

WIZ

ו ו ו ו

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ויוטודו מבוכים ודרקונים ועוד

080044
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 10.20 ש"ח
דצמבר 1994

- חקירה מצולמת - TIE FIGHTER
- עלילה מצוינת - COLONIZATION
- חבורה מצולקת - סופר גיבורים

44
ניליון

01124859
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528



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

התקנתם את המשחק והוא לא לטעמכם, מכל סיבה שהיא,

החזירו אותו ל**פרייק** במצב תקין וקבלו זיכוי למשחק אחר.

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

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

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



פרייק
מסביב למחשב

תוכן העניינים

ערב נח ערב רך!

מה קרה לכם? שכחתם כבר איך משחקים במשחקי מחשב כמו שצריך? אתם לא יודעים שזנטיה לא מוותרת אף פעם על האקוואריום המלכותי שלה? נו, באמת. בסך הכל שאלנו על מה זנטיה לא מוכנה לוותר ובסך הכל לא קיבלנו אף תשובה אחת נכונה! טוב, אולי השאלה היתה קצת קשה - אבל זה לא אומר שלא צריך להתאמץ, לחפש, לחשוב, אולי אפילו לקרוא שוב את חוברת המשחק - ולהגיע לפתרון.

בכל מקרה, אנחנו מורידים את הרף. הפעם השאלה תהיה קלה יותר ודיר באלכום שלא תענו עליה! אנחנו מצפים לעשרות תשובות נכונות (שלא לומר מאות). השאלה הפעם היא שאלה טנטיקלית: מה צריך להביא כדי להרדים את הסוס? פשוט, נכון? אז יאללה, רוצו לעט ולנייד הקרובים ביותר, קשקשו משהו ושילחו אלינו, לכתובת הרגילה: WIZ - טור העורך, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114. הזוכה המאושר מאוד, שיוגלל מבין מאות הפותרים נכונה, יוכל לבחור בכל משחק שירצה (אחד) מבין משחקי באג או מיראז'. אנחנו ממתינים. ניר צוק

גיליון 44: דצמבר 1994

- 4 ● חדשות מעבר לאוקיינוס -
- 6 ● PC: CARTOON MAKER -
- 8 ● PC: חקירה מצולמת: TIE FIGHTER -
- 10 ● PC: טום וג'רי -
- 11 ● PC: CRIME PATROL -
- 12 ● PC: פ.מ.ד. -
- 14 ● PC: טיפים -
- 16 ● PC: STAR CRUSADER -
- 17 ● היחידה הארצית לחקירות הנאה -
- 19 ● PC: הומי הליצן -
- 20 ● PC: DOOM 2 -
- 21 ● PC: DESERT STRIKE -
- 22 ● PC: COLONIZATION -
- 24 ● פוסטר -
- 26 ● PC: משחקי קלפים -
- 27 ● PC: SYSTEM SHOCK -
- 29 ● סגה מגה דרייב -
- 30 ● שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ -
- 32 ● סופר ניינטנדו -
- 34 ● NEO GEO -
- 36 ● משחקי תפקידים: סופר גיבורים -
- 38 ● משחקי תפקידים: מטרת דמות -
- 41 ● משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי -
- 42 ● משחקי תפקידים: עלילות משה -
- 44 ● קומיקס: סהרון -
- 46 ● לוח -



אין כמו משחקים מהאזור, אפילו אם זה במקרה מעיראק - DESERT STRIKE בעמוד 21



אין כמו אפקטים מדהימים, אפילו אם הם במקרה אשליות מחשב - היחידה הארצית לחקירות הנאה בעמוד 17.

אין כמו משחקים מהאזור, אפילו אם זה במקרה מעיראק - DESERT STRIKE בעמוד 21 אין כמו אפקטים מדהימים, אפילו אם הם במקרה אשליות מחשב - היחידה הארצית לחקירות הנאה בעמוד 17. עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם:

כהן אלון מנתניה, סלייטר גבי ממושב כרם, פרבשטיין דן ממושב כחל, זייד איתמר מצפת, לזר דרור מראשון לציון, מזרחי אבישי מבת ים, מיכאל גלעד ממכבים, סדן אלעד ממזכרת בתיה, פלג אריק מפתח תקוה וצייטלין גרגורי מגבעת זאב.

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה: לילי צראף * מודעות: אשכולות תקשורת טל: 03-663648 * 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, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, עידו שמש, טל גוטמן, קובי קרלבוך, שי צוהר, דינה שונרא * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר, עימוד, סריקות ובניה ממוחשבת ממוחשבים: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: טופרינט 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

הודעה

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

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



מאת: ד"ר וויז

כל הבלאגן האלקטרוני

כדי להיות מעודכנים בדור החדש של משחקי הטלוויזיה, הרי לכם סקירה שלישית בנושא של "מה קיים - למה וכמה".



PlayStation

יצרן: Sony.

מחיר: 1,500 ש"ח בחו"ל (הערכה).
זמינות: נובמבר 94 ביפן.

פרויקט המערכת הראשונה שסוני מייצרת לבדה. המערכת מבטיחה אפקטים מרשימים מאוד ושלל תוכנות מרשימות לא פחות. סוני מבטיחה לוודא ש"משלוח" התוכנות הראשון, יראה את יכולתה של המערכת.



3DO

יצרן: פנסוניק.

מחיר: 2,000 ש"ח בחו"ל.
זמינות: נמכרת כיום.

מערכת ה-32 ביט הראשונה מצליחה עתה יפה ביפן ובאירופה, עם הרבה תוכנות יפות. אין ערעור על עוצמת המערכת וכיום יודעים המתכנתים לנצל אותה די יפה, ויוצרים משחקים טובים מאוד. משחק חדש ובולט שהוכרז לאחרונה הוא Super Street Fighter Turbo, הנותן למערכת יתרון גדול על כל מכונת משחק 16 ביט כיום.



Jaguar

יצרן: אטארי.

מחיר: 1,000 ש"ח בחו"ל.
זמינות: נמכרת כיום.

מכונת המשחק הביתית 64 ביט הראשונה בעולם. מבוססת על קלטות משחק עם אפשרות עתידית (בקרווב) של כונן תקליטורים. משחקים טובים כגון Alien vs Predator ו-Doom בדרך. עובדה חשובה היא שכיוון שהמערכת מבוססת על קלטות, היא הופכת לזולה מכולן. אל תחשוב לרגע שזולה פירושה עלובה. המערכת מבוססת על ארכיטקטורת 64 ביט ההופכת אותה לחיה רצחנית.

Saturn

יצרן: סגה.

מחיר: 1,500-2,000 ש"ח (בחו"ל).
זמינות: נובמבר 94 ביפן.

הצעד הבא של סגה לאחר 32X הינו הסאטורן, מערכת משחק 32 ביט. המערכת עומדת לצאת לאוויר העולם כבר זמן רב, אבל עד ינואר היא תהיה בחנויות יפן. שני המשחקים הראשונים שיצאו הם: Virtua Fighter ו-Clockwork Knight, שלבדם יכולים להיות הצלחה - גם ללא מערכת כלשהי... המערכת מתוכננת להימכר בארה"ב בין מרץ ליולי 1995, ובסוף השנה גם באירופה.



סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

מערכת מציאות מדומה 32 ביט של נינטנדו

מערכת ה-VR החדשה התלת-מימדית של נינטנדו היתה יכולה להצליח יפה בצבא. הטכנולוגיה החדשה עושה שימוש ב"עין פרטית" - Private Eye הנמצאת בשימוש פקחי טיסה בארה"ב ובמלחמת המפרץ. המערכת האמיתית כללה ערכת ראש ("קסדה"). המערכת הנישאת של נינטנדו מורכבת, כמו כל דבר בצבא, משלושה חלקים עיקריים: יחידת LED עם נוריות LED אדומות רבות, זכוכית מגדלת ומראה מסתובבת. נורית ה-LED מהבהבת, העדשה מגדילה את האור והמראה יוצרת את הדמות. החזר האור של העין שלך הינו מיידי, כך שעל ידי סיבוב המראה במהירות, עינך מקבלת תמונה רחבה ולא רק פס אורות אנכי. במערכת נינטנדו יהיו שתי ערכות כאלו - אחת לכל עין, כדי לקבל תמונה תלת-מימדית טובה יותר של מציאות מדומה. המערכת לא תיצמד לגופך ולא תכלול ערכת ראש - אביזרים הנדרשים לקבלת אפקט מלא של מציאות מדומה.



CD450

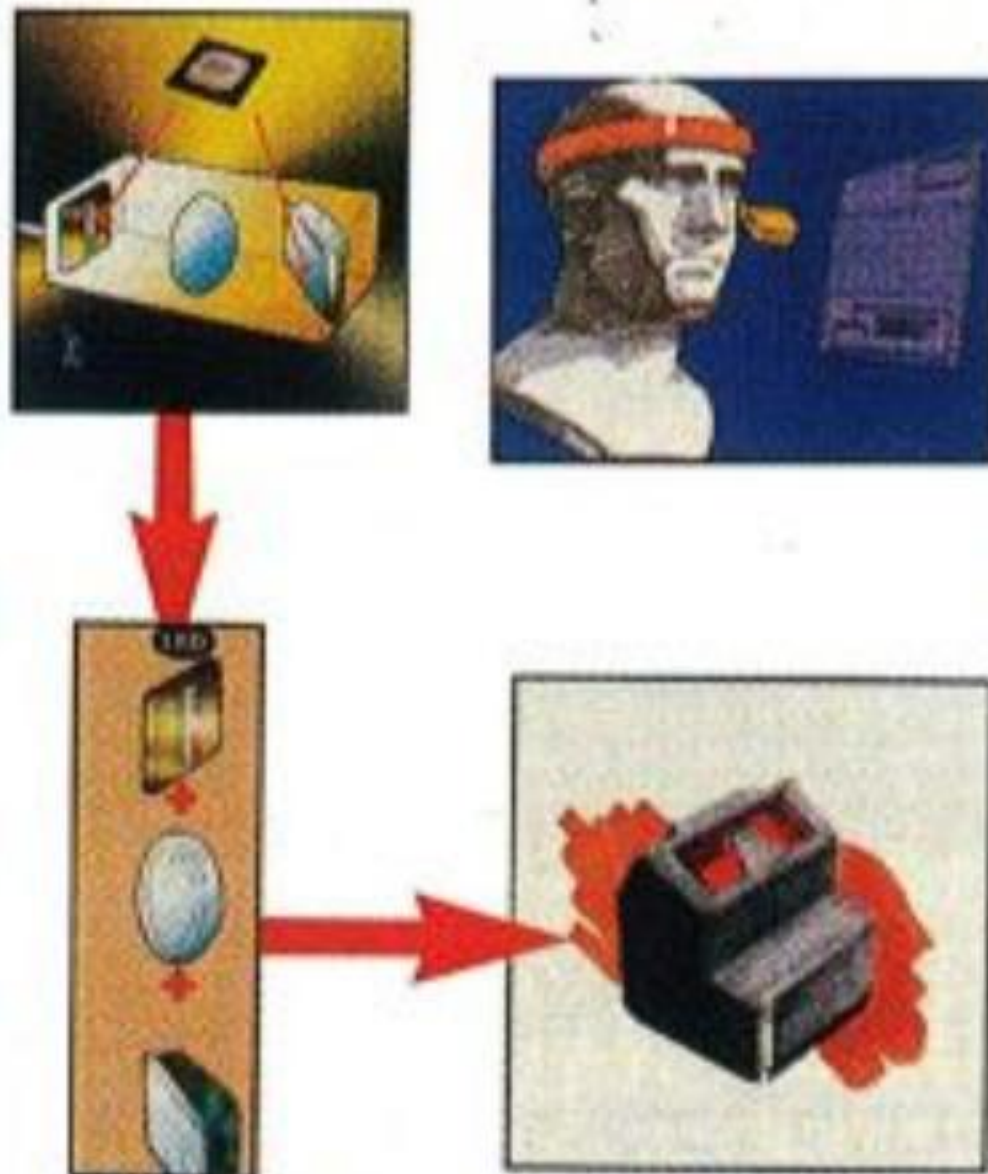
יצרן: פיליפס.

מחיר: 1,000 ש"ח (בחו"ל).

זמינות: דצמבר 94.

פיליפס פתרה את הבעיה העיקרית של הדגם הקודם CD-I - המחיר. הדבר נעשה על ידי תכנון מחדש של המערכת. כפי שאתם רואים בתמונה, המערכת דומה

הרבה יותר למשחק טלוויזיה מאשר למערכת הקודמת, שנראתה כמו מכשיר וידאו טייפ. המערכת החדשה מגיעה עם ג'ויסטיק משחקים נוח בהרבה מהישן. בקרוב יהיה גם דגם 550 שיכלול בנוסף מחסנית וידאו דיגיטלית (אל תשאלו מה זה - גם הם עדיין לא יודעים), וייקר את המערכת בכ-700 ש"ח. למכשירי CD-I יש תוכנות רבות של משחקים, לומדות וסרטי קולנוע.



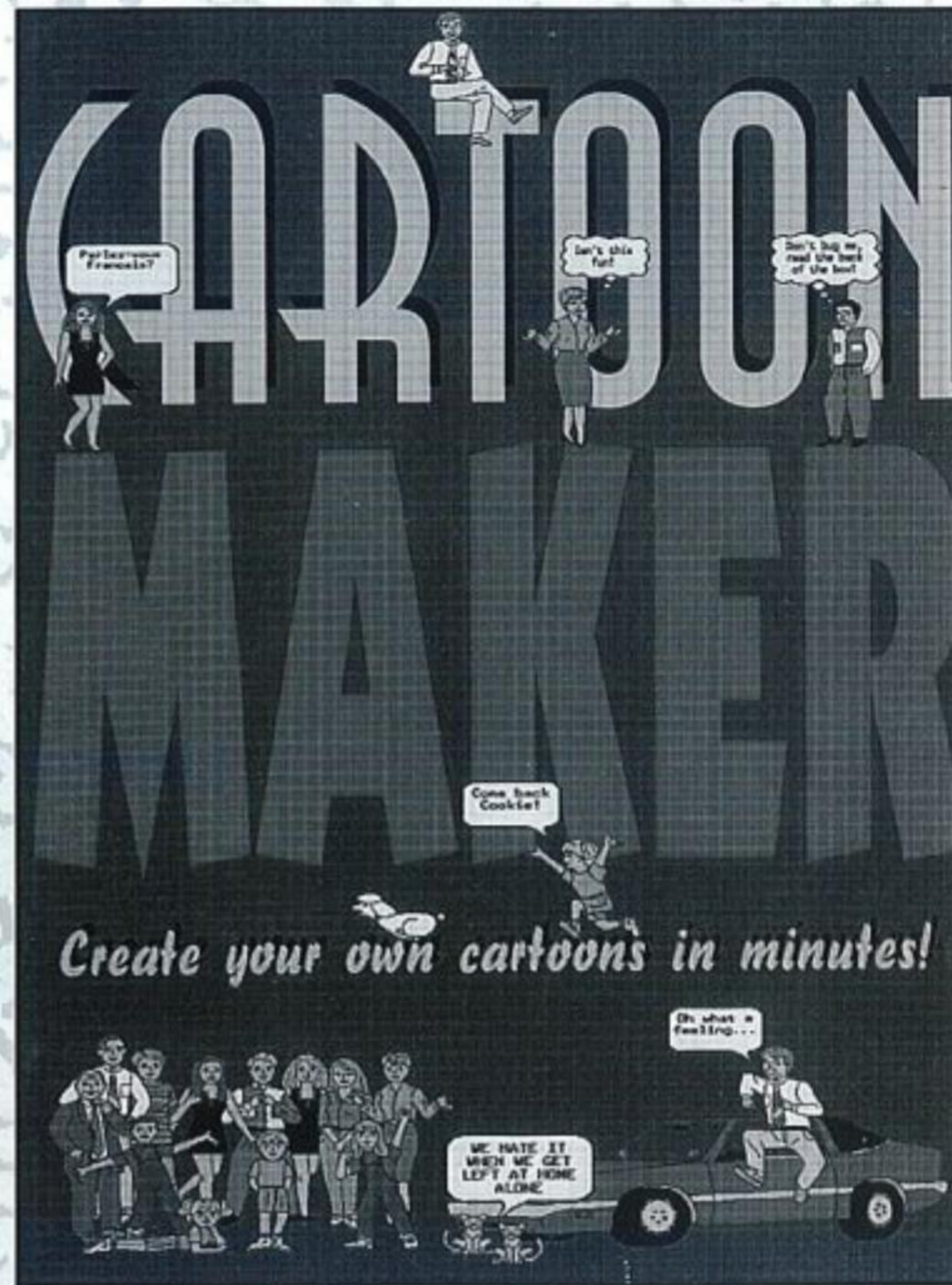
Desert Tank

סגה מציגה להיט חדש עם עוד מכונת מודל 2. "טנק המדבר" נראה כמו גרסה משופרת של משחק המכונה הקלאסי Battlezone. המכונה מאפשרת 300,000 מצולעי גרפיקה לשנייה, ואפקטים סטריאופונים רבי עוצמה בחזיתה. המשחק נראה מאוד מציאותי, וקיימות בו הרבה זוויות צפייה. בקרוב באולמות מכונות המשחקים.



י ו צ ר

ה א נ מ א ה



מאת: עידו שמש

בשורה לילדים באזור גיל חמש - הגיעה לארץ תוכנת אנימציה המיועדת גם לכם! התוכנה "הכנת אנימציה" היא פשוטה, קלה, מותאמת לכל גיל (בעיקר אם הוא רך) ונוחה לשימוש. בעזרת תוכנה זו, תוכל ליצור סרט מצויר או קריקטורה באיכות די טובה. תוכנה זו שונה מתוכנות אחרות מסוג זה במהירות הכנת התמונה. מכיוון שתוכנה זו נועדה למתחילים, תוכל להכין בעזרתה תמונה תוך מספר דקות - לעומת תוכנות אחרות, בהן יידרשו לפעמים שעות כדי ליצור גרפיקה באיכות טובה.

התוכנה מספקת מגוון עצמים רחב הכולל בין היתר 12 מקומות אפשריים להתרחשות התמונה, דמויות בתנוחות ובמצבים שונים, ריהוט, אביזרים מיוחדים, מוצרי אלקטרוניקה, חפצי מטבח, צעצועים ועוד. בעזרת עצמים אלו תוכל ליצור תמונה מורכבת מאוד, הנראית כמו תמונה מקצועית - בדיוק לפי רצונך. תמצא גם עוד גימיקים ואלמנטים בתוכנה:

1. תוכל לשנות את הבעות הפרצוף והגוף של הדמויות, ובעקבות כך, במצבים מסוימים, אתה יכול ליצור תמונות מצחיקות מאוד.
2. תוכל לשנות את תנוחת הגוף, ועל ידי לחיצה על העכבר תוכל לעבור ממצב של עמידה לקפיצה, או להפנות את הגוף מצד אחד לצד שני, וכדומה.
3. תוכל לשנות את גודל החפצים והעצמים שהכנסת לקטע האנימציה, כדי להתאים את החפץ לתמונת הרקע. לאחר שתגמור לעצב את התמונה, תהיה לך אפשרות להכניס כיתוב לתמונה, להוסיף בלוני דיבורים ואפקטים ויזואליים, כגון: פיצוץ, כעס, שמחה ועוד. מומלץ להשתמש בעכבר בתוכנה, באופציות השונות ולצביעה עצמה, מכיוון שהוא יותר נוח מהמקלדת. דבר נחמד ומועיל מאוד בצביעה הוא אפשרות "מברשת הקסם" - מטרתה היא לסייע לך במקרים בהם לא תרצה לצבוע בעצמך את העצם, או שלא יהיה לך זמן לצביעה. כאשר תגיע למקרה כזה השתמש במברשת, והתמונה תיצבע אוטומטית.

ניתן להעביר תמונות מתוכנה זו לעריכה והוספה בתוכנות אחרות. לתוכנה יש גם חסרונות (כן, כן, תתפלאו) ואחד מהם היא העובדה שיש מספר מועט יחסית של צבעים לצביעת הציור (27 צבעים בלבד), מה גם שקשה ליצור רצף של תמונות על מנת לבנות סרט אנימציה, כמו בתוכנות אחרות. נקודה נוספת הדורשת שיפור קשורה להדפסה - תהליך ההדפסה כרוך בקשיים, ויידרש די הרבה זמן כדי לקבל את הדפסת התמונה. מה לגבי הקול בתוכנה? מוזר, אפילו לא צליל אחד! חבל מאוד שלא השקיעו עוד מעט בפיתוח צלילים לאפקטים הוויזואליים, ובתחומי קול אחרים בתוכנה. הגרפיקה במשחק טובה יחסית, אך האנימציה היא הדבר הטוב ביותר כאן. הסתכלו בדמויות האנשים ותבינו מדוע. לסיכום: תוכלו לבלות פה שעות של הנאה, כאשר אתם משתמשים בדמיונכם כדי ליצור ציורים וקריקטורות, ולהבליט את יכולתכם היצירתית.

ציונים

- גרפיקה - ★★
- צליל - אין
- כיף: ★★
- כללי: ★★

שווה את המחיר? לאלו המעוניינים בתוכנה פשוטה להכנת ציורים - ולגיל הרך.

אוהב לשחק אותה?

סולו / ארז



נראה אותך מעיז ב-



הירחון למשחקי מחשב. שולחן. טלוויזיה. חפידים ועוד.

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

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

מבצעים לחודש דצמבר ברשת חנויות באג

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

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

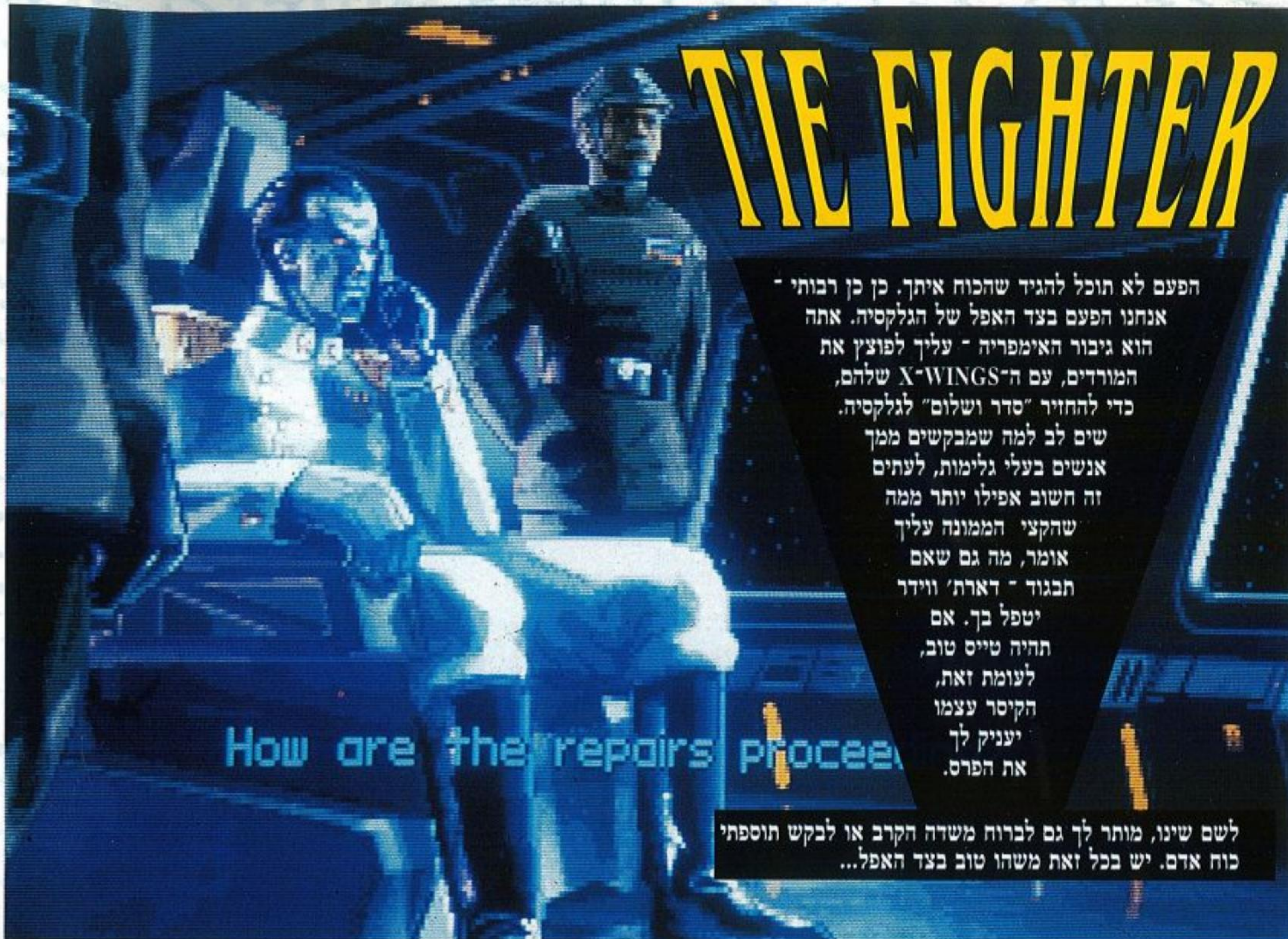
רשימת מתנות משחקים ל-PC

- נסקר
- מאורת הדרקון 2
- חקר מעמקים
- אביש
- נער הסקייטבורד
- טאסרה
- סופר צבע

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

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

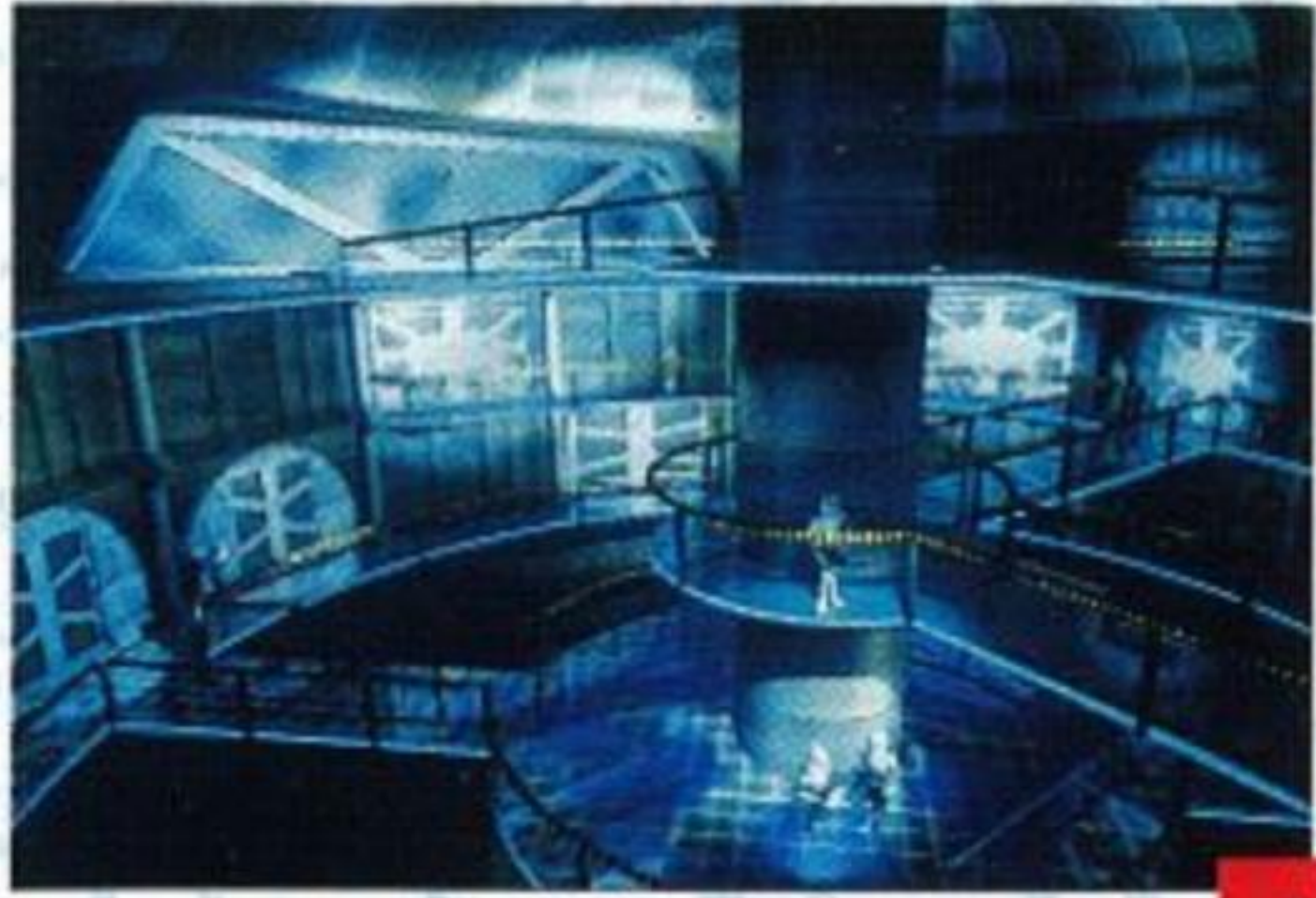
TIE FIGHTER



הפעם לא תוכל להגיד שהכוח איתך. כן כן רבותי - אנחנו הפעם בצד האפל של הגלקסיה. אתה הוא גיבור האימפריה - עליך לפוצץ את המורדים, עם ה-X-WINGS שלהם, כדי להחזיר "סדר ושלוש" לגלקסיה. שים לב למה שמבקשים ממך אנשים בעלי גלימות, לעתים זה חשוב אפילו יותר ממה שהקצי הממונה עליך אומר, מה גם שאם תבגוד - דארת' ווידר יטפל בך. אם תהיה טייס טוב, לעומת זאת, הקיסר עצמו יעניק לך את הפרס.

How are the repairs proceeding?

לשם שינו, מותר לך גם לברוח משדה הקרב או לבקש תוספתי כוח אדם. יש בכל זאת משהו טוב בצד האפל...



5

זוהו בסיס הפעולה לכל המשחק - כאן אפשר ללמוד איך טסים, איך נלחמים ומהו הציוד. כאן גם אפשר לבחור במערכה, להמשיך בקרב, ואם אתה יודע מה לעשות - גם לראות סרט שעשית בעצמך.



3

הגדול מכולם - הקיסר!!!



1

החלל מלא ביופי והוד - במיוחד אם נשארת בחיים כדי לראות זאת.



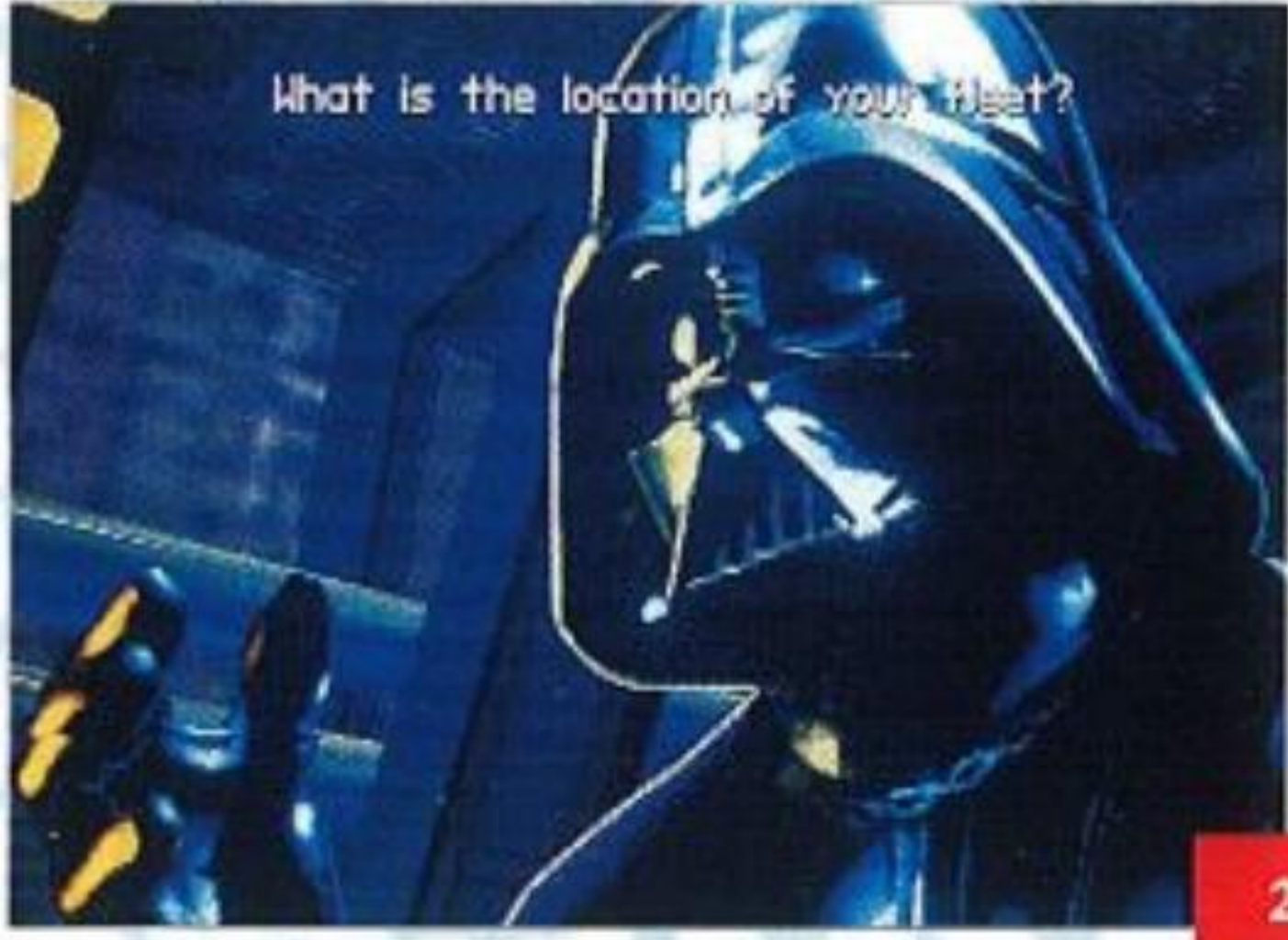
6

ברוך בואך לחדר המלחמה. אם השלמת מערכה מסוימת, תמיד תוכל לראות כאן את סרט הסיום.



4

אם תהיה טייס טוב, יום אחד אולי תשב בכסאו.



2

מי לא מכיר אותו? דארת' ווידר!



חקירה מצולמת



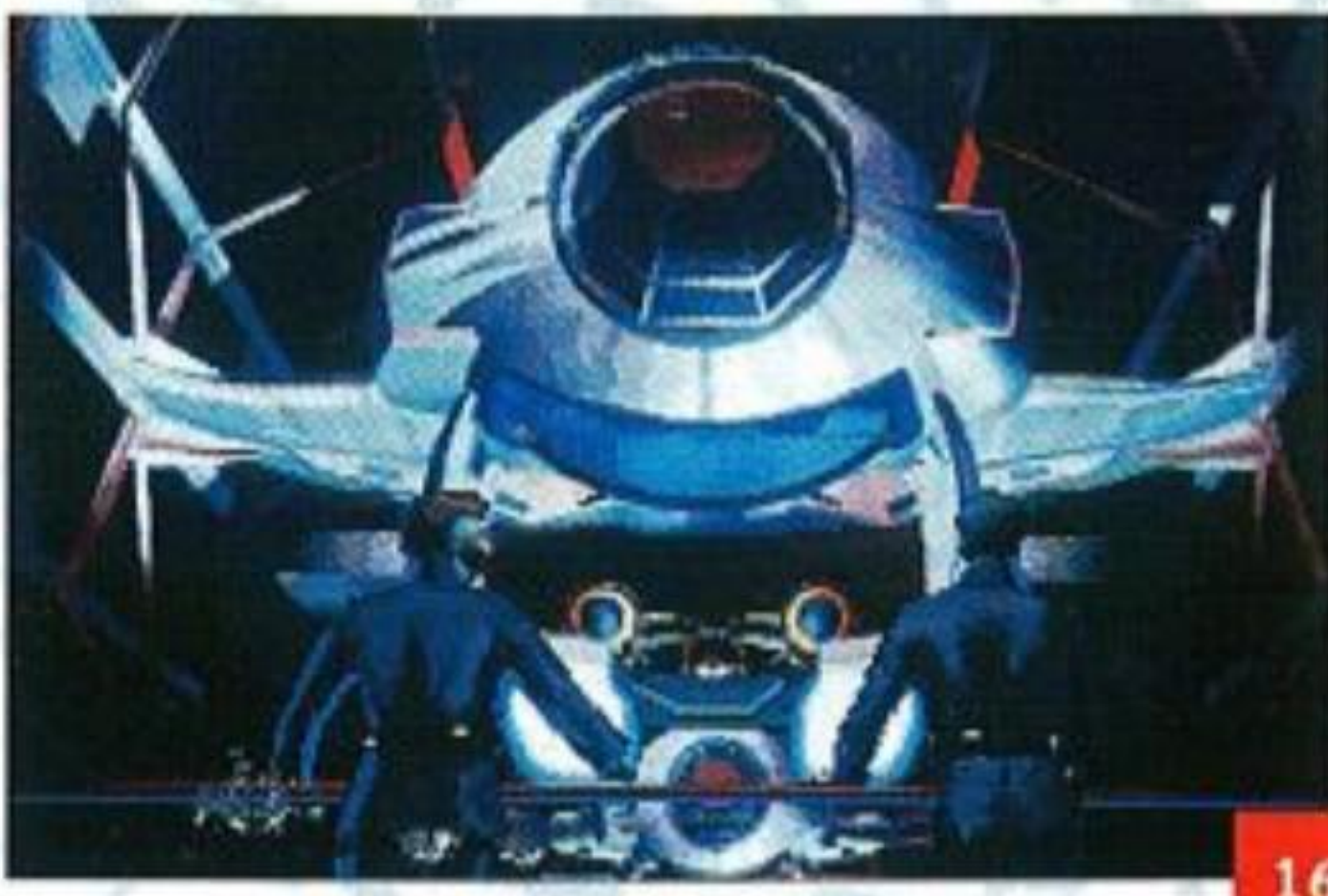
15 האדמירל הבוגד ניצב מול אתם יודעים מי?



11 אחרי שכיסת את שני הצדדים, אתה משכין שלום ביניהם.



7 כך נראה העולם מן האקווריום... סליחה, מן החללית.



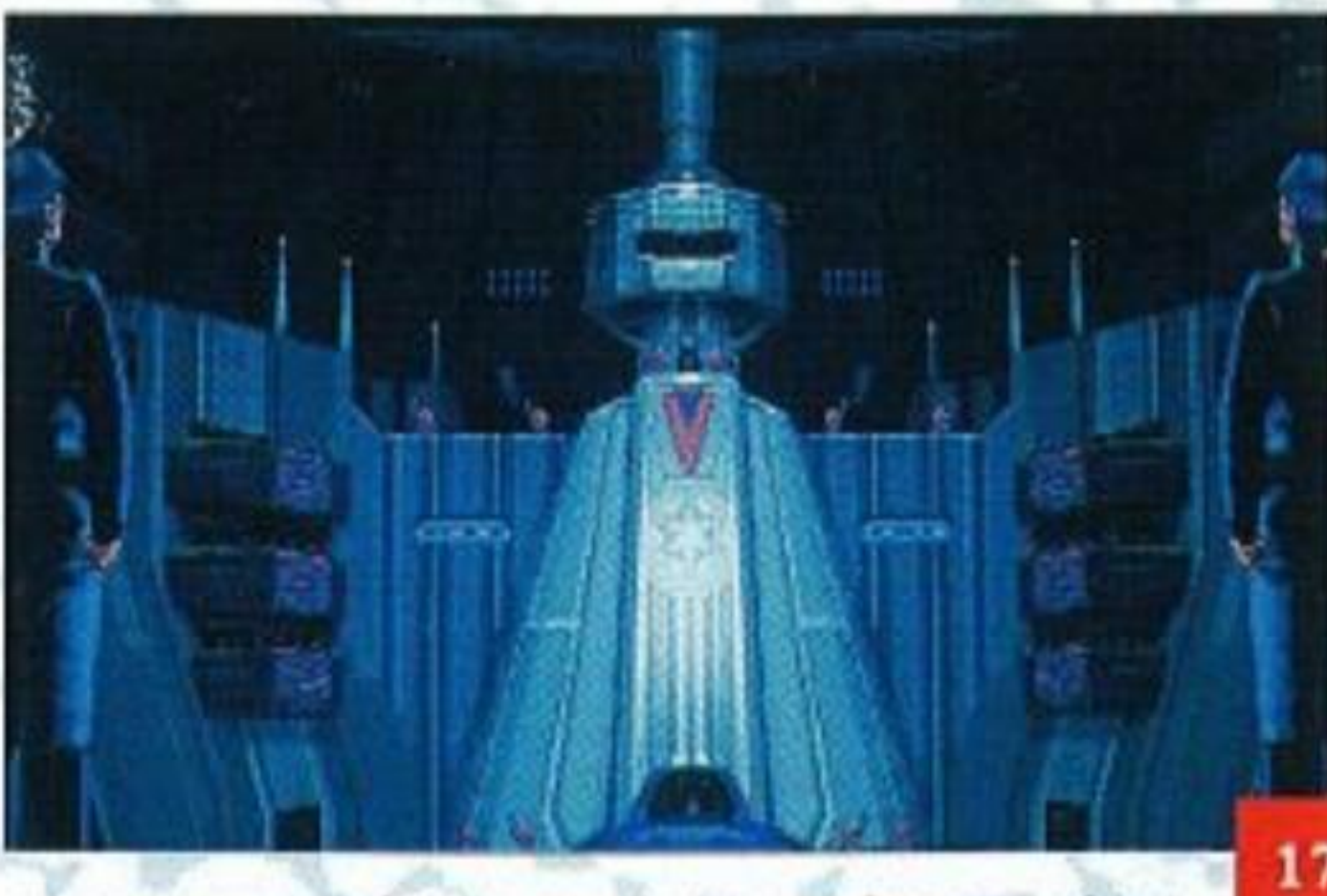
16 לא רק למורדים יש טכנולוגיות חדשות.



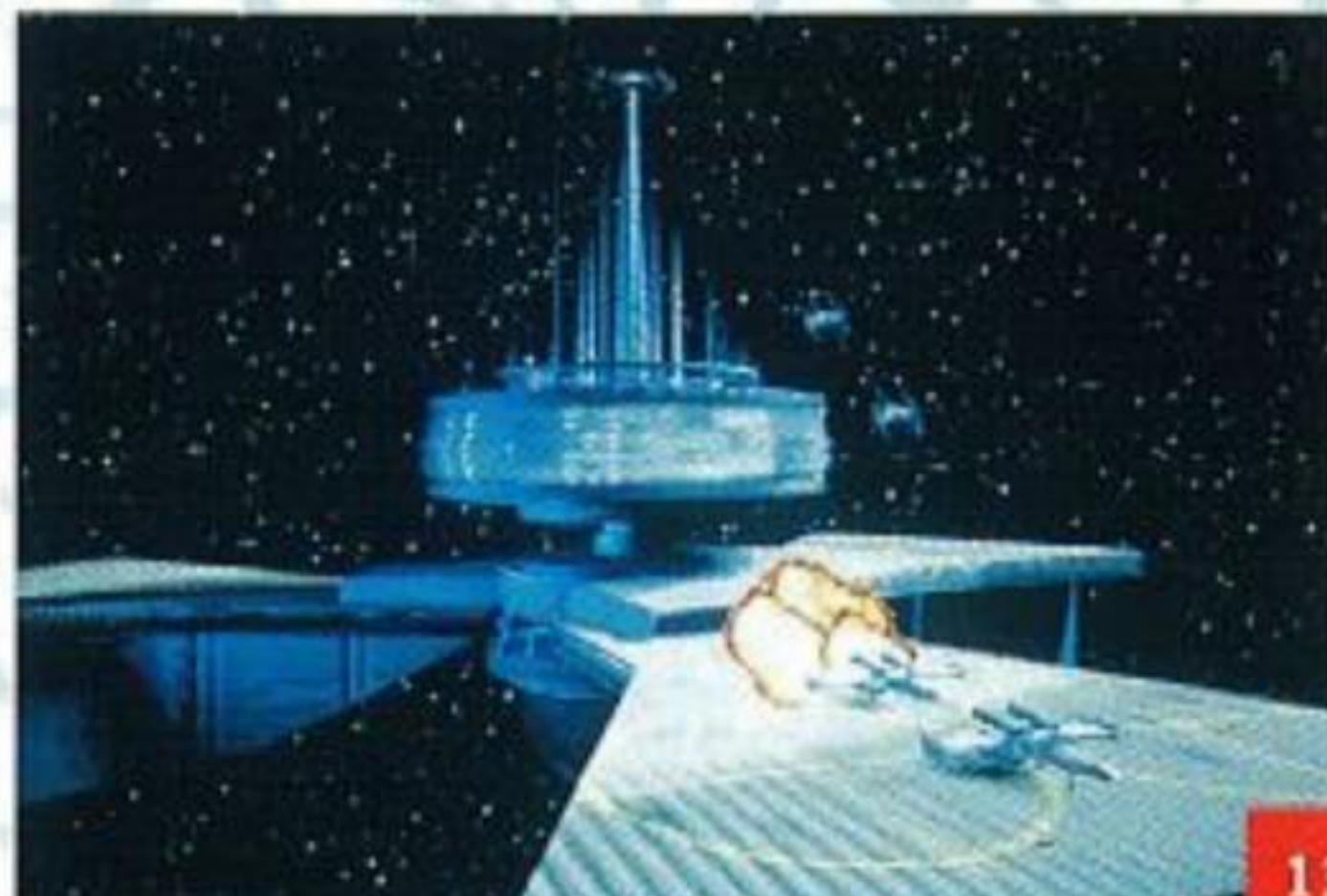
12 חללית אם קיסרית משקמת תחנת מחקר חללית.



8 לא, אלו לא סתם קווים - זוהי מפת השטח. רצוי להעיף בה מבט מידי פעם.



17 כולם באולם הקיסר מתפעלים מגבורתך, ונותנים לך את הכבוד המגיע לך על הצלת הקיסרות כולה.



13 היעילות של חלליות ה-DEFENDER מוצגת בפני דארט' ווידר.



9 עסקים מלוכלכים בנוף לילי של עיר אפילה.



18 הרבה מדליות ינתנו לך, אך זהו האות מטעם 'רצונו של הקיסר' - האות הנחשב ביותר.



14 זהו האב-טיפוס החזק ביותר בגלקסיה.

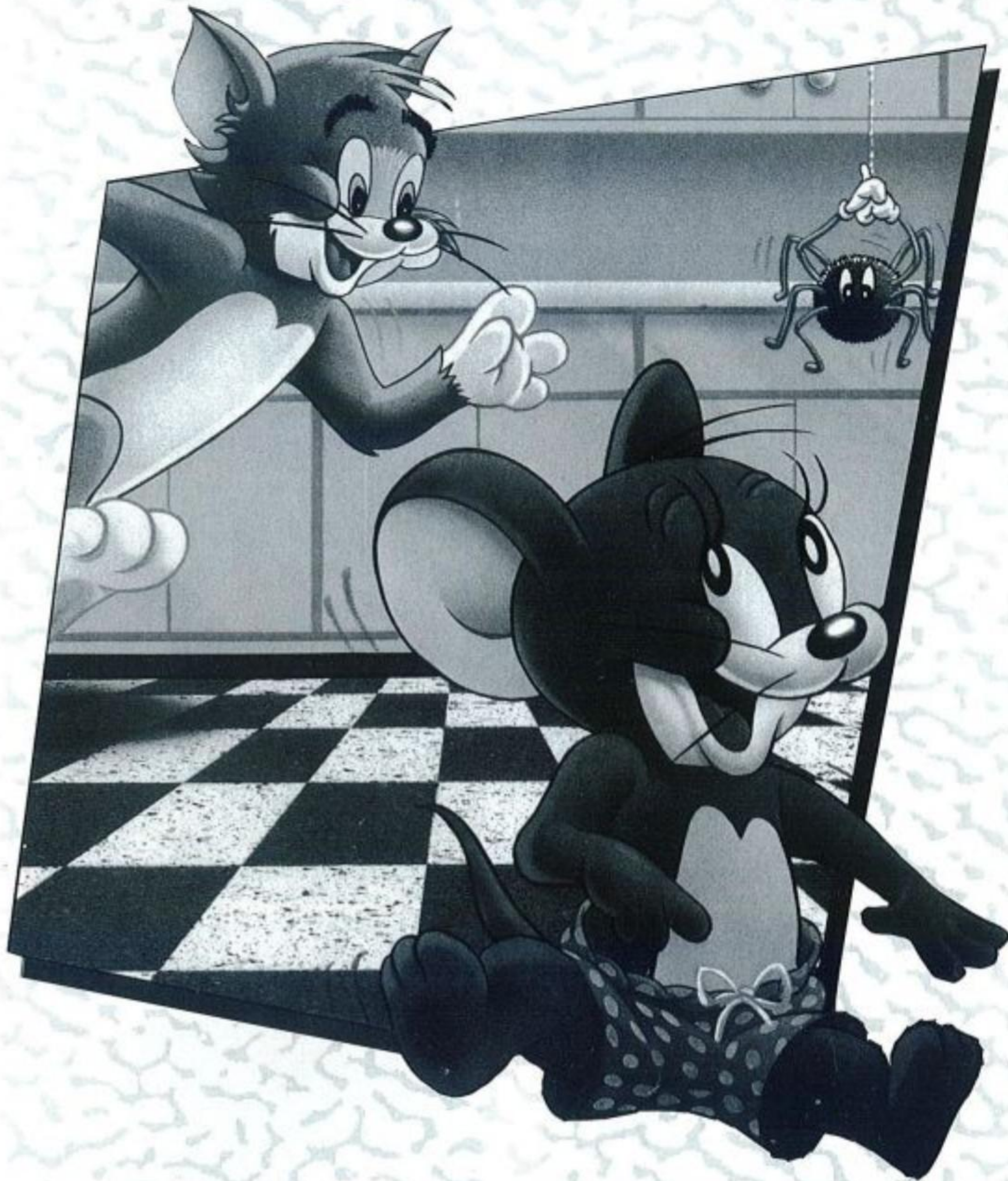


10 למרות שהם נראים נחמדים, אלו האויבים שלך - המורדים.

TOM and JERRY



מאת: קובי קרלובך



טום וג'רי הוא שמו של משחק חדש שיצא לשוק בכיכובם של צמד החמד, טום וג'רי, שאוהבים לעשות את המוות אחד לשני (תרתי משמע). כל הילדים בוודאי מכירים את טום וג'רי, כוכבי סדרת הטלוויזיה המצוירת, שזכתה להצלחה רבה בכל העולם. בסדרה, טום וג'רי עסוקים כל הזמן בניהול קרבות אחד עם השני, ובהטמנת מלכודות אחד לשני. תמיד רואים אותם נלחמים, ואף פעם הם לא מתעייפים, אפילו לרגע! הם ממשיכים להילחם זה בזה לנצח, או עד סוף הפרק (מה שיגיע קודם).

בעקבות הצלחת הסדרה, החליטה חברת HI-TECH להוציא משחק שבו יככבו טום וג'רי. הרעיון של החברה היה מוצלח, אך חבל שהיא לא השקיעה מאמץ רב יותר בהפיכת המשחק לאטרקטיבי. דבר זה היה יכול להיעשות על ידי שיפור הגרפיקה, והוספת מוסיקה שתתאים גם לכרטיסי הקול, שכל כך נפוצים כיום. אבל אין מה לעשות, המשחק כבר נכתב ולא בוכים על חלב שנשפך.

ובכן, הבה נעבור לסיפור: המטרה שלך במשחק היא לעזור לג'רי. לחבר הקטן שלך יש בעיה משפחתית, והוא סומך עליך שתעזור לו לחלץ את אחיינו, טאפי. טום, החתול השובב, לכד את אחיינו של ג'רי ונעל אותו במזוודה בעליית הגג שבבית הישן. אתה הולך לעזור לג'רי לחלץ את אחיינו בכל מחיר. ביחד אתם תפלו את דרככם מלמטה עד למעלה.

אתם תעברו דרך חמשת הקומות של הבית, מהמרתף ועד לעליית הגג, ואתם תתקלו (כמובן, לפי מיטב המסורת) במספר רב של מכשולים, כגון: דבורים מזומזמות, עכבישים ארסיים, עטלפים מעופפים ועוד. היו מוכנים להתגבר על הסכנות האורבות לכם וליהנות מקומדיה של הפתעות. בדרך יהיו מפוזרות חתיכות גבינה: ג'רי, כמו כל עכבר מצוי, אוהב מאוד גבינה, והוא צריך אותה כדי להיות בריא. לכן עליך להרים את כל חתיכות הגבינה שתמצא בדרך, כדי שלג'רי יהיה כוח להמשיך במסע - הרי לא תתן לו לצנוח מעייפות באמצע.

במהלך כל שלב, יהיה עליך להתמודד בקרב של אחד על אחד עם טום. היזהר מאוד! הוא גדול, הוא קשוח, וחץ מזה אתה

בשלום. אל תיכנע! תראה להם איך מתנהג עכבר קרב אמיתי!

ציונים

סוג משחק: פעולה

גרפיקה: *

קול: * (במשחק זה

אין אפשרות להשתמש בכרטיס קול, אלא רק בקול הפנימי וזה חבל)

כיף: * וחצי

כללי: * וחצי

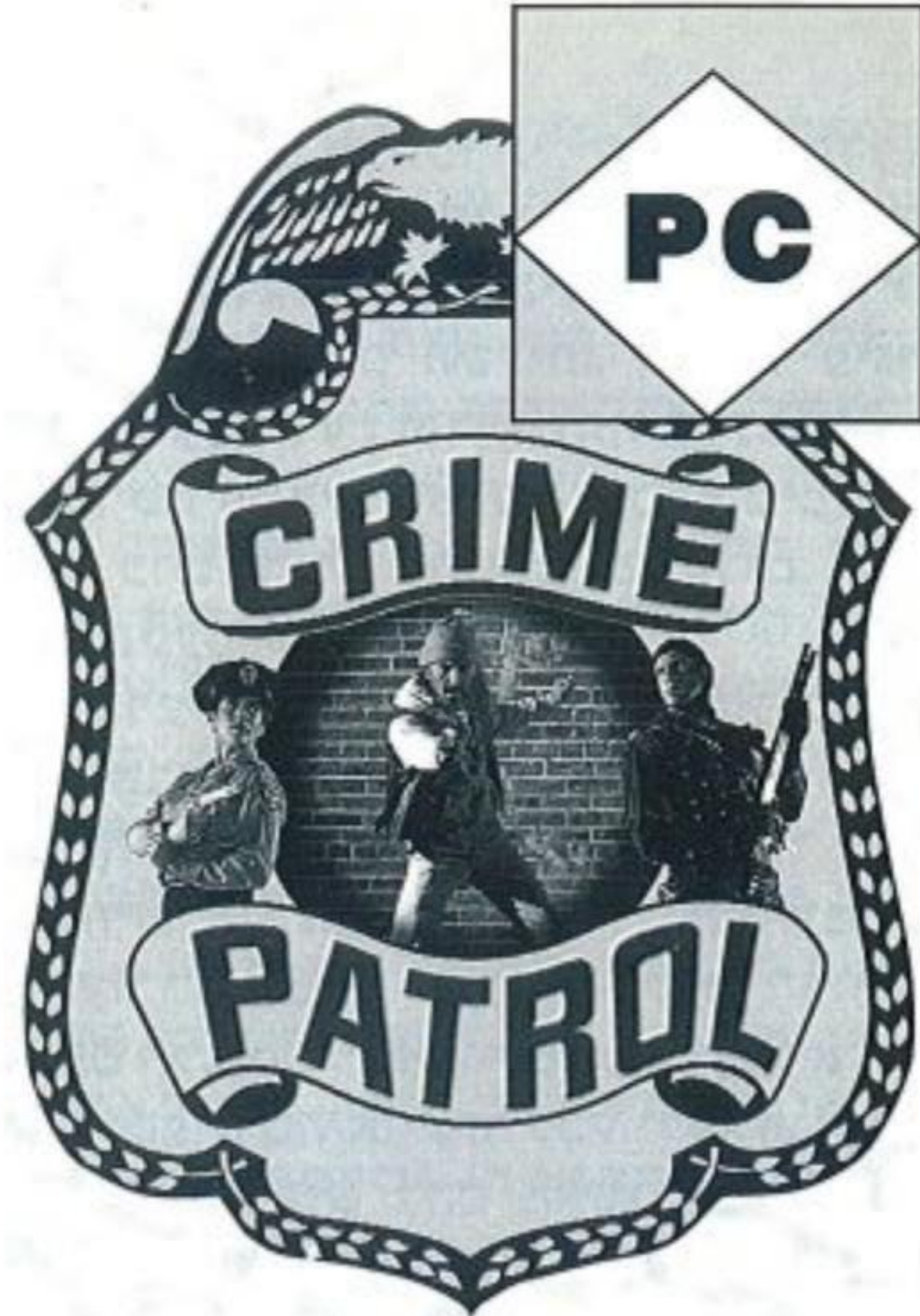
שווה את המחיר? אולי, לילדים קטנים בלבד, מכיוון שיש משחקים הרבה יותר יפים בשוק, ולא כל כך שווה להשקיע במשחק שהגרפיקה והקול שלו הם ברמה נמוכה.

יודע מה האימרה המפורסמת אומרת - לחתולים יש תשע נשמות, אז שמור על הנשמה היחידה שלך... אתה תצטרך להילחם בו בעזרת כל מה שיש לך, ויהיה עליך להערים עליו (נסה לכוון את הכדורים לראשו של טום). עליך להשתמש בכל הכוח שלך כדי לנצח את טום ולעבור לשלב הבא.

במהלך המשחק יהיה עליך לאסוף גם כל מיני חפצי הגנה שונים, אשר בעזרתם תוכל להתגבר על היצורים והמכשולים השונים. עליך לנסות את החפצים, כדי לגלות כיצד אפשר להשתמש בהם כנגד האויבים. אתה חכם (אני משער) ואני בטוח שתצליח לגלות את זה. זכור את המטרה כל הזמן ואני בטוח שתנצח. אני גם מקווה שהמזל יהיה לצידך - אתה תזדקק לו כדי לנצח בקרב ולהחזיר את טאפי הביתה

הפנינו

אינו משתלים



מאת: שחף בן-צור

האמת? ציפינו למשהו-משהו כשקיבלנו את ה-CD של "Crime Patrol", המשחק המפורסם שעדיין אפשר למצוא (אותו ואת משחק ההמשך) באולמות מכונות המשחק בארץ.

באולם המשחקים אתה נמצא מול מסך ענקי ובידך אקדח היורה קרן אינפרא אדומה למסך. על המסך התמונה זזה ועליך לפגוע ברעים ולהיזהר מפגיעה באזרחים חפים מפשע. תגובה לא מהירה או פגיעה באדם הלא נכון - תביא אותך לסיום המשחק, או לירידת נקודת חיים אחת. על מנת לטעון מחדש את האקדח עליך לכוון אותו אל מחוץ לגבולות המסך. המשחק מופק עם שחקנים אמיתיים



המצולמים לפי תסריט קבוע מראש (הדרך בה הולך השוטר וכד'). על כל שחקן לשחק פעמיים - פעם אחת אם אתה פוגע בו ופעם אם הוא פוגע בך. המחשב המאחסן את התמונות מציג אותן במהירות (זהו מחשב בעל יכולת גרפית חזקה מאוד), בהתאם לתגובותיך ויריות האקדח אותו

אתה מחזיק.

עקב הצורך במקום גדול לאחסון התמונות וצילום מספר מצומצם של אפשרויות, מי ששיחק במשחק מספר פעמים, יכול כבר לדעת מראש היכן יכולים להופיע הפושעים ולעבור את המשחק בצורה קלה יותר.

בגרסת המחשב למשחק הזה אין כמובן אקדח אותו אתה יכול להחזיק מול המסך (לשם כך דרוש גם מסך רגיש מיוחד), אבל האכזבה הגדולה ביותר באה מרמת הגרפיקה של המשחק. מה שנראה לנו שעשו מפתחי המשחק הוא העברת התמונות ממשחק הוידאו למסך המחשב.

המשחק עצמו פועל ב-DOS, אינו נעזר בתוכניות אנימציה וכדי שהתמונות יעברו במהירות ועל מסך מלא כמו במשחק המכונות, עברו התמונות דיגיטציה, הפכו לבעלות 256 צבעים ובעלות פיקסלים ענקיים והתמונה, בשל כך, נראית לא טוב (בלשון המעטה). כמו כן, בזמן שהמחשב "חושב" באיזו תמונה לבחור (אם פגעת או לא), התמונה נעצרת וזה פוגם בהנאת המשחק.

לא שאי אפשר להבין משהו, אבל מי שכבר שיחק במשחק הזה פעם אחת לפחות - יתאכזב...

כפי שהזכרנו גם האקדח הומר לסמן בצורת אקדח הנע באמצעות העכבר או הג'ויסטיק, ורבים יעקמו את האף בנקודה זו משום שמטרת המשחק היתה להיות "כאילו שוטר אמיתי"... דבר זה, לעומת

זאת, מעלה במקצת את רמת הקושי במשחק מכיוון שקשה לפגוע עם העכבר באותה קלות כמו עם רובה.

המשחק עצמו מורכב מארבעה שלבים בסדר קושי עולה: מטווח (לאימון ראשוני וקיצור זמני תגובה), סצינת השוד (בתוך

חנות למוצרי חשמל), סצינת המרדף (תוך כדי נסיעה ויריות על שודדים) וסצינת המצור על הבניין (אתה בחוץ והם מנסים לפרוץ החוצה - משהו בסגנון עוזי משולם...)

הצלילים במשחק הם הנקודה החיובית - כמו במשחק המכונה התמונות מלוות בקולות (השותפים שלך לניידת), צרחות (הנפגעים החפים מפשע), יריות (האקדח שלך), קללות (הפושעים) ואנקות (הפצועים).

לסיום, אי אפשר להגיד שהמשחק משתווה למשחק המכונה, אבל מי שממש מכור לסוג זה של משחקים, ורוצה להפסיק לשלשל אינסוף שקלים לכיסי בעל אולם מכונות המשחקים השכונתי, מוזמן לבדוק את המשחק בעצמו...

דרישות המערכת
 מחשב: 386 ומעלה.
 זיכרון: 4MB לפחות.
 מסך: VGA (512k זיכרון).
 כונן CD: מהירות רגילה (רצוי מהירות כפולה).
 כרטיס קול: רצוי Sound Blaster או תואם.
 עכבר: רצוי.

ציונים

סוג משחק: פעולה

גרפיקה: ★★

צליל: ★★

כיף: ★★

כללי: ★★

שווה את המחיר? תבדוק עוד בחנות אם הוא מתאים לכם לפני שתקנו.

והמפחידים שהזכרתי קודם. הסדרה כוללת תוכנות מחשב, את המחשב עצמו כמובן (שבהתחלה היה ספקטרה או קומודור, עליהם השלום), וסביבו פינת עבודה עשויה עץ ובה שולחן, מפת פעילות הנפרשת על השולחן, עזרים תלת מימדיים וגם כרטיסיות, סרגלים מיוחדים ועוד פיצ'פקס קטנים וחמודים.

הרעיון הראשוני היה להכניס את המחשבים לגני חובה. עיריית רמת גן ופתח תקוה הסכימו להחזיר את היצור הזר והחדש אל הגנים של ילדיהם, ומייד התעוררה כמובן מהומה בקרב ההורים (אתם הלא מכירים הורים): מה יעשו איתו? איך יספיק מחשב אחד לכל ילדי הגן? מה יעשו אלו שיש להם מחשב בבית? איך המחשב ישתלב בשאר הפעילויות בגן? ועוד שאלות ותהיות החביבות במיוחד על הורים.

אם נחזור שוב לתחום החינוך (לא לפחד! לא לפחד!), העבודה על ועם המחשב התבצעה בארבעה שלבים: 1. עבודה עם "המתווך החינוכי" - הגננת במקרה זה - על שולחן העבודה באמצעות העזרים וללא המחשב. 2. התנסות אישית של הילד עם עזרים מוחשיים - בנייה, פירוק,

פ.מ.ד.



ריהוט חובה

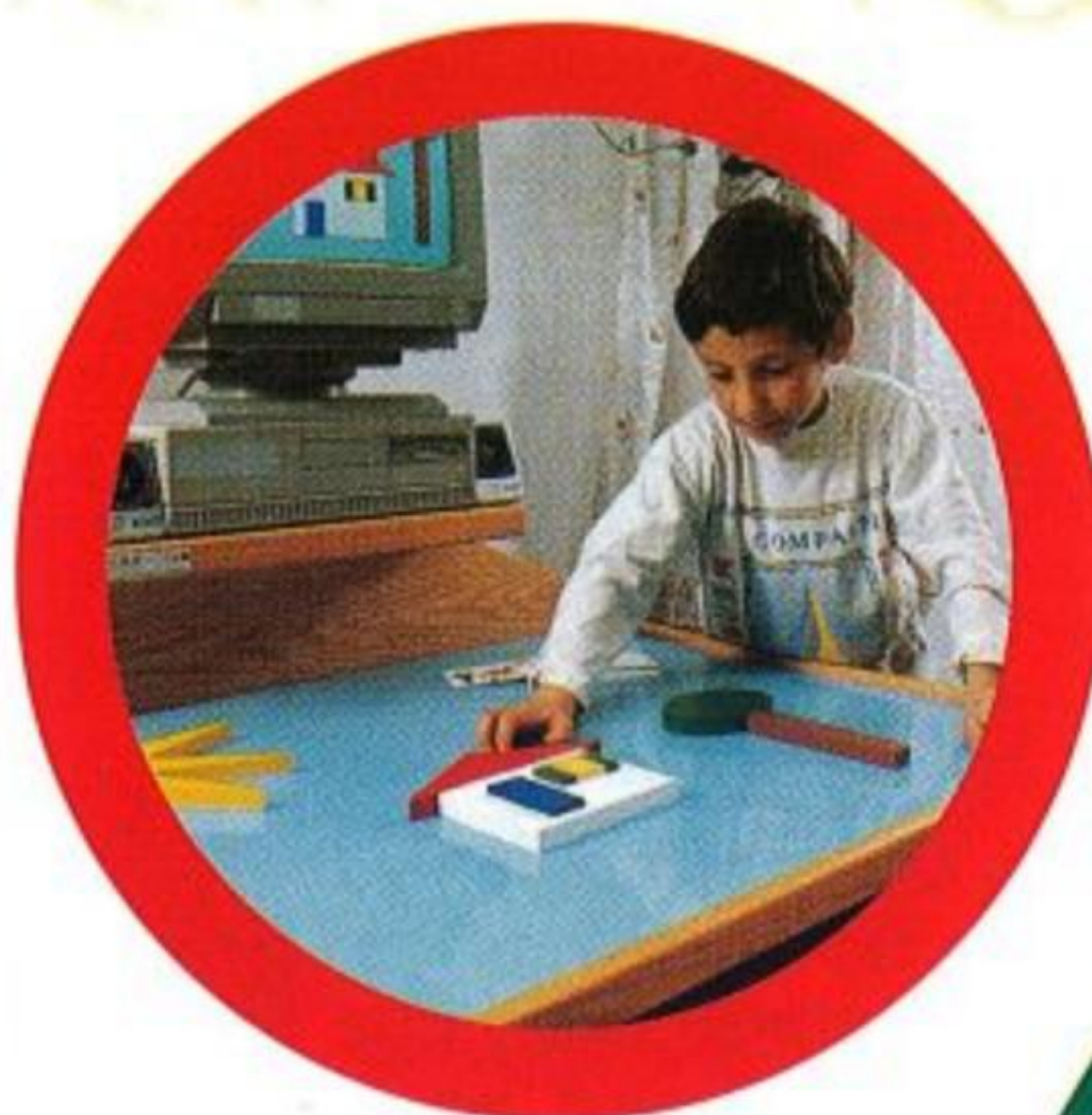
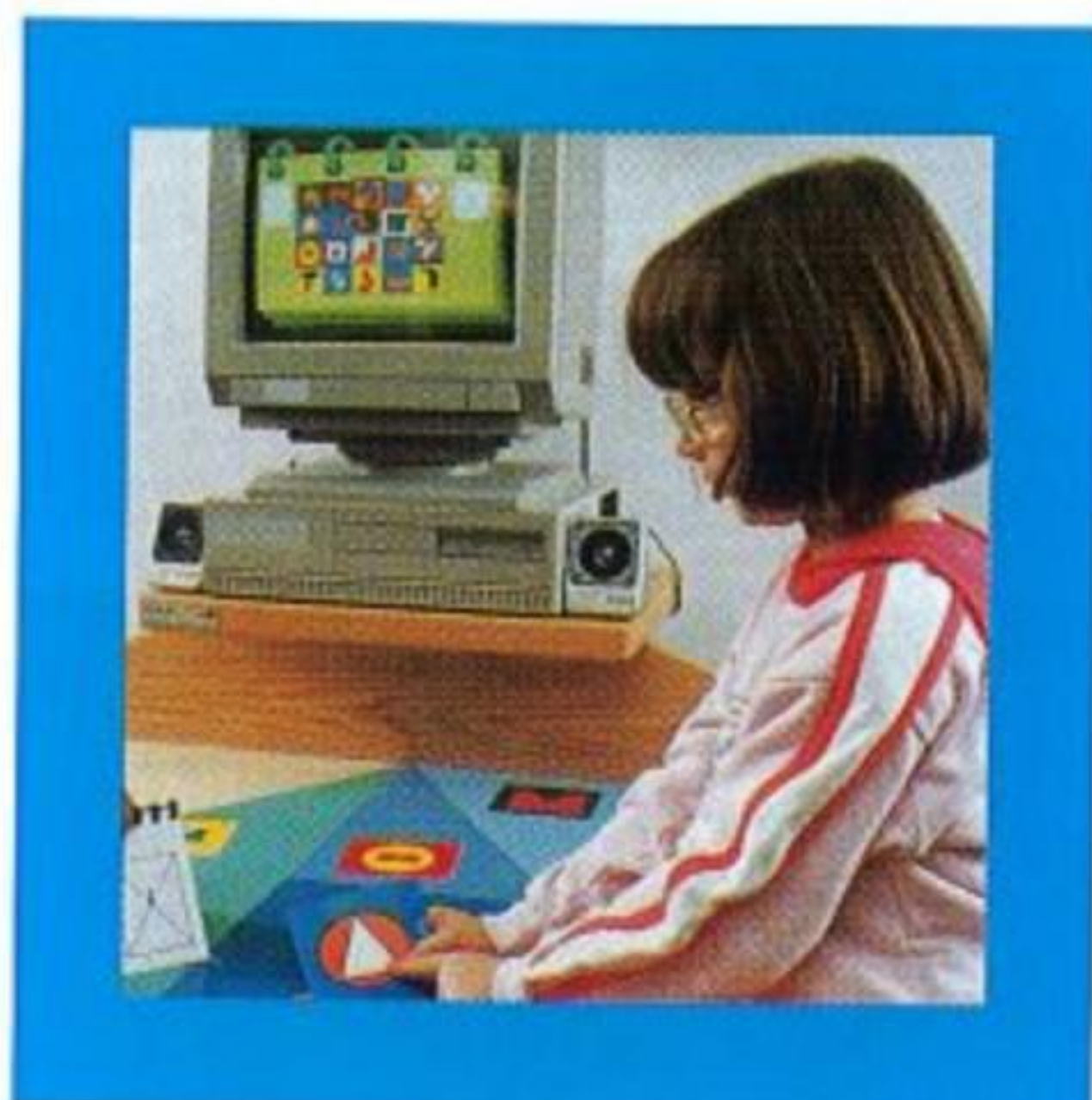
לבית ולגן

מאת: ניר צוק



אזור התחנה המרכזית של פתח תקוה הוא לא האזור הכי מדליק בעולם, הרבה אוטובוסים הפולטים עשן שחור במיוחד, מוסכים שקירותיהם מכוסים בגריז, כמה מסעדות סוג ג', בקיצור, לא נוף שבו הייתם ממוקמים חברת מחשבים אם היתה לכם אחת כזו. אבל בכל זאת, בלב כל הבלאגן הזה, ברחוב קטן שזכה לשם הפיוטי "חלוצת הפרדסנות", שוכנת כבר 15 שנה חברת "פ.מ.ד." והיא אכן חלוצה, לא בפרדסנות - אבל בדברים לא פחות חשובים ופוריים.

כשאתה מטפס מהרחוב הסואן אל משרדי החברה אתה מרגיש כאילו הגעת לאיזה עמק סיליקון ישראלי - לא, אולי לא סיליקון אלא עץ: המשרדים המעוצבים למשעי מצופים עץ אגוז בהיר, ומשובצים בהם עציצים ואקווריומים המוסיפים לאווירה ולרושם. כשהגעתי ראתה אותי ציפי והיא הובילה אותי לפינת הישיבה (המעוצבת גם היא), כדי לשבת ולדבר. מסביבנו אגב, המשיכו אנשי התכנות



הרכבה וכו'. 3. מעבר מן המוחשי אל המופשט - באמצעות המחשב והתוכנה המתאימה ובליויי הגננת. 4. עבודה עצמית של הילד בזמנו הפנוי ותוך כדי תרגול. כל התהליך הזה, אם חשוב לכם לדעת, מבוסס על תיאוריות של פסיכולוגים ואנשי חינוך, כמוז'אן פיאז'ה ואחרים ומסתבר שהעסק עובד טוב. כמובן שעם חלוף השנים והתבגרות המחשבים, גם האמצעים שבהם עסקה פ.מ.ד. השתכללו: מחשבים מהירים יותר, כרטיסי קול ותצוגה עדכניים, ובעצם כל פיתוח טכנולוגי שאפשר היה לשלב בתוכנית או יותר נכון בפינות האלו, שולב בצורה האידיאלית. היתרונות של השיטה ברורים כמעט

(הרבה לפני הלומדות הראשונות שהופקו בארץ, לשם השוואה). העיקרון היה לאפשר לילד - קורבן המוצרים - לפתח כישורי חשיבה ולהפוך אותו לעצמאי ויצירתי (סליחה על המלים הגסות).

איך עושים את זה? באמצעות עבודה על התפיסה המרחבית, החזותית והשמיעתית, יכולת התכנון, התפיסה הלוגית, הרחבת הידע הבסיסי לגבי צבעים, צורות, חשבון ראשוני, אפילו קצת שפה ועוד.

אם זה נשמע לכם חינוכי מדי - זה בדיוק העניין. כל סדרת המוצרים של פ.מ.ד. יועדה לגילאי 5-10, ולכן היא מדברת על כל העקרונות החשובים

והגרפיקה לעבוד כל הזמן במין המולה שקטה כזו.

אז, מה זה בכלל? ראשית, ראשי התיבות פ.מ.ד. משמעותם 'פינות מחשבה דידקטיות'. כפי שכבר ציינתי, לפני 15 שנה קם יזם, בוגר בצלאל, בעל רקע בחינוך, והחליט להקים חברה שתיצור "פינות מחשבה דידקטיות". בהתחלה היו אלה פאזלים תלת מימדיים, פרויקט של הקמת עיר תלת מימדית, ועוד מוצרים שמטרתם היתה להמחיש דברים מופשטים וקשים לתפיסה בצורה בהירה אשר תכפיל ותגרה את החושים, ולפני כ-10 שנים, הריח אותו יזם את ריח המחשבים והחליט להכניס גם מחשבים לפינת המחשבה שלו



אפשר גם, לאחר מכן, להציע עלילה עצמאית משלך לסיפור ודרך מקורית בה דגוטי יגיע לאוצרו.
2. ביזי בילי:

במשחק הלומדה הזה מתחבר מעין שלט רחוק למחשב, ובעזרתו נוסע הילד בין שבילי התוכנה, בוחר חפצים ומקבל תגובות (טובות או רעות) על מעשיו. לאחר מכן ניתן לבנות מן התמונות הנפרדות והשמורות על CD - סרטון של אנימציה רצופה.

3. טירנו: פעילות לימודית של טבע וחשבון בתפאורה של טירות קסומות לגילאי 3+.

4. ME TO: תוכנה ללימוד אנגלית מגיל 4 המשלבת מחשב, לוח וכרטיסיות, והמאפשרת הקניית אוצר מלים בסיסי.

5. זיכרון עולמי: משחק זיכרון בו שוב חוזרים המחשב, הכרטיסיות והלוח, כדי ללמד שמות ערי בירה של מדינות חשובות ודגליהן. כמו כן, משולב כאן משחק זיכרון רגיל וקלאסי לשני משתתפים.

6. טרידיה: משחק פריסות - בתוכנה

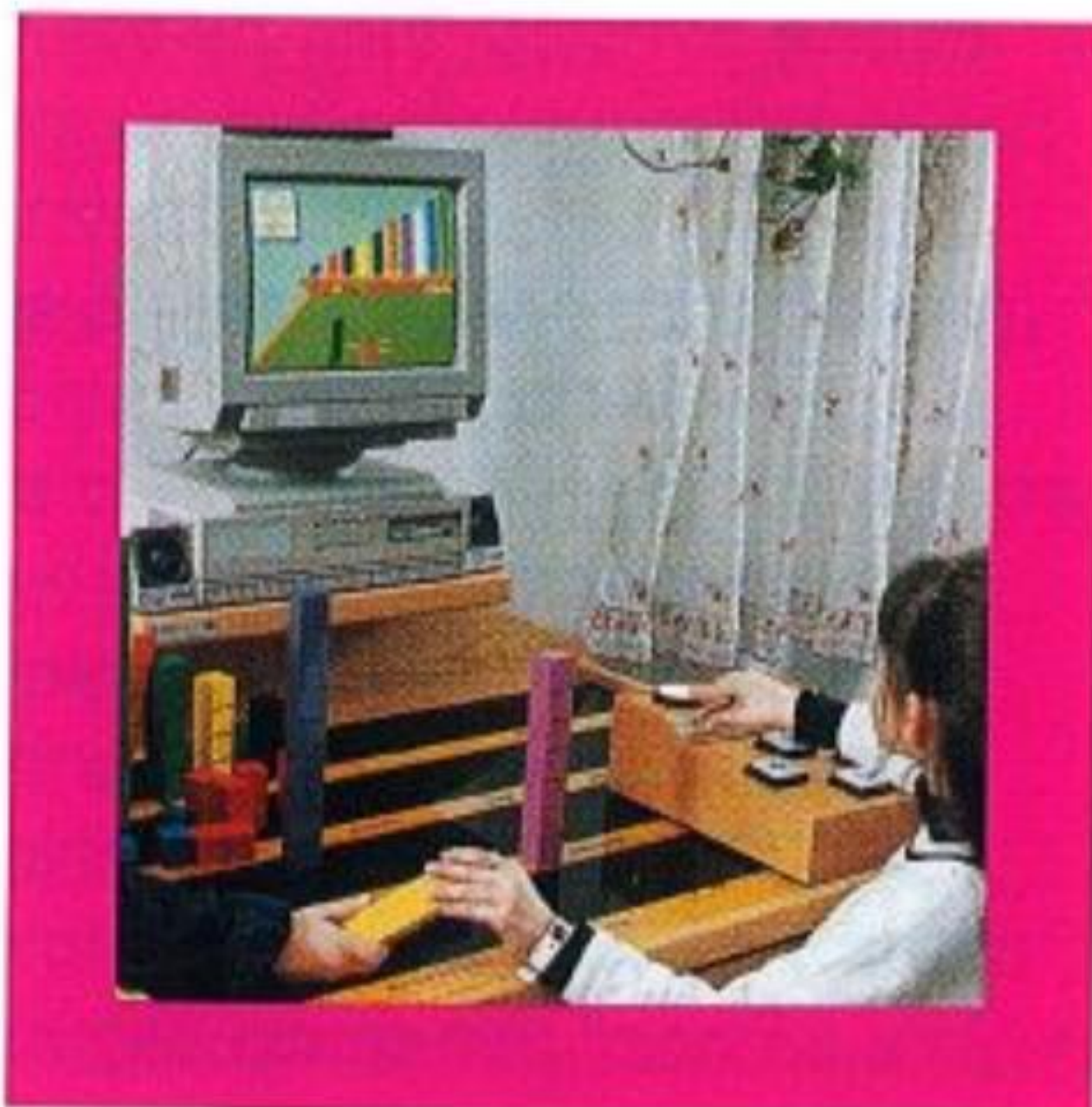
מפתחים ערכה ממוחשבת שכזו. מסתבר שהתהליך מורכב לא פחות: אחרי הבאת הרעיון מתכנס צוות של אנשי חינוך, תוכניתנים, גרפיקאים וסתם אנשים יצירתיים, לבדוק איך עושים מה ולקיים סערת מוחות (BRAIN STORMING באנגלית) לגבי הערכה. בסופו של דבר פונה כל אחד מאנשי הצוות לעבוד על הפן שלו, כשכמובן התיאום חייב להיות הדוק - פן הרעיונות לא יתאימו לאלקטרוניקה, או שהגרפיקה לא תתאים לרעיונות. בסוף התהליך מתחבר הכל ביחד, מופקת התוכנה, העוזרים המוחשיים שלה וחוברת ההדרכה המפורטת וכולם שמחים עד מאוד. אז מתחיל שיווק הערכה ותתפלאו, אבל 95% מתוצרתה של פ.מ.ד מיוצא לחו"ל - השוק כאן פשוט קטן מדי והדרישה ל"פינות מחשבה דידקטיות" בחו"ל גדולה.

לאחרונה החליטו בפ.מ.ד לעבור ולעבוד גם עבור השוק הביתי. עכשיו, כשישראל מחזיקה במקום השני בעולם במספר מחשבים יחסית למספר התושבים, ועכשיו כשהמודעות של הצרכנים - הורים, ילדים ומי שלא יהיה - לעניין המחשבים והלומדות היא גבוהה, החליטו

מאליהם: לכל אחד מאיתנו (גם לכם! גם לכם!) דרך למידה שונה. אחד זוכר טוב יותר, שני קורא טוב וכותב טוב יותר, ובגלל השוני הזה קצת קשה ללמד או להעביר דברים בדרך שתהיה נוחה וטובה לכולם. באופציה הממוחשבת נפרסות בפני הלקוח הקטן כל האפשרויות: הוא נוגע, הוא מרכיב, הוא שומע, הוא רואה והוא עוסק בקשת רחבה מאוד של גורמים ותחומים לימודיים, בטכניקות שונות מאוד זו מזו - המשולבים ביחד לערכה אחת שלימה ומובנית. רגע, אולי המחשב שהיה לכם בגן היה של פ.מ.ד?

בגלל אותן תכונות מוצלחות של פינות החשיבה, העובדה שהן מודולאריות (ניתנות להתאמה) ושאפשר לשנותן ולהפעילן על הרבה כושרי למידה והרבה אופני תפיסה - הצליחו הערכות האלו גם בחינוך המיוחד. במגזר זה התוכנות היו פשוטות הרבה יותר, מדורגות יותר ועם שליטה הדוקה יותר של "המתווך החינוכי" - אבל גם כאן הן קצרו הצלחה.

נחזור לענייננו - הפינה משתלבת בגן, כך מדווחות הגננות, בצורה מושלמת. בגלל האינטראקטיביות של התוכנות עם נושאים הנלמדים בגן, ניתן לשלב אותן



זו בוחר הילד פריטים מקטלוג שמציג לו המחשב, מדפיס אותם, צובע ומדביק, ויוצר חפץ תלת מימדי. הילד יכול ליצור על גבי 6 מפות המצורפות לתוכנה חדרים שונים בתוך הבית, סביבה עירונית, סביבה כפרית ופארק שעשועים הכולל גם גן חיות.

מתוך מחשבה תחילה נעשתה כאן התאמה לבנים (מכוניות וכו') ולבנות (חפצים לבובות בארבי).

מרשים, לא? נו, נראה איך מוצרי החברה יקלטו בשוק הביתי, למרות שלא נראה לי שתהיה להם בעיה מיוחדת, ואחרי שיצא לי לעבור על כל השישיה הפותחת - אני בציפייה ל"נגלה" הבאה.

פ.מ.ד לקפוץ גם לבריכה הזו. המוצרים האלו, בניגוד למוצרים המוסדיים שבגנים, אינם דורשים מעורבות אינטנסיבית מדי של "מתווך חינוכי", וכאן מושם דגש על שילוב של חינוך עם בידור וכיף. נו, אז יש שישה מוצרים:

1. הרפתקאות המלך דגוטי: ערכה של ספר, תוכנה וסרגלי מגע מיוחדים, המצטרפים להרפתקה אחת גדולה. פתוחות כאן כמה אופציות - ניתן לראות סרטון מצויר באורך של כ-25 דקות המספר את סיפורי המלך. ניתן לחבר את הספר למחשב ועל ידי נגיעות בסרגלים לבקש מן המחשב להקריא קטע מסוים, או להקרין סצינה רלוונטית מן הסרטון.

כמעט בכל נושא, זאת מעבר לאינטראקציה בין המוחשי למופשט - עליה דיברנו כבר קודם. אפילו ההפעלה היא פשוטה ואחרי שהגננת מפעילה את המחשב, כל שאר הפעולות נעשות בידי הילד שמביט בתפריטים הגרפיים ומתפקד, עצמאי לגמרי. לא תמצאו כאן סיפורים על ילדים עם אימת מחשבים, אין כאן לחץ או מתח או פחד מהיצור האלקטרוני המרובע - הכל בראש טוב.

אז על מה הערכות? על השלם וחלקיו, על אוצר מלים בעברית, על צורות וצבעים ובעצם על כל הנושאים הנלמדים או אולי נחווים בגן חובה (נסו להיזכר). בשלב הזה עצרתי את ציפי וביקשתי לדעת איך



מאת: שחף בן-צור

אתה הוא אלכסנדר רומן, טייס בצבא גורין, שליטת הגלקסיה. תפקידך הוא לדכא את המורדים של אסקלון ריפט. ממשלתך התחילה לבנות ליד שלושת הבסיסים שלך תחנת חלל גדולה, כדי שתוכל לכבוש ולדכא את המורדים מייד עם סיום בנייתה, בעוד

בתחום הצלילים נוצל ה-CD-ROM עד תומו - קולות מלווים כל שבריר של דיבור, אבל למה לבזבז שטח וגם לרשום את כל המלים על המסך במקום ליצור אנימציה נחמדה של דיבור? כמו כן, ישנם אפקטים בלי סוף (יריות, קולות מנוע חלל, לייזרים והתפוצצויות - בתקווה שהאחרונות הן לא של החללית שלך). המשחק עצמו מתרכז בסימולטור

ה-CD-ROM, כרטיס הקול, ה-DOS והעכבר צורכים זיכרון רב, וגם כ-2MB זיכרון מורחב מסוג Expanded (למי שמבין בסוגי הזיכרון; בזמן איתחול זיכרון מסוג Expanded אי אפשר להעלות תוכניות לזיכרון העליון, וכל התוכניות שצוינו קודם באות על חשבון ה-640K הבסיסיים). בקיצור - היינו צריכים לפנות את כל הזיכרון של המחשב ולהעלות רק דברים

STAR CRUSADER

בסיסיים (DOS), עכבר, כרטיס קול וכונן CD - ולוותר על אנטי-וירוס, תצוגה משופרת, Smart Drive וכדומה). לסיום, זהו משחק ברמה בינונית (יותר מסובך ומרהיב מ-"ELITE 2" אבל פחות מוצלח מסדרת הסימולטורים של X-Wing), ומיועד בדיוק למי שלא מצא את הידיים והרגליים במשחקים האלה, וגם למי שמחזיק מעצמו משוגע אמיתי על משחקים מהסוג הזה.



כשישה חודשים. עד אז אתה נמצא בנחיתות מספרית של חלליות, אנשים וכלי נשק. עליך לשמור על השקט בגזרה ועל האינטרסים של ממשלתך - אולם תוכל לאחר כל מאבק לבדוק את מעשיך ומעשי יריבך. מי יודע? אולי עד סוף המשחק תמצא את עצמך נלחם לצד המורדים...

זהו רקע העלילה למשחק "Star Crusader" שהוא למעשה משחק המשלב מלחמה וסימולציה. בדומה למספר משחקים שראינו לאחרונה ("Elite 2", Tie Fighter, X-Wing ואחיהם).

בעוד המשחקים שצוינו קודם מתבססים על הצלחות אחרות כמו

משחקים קודמים או סרטים, זהו משחק בעל רקע שנכתב במיוחד עבורו ושאינו מתבסס על דברים קודמים. העלילה יכולה כמובן להיות בסיס למשחקים אחרים במידה וזה יצליח...

גרפיקת המשחק עשויה בחלקה היטב ומשלבת קטעי סרטונים של אנימציה ממוחשבת, ממש כמו בסדרת "בבילון 5", אבל בחלקים רבים של המשחק היא אינה עומדת בציפיות - בייחוד בקטעי הטיסה בחלל - ומתנהלת באיטיות (על מחשב 486). נראה כי הניסיון לשלב גרפיקה מסובכת עם משחק מהיר, פשוט לא עלה כאן יפה כמו במשחקים אחרים.

הטיסה - יש לך אפשרות להתאמן בו ולא להפסיד חיים לפני שתצא למשימות האמיתיות. לאחר שתקבל תדרוך תצא למשימות האמיתיות שם הקרבות יכולים להתבצע ברמות שונות מ-"ממש מתחיל" ועד ל-"שועל קרבות חלל". בכל מקרה, העלילה מתקדם בהתאם להצלחותיך או כשלונותיך - ושים לב! אתה יכולים לצפות בכל קרב לאחר שהסתיים (אם נשאר בחיים), ואולי אז תגלה דברים שאינם נראים או ברורים מהצד של הממשלה שלכם...

אחת הבעיות הקשות בה נתקלתי היא בעיית הזיכרון; מצד אחד המחשב דורש כ-550K פנויים (יש לזכור כי תוכנת

דרישות מערכת

מחשב: 486SX (מחשבים איטיים יותר דורשים זיכרון רב יותר).
זיכרון: 550K זיכרון רגיל ו-2MB או יותר זיכרון מסוג Expanded.
כונן CD: מהירות רגילה (רצוי כפולה).
עכבר: רצוי.
כרטיס קול: רצוי
Sound Blaster Pro או תואם.

ציונים

סוג משחק: סימולטור
גרפיקה: ★★★★★
צליל: ★★★★★ וחצי
כיף: ★★★★★
כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? אם אין לכם סימולטור אחר... קחו אותו בחשבון!

מאת: גיר צוק

שלום לווזים
הנאמנים - הרי לכם
עוד שיעור בקורס
שנושא "אנימציה
ממוחשבת - איך,
כמה ולמה". אם
אתם זוכרים, כבר
היו לנו כמה
שיעורים בנושא -

כתבות של שחף על יצירת "פארק היורה"
והסרט "מסיכה", כתבה שלי על חברת
"ג'נסיס" המפיקה פרסומות תלת מימדיות,
ועוד נושאים שפורסמו בעיתון ונשקו
לתחום הזה המתפתח במהירות. ובכן,
בשיעור היום נלמד על החברה והתוכנה
העומדות מאחורי כל הפלאים הללו, כל
הקסמים הוויזואליים שמאפשרים
לדינוזאורים לקרום עור וגידים
ושמאפשרים לטים קארי להיראות מטורף
כל כך - SOFT IMAGE.

בשנת 1985 עבד הקנדי דניאל לנגואה
על סרטון גרפיקה ממוחשבת שהוא נדרש
לעשות. לצערו (או ליאשו) הוא גילה, תוך
כדי עבודה, כי כל תוכנות העיצוב
והגרפיקה הממוחשבת שהיו בשוק,
התייחסו בעיקר לתחומי האדריכלות
וההנדסה (כמו משפחת תוכנות ה-CAD
ודומותיהן) ולא לשוק היצירתי. לאחר
שסיים את עבודתו על הסרטון החליט
דניאל לפתח בעצמו תוכנה, שתאפשר

VISUAL REALITY

יצירת גרפיקה בידורית בשלושה מימדים.
החברה אכן קמה במונטריאול,
וב-1988 כבר שווקה חבילת התוכנה
הראשונה מתוצרתה, תחילה בצפון
אמריקה ולאחר מכן בשווקים עיקריים
אחרים: הונג-קונג, יפן, לונדון, רומא
ואפילו המזרח התיכון. חבילת התוכנה
מנסה - ומצליחה מסתבר - להציע
פתרונות לחברות פרסום, ליוצרי אנימציה

אנשים. עובדה: גם
ביל גייטס, הבעלים
והמנהל המפורסם של
Microsoft, מאמין כי
"הסטודיו הדיגיטלי"
הוא הכיוון הנכון
לשנים הבאות, ולכן
מאז יולי 1994 -
Soft Image היא חלק

ולסדנאות העוסקות באפקטים בסרטים.
היא פועלת על מחשבי סיליקון גראפיקס
(השאר פשוט איטיים מדי), באמצעות
מערכת הפעלה Unix והכל הופק טוב.

בשנת 1993 הכריז
מנהל החברה, אותו מר
לנגואה, על תפיסה חדשה
- "אסטרטגית הסטודיו
הדיגיטלי". לפי תפיסה זו,
כל עיבוד התמונות
והאימג'ים נעשה באמצעות
מחשבים בסביבת הסטודיו,
כשאינ צורך להשתמש
בכלים אחרים ואין צורך
לעזוב את הסטודיו, כדי
להגיע לתוצאה הסופית
המוגמרת.

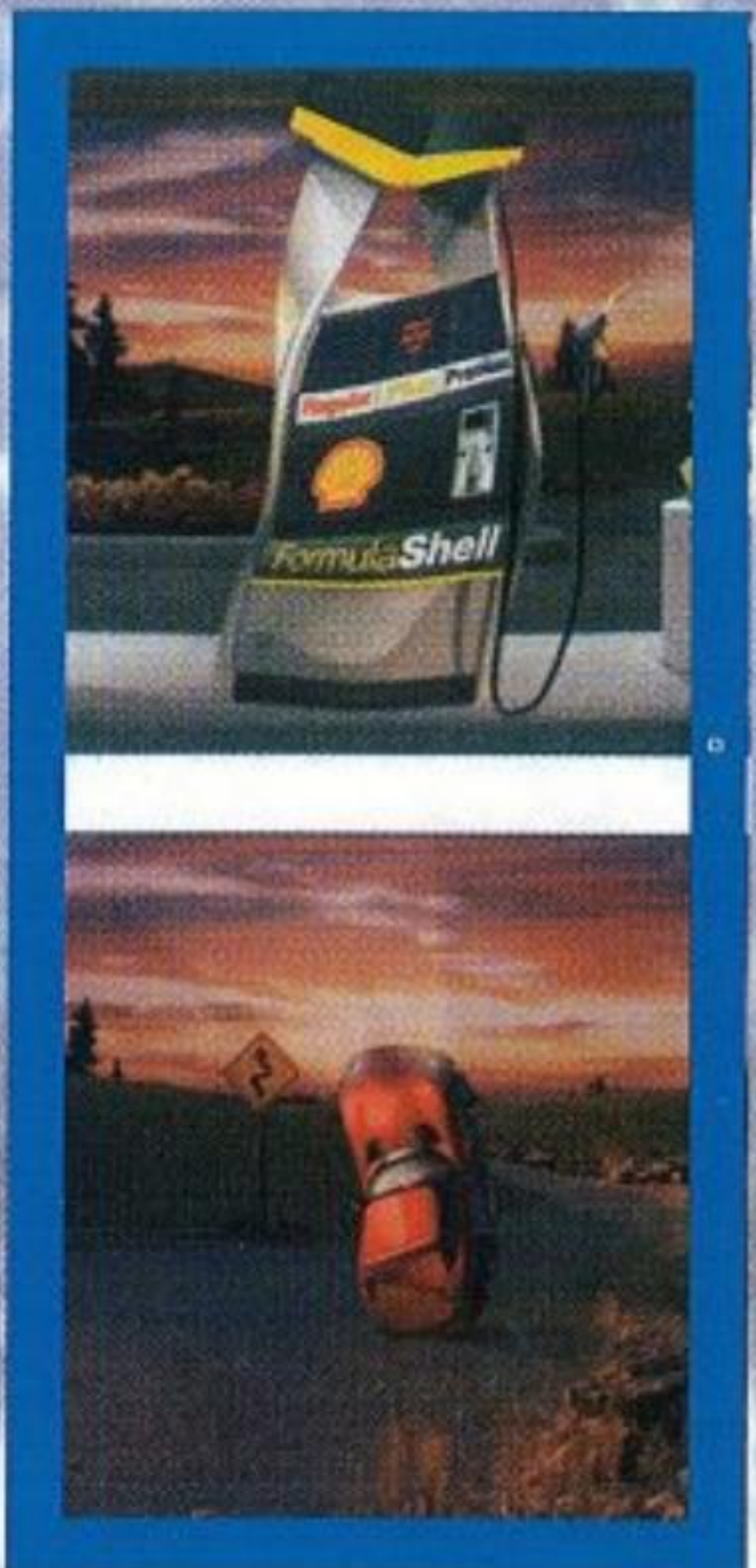
הכרזה זה דבר יפה
מאוד, אבל צריך גם
יישומים, ואכן החברה
פנתה לעבודה על תוכנת
אפקטים תלת מימדית,
תוכנת עיבוד קול, תוכנת
עריכת וידאו דיגיטלית
ועוד, כל זאת בצוותים
עצמאיים שזכו לניהול

כפול: מצד אחד איש מחשבים המקדם את
התוכנה מצידה הטכנולוגי ומצד שני
"לקוח" פונטנציאלי, כלומר איש מתחום
הווידאו, הסאונד או האפקטים, שיוכל
לחזות את צורכי האנשים שישתמשו
בתוכנה ויוכל
לחזות דעה
של הצד
שכנגד -
הקונה.

מסתבר
שהטכנולוגיה
החדשה
פועלת
ומושכת

מקונצ'ן Microsoft הענקי. לא, הם לא
ייעלמו לגמרי והם עדיין ישווקו עצמאית,
אבל איחוד כזה מאפשר להזרים עוד כסף
לפיתוח, מקנה יציבות ואולי שיווק טוב
יותר ואפילו, בשלב מאוחר
יותר, הסבת תוכנות הגרפיקה
האלו מפעולה בסביבת Unix
לפעולה בפלטפורמות
אחרות.

נו, אתם שואלים בחוסר
סבלנות, איפה "הסטודיו
הדיגיטלי" הזה פועל בשטח?
איפה לא, בעצם: בסרט
הקולנוע "הפלינסטונס"
למשל, המפיקים התכוונו
בהתחלה שאת החיות ישחקו
שחקנים מחופשים. אחרי
כמה חזרות הם קלטו כמובן
עד כמה מגוחך העניין,
ובעקבות החלטה זו עברו
החיות לעיבוד מקצועי
ממוחשב של תוכנת
Soft Image. כל הקליפ לשיר
Go west של ה-Pet Shop
Boys הוא תוצר של התוכנות
האלו. הסרטים "המסיכה"



ו"פארק היורה" כמו שהזכרנו, עברו טיפול
ממושך ויסודי, ואפילו תוכנות מחשב של
חברת Psygnosys, או משחקים מסוימים
של סגה שפוגשים את Soft Image, נראים
אחרת לגמרי.

עכשיו, כשאתם יודעים מי אחראי לכל
הטכנולוגיות הכמעט בלתי אפשריות
האלו: א. זיכרו את השם. החברה הקנדית
האלו בטח ימשיכו ליצור ולייצר מוצרי
חוד טכנולוגיים. ב. תרגישו חופשיים
לשלב את השם Soft Image ואת פרטי
החברה בכל שיחה שתנהלו על גרפיקה
ומחשבים, הדמיה מלאכותית וכו'. האפקט
והרושם יהיו מידיים.



אנחנו קונים ממך במחיר הכי גבוה את המכשירים והקלטות המשומשים של:
NINTENDO * SUPER NINTENDO * SEGA MASTER SYS * MEGADRIVE * GENESIS
*** SEGA CD * 3DO * JAGUAR * NEO GEO * GAME GEAR * GAME BOY**
אנחנו מוכרים קלטות ומכשירים חדשים ומשומשים לכל מסופי המשחק הקיימים!



איך קונים משחק חדש או משומש?

1. הקניה נעשית בהזמנה טלפונית כדי לשמור לעצמכם את הזכות למחירים הנמוכים, עליכם למסור פרטים מזהים, טלפון, כתובת, שם ואת הפרטים המלאים של כרטיס האשראי (ישראל או ויזה) המחירים בתוקף ל-10 ימים המחיר לא כולל משלוח.
2. ניתן לשלוח צ'ק יש להתקשר בטלפון ולהזמין את המשחק לאחר ביצוע ההזמנה יש לשלוח את הצ'ק אל: "עולם המשחקים" - ת"ד 4740 חיפה על הצ'ק צריך לרשום את מספר ההזמנה ואת הפרטים המדויקים למשלוח הסחורה תשלח תוך 5 ימים לאחר בדיקת הצ'ק.
3. בתשלום בכרטיסי אשראי, הסחורה תשלח יום אחרי קבלת התשלום.

איך מוכרים לנו משחק?

1. עליך להתקשר אל "עולם המשחקים" ולמסור את רשימת המשחקים לפי סדר האיב הלוועזי בטלפון יקבע מחיר לכל משחק: אם חסרה קופסא או ספר ההוראות יקבע מחיר מיוחד.
2. את המשחקים יש לשלוח אך ורק בדואר רשום אם יש הפרש במחיר הקניה למחיר המכירה, יש לצרף את הצ'ק או פרטי כרטיס האשראי לסחורה.
3. התשלום ישלח 7 ימים לאחר קבלת הסחורה.

זו המדיניות שלנו:

1. האחריות למשחק בתוקף ל-3 חודשים מהיום בו נשלחה הסחורה בצרוף הקבלה משחק פגום מוחלף באותו סוג משחק אין החזר כספי ואין החלפות.
2. משחקים שנשלחים חייבים להגיע ארוזים, נקיים, עם הוראות הפעלה ותקנינים! משחק פגום ישלח בחזרה על חשבונכם! יש לשלוח רק קלטות מקוריות!
3. ההזמנה מבוטלת אם התשלום לא מגיע תוך 10 ימים.
4. אין אחריות לטעות בכתובת נא לרשום בכתביד ברור עם מיקוד.
5. אם קנית משחק חדש, תוכל להחליפו תמורת 30 ש"ח.

מבצע מיוחד לחנוכה! 20% הנחה על כל המשחקים החדשים!
*** מחיר כל המשחקים המשומשים, שיצאו עד 1/6/94 של סגה רק - 100 ש"ח של סופר-נינטנדו רק - 150 ש"ח!**

SUPER NINTENDO

שם המשחק	מחיר אגוד	מחיר אגוד	מחיר אגוד	מחיר אגוד	מחיר אגוד
שם המשחק	דריש קניס	דריש קניס	דריש קניס	דריש קניס	דריש קניס
7th Saga	349	150	200	Fun N Games	* 349 150 200
Act Raiser 2	349	150	200	Galactic Defender	* 349 150 200
Adams Family Values	299	100	150	Ghoul Patrol	* 349 150 200
Adv Island	299	100	150	Hammerlock	* 349 150 200
Alien vs Predator	299	100	150	Home Alone 2	299 100 150
Alladin	299	150	200	Home Improvement	* 349 150 200
American Tail	* 349	150	200	Hurricanes	* 349 200 150
Ardy Lightfoot	* 349	150	200	Illusion of Gaia	299 100 150
Art of Fighting	299	100	150	Impossible Mission	* 349 150 200
Baby's Day Out	* 349	150	200	Incredible Hulk	* 349 150 200
Balaz	* 349	150	200	Interactor	* 349 150 200
Barbie Vacation adv	349	150	200	Itchy & Scratchy	* 349 150 200
Batman Returns	299	100	150	Jelly Boy	* 349 150 200
Battletoads/Bl Mncs	299	100	150	Jeopardy	249 70 120
Beaty Beast *	349	150	200	Jigsaw Madness	* 349 150 200
Big Run	249	70	120	Joe & Mac 2	349 150 200
Bill Walsh Football	199	50	100	John Madden'93	249 70 120
Bizyland	249	70	120	John Madden'94	349 150 200
Blackthorne	* 349	150	200	Jungle Book	349 150 200
Bonkers	* 349	150	200	Jurassic Park	299 100 150
Brain Lord	* 349	150	200	King of the Monsters 2	299 100 150
Brainies	299	100	150	Knights of the Round	349 150 200
Breath of Fire	299	100	150	Kristy FH	249 70 120
Bubby 2	* 349	150	200	Lawnmower Man	349 150 200
Bugs Bunny Rampage	349	100	150	Legend of Ring	249 70 120
Capt America	299	100	150	Lemmings 2	* 349 150 200
Castlevania 4	299	100	150	Lethal Enforcers	349 150 200
Champ Soccer'94 *	349	150	200	Lethal Weapon 3	299 100 150
Chavez 2	* 349	150	200	Lord of Darkness	* 349 150 200
Chessmaster	249	70	120	Magical Qst-Mickey	299 100 150
Chester Cheetah	299	100	150	Mario is Missing	249 70 120
Choplifter 3	299	100	150	Mario Fun Letters	* 349 150 200
Chuck Rock	249	70	120	Mario Fun Numbers	* 349 150 200
Clayfighter	299	100	150	Mario Kart	299 100 150
Clayfighter2	* 379	220	270	Mario Paint	349 150 200
Claymates	349	150	200	Mario Time Match	299 100 150
Cliffanger	299	100	150	Mario World	249 70 120
Contra 3	299	100	150	Maximum Carnage	349 150 200
Cool Spot	299	100	150	Mega Men Soccer	299 100 150
Crazy Chase	* 349	150	200	Mega Men X	299 100 150
Cybernator	249	70	120	Mickey Mouse Playtown	* 349 150 200
Daffy Duck	299	100	150	Might & Magic 3	* 349 150 200
Death/Retrn Suprnm	* 349	150	200	MLBPA Baseball	299 100 150
Desert Strike	299	100	150	Monster Truck Wrs	* 349 150 200
Double Dragon 5	* 349	150	200	Mortal Kombat 2	379 220 270
Dragon Lair	299	100	150	Ms Packman	249 70 120
Dungeon Master	299	100	150	NBA Action	299 100 150
Earthworm Jim	* 349	150	200	NBA Jam	349 150 200
ESPN Bsbl	* 349	150	200	NBA Showdown	* 349 150 200
ESPN Speed World	* 349	150	200	NHL Hockey '94	349 150 200
EVO Search/eden	299	100	150	Operation Europe	* 349 150 200
Eye of Beholder	299	100	150	Pac Man 2	* 349 150 200
Fatal Fury 2	349	150	200	Pele	299 100 150
FIFA Soccer	349	150	200	Pink to Hollywood	299 100 150
Fighters History	* 349	150	200	Pirates Gold	299 100 150
Final Fantasy 2	299	100	150	Pitfall Harry	* 299 100 150
Final Fantasy 3	* 349	150	200	Power Instinct	* 299 100 150
Final Fight	299	100	150	Pocky & Rocky	299 100 150
Final Fight 2	299	100	150	Prince Persia	249 70 120
Flashback	299	100	150	PTO	349 150 200
Radical Rex	* 349	150	200		
Rambo 3	299	100	150		
Ren & Stimpy 2	349	150	200		
Rise of Robots	* 349	150	200		
Robocop 3	249	70	120		
Robocop vs Term	349	150	200		
Rock N Roll Racing	349	150	200		
Secret of Mana	299	100	150		
Sim City	299	100	150		
Simpsons:B Nm	299	100	150		
Sink of Swin	* 349	150	200		
Slam Masters	349	150	200		
Soccer Shootout	* 349	150	200		
Soldiers of Fortune	299	100	150		
Sparkster	* 349	150	200		
Speed Racer	* 349	150	200		
Spiderman/X-Men	299	100	150		
Star Fox	299	100	150		
Star Trek Next Gen	299	100	150		
Star Trek-Academy	* 349	150	200		
Star Wars	299	100	150		
Stargate	* 349	150	200		
Stone Protectors	* 349	150	200		
Streetfighter2	199	30	60		
Sreetfighter 2 Turbo	249	60	100		
Stunt Race FX	299	100	150		
Sunset Riders	349	150	200		
Super Double Dragon	299	100	150		
Super Empire Str Bk	349	150	200		
Super Godzilla	299	100	150		
Super Metroid	349	150	200		
Super Mario All Star	349	150	200		
Super Soccer	299	100	150		
Super Streetfighter 2	379	220	270		
Super Tennis	299	100	150		
Tales Spike	* 349	150	200		
Tazmania	299	100	150		
Terminator 2	249	70	120		
Tiny Toon	299	100	150		
Ninja Turtles 4	299	100	150		
Ninja Turtles Fighter	299	100	150		
Tom & Jerry	299	100	150		
Top Gear 2	299	100	150		
Ultima 2-Runes	* 349	150	200		
Ultimate Fighter	299	100	150		
Vegas Stakes	299	100	150		
Virtual Bart	* 379	220	270		
Wing Comndr	299	100	150		
Wing Comndr 2	349	150	200		
Wolfeinstein 3D	299	100	150		
World Heroes	299	100	150		
World Heroes 2	379	220	270		
Wrestlemania	199	100	150		
WWF Royal Rumble	199	50	80		
Yogi	* 349	150	200		
Zeida 3	349	150	200		
Zombies	299	100	150		
Super Nintendo Deck	499	150	230		

SEGA MEGADRIVE/SEGA CD

שם המשחק	מחיר אגוד	מחיר אגוד	מחיר אגוד	מחיר אגוד	מחיר אגוד
שם המשחק	דריש קניס	דריש קניס	דריש קניס	דריש קניס	דריש קניס
Addams Family Values	* 199	30	70	Jurassic Park Rampage	* 299 100 150
Aladdin	299	100	150	King of Monsters 2	299 100 150
Alex Kidd	149	30	70	Lawnmower Man	* 299 100 150
Alien 3	199	70	120	Lemmings 2	299 100 150
Andre Agassi	249	70	120	Lethal Enforcers w/gun	349 150 200
Andrettis Racing	299	100	150	Lotus Turbo 2	249 70 120
Art of Fighting	299	100	150	Magical Quest	299 100 150
Baby's Day Out	* 299	100	150	Mano Lemieux	199 50 80
Balaz	* 299	100	150	Maximum Carnage	299 100 150
Barbie Vacation Adv	299	100	150	Mc Donalds	299 100 150
Batman	149	30	70	Mickey & Donald	249 70 120
Batman Returns Jkr	199	70	120	Mickey Mouse Castle	199 50 80
Battletoads	249	70	120	Micro Machines	199 50 80
Beavis & Buttthead	299	100	150	Might & Magic 3	299 100 150
Beethoven	299	100	150	Monster Truck Wrs	* 299 100 150
Blades Vengance	249	70	120	Mortal Kombat 2	349 150 200
Boxing Legends	299	100	150	Mutant Lg Footbal	249 70 120
Bubba N'Six	299	100	150	NBA Jam	299 100 150
Bubby 2	299	100	150	NHL Hockey	249 70 120
Bulls vs Blasers	299	100	150	Outrunners	299 100 150
Capt America	249	70	120	Pele 2	299 100 150
Castlevania Blood	299	100	150	Phantasy Star 3	299 100 150
Champ Soccer	* 299	100	150	Pink to Hollywood	299 100 150
Chavez 2	299	100	150	Pitfighter	149 30 70
Chester Cheetah	299	100	150	Power Instinct	* 299 100 150
Choplifter 3	299	100	150	Predator 2	249 70 120
Cliffanger	299	100	150	Radical Rex	299 100 150
Cyborg Justice	249	70	120	Rainbow Islands	299 100 150
David Robinson	149	30	70	Rambo 3	199 70 120
Death/Retrn Spiderman	299	100	150	Risk	299 100 150
Decap Attack	199	50	80	Road Rash 2	249 70 120
Desert Strike	249	70	120	Robocop vs Terminator	299 100 150
Dolphin	249	70	120	Rock N Roll Racing	299 100 150
Double Dragon 5	299	100	150	Rolin Thunder 3	299 100 150
Dragon's Lair	299	100	150	Shining Force	299 100 150
Dune	299	100	150	Shinobi 3	299 100 150
Earthworm Jim	* 299	100	150	Simpsons-B Nlrm	249 70 120
Ecco-Tides of Time	* 299	100	150	Simpsons-B SM	249 70 120
ESPN Basketball	249	70	120	Soldier of Fortune	299 100 150
Eternal Champions	299	100	150	Sonic & Knuckles	* 349 150 200
Euro Hockey	299	100	150	Sonic 1	149 30 60
Ex Mutans	249	70	120	Sonic 2	199 50 80
Fatal Fury 2	* 299	100	150		
FIFA Soccer	299	100	150		
Fighting Masters	299	100	150		
Fire Team Rogue	* 299	100	150		
Flashback	299	100	150		
Flink	* 299	100	150		
Ghost Busters	249	70	120		
Golden Axe 1,2	199	50	80		
Gunstar Heroes	299	100	150		
Hard Drivin	149	30	70		
Home Alone 2	199	50	80		
Hurricanes	* 299	100	150		
Impossible Mission	* 299	100	150		
Incredible Hulk	* 299	100	150		
Itchy & Scratchy	299	100	150		
Jungle Book	299	100	150		
Jungle Strike	299	100	150		
Adams Family Values	* 199	30	70		
Aladdin	299	100	150		
Alex Kidd	149	30	70		
Alien 3	199	70	120		
Andre Agassi	249	70	120		
Andrettis Racing	299	100	150		
Art of Fighting	299	100	150		
Baby's Day Out	* 299	100	150		
Balaz	* 299	100	150		
Barbie Vacation Adv	299	100	150		
Batman	149	30	70		
Batman Returns Jkr	199	70	120		
Battletoads	249	70	120		
Beavis & Buttthead	299	100	150		
Beethoven	299	100	150		
Blades Vengance	249	70	120		
Boxing Legends	299	100	150		
Bubba N'Six	299	100	150		
Bubby 2	29				



מאת: קובי קרלבוך

מידי חודש בחודשו יוצאת לשוק כמות גדולה של משחקים חדשים. חלק ניכר מהמשחקים החדשים שיוצאים לשוק הם שטותיים למדי (לפחות לפי טעמי), ורק חלק מהם שווה הצצה ואפילו השקעה כספית. לכן אנו, משתמשי המחשב, חייבים ללמוד לסנן בין המשחקים החדשים הסתמיים, למשחקים הטובים באמת.

בין המשחקים החדשים שיצאו החודש, ניתן למצוא גם את משחק HOMEY D CLOWN CAPSTONE חדש של חברות GAMETEK ו-GAMETEK. במבט ראשון על השם והאריזה, נראה כאילו מדובר בעוד אחד מאותם המשחקים שנועדו לגזול את כספי ההורים, ולגרום להם להוציא כסף על דבר שטותי שילדיהם רוצים. אולם במבט שני ומעמיק יותר, מסתבר כי המשחק הזה לא כל כך נורא, ואפילו די נחמד.

המשחק HOMEY D CLOWN הוא משהו בין הרפתקה למשחק פעולה, ואני אסביר. המשחק מכיל את יסודות משחקי ההרפתקה, כגון: רשימת חפצים, שמירת מצבים, דיבור עם אנשים, לקיחת חפצים וכו', אבל יחד עם זאת יש בו כל מיני דברים המזכירים משחקי פעולה, כמו: פסילות - בכל פעם שאתה נפגש עם הבריונים אתה מגיע לבית החולים, אויבים שמפריעים לך להתקדם ועוד.

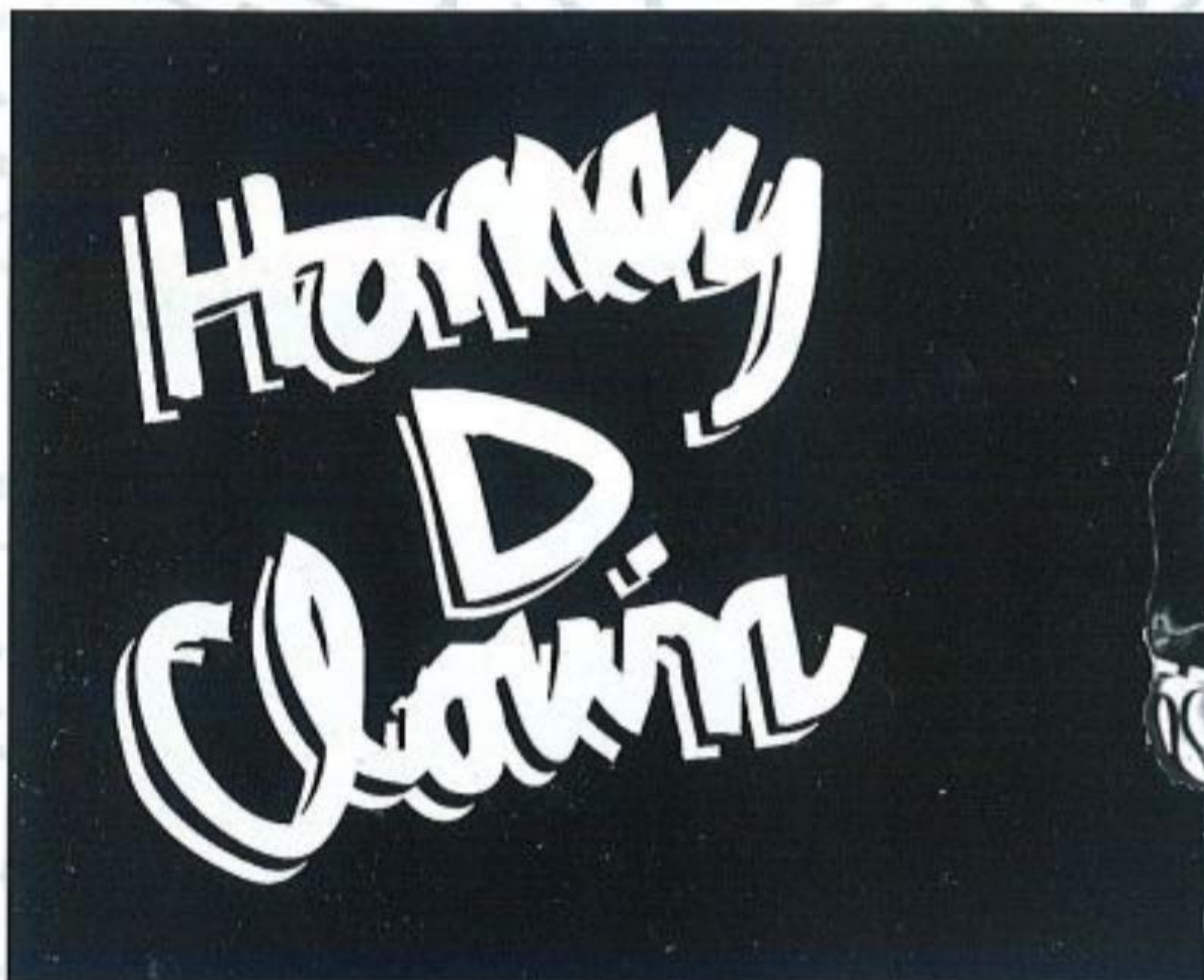
נפסיק עם המלל (זו לא בחינה בחיבור או בספרות) ונעבור לסיפור. המשחק מבוסס על דמותו של הומי הליצן, כוכב סדרת הטלוויזיה המצוירת של חברת FOX (מה? לא ידעתם?). היום הוא יום מיוחד, זהו יום המזל של הומי.

חברה בשם Productions Artopos, זקוקה לליצן שיופיע בתוכנית הטלוויזיה החדשה שלה. מבין כל המועמדים הראשוניים, נשארו רק שניים: הומי הליצן וקלוזו (ליצן אחר שמופיע ברשת מתחרה לרשת של הומי). הבעיה היא שמישהו בילבל את ההודעה הטלפונית שהשאירה החברה, עם שלוש הודעות אחרות והומי הליצן אינו יודע להיכן ללכת. יהיה עליו לגלות את זה מהר, אם הוא מעוניין להשיג את העבודה, ולהגיע למקום המפגש הנכון בדיוק בזמן, כי מפקים של תוכניות הם

אנשים עסוקים ולחוצים שאינם אוהבים איחורים. כמובן שקלוזו וחבריו הבריונים יעשו את הכל, כדי למנוע מהומי הליצן להגיע למקום הנכון בזמן הנכון, ועל ידי כך לחבל בסיכווייו של קלוזו לזכות בתפקיד. המטרה שלך, כמובן, היא להביא את הומי למקום הנכון בדיוק בזמן.



לקנות כרטיס שעולה דולר אחד; 2) הרחוב - זה לא פשוט להסתובב ברחובות ניו יורק במדי ליצן. הרבה אנשים מסוכנים מסתובבים ברחוב. היזהר במיוחד מהבריונים ומהחברים של קלוזו - הם יפגעו בך ואתה תגיע לבית החולים ולא לתוכנית המיוחלת; 3) בית החולים - אין דבר טוב יותר מאשר לבקר את האחות בז, כדי להעמיד את הומי בחזרה על רגליו. אם תיפצע, אתה תגיע לכאן. אל תוותר בקלות, דבר עם האנשים הנכונים והומי יגיע למקום הנכון. בכל חדר תבדוק עם הסמן אם לקחת את כל הפריטים האפשריים. לא קל ובוודאי לא מצחיק להיות ליצן במשחק הזה.



דרישות המערכת

מעבד 286 עם מהירות שעון של 12MB ומעלה.
570K של זיכרון RAM פנוי.
מסך וכרטיס מסך VGA.
DOS גרסה 3.3 ומעלה.

ציונים

סוג משחק: פעולה + הרפתקה
גרפיקה: * * *
קול (כרטיס קול): * * * וחצי
כיף: * * *
כללי: * * * וחצי
שווה את המחיר? כן, למי שמתעניין בהרפתקה קלילה, קצרה ולא מסובכת, שמכילה יסודות של משחק פעולה.

ולהימנע ממפגשים עם בריוניו של קלוזו. כאשר המשחק מתחיל, הומי נמצא בסטודיו שלו לאחר סיום מופע מוצלח. על הלוח תלויה הודעה מהסוכן שלו. הוא מודיע לו על הצעת העבודה מחברת Artopos. הבעיה היא שההודעה מהחברה לא היתה כל כך ספציפית והיא התערבבה וכו'. המטרה שלך ידועה ואתה כהומי צריך למלאה. במהלך המשחק אתה תעבור במספר מקומות: 1) הרכבת התחתית - להומי אין מכונית, לכן הוא יצטרך לנסוע ברכבת התחתית כדי להגיע ממקום אחד לאחר. כדי לנסוע ברכבת, אתה צריך



מאת: דוד אידלס

חברת ID אחראית על יצירות מופת כמו WOLFENSTEIN 3D ו-DOOM, אשר יצרו

מהפכה שלימה במשחקי היריות על מסכי המחשבים האישיים שלנו. הפעם הם יוצאים מפתח בית התוכנה שלהם עם פרק חדש - DOOM 2: HELL ON EARTH.

אם עדיין לא סיימת את המשחק הקודם, נצטרך להרוס לך את כל הכיף. בסופו של ה-DOOM הראשון, החייל שלך

להתאמן היטב ב-DOOM לפני שתיקח את DOOM 2. ולהתאמן אתה חייב, חסר ניסיון שכמוך, מפני שאיחרת - כבר במסכים הראשונים תאבד את חיך.

צוות השחקנים החדש של המשחק הוא חבורה מעניינת וקטלנית. בליגה ארצית שלו מככבים סרג'נט הנושא תת מקלע, אביר הגיהנום



DOOM

2

היא של בן תמותה קטן ההולך בין רגלי הענקים הנלחמים.

מאחר והמשחק מתקיים על אדמה, יש כאן כמה שלבי לוחמה בשטח בנוי (לש"ב בעגה הצה"לית). יתגלו לעיניך (בלבד) בתים גבוהים עם שדונים המביטים דרך חלונות, סרג'נטים עם תת מקלעים המוצבים בפתח דלתות ועל מרפסות ודמונים על גגות. עמוד בכיכר המרכזית של העיר והסתכל סביבך. תוך שניות תשמע לפחות 15 כדורים שורקים, וסערה של אש תת מקלעים הבאה אליך מכל הכיוונים.

במקביל להגדלה של כמות המפלצות באה גם דרישה גבוהה יותר מציוד המחשב שלך. המוני המפלצות ואלפי החזיונים יכולים להעמיס מאוד על המעבד המסכן שלך, כך שאם DOOM רץ אצלך לאט מדי, DOOM 2 מסוגל לדרדר אותך היישר לעבר נקודת ההתעצבנות.

מה מצפה לנו בעתיד? המשחק הבא יהיה QUAKE. המכונה שלו תהיה שונה לגמרי והעולם התלת מימדי יהיה כל כך מושלם, שלדמויות יהיה עומק והן לא יהיו סתם תמונות שטוחות. הסיפור יתקיים בעולם מסתורי שבו השחקן הוא גיבור נוסח THOR עם הפטיש שלו, אותו ניתן להטיל או שאפשר למרוח איתו את האויבים. בעולם הזה יהיו תקפים חוקי הטבע, כך שהגיבור הולך להתגלגל אם הוא נופל מגובה רב, ואם מרביצים לו חזק הוא יפול על גבו. בחברת AI מקווים להוציא אותו אל השווקים לקראת חג מולד של שנת 1995. גם אנחנו מקווים.

(הגרסה הקטנה של רוזן הגיהנום), וקודימון היורה נשמות אבודות (ראשים צורחים) מפיו. בליגה העליונה נמצאים שלד היורה כדורי אש המתבייתים עליך, חמודון שמן מאוד בעל שני תותחי פלאזמה ו-ARCHVILE. המפלץ האחרון הוא באמת דבר מפחיד, אשר תוקף על ידי פצירה של אש גיהנומית מהאדמה. אם אתה בשדה הראייה שלו ברגע שהוא גמר את "ההפצרה", אתה תקפא במקומך ותקבל התקפה השווה בערכה ל-BFG על הגוף שלך. די מגעיל, וזה לא הכל - יש לו כוח להקים יצורים מתים מרובצם.

כאילו המפלצות לא מפחידות מספיק, מבנה השלבים פשוט ערמומי. מתכנתי המשחק למדו המון על מבנה השלבים במשחק DOOM, והם יישמו את כל מה שהם למדו ב-DOOM 2. נראה שמה שהם למדו זה להכניס את השחקן למצבים קטלניים יותר.

בכל שלב יש קטע מאוד קשה: במסך אחד אתה מוצא את עצמך סגור בזירה אחת עם CYBERDEMON ועכביש MASTERMIND - היצור של סוף המשחק DOOM. אתה נכנס לזירה עם מעט מאוד נשק, ושתי המפלצות מייד מפנות אליך את כל עוצמת האש שלהן. אם תהסס, ישארו ממך רק קרעים. המפתח הוא לרוץ מהר מסביב לשדה, תוך כדי התחמקויות מטילים וכדורים, ולנסות לגרום לשתי המפלצות להילחם אחת בשנייה. ברגע שהן עסוקות בקרב ביניהן, אתה חייב להתגנב על המשטח שלהן ולעבור בזהירות לדלת יציאה. ההרגשה שתקבל



בורח מהגיהנום יחד עם כמה שדים ידידותיים. ב-DOOM 2 הוא חוזר לעיר EARTH, כדי לגלות שהיא נכבשה על ידי יצורים דוחים. דחייה היא למעשה כל מה שעליו מבוסס כל המשחק החדש.

DOOM 2 נבנה על אותה מכונת משחק כמו קודמו, אבל הוא מוציא שלושים שלבים חדשים ושש מפלצות רעות חדשות המאכלסות אותם - וזה הולך להיות קשה! מתכנתי המשחק כבר הכריזו בזמנו "המשחק יהיה קשה. אנחנו רוצים לספק את תאוותו של השחקן ששיחק כבר בכל הגרסאות החופשיות שלנו. כדאי לך



Desert Strike

השני. קשה לתפוס משהו באמצעה של סופת אש אויב.

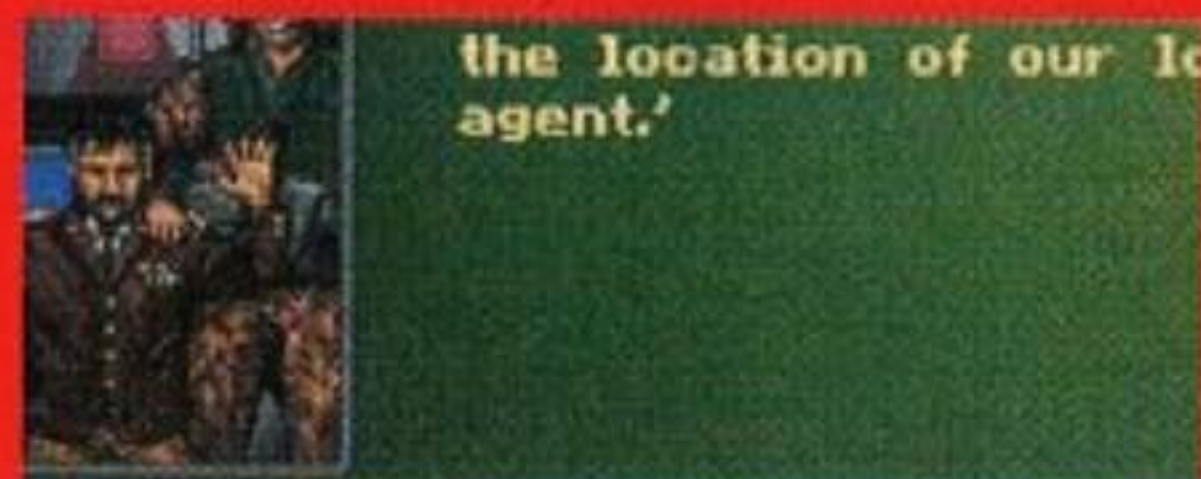
בכדי להקשות על הכל עוד קצת, לא כל המטרות יציבות, וכמה מהן הם אזרחים שלך או חיילי אויב. אתה יכול, כמובן, להשאיר אותם מאחור, אבל כל אחד כזה שתצליח לסחוב איתך למנחת, הוא שווה ערך לתיקונים שיבואו בעקבות פגיעות במסוק שלך, והוא מעניק גם נקודות בונוס.

אחרי השלב הראשון העניינים הופכים ליותר ויותר קשים. אתה יכול לנוע מקצה לקצה של המסך ולפוצץ כל דבר שתפגוש בדרכך, אבל הסיכויים שלך להשלים בצורה כזו את משימתך הם בדרך כלל קרובים לאפס. הסיבה היא שיש כל כך הרבה תותחים המכוונים אליך, שלמרות הכיף לעבור מעל בסיס מוגן ולפוצץ הכל עד שתגיע לקצה המסך, הנזק שהאויב יגרום לך בדרכך, יביא לכך שלא תצליח לבצע את אותו פעלול ללא תיקונים, תדלוק והתחמשת נוספת.

אפילו התיקונים והאספקה של ההליקופטר נעשים יותר ויותר קשים לביצוע, ככל שתתקדם במשחק. המשימות הופכות ליותר מפותלות, כך שלהבדיל ממשחקי פעולה אחרים אתה חייב לתכנן את המסלול שלך, לירות בזהירות ולטוס כמו שד. DESERT STRIKE מגיע לאיזון מצוין בעניין הזה - להיות שרוי בהמון פעילות אבל לא להיות חסר מחשבה.

אין אפשרות להגיד שהמשחק הזה פותח מימדים חדשים בענף וזה לא כל כך מפתיע, מפני שהרעיון שלו קיים בסגה מגה דרייב מזה כמה שנים. אבל קח אותו ברצינות ואתה תגלה שהוא משחק יריות חכם ומפורט. מראה הפועל מצוין, אנימציה טובה ויותר מחשבה שהושקעה בהשגה של רב גוניות במשחקיות שלו ממה שרואים במשחקים אחרים.

אתם רואים, לא כל מה שקשור בעיראק הוא בהכרח רע.



יותר וכך הלאה.

את מיקומם של כל הדברים הטובים וגם של מטרות המשימה, ניתן לראות בקלות על מסך הפיקוד המהיר שלך. בדרך כלל, אתה מוצא את מה שאתה חפץ בו, כשהוא חבוי בתוך הבניינים. פירושו של דבר הוא שעליך להרוס קודם את המבנה, אבל לא להגזים כדי לא להעלות באש גם את האספקה במהלך ההצלה.

לרוע המזל, בזמן שאתה מתמרן הלוך ושוב מעל חביות דלק או כל דבר אחר, כאשר אתה מחכה לנווט או למפעיל המנוף שלך (אותו אתה בוחר בתחילת המשחק) כדי לתפוס את החומר ולהעלות אותו פנימה - אתה הופך ל"ברווז יושב" עבור כל סקאד או תותח נגד מטוסים הנמצאים בסביבה. אופס.

הכל תלוי רק ביכולת שלך לעשות את המבוקש ממך במכה אחת חלקה. זה נכון במיוחד כאשר אין לך שום ברירה אחרת, ואתה חייב לאסוף תוספת חימוש באמצע בסיס האויב המוגן היטב. אם תיכשל בסיבוב הראשון, קרוב לוודאי שיהיו בך כל כך הרבה חורים שלא תצא חי מהסיבוב

מאת: דוד אידלס

בקיצור, הסיפור של המשחק DESERT STRIKE הוא כזה - אתה והמסוק הנאמן שלך ממקמים במזרח התיכון, והשליט המטורף המקומי רוצה לשלוט על כל העולם בכל דרך אפשרית. המשחק מחולק לארבעה חלקים עיקריים, כל אחד בעל משימות שצריך כמובן להשלימן. אתה לא חייב להשלים אותן בסדר מסוים - אתה פשוט לא יכול לגמור את השלב עד שלא תשלים את כל המשימות שבו, זה הכול.

ככל שתתקדם במשחק - גם המזימה מתפתחת לפניך. בשלב הראשון, למשל, הדבר הקריטי שעליך לעשות הוא לתפוס קצין של האויב - הוא יגלה לך את מיקום הביון החשאי האבוד, אותו יש להציל. אתה משחרר אותו ופורץ עימו לשלב הבא של המשחק.

שיא המשחק חייב להיות ההתקפה שתבצע על מפעל לייצור חלב לתינוקות, שלמעשה פועל (לפי המידע הסודי שאספת לפני כן), כמפעל לייצור נשק כימי. בטח שזה נשמע מוכר. בטח שזה נשמע כמו סיפור עיראקי טיפוסי.

אז מה עוד תעולל כאן חוץ מלעשות ערימות זבל מהמטרות שלך? בשביל ההתחלה, המבט האיזומטרי של המשחק פועל מצוין - גם כדי להטיס את ההליקופטר וגם כדי להכניס למסך כמה שיותר נוף. לוקח זמן מה להתרגל לאפשרות של הפניית ההליקופטר שלך בכיוון המדויק הדרוש, כשהתותחים יודעים להתביית לבדם, מה שעושה את כל העניינים לקלים יותר.

כמו במשחק יריות טוב עליך לאסוף דלק ותחמושת נוספים (יש לך שמונה HELLFIRE, עשרים טילי HYDRA והמון פגזים כאשר אתה בחימוש מלא), אשר מפוזרים להם במקומות שונים בסביבה. יש גם מספר מסוים של דברים טובים אחרים, כמו ארגז של "בריאות מלאה" (תמיד יש לזה שימוש), מנוף מהיר

COLONIZATION

מאת: דוד אידלס

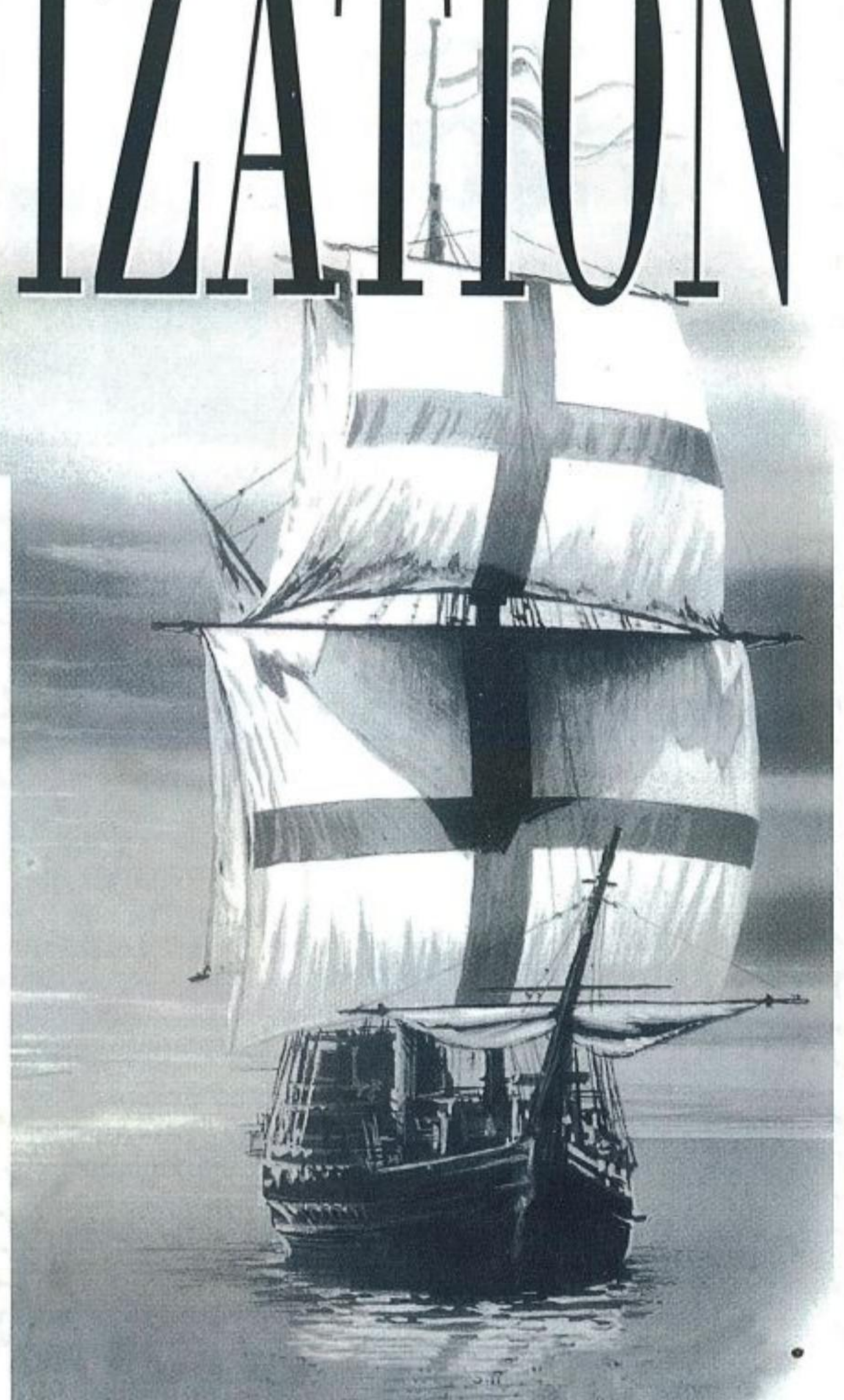
למעשה, המשחק COLONIZATION אינו המשך למשחק CIVILIZATION, והמשחק השני הרשמי של MEIER SID שיופיע כנראה על כוכב אלפה צנטאורי, נמצא בשלבי פיתוח. מה שיש לנו כאן זו התפצלות הצידה ולא התקדמות, תוך התמקדות בתקופת הגילויים בשנים 1500-1800.

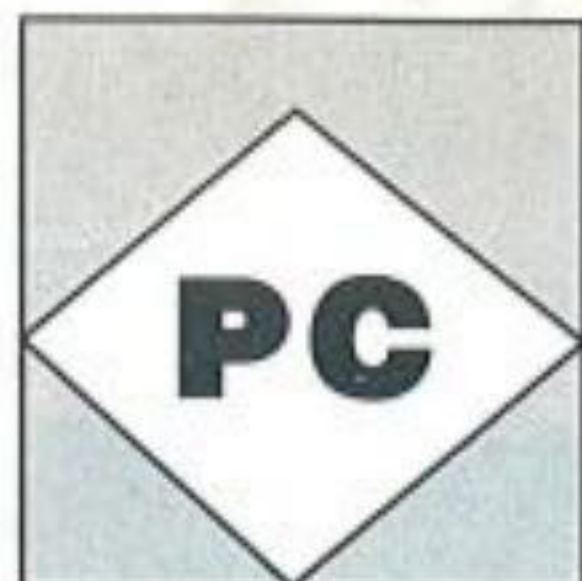
אתה מתחיל את הסיפור כמשרת של אחד מארבעה כוחות אירופאיים בני התקופה, עם ספינת מלחמה אחת המכילה כמה חיילים ומתיישבים קשוחים. מפת העולם אינה ידועה לך (אתה יכול לבנות עולם אקראי או היסטורי לפי רצונך), אבל אם תפליג מערבה בסופו של דבר תמצא אדמה.

זוהי אמריקה - והמירוץ להקמת המושבות שלך החל!

תהיה בטוח שאירופאים אחרים עמלים גם הם בפינות הרחוקות של המפה, כך שחשוב מאוד לסמן במהרה את גבולותיך ולצבור כוח. שבטים של אינדיאנים מחזיקים ברוב השטחים, ולמרות שהם מנסים להיות ידידותיים, השלום לא יחזיק מעמד יותר מדי זמן, אם תתחיל לדרוך על מקומות הקבורה הקדושים שלהם. העולם החדש עשיר במשאבים, אך יערות יש לנקות, שדות יש לחרוש ודרכים יש לבנות. ברגע שהקמת את המושבה שלך, אתה שולט בה דרך מסך מיוחד בו אתה בונה את השיפורים ומכוון את כוח עבודה.

עליך להקים גם דרכי מסחר מפני שתזדקק להרבה כסף כדי לשלם על הכל וחשוב במיוחד - על הצבא. כאשר המושבה





המטרה העיקרית שלך היא להכריז ולשמור על העצמאות הפוליטית שלך. זהו היבט מקורי של

המשחק והוא משתמש במנגנון גאוני טיפוסי: ככל שהמושבות שלך גדלות, מתפתחות שאיפות של התנתקות מהמלכות ועליך לטפח אותן בקצב הנכון. אם, למשל, עיר נשארת זמן רב מדי במחנה של נאמני המלך, זה גורם להורדה ניכרת בקצב ובהיקף הייצור. אתה מתחיל במרד על ידי ייצור "פעמוני החופש", אך אסור לך להגזים מפני שהכרזה מוקדמת מדי תביא רק כישלון - ברגע שתתחיל במהפכה המלך ישלח צבא גדול לרמוס אותך. אתה חייב לבסס את תושביך ומושבותיך כל כך טוב, כדי שהם יצליחו גם להגן על עצמם וגם לעמוד במלחמתם עד המוות. אם לא תצליח לעבור משוכה זו - תבזבז את כל העבודה הרבה שהשקעת עד כה.

זהו אתגר קשה ויש בו חמש דרגות קושי כדי לנסות את עצמך. מה שעוד יותר טוב, זו העובדה שבמשחק יש אופציה בה ניתן לשחק ברשת מחשבים, וזה פותח מימד אחר לכל המשחק. וזה בטוח שהוא יישאר זמן רב על הכונן הקשיח שלך. יש כאן גם ארומה של משחק תפקידים כיוון שלכל אומה אירופאית יש אופי מיוחד משלה, והדבר משפיע על האסטרטגיה שלך במשחק. ההולנדים, למשל - מעוניינים במסחר, הספרדים - בכיבוש, האנגלים נהנים מזרימה יציבה יחסית של מהגרים והצרפתים, באופן די מסתורי, שואפים לחיים שלווים עם כולם. לא יודע איך, אבל אפיוני האומות משפיעים לא רק על האחרים אלא גם עליך.

נושא הדת גם הוא נכנס לזירה: האינדיאנים הם נוכרים ויש להמיר את דתם - שלח לכן מיסיונרים בכדי לשכנע אותם ולהעבירם לדרך המחשבה שלך, ובאותו זמן בנה כנסיות בכדי למשוך אליך מהגרים פוטנציאליים הבורחים מרדיפות הכנסייה בעולם הישן.

זהו, כפי שללא ספק גיליתם, המשחק הוא בעל עדינות ועומק מדהימים. זוהי סימולציה היסטורית יותר מדויקת מ-CIVILIZATION, אבל למרות שהוא שולח אותך בכיוון מסוים, הוא מספיק גמיש בכדי להתמודד עם גישות שונות. ברגע שתתגבר על האכזבה ממראהו הפרימיטיבי, תהיה ממש מרותק אליו. אם הגרפיקה של המשחק היתה לפחות חצי טובה כמו המשחקיות, המשחק היה מקבל יותר מ-"10".

לא קבוע. אם אתה רוצה חיילים, אתה חייב להוציא מתיישבים ממחזור העבודה, ולקנות להם רובים ופירוש הדבר הוא, קודם כל, שיהיו לך פחות עובדים ושנית, שקופתך תתרוקן בגלל עלות הרובים. נשק מתוחכם יותר (למשל תותחים) עולה הון תועפות ואפילו אם הגשמים שלך ימצאו את עמק אלדורדו, אין אפשרות להתקיים רק על כיבושים ומציאות בלבד. עליך לבנות מושבות המקיימות את עצמן, ואשר המדגם האקונומי שלהן הרבה יותר מתוחכם ממה שהיה במשחק CIVILIZATION.

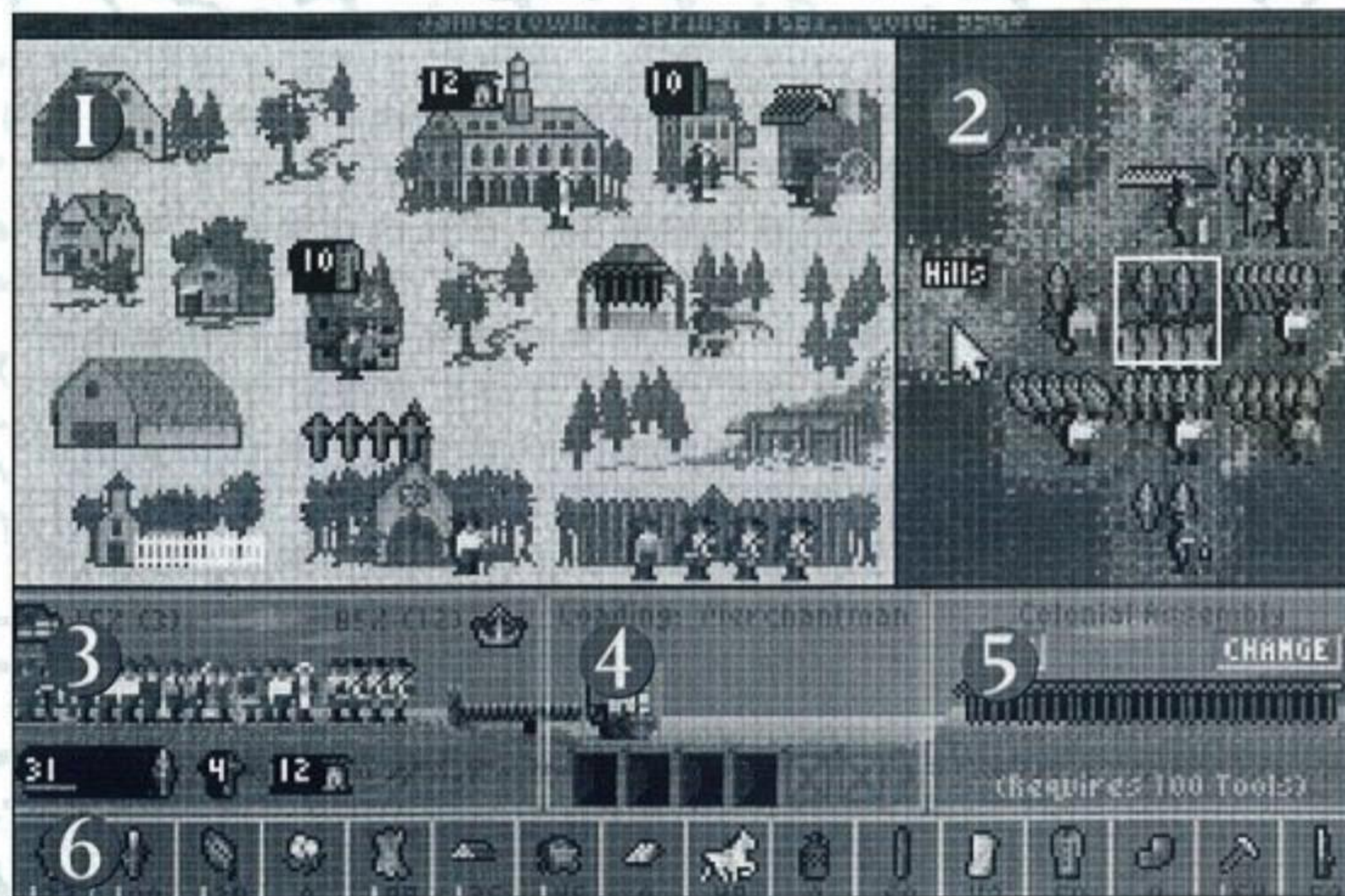
עובדה, המסחר החליף פחות או יותר את הטכנולוגיה בתור מסמך המשחק, מפני שאין כאן שום התקדמות מדעית. המשחק מתחיל ונגמר בעידן הסוס ורובה ואין משהו בשנת 1800 שלא היה ניתן להשיג בשנת 1500.

העולם הישן אינו מופיע על המסך, אבל אם תשלח לשם את ספינתך הוא יופיע על מסך מיוחד של הנמל אחרי כמה

שלך גדלה ומתקרבת לגבולות של מושבות היריבים, אתה תמיד מוצא את עצמך במלחמה איתם. אם כל זה נשמע בדיוק כמו CIVILIZATION זה בכלל לא מפתיע, אך למעשה יש כאן אותה כמות של דמיון ושוני ולמשחק COLONIZATION יש טעם מיוחד משלו.

יש לו, בכל זאת, מאפיין אחד משותף עם CIVILIZATION: שניהם משתמשים בגרפיקה עלובה ונראים כמשחקים סוג ב' ללא תקנה. תדעו לכם, זה בכלל לא משפיע על הניתוח הסופי, ורק מדגיש את העובדה שבמשחקי אסטרטגיה התצוגה היא במקום השני. איכות המשחקיות הטהורה - זה מה שחשוב, ובמשחק COLONIZATION היא פשוט נשפכת כל הזמן מהמסך אליך.

זה משחק אדיר. לא נתחייב ונגיד שהוא יותר טוב מ-CIVILIZATION, אך ניתן להשוות ביניהם ובעניין של חווית משחק טהורה הוא יכול ליהנות מהמשכיות רבה יותר.



סיבובים של המשחק. כאן אתה מוכר את הסחורה ואוסף מהגרים. בתחילת המשחק תוכל לסחור רק במוצרי יסוד כמו סוכר, טבק או כותנה, אבל בזמן שיהיו לך אנשי מקצוע תוכל להפיק מהם רום, סיגרים או בגדים ולמוכרם תמורת רווח ניכר בארץ הישנה. אבל רגע - אם תציף את השוק בסחורה, ירדו המחירים בזמן שלחצים אינפלציוניים יעלו את מחירי הסחורות שתוצא לרכוש, כמו רובים וכלי עבודה. עליך גם להתמודד עם המלך שלך אשר יטיל על המושבה מסים, שרמתם תעלה כל פעם בצורה דרסטית. בזמן שהמסים יהפכו לבלתי נסבלים - זה יהיה הזמן להתחיל במרד.

הליקוי העיקרי של CIVILIZATION היה בכך שכאשר אתה הולך בדרך ה"מונגולית" האגרסיבית, בונה המון מרכבות ומתרכז בהשמדה של כל האחרים על המסך, אתה בדרך כלל מנצח אפילו ברמות הגבוהות. זוהי דרך משעממת לשחק, אך זה פועל. אם תלך באותה דרך במשחק COLONIZATION לא תצא מזה חי.

הסיבה היא שבמשחק החדש תהליכי הייצור והצמיחה הם יותר ריאליסטיים ולכן מגבילים יותר. אתה לא יכול להתרכז רק ביחידות צבאיות, מפני שאין לך אוכלוסייה הצומחת בצורה נורמלית, וטפטוף המהגרים מהעולם הישן הוא ממש

444
גיליון 2





UNDER A

KNOW

 ACCESS

 J.G. GOLD



 WIZ



ימי ההימורים

ביותר מקבל את כל סמני הדולר שהצטברו בקופה.

שלוש גרסאות חדשות

פוקר הוא משחק שנפוץ ברחבי העולם כולו. קבוצות של שחקנים נאספות בבתים, על מדרגות, באוהלים... הכל כדי להשוות "יד" ל"יד" ולנסות לגרום לכל יתר השחקנים לחשוב שה"יד שלי כל כך גבוהה שכדאי לך לוותר על סמני הדולר שלך ולהשאירם בקופה, עבורי".

כמובן שכל חברת שחקנים עושה זאת בצורה קצת שונה מכל קבוצה אחרת... אבל התפתחו מספר גרסאות מקובלות של פוקר, המאפשרות כמה רגעים של מתח, לפני השוואת יד ליד. במשחק המחשב שבדקתי החודש, מוצעות שלוש גרסאות כאלה. בכל אחת מחלקים את הקלפים אחד-אחד, ומותר לשחקנים לוותר על סמני הדולר שכבר שמו בקופה - או להוסיף אליהם עוד סמנים - עם כל קלף. הגרפיקה? בסדר, לא משהו מיוחד. האפקטים הקוליים? מי רוצה שמחשב ידבר אליו בזמן שהוא משחק? אבל מה שקוסם במשחק הוא שזהו משחק פוקר, ושאתה משחק לבד, מול המחשב. המחשב הוא כל יריבך, הוא מחלק הקלפים והוא מחליט מי היא היד הגבוהה. זה ממכר כמו כל סוליטייר אחר.

להפחיד את המחשב

אבל כיצד מרוויחים \$2,000 בשעה אחת? אה, זה פשוט. שלושת המשחקים שנבחילה, תוכנתו בצורה פשטנית קצת. כאשר המחשב רואה יד שאינה מדהימה בעוצמתה ואחד השחקנים (אתה, למשל) כל הזמן מעלה את הסכום בקופה, המחשב נכנע. כך אתה יכול לאסוף את הקופה כולה... הימור מוצלח!

נמנעת הגישה לקלפי משחק מהרבה ילדים בארץ. יתר על כן, כשכבר מגיעים למשחק קלפים, הוא זוכה להילה של

"אסור".

בעיה זו נפתרה, במידה רבה, על ידי ביל גייטס וחברת מיקרוסופט. MS Windows כוללת את המשחק סוליטייר, כהדגמה ליכולותיה הגרפיות של התוכנה. ההדגמה הגיעה לרבים ממחשבי ה-PC, הפזורים על פני כדור הארץ, וכעת היה בידי רבים ממשתמשי ה-PC משחק קלפים שנועד בעליל למי שאינו מהמר. עשרות מיליוני אנשים שיחקו בסוליטייר ולמדו לשייך את קלפי המשחק למסך המחשב.

פוקר

בשונה מהרבה משחקי קלפים אחרים, פוקר הוא משחק של הימורים. הגרסה הפשוטה ביותר של פוקר מזכירה מאוד את המשחק מלחמה, שתואר לעיל: כל שחקן מקבל "יד" של חמישה קלפים ובעל היד הגבוהה ביותר, הוא המנצח. במשחק המלחמה מקבל המנצח את הקלף של המנוצח ובסופו של דבר, אחד השחקנים זוכה בכל הקלפים של יריבו, כך שקל לראות מי ניצח. אולם איך מסמנים ניקוד בפוקר?

השיטה המקובלת היא בעזרת סמני דולרים. כל משתתף במשחק זורק לקופה כללית מספר מוסכם של סמני דולר (\$5, למשל). לאחר שחולקו הקלפים, כל שחקן יכול לוותר על כספו ועל המשחק - אם קלפיו נראים גרועים, להוסיף רק את הסכום שהוסיפו שחקנים לפניו - אם הקלפים נראים "בסדר אבל לא מבריקים", או להעלות את סכום ההימור - אם נראה לו שהוא ינצח. כעת מגלים כל השחקנים את הקלפים, ובעל ה"יד" הגבוהה

מאת: דינה שונרא

שלוש פעמים פוקר - או "כיצד להרוויח \$2,000 לשעה ולהרשים את כל חבריך"

פוקר הוא לא משחק של מזל. כלומר, אמנם יש לאלת המזל אמירה כלשהי בעניין של מי מחזיק בקלפים הטובים יותר, אולם זה עניין פשוט. האלה יושבת על כתפו של מחלק הקלפים ומביטה בזעזוע, בעוד השחקן עם הקלפים הנמוכים ביותר (זוג שמיניות) מבהיל את כל היתר כשהוא מעלה כל סיבוב.

אבל לא כל הקוראים בקיאים במינוחי פוקר. למען אותם וויזים שגדלו בבתים בהם חפיסת קלפים היתה מוקצה מחמת מיאוס, הנה בא הסבר תרבותי קצר על קלפים, על פוקר ועל המשחקים שמצאתי בחבילת המשחק שלי החודש.

קודם כל, לומדים קלפים

בארצות רבות בעולם מקבל ילד את חפיסת הקלפים הראשונה שלו עוד לפני שהוא הולך לבית הספר. ארבע סדרות של מספרים (מאחת ועד עשר) ודמויות (נסיך, מלכה ומלך), נחשבו מאז ומתמיד לכלי לימוד מוצלח. ילדים משחקים במלחמה (כל אחד מוציא קלף אחד והקלף הגבוה מנצח, ממשיכים עד סוף החבילה ואז הופכים את החבילה וממשיכים עד שנמאס, או עד שכל הקלפים נמצאים בידי של אחד השחקנים), ובמשחקים מסוג סוליטייר (משחקים שמשחקים לבד, רק אתה וחפיסת קלפים) והוריהם קורנים מאושר. אותם הורים הולכים אחר הצהריים לשחק ברידג', משחק קלפים שמשחקים ברביעה, ואבי המשפחה נפגש עם החברה שלו אחת לשבוע, למשחק פוקר ידידותי, בו מסמנים את הנקודות בגפרורים או במטבעות של סנט אחד.

משום מה, בישראל נחשבים הקלפים לכלי מסוכן של מהמרים. "קלפים? זה רק למי שרוצה להפסיד כסף." עקב גישה זו



SYSTEM SHOCK

מאת: דוד אידלס



כולכם מכירים לבטח את המשחק ULTIMA UNDERWORLD של חברת ORIGIN. מה יקרה אם יעדכנו אותו לשנת 2000? מה שיקרה זה המשחק החדש שלהם, SYSTEM SHOCK.



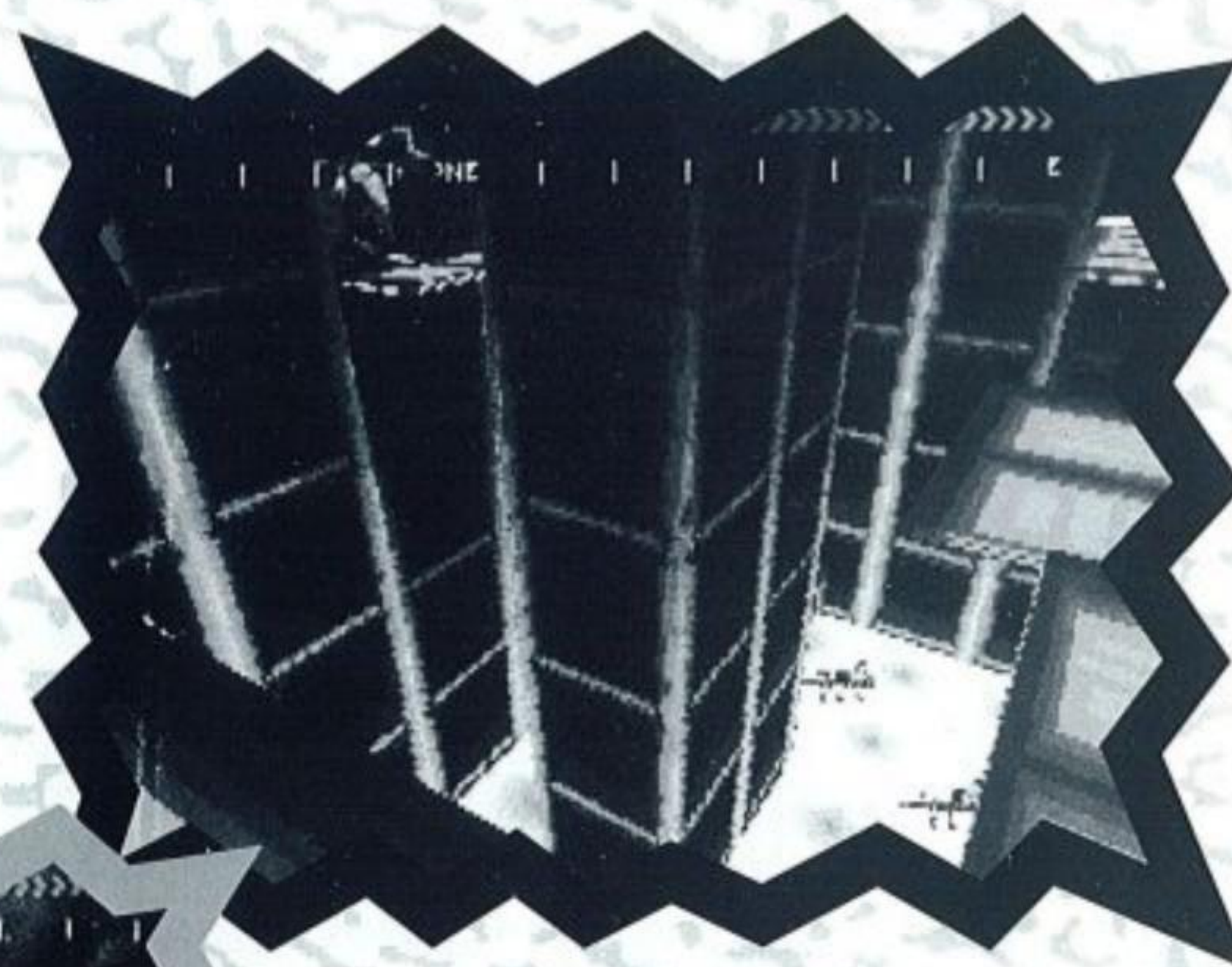
אתה הוא מפצח מחשבים בשנת 2072, שנתפס בזמן חדירה למחשב, המנהל חברה גדולה ורעה. מנהל השיווק של החברה משוחח איתך, "או קיי, הנה הברירות שלפניך: אתה המתכנת הטוב ביותר בעולם - עבוד עבורנו ותן לנו גישה חופשית למחשב, המנהל את המעבדה הגנטית בחלל, או שאתה יכול לבלות את שארית חיך בבית כלא." באופן מפתיע, אתה מסכים לעבוד עבורם ומקבל ממשק, המאפשר לך להתחבר לסייברספייס בכל עת שתרצה.

הם מכניסים אותך ל"שינה מרפאת" למשך שישה חודשים, וברגע שאתה מתעורר, מסתבר שהמעבדה הגנטית הזו השתנתה לגמרי - כולם מתים, מפלצות מוטנטיות רובצות בכל פינה והמחשב הזה, שאליו נתת לחברה את הגישה החופשית, מנהל את כל ההצגה ומאיים על כל האנושות. אי לכך ובהתאם לזאת, אתה מבלה את כל המשחק בלחימה נגד מוטנטים ורובוטים, המופעלים

על ידי מחשב AI, ואחר כך מנסה לנצח את המחשב עצמו. אתה עושה זאת על ידי לחימה בעולם האמיתי וגם על ידי מעבר לסייברספייס, וזהו שלב ממש גזעני.

הכל כאן נחמד ופשוט, אך מה שחשוב במשחק הזה הוא הגרפיקה המדהימה שבו. קבוצת מתכנתי ה-LOOKING GLASS שינתה כמעט לגמרי את הקוד שהיה ב-UNDERWORLD, ובאותו זמן שמרה

על הגמישות והאווירה שלו - מרקמים פי ארבעה יותר מפורטים, שטח משחק ענקי ומורכבות משחק בדיוק באותה רמה. מתכנתי המשחק גאים לציין את ההבדל בין מכונת המשחק של SYSTEM SHOCK וכל משחק תלת מימדי עכשווי אחר. "הכל ממבט עיניך - זהו המשחק התלת מימדי האמיתי. חוץ ממשחקי UNDERWORLD אין עכשיו בשוק שום משחק סימולציה תלת מימדי אמיתי - אף אחד לא הצליח לעשות זאת. כל המתחרים שלנו, כל החבר'ה שאומרים שהם משתמשים במציאות מדומה ותלת

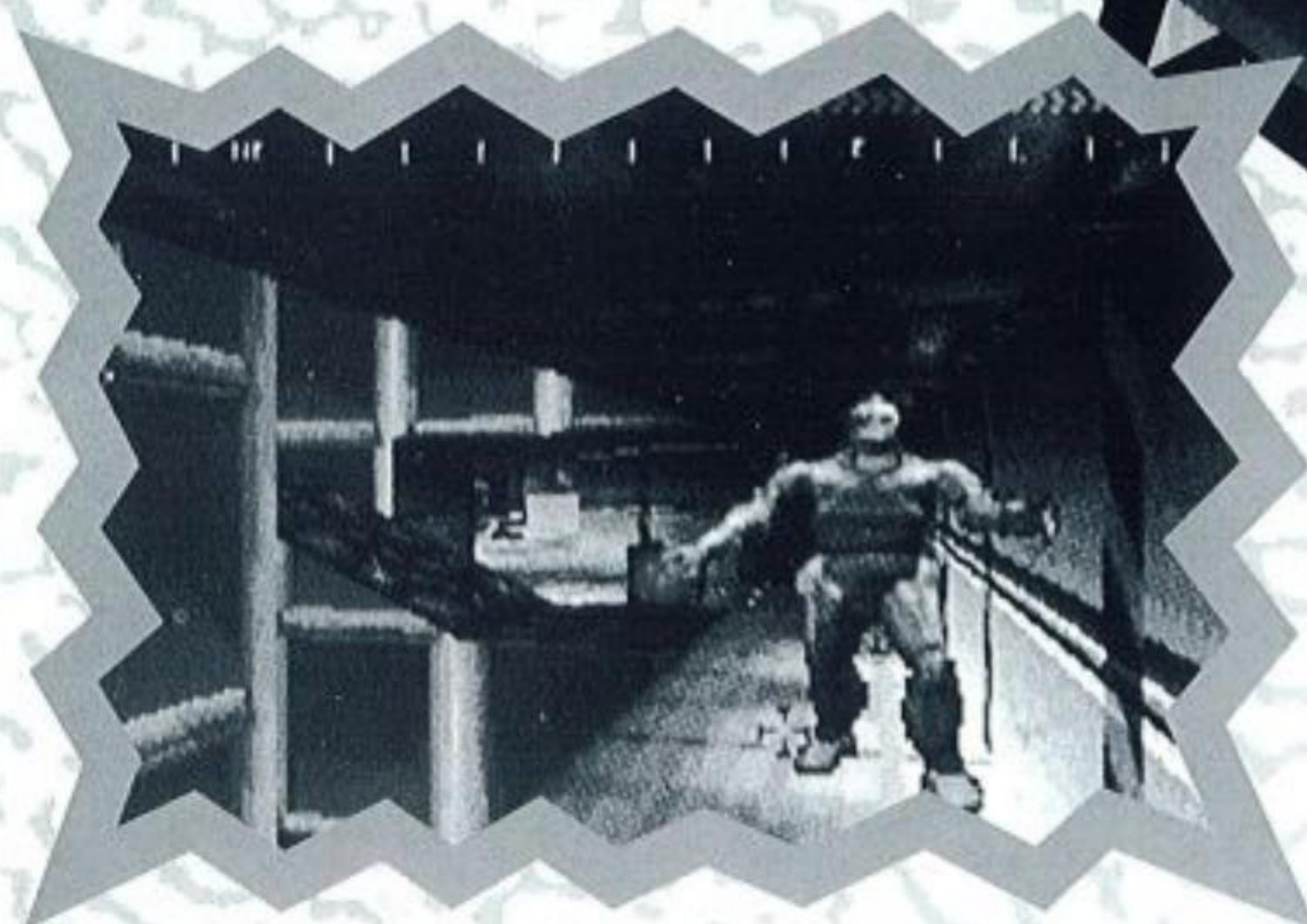


מימדיות - פשוט משקרים. תשאל אותם: האם אתה יכול להסתכל למעלה או למטה? האם אפשר ללכת בעלייה? האם אפשר לקפוץ מעל תהום? האם ניתן להתכופף ימינה או שמאלה, לעמוד על הברכיים או להיצמד לאדמה? אי אפשר לעשות



את כל זה במשחקים שלהם! אתה הולך באמצע המסדרון ורץ - וזה הכל. SYSTEM SHOCK היא מערכת תלת מימד אמיתית, ואתה יכול לעשות את כל זה בלי בעיות."

כל אחד ששיחק ב-ULTIMA UNDERWORLD יודע על מה הם מדברים - ההרגשה של 'להיות שם'. המשחק DOOM מפצה אולי על חוסר התלת מימדיות בתכנון שלבים חכם, אך האחרים פשוט לא נראים נכון. היופי שבמערכת תלת מימד ריאליסטית הוא, שברגע שבנית אותה והחוקים במקומם, אתה יכול לעשות איתה כל דבר, אפילו מה שהמתכנתים לא חשבו עליו. זה בדיוק מה שעושה את המשחק הזה לפריט כל כך אטרקטיבי - ולא רק המזימה המסובכת או האפשרות למשחק תפקידים תלת מימדי נוסף. דמיין לעצמך את UNDERWORLD 2 בעולם המדע הבדיוני עם גרפיקה של 1994 - זהו המשחק SYSTEM SHOCK עבורך.



המוקד של מ' מיראז'

The advertisement features a central logo for M' Miraz, a stylized yellow and blue shape. Surrounding it are several product covers and CD-ROMs:

- Star Trek 25th Anniversary CD-ROM:** Located at the bottom left, featuring the Star Trek cast. A blue tag next to it says "דיסקטים גרסת" (Diskettes version).
- Crime Patrol CD-ROM:** Located in the center, featuring a yellow badge with the words "CRIME PATROL" and an illustration of police officers. A blue tag next to it says "דיסקטים גרסת" (Diskettes version).
- Under a Killing Moon CD-ROM:** Located at the top right, featuring a man in a hat and a large moon. A blue tag next to it says "דיסקטים גרסת" (Diskettes version).
- System Shock CD-ROM:** Located in the center right, featuring a character with glowing red eyes. A blue tag next to it says "דיסקטים גרסת" (Diskettes version).
- Sim City CD-ROM:** Located at the bottom right, featuring a cityscape and a computer monitor. A blue tag next to it says "דיסקטים גרסת" (Diskettes version).

עיצוב: אדריאן לוזדן 03-5103205-70

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

להשיג בחנויות המובחרות ■ להשיג בחנויות המובחרות

ZERO TOLERANCE

כשתרצה לקבל מפה של הרמה הנוכחית בה אתה נמצא - אתה מגיע לקומה הבאה דרך מעליות הנמצאות בדרך כלל בקצה מבוא בו יש דלת, וכמובן שיש גם מפה מיידית על המסך, אבל אל תתבונן בה יותר מדי, פן תפספס את המפלצת הרובצת בפניה ומוכנה לתקוף אותך. רק שליש מהמסך משמש את המשחק, אבל המתח עולה ככל שאתה מתקדם במסדרונותיו של המבנה המפחיד.

המרכיבים של משחק טוב הם לדעתי מתח, פעילות ומשחקיות מדבקת, ולמרות ש-ZERO TOLERANCE הוא העתק פשוט לרעיון של DOOM, יש בו את כל המרכיבים הללו - ובשפע. יש בו המון



בסיסי, עליך להוציא את חייליך ממבוך מעברים בתחנת מחקר חללית, תוך כדי השמדה של כל הטרוריסטים (והם ממש מכוערים) אשר תפגוש בדרכך. ברגע שתהרוג איזה טרוריסט, אתה יכול לקחת את הנשק שלו, אבל כמה מהם קשים ועקשנים מאוד (לא רוצים למות), וצריך המון זמן וכדורים כדי להשמידם.

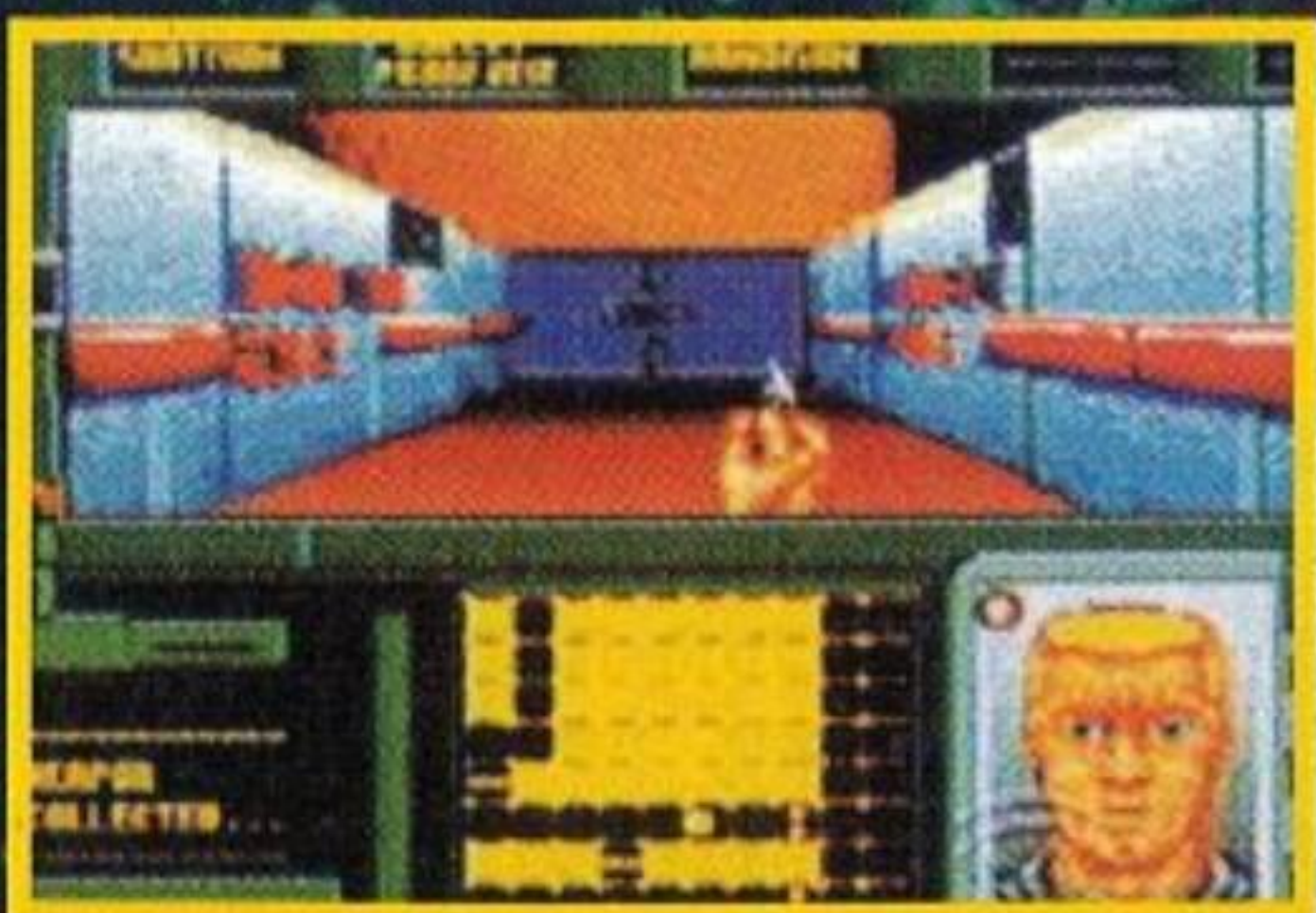
מבחר מצומצם של כלי נשק (אקדחים, רובים, מטולי רקטות, מציתים ועוד), מפוזר במסדרונות המבנה. אם מצאת תוספת כוח אש השוכבת סתם כך על הרצפה, קח אותה וחכה עד שתבוא איזו מפלצת בכדי לנסות אותה עליה.

לפעמים תרגיש מאוד בטוח: אספת מטול רקטות, לבשת אפוד מגן ויש לך מלאי תחמושת. מה יכול להשתבש? סרטנים בגודל אדם - זה מה שיכול להשתבש. הם מסתובבים בכל הפינות ומתים להיתקל בך במקרה. יש לפענח במהירות את מעברי המבנה המפלצתי הזה ולצאת מהבלאגן הזה בעל 40 הרמות. זכור! הפסק את המשחק

יש לך רובה. נכנסת לבעיה. נכנסת לבעיה ויש לך אויב. אם יש לך אויב אתה זקוק להמון רובים חזקים יותר ולאצבע עצבנית על ההדק...

זוכרים את DOOM על מחשבי PC? הנה לפניכם משחק של סגה המקנה את המתח, מספק את הדם (כמובן לא באותן כמויות) ונותן תצוגה של כלי נשק, כמו באותו משחק ידוע שהקסים שחקנים רבים כל כך.

חברת ACCOLADE גייסה אותך בתור מפעיל לחיילי יחידה מיוחדת. באופן



אפקטים קוליים של פיצוצים, מבחר נחמד של נשקים, שלבים ענקיים והמון אלימות משחקית. קשר של שני שחקנים הוא תוספת מעניינת למשחק, ומה שבטוח - שהמשחק הזה הוא כלל לא קל.



הפינה של ד"ר WIZ

שחר עברון שואל: אני מתכנת בשפת QUICK C, ואני לא מצליח לשנות את צורת הכתב הגרפי בעזרת הפקודת REGISTERFONT ו-SETFONT. אינני מצליח גם לקרוא נתונים מהעכבר. אם תוכל לעזור לי, בבקשה אמור לי מה לעשות... וגם: מדוע אתם לא שולחים תזכורת למנוי עם הגיליון האחרון שלו, שעליו לחדש את המנוי? בקשר לתכנות ב-Quick C זהו אינו המקום להסבר כזה. אני ממליץ שתפנה לקו התמיכה של חברת מיקרוסופט, לטלפון: 03-6130833. לגבי ההודעות על סיום המנוי, ישנה בחורה חמודה בשם טל העושה כל שביכולתה כדי לעזור למנויים, ואני עד לכך שהיא שולחת הודעות התראה על סיום המנוי לכולם. אם לא קיבלת אנו מצטערים וטל תיצור איתך קשר כבר מחר.

לד"ר וויז שלום. שמי ליאור אלעד ולפעמים המחשב עוצר וכותב: EMM386 has to detected error # 14 in an application of memory adress OAEA:1835. מה גרם לזה? האם זה וירוס? מה עלי לעשות?

לא סיפקת את כל הנתונים כדי לאבחן את הסיבה להודעה, אך בטוח שהדבר נובע מבעיה של התנגשות בין נתון כלשהו, המאוחסן בכתובת מסוימת, ותוכנה שאתה מפעיל המנסה לפנות לאותה כתובת. התוכנית EMM386 האומללה מנסה לחסוך נזק, וכדי שלא תוכל להמשיך עם נתונים שגויים היא "תוקעת" את המחשב כך שתאלץ לבצע RESET.

מהיר עם 8M זיכרון ועוד דרישות מופלגות - כך שנראה לי שמשתמשים רבים, במיוחד בתחום המשחקים הפועלים תחת DOS, ימשיכו עוד זמן רב להיאבק עם Windows 3.1.

יניב חמי מספר לנו: כשהפעלתי את המחשב העכבר לא עבד, אז מחקתי את



התוכנה שלו ושמתי עכבר אחר עם תוכנה משלו - וגם הוא לא עבד, אז שמתי את העכבר הישן והחלפתי את השקע של המחשב, והעכבר עבד לי יותר טוב, למה? טוב יניב, הדבר היחיד שאפשר להניח ממה שתוארת הינו ששקע החיבור הטורי (RS232) במחשבך היה פגום, ובגלל שהחלפת אותו הכל הסתדר, אז עכשיו הכל יופי.

עדי לביא מערד שואל כמה שאלות: "אני מחפש ספר על תכנות באסמבלר למתחילים. על איזה ספר אתה ממליץ? מה מחיר כרטיס אם 586DX בארץ ואיפה אפשר להשיג אותו? שמעתי שמיקרוסופט מחלקת את את Beta Version של Chicago Windows 4.0, כדי לנסות אותה. היכן אפשר להשיג אותה? היי עדי, ספר אסמבלר טוב קיים רק באנגלית לצערי, ואני ממליץ על Programming Step By Step Assembly Language בהוצאת Abacus, שכתוב באנגלית לא קשה מדי, ומסביר באופן קל יחסית את עקרונות התכנות בשפת אסמבלר, בליווי תקליטון דוגמאות. את הספר ניתן לרכוש באחת מחנויות רשת באג - הדרומית ביותר באשדוד, או לדברי מושון, בבאר שבע, בחנות "דרום מחשבים" ברחוב ההסתדרות 73.

לוח אם עם מעבד פנטיום (586) ניתן לרכוש כיום בכל חנות מחשבים. כדאי שתמתין עוד קצת, כיוון שהמחירים יורדים בכל שבוע וזה עדיין די יקר. שמה האחרון של תוכנת החלונות החדשה הינו Windows 95 ולא שיקאגו, אך זה ממש לא משנה. התוכנה עוד לא מיוצבת סופית ובאופן רשמי היא תוצע למכירה רק באמצע חודש יוני 1995. נכון שקיימת גרסת בדיקות (Beta Version), והיא אפילו קיימת כבר זמן רב, אך מיקרוסופט נותנת אותה רק לבתי תוכנה רציניים שיכולים לעזור בבדיקת התוכנה. מצד שני אין מה לרוץ - התוכנה מחליפה את מערכת ההפעלה DOS, כלומר יהיה עליך לפרמט את הכונן הקשיח עם Windows החדשה, היא תופסת כמה עשרות מגה של מקום, מחייבת מחשב 486



לאחרונה הינו Dolphine של חברת Optic Storage, שהוא מהיר ביותר - 270ms לעומת 320ms ומעלה בממוצע ברוב הכוננים, והוא יודע לקרוא כמעט כל פורמט קיים של CD כולל CD-I של סוני ופיליפס. מחירו כ-600 ש"ח וניתן לרכשו בחנויות רבות. ניתן לרכוש אותו בדגם IDE, כלומר אם ברשותך כונן קשיח מסוג IDE (מרבית הכוננים הקשיחים בגודל של בין 120M ל-430M), הוא מתחבר לבקר של הכונן הקשיח ופועל מייד ללא כל בעיה. אם יש לך כונן קשיח עם בקר מסוג ישן יותר או אחר, הרי שעליך לרכוש את דגם AT המגיע עם בקר עצמאי.

אם ברשותך תוכנה ועל המסך מופיעה הודעה המסבירה כי מותר ואף רצוי להעתיק תוכנה זו - הרי שהדבר מותר. זהו לרוב טריק שיווקי של אותו בית תוכנה המציע גרסה חלקית של המשחק בצורה זו, כדי שאם המשחק מצא חן בעיניך, תתבקש בשלב מתקדם של המשחק לשלוח סכום כסף מסוים לאותה חברה ולקבל את המשחק המלא.

ערן שלום. סופר נינטנדו יש אחד. ישנן 3 שיטות שידור טלוויזיה עיקריות הנהוגות בעולם: הישנה ביותר נקראת NTSC ונהוגה בארה"ב (וגרסה מעט שונה בקנדה), אחריה שיטת SECAM הנהוגה בצרפת, מצריים ועוד כמה מדינות, והנפוצה באירופה ובשאר חלקי העולם הנאור היא PAL, החדשה מכולן. לכן נינטנדו וכל חברה אחרת, המפיצה מוצרים המשדרים תמונה אשר מוצגת על גבי מסכי טלוויזיה בכל העולם, מייצרת את המערכת בכל הגרסאות. למעט שיטת השידור - השאר זהה. נינטנדו וגם סגה מייצרות קלטות משחק המתאימות למכשיר הנמכר באותה מדינה, וזאת כדי למנוע ייבוא "אפור", כלומר לא רשמי, של קלטות מארה"ב לאירופה, מכיוון שהקלטות בארה"ב זולות יותר לצרכן (נראה אותך מנסה למכור ל-350 מיליון אמריקנים אחרת).

בקיצור, תמונה ממכשיר נינטנדו אירופאי המתאים לישראל תהיה באיכות טובה יותר ממכשיר אמריקני. שנית, למכשיר אמריקני אין שירות בארץ וגם זה שיקול. מעבר לזה, אל תשכח שאם רכשת מכשיר אמריקני, רוב הקלטות הנמצאות בארץ לא יתאימו לו. זהו.

גיא גרבלה בן 12 וחצי מרמת ישי מת לראות את שמו מופיע בוויז. לפני כן הוא עוד הספיק לשאול שתי שאלות: איזה CD-ROM לרכוש למחשב ה-486DX שלו והאם מותר להעתיק תוכנה שהחברה רוצה שנעתיק אותה? אני מקווה שגיא עדיין בסדר ולאחר ההתרגשות יקרא את התשובה: רכוש כונן CD בעל מהירות כפולה (Double Speed) ואמין. חברות רבות נפוצות בארץ, כגון: Sony, Sanyo, Panasonic, Mitsumi, פיליפס ועוד. לכולן כונן סביר מבחינת ביצועים - אך הכונן המרשים ביותר בו נתקלתי

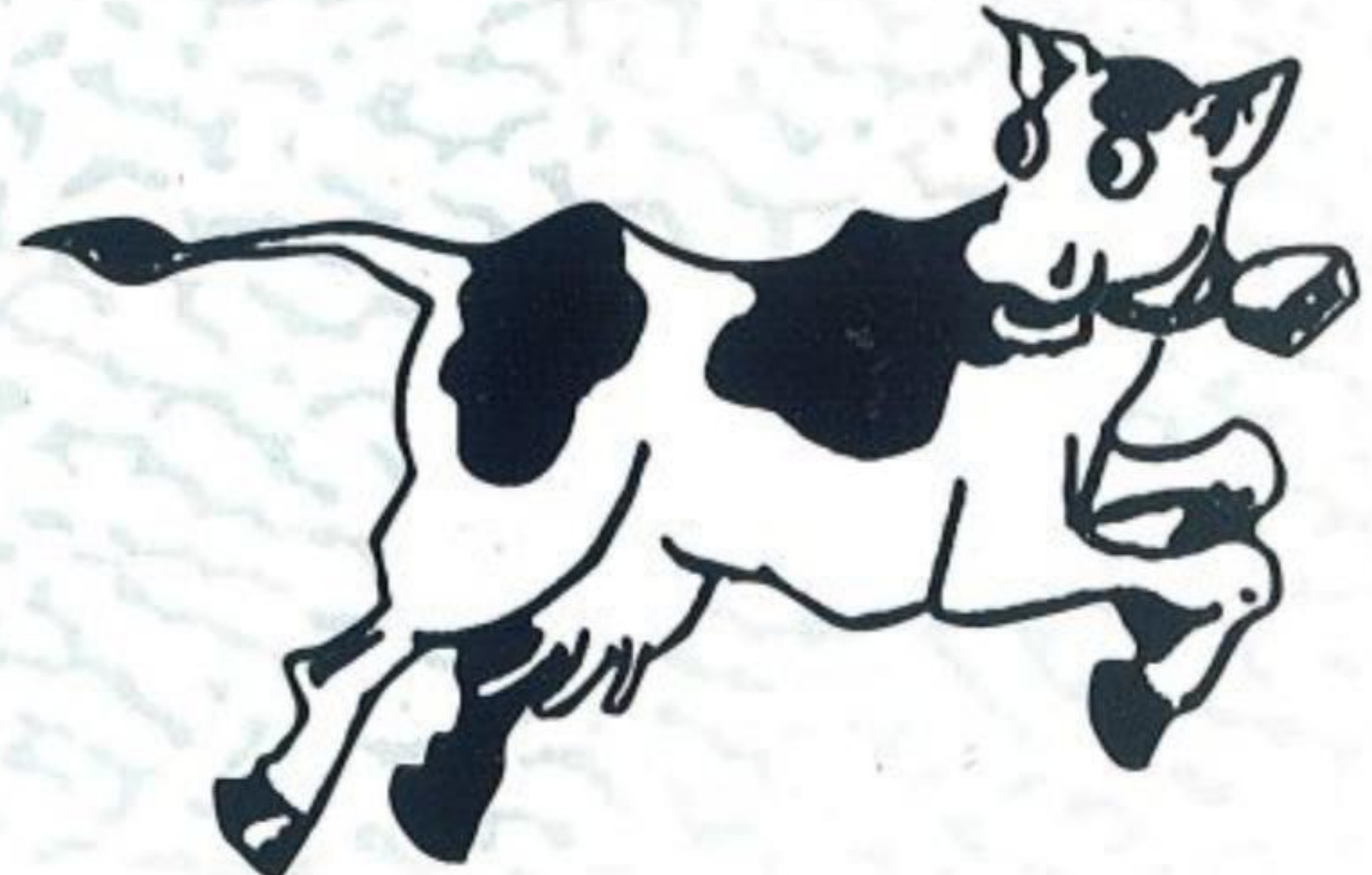
אם היה זה וירוס, הבעיה היתה מופיעה בתוכנות שונות ולרוב ללא הודעה כזו. ליתר ביטחון, הפעל סורק וירוסים והימנע מהעתקות...

קוראים לי אבי פנקר מלוד ואני פונה לפינה של ד"ר וויז בשתי שאלות: תמיד במבצעים בעיתונים שמדברים על קניית מערכת CD-ROM, המערכת באה עם כרטיס קול סאונד בלאסטר 16 BIT, ואני רוצה לדעת אם אפשר להפעיל את ה-CD עם סאונד בלאסטר פרו, ותהיה אותה איכות בכלל ואותה איכות דיבור שמערכת ה-CD מציעה בפרט? האם יש וירוסים שפוגעים בפעולת העכבר? נ.ב. הפינה של מורגן היא הפינה הטובה ביותר בעיתון.

אהלן אבי. בוא נבדיל לרגע בין כונן לערכה: ערכת מולטימדיה מכילה כונן תקליטורים וכרטיס קול (אחרת זו אינה ערכה). אין מה לעשות, ובאלקטרוניקה ישנם תמיד חידושים: אם ברשותך כרטיס קול סאונד בלאסטר פרו, הרי שיש ברשותך כרטיס קול 8 ביט עם בקר לכונן תקליטורים. קנה לך כונן תקליטורים, ותהיה לך מערכת די טובה המתאימה למשחקים של היום. אם ברצונך לשמוע מוסיקה באיכות קומפקט דיסק (כלומר 16 ביט) עליך להחליף לדאבובי את כרטיס הפרו (או לזרוק אותו), ולרכוש כרטיס קול 16 ביט, לדוגמה Pro Audio Spectrum של Media Vision, שהדגם הבסיסי שלו עולה 399 ש"ח. במחיר כזה באמת קשה לחשוב מדוע להמשיך עם כרטיסי 8 ביט.

מרבית הוירוסים פוגעים בקובצי EXE או COM שאליהם משתייך גם קובץ העכבר, וכיוון שתוכנית העכבר נטענת לזיכרון הרי שהיא בין הראשונות "הזוכות" לנשיקתו הקטלנית של הוירוס. בקשר למורגן - זה נכון וגם היא חושבת כך.

ערן הרפז מבאר שבע מבקש לדעת איזה סופר נינטנדו יותר טוב - אירופאי או אמריקני? ולאיזה מעבד מיועדים המשחקים של סופר נינטנדו ש"עליהם אתם כותבים ב-WIZ?"





JELLYBOY



מאת: דייזי כץ

כל אחד אוהב לאכול ג'לי טעים, אבל הסיפור של ילד הג'לי הוא שונה לגמרי. הוא מתחיל את הקריירה שלו במשחק משטחים חדש של חברת OCEAN, שבו הוא משתמש בכוחותיו הג'ליים בכדי לשנות את צורתו ל-27 צורות שונות (בלון, תותח, פטיש ואפילו הליקופטר), כדי להתמודד עם השלבים הקטלניים של המשחק, על ידי מציאת "אותות" מיוחדים.

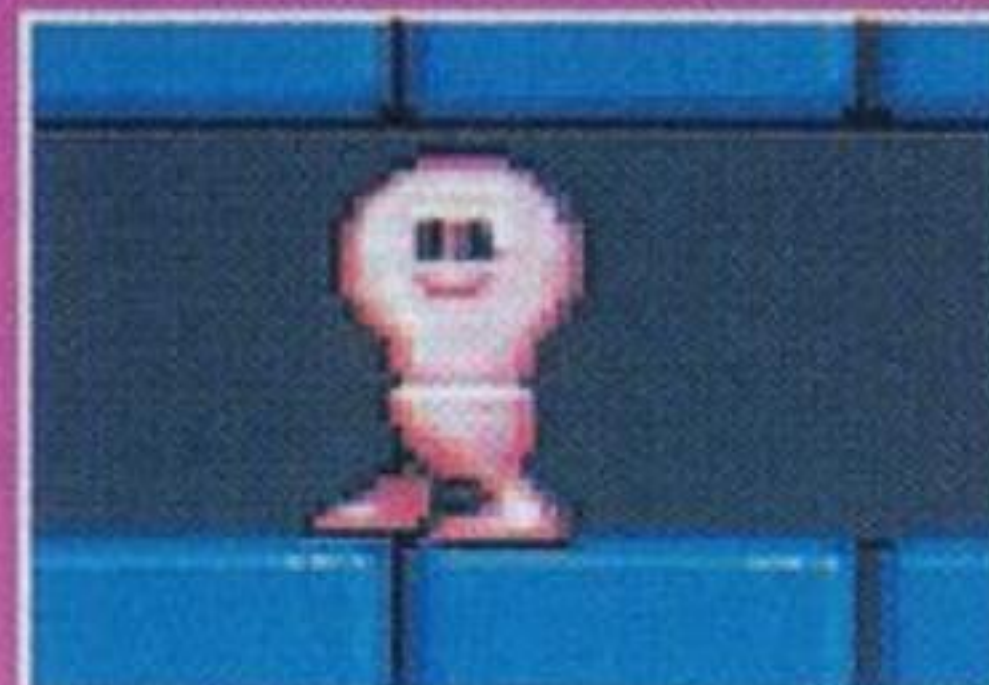
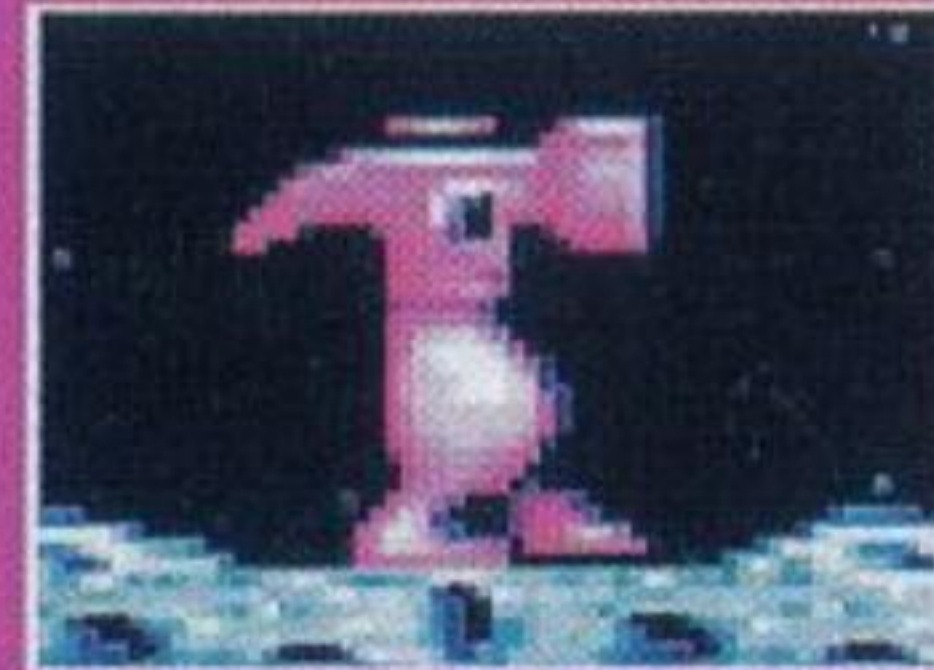
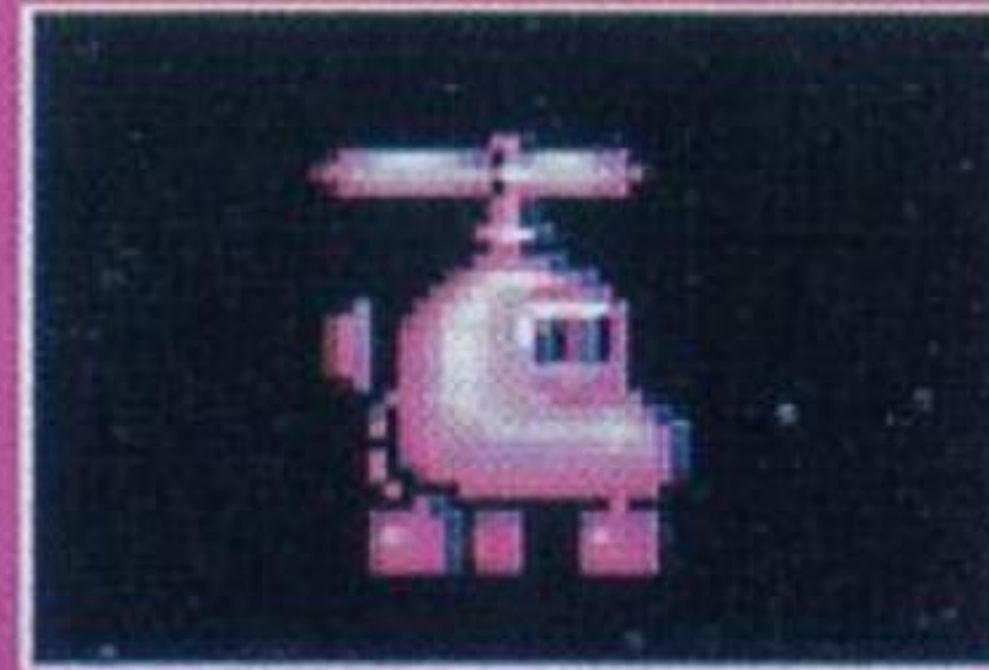
הרעיון הוא שילד הג'לי מסוגל לשנות את צורתו בכדי להגיע לחלקים שונים

של המשחק. יש כאן, בלי עין הרע, שבעה עולמות וכל אחד מהם הוא אוסף של שלבים המקושרים ביניהם על ידי גשרים. כל אחד מהעולמות מתבסס על משחק ילדים מסוים כמו לגו, מכאנו ושאר משחקי ילדים, בהם הילדים הצעירים נהגו לשחק עד שהופיעו משחקי מחשב. המטרה שלך היא למצוא ששה מטמונים החבויים ברחבי המשחק, בכדי שגיבורנו יוכל לסיים אותו.

בתור משחק משטחים, JELLYBOY עושה שימוש מוגבל

בגלגולי מסך, אבל הוא בכל זאת מהיר. הנשק העיקרי של האיש הרוטט הוא אגרופו, אשר יוצא לו מהבטן. לרוע המזל, הוא לא יכול להתקיף ולזוז באותו הזמן, אבל יש סיוע מכיוון אחר: אם הוא מרביץ ללבנים צהובות של עזרה, הוא מקבל בתמורה מדפים חדשים לטפס עליהם. במהלך המשחק מצטרפים אליו כמה חברים קטנים וכאן מוצג המכלול הרגיל של מעברים סודיים, משחקי בונוס וכמה טלפורטים בכדי לעשות את המקום לרענן יותר. חמוד...

המשחק JELLYBOY נראה כתשובה של חברת OCEAN למשחק MR. BLOBBY. הרעיון לשנות את צורתו של ילד הג'לי לחפצים שונים נראה די מקורי, אך שאר המשחק הוא צפוי וניתן לחיזוי: מרפסות נופלות, עליות וירידות - את כולם עשו בעבר טוב יותר. זהו משחק הגון אם מה שאתה אוהב הן דמויות מצחיקות, אחרת הוא פשוט לא נותן תמורה מספקת למאמציך. מסתבר שהמשחק לא חייב להיות מקורי בכדי להיות טוב ולא כל משחק מקורי הוא בהכרח מוצלח.



SPIKE McFANG

מאת: דייזי כץ



דברים על המסך, מאפשר לך לשכוח שאתה משחק משחק תפקידים. המשחק רוכב גבוה על רוח הגילויים שלך, והוא משחרר לך בכל פעם כמות קטנה מספיק של מידע, בכדי להחזיק אותך צמוד למשחק כשאתה רוצה להמשיך. הבעיה היחידה היא שמד הכוח שלך יורד יותר מדי מהר מהתקפות האויב, וזהו כאב ראש רציני, בהתחשב בכך שיש כל כך מעט נקודות המאפשרות לך לשמור את המשחק.

או, מאוחר יותר במשחק, חבר שיעזור לך. אחד הקלפים הטובים הוא מזמן כדורי אש אשר משמידים כל אויב על המסך, אבל הנשק הצמוד אליך הוא הכובע אותו ניתן להטיל בכדי לפגוע באויב. הבעיה היא שבזמן ההטלה אתה לא מסוגל לזוז והאויב יכול להשיב לך באש מדויקת. משחק תפקידים אלקטרוני לא חייב להיות משעמם ואיטי - והמשחק SPIKE הוא ההוכחה החיובית לכך. השילוב של בדיחות ויזואליות, חיפושים וחילופי

הלבישו את ZELDA בבגדיו של DRACULA, והריצו אותה על המסך תוך כדי זריקת חתיכות של שום בסיפור הנפלא הזה על יצורים רעים.

אם המסכים נראים לך מוכרים, זה סימן שאתה אחד מאותם בודדים שהצליחו להשיג את גרסתו היפנית של המשחק - DRACULA KID. היה קשה להשיג אותו מפני שיצאה לאור רק כמות מוגבלת של המשחק היפני, אך עכשיו הגיעה גרסה אנגלית של משחק הרפתקה זה. SPIKE ימצא חן בעיני כל אלה האוהבים את משחקי ההרפתקה מסדרת ZELDA. זוהי הרפתקה במבט עילי שבה בולטים מאוד קטעי הפעילות, רק שלפעמים אתה זקוק לטקסטים שיכוונו אותך בדרכך. המשחק מלא בבדיחות ויזואליות ויש בו המון חפצים לאסוף, אשר מוסיפים עוד קצת הומור וזן.

בתחילת המשחק עליך לעבור כמה מבחני כושר אשר יגלו לך את כל היכולות של SPIKE. מעבר לכך - זה הכל עניין של הישרדות וטריקים:

תמיד רצוי לדבר עם אנשים אחרים - הם נותנים הרבה מידע ובשביל משחק תפקידים אין להם חשיבות רבה. מה שחסר כאן, לעומת זאת, זו כמות הקטנה של יצורים הנותנים לך אפשרות לשמור את המשחק, אבל לגיבורנו יש חיית מחמד ענקית שתמיד מוציאה אותו ממצבים קשים. אתה יכול גם לאסוף קלפי כוח שונים אשר ניתנים לשימוש מרשים ממש: לחץ על SELECT בכדי לקבל את מסך הבחירה בו תוכל לבחור את הקלף הרצוי

מכוניות קטנות, כלומר אתה לא רואה את הכביש ממבט הנהג - אתה רואה אותו מלמעלה, וכמובן, כמו בכל משחק של NEO GEO, יש גם צליל נהדר ויש קולות של חריקה ושל המנוע. כדי לעשות את המשחק קצת יותר יפה יש חיות בצדי הדרך, כדי שתוכל להתנגש בהן (סתם!!!), אבל אם בכל זאת התנגשת בטעות, הפיל ישמיע קולות אבל וכו'.

חכה, מעבר למספר המכוניות לבחירה יש גם אטרקציות אחרות - אך זו כבר הבחירה שלך: האופנועים - (רק בראלי צרפת) טובים במיוחד בזמן התאוצה, והאמן לי שבמשחק הזה זה חשוב. ביכולתם גם לעשות סיבובים חדים במיוחד. המשאית - (רק בראלי צרפת) מיוחדת בכך שאם היא מתנגשת במשהו, היא לא נעצרת לגמרי, ולפעמים זה בכלל לא מזיז למהירות בה היא נוסעת. לסיכום: משחק אדיר עם הרבה שעות של כיף.

לסיכום: משחק מכונה נהדר עם הרבה אפקטים קוליים וחזותיים.

RALLY TRASH

לאוהבי המירוצים - זהו המשחק בשבילכם. כן, זהו עוד משחק שהגיע אלינו היישר מהמכוניות. פה אתה מגלם נהג מירוצים, המתחרה עם טובי הנהגים במסלול הקשה מכולם - מסלול הראלי. המסלול מלווה בחזיונות מכל העולם, כשאתה נוהג במדבריות, בג'ונגלים וכמעט בכל מקום אפשרי. תיתקל במהלכו אפילו בקטעי מים קשים. בתחילת המשחק יש הדגמה נפלאה, אשר מראה אותך קופץ על רמפות ועושה "חאראקות". לאחר שתלחץ על כפתור ההתחלה תתבקש לבחור: האם רצונך במסלול ראלי עולמי או שתרצה להשתתף בראלי הנערך רק בצרפת. לאחר בחירת המסלול תבחר כמובן במכונית המתאימה לצורכיך, ורק אז תצא אל המסלול. המשחק מציג תמונה של



מאת: שי צוהר

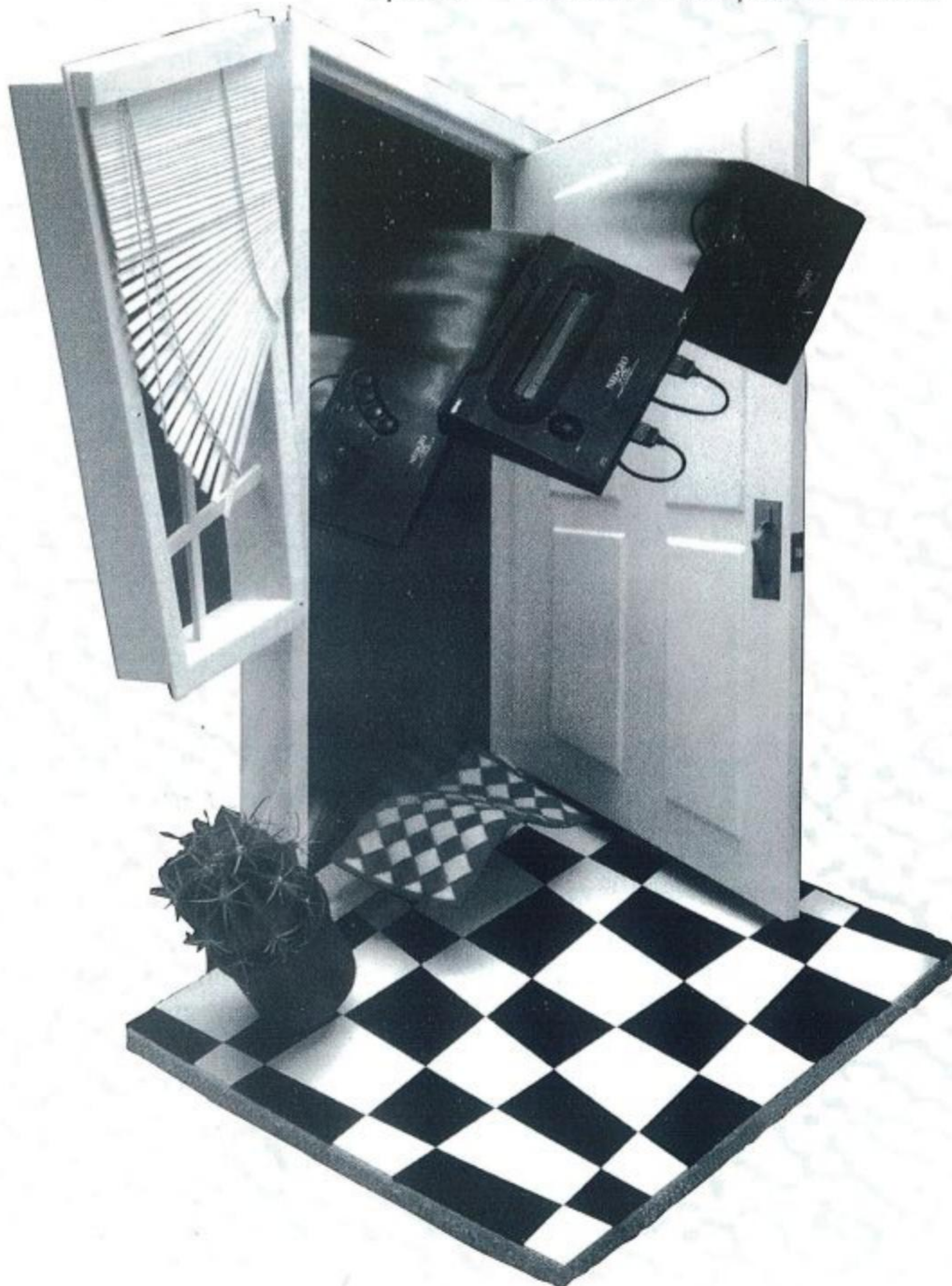
קיבלנו לאחרונה מספר פניות מקוראים בעלי מכשירי NEO GEO, אשר חשו קצת זנוחים ומופלים לרעה. האמת היא שמערכת משחק זו קצת חלפה מן העולם, אך בכל זאת - כתבה זו תדבר על שניים מהמשחקים היותר פופולאריים שיצאו למערכת.

MUTATION NATION

המשחק מתרחש בשנת 2000 ומשהו, בה אחוז הזיהום הסביבתי הגיע למימדים ענקיים. המשחק (כשמו) עוסק במוטציות אשר פלשו לעירך, כשאתה, גיבור גדול (עם פה עוד יותר גדול), יוצא יחד עם חברך להציל את העיר.

לרשותך נשקים אחדים: אגרופים, בעיטות ואגרופ סנוקרת. לרשותך גם מספר תנועות מיוחדות, אשר יעזרו לך לעבור את המוטציות הללו בשלום: בעיטה משוגעת - בעיטה במהירות עצומה, כלומר במקום בעיטה אחת בשנייה, יהיו לך 10 בעיטות בשנייה. סיבוב טורנדו - הדמות מסתובבת במהירות ומעיפה את כל מי שקרוב אליה. דמות כפולה - (A) תפריד את דמותך לשני חלקים, וכל מי שבדרךך ימות. כדור אש ענקי - (B) הדמות שלך תשלח כדור אש ענקי, שיוריד הרבה כוח לכל אחד באזור שלך. מתח חשמלי - (C) הדמות תקפוץ למעלה, וכאשר הדמות תרד היא תשחרר מתח חשמלי עצום, אשר בדרך כלל יהרוג את כל אויביך. ציקלון ירוק - (D) הדמות תהפוך לסופה ותקטול פעמיים את כל האנשים. מוות נעים.

בעיר יש כאמור הרבה מוטציות מכל מיני סוגים, כגון: נמלים שיוצאות להן תולעים מהפה, דבורים ענקיות שפתאום יעלו עליך ויעשו ממך קוץ' או סתם נשים בצבע ירוק וכל מיני ערפדים בצבע ורוד. יש כאן, כיאה למשחק שכזה, כמה סוגי בוסים, אבל אני אזכיר רק אחד - "הדוקטור הגדול". הוא מגיע אך ורק בסוף המשחק, והוא מופיע בצורת מכונה ענקית היורקת אש, כשכל מה שהוא רוצה זה רק להשמיד אותך.



לראשונה בישראל

חבילת מביצע מדהימה!

MODEM/FAX BOCA 14,400

◀ מגזין "PC Computing" יוני 94, העניק לו את התואר "הנבחר בין מודם/פקס 14,400"
 כשהחלטתך מבוססת על רמת ביצוע, טיפול במידע ובמחיר.
 ▶ היחיד בישראל עם 5 שנות אחריות, תוצרת ארה"ב, מאושר משרד התקשורת.

MODEM Features

- קצב העברת מידע מקסימלי - 57,600bps
- תיקון שגיאות V42bis, MNP-4
- דחיסת נתונים MNP-5
- תאימות Hayes מלאה
- תמיכה ב Asynchronous
- תמיכה בתקנים: V.42bis, BELL 103, 212A

כולל:

- חובת תקשורת מדגם (Windows - ו - Dos)
- חובת פקס (Windows - ו - Dos)
- מדריך לשתמש (User's Guide)
- דוט טלפון

Fax Features

- V.17 EIA Class I and Class 2 Group III Compatible
- שליחת פקס אוטומטי
- שולח ומקבל פקסים ברקע

קח כרטיס פנימי BOCA TURBO MODEM/FAX PLUS ובחר לך תוכנה אחת (בשווי מעל \$100) חינם!!!

1. Windows for Workgroups 3.11 (בשווי: \$160)
2. Dos 6.22 + Norton Commander 4.0 (בשווי: \$130)
3. Winfax Pro (בשווי: \$110)



הכל יחד במחיר תערוכה מיוחד: \$250, 884 ש"ח
 *המחירים בשקלים כוללים מע"מ(המחירים בדולרים אינם כוללים מע"מ).

שמי	כתובת	מיקוד	מחיר	אני מזמין את המוצרים הבאים:
עיר	תאריך	טלפון	_____	1. _____
מציב צ'ק של בנק	מסי צ'ק	_____	_____	2. _____
תשלום בכ.א. ויזה/ישראכרט/דיינרס	מסי כרטיס:	_____/_____/_____/_____	_____	3. _____
תוקף	ת.ז.:	_____/_____/_____ טל.	_____	4. _____
			10 ש"ח	משלוח דואר

"עיר התוכנה" מקבוצת אנשים ומחשבים, ת.ד. 11616 ת"א 61116, טלפון: 03-6385870 ÷ 3, פקס: 03-6889207

מאת: ערן בן-סער וליאור ברנע

גיבורים פלוס

רוב האנשים חושבים על גיבורי-על כעל סרטים מצוירים או גיבורי קומיקס, ובזמן האחרון כעל דמויות מסרט. באמריקה משחק תפקידים של סופר-גיבורים פופולארי כמעט יותר מסייברפאנק או פנטזיה, אבל שם סופר-גיבורים זה כמעט ספורט לאומי. רק בזמן האחרון, בעקבות ההצלחה של סרטים כמו באטמן או סדרות כמו ה-X-MEN או ה-POWER RANGERS, התחיל הסגנון לתפוס מעט תאוצה באנגליה ובאירופה.

אבי סבג מריץ לנו מערכת סופר-גיבורים כבר מספר חודשים, אז חשבנו: למה לא לכתוב על הסגנון? טוב, האמת שהיו סיבות למה לא לכתוב על סופר-גיבורים. רוב האנשים ששמעו על המשחק שלנו הגיבו בשאלות כמו: "נמאס לכם ממשחקים רציניים?" או "חוזרים ל-AD&D?" כלומר, רוב האנשים מסתכלים על הרעיון בלגלוג וכעל סגנון המתאים, אולי, לגילאי שש ומטה. האמת היא שזה בכלל לא כך. ניתן להריץ

משחקים רציניים ומהנים מאוד במערכת סופר-הירואית, רק צריך לשבת על זה ברצינות.

בואו נדבר תחילה על דמויות במערכת סופר-הירואית. הן שונות מאוד מדמויות בכל מערכת אחרת, וכשאתה מגיע

למערכת סופר-הירואית אתה משאיר את רוב ההיגיון מאחור: סופר-גיבורים יכולים לעשות הכל, כל כוח שיתן להם השחקן (במגבלות השיטה) יכול לעבוד, רק שצריך מעין בסיס רופף להיגיון. אנחנו למשל, היינו מהמרים שעקיצה מעכביש רדיואקטיבי היתה הורגת בן אדם, אבל ספיידרמן זוחל לו בעקבות זאת על קירות. כשאתה בונה דמות במערכת סופר-הירואית, עליך לחשוב קודם כל על הדרך בה היא הפכה לסופר-גיבור, ולתאם זאת עם ה-GM שלך. בדרך כלל ניתן למצוא גורם משותף לסופר-גיבורים שבאותו עולם, למשל בעולם של ה-X-MEN רוב הסופר-גיבורים הם בעלי כוחות מוטאנטיים. אבל באותה מידה אתה יכול להיות גם יוצא דופן.

יש מספר רעיונות 'קלאסיים' לסיבות היווצרות סופר-גיבור: הגיבור הוא מכוכב אחר, הגיבור נחשף לקרינה מסוג כלשהו, הגיבור הוא תוצר של אימונים מיוחדים, הגיבור בנה או קנה לעצמו את הכוחות (או משהו בעל כוחות), הגיבור נחשף לכימיקלים מוזרים או חוץ-עולמיים, וכמובן האפשרות לגיבור מוטאנטי טבעי מלידה. אחרי כן, ישנם מספר שלבים ביצירת הדמות: הכנת הכוחות המיוחדים והיכולות של הדמות, בחירת הגדרה של התכונות החיצוניות של הדמות היכולה לשמש ככינוי, וכמובן בחירת חסרונות.

בעולם של סופר-גיבורים לכל דמות כוחות רבים וחזקים מאוד, ועל כן מולם יש חסרונות, כדי לאזן את הדמות, למשל הפגיעות של סופרמן לקיפוטוניום או הבעיות הפסיכולוגיות של באטמן (הוריו נרצחו מולו, למי שלא זוכר), ובכלל -



(לדוגמה סופרמן או ספיידרמן בשנים הראשונות).

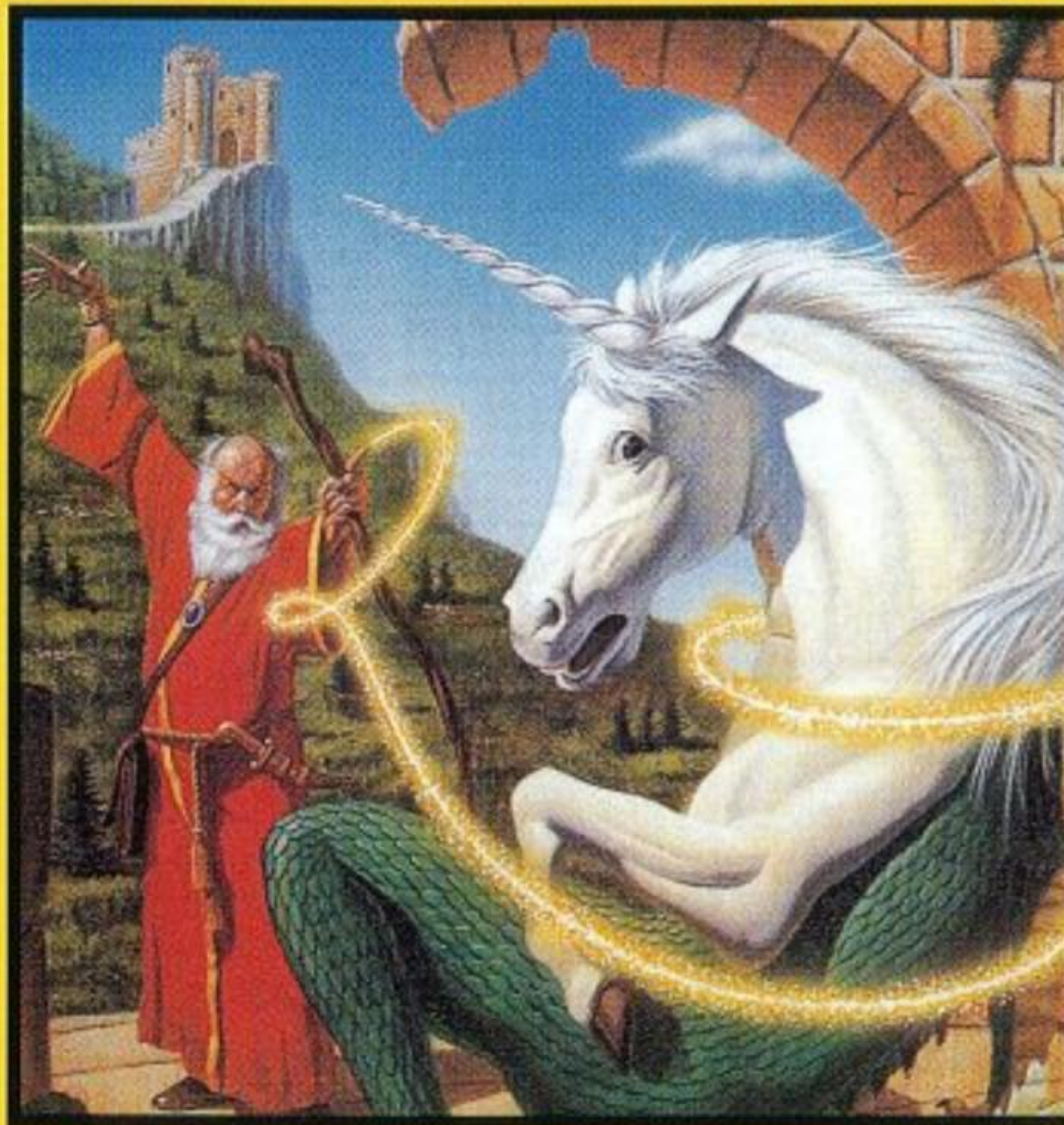
הדרך השנייה היא ברמה הקומיקסית של ימינו. הגיבורים הם גיבורים ללא ספק בעיני הקורא (אם כי העולם עלול לחשוב אחרת). אבל המניעים שלהם מורכבים יותר ומסובכים יותר. המוסר במערכות כאלו הוא די ברור, ובמקומות בו הוא מטושטש ה-GM מפריד בין המציאות לעולם המשחק. העולם אופטימי למדי (הרעים בדרך כלל מובסים), אבל דם נשפך וסופר-גיבורים נפגעים ולעתים נדירות אף מתים. לדוגמה - באטמן שנלחם בפשע בגלל הטראומה שנשארה לו מאז רצח הוריו, או מותו של סופרמן (והחייאתו מאוחר יותר).

הדרך השלישית היא הדרך הכבדה והאפלה, בה סופר-גיבורים הם למעשה בובות השבויות בידי החסרונות שלהם (הפסיכולוגיים בעיקר), והקווים בין טוב לרע מטושטשים מאוד. גורם חוזר בקומיקסים ובמשחקים כאלו הוא הרעיון, שלמעשה סופר-נבלים נוצרים בגלל עוול של החברה, וניתן להבין אותם ואולי אף להזדהות איתם. ההבדל היחידי בין טובים ורעים הוא התוצאה הסופית של פעולותיהם - מניעיהם דומים למדי. דוגמה טובה היא הנובלה הגרפית "שובו של האביר האפל", המספרת את סיפורו של באטמן, שפרש מלחימה בפשע, ולאחר עשר שנים מחליט לחזור. הדבר האחרון שיש להגיד הוא: היזהרו מאוהבי כוח. אתם מכירים אותם, השחקנים האלו שמנסים לסחוט כל דרך אפשרית, כדי לחזק את הדמות שלהם, מין שחקן שלוקח חיסרון האומר שאין לו יד, אבל כדי להרוויח מחליט לקנות אותו אצבע-אצבע? במשחק סופר-

גיבורים כל כך קל ליפול למלכודת הזו. כל הכוחות האלו גורמים להם לשכרון חושים מסחרר, אז הישמרו מהם. ולבסוף, מי שרוצה לשחק מספר סופר-גיבורים, ניתן לעשות זאת כיום בעזרת CHAMPIONS, שהיא ההרחבה של שיטת הגיבור למשחק סופר-גיבורים. אגב, ההרחבה הזו באה כשכל שיטת הגיבור כלולה בתוכה, אז תצטרכו לקנות רק ספר אחד!

בקטגוריה זו ניתן גם להכניס כשרונות רגילים לגמרי, אם כי במערכה סופר-הירואית תופסים הכשרונות מקום משני מאוד לכוחות הדמות.

הגורם האחרון הוא ייחוד הדמות. לכל דמות יש משהו מיוחד בכוחות שלה ההופך למעין סימן הכר של הדמות. למשל גם ל'כדור אש' וגם ל'סופר נובה' יכולה להיות התקפה של אש דמוית להביור, אבל זו של 'כדור אש' דקה וארוכה ואילו זו של 'סופר נובה' מכסה שטח נרחב. בעוד ש'כדור אש' נאלץ לירות מקבצים של להבות ההתקפה, השלהבת של 'סופר נובה' נשארת פעילה, עד שהוא מכבה אותה. ל-GM יש עבודה משלו. קיימות מספר דרכים להרצת מערכה סופר-הירואית.



ניתן להריץ אותה בסגנון קומיקסי ישן, התקופה המאושרת בה הגיבורים היו טובים, הרעים היו ממש רעים וכולם נלחמו למען שלום, אחווה והדרך האמריקנית. תקופה בה דם לא נשפך והתוכניות של הרעים תמיד סוקלו. האווירה היתה קלילה מאוד ולא היה שום סיכון מוסרי בלהיות סופר-גיבור.

כמו כן, לא היה הרבה קשר בין הרפתקה להרפתקה, והגיבורים של אז היו הרבה יותר חזקים מהגיבורים של היום.

מדובר בעולם של הגזמות. לא נשכח גם את האויבים של הסופר-גיבורים, אף הם בעלי כוחות לא קטנים ומסוכנים אלפי מונים מאויבים במערכה רגילה.

בבחירת כוחות הדמות מתחשבים ב-5 סוגי כוחות. קודם כל תנועה: איך הדמות שלך נעה? האם היא עפה? מטלפרטת את עצמה? אולי כמו הברק, היא רצה במהירות מדהימה? כמובן גם יכול להיות לה סופר-אוטו (הבאטמוביל של באטמן למשל). לפעמים אפשר לתפוס טרמפ על כוח תנועה של דמות אחרת - נגיד של'חתול הנעלם' יש כוח טלפורטציה, המאפשר לו לקחת איתו עוד מישהו. חברו לקבוצה יכול לוותר על כוח תנועה מיוחד, בידיעה שיש מי שייקח אותו איתו. לדעתנו זה הכוח הראשון שיש לחשוב עליו. יכול להיות מביך מאוד לעצור מונית כשאתה לבוש בגרביונים אדומים.

הכוח השני הוא כוח ההתקפה של הדמות. לכל דמות יש לפחות כוח התקפה אחד, ולדמויות החזקות יותר יש שלושה או ארבעה כוחות. אם אתה דמות המבוססת על חמקנות או מהירות גבוהה, יכול להיות שההתקפה אינה הצד החזק שלך, ולכן אפילו כוח ההתקפה היחידי שלך חלש למדי. למרות זאת אי אפשר לוותר עליו - כמו במקרה של כוח תנועה - משום שבמערכות סופר-הירואיות קרבות נפוצים יותר מבכל מקום אחר. כמובן שמלבד כוחות התקפה ישירים (כמו ברק חשמל), קיימים כוחות שניתן להפוך אותם בעקיפין לכוחות התקפה, למשל כוח טלקינזיס פשוט, היכול לשמש להרמת מכוניות באוויר, בעזרת המחשבה, ולהשליכן על אויבך.

הכוח השלישי הוא ההגנה של הדמות. קרב משמעו נזק ומכך יש להימנע, אך יש מספר דרכים למנוע נזק. הדרך הישירה היא בעזרת כוח חוסם כלשהו: שדה-מגן, שריון או קיר חוסם.

אבל אפשר גם לבנות כוחות כמו התחמקות מהירה או סתם יכולת הגנה מוטאנטית. יש כוחות הפועלים כהגנה באופן משני, למשל אם לדמות שלך יש כוח ההופך אותה לבלתי מוצקה, גם כוחות התקפה לא יפגעו בה. כמובן כוחות ריפוי נחשבים לסוג כלשהו של הגנה.

לאחר מכן יש לבנות לדמות כוחות לא-קריביים. אחרי הכל, יש משחק בכל הבלאגן הזה - כוחות כמו קורי העכביש של ספיידרמן או ראיית ה-X של סופרמן.



מאת: ערן בן-סער

דניאל סימון נולד וגדל בשיקאגו שבארצות הברית. עברה עליו ילדות פשוטה ומאושרת, ולאחר שסיים את לימודיו בקולג', התקבל לעבודה בתור מנהל שיווק באחת מההוצאות לאור המקומיות. בגיל 24 נשא לאישה את אהובת נעוריו, וכשנה לאחר מכן נולדה לו בת. ייתכן וסיפור חייו

צל-צל ניבחר בודד

ג'6. הבזק מסנוור: כדי להפעילו על צל-ליל, יש לפרוס כף יד מול כף יד במרחק של מספר סנטימטרים זו מזו. 6ק4 הבזק נגד ראייה רגילה וראיית אינפרה אדום, אזור השפעה רדיוסי (יתרון +1). המחיר: 25 נקודות. מחיר הפעולה: 9 נקודות סיבולת (ממקור הכוח).

סיכום סטטיסטי לקרב: בונים תקיפה-9, בונים הגנה-9, פועל בשלבים 2, 4, 6, 8, 10 ו-12 (סך הכל 6 שלבים). המחיר הכולל של כל הדמות: 250 נקודות.

חסרונות: דב"ש תלוי: מזכירה (15 נקודות), סימנים מזהים (קווים אדומים ולבוי, 15 נקודות), נרדף על ידי ממצאי המערכת העצבית (15 נקודות), מקסימום אנושי רגיל לתכונות (20 נקודות), מהיר מאוד וחייב להתרכז כדי לתפקד במהירות של אדם רגיל (חיסרון פיזי, 15 נקודות), קלסטרופובי (בגלל האירוע במרתף, חיסרון פסיכולוגי, 15 נקודות), נקמן (חיסרון פסיכולוגי, 10 נקודות), מוניטין (מזוהה לעתים לא תכופות, 5 נקודות), יריב מקצועי (בלש מתחרה, 5 נקודות), זהות סמויה (15 נקודות), פגיע להתקפות חשמליות (2x נזק הלם מהתקפות חשמל, 10 נקודות) ופגיע להבזקים על השמיצה או הראייה (1.5x נזק מהבזקים, 10 נקודות). סך כל הנקודות מחסרונות: 150.

3. התנגדות לנזק: 10 נקודות הגנה פיזית ו-10 נקודות הגנה אנרגית מתכונות ההגנה הרגילות, הופכות לחסינות נזק (כלומר חוסמות הן נזק הלם והן נזק גופני). המחיר: 6 נקודות.
4. ריפוי טבעי: 2ק6 ריפוי (כלומר 2-12 נקודות הלם ו-0-4 נקודות גוף), מופעל אוטומטית כשצל-ליל פגוע (יתרון +1/4). לוקח שלב שלם להתחיל לפעול (חיסרון -1/2). המחיר: 6 נקודות. מחיר הפעולה: 1 נקודת סיבולת בשלב (ממקור הכוח).

5. מקור כוח (מותקן במרכז מערכת העצבים): מאגר של 50 נקודות סיבולת ובעל התחדשות של 5 נקודות סיבולת בתור. המחיר: 6 נקודות.

6. כוחות חשמל בעלי אלמנט משותף: מסגרת כוחות לכוחות א'6-ג'6, כולם בעלי החסרונות של מערכת העצבים בתוספת חיסרון הפעולה -15 (כלומר כאשר מפעילים כוחות א'6 עד ג'6 יש לגלגל 3ק6, ורק אם התוצאה היא 15 ומטה הכוח מופעל. סיכוי סטטיסטי של 95.4% לפעולה מוצלחת). נקודות משותפות לכוחות א'6 עד ג'6: 45. מחיר מסגרת כוחות: 25.

א'6. ברק חשמל: ניתן לירות את הברק מכל אחת מידי של צל-ליל. 3ק6 התקפת טווח גופנית, אזור השפעה קווי (יתרון +1). המחיר: 25 נקודות. מחיר הפעולה: 9 נקודות סיבולת (ממקור הכוח).

ב'6. חרוט ברקים: ניתן לירות את החרוט מכל אחת מידי של צל-ליל. 6ק6 הדף אנרגיה (נזק הלם), אזור השפעה חרוטי (יתרון +1), אין הגנה נורמלית (אלא אם כן למטרות בתוך החרוט יש בידוד על מיוחד מחשמל - אין הגנה כנגד החרוט, (יתרון +1). המחיר: 25 נקודות. מחיר הפעולה: 9 נקודות סיבולת (ממקור הכוח).

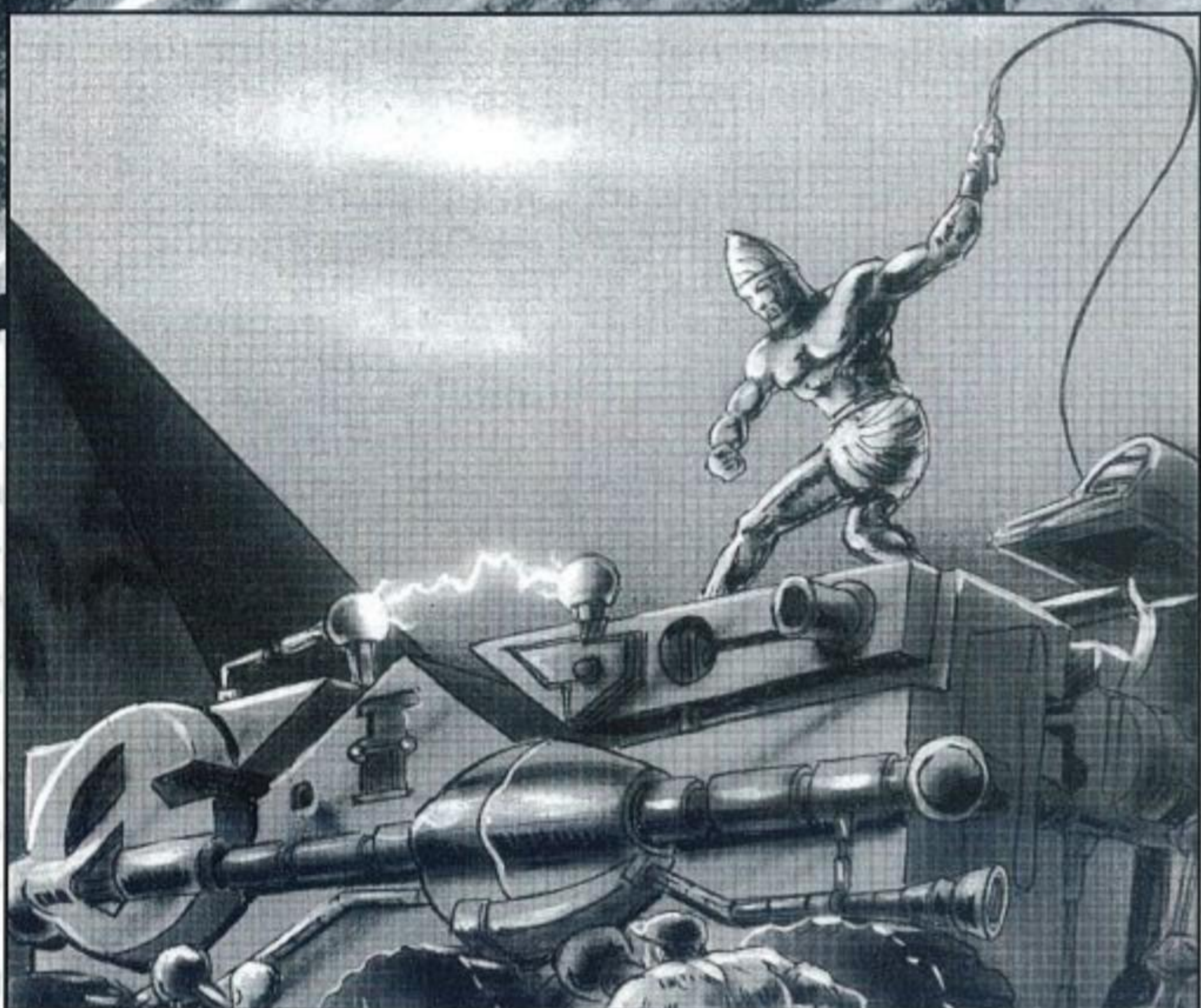
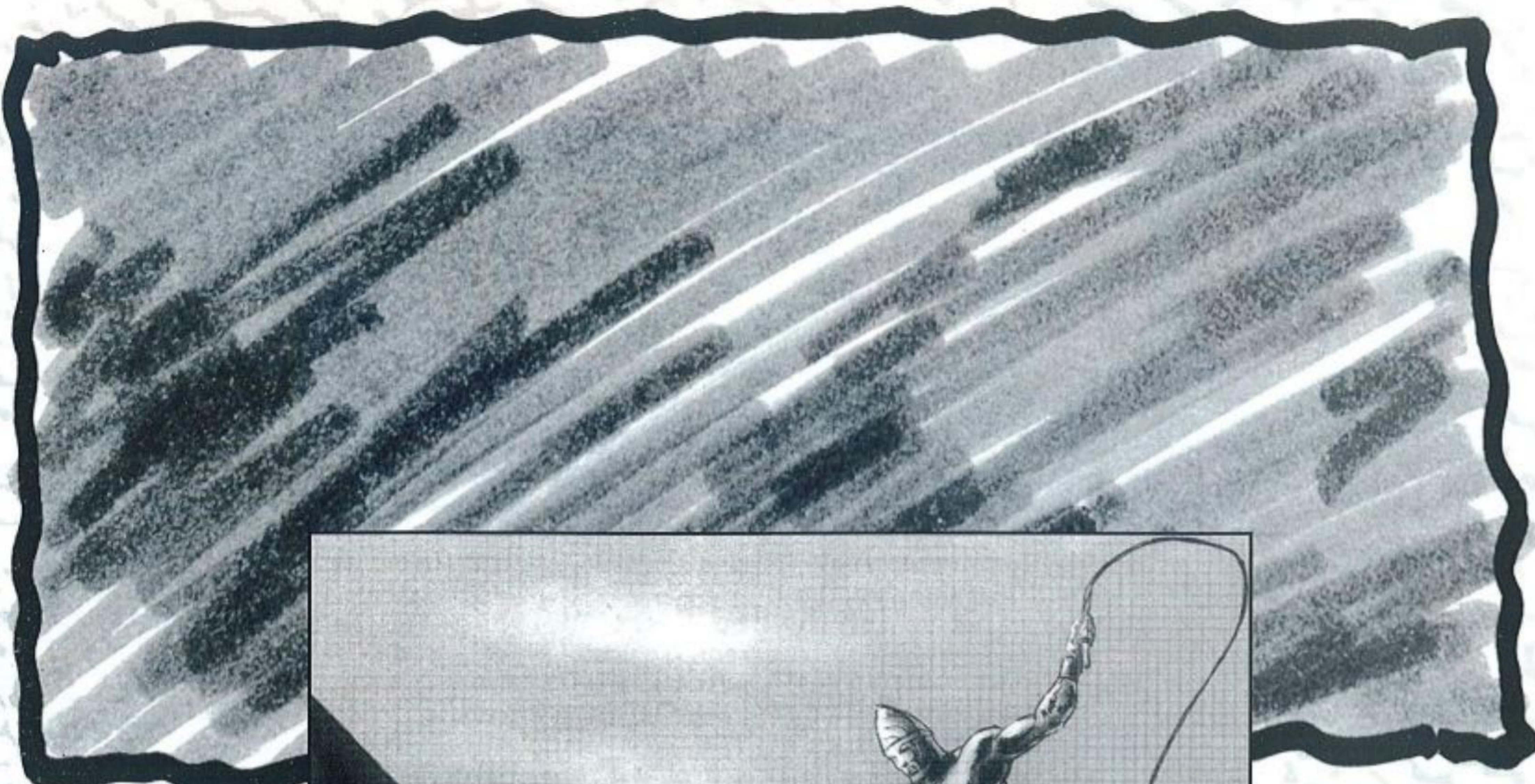
תכונות: כוח-21 (14), זריזות-26 (11), כושר-16 (14), גוף-11, תבונה-16, אגו-12, נוכחות-13, מראה-14. התכונות בסוגריים הן תכונותי הטבעיות של צל-ליל, לו לא היתה לו מערכת עצבית מתוגברת. סך הכל המחיר (על פי התכונות בסוגריים): 32 נקודות. תכונות מחושבות: הגנה פיזית-16 (4), הגנה אנרגית-15 (4), מהירות-6 (2), החלמה-15 (7), סיבולת-32 (28), הלם-35 (30). התכונות בסוגריים הן התכונות המחושבות הטבעיות של צל-ליל ללא המערכת העצבית. סך הכל המחיר (על פי התכונות בסוגריים): 9 נקודות. ריצה: 12" (כלומר 12 הקסים או 24 מטר).

כשרונות: פריצת מנעולים (15), חוכמת רחוב (12). המחיר: 6 נקודות.

כוחות: כל הכוחות קיימים בזכות המערכת העצבית המתוגברת וכולם נקנו עם החסרונות: פוקוס בלתי גלוי, לא נגיש (המערכת העצבית) ולא פעיל בשדות מגנטיים (סך הכל -1/2). מכאן משתמע כי אם צל-ליל יפסע לתוך שדה מגנטי, יחזרו כל תכונותיו לאלו שרשומות בתוך הסוגריים, וכל כוחותיו יפסיקו לפעול.

1. שיפור תכונות: +15 לזריזות, +2.4 למהירות, +7 לכוח, +2 לכושר, +10 להגנה פיזית, +10 להגנה אנרגית, +5 להחלמה ו-6 לריצה. כל הבונוסים כבר מחושבים ויוצרים את התכונות שנרשמו מחוץ לסוגריים. מחיר כולל: 78 נקודות.

2. שיפור חושים: ראיית על-סגול (מאפשרת ראייה בחושך המתבססת על אור כוכבים), ראייה מיקרוסקופית (הגדלה עד פי 10) ושמיצה אולטרה-סונית, המאפשרת שמיצה בתדרים גבוהים ונמוכים מאוזן האדם. המחיר הכולל: 7 נקודות.



מאוד, הוא יותר על החרוט ויתקיף אותו ישירות עם ברק החשמל שלו במטרה להרוג. כהגנה סומך צל-ליל על השילוב הטבעי של זריזותו ומהירותו עם כוח ההתנגדות לנזק שלו, או במקרה הצורך על ההבזק שיעזור את ידיבו. ציטוטים: "ספר לי או שאפגע בך.", "חם לנו?" (לקורבנות חרוט הברקים או ברק החשמל שלו) ו"עוזב כל-כך מהר?" לקורבנותיו העתידיים.

מראה: דניאל הוא גבר גבוה ושחרחר בעל חזות אנגלוסקסית. שיערו ארוך (הוא גדל מהר מאוד בגלל מערכת העצבים, אז דניאל החליט להשאיר את שיערו ארוך). הוא לובש ג'ינס שחור הדוק וחולצה שחורה הדוקה, כשבחורף הוא מוסיף מעיל גשם. לא נדיר למצוא אותו עם אקדח בחגורה או רובה ציד קצוץ קנה מתחת למעיל - הוא לא ממש צריך אותם, אבל דניאל אוהב כלי נשק. את פניו הוא מכסה במסכה שחורה, שהשם "צל-ליל" רקום עליה בחוט כסף.

ידיים/אויבים: צל-ליל מיוודד עם חבורת סופר-גיבורים מקומית הקוראת לעצמה "הקו האחרון", והיא מורכבת מ'איש המתכת', 'כדור אש', 'סופר נובה', 'מיראז' ו'חודר מוחות'. מלבד בלש פרטי בשם ג'ון לינדרי המתחרה בו בתחום העסקי, רודף אותו ממציא מערכת העצבים, ללא ידיעתו של צל-ליל.

והוא חושד כי מי שאחראי לכך אחראי גם למחיקת זיכרונו. הוא פתח לעצמו משרד חקירות פרטי, הוא קורא לעצמו דניאל (מבלי לדעת שזהו שמו האמיתי), ומשתמש ביכולותיה של המערכת העצבית שלו רק בדמותו השנייה: צל-ליל, לבוש כולו בשחור ומנסה לעזור ללקוחותיו גם מעבר ליכולת האנושית. אגב, למרות שמספר חבורות סופר-גיבורים מקומיות הזמינו אותו להצטרף אליהן, מעדיף צל-ליל לפעול לבדו, משום שהאינטרסים שלו הם בעיקר שירות לקוחותיו ולא לחימה בפשע.

טקטיקות קרב: צל-ליל משתמש בעיקר במהירותו הגבוהה כדי לפעול לפני אויביו. הוא בדרך כלל פותח בקרב עם התקפת ההבזק שלו, כדי להוציא מכלל פעולה כמה שיותר אויבים בבת אחת (למשך מספר שלבים לפחות), ואז יורה מספר חרוטי ברקים בניסיון להמם את אויביו עוד יותר. אם יזהה אויב מסוכן

היה ממשיך כרגיל אילולא התקלקלה מכוניתו באחד מן הימים בדרכו הביתה.

מכוניתו נתקעה ליד מלון מפואר, ודניאל נכנס פנימה ופנה אל אחד הטלפונים הציבוריים, כדי לטלפן לחברת גרר. כשהגיע לטלפון עמד במשך חמש דקות וחפש כסף קטן (באמריקה הטלפונים הציבוריים פועלים על כסף) - ואז

הטלפון צלצל. מופתע הרים דניאל את השפופרת. "איחרת." אמר לו קול עבה, "אבל זה בסדר, רד לקומת המרתף וניתן לך את הפרס שלך." ואז התנתקה השיחה. דניאל חשב מספר רגעים ואז, לראשונה בחייו, התגברה עליו סקרנותו, והוא עשה ממש כמו שנאמר לו.

כשיצא מהמעלית היה המרתף חשוך. הוא בהה סביב מספר רגעים ואז הרגיש מחט ננעצת בזרועו. דניאל לא זוכר דבר מהאירועים האלו. הוא לא זוכר את זהותו הקודמת ולא את חייו הקודמים. לגביו החלו חייו מספר ימים אחר כך, כשהתעורר באחת מסמטאות העיר, עירום כביום היוולדו, על כל גופו רשת אדומה של קווים וזיכרונו מחוק לגמרי.

היום, שלוש שנים וחצי אחר כך, עדיין לא זוכר דניאל דבר מחייו הקודמים. הוא גילה כי מישו השתיל בתוכו מערכת עצבים חדשה לחלוטין, כנראה מלאכותית,

י ר י א י נ ט ר א ק ט י ב י

חדש מבית
SEGA

LOCK-ON



מטוח של 40 מטרי!

מחפשים את המטרה

נועלים על המטרה

סימן הנעילה H מופיע על-גבי צג העינית

יורים אל המטרה

הפגיעות מסומנות על-גבי צג העינית



ערכת ראש עם עינית אינפרא אדומה

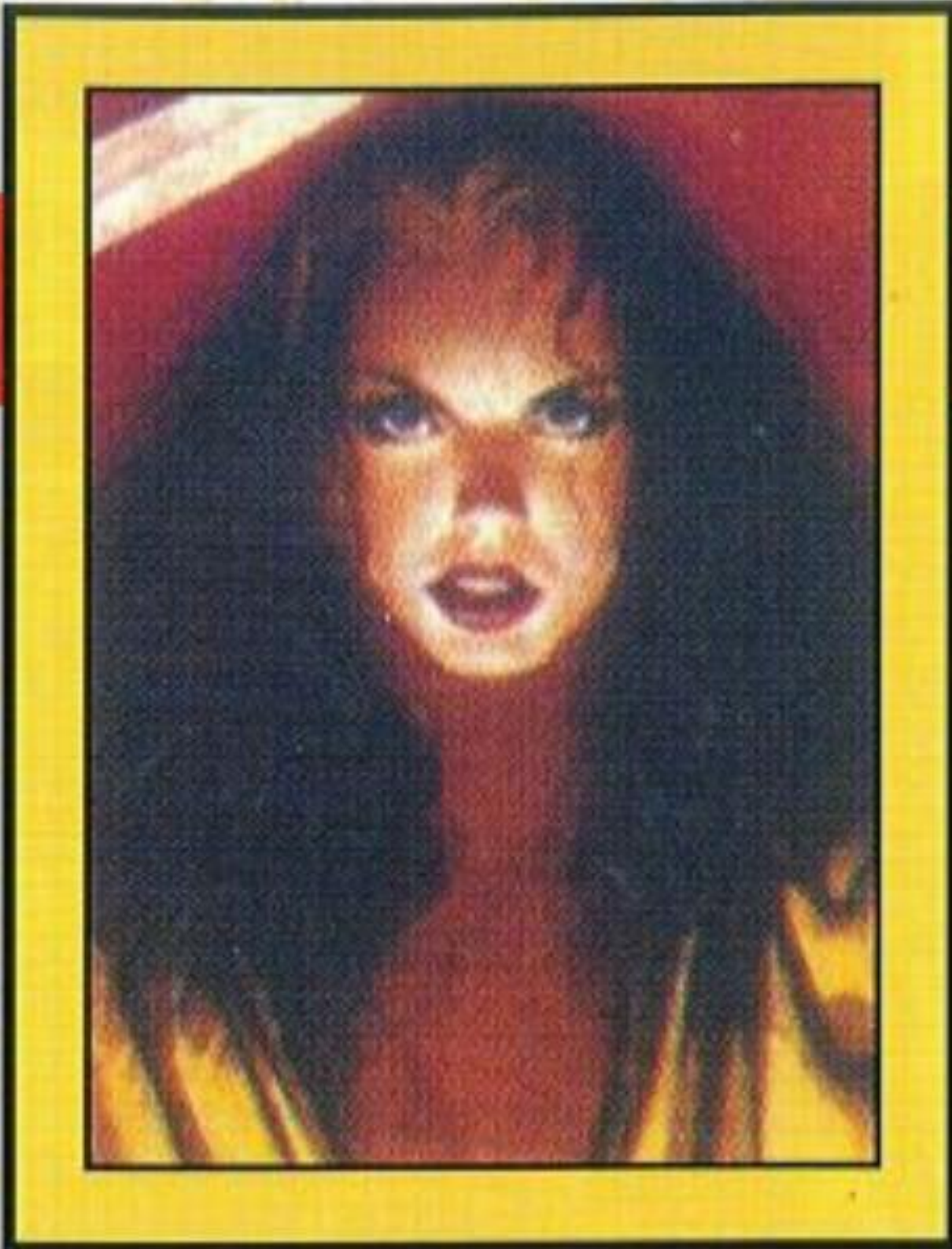
LOCK-ON ערכת סימולציה לירי אינטראקטיבי הכוללת אקדח היורה קרני אור אינפרא אדומות וערכת ראש עם עינית אינפרא אדומה וממנה יוצא צג המסמן את ה"נעילה" ואת הפגיעות. אפשרות לשחקן בודד או למספר משתתפים.

77 מחשבה

שיחות עם מורגן לה פיי

מורגן וסופר כוחות

מאת: ערן בן-סער



ד. אנא הסבירו לי את החיסרון 'עצמאי' משום שהסבר שלו מאוד לא ברור. "הרבה שאלות." הגבתי. "כן ושאלות טובות, לעזאזל." אמרה מורגן, "אולי נוותר על כל היתר ונתרכז רק בהן?" הפעלתי את הרשמקול שלי (קניתי אותו לעצמי כמתנת יום הולדת משום שאף אחד אחר לא חשב על זה). "דברי אל העם מורגן." אמרתי. "ובכן, קודם כל עלות הכוחות. לאחר שבחרים לכוח רשימת יתרונות וחסרונות

אני אוסף כבר מספר חודשים שאלות על סופר-גיבורים וסופר-כוחות בידיעה שיהיה וויז שיעסוק בזה, וכשסוף סוף החלטתי שהנה עושים וויז על סופר-גיבורים, לקחתי את כולן למורגן ועברנו עליהן. מיינו אותן במשך כשעה עד שמורגן נתקלה במכתב שתפס את כל הכתבה הזו.

עכשיו, את מחיר הסיבולת מחשבים על פי המחיר האקטיבי (לפני החסרונות). הכלל הוא שעל כל 10 נקודות אקטיביות של הכוח, המחיר הוא נקודת סיבולת אחת. כלומר כוח העולה 10 עד 19 נקודות אקטיביות, יוריד לדמות נקודת סיבולת אחת בכל שלב שהוא פועל. כוח העולה בין 20 ל-29 נקודות אקטיביות עולה 2 נקודות סיבולת. כוח העולה בין 30 ל-39 יעלה 3 נקודות סיבולת וכן הלאה. כמובן שיתרונות וחסרונות המשפיעים על עלות הסיבולת משנים את כל זה.

בקשר לשאיבת סיבולת ממאגר סיבולת, אין זה יתרון ואין זה חיסרון. אם כבר, אז הנקודות מחושבות במחיר של מאגר הסיבולת. שים לב שלא כל הכוחות חייבים להישאב 'או מהמאגר או לא'. חלקם יכולים להישאב ממנו ואחרים מהסיבולת האישית של הדמות.

ואחרון אחרון חביב, החיסרון 'עצמאי': חיסרון זה אומר כי על אף שהדמות משלמת על הכוח אין הוא שייך לה, זהו כוח עצמאי לחלוטין. למה הכוונה? בוא נניח שיש לנו דמות שקנתה כוח של התקפת אנרגיה יחד עם חיסרון פוקוס למטה עץ. מה זה אומר? ובכן, ללא החיסרון 'עצמאי' פירוש הדבר כי לדמות יש את הכוח לירות התקפת אנרגיה, אבל היא צריכה מטה עץ כדי לעשות זאת. אף אחד אחר לא יכול, גם לו היה לו את אותו המטה. אם תוסיף את החיסרון 'עצמאי', יהפוך הכוח למנותק מהדמות ושייך למטה, ואז כל מי שמחזיק בו יוכל לירות את התקפת האנרגיה. אגב, חיסרון זה נפוץ בכל ז'אנר שיש מלבד סופר-גיבורים, וקרוב לוודאי שלא תשתמש בו, אבל מי יודע?"



לוקחים את העלות הטבעית של הכוח (ללא יתרונות או חסרונות), ומכפילים אותה ב: 1 + סך כל היתרונות. התוצאה נקראת המחיר האקטיבי של הכוח. לאחר מכן מחלקים את המחיר האקטיבי ב: 1 + סך כל החסרונות והתוצאה היא המחיר האמיתי. הדמות משלמת את המחיר האמיתי בנקודות כדי לרכוש את הכוח.

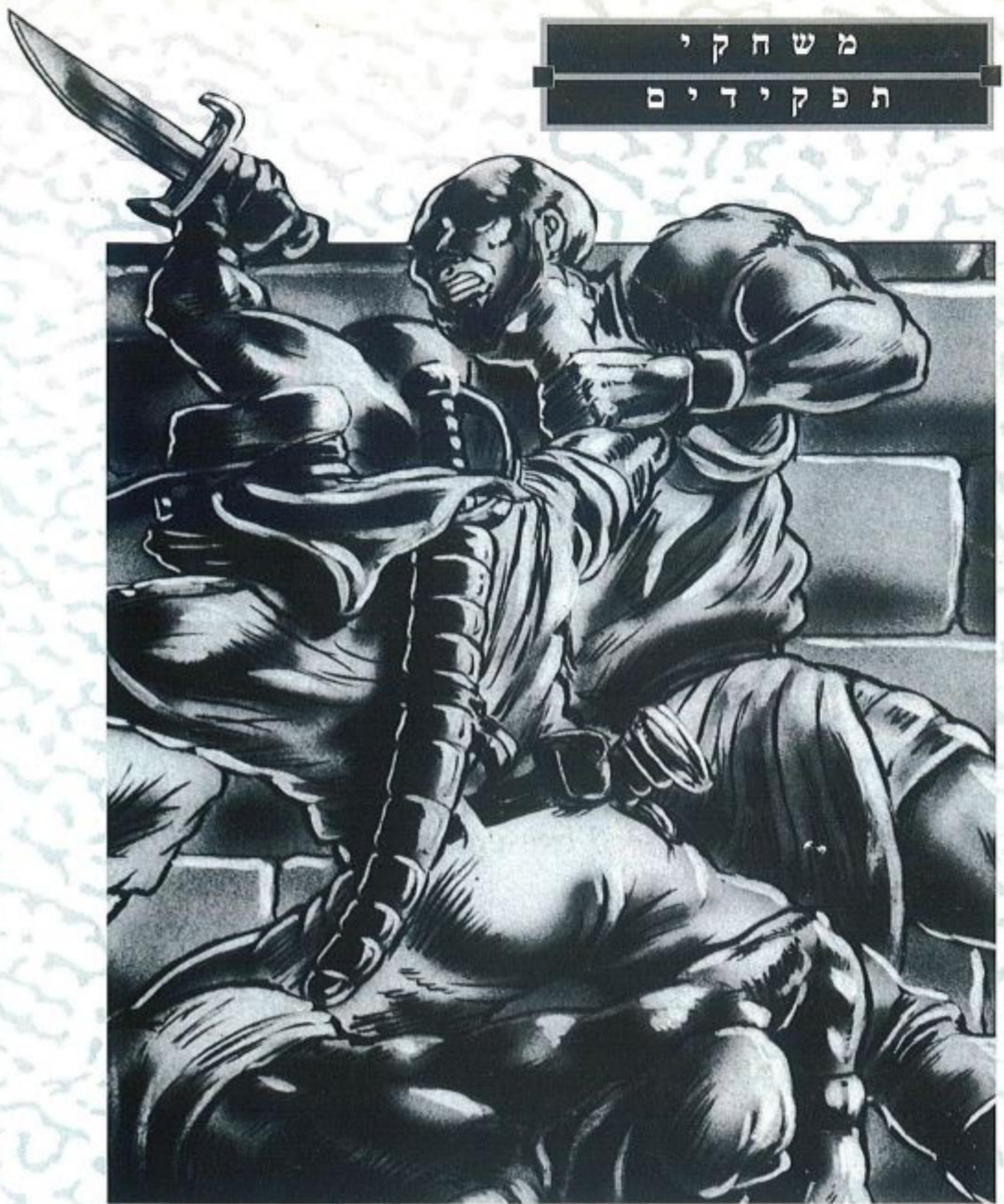
"מה עם זאת?" שאלה מורגן. "איזו?" הגבתי. "עומרי מתל-אביב, הוא שואל שאלה על סופר-כוחות." ענתה מורגן. לקחתי ממנה את המכתב וקראתי: "לערן בן-סער ומורגן לה-פיי שלום. בעקבות ההמלצות הרבות שלכם על שיטת הגיבור, החלטתי לקנות אותה ואכן עשיתי זאת לפני מספר שבועות. כשקראתי את ספר החוקים משכו את עיני במיוחד הדוגמאות שעסקו בסופר-גיבורים, התייעצתי עם חברי לקבוצה והחלטנו שבא לנו לנסות לשחק בז'אנר מוזר זה. אבל (ותמיד יש אחד), כשהתעניינתי גיליתי שאת ההרחבה לסופר-גיבורים של שיטת הגיבור, ניתן לרכוש רק במהדורה הכוללת את כל ספר החוקים של שיטת הגיבור. האם יש הוצאה שלא כוללת את שיטת הגיבור? בכל אופן החלטתי לא לקנות את הספר ולעבוד לבד על עולם הסופר-גיבורים שלי, וכשהתחלתי לעשות זאת נוכחתי לדעת שיש מספר דברים שאני חייב להבין:

א. כיצד מחשבים את עלות הכוחות לאחר שמוסיפים להם יתרונות וחסרונות? ב. כיצד מחשבים את כמות הסיבולת (END) שעולה הפעלת כוח בעל יתרונות לחסרונות? ג. מהו שווי היתרון (או החיסרון) הגורם לכוח לשאוב סיבולת ממאגר סיבולת ולא מהסיבולת הרגילה של הדמות?

עלילות משה

(ודוד)

בעיר
הגדולה



מאת: טל גוטמן

פאוור דוד ועוזרו הנאמן משה מיהרו לטוס אחרי הסופר-נבל הטיפש שהעז להתגרות בהם. שלושה מטחים מהירים של קרני לייזר היוצאים מהנחיר השמאלי, סיבוב של 180 מעלות באוויר וציטוט פרק וחצי של מרפי בראון, אמורים לפתור את הבעיה. אבל הפעם מסתבר שהאויב (שדמה במפתיע לאופנוען לבוש שחורים העונה לשם באר הולידי) היה מחוכם יותר. הוא התחמק מקרני הלייזר, הגיב בסיבוב של 360 מעלות עם הסופר-דופר אופנוע המשוכלל שלו, וציטט פרק שלם של משפחת סימפסון - הבחור ידע להכין את שיעורי הבית שלו על סופר-גיבורים. למזלו הרב, הוא גם ידע איך לברוח. קיר הזמן נפתח ונסגר כהרף עין, אך ידידינו פאוור דוד ועוזרו הנאמן משה (הרכוב על קורקינטו האהוב), הצליחו להיכנס בו. ואז היתה הפסקת חשמל.

● (אחרי תקופה בלתי מוזהה של חוסר הכרה)
פאוור דוד ומשה, עוזרו הנאמן, התעוררו למשמע קולות של שוק.

המממ... אוכל. "תגיד משה, למה כל השוק (כולל כל אחת מהתרנגולות) מסתכל עלינו בצורה מוזרה? מה, אף פעם לא ראיתם אנשים בוגרים שמסתובבים עם טייטס וחליפות גוף בצבע סגול מזעזע?" "למה כולכם לבושים כאילו אתם בימי הביניים? למה האביר (??) הזה עושה לי פרצופים. אמא'לה - אורקו!"
כך בערך מתחיל הסיפור המופלא של פאוור דוד ועוזרו הנאמן משה (הידוע גם בכינוי "קורקינט מן") אל ימי הביניים. מאחר והם לא בדיוק יודעים עדיין היכן הם, בואו נחזור לראות מה קורה:
"סלח לי נא, אבל איפה אנחנו לעזאזל?" שאל פאוור דוד (אשר מעתה, מסיבות של עצלנות טהורה יקרא פ"ד) את הדמות הקרובה אליו, שנראתה כמו מגדל חזירים בעל תכונות אורקיות במקצת. "לא יודע! אתה רוצה מדבר חכם - אתה הולך רופוס. רופוס חכם" בעוד הוא מצביע על איזשהו דוכן עם סימן של קוסמים עליו. "סלח לי אדוני, אבל אתה חייב להיות היצור המכוער ביותר שראיתי בימי חיי." אמר פ"ד והתחיל ללכת. צליל "אוווווו" פילח את האוויר. לאחר מכן נשמעה

שליפה של חרב והסתערות פראית של שלושה אורקים על הלפלף בבגדים הסגולים. כמובן שמטח קצר של קרני לייזר מהאף הרחיק אותם, אבל גם מחק חצי מהשוק. הרבה מהאנשים האחרים בשוק לא התייחסו לדבר בעין יפה, ומהר מאוד הקריאות ללינץ' מבוצע היטב נשמעו. פ"ד התכונן לטיסה בעוד משה, עוזר הפלא, שלף את קורקינטו המוזהב והחל לנוע.

לפתע נשמע קול שחור (כן, לקולות יכולים להיות צבעים שונים), שמלמל משהו כמו "גרימריידר - תפוסתם". המרדף אחרי משה, עוזר הפלא, התנהל במשך לא יותר מדקה וחצי (מה כבר אפשר לעשות עם טוסטוס מול דרקון), בעוד המרדף אחרי פ"ד התנהל לאורך יותר מארבע שעות, לקול עידודו של קהל השוק.

המרדף היווה גם מקור הכנסה נכבד לפרנסי העיר (מכירת חולצות עם דמותה של מורגן, דגלים ועליהם דיוקנו של גרימריידר, קשתות כדי לירות בלפלפון ועוד), ובמיוחד לתעשיית ההימורים של העיר. עד סוף המרדף (שהסתיים כמובן בניצחון של גרימריידר, עם קצת עזרה

לגרפיקאי, לעורך ולמה שהם עשו לכתבות שלי. אני מוכנה לחוס על חייך ולשלוח אותך ואת מלחיית הקורקינט חזרה בזמן אם תעשה לי טובה קטנה. "NOT A PROBLEM", מלמל שבר הכלי.

● IN THE DRAGONS LAIR

"תסביר לי עוד פעם למה אנחנו עושים את הגועל נפש הזה, במקום להישאר כאן ולהיות צמד הסופר-גיבורים הראשון בזמן?" שאל משה (שימו לב, כאן משה מדבר בפעם הראשונה בכתבה), תוך כדי כך שהוא גורף את תוצרי הלוואי של הדרקון עם מגרפה. "פשוט מאוד - ברגע שנגמור לנקות את המאורה של גרימריידר מכל ה--- שהצטבר כאן במשך 250 השנה האחרונות שלא ניקו אותה, נוכל לחזור הביתה ולספר את מעללנו המופלאים, ואולי אפילו להופיע בדרך שילון" (בעוד הוא מנקה את ההפרשות עם קרני המשהו הבוקעות מתנוכי אוזניו).

סוף דבר: פאוור דוד חזר למאה העשרים, ומאחר ואף אחד לא האמין לו, הוא נשאר להיות הגרפיקאי של עיתון מחשבים רב תפוצה לנוער. משה, עוזרו הנאמן (לשעבר), לעומת זאת, נשאר אי שם בשלהי ימי הביניים ומאוחר יותר אף התפרסם בשם רובין הוד. נסיך הגנבים.

הדמויות היחידות שלא מהזמן הזה? אולי תזרוק לתוך הסיבוב איזשהו דינוזאור, מדען מטורף משנת 3000 ואת פנינה רוזנבלום, רק כדי להוסיף אווירה?

★

● חזרה לגיבורינו - במקום אפל מחוץ לעיר. מאוד אפל.

"מי אתם?" שאלה המכשפה. "ג'ירפה ואריה" ענו הגיבורים לפי הקוד המוסכם על כל הסופר-גיבורים, לעולם לא לענות לשאלות קיומיות במשהו חכם. "מצחיק. NOT." (הופ - משה הפך למלחייה). פ"ד ניסה לעשות משהו נואש (כמו לשיר שיר של ACE OF BASE) כדי לנסות לפגוע במכשפה, אבל בסופו של דבר התיישב על הרצפה ופרץ בבכי תוך כדי זעקות "לא-רוצה לא-רוצה לא-רוצה", כאשר הסתבר לו שכלום לא עובד. "אני בסך הכל הייתי גרפיקאי של עיתון מחשבים רב תפוצה לנוער, עד שיום אחד בלעתי את ג'וק הפלא וכך הפכתי לפאוור דוד. במרדפי אחר אופנוען כלשהו נכנסתי לקיר הזה והופעתי כאן."

"מעורר רחמים, אני באמת רציתי לדבר עם מישהו בקשר



ממורגן), היו הסיכויים 1 ל-89 לרעת פ"ד.

★

שיחקתם חמש שנים בעולם פנטזיה ובהחלט יש הרגשה של נמאס. בסדר. עברתם לשחק בקומיקס. אחרי חצי שנה של הסתובבות בטייטס צמוד (או שמה יש לקרוא לבגד הזה גדקע'ס בשפת אבותינו?) ובגדי גוף, יש הרגשה שגם זה כבר מתחיל לעלות על העצבים. מה עושים? משלבים בין השניים. זהו עוד אחד מאותם שילובים שגורמים למשחקים להיות כייפים (עבור ה-GM, עבור ה-GM) וגורמים הנאה ועינוי למשתתפים.

כמה טיפים לפני שנחזור ל"דוגמה" שלנו:

א. להשתולל. לא לקחת את זה כקמפיין של "צריך להציל את העולם". זה צריך להיות מעין משהו קצר בין קמפיין לקמפיין.

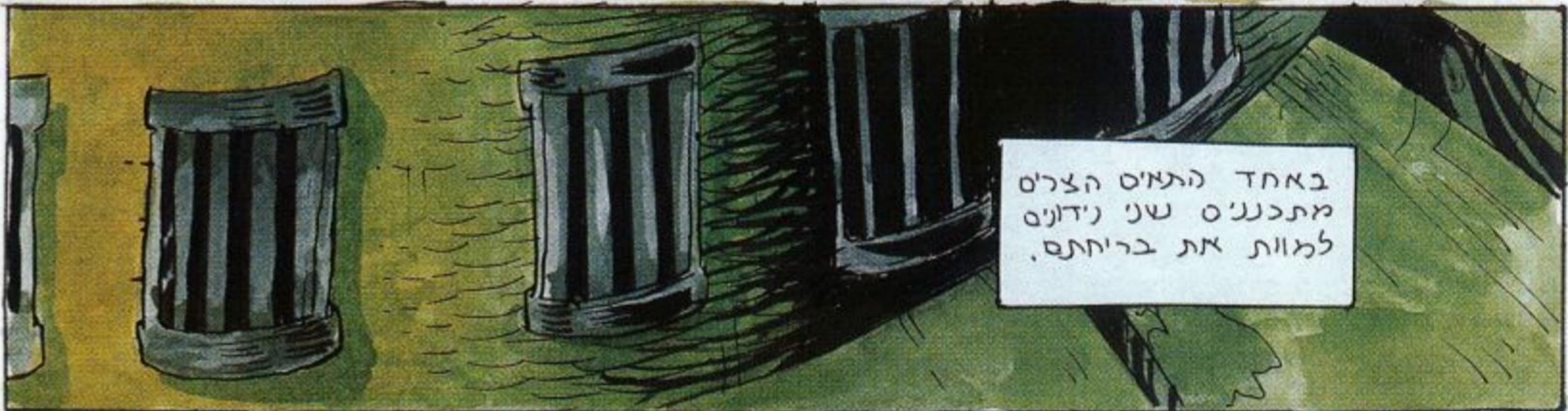
ב. מי אמר שהשחקנים צריכים להיות





באקרופוליס ■ פרק 3

בית-הקלא לאסירים
פוליטיים. מרוחק
מכל עיר או ישוב
מלפי קצומטרים.



באחד העמ'ים הצל'ים
מתכננים שני נידונים
למוות את בריחתם.



הבריחה אל החיים!



השמירה
פחות קפדנית
בזילה, אפשר
לצאת
עכשיו!



נעבור
דוק פתח
האויר
שבמסדרון.
הם יובילו
אותנו
החוצה.



המשך בגיליון הבא

למכירה

- ★ למכירה גיים גיר + סוללה נטענת + מחבר לקלטות של סגה + תיק מיוחד + מחבר לחשמל + סוניק 1 - הכל במחיר של 700 ש"ח. כמו כן, LOCK ON - המשחק החדש מבית חברת סגה, במחיר של 160 ש"ח (כולל סוללות). שי, 03-6761160, בין השעות 19:00-22:00, לא בשבת.
- ★ למכירה המשחק שר הטבעות 2 וספר החוקים של MERP, במצב טוב ובאריזה מקורית, כל אחד ב-25 ש"ח. משה רוט, 03-5321648, בשעות הערב ולא בשבת.
- ★ למכירה המשחקים הנסיך הפרסי 2 - 89 ש"ח, יומו של טנטקל - 89 ש"ח, אבודים בזמן - 120 ש"ח, כולם באריזה מקורית עם חוברת הפעלה וקודים. יובל שפירא, 04-374668.
- ★ למכירה SOUND BLASTER כחדש + ספרים ותקליטונים מקוריים, כמו כן, למכירה מדפסת סיכות של סאמסונג. אסף, 08-412885.
- ★ למכירה ירחוני משחקי מחשב מהעולם: GAMES MASTER, TOTAL ONE SEGA PLAYER ועוד, במחירי 15-20 ש"ח כל אחד. רענן, 03-5531673.
- ★ למכירה מחשב 386SX, 2 מגה זיכרון, כונן קשיח 130 - מלא משחקים, כרטיס קול 2, ב-3000 ש"ח. נתנאל יקיר, 06-388302.
- ★ למכירה גיים-גיר + 4 משחקים מעולים, זכוכית מגדלת, שנאי לרכב, מתאם למשחקי סגה מאסטר סיסטם ושני משחקים במחירים נוחים. ניתן לרכוש גם כל חלק בנפרד. דותן שפירא, 03-5598501.
- ★ למכירה מחשב AT, צג ירוק, כונן קשיח 40 מגה, 2 כוננים, עכבר עם 1 מגה זיכרון פנימי ושולחן מהודר למחשב. יניב לירון, 08-467084.
- ★ למכירה תוכנות מגניבות של חברת ZOOM במחירים מצחיקים. יוני, 03-6415537.
- ★ למכירה משחקים באריזה מקורית: קינג קווסט 6, בגידה בקרונדור, מסע בין כוכבים 2 וזעם השדון. יוני, 06-973232.
- ★ למכירה משחק המסתורין של רוזלה והנמלולים 1 עם תקליטונים וקופסאות מקוריים. יניב תמר, 03-5529814, החל מ-14:00.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מחשב חדשים
- וישנים במחירים מצחיקים: יומו של הטנטיקל, הדרך לתהילה, אי הקופים 1+2, רצח במיאמי, שד משחת, ליברפול, האורגים, אמזונס, שר הטבעות 1+2, ווילי בימיש, KING QUEST 3+5+6, וכו'. כל המשחקים באריזה מקורית, משחק רביעי חינם! הנרי בועזיז, 03-5514672.
- ★ למכירה מחשב SUPER VGA 286 + כונן קשיח 40 מגה, SOUND BLASTER הכולל 15 משחקים + 5 משחקים מקוריים + 20 תקליטונים ריקים (360+1.2). אלעד, 02-814538.
- ★ למכירה משחקים של סופר נינטנדו, חדשים ובאריזה מקורית: סופר מטרוד ופארק היורה. אוהד, 04-834879.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מחשב מקוריים במחירים סבירים וזולים: רובין הוד, לארי 3, הרפתקאות במצולות, ווילי בימיש - כולם ב-40 ש"ח, הנסיך הפרסי 2 - 80 ש"ח, בעקבות אקסליבר - 60 ש"ח ועוד. דודו גנון, 06-973364.
- ★ למכירה משחקי מחשב: המכונה המופלאה 2 - 50 ש"ח, שבטי הנמלולים - 45 ש"ח. המשחקים באריזה מקורית. אודי, 08-264337.
- ★ למכירה משחקים ל-PC מכל הסוגים במחירים זולים! אסף, 09-501787.
- ★ למכירה גיים גיר, קלטות, תיק נשיאה ושנאי, במחיר 700 ש"ח. 03-9671493.
- ★ למכירה 2 SOUND BLASTER באריזה מקורית + תוכנות - 220 ש"ח. גיר, 09-561666.
- ★ למכירה נינטנדו + 15 קלטות, משחקים + אקדח זאפר. 09-561580.
- ★ למכירה/החלפה משחקים לסופר נינטנדו. כמו כן, מעוניין לקנות למחשב את THE DARK QUEEN OF KRYN, DEATH KNIGHTS OF KRYN, CHAMPIONS OF KRYN ומשחקי AD&D אחרים. רועי, 04-255826.
- ★ למכירה אבודים בזמן 1 ו-2 במחיר 115 ש"ח. גיא, 04-831430, בין השעות 14:00-16:00.
- ★ למכירה סופר נינטנדו במצב מצוין + משחק. אורן, 03-9309731.
- ★ למכירה מחשב תואם IBM 386SX-40MHZ, מסך S.VGA, כונן CD-ROM, כרטיס קול משוכלל, כונן קשיח 80MB ועוד. במצב מצוין ובמחיר מפתיע (לטובה!). יובל, 03-5494292.
- ★ למכירה/החלפה משחקים רבים וחדשים כגון: דום 2, פיפ"א, CHAOS ENGINE, INDY CAR RACING ועוד. שי סלומון, 08-468673.
- ★ למכירה SOUND BLASTER - CREATIVE + אריזה מקורית, תוכנות גלוות, ספרי עזר, התאמה ל-WINDOWS, כניסה למקרופון וכניסה ל-LINE IN, כניסה
- ל-JOYSTICK, ויציאה לאוזניות או רמקולים, במחיר מציאה. גלעד, 08-261949.
- ★ למכירה 20 קלטות למשחק סגה מסטר סיסטם - 40 ש"ח כל קלטת, אקדח לייזר - במחיר 50 ש"ח, ג'ויסטיק - 30 ש"ח, ומשקפי 3-D במחיר 50 ש"ח. צביקה, 08-491606.
- ★ למכירה MEGA DRIVE בחצי מחיר פלוס קסטה בשווי 30 ש"ח, שניהם יחד במחיר 600 ש"ח. בשימוש פחות משנה, עם הספרים והקופסה המקוריים. עדי, 07-953426.
- ★ למכירה כונן קסם לסופר נינטנדו + מאות משחקים במחיר מציאה, כל הקודם זוכה! טל, 09-916092.
- ★ למכירה סאונד בלאסטר 2 דה-לוקס כולל תוכנות רבות, משחקים, ספרות, רמקולים יפים ואיכותיים, שניהם באריזה מקורית וחדשים. תומר, 06-597118.
- ★ למכירה/החלפה המשחקים: דום, סטרייט פייטר 2, זעם האלים, לוטוס. תומר, 06-597118.
- ★ למכירה משחקי מחשב: חקירה משטרית 4 - 90 ש"ח, גבריאל נייט - 90 ש"ח, הטוב הרע והרוקח - 70 ש"ח, ועוד. כל המשחקים באריזה מקורית ובמצב מצוין. נעמן, 03-5227712.
- ★ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: בודד באפילה 2, יומו של הטנטיקל, סם ומקס, גבריאל נייט, פגיון הדמים, הרצון לעוצמה 4, קינג קווסט 6, אינקה 2, גובלינים 1,2,3, LAND OF LORE, לארי 6, וכו'. בן, 06-333837.
- ★ למכירה מדפסת סטיזון, 9 סוויפט + קיט צבע. 02-660523.
- ★ למכירה משחקי מחשב מקוריים: ווילי בימיש, השבלולונים, לארי 5, הרפתקה במצולות, חולית, פרה היסטוריה, סטרייט פייטר 2, כולם במחיר 50-70 ש"ח. עומר, 08-232864.
- ★ למכירה משחק לגיים בוי NBA ALL-STAR במחיר 60 ש"ח. עומר, 08-232864.
- ★ למכירה בא-לי-ביל של סוניק וטילס ב-25 ש"ח. עומר, 08-232864.
- ★ למכירה המשחק אינקה 2 ל-CD-ROM במחיר 170 ש"ח. עומר, 08-232864.
- ★ למכירה בהזדמנות מחשב SUPER VGA 42MHZ 3865X, 2.0 H.D 130, 8900C TRIDENT, SOUND BLASTER + אחריות. 08-540612.
- ★ למכירה ספרים בהוצאת מיצוב בנושא פנטזיה ומשחקי תפקידים, במצב טוב. כל ספר במחיר 20 ש"ח. אלון, 09-917760.
- ★ למכירה משחקי מחשב: בודד באפילה 1+2, DOOM 1+2, קינג קווסט 6, יומו של הטנטיקל, הוויקינגים האבודים,

- ★ ודרקונים. בן, 06-333873.
- ★ מעוניין לקנות משחקים טובים במחירים סבירים. תומר, 06-597118.
- ★ מעוניין לקנות משחקים מקוריים: KING QUEST 5, ECO-QUEST 2
- מנחם, 02-961566.

משחקי תפקידים

- ★ מעוניין להקים חבורת מבוכים ודרקונים מורחב לכל הגילאים (בנים/בנות). בעלי וותק של שנתיים פלוס, אשר ישחקו את חבורת הרומח, מעולם רומח הדרקון, באזור מגדל העמק והסביבה. אודי, 06-541833, לא בשעות הצהריים.
- ★ מעוניין להקים קבוצת AD&D בחיפה באזור הכרמל הצרפתי. דרושים שחקנים בעלי ניסיון קודם. מעיין, 04-336456.
- ★ מעוניין להצטרף לקבוצה של MYTHUS באזור המרכז. אמיר, 03-5522967, אחרי 18:00.
- ★ דרושים שחקנים בעלי ניסיון במשחקי תפקידים מכתה ז' עד כיתה י' באזור גוש דן, למשחק ה-R.R.P. - משחק תפקידים חי. לפרטים עידו ליבן, 09-508027, או לקובי מרקוס, 03-9309935.
- ★ דרוש שה"מ עם ניסיון בגיל 14-16, להדריך קבוצה מנוסה באזור השרון. יונתן, 03-9380430.

- ★ והוביטוס. בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון, 09-504881, לא בין 14:00-16:00 ולא אחרי 22:00.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק רצח במיאמי: מה עושים כאשר המפקח מבקש את המבחנות? בתמורה אעזור במשחק בודד באפילה 2, ווילי בימיש, לארי 5, ועוד. מנחם, 02-961566.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה רחופה במשחק זלדה לגיים בוי: מה עושים במערה השנייה? איך מוצאים את המפתח לדלת למפלצת הראשית ומוצאים את הכלי השני? יאיר, 02-862306.
- ★ הצילו! איפה נמצא סר לנסלוט והאבירים שלו במשחק בעקבות האקסקליבר? יאיר, 02-862306.

מעוניינים

- ★ מעוניין לקנות משחקים חדשים במחירים סבירים: QUEST 5+6, ALONE IN THE DARK, POLICE QUEST 5+6, KING STREET FIGHTER 2+3, HAND OF FATE, רצח במיאמי, גובלינים 1 או 2, ועוד. דודו גנון, 06-9733364.
- ★ מעוניין להחליף/למכור משחקים לגיים בוי במחיר מוזל. יניב תמר, 03-5529814, החל מ-14:00.
- ★ מעוניין להתחבר למשחק DOOM 2 במודם שמהירותו לא פחות מ-14400 ומעלה. תומר, 07-279997.
- ★ מעוניין למכור משחקים מקוריים חדשים מהארץ ומחול, וכן פתרונות רבים למשחקים חדשים וישנים. אריאל כהן, 09-904560, בשעות הערב.
- ★ מעוניין לקנות: KING QUEST 7, PHATAMORGANA. ניר, 09-561666.
- ★ מעוניין להחליף מערכת מגסון עם 8 קלטות במערכת סגה עם קלטות. ליובוב, 03-597530.
- ★ מעוניין להתכתב/ליצור קשר עם שחקני RD&D מכל הארץ וכן עם אוהבי מחשב, מו"ד, WIZ, סרטים ומדע בדיוני. עדי לביא, עירית 13, ערד, 80750.
- ★ מעוניין להחליף משחקי מחשב חדשים וישנים. ישי, 09-453494, גדי, 09-912122.
- ★ מעוניין לקנות משחקים למחשב מכל הסוגים, כמו כן מעוניין לקנות מודם 14400 במחיר זול. בן, 06-333873.
- ★ מעוניין להתכתב עם כל מי שחולה על מחשב ומבוכים



- ★ אינקה 2, רובין הוד, עולם אחר, אמזון, סם ומקס, ועוד. הרולד, 09-543025.
- ★ למכירה/החלפה המשחק יומו של הטנטיקל תמורת המשחק הרצון לעוצמה 2. אמיר, 09-646058.
- ★ למכירה מחשב AT-286, מסך SVGA, שתי כוננים, 1024K, במחיר סמלי. רועי, 07-887125.
- ★ למכירה מגה דרייב + 4 משחקים, מתאם קלטות של כל העולם, 2 ג'ויסטיקים, גיים גיר, 6 משחקים, מתאם מסטר סיסטם, תיק, מסך מגדיל מקורי, 4 משחקים למתאם המסטר סיסטם. עומרי, 06-570793.
- ★ למכירה/החלפה משחקים חדישים מחו"ל למחשבים חזקים. אסף, 08-245436.
- ★ למכירה גיים בוי במצב מצוין, כמו כן מגוון קלטות כגון: רוג'ר ראביט, כדורגל, סופר מריולנד, סימפסון, WWF, ועוד. רונן, 03-5529703.
- ★ מושיקו, 03-5523474.
- ★ למכירה משחקי מחשב: DOOM, STRIKER, FIFA, DOOM 2. רועי, 03-6726015.
- ★ למכירה מחשב 286 1MB זיכרון, 1MB מסך S.VGA + כרטיס מאיץ למסך 1MB + כונן קשיח 80 MB + כונן 5.25 במחיר 1200 ש"ח. יצחק או בנימין, 09-424892.
- ★ למכירה/החלפה משחקים חדשים ביותר למחשב!! אסף, 09-501787.
- ★ למכירה/החלפה משחקים מקוריים: בודד האפילה 2 במחיר 100 ש"ח, ק.ג.ב במחיר 40 ש"ח, ו-FIFA SOCCER ב-80 ש"ח. מנחם, 02-961566.
- ★ למכירה/החלפה משחקים חדשים ביותר מכל הסוגים למחשב!! כמו כן משחקי CD. אסף, 09-501787.

הצילו

- ★ הצילו! כל מי שיוודע מה עושים בכדי ללכוד את יסוד הרוח ברצון לעוצמה 2 (QUEST FOR GLORY) בבקשה צלצלו! יוני, 06-973232.
- ★ הצילו! תקוע נואשות ב-1 EYE OF THE BEHOLDER: איך מוצאים את המדליון (לא זה שמשיגים הגמדים) שפותח את האבן? בתמורה אעזור בספייס קווסט 3, יערות הגשם, זלדה, סם ומקס ומשחקים לסופר נינטנדו. רועי, 04-255826.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק DELTA-V, בתמורה אעזור במשחקים שונים אחרים. ירון, 09-546724.
- ★ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק רובין הוד: איך מצילים את מרינה מהשריפה בטירה של הנזירים? מה עושים? עמיר, 09-698934.
- ★ הצילו! צריך עזרה במשחקים זיליארד

קומפי

גם סרטים גם חוויות גם לימודים וגן משחקים



● חינוכי חווייתי ייחודית מגיל שנתיים ועד גיל שש

העובדה שקומפי משחק עם ילדים שובבים בני שנתיים, לא פוגמת בהנאתם של ילדים שכבר הגיעו לגיל בית הספר. הילדים משחקים במקשים כרצונם ולומדים לדבר עם גיבורי הסרט בטלפון ולהיענות לבקשותיהם. קומפי מציע לכל גיל חוויה מסוג שונה.

חדש! חדש! חדש!
תוכנה חדשה למקלדת קומפי:

" הקונצרט הגדול "

עשיר בצבעים ובצלילים, עוזר לילדך ללמוד את רזי הכלים השונים והנגינה בהם.



● פריצת דרך טכנולוגית לעולם המחשבים והסרטים

עד היום היתה הפרדה ברורה בין צעצועים לפעוטות לבין משחקי מחשב מתוחכמים. קומפי משנה את חוקי המשחק המוכרים, הופך את המחשב למשחק ילדים ומשלב בין סרט מצויר לחוויה חינוכית.

● חידוש בלעדי מקלדת המתחברת למחשב ביתי

מקלדת-קומפי הינה ייחודית וצבעונית, כוללת מקשים גדולים, טלפון לחצנים, גלגלת ועוד. מקלדת-קומפי מתחברת למחשבי PC ובאמצעותה ניתן להשפיע על סדרת סרטים מצוירים (4 סיפורים בסרט מצויר על גבי תקליטונים).



קומפי

משחק שהוא סרט, צעצוע וספר
מגיל שנתיים ועד בית ספר



שיווק בלעדי : באג מולטיסיסטם
כנרת 13 בני ברק, טל': 03-5794711
להשיג בחנויות המחשבים
והצעצועים המובחרות.

