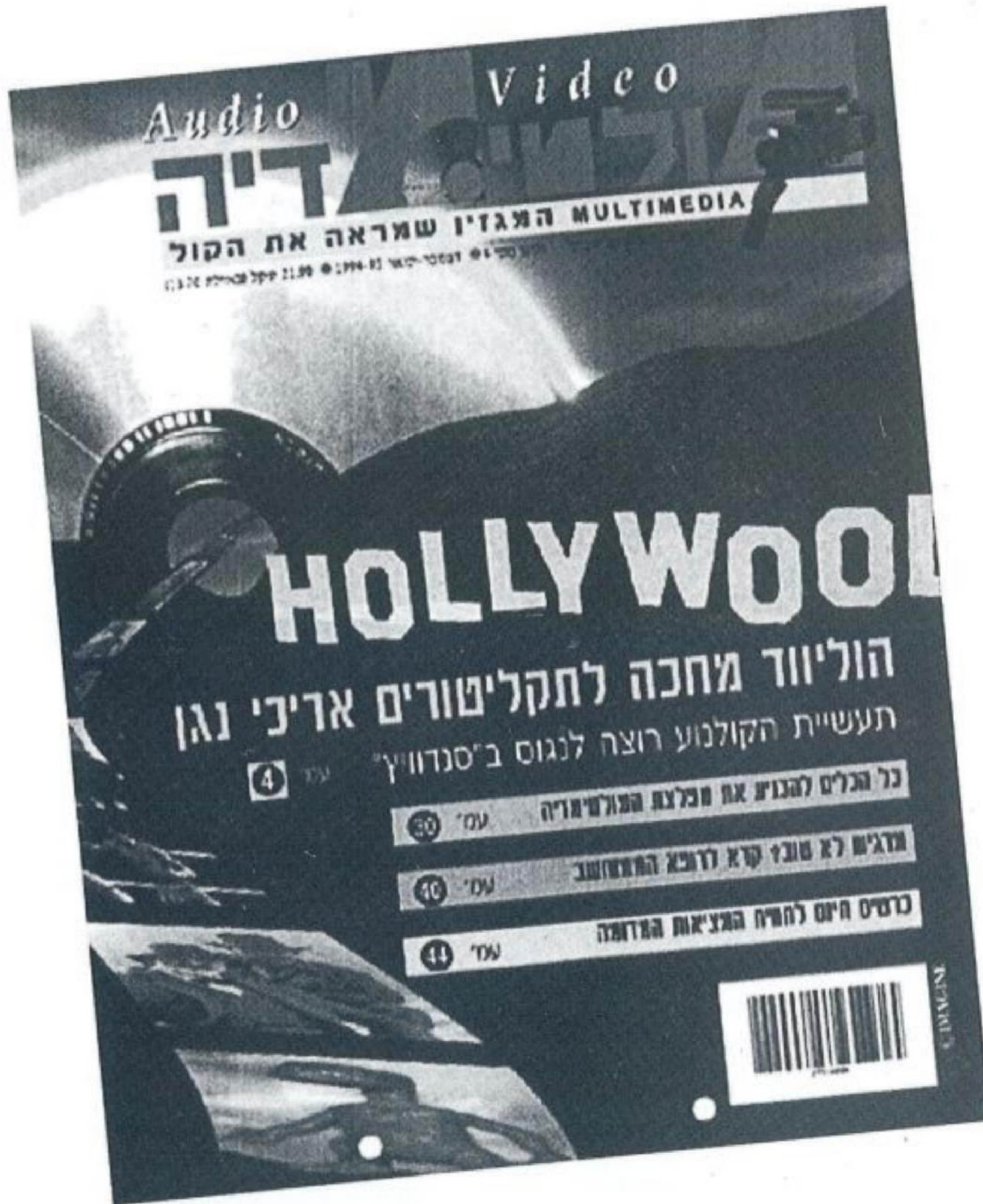
לפתוח לו ראש בסיוע פטיש (לא חינוכי ולא אנושי) או לגרום לו להיתפס בזיו. לפעמים תיתקל (כן, כן), בהיפופוטמים רוקדים ברחובות, כשהדרך היחידה לעבור אותם היא לקפוץ על ראשיהם. לא רע.

אתה יכול להגיע ישירות לכל אחד מתוך ארבעת שלבי המשחק עוד בתחילתו, וזה טוב מאוד - במיוחד אם אחד מהם נראה לך קשה במיוחד. יש כאן אפילו באר שבו מגישים בירה, ושומר סף בעל בטן גדולה אשר מצליח להפליא במשרתו



# אב3א!

אלפי מנויים כבר בחרו!



169 ש"ח

במקום

219 ש"ח

המגזין היחיד  
שמביא את כל  
החידושים  
בעולם  
המולטימדיה

3 תשלומים ללא ריבית

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

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

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

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

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

חייבו את כרטיסהאשראי שלי:  ויזה  ישראלכרט  דיינרס

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



# זוכי תחרות ה-NPC

מאת: ערן בן-סער

## קרלוס דה וויין

הזוכים בתחרות ה-NPC נבחרו לאחר שהדמות שהם בנו עמדה בשלוש הקטגוריות שהצבתי: עומק, מקוריות והשקעה. קיבלתי מספר דמויות שהיו זוכות אם הן לא היו, בין היתר, קוסמים שרוצים להפוך לאלים, אלפים אפלים בעלי נטייה טובה, או חצי אלפים מזוקנים. אז הנה, בקצרה, הדמות הזוכה והדמויות שהגיעו למקום השני והשלישי. את הדמות הזוכה נפרסם במלואה בגיליון הבא:

הזוכה הוא שלום איתי-רן השולח לנו דמות של אלף אפל בשיטת ה-D&D, תוך התבססות מלאה על רשומון 13 העוסק באלפים אלו. שמו הוא סלוגן רוינדל סאגריוליט, וסיפור חיו הוא סיפור של ילד למשפחה לא אהודה שהפך לשעיר לעזאזל פעמיים בחייו - פעם כשניסו הוא ומשפחתו לנוס מעיר הולדתם לאחר שסיפרו עליהם עלילות, ואז נידון לעבודות כרייה של גבישי נשמה, ובפעם השנייה, כשנפל מעל פיגום, הרס מספר גבישי נשמה ואז גורש מהעיר. הוא נדד ברחבי ממלכת האלפים ולא זכה לקבלת פנים בשום מקום, פנה לחיי בדידות ביער הפטריות מחוץ לעיר, התיידד עם צייד עכבישים ומאוחר יותר נדד צפונה והצטרף לשבט גמדים מוזר. לבסוף חזר

אל עיר הולדתו למשפט חוזר, בו הוחלט שיש להעניק לו 6 שנים להוכיח את חפותו ותועלתו לעמו.

הזוכה השני הוא שחר עברון שכתב דמות בשיטת MECHWARRIOR בשם ג'ון טוקשי. ג'ון נולד בשנת 3027 באוולון



החדשה, אז בירת פדרציית השמשות ומשנת 3028 בשטח חבר העמים. ג'ון הוא בן למשפחת אצילים שנושלה מרכושה ומתואר האבירות שלה, כאשר אביו הפסיד את המכ' שלו וכמעט נהרג בהתקפת הפתע של חבר העמים על התאחדות קפלה בשנת

3028 (ההתקפה שהחלה את מלחמת הירושה הרביעית). לכן, עוד כשהיה בן 6, השביע אותו אביו להחזיר למשפחה את התואר. הוא אומן להיות לוחם מכ' מעולה, למד להשתמש בכלי נשק שונים ורבים, ובגיל 22 כבר היה מוכן להיות אחד הלוחמים המעולים של צבא חבר העמים. חודש לאחר מכן פלשו השבטים לספירה הפנימית, ולאחר מספר חודשים התקיפו את הכוכב בו שהתה המשפחה באותו הזמן, ליד הגבול החיצוני של הספירה הפנימית. משפחתו של ג'ון נרצחה והוא נמלט בקושי, לאחר מכן התגייס לצבא והשתתף בקרבות הבלימה נגד הפולשים. כיום, בשנת 3051, הוא משרת בצבא עילית כחייל רגלי ועדיין מנסה לזכות בתוארו בחזרה.

הזוכה השלישי הוא ינאי ישראלי ששלח לנו את סיפורו של קרלוס דה וויין, לוחם ופייטן. מתברר שהוא עבר הרפתקאות רבות בחייו וכעת הוא מנהל חיי נדודים בין רומן אחד למשנהו. וויין הוא דמות בעלת מצב רוח הפכפך, שיכולה להיות לא צפויה במידה קיצונית. מה שמרגיז יותר מכל, היא העובדה כי החרב התבונתית שלו שותפה למצבי רוח אלו, ויכולה להיות די קטלנית בזמנים מסוימים. ההיסטוריה של קרלוס היתה אמנם יבשה מעט, אבל תיאור מצבי הרוח חיפה על הכל, כמו גם

אורח חייו המעניין.

כל אחד מן הזוכים בחר לעצמו פרס הולם ממחסן מוצרי משחקי התפקידים של חברת באג ואנחנו מקווים שהוא שמח עד לב השמים.

מאת: ערן בן-סער

# קיסמי הרונוות



## סוג חדש של כישוף

לפני כחודש נגמרה 1994. בשבילי יש בזה משהו מיוחד, משום שבכל השנה השתדלתי שלא להנחות משחקים ולהסתפק במשחק רגיל - 'שנת שבתון' - אם תרצו. היתה לזה סיבה עיקרית אחת: התייבשתי. נגמרו לי הרעיונות, והייתי צריך הפסקה באופן דחוף. במהלך החודשים האחרונים בניתי מערכת פנטזיה בשיטת הגיבור, והתחלתי להריץ אותה ביום הראשון של '95 עם קבוצה חדשה לגמרי (מלבד ליאור, שקשה לי להסתדר בלעדיו), אחד הרעיונות שהתקבלו בהתלהבות היה קוסם הרונוות.

לפני שנדבר על קוסמי רונוות, בואו נראה מה זה קוסם רונוות. ובכן, מאז ומתמיד היה ידוע שישנם סימנים מסוימים המייצגים כוחות קסם. הפנטגרם המשמש לזימון שדים, סמלים מיסטיים על הרצפה, הגורמים למי שדורך עליהם נזק מנטאלי רב, ועוד רבים. ב-ROLEMASTER אפילו יצרו קוסם רונוות המסוגל לצייר רונוות של כוח, אבל זה לא זהה לקוסם הרונוות שלי. בעולם שלי ישב לפני כשישים שנה קוסם בגיל הביניים והביט בשיעמום בפנטגרם שלו. הוא נזכר שיש לו קסם המאפשר לזמן

## קוסמי רונוות ב-AD&D

שש נק"פ נזק. ספר לחשים: קוסמי רונוות רושמים לעתים קרובות ציורים ותיאורים של הרונוות שלהם, ומחוות הידיים או המלים שיש לבצע כדי להפעילן. יש להשתמש בחוקים הרגילים של ספרי הלחשים אבל לזכור את ההבדל המהותי. קעקועים: קוסם רונוות יכול לקעקע על עצמו כתובות, עד לכוח כפול הכושר שלו וקעקועי רונוות קסומות נחשבים לשני קעקועים. רונוות שנכשלו נחשבות כתופסות מקום, שכן אין כל דרך למחוק אותן (מלבד אולי דרך קסומה מיוחדת). לחשים והתמחויות: קוסם רונוות יכול להשתמש בכל הלחשים כקוסם רגיל, או להפוך אותם לרונוות ללא מגבלות. קוסם רונוות יכול להתמחות באסכולת קסם מסוימת, כמו קוסם רגיל ולהיות, למשל, קוסם רונוות-מזמן.

תועלת. שמירת לחשים בזיכרון: קוסם רונוות משתמש בטבלת הקוסם הרגילה כדי לדעת את מספר הלחשים שביכולתו לזכור, כולל מלות עוצמה או מחוות עוצמה, אך רונוות קסומות נחשבות לחצי לחש, כשעדיין יש לזכור את הרונה ואת הריכוז המיוחד לה, וקוסם מדרגה 1 יכול ללמוד 2 רונוות קסם. הטלת לחשים: קוסם רונוות מטיל לחשים על פי החוקים המיוחדים לו. זמן ההטלה למלות או מחוות עוצמה הוא תמיד 1, ולרונוות קסומות תמיד 0. נזק מהטלת לחשים: לקוסם רונוות נגרם נזק השווה לדרגת הלחש אותו הוא מטיל (כמובן כאשר הלחש הוא רונה), כשמדובר במלות או מחוות עוצמה. מלת עוצמה של ברק, למשל, גורמת לשלוש נק"פ נזק לקוסם. רונוות קסומות גורמות לפי שתיים נזק, לכן אותו ברק יגרום לקוסם

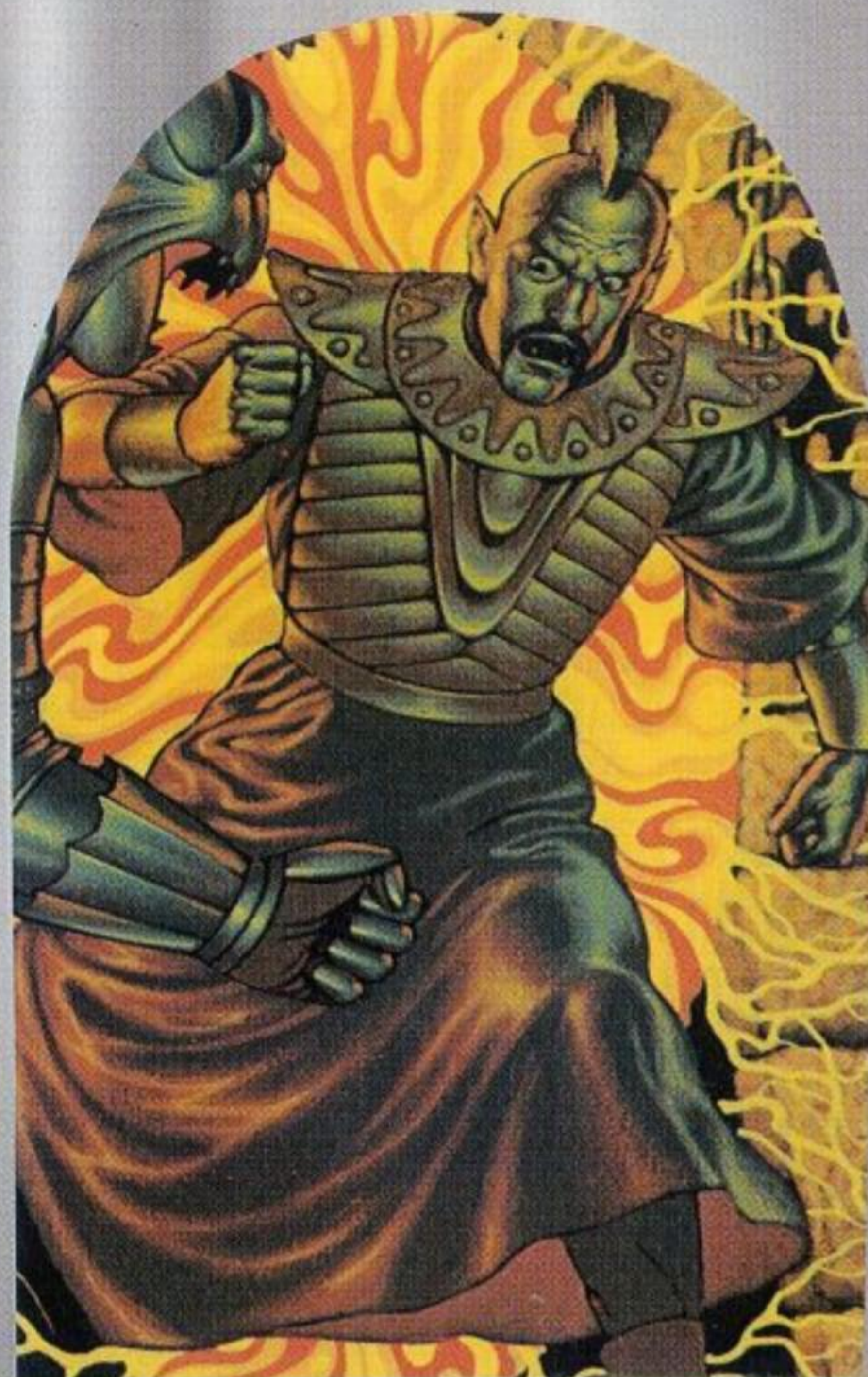
דרישות מקצוע: כקוסם רגיל. התקדמות בדרגות, נק"פ לדרגה. מספר התמחויות: כקוסם רגיל. מגבלות: שלא כקוסם רגיל, יכול קוסם רונוות להשתמש בכלי נשק, שכן הוא יכול להטיל את רוב לחשיו (מלות עוצמה ורונוות קסומות) ללא שימוש בידיו. הוא עדיין לא יכול להשתמש בשריון, שכן על הרונוות להיות חשופות לעולם ולאנרגיות הקסומות שבו, אבל הוא יכול להחזיק מגן. התמחויות שיש להוסיף לשיטה: קעקוע/ציור רונוות (זריזות) ותרגום מחוות/מלות קסם לרונוות (תבונה). על קוסם הרונוות לדעת את שתייהן ולהשתמש בהן כדי לתרגם לחשים לרונוות. שים לב שכישלון באחד מהם אומר שהקעקוע לא פעיל, והוא סתם קשקוש על גופו של הקוסם, או אם מדובר בכלי קסם - נשארת עם חפץ חסר

יקבל לחש בשם: 'מלת עוצמה - כדור-אש'. כדי להטיל את מלת העוצמה עליו רק ללחוש מספר מלות קסם. ניתן כמובן להטיל מלות עוצמה גם אם ידי הקוסם קשורות ומעבר לכך, ניתן להטיל מלות עוצמה ולהילחם בעזרת כלי נשק ומגן בו זמנית!

**תנועות עוצמה:** תנועות עוצמה נוצרות כאשר קוסם הרונות מתרגם את מלות הלחש של קסם לצורת רונה, ומקעקע אותה על גופו. כדי להטיל תנועת עוצמה, קוסם הרונות צריך רק לבצע מחוות יד כלשהי ללא צורך במלים. באותה הדוגמה, אם יקעקע על עצמו קוסם רונות את מלות הלחש של כדור-אש, כל מה שיצטרך לעשות כדי להטיל את תנועת העוצמה הוא להצביע על מטרותיו. ניתן לבצע תנועות עוצמה גם כאשר פי הקוסם חסום והוא אינו מסוגל לדבר.

**רונות קסומות:** רונות קסומות נוצרות כאשר קוסם הרונות מתרגם את מחוות היד וגם את מלות הלחש, לרונות קסם ארוכה ומסובכת מאוד, ומקעקע אותה על גופו. במצב זה מפסיק הלחש להיות לחש ולמעשה הוא הופך להיות מעין כוח מיוחד. ניתן

המתרגמת את מחוות היד של הלחש לכתב קסום, הוא מקבל מלת עוצמה. כדי להטיל מלת עוצמה עליו רק להגיד את מלות הלחש. למשל, אם קוסם רונות מקעקע על עצמו את מחוות היד של כדור-אש, הוא



שדים ללא פנטגרם (אם כי ללא ההגנות), ואז הבריק במוחו רעיון: אחרי הכל, הפנטגרם הוא תרגום של חלק מכוח הקסם לצורה מוחשית, אולי ניתן לעשות זאת לקסמים אחרים?

ניתן. לקח לו למעלה משלושים שנה להבין כיצד לעשות זאת כמו שצריך, ובסוף התהליך הוא היה לקוסם הרונות הראשון. ניתן לתרגם, כך הוא גילה, את מחוות היד או את מלות הקסם שהקוסם משתמש בהן, כדי להפיק קסמים - לרונות קסומות. את הרונות האלו יש לקעקע על גוף הקוסם (קוסמי רונות מאוחרים יותר גילו שאפשר גם לוותר על הקעקוע ולכתוב את הרונות על משהו אחר, אבל כך הקסמים קשים יותר), ולהקל על הטלת הקסם, ובעיקר על הזמן שלוקח להטיל קסם.

לכן קוסמי רונות הם קוסמים המסתובבים עם מאות כתובות קעקע קסומות על גופם, גלימותיהם תפורות עם רונות וגם על חפצי הקסם שלהם מצוירות רונות. אני מתכוונן לתאר את קוסמי הרונות בשתי שיטות: AD&D ושיטת הגיבור, אבל זה יקרה מאוחר יותר. בואו נעבור קודם כל על סוגי הקסמים של קוסם הרונות:

**מלות עוצמה:** כאשר קוסם רונות מקעקע על עצמו רונה קסומה,

## קוסם רונות בשיטת הגיבור

### עסקת חבילה לקוסם רונות:

**כשרונות:** כישרון קסם, ידע: קעקוע, ידע: תרגום מחוות ומלות קסם לרונות, ידע: אסכולת קסם בסיסית, ידע: שפת קסם. מחיר כולל: 11 נקודות.

**כשרונות:** תווים מזהים - כתובות קעקע (ניתן להסתייר): 5- נקודות. בונוס חבילה: 2- נקודות.

**מחיר חבילה:** 4 נקודות.

מגבלות ויתרונות לקסמים השונים: אלו המגבלות והיתרונות שחייבים להופיע בקסמי קוסם הרונות שתורגמו ללא קשר לשאר היתרונות או המגבלות שירצה הקוסם.

**מלות עוצמה:** השהיה (+1/4), פוקוס לא-מזוהה ובלתי נגיש (קעקוע, -1/4), מלות הפעלה (-1/4), דרוש גלגול נגד כישרון קסם (-1/2), לא ניתן להטיל כאשר

(-11/2).

רונות לכלי קסם ורונות מרחק: אותו דבר כמו רונות קסומות, בתוספת 0 סיבולת (+1/2), מתמשך (+1/2) ופועל תמיד (-1/2).

**קעקועים:** קוסם רונות יכול לקעקע על עצמו כתובות, עד לגוף בריבוע (גוף x גוף) שלו, קעקועי רונות קסומות נחשבות לשני קעקועים. רונות שנכשלו נחשבות כתופסות מקום שכן אין כל דרך למחוק אותן (מלבד אולי דרך קסומה מיוחדת).

**לחשים והתמחויות:** מאחר ועל קוסם רונות לדעת שימוש, לפחות בקסמי אסכולה מסוימת אחת, הוא למעשה נחשב לקוסם מאותה אסכולה - למשל קוסם רונות שלומד את אסכולת קסמי האשליות הוא למעשה אשליין רונות. מלבד זאת, הוא יכול ללמוד את הקסמים בצורתם הרגילה ולהטילם ככל קוסם.

הקוסם בשריון או בבגדים עבים מאוד (-1/2), כוח מוגבל: על כל 10 נקודות אקטיביות בלחש, סובל הקוסם מניקוז של 6 נקודות הלם (-1).

**מחוות עוצמה:** השהיה (+1/4), פוקוס לא-מזוהה ובלתי נגיש (קעקוע, -1/4), מחוות הפעלה (-1/4), דרוש גלגול נגד כישרון קסם (-1/2), לא ניתן להטיל כאשר הקוסם בשריון או בבגדים עבים מאוד (-), כוח מוגבל: על כל 10 נקודות אקטיביות בלחש, סובל הקוסם מניקוז של 6 נקודות הלם (-1).

**רונות קסומות:** השהיה (+1/4), פוקוס לא-מזוהה ובלתי נגיש (קעקוע, -1/4), דרוש גלגול נגד כישרון קסם (-1/2), לא ניתן להטיל כאשר הקוסם בשריון או בבגדים עבים מאוד (-1/2), כוח מוגבל: על כל 5 נקודות אקטיביות בלחש, סובל הקוסם מניקוז של 6 נקודות הלם

אפילו להגיד שקוסמי הרונות יכולים להפוך את גופם לכלי קסם. נחזור לדוגמה: קוסם רונות תרגם גם את מחוות היד וגם את מלות הלחש לרונה וקעקע אותה על עצמו. הקוסם יכול להשליך כדורי-אש בכל רגע שהוא רוצה רק על ידי מחשבה, ללא מחוות יד וללא מלות לחשו הוא יכול להיות קשור בידי ו עם מטפחת בפיו ועדיין לזרוק כדור-אש על אויביו. כמו כן, הוא יכול להילחם ולהפעיל רונות קסומות. רונות קסומות לכלי קסם: על בסיס

יפסיק לפעול, אך אם תעשה אותו דבר למטה עם רונה קסומה - החלק שעליו נמצאת הרונה ימשיך לתפקד (כמובן אם שוברים את הרונה נעלם כוחה לחלוטין).  
**רונות מרחק:** שוב, על בסיס שלושת סוגי הרונות הבסיסיות, ניתן, במקום לקעקע אותן, לצייר אותן במקום כלשהו ולהשאיר להן הוראות הפעלה. למרות שקוסמי רונות מבצעים אבחנה תיאורטית בין רונות מרחק לרונות כלי קסם, אין כל הבדל בין השתיים. ציור רונות מרחק על שער טירת הקוסם, שגורמת לאזעקה אצל הקוסם, יכולה גם להיחשב כרונות כלי קסם שהפכה את השער לקסום. אין הבדל.

רונות לא יכולים להטיל קסמים כרגיל - עליהם ללמוד מחוות ידיים ומלות קסם כדי לדעת לתרגם אותן לרונות, ולכן הם יודעים להטיל וללמוד לחשים רגילים. כמו כן, על ידי למידת סודות הקעקוע והתרגום (שהם רק כשרונות, אחרי הכל. אפילו ב-AD&D מדובר בהתמחויות לא-ללחימה) הופך כל קוסם רגיל לקוסם רונות. עכשיו, אחרי כל זה, בואו נדבר על שימוש בקוסמי רונות על פי שיטות המשחק:

קוסמי רונות הם מסדר חדש ומיוחד ולעתים קרובות אפילו קוסמים חשובים עדיין לא שמעו עליהם, וגם אם כן, חלק

נכבד יהיה שטויות המבוססות על שמועות סתמיות. קוסמי הרונות עצמם משוכנעים שמחקרם יוביל לפיתוח של קסם יעיל ופשוט יותר, והם חוקרים במרץ את האפשרויות הגלומות בסוג קסם חדש זה. כמובן שניתן להחליט לשחק בתקופה בה קסם רונות צעיר עוד יותר: אז עדיין לא גילו קוסמי הרונות את הרונות הקסומות והם מסוגלים לבצע רק מלות ומחוות עוצמה - או להיפך: להחליט שקסם הרונות ותיק מאוד ומפותח מאוד בעולם. במצב כזה אני ממליץ להחליש את הנזק הפיזי משימוש ברונות ולהכפיל את כמות הרונות הניתנות לקעקוע על גוף הקוסם, כדי לבטא שנות מחקר רבות בצמצום הנזק ויעילות ציור הרונות.

אפשר גם לנסות ולהוסיף סוגים חדשים של רונות. דוגמה אחת, שחשבתי עליה אבל פסלתי משימוש בעולם שלי, היא רונות קסם תבונתית למחצה האוגרת בתוכה מספר לחשים

ומטילה אותם לבד, ללא תיאום עם הקוסם (אבל עדיין לטובתו). רונה כזו נמצאת בעתיד של קוסמי הרונות, אולי כאשר המסדר יהיה בן כמה מאות שנים.

אני מקווה שתמצאו שימוש כלשהו בקוסמי רונות, מכיוון שהצגתי אותם הן ב-AD&D, שהיא שיטת הפנטזיה הפשוטה ביותר, והן בשיטת הגיבור, שהיא שיטת פנטזיה בעלת חוקים אוניברסאליים. תוכלו לתרגם זאת גם אם אתם משחקים MERP, MYTHUS או אפילו ROLEMASTER. תיהנו.



נשמע פגז, לא? אבל לכל זה יש חיסרון אחד גדול: מאחר והקוסם מקעקע חלק נכבד מהלחש על גופו, בזמן הטלת הלחש חלק זה של גופו נעשה טעון באנרגיה רבה, הפוגעת, פיזית, בקוסם. כמות הנזק כתובה בהתאמה לשיטות בהמשך, אבל שימו לב שכמות הנזק של רונות קסומות כפולה מכמות הנזק של מלות או מחוות עוצמה. ייתכן וזו הסיבה שלעולם לא יהפכו כל הקוסמים בעולם לקוסמי רונות. מצד שני, זה מחיר לא קטן יחסית, עבור האפשרות להטיל לחשים באפס זמן כמעט. אגב, אין פירושו של כל זה שקוסמי

העיקרון של רונות קסומות, ניתן לכתוב רונות כאלו (מכל אחד משלושת הסוגים) על כלי קסם, מגלימות ועד לנעליים. מה קורה אם כן? כלי קסם שעליו צוירה מלת עוצמה הוא כלי קסם המופעל על ידי מלת קסם קבועה. כלי קסם עם מחוות עוצמה הוא כלי קסם המופעל באמצעות מחווה כלשהי, וכלי קסם עם רונה מושלמת הוא כלי קסם בעל כוחות קבועים ללא צורך במלים או מחוות. הדבר מסובך קצת יותר, משום שהכלי אינו כלי קסם הלכה למעשה, אלא רק כלי עליו יש רונה: אם תיקח מטה קסום רגיל ותשבור אותו - הוא

# מלכת הכישוף



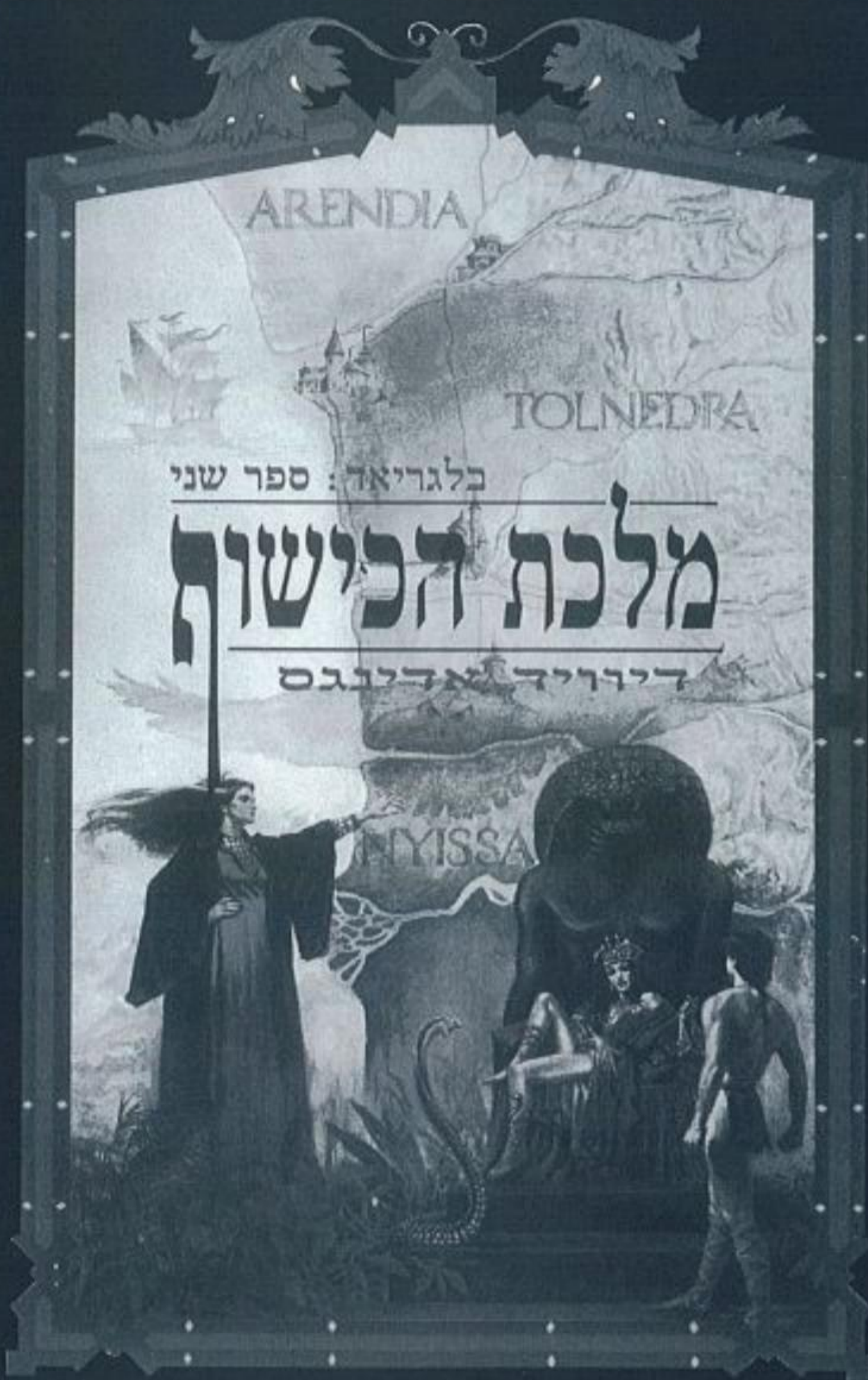
מאת: ערן בן-סער

'מלכת הכישוף' הינו החלק השני ב'חמישיית בלגריאד' שנכתבה על ידי דיוויד אדינגס. ספר זה ממשיך בדיוק היכן שחייל הנבואה עצר, ומתאר את המשך מסעותיהם של המכשף בלגאראת, בתו פולגארה, גאריון הצעיר ושאר ידידיהם - ברק אדום הזקן וקללתו המשונה, דורניק הנפח שמוכן ללכת אחרי פולגארה לכל מקום בעולם ומשי הנסיך הסוחר, שתמיד מחביא משהו מתחת לשרוול. הספר יצא בהוצאת 'אופוס'.

הספר נפתח בתיאור הקרב הקדום נגד קאל טוראק, האל הרע, ומגלה מספר פרטים שיהיו חשובים בעתיד: את הניצחון על טוראק שהסתיים, לא בהריגתו כפי שחושב העולם, אלא בהבסתו ובהכנסתו לשינה עמוקה; את העובדה כי רק לביצה הקסומה יש כוחות כנגד טוראק, וכי כאשר יבוא היום וישב מלך משושלת ריבא על כס הצפון, יתעורר טוראק שנית. אגב, כל ספר בחמישייה נפתח במין קטע כזה וממלא את החסר בהיסטוריה של העולם, וכל קטע כזה צופן בחובו גילויים חדשים והפתעות לא קטנות.

העלילה הופכת למותחת יותר בחלק השני של החמישייה, והתחושה היא שהספר הראשון היה רק הקדמה לאפוס אדיר, מקבלת חיזוק. כאשר מתברר כי גם גאריון - כמו חבריו - איננו

בדיוק מה שהוא נראה. במהלך דרכם הם פוגשים אנשים חדשים ששניים מהם, צ'נאדרה הנסיכה ומנדורלן האביר, יהפכו לחלק בלתי נפרד מהעלילה בשלושת הספרים הבאים. הסיפור מתחיל בארנדיה שם מחכה החבורה להטאר, ידיד ותיק של בלגאראת שיצטרף אליהם, ואז הם ממשיכים במרדפם אחרי ביצת הקסם הגנובה, דרומה, דרך טולנדרה המלאה תככים ומזימות, ודרך נייסא ארץ אנשי הנחש ומלכתם המוזרה. במהלך העלילה מגלה גאריון שגם הוא אמור להפוך



ובמקוריותו, ולא נסחף ליותר מדי סטריאוטיפים של ספרות הפנטזיה הקלאסית. הקסם בעולמו ורעיון הרצון והמלה הם מהמקוריים ביותר שקראתי, והוא נותן לך אווירה 'של פעם' - כל מי שקרא את טולקין או מורקוק, מבין על מה אני מדבר. ישנה אמינות המוגשת לאורך כל הספר ומרתקת את הקורא בלי הפסק, ובדרכו שלו מספר אדינגס סיפור מרתק ומורכב, על מאבקם של אנשים ועל מאבקן של נבואות.

הקוראים ירגישו, אולי, שקל מאוד לגלות מה עומד מאחורי האגדות והנבואות, מיהו גאריון, מיהי צ'נאדרה ומה הם תפקידיהם. זו הרגשה מעניינת שנשארת בערך עד לאמצע הספר החמישי (והאחרון) בסדרה, שם מגלים שלא הכל בדיוק כמו שזה נראה. ייתכן שזהו אחד הדברים היפים ביותר בעלילה - העובדה כי למראית עין יש פה

סיפור פנטזיה קלאסי על מאבק הטוב ברע. כל זה הוא למראית עין בלבד, שכן המאבק עטוף ברעיונות חדשים, אשר הופכים את התחושה מתחושה של 'אני יודע מה יקרה בהמשך', לסקרנות מרתקת, שכן השאלה היא 'אני יודע מה יקרה, אבל איך לעזאזל זה יקרה?' ואדינגס לא נכשל במשימתו להפתיע את הקורא בכל פעם מחדש. אני ממליץ על הספר כמו שהמלצתי על קודמו, חייל הנבואה, ובאמת כדאי לכם לחכות לשאר המשכיו.

למכשף ביום מן הימים, בניגוד גמור לרצונו, ואף מוצא את רוצח הוריו ונוקם בו.

אדינגס הינו סופר מרשים ולדמויות בסיפורו יש עומק של ממש. קל מאוד להזדהות עם כל אחת מהן, בעיקר עם גאריון מלא הרחמים העצמיים. יש בספר אלמנטים רבים של הומור ושל מתח. תחושת ההרפתקה לא עוזבת אותך עד לעמוד האחרון. יש בספר אפילו התחלה של רומן בין גאריון לצ'נאדרה המפונקת. אדינגס יצר עולם מרשים במורכבותו

# נשאלני הקוסם



מאת: ערן בן-סער

מלבד קוסמי הרוחות קיים עוד רעיון שהצגתי לעולם הפנטזיה שלי, הנוגע לקסמים. מאז ומתמיד שנאתי מרכיבים חומריים לקסמים – זה לא עלה בקנה אחד עם ההשקפה שלי לגבי קוסמי פנטזיה (אם כי אני מבין את הצורך להגביל קוסמים, בייחוד ב-AD&D). בעולם שלי החלפתי את זה בקשרים קסומים.

לפני שנדבר על קשרים קסומים, נדבר על קוסמים בלי קשרים קסומים. מכיוון שאני משחק בשיטת הגיבור, הצגתי לשחקני את העובדה שכל הלחשים יבואו עם המגבלה הבאה: מגבלה משתנה: ריכוז – עלות סיבולת מוגברת – זמן נוסף

– פוקוס לקשר קסום, ברמה של 1/2-1. מה זה אומר? זה אומר שבזמן הטלת הלחש יצטרכו השחקנים לבחור בערבוביה של החסרונות הרשומים במגבלה המשתנה, עד לרמה של 1-1. שימו לב שפוקוס לקשר קסום הוא מגבלה של 1-, ולכן הבחירה היא למעשה בין פוקוס לבין ערבוביה של שלוש המגבלות האחרות. התוצאה: אם אין לקוסם קשר קסום הוא יאלץ להתרכז יותר, להטיל את הלחש לאט יותר, או להשקיע יותר סיבולת בלחש.

דוגמה: קוסם מטיל כדור-אש בקרב ואין לו זמן לבזבז. הוא יכול לבחור בחיסרון פי שלוש סיבולת ששווה 1-. אם, מצד שני, הוא לא נלחם עם קוסמים אחרים והחבורה שלו מטפלת ברוב האויבים, הוא יכול לבחור בפי שניים סיבולת (1/2-) ובהתרכזות (1/2-).

קשרי קסם הם כל כלי שהוא שהקוסם

לבחור חלקים מגורמי ההטלה הבאים עד לרמה-1:

ריכוז: לא ריכוז כמו ב-AD&D הרגיל, אלא ריכוז מוחלט המוריד את יכולת ההתגוננות של הקוסם לאפס ולכן נחשב לדרג"ש 10. רק הגנות קסומות, הפועלות ללא כל קשר לקוסם, יפעלו בזמן ריכוז זה. שווי: 1/2.

זמן נוסף: הקוסם יטיל את הלחש אחרון בתור, ללא כל קשר לזמן ההטלה, או לפעולותיהם של אחרים. בגלל שאין לו קשר קסם עליו להטיל את הלחש לאט יותר. שווי: 1/2.

שאיבת סיבולת: בזמן ההטלה יורדות נק"פ לקוסם כדרגת הקסם אותו הוא מטיל, משום שהוא מתעל את האנרגיה דרך גופו שלו במקום דרך קשר קסם. שווי: 1/2.

זמן נוסף כפול: הקוסם יתחיל להטיל את הלחש בתור הזה, אבל הקסם יבוצע בתור הבא. מבחינת היוזמה בתור הבא – התחשב רק בזמן ההטלה ללא גלגול קובייה. שווי: 1.

שאיבת סיבולת כפולה: הקוסם יאבד פי שניים נק"פ מדרגת הקסם. שווי: 1.

רואים איך זה פועל? ללא קשר לקסם כלשהו, יצטרך הקוסם לבחור אם הוא רוצה להתרכז, לתעל דרכו את האנרגיה (ולאבד נק"פ) או להשקיע יותר זמן בהטלת הקסם. אם עבר הקוסם טקס קישור בינו לבין כל כלי שהוא, הוא לא יצטרך להשתמש במגבלות אלו – כל עוד הכלי נמצא בידיו. הכלי עצמו יכול להיות כל דבר: מטה, גלימה, תכשיט, נעליים, ספר, פגיון – הכל. שימוש בחוקים האלו יוסיף עומק ומתח לעולם שלכם. בהצלחה.

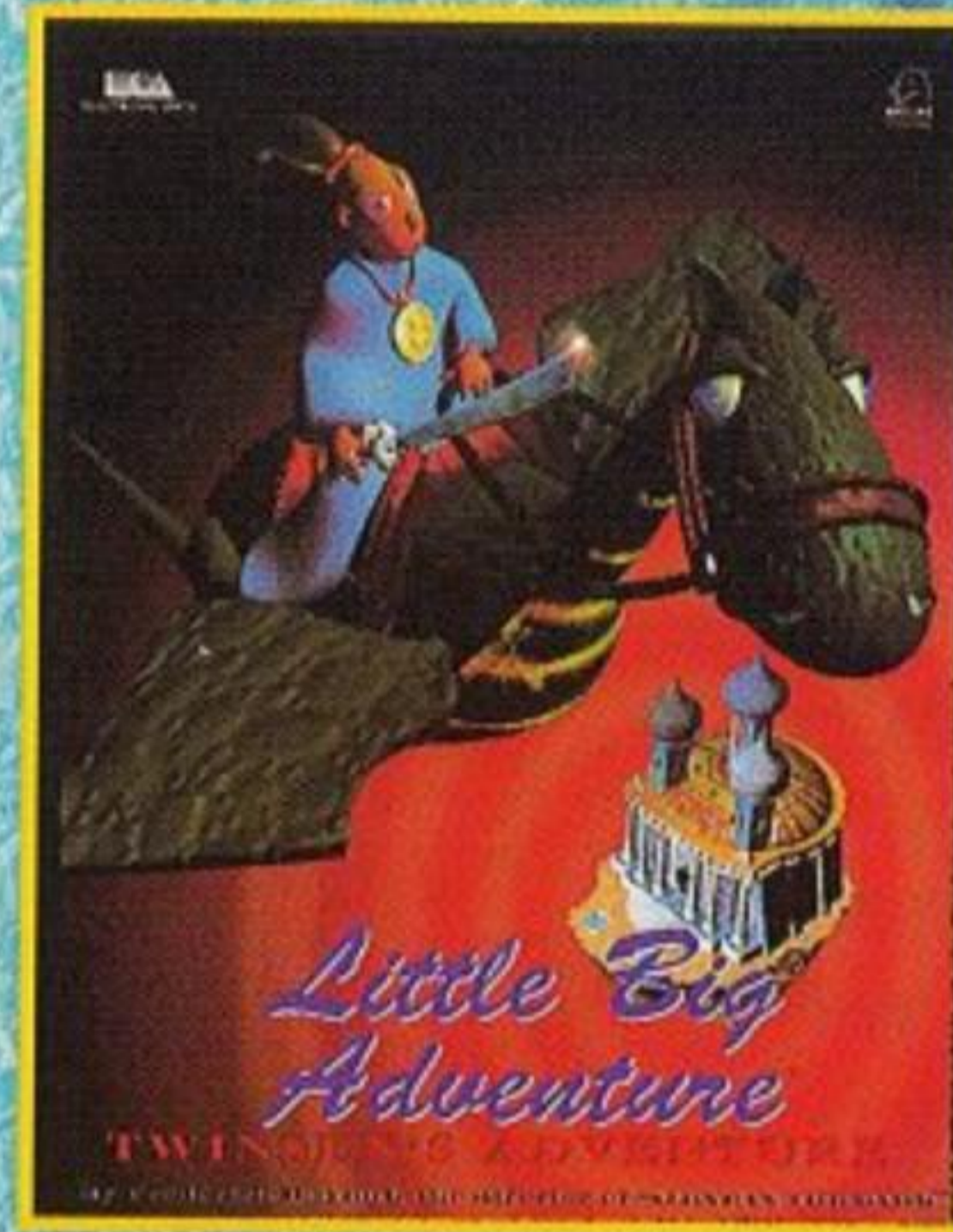
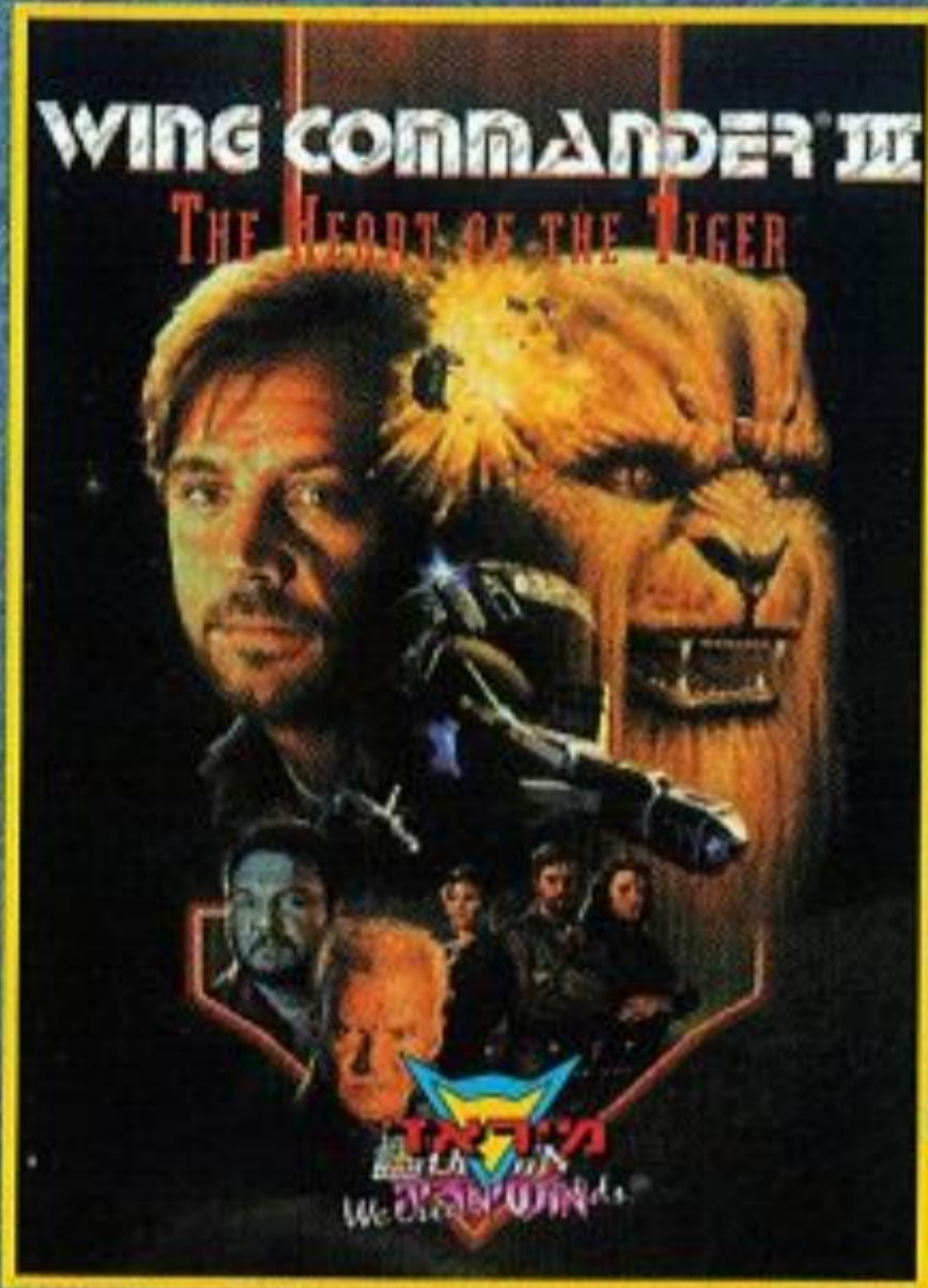
בוחר לתעל דרכו את לחשיו. לדוגמה, מטה של קוסם: כמובן שאם יקחו לקוסם את המטה הוא יצטרך למצוא אותו – אחרת יאלץ להמשיך ולהסתדר עם המגבלות. טקס הקשר הוא טקס פשוט מאוד שרוב הקוסמים יודעים כיצד לבצע (למעשה 95% מהקוסמים שתפגשו יהיו בעלי קשר קסם), המגבלה מיועדת לשתי מטרות: א. להכריח קוסמים רציניים להיות בעלי קשר קסום, ועל ידי כך להוסיף יופי ואלמנט של סכנה (מה יקרה אם יגנבו לו אותו?) ב. לתת מגבלות רציניות למטילי לחשים שאינם קוסמים, שכן אלו לא תמיד יודעים מספיק אודות קשרי קסם ואיך להכין אותם. איך עושים את זה מבחינת השיטה? בשיטת הגיבור כבר הדגמתי לכם, המגבלה המשתנה שלמעלה מייצגת את כל הרעיון כולו. ב-AD&D צריך קצת להסתבך. אני מציע להחליט שכל קוסם חייב



# מיידראד

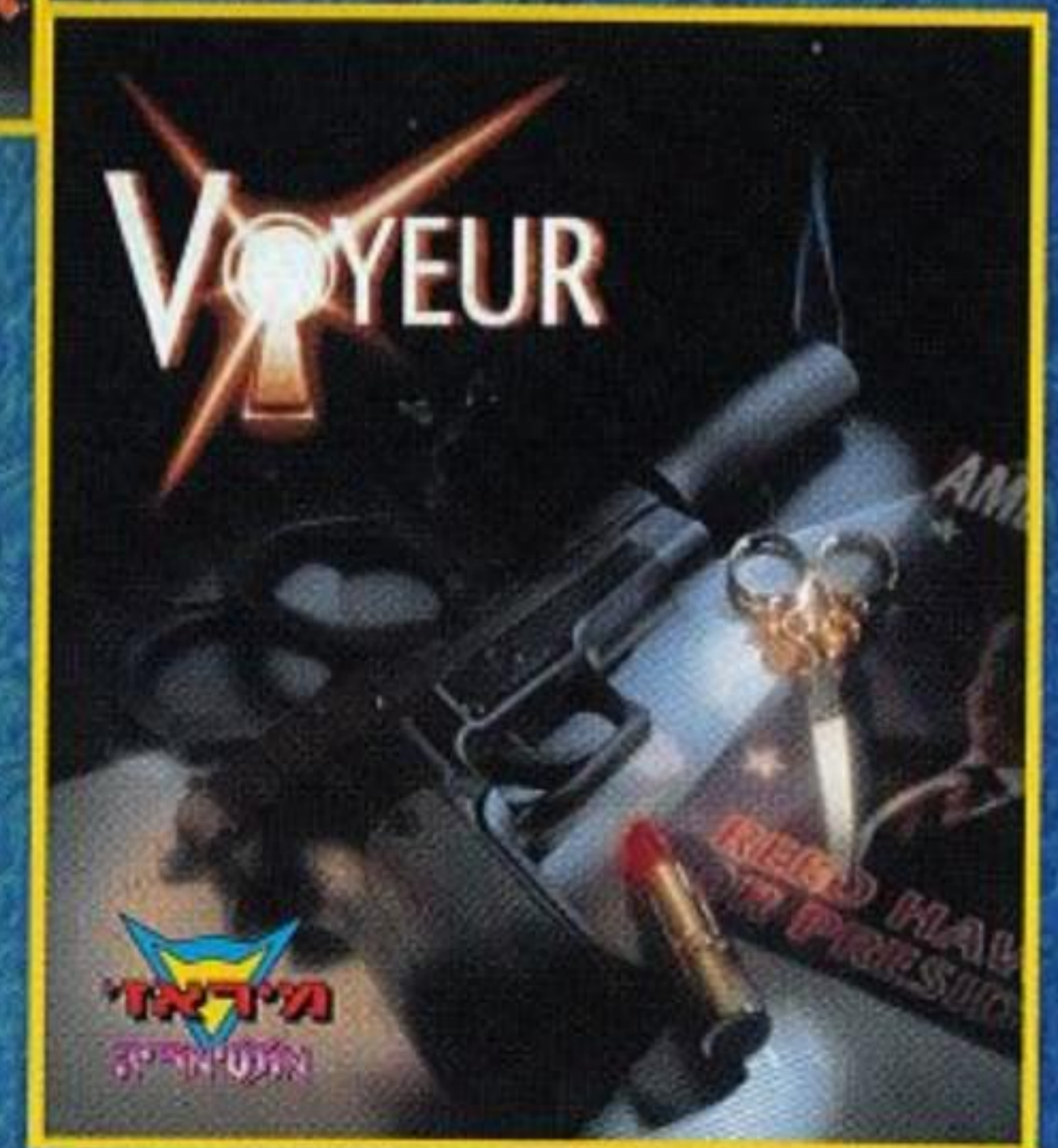
הלהיטים

החדשים



המשחקים

החדשים



מיידראד  
אנטימדיה

מיראד' מולטימדיה בע"מ  
טל: 03-5105764

# חיות נוספות

מאת: ערן בן-סער

ספר החוקים של ה-AD&D מציע שחיות מסייעות יהיו בעלות קשר מנטאלי עם הקוסם שלהן, על מנת לסייע לו. למערכות קודמות שלי, וגם לעכשוויות, הרחבתי מעט את החוקים, כדי ליצור מגוון רב יותר של חיות מסייעות וסוג הסיוע שלהן. סוגי הסיוע מפורטים יחד עם חוקים ל-AD&D ולשיטת הגיבור. שחקני שיטות אחרות יוכלו לתרגם את החוקים לשיטותיהם. מקור לאנרגיה קסומה: ניתן להתייחס למסייע כמקור לאנרגיה נוספת לקוסם - באמצעות אנרגיה זו מסוגל הקוסם להטיל לחשים נוספים. בשיטת הגיבור מדובר פשוט בקניית מאגר סיבולת (רצוי עם מהירות התחדשות ממוצעת



ומטה), עם חיסרון 'פוקוס ברור ונגיש: חיה מסייעת'. ב-AD&D ניתן לייצג זאת על ידי תוספת של לחשים, מעבר למה שמראה טבלת הלחשים, למשל: עוד לחש אחד לכל דרגה או עוד שני לחשים לדרגות אחת עד שלוש. ניתן לשחק עם האפשרויות.

**כלי לתיעול אנרגיה קסומה:** ככלי לתיעול ניתן לקנות בשיטת הגיבור את היתרון 'חצי עלות סיבולת' עם חיסרון 'פוקוס ברור ונגיש: חיה מסייעת'. היתרון יהפוך ליתרון של פלוס שמינית במקום פלוס רבע. התוצאה היא שכל עוד לקוסם יש חיה מסייעת - קסמיו עולים חצי מהסיבולת הרגילה. קצת קשה לתאר תיעול כזה ב-AD&D. אני ממליץ להניח שכל עוד לקוסם יש חיה מסייעת מסוג זה - יש 25% סיכוי שהוא לא ישכח את הלחש אחרי הטלתו.

**עזר להטלת לחשים:** חיה מסייעת מסוג זה עוזרת לקוסם בזמן ההתרכזות להטלת הלחש. בשיטת הגיבור יש לקנות בונוס לכשרון הטלת הקסמים ככוח, ולהוסיף לו את החיסרון 'פוקוס ברור ונגיש: חיה מסייעת'. ב-AD&D יש לקצץ את זמן הטלת הלחשים לחצי (מעוגל למעלה), ולתת סיכוי של 25% שהקוסם יוכל להטיל

את הלחש גם אם הפריעו לו בריכוז (שכן החיה התרכזה יחד איתו).

**עזר להגנה מנטאלית:** חיה מסייעת זו מגינה בכוח מוחה על הקוסם אליו היא קשורה, ומוסיפה להתנגדותו מפני התקפות מוחיות (הקסמות, הצעות וטלפאטיה). בשיטת הגיבור קונים התנגדות מנטאלית +1 עם החסרונות 'מבוסס על אגו החיה' (מינוס חצי), 'פוקוס ברור ונגיש: חיה מסייעת'. ב-AD&D יש לתת בונוס השווה לחמישית מתבונת החיה (מעוגל למעלה), לגלגול ההצלה נגד לחשים, רק כנגד התקפות מנטאליות.

**קשר לקוסם:** אם תבחרו להשתמש בחוקי קשרי קסם שכתבתי, ניתן להשתמש בחיה מסייעת כקשר קסם במקום סתם כלי.

**מקור לפליטת לחשים:**

זהו קרוב לוודאי סוג המסייע החזק ביותר. מסייע זה יכול לשמש כמקור ממנו יוצאים הלחשים, כלומר קוסם בעל מסייע כזה יכול לשלוח אותו קדימה, להתגנב אל אויבו לטווח קרוב יותר (ממנו), ואז להטיל, נניח, כדור-אש ולהחליט שכדור-האש מוטל מהמסייע. בשיטת הגיבור יהיה צורך לקנות את היתרון 'לא-ישיר' יחד עם החיסרון 'פוקוס ברור ונגיש: חיה מסייעת' (כלומר שווי היתרון יורד לחצי). ב-AD&D זה פשוט כך, על ידי כוח ההחלטה.

**כלי לתגבור לחשים:** מסייע זה הוא מעין פשרה בין סיוע להטלה לבין סיוע

באנרגיה. מסייע זה מחזק את קסמי הקוסם - פשוטו כמשמעו. בשיטת הגיבור קונים את הכוח AID (עזרה) בכמות סבירה, עם היתרון 'השפעה על כל כוח או תכונה, אחד בפעם' והחיסרון 'פוקוס ברור ונגיש: חיה מסייעת'. ב-AD&D ניתן להניח כי כל הלחשים מוטלים כאילו הקוסם הוא בדרגה אחת או שתיים מעל דרגתו הנוכחית.

כמובן שכל זה אינו מבטל את הקשרים המיוחדים או את החוקים שקיימים בדרך כלל לגבי מסייעים, אלא בא בנוסף להם. בדרך כלל, לכל מלווה יהיה רק אחד מהכוחות הנ"ל, אבל לעתים נדירות - כאשר גם הקוסם וגם המסייע חזקים מספיק - ניתן לבנות מסייע בעל שניים או יותר מהכוחות הללו. ניתן גם להוסיף עוד כוחות - מה דעתכם על מסייע המסוגל להטיל קסמים? או אולי מסייע המסוגל לספוג חלק מהנזק אותו סופג הקוסם? בכל אופן, אני מקווה שהאפשרויות יתרמו לעומק המשחק שלכם ולעניין הקוסמים.



# שיחות עם מורגן לה פיי



## עונפי רת

בשר נע - אז כדאי שתנסה את ההמבורגרים שלי.

"בשר?" תהה המטיל, "אני לא חושב, אני בהחלט מרגיש שיש לי דחף לאוכל מוצק יותר, משהו על בסיס ברזל, אני חושב, עם קצת קווארץ אולי."

"איחולי, מורגן, אמרתי, יצרת מפלצת."

"היי, אמר מטיל הזהב בקול רם, "אני חושב שנעלבתי, ויש לי רושם ברור שזה לא מתיישב כלל עם הרצון הבסיסי שלי לאהבה!"

"ערן! בחייך, גערה בי מורגן, תתנצל ומייד!"

"בסדר, בסדר, לא התכוונתי. השבתי ופניתי למטיל, "אני באמת מתנצל, לא היתה לי שום כוונה להעליב."

"זה בסדר גמור, אמר הגוש, "אני חושב שעלי לגלות סבלנות לעולם ולתושביו לפחות עד שאלמד עליו יותר. עכשיו, אולי יש לכם משהו לאכול?"

לבסוף גילינו (בדרך הקשה) שהוא מסוגל לאכול כל דבר ממתכת. "זה היה נהדר," אמר מטיל הזהב וסירב לעוד חתיכה מהטוסטר של מורגן, "מה עושים יצורים תבונתיים אחרי האוכל? אני באמת חייב ללמוד את הדברים האלו אם אני רוצה להשתלב."

"אני נוהגת לצפות בטלוויזיה." אמרה מורגן, "אבל במקרה שלך אני חושבת שקודם כל כדאי לתת לך שם."

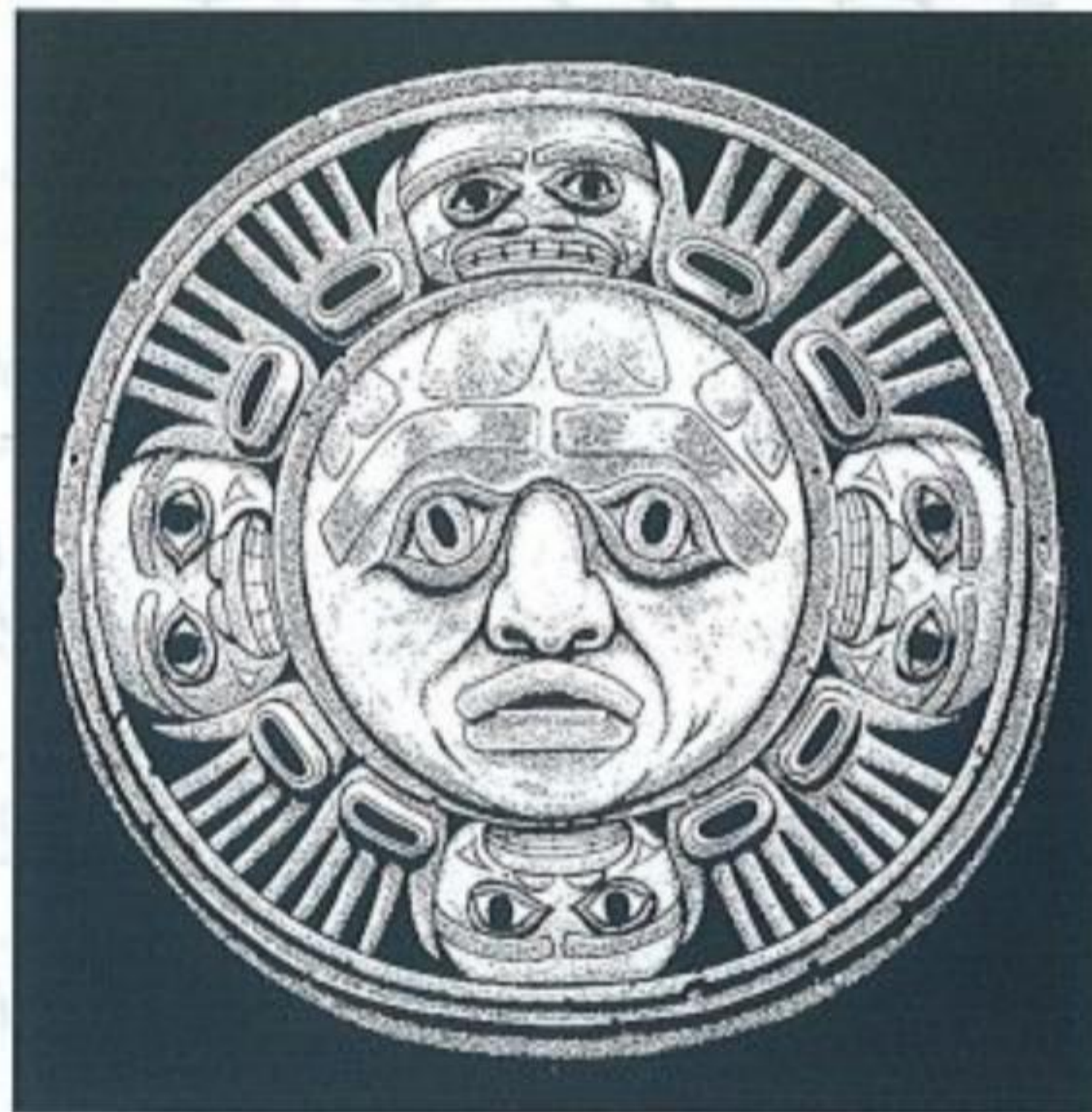
"שם?" תהה היצור. "כן, אמרתי, "כינוי, כדי שאפשר יהיה לזהות אותך. אני, למשל, ערן, וזו היא מורגן."

"אני חושב שמשהו על בסיס מתכתי יהיה הולם." שקל מטיל הזהב, "אולי 'עופרת'?"

מורגן פרצה בצחוק, "אתה רואה ערן, אמרה בקושי, "כן הצלחתי!"

"תהרוג אותי." השיבה מורגן. "אל תדאגו! הבטחתי לה בהומור. מורגן עשתה פרצוף כועס והצביעה עלי במבט מלחייה ברור, וייתכן בהחלט שהייתי נאלץ לסיים הכל כאן, אבל אז פנה אלינו מטיל הזהב שעל השולחן ואמר: "שלום."

הבטנו בגוש הזהב המכוסה גועל ירוק, שהביט עלינו חזרה בשתי עיניים זהובות וחיך חיוך מלא שיני זהב.



"שלום." השיבה מורגן שרגילה להיתקל בדברים כאלו יותר ממני. "מי אתה?"

"זו שאלה טובה מאוד!" ענה המטיל, "אבל מכיוון שרק לפני מספר שניות נבראתי, אין לי עדיין מושג."

"ומה אתה רוצה?" שאלתי אני, המום במקצת.

"אני לא יודע, כשאני חושב על זה, אני מרגיש שיש לי דחף אדיר לאכול משהו," השיב הזהב, "וחוץ מזה, נדמה לי שאני רוצה אהבה, למרות שאין לי מושג מה אני אוכל או מה אני אוהב."

"נסה את ההמבורגרים של ערן." המליצה מורגן, "אלא אם כן אתה אוהב

"אוקיי. ערן, שים לב." אמרה מורגן. שנינו ישבנו במטבח שלה מול השולחן, ערכת הניסוי באלכימיה של מורגן ישבה לה, מורכבת בקושי, על השולחן כשאת טפטופי החומר אטמו, בקושי, כמה פיסות נייר דבק. מורגן ניסתה להראות לי איך הופכים זהב לעופרת, שכן ידוע שההיפך הוא בלתי אפשרי.

מורגן הרימה את המבחנה עם הנוזל האדום הזוהר ושפכה אותה אל תוך אחד מפתחי מבוך הצינורות. הבטתי בסקרנות איך הנוזל נשפך לתוך הקערת עם הבוץ הכחול, גורם לו לבעבע ולהפוך לאדים צהובים שעלו בצינור אחר, עשו כמה סיבובים, הפכו למיץ כתום ונשפכו על מטיל הזהב שעל שולחנה של מורגן. ואז הכל התפוצץ בירוק זוהר.

ניגבתי את עיני והבטתי סביב - אני, מורגן וכל המטבח היינו מכוסים במין גועל נפש ירקרק. הזהב, אגב, נשאר זהב. "בראבו מורגן, זה עתה יצרת את הנוסחה להפוך איכס אדום לאיכסה ירוק. אני לא יכול להתחיל ולתאר לך עד כמה אני גאה." מורגן חרצה לשון ואמרה, "שתוק, אתה לא היית מצליח יותר, וזו היתה רק טעות קטנה אחת."

ניסיתי לנחש, "טעית בחישובים? קצת יותר מדי מהנוזל האדום הוא? או אולי הבוץ הכחול לא היה סמיך מספיק?"

"לא, ענתה הקשישה, "פשוט שפכתי הכל לצינור הלא נכון." הבטתי במבוך הצינורות שעל השולחן. תארו לעצמכם פלונטר ענקי של צינורות וצנצנות שקופות (מכוסים בגועל ירוק, כמובן), עם שישה או שבעה צינורות פתוחים בולטים ממנו. "איך יכולת להתבלבל?" שאלתי.

"באאאאאא... נשמע רעש קל. מורגן הביטה בי במבט של "הפעם זו לא אני!"

"מה לעזאזל השמיע את זה?" שאלתי.



מופתע  
לגלות שאני  
217?

מהה

ידעתי שמשהו  
דפוק איתך!



דפוק הא...?  
דברת על שזיוין  
בין הגזעים; האדומים,  
הכחולים...



הסייבור גי'ם?!



ולנו לא  
מביע שזיוין?



מה אתה מקשקש  
הרוטאת  
מתכת!

אתה בכזו לא  
אנושי! אתה  
חיקוי עלוב  
שצריך לחסל!!!

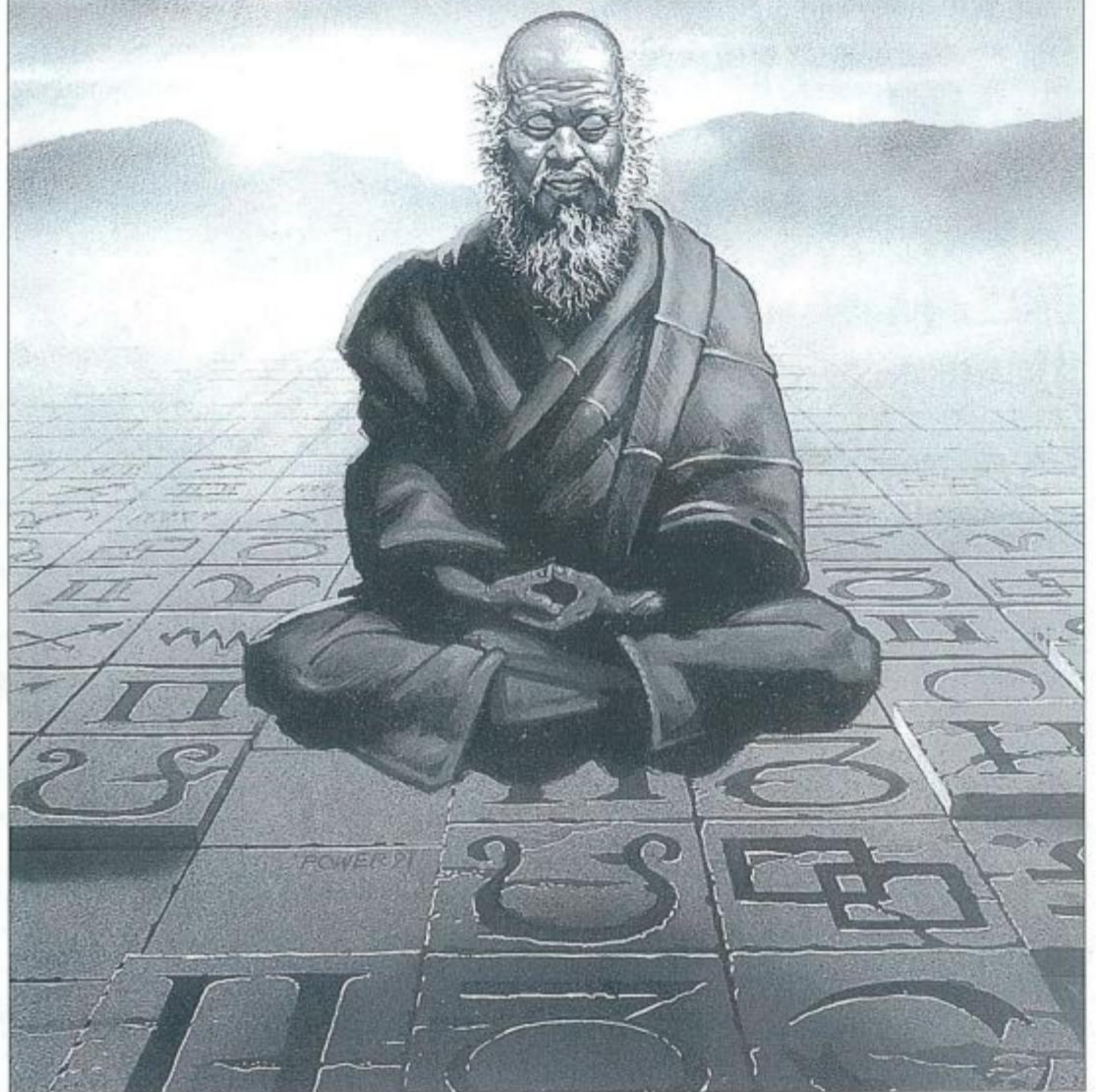
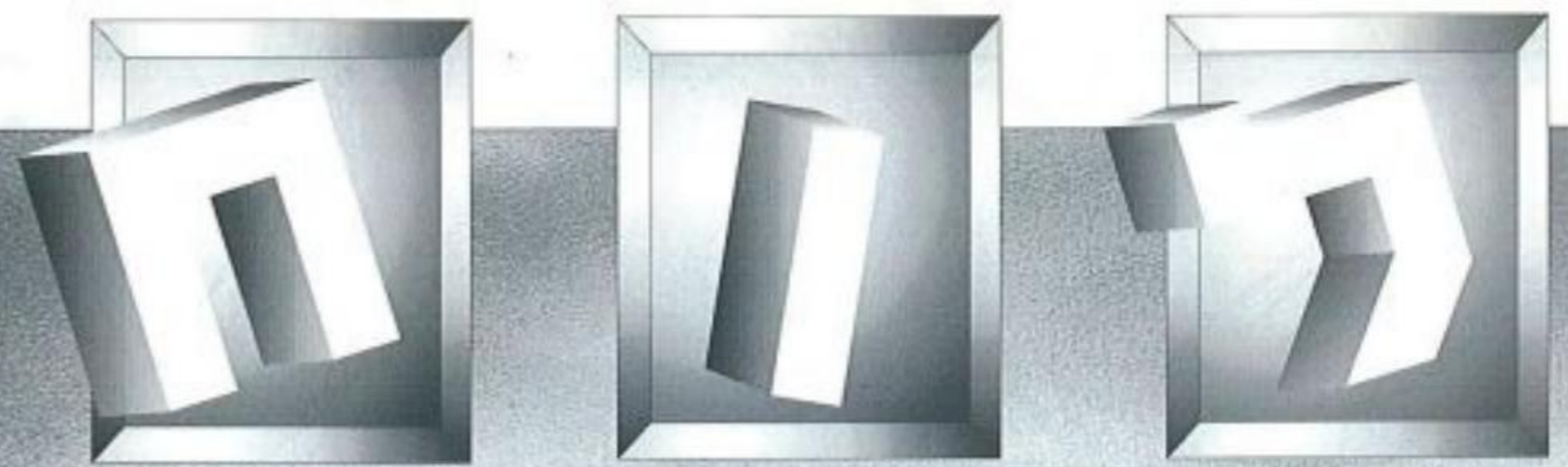


לא!!!



הידים שלי...  
לא...

המשך בביילון הבא!



- ✓ למכירה/החלפה לארי 6 - 95 ש"ח, DOOM 2 - 95 ש"ח, FIFA - 80 ש"ח וחף מפשע - 100 ש"ח. דרור שטרומן, 09-502745.
- ✓ למכירה HD WD 212MB במחיר של 350 ש"ח, כונן TEAC 3.5 - 50 ש"ח, מקלדת - 50 ש"ח, הכל במצב מצוין. זוהר יהודה, 09-972972.
- ✓ למכירה חקירה משטריתית 4 כולל הפתרון המלא ב-85 ש"ח, או להחליפו במשחק חדש אחר. תומר, 09-406834.
- ✓ למכירה המשחקים: וילי ביימיש, המשימה נפטון ונשק קטלני 3, במחירים זולים. אודי צחור, 03-5226294.
- ✓ למכירה משחקים לנינטנדו אמריקאי: N.B.A JAM, FINAL FIGHT, TINY TOON, ועוד אחרים, כולם במחירים נוחים ובאריזות מקוריות, כולל חוברת הוראות. כמו כן, למכירה אביזרים נוספים, כדאי להתקשר. מיקי שירן, 03-6473017.
- ✓ למכירה משחקים חדשים באריזות מקוריות: לונה פארק - 129 ש"ח, נאסקר - 79 ש"ח, VETTE - 49 ש"ח, כל המשחקים עדיין לא נפתחו. כמו כן, למכירה המשחק שד משחת ל-CD-ROM רק 129 ש"ח, או החלפתו במשחק קינג קווסט 4. אייל, 09-925253.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב + קלטת בשווי 150 ש"ח כולל האריזה, הספרים והשנאי המקורי, בשימוש פחות מחצי שנה - 650 ש"ח. עומר שלו, 04-226996.
- ✓ למכירה משחקי מחשב מכל הסוגים, חדשים וישנים במחיר מצחיק. כמו כן, למכירה טיפים להרבה משחקים חדשים וישנים. ליאור, 03-6917684.
- ✓ למכירה כרטיס מודם/פקס 9600/2400 עם תיקון שגיאות, כחדש - ב-300 ש"ח. כמו כן, למכירה מבחר גדול של קלטות משחק לסגה מאסטר סיסטם, כל אחת ב-40 ש"ח, וגם ג'ויסטיק אלחוטי לסגה מאסטר סיסטם ב-100 ש"ח. צביקה, 08-491606.
- ✓ למכירה/החלפה המשחק האורח השביעי על גבי 2 תקליטורים, כמו כן, למכירה מודם/פקס 14,400 פנימי

- ✓ למכירה המשחקים: ECO QUEST, OFO, ZOOL 2, THEME PARK, DOOM 2, DOOM 1, FIFA SOCCER, בודד באפילה 2, אבודים בזמן 1+2, אינקה 2 וגובלינים 3. משחק שלישי חינם. בן בלר, 06-333873, בין השעות 14:00-20:00.
- ✓ למכירה מחשב 386DX במצב מצוין, מסך SVGA, זיכרון פנימי 4 מגה, H.D M-127, עכבר, כרטיס קול משחקים ותוכנות. אורן יצחקי, 03-6132105.
- ✓ למכירה הערכות למתחיל, למתקדם, למומחה ולאשף של מו"ד. כמו כן, למכירה ההרפתקאות הבאות: קללתו של זנטון, החבורה הנסתרת, אי האימה, מקדש המוות, שליט נוודי המדבר, אימה על הגבעה, טירת אמבר, אל תוך המערבולת ופסטיבל המלכה. שקד ברנסון, 03-348625.

## למכירה

- ✓ למכירה המשחק DARK LEGIONS באריזה מקורית, כולל חוברת הדרכה באנגלית. אבי, 03-544010.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים למחשב מכל הסוגים. התקשרו עכשיו!!! אסף, 09-501787.
- ✓ למכירה משחקי מחשב: האורגים 2 - 50 ש"ח, הרצון לעוצמה 3 - 60 ש"ח, W.W.F - 50 ש"ח, כולם באריזה מקורית. ליאור לבל, 03-5244623.
- ✓ למכירה משחקי מחשב, ב-20 ש"ח כל אחד: יומו של הטנטיקל, DOOM 1+2, אי הקופים, סם ומקס, אינדיאנה ג'ונס, סים סיטי 2000, לארי 6, וילי ביימיש, מורטל קומבט ועוד רבים אחרים. כמו כן, למכירה האורגים ופרדי פארקס ב-60 ש"ח. דרור יהב, הגולן 15 יבנה, 081504.

ואיש הקרח בטהיטי. אנא עיזרו לי.  
08-471526

✓ הצילו! אאאא! אני ממש תקוע במשחק זרע האופל, אחרי שנותנים פטיש בוהק וקשיחות "מדהימה" (מה?). מוכן לעזור במשחקים אחרים כמו בודד באפילה, בייבי ג'ו ועוד.

### מעוניינים

- ✓ נפתח BBS חדש הנקרא TERMINATOR-BBS עם הרבה חומר מעניין, למשתמשים מאומתים מובטחת רמת גישה גבוהה. 03-5043616, בשעות 07:00-22:30.
- ✓ חדש! לא נמאס לכם לשלם מחירים גבוהים עבור משחקי CD-ROM שנגמרים תוך שבוע? לא עוד! מעכשיו תוכלו לשכור את המשחק ולחסוך 90% ממחירו המקורי. אצלנו תוכלו לשכור משחקי CD-ROM. אייל 03-803011, איציק, 03-800105.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחקים DOOM 1,2 תמורת המשחקים הטוב הרע והרוקח או חקירה משטרית. אלרון, 03-5036878.
- ✓ מעוניין לשלם סכום סביר עבור אחד משלושת המשחקים הבאים: SETTLEERS, COLONIZATION ואיי הדרקון. מוכן גם לתת תמורתם משחקים אחרים (ברשותי מגוון גדול מאוד של משחקים ישנים וחדשים). אלון גמליאל, 06-952432.

### משחקי תפקידים

- ✓ מעוניין להתכתב עם אוהבי D&D, AD&D ומשחקי פנטזיה אחרים, בגילאי 14.5. מתן מוסל, מושב שרונה, ד.נ. גת מיקוד 15131.
- ✓ רוצים לפתוח קבוצה ברעננה, דרוש שה"ם שילמד את הקבוצה לשחק. ישי לביא. 09-453494.
- ✓ מעוניין להקים חבורה של AD&D בגילאי 12-14 ללא ניסיון. כל מי שמעוניין להצטרף מוזמן להתקשר. אייל לשם, 02-361889 או 02-361569.
- ✓ שני אחים מעוניינים להצטרף לקבוצה שמשחקת AD&D באזור כפר סבא. אור או לי חייט, 09-425004.

כחדש - 50 ש"ח. עופר פלג  
09-406188, רצוי מאזור הוד השרון.

✓ למכירה מחשב 386DX במצב מעולה, כולל תוכנות ואביזרים נוספים במחיר מדהים. בנוסף למכירה סאונד בלאסטר, הגרסה המשופרת, כולל רמקולים במחיר 200 ש"ח בלבד. עידו 03-5744519.

✓ למכירה גיים גיר + משחקים ומזוודה מיוחדת לנשיאה. עידו חבר, 06-721977.

✓ למכירה המשחקים: חקירה משטרית 4, ק.ג.ב ושרלוק הולמס. מיכל, 04-252634.

✓ למכירה סגה מגה דרייב + שתי קלטות: פארק היורה ומקדונלד + ג'ויסטיק עם ידית + שני ג'ויסטיקים רגילים ב-600 ש"ח. רון, 03-6721739.

✓ למכירה משחקים חדשים ביותר: DOOM 2, TIE FIGHTER, SD משחת, סם ומקס, אינקה 2, גובלינים 3 ועוד רבים אחרים. שי 06-977542.

✓ למכירה סופר נינטנדו + שני ג'ויסטיקים + 4 קלטות + מתאם + כבלים במחיר 700 ש"ח. גיר, 02-722554.

✓ למכירה המשחקים: מורטל קומבט 2, DOOM 2, DUNE 3, משאלת המלך ועוד רבים. וגם פתרונות למשחקים רבים. בן בלר, 06-333873, או 03-322266.

✓ למכירה מגה דרייב + 2 שלטים + מגה CD + 3 קלטות (סוניק 3) + 6 משחקים, כל זאת במחיר 1250 ש"ח. 03-7519145.

✓ למכירה משחקים רבים במחירים זולים. אלמוג, 03-5560077.

✓ למכירה לאוהבי משחקים: DOOM 2, TEM 2, מורטל קומבט 2 ועוד, 09-453494.

### הצילו

- ✓ הצילו! תקוע במשחק ALONE IN THE DARK, איך עוברים את התולעת שנמצאת במרתף? בתמורה אעזור בשלבים אחרים במשחק זה ובמשחק הנסיך הפרסי 2. אלמוג 03-5560077.
- ✓ הצילו! תקוע במשחקים מבצע חמקן

מתוצרת ZOOM כולל מתקן שגיאות ותוכניות. משה, 03-5043616, לא בשבת.

✓ למכירה המשחקים: DOOM 2, THE HORDE ו-WARCRAFT - משחק אסטרטגיה. אביב, 07-517795.

✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים ביותר, גם ל-CD-ROM. אסף, 09-501787.

✓ למכירה המשחק קינג קווסט 6 על תקליטונים, והמשחקים: STELLAR, THE 7TH GUEST ו-UNDER A KILING MOON. כל המשחקים באריזה מקורית ובמצב מצוין. עידו יריב, 03-9671922.

✓ למכירה מדפסת צבעונית STAR LC 200, אפשרות לנייר רציף או בודד, 9 סיכות. אורנה, 09-352929, בערב.

✓ למכירה מחשב 386DX, 4MB זיכרון, HD 107M, מסך VGA כולל סאונד בלאסטר. 04-9985021.

✓ למכירה מחשב 486DX-2, 66MHZ, 8MB זיכרון, MB 425 HD, סאונד בלאסטר, עכבר, תוכנות ומשחקים. הכל כחדש ובמצב מצוין. כמו כן, למכירה מדפסת CITIZEN צבעונית. עמיחי ארבל, 06-533777.

✓ למכירה נינטנדו כולל שלטים ומשחקים ב-200 ש"ח. בנוסף, למכירה מבחר גדול של משחקים לנינטנדו במחירים בין 40 ל-90 ש"ח. טל ענר, 03-5407733.

✓ למכירה גיים בוי + משחקים וחלקים נדירים מיפן. דורון 03-6995832.

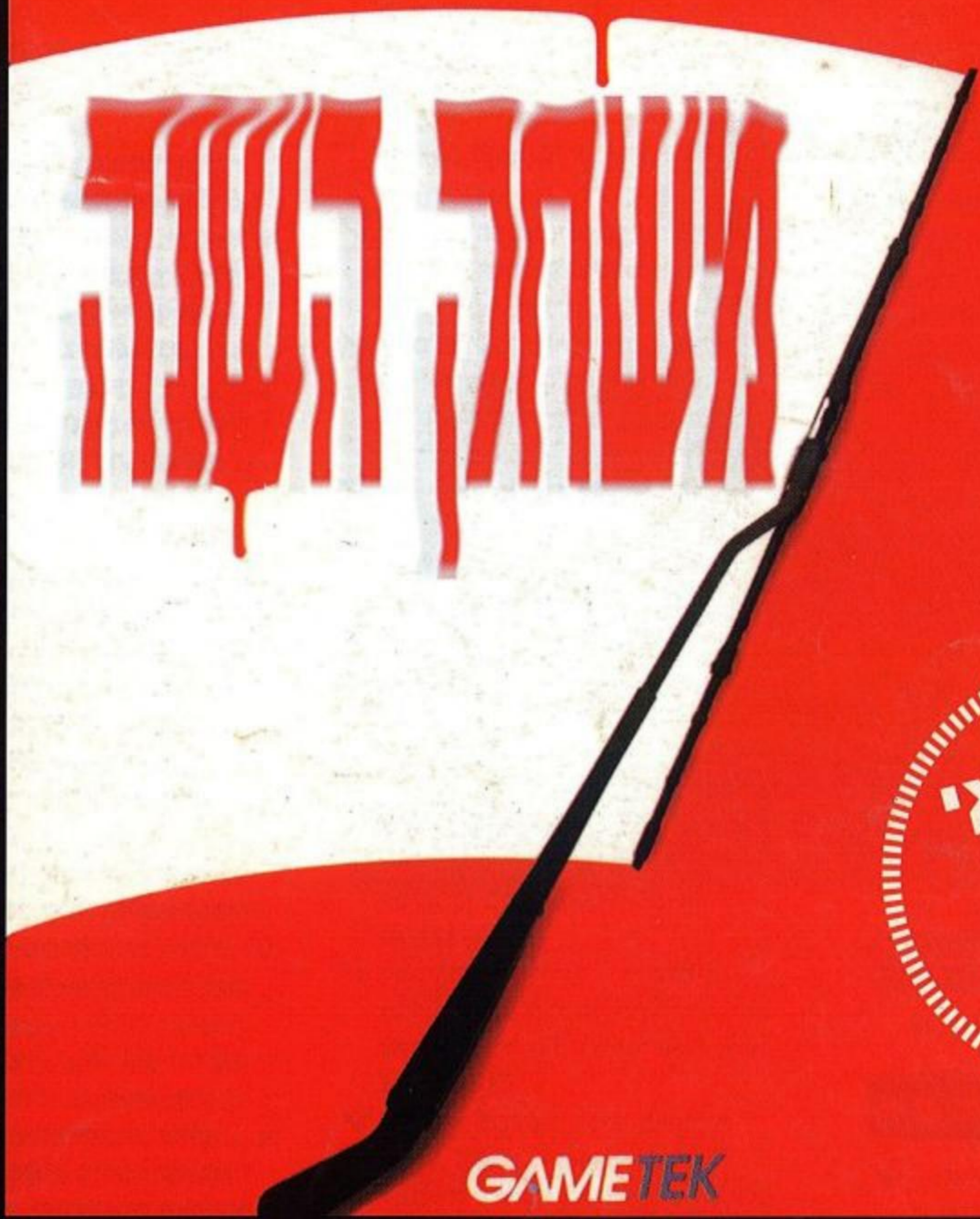
✓ למכירה/החלפה המשחקים: עולם אחר, COOL SPOT, מורטל קומבט 1, הנסיך הפרסי 2, הוויקינגים האבודים ו-HARRE. נועם, 03-5799070.

✓ למכירה משחקי מחשב חדשים במחירים זולים. דורון, 03-5705383, קורן, 03-618293 ונועם, 03-5799070.

✓ למכירה/החלפה משחקים חרישים ביותר מחו"ל, לדוגמה: אלאדין, מלך האריות, DUNE 3, MENZO, שטיח הקסמים ועוד רבים. דיוויד, 03-5060442.

✓ למכירה סאונד בלאסטר פרו כולל ספרות במצב מצוין - 350 ש"ח. כמו כן למכירה ג'ויסטיק קוויק שוט

# QUARANTINE



להילאי  
15  
ולעלה

GAMETEK

עיצוב: אדריאן לוזדן



להשיג בחנויות המחשבים המובחרות.

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