

WIZ

ז ז ז ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סנה ניוטנרז מבוכים ודרכונים ועוד

080032
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח
דצמבר 1993

- שגשגון הלייזר כבר כאן - קווידר - כתבה ומבצע מדהים!!!
- תפקיד חדש - מוסף מיוחד מורחב למשחקי תפקידים
- FS-5 מדמה טיסה חדש ומציאותי

32
ניליון



תוכן העניינים

וידאו יקרים, רוב שלומות.

החורף הפציע, ממטרים פזורים מקשטים את שבילי ארצנו, הקור מכה בכל חלקה טובה והציפורים הנודדות באו לדור במעוננו גם השנה. רבים הם המתעטפים בסודרים חמימים או במקטורני צמר, רבים הם החולטים לעצמם כוס תה מהביל ומתוק ורבים הם המשתעלים תדיר ומקנחים מאפס את הנזלת הצמיגית.

ככה הייתי פותח את הטור שלי אם הייתי עורך של עיתון ספרותי או איזה כתב עת מתנשא אחר, אבל אני עורך את וויו ולכן גם הטור שלי נראה אחרת לגמרי. אפילו בחורף.

אז מה העניינות, וויוזים? החורף משפיע עליכם קשה? אל תתנו לו. להיפך: עכשיו, כשאין פיתויים כמו ים או דברים כאלה אפשר להקדיש הרבה יותר זמן למחשב, למשחקי המחשב, למשחקי התפקידים וכמובן לוויז - הירחון שמשדל להשאר קייצי כל השנה.

זו באמת תקופה נהדרת - אין דבר יותר נחמד מאשר לשבת עם קווסט כשברקע רעמים וברקים ואם אפשר גם איזו פיצה או כוס שוקו חם בצד.

אחרי שגמרתי לחגג לך לך על החורף, אולי כדאי לספר מה יש בגיליון הפעם, אז שימו לב: כתבה על BODY BLOWS, חקירה מצולמת על פרדי פרקס, כתבות על פרייבטיר, HUMANS 2, אבוד בזמן וגובלינים 3, סקירה על מדמה הסיסה החדש FS5, אבוד בזמן וגובלינים 3, סקירה על תוכנת סופר צבע המדהימה, טיפים מכל הסוגים, משחקי סופר נינטנדו, גיים בוי וסגה חדשים, דוקטור וויז ודוקטור קומיקס (שחף בן צור) וכמובן המוסף הענקי על משלוח העזרים החדש של חברות FASA ו-ICE שהגיע לארץ - במיוחד בשבילכם אנשי משחקי התפקידים.

היחידה הארצית לחקירות הנאה ביקרה הפעם במקום אחר - משהו שונה לגמרי - וחזרה משם עם התלהבות עצומה ומבצע מדליק. רוצו ותראו. יאללה ביי ניר צוק

גיליון 32: דצמבר 1993

- 2 קומיקס: מיקס
- 5 חדשות מעבר לאוקיינוס
- 7 BODY BLOWS: PC
- 8 PC: חקירה מצולמת: פרדי פארקס
- 11 PC: פרייבטיר
- 12 HUMANS 2: PC
- 14 PC: טיפים
- 17 PC: סופר צבע
- 19 PC: אבוד בזמן וגובלינים 3
- 20 היחידה הארצית לחקירות הנאה: קרן, איפה הלייזר?
- 22 FS5: PC
- 24 פוסטר
- 26 סגה, נינטנדו, גיים בוי
- 27 גיים בוי
- 29 מגה דרייב
- 30 היחידה הארצית לחקירות הנאה: קומיקס ומשחקים - חלק ב'
- 31 שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ
- 32 סופר נינטנדו -
- 33 WING COMMANDER
- 34 סופר נינטנדו - חרב קסומה
- 35 תפקיד חדש -
- 36 מוסף מורחב למשחקי תפקידים
- 37 - 43 קומיקס: מדע בדיוני
- 44 לוח
- 46

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * צלם: יהודה גנטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, שי צוהר, דוד אידלס, קורן שדמי, גל נשר, דיוויד כץ, ערן בן-סער, רוני טל, תומר חנוכה, גיל צוק * עיצוב גרפי: סולו קמינר, ארנון חן * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסס טכנולוגיות * דפוס: סופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהל: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס: 03-5708174 * BBS. (אילת): 07-373221

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



התוכנה שתצבע לכם את החיים מחכה לכם בעמוד 17



טרי, טרי! סקירת מוצרים חדשים בעמודים 34-43

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

כ"ץ גיל מקיבוץ פרוה, איתן לירון מחדרה, בן הרוש אלעד מאשדוד, גולדשטיין ערן מחדרה, מולד אלון מירושלים, אשכנזי דודי מתל אביב, רשף אביטל וישי מקיבוץ נהלל, אפשטיין יניב מיבנה, בן ציון עידו מנס ציונה ודאן יונתן מקיבוץ נירים.

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד. שימו לב! מספר הטלפון החדש של וויו, שבו ניתן להשאיר הודעות בכל שעות היום הוא: 03-5702654.

הבה זעזערה לפנד "יום רגיל ללדי" בבית משפחת רון...

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן



סאטורן 32

סאטורן - פעם טיל של מבצע אפולו והיום מערכת משחק 32 ביט של סגה. כן, זו אינה שמועה. זהו מבט ראשון (אולי...) שפורסם ביפן, פרי דמיונו של אומן, של מה שאמורה להיות המערכת המתקדמת ביותר כיום. חברת סגה יפן, הסוענת לכתר, הודיעה שכל השוואה בין מערכת ה-3DO שכתבנו עליה באחד מהגיליונות הקודמים לבין סאטורן כמוה כהשוואה בין מערכת דו-מימדית לתלת-מימדית.

ועתה לנתונים המרשימים: מעבד NEC V60 32 Bit הפועל במהירות של 27MHz, 16.7 מיליון צבעים ב-24 ביט יכולת להציג גרפיקת פוליגון של 16,000 משולשים בו-זמנית. המחיר הצפוי בארה"ב כ-1,200 ש"ח ובאירופה כ-1,500 ש"ח. מת? הזמן עדיין לא ידוע...



מאת: ד"ר וויז

ג'ויסטיק מהפכני לסופר נינטנדו, מגה-דרייב ואפילו לנינטנדו NES. הג'ויסטיק מאפשר לך לתכנת כפתורים מיוחדים הנמצאים עליו, כדי לבצע במקומך סדרת פעולות שאתה צריך לחזור עליהן פעמים רבות. הדבר טוב במיוחד למשחקים כגון Street Fighter II שבהם יש להכות את האויב בצורה קבועה פעמים רבות.



AMIGA CD32

כן רבות, אמיגה מבית קומודור הוציאה למכירה את מערכת משחק הטלוויזיה הראשונה בעולם של 32 ביט. המערכת כוללת כונן תקליטורים, ג'ויסטיק הדומה לזה של הסופר נינטנדו וטכנולוגיה מתקדמת המבוססת על רכיביו של האמיגה 1200. אם אינך רוצה רק במכונת משחק, קומודור מתעתדת למכור בעתיד עבור המערכת מקלדת, עכבר וכונן תקליטונים. בדיקות שנערכו מראות על תאימות גבוהה של המערכת לתוכנות מחשב אמיגה. המערכת מסוגלת גם לפעול עם תקליטורי FMV - טכנולוגיה חדשה יחסית המאפשרת לשחק עם וידאו אינטראקטיבי. בין המשחקים שקיימים למכירה והמתאימים למערכת זו ניתן למצוא את "חולית", "אפאצ'י", "פארק היורה" ו-"זול 2". נתונים טכניים: 256,000 צבעים בו-זמנית! ה-MEGA CD של סגה מסוגל לספק 128 צבעים בו-זמנית בלבד, מעבד 68EC020 במהירות 14 MHz, 2 מגהבייט זיכרון פנימי (128K בסגה) ו-AGA - מערכת גרפית מתקדמת. מחיר התענוג: כ-1,200 ש"ח בחו"ל. ישראל יכולה לחכות.

מה חדש במציאות המדומה?

חברה אנגלית המייצרת מכונות מציאות מדומה (VR), חתמה על הסכם שיתוף פעולה עם חברת סגה כדי לייצר את מערכת ה-VR הביתית הראשונה. סגה מתכננת להציג את המערכת במהלך שנת 1994. אנחנו בוויז נשתדל להמשיך לעקוב ולעדכן אתכם בכל מה שמתרחש.

BUG

חדש!

חדש!

GAMES

אביש!

משחק הרפתקאות מקורי תוצרת כחול-לבן המשלב מחשבה וקואורדינציה

- מלא הומור
- מוסיקה מקורית
- דובר עברית



סופר צבע 256
האנקה שגנבים אכזבים לאיים

סופר צבע

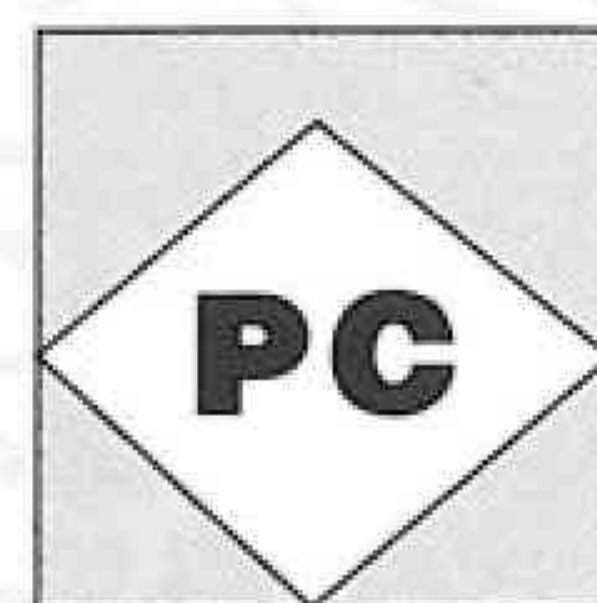
מה יש בה שאין באחרות?

- 256 צבעים בו-זמנית על המסך
- אפקטים רבים כגון: פלסמה, קו מטורף, עיגול מיוחד, פסיפס ועוד...
- כתב עברי ואנגלי
- ספריית תמונות מרהיבות
- אפשרות לטעינת קבצים חיצוניים

להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות המחשבים, צעצועים והאלקטרוניקה המובחרות

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

BODY BLOWS



כאסה

להעניק לכל אחת מהן תנועה מיוחדת אשר תוציא ליריביה את הרוח מהמפרשים (או ליתר דיוק... את רוח החיים מגופם). בסוף ספרון ההדרכה תמצאו פירוט של כל התנועות (ששונות מן הסתם מדמות לדמות) ומידע על חוזקה של הדמות ומהירותה. כמוכן שדמות כבדת משקל תבורך בכוח רב, אך חסרונה יהיה מהירות איטית וכדומה. בסיום המשחק, עליכם להתמודד עם מאקס שעליו אין נתונים - והוא אוצר בתוכו סוד נורא. אבל קודם תרביצו את דרכם אליו ואז נדבר...



ציונים:

סוג המשחק: פעולה (מכות)
גרפיקה: * * *
קול (פנימי): * *
קול (כרטיס): * * *
כיף: * * *
כללי: * * *

שווה את המחיר? רק אם אין לכם בבית משחק דומה, אתם מתים למכות ובחנות אזל "לוחם הרחוב 2".

רמזים...

טוב! בסדרו! לפניכם רשימת הכוחות המיוחדים של כל דמות:
דן - ברק אנרגיה פנימי.
לו-ריי - להבת באדאנה.
ג'וניור - אגרוף הזעם.
ניק - ברק אנרגיה פנימי (אחיו של דן).
קוזאק - מכה הדומה לקידוח אבל ממיתה.
מייק - יצירת סורנדו.
מאריה - זעם הפלמנקו (מכת אש אדירה).
דאג - זעזוע אדמה.
יט-יו - מהירות האור.
נינג'ה - סופר צל.
רק אל תגידו שלא הזהרנו אתכם...

מאת: גל נשר

כן! כאסה הוא שם המשחק! עליך לכסח את יריבך לפני שהוא יכסח אותך וימנע ממך להגיע למטרתך הסופית. חד וחלק כמו סכין.

אחד המשחקים הנמכרים ביותר כיום (ובין המצליחים ביותר בכל הזמנים) הוא "לוחם הרחוב 2" שיצא לאחרונה, סוף סוף, בישראל. וכדרכה של הצלחה נוצרים חיקויים - חלקם מוצלחים יותר וחלקם פחות. המשחק "BODY BLOWS" הינו אחד מחיקויים אלה (כאשר קיבלה גבחרת וויז את המשחק לבדיקה הוא היה עדיין ללא שם עברי. כך שאם תחפשו משחק זה בחנויות, כדאי שתחפשו אותו תחת שמו האנגלי, והוא אחד מהחיקויים היותר מוצלחים.

אין חדש תחת השמש, ואתם - שחקנים יקרים - עדיין תראו כוכבים תחת אותה השמש אם לא תגיבו במהירות ותנצחו בתחרות בה אתם משתתפים. המשחק כולו מתנהל באזורי לחימה שונים (מקדש יפני עתיק, זירת איגרוף, מזה ליד הים או בית קומות מודרני) וחץ מתוזזות של השחקנים אין תזוזה אחרת על המסך.

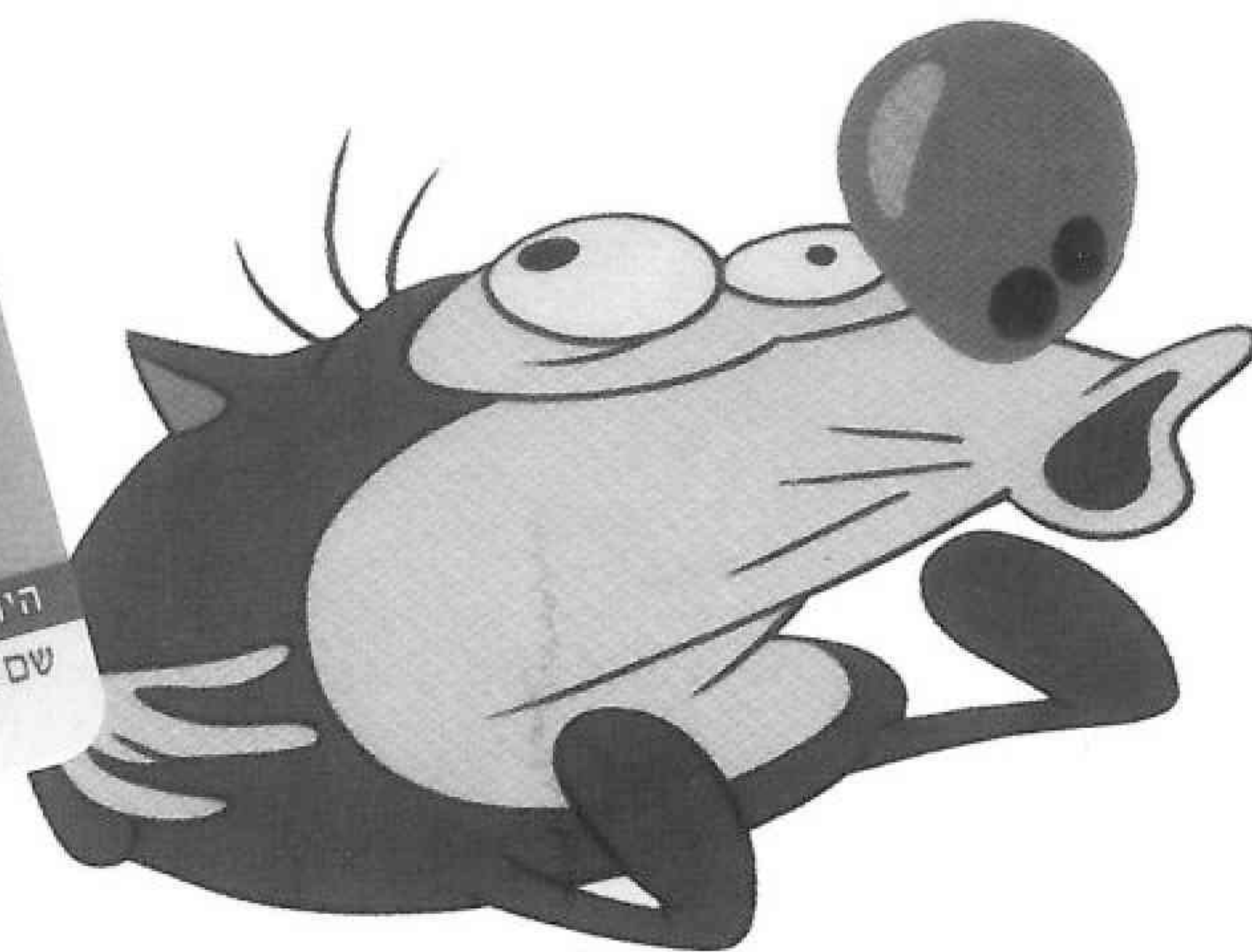
הדבר גורם לחיסרון ויזואלי אולם מהווה גם יתרון - התנועה על המסך מהירה, תואמת את הצלילים (צלילים? הכוונה היא לצעקות כמו "הו!" "האיו!" וגם "אוי!") ומגוונות. הדמויות יכולות לבצע כ-20 (!!!) תנועות וזה מספר לא מבוטל גם למשחק מחשב.

אחד היתרונות המרכזיים במשחק הוא מספר האפשרויות לבחירת סוג המשחק. קיימים ארבעה סוגי משחק: מכונות, שחקן אחד, שני שחקנים וטורניר. בכל אחד מהמצבים הללו עליך להגיע (לאחר שתביס את כל המתחרים האחרים) למאקס האיום (והזעם במיוחד) ולגלות את סודו... אל תצפו שאנחנו נגלה לכם! הו לא! במצב משחק המכונות, על השחקן הבודד לבחור באחד מגיבורי המשחק (דן, ניק, לו-ריי או ג'וניור), להילחם ולפלט

עכשיו! כדאי יותר להיות

WIZ - מנוי ל

הירחון למשחקי מחשב, טלוויזיה, תפקידים ועוד



כל החותם או מחדש את המנוי לווז, יקבל כרטיס חברות אישי ויוכל להצטרף למועדון הווזים.

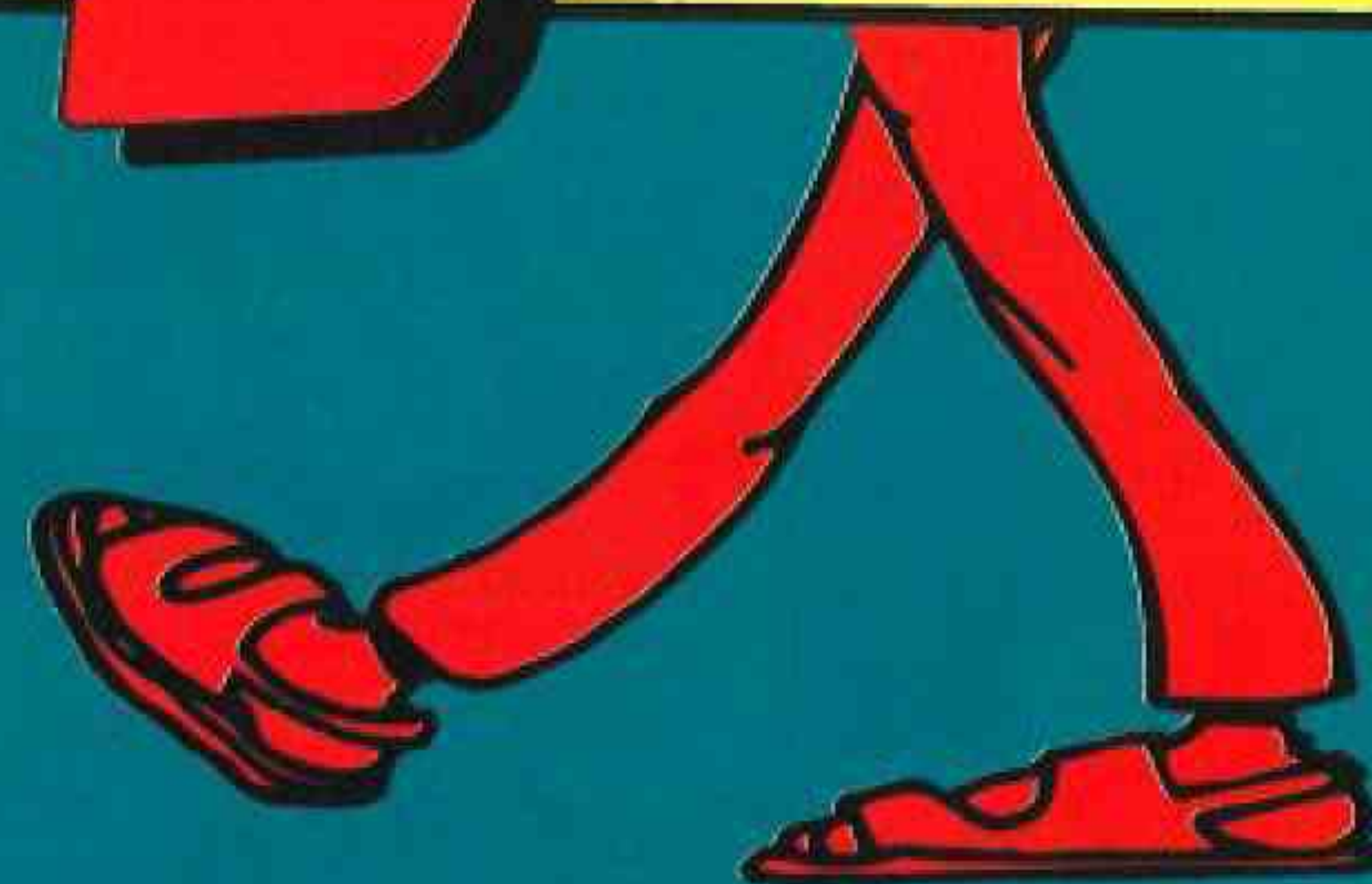
★ מנוי שנתי - 14 גיליונות במחיר של 140 ש"ח.
★ מנוי לשנתיים - 28 גיליונות במחיר של 240 ש"ח.
★ כל מנוי מקבל 2 מתנות: ספר ומשחק מחשב (מתוך הרשימה המופיעה בתחתית המודעה)
★ המתנות יישלחו כחודש לאחר קבלת הגיליון הראשון.
★ בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג גיימס.

מבצעים לחודש דצמבר ברשת חנויות באג עם הצגת כרטיס חבר:

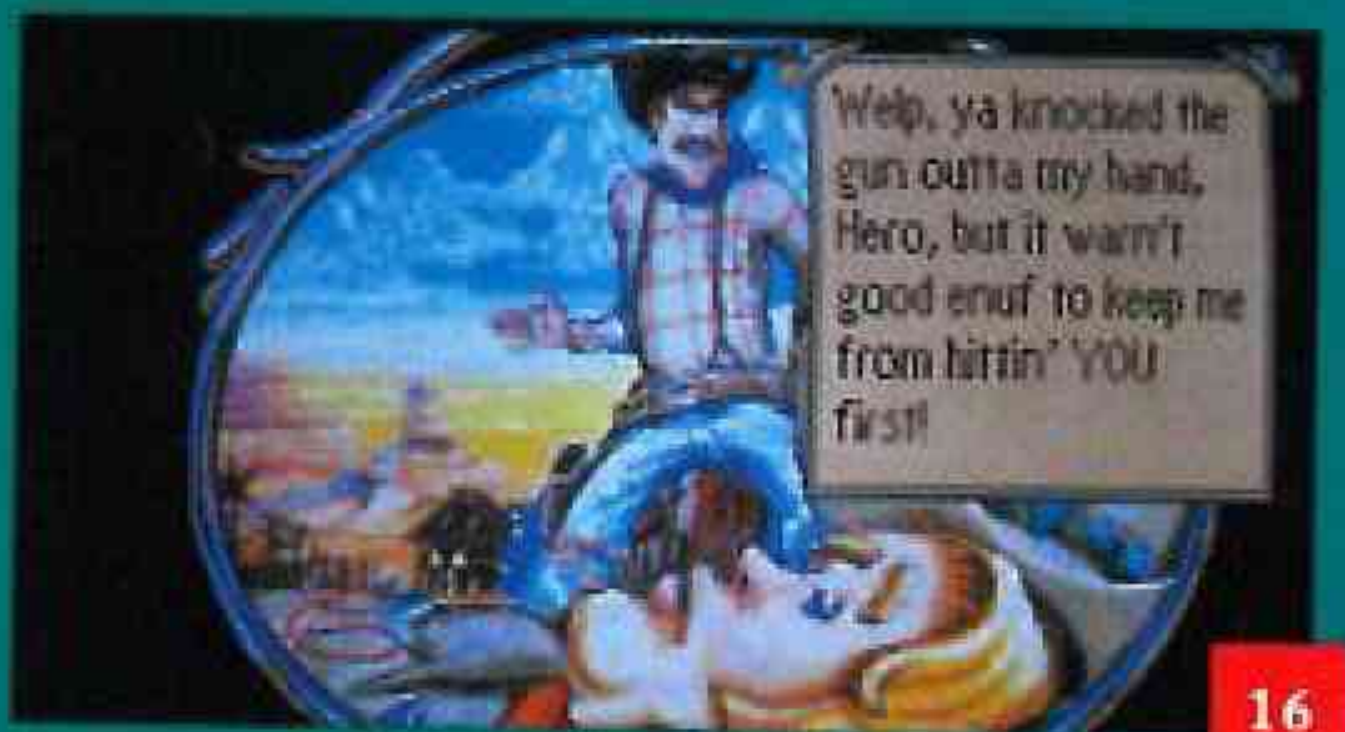
1	5% הנחה על רכישת מערכת משחק "סופר נינטנדו" במזומן.
2	הנחות בלעדיות על רכישת מוצרי באג:
	מחיר רגיל מחיר לחברים
	בודד באפילה 3D: 159 119
	גויסטיק ל- P.C.
	WARRIOR 5: 65 49

לכבוד WIZ מחלקת מנויים ת.ד. 2409 בני ברק. ברצוני לחתום על מנוי לווז. 14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול) שילחו לי מתנה - ספר + משחק סמן X ליד בחירתך (ספר אחד ומשחק אחד)	אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת ☐ שם משפחה ופרטי _____ תאריך לידה _____ רחוב _____ מספר _____ עיר _____ מיקוד _____ טלפון _____ מבקש/ת להיות מנוי מגיליון ויז מס' _____ ☐ מצורפת המחאה על סך 140 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות. ☐ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.	משחקים ☐ המפתחות למארמון ☐ משימה בחלל ☐ המשימה נפטון ☐ צ'סטר צ'יטה	ספרים ☐ DOS ועוד ☐ מדריך בזק ל-DOS 6 ☐ GW-BASIC מאלף בית ועד תו! ☐ גראפיטי-תוכנת ציור ☐ מדריך לעסקי צבים א'
--	--	---	---

פרדי פארקש



15 יריבים ישנים, אוזניים חדשות.



16 עכשיו שלא נותרה לך אפילו אוזן אחת - תיודק להרבה מול!



17 ושוב האוזן מצילה אותך.



18 תפוס חרב, עשה צדק עם הבוגדת!



11 משחקי ילדים וסודה יצילו את העיר מהשריפה - אך לא תמיד זה פועל...



12 הקלפן הגדול הגיע לעיר - תפוס את היד השלישית שלו.



13 רק ירייה אחת חכמה יכולה להציל אותך. כל אנשי העיר מסתכלים עליך.



14 הלונה פארק של היריות.



7 הסכנה הגדולה - החלזונות הולכים דרך ארוכה, כדי לרמוס את העיר הקטנה.



8 זוכרים את הנמלולים?



9 מישהו נקלע לצרה.



10 הצלת אינדיאני אמיתי - מהודו.

חקירה מצולמת



המשחק פרדי פארקש מבית סיירה - המערבון הפרוע ביותר בעולם. הרוקח - פרדי פארקש - בעל אוזן אחת, שאותה איבד בזמן שהיה עוד יותר צעיר ואקדוחן ידוע, נאבק עם כוחות הרשע הזוממים "לנקות" את העיר מתושביה. עסקים נסגרים, אנשים נעלמים, לסוסים יש גזים, המים מזדהמים ואפילו החלזונות הולכים לרמוס את העיר. ומה כבר יוכל לאבד איש בעל אוזן אחת - אם לא את האוזן השנייה? פוליטיקה, רומנים, אקדחנות וגופי הטבע - זה מה שמצפה לך במשחק פרדי פארקש!



5 כאן הכבשים משלמות את חובותיהן לאנושות.



6 אין עיר בלי בנק. את המפתח של הכספת תיקח איתך אפילו לקבר.



3 החצר האחורית היא מקור טוב לדברי מאכל ולחומר דליק. הידעת שהסיני גם מנקה את הרצפה?



4 בית בושת - אחת האטרקציות של העיר.



1 פרדי פארקש ואהובתו - מורה בשם: פנלופה.



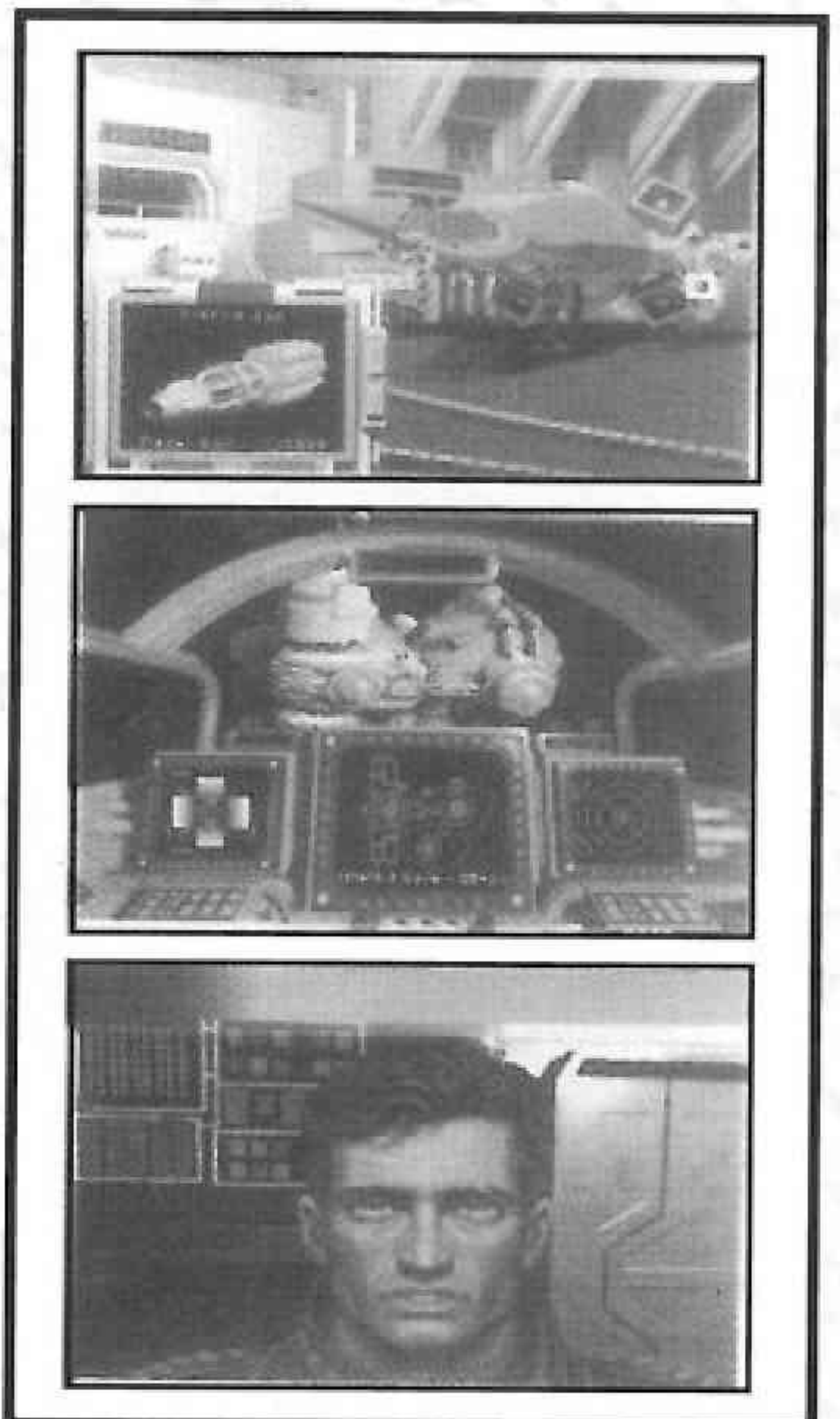
2 חבר - המקום בו מתאספים אנשי העיר (שעוד נותרו בה), ובערב כבשים רוקדים בו.

דייבטייד... ואתה לבד

מכוכב זה לאחר (משימה זו כמובן שתתבצע על ידך ברצון - אין בכיס שלך מקום גם לכסף וגם למצפון).

היתרון הבולט ביצירת משחקי "תוספת" כמו זה שלפנינו הוא היעדר הצורך "להתעלות על עצמך" לעומת המשחק הקודם. מכיוון שמשחק זה הוא רק תוספת למשחק הקודם, הרי שהגרפיקה והצליל חייבים להיות מתאימים לרמתו (לעיתים משחק התוספת בא ממש כחלק מהתוכנית המקורית ולכן גם אין ברירה). יצרני הפרייבטיר ניצלו נקודה זו היטב ולא טרחו להשקיע בגרפיקה או בצליל יוצא מן הכלל, אך סרטון הפתיחה ורמת המשחק מגיעים לרמה גבוהה גם כך.

פרייבטיר הוא משחק המיועד לכל מי שאהב את ווינג קומנדר על כל חלקיו ורוצה עוד וולפי מה שידוע לנו ישנם אוהדים כאלה במספר המצדיק את הוצאת המשחק). אז היכנס לתא הטייס של הגרוטאה שלך וצא להרוויח קצת כסף... (נ.ב. לפרטים על ווינג קומנדר לדורותיו - נא עיין בוויזים קודמים)



סדרת ה-"ווינג קומנדר".

המשחק ווינג קומנדר הראשון הצטיין בשילוב של סימולציית טיסה (בחלל או בתוך האטמוספירה הדלה שלנו) יחד עם פעולה וקרבות יריה או ביצוע משימות שונות. לאחר המשכים מוצלחים (הן מבחינה איכותית והן מבחינה כלכלית) הרגישו (כנראה) יוצרי המשחק כי הווינג קומנדר אינו יכול להתפתח הלאה (בייחוד כאשר לזירה נכנסו משחקים כגון "כוח המחץ" ו-"פאלקון 3"), ולכן יצרו משחקי המשך המהווים תוספת עם וריאציות לסדרה המקורית.

ראשון בסדרה זו היה המשחק "ווינג קומנדר אקדמי" שבו התבקשת לעמוד במבחני האקדמיה לטיסה לפני שתקבל רשות לטוס, וכעת מצטרף המשחק החדש "פרייבטיר". שני המשחקים מתרחשים באותה תקופה (פחות או יותר) של הסדרה המקורית וזה גם אומר: אותם אויבים, אותם כוכבים וכל השאר.

במשחק זה אתה מגלם "עוסק עצמאי" אשר מסיע למחייתו "מטענים" בחלליתו הזעירה (מטענים כגון סמים וחלקים לא חוקיים של מכונות). מטרתך היא לשרוד ולהרוויח מספיק כסף על מנת לרכוש ציוד טוב יותר לחללית שלך, שממנה תיפרד כדי לקנות חללית טובה יותר.

עם הזמן תקבל גם את ההזדמנות להילחם נגד פיראטים בחלל או שתשלח להתנקש בחיי אישיות חשובה בדרכה

ציונים:

סוג משחק: סימולציה עם פעולה (קרבות אוויר)

גרפיקה: ★★★★★

קול (כרטיס): ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? למשוגעים בלבד! (ואנחנו יודעים שיש כאלה...)

מאת: גל נשר

לכל הצלחה כדאי שיהיה המשך ועם זה אי אפשר להתווכח (גם עם ההצלחה עצמה אי אפשר להתווכח). לכן לכל סרט, ספר או משחק מחשב שהכנס יותר דולרים מהצפוי נוצרו בדרך כלל המשכים אשר לפעמים לא הגיעו לקרסולי המקור... אבל המשיכו את רוחו ואת הכסף הם הביאו.

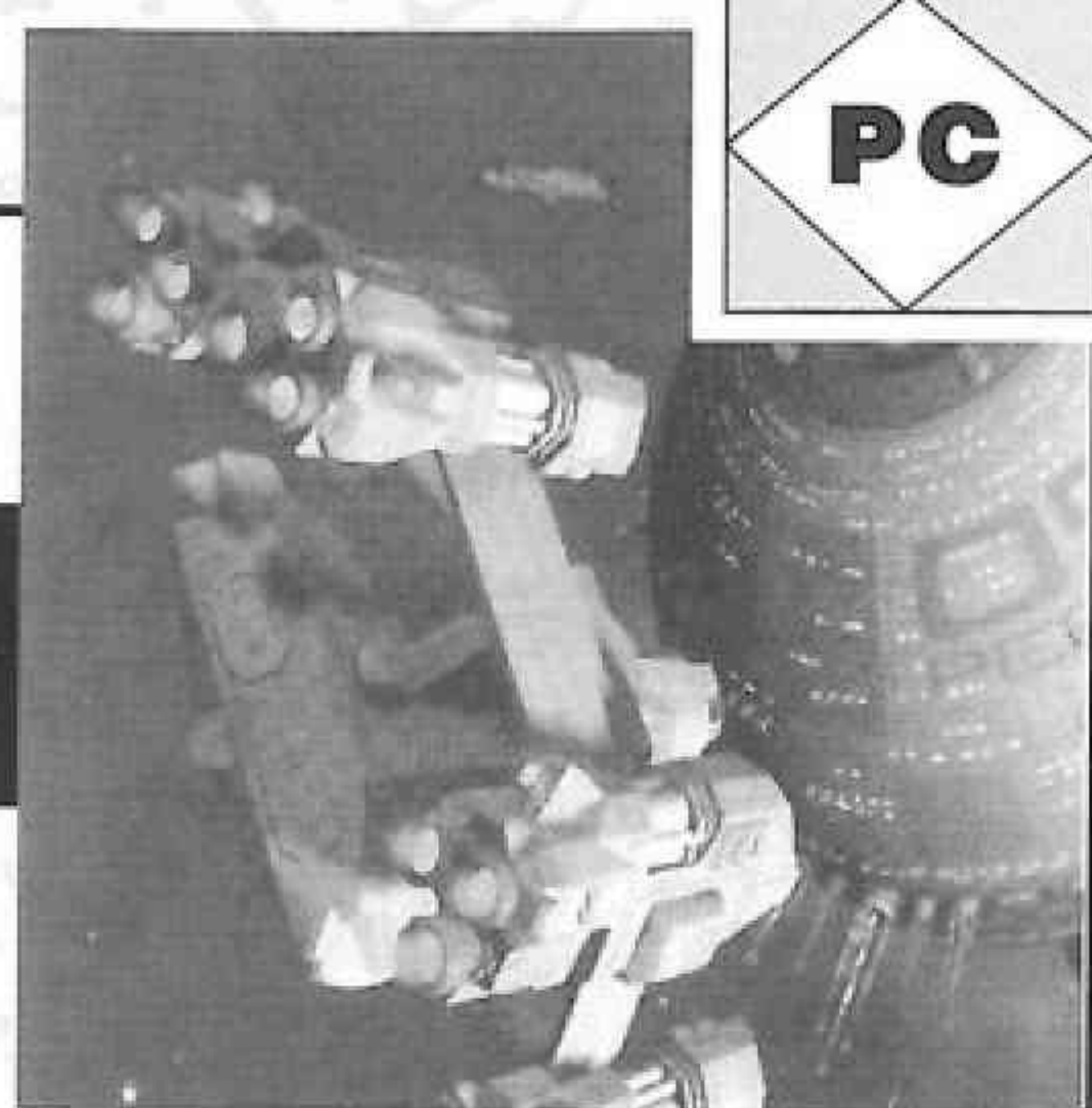
משחקי המחשב אינם יוצאים מן הכלל בקטע זה. משחקים רבים שהיו להצלחות גרורות אחריהם המשכים, אולם בניגוד לסרטים או לספרים, ומכיוון שהמחשבים מתפתחים ומציבים אפשרויות יצירה חדשות בכל שנה - משחקי המחשב מנצלים זאת עד הסוף ונראים מוצלחים יותר ויותר. הם גם גוררים אחריהם לפעמים סדרה שלמה ולעיתים אינסופית של המשכים.

בין סדרות אלה אפשר למנות את כל (ואנחנו מתכוונים לכל) משחקי סיירה - מסע בחלל, לארי, חקירה משטרית וכמובן קינג קווסט האגדי. אפשר לצרף אליהם את משחקי קומנדר קין, לוחם הרחוב, נמלולים, גובלינים ועוד ועוד...

לאחרונה החל "גל חדש" של משחקי המשך - משחקים אלה אינם המשכים ישירים של המשחק הקודם, כלומר הם אינם ממשיכים במקום בו הסתיים המשחק הקודם. סוג זה של משחקים משתמש רק בבסיס של אותם משחקים מוכרים ומצליחים ובונה עליו עלילה חדשה שמהווה תוספת למשחק הקודם, או פיתוח עלילתי אחר על בסיס מסוים שהונח במשחק הראשון.

לקטגוריה זו של משחקים אפשר להכניס את ה-"איקס ווינג" (כנפי האיקס) אשר לאחרונה יצאה לו גרסת משחק שמתרחשת באותה תקופה, אך המשימות בה שונות לגמרי והמקום אחר לגמרי. גם סדרת "חולית" הוציאה משחק אשר מציב למעשה משימות נוספות למשחק "חולית 2". הנמלולים נקטו באותה שיטה וכך גם

PC



חגיגת המבצעים נמשכת



והפעם...

כל מבצע בימי הופך למציאת השולחן של קול, מוסיקה, גלגלים ואנימציה

מבצע מס' 3:
כונן CD ROM PANASONIC 390ms/540MB
כולל כרטיס בקר
מבצע מסי' 3: 1499 ש"ח ~~1500 ש"ח~~

מבצע מס' 4:
כרטיס וידאו ל-PC
מבצע מסי' 4: 1730 ש"ח ~~1830 ש"ח~~

מבצע מס' 5:
מולטימדיה בסיסית כוללת:
SOUND BLASTER 2 DELUXE
כונן CD ROM + כרטיס בקר
+ שני תקליטורים CD
מבצע מסי' 5: 1985 ש"ח ~~2285 ש"ח~~

מבצע מס' 6:
מולטימדיה למתחיל כוללת:
SOUND BLASTER PRO
+ כונן CD ROM 390ms/540MB
+ תקליטור CD
מבצע מסי' 6: 2060 ש"ח ~~2460 ש"ח~~

מבצע מס' 7:
מולטימדיה ביתית כוללת:
ערכת מולטימדיה למתחיל + 7 תקליטורים CD:
LOOM +
THE ANIMALS +
SHERLOCK HOLMES +
JUST GRANDMA & ME +
THE MONKEY ISLAND +
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE +
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO +
TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA +
מבצע מסי' 7: 2499 ש"ח ~~3860 ש"ח~~

מבצע מס' 1:
כרטיס הקול הנפוץ ביותר בעולם
+ חוברת בעברית
מבצע מסי' 1: 449 ש"ח ~~486 ש"ח~~

מבצע מס' 2:
כרטיס הקול הסטריאומוני - הנפוץ ביותר בעולם, כולל:
+ 22 ערוצי קול סטריאומוני להשמעת עד 22 כלים בריזמנית (סינטיסייזר).
+ אפשרות חיבור ל MIDI להקלטה ועריכה של מנגינות ע"י אורגן.
+ הכנה מלאה ל CD-ROM, ללא צורך בכרטיס בקר נוסף.
+ תוכנת מולטי מדיה מקצועית, ליצירת מצגות אינטראקטיביות בסביבת חלונות.
+ בונס מיוחד - תקליטון CD המכיל:
אנציקלופדיה מולטימדיה מלאה, הכולל טקסטים, תמונות, קטעי וידאו, אנימציות, מפות וקטעי קול.
מבצע מסי' 2: 789 ש"ח ~~880 ש"ח~~

מבצע מס' 1 ומבצע מס' 2 כוללים:
+ תוכנות ל DOS: תוכנות עזר לקול, דיבור ע"י המחשב, האורגן החכם, התוכי המדבר, תוכנות מצגות.
+ תוכנות ל WINDOWS: סטודיו הקול, תוכנת OLE לקול, היומן המדבר, תשבצון, תיבת נגינה, תוכנה לדיבור והקראת טקסט.
+ 2 משחקים מטרופים: מירוץ המכוניות "אינדי 500".
נמלולים המשחק שכבש את העולם בסערה.
+ מגבר עד 4W, המאפשר חיבור ישיר לרמקולים.

כל התוכנות, עזרים וספרות מחשבים במחירים הטובים ביותר
בזמן מיוחד לצורך המבצע: לחקו"מ, איקופון ואוניווי אירן 11

הזמן עכשיו! *מלאי מוגבל *המחיר בשקלים כולל מע"מ. *יש להוסיף דמי טיפול ומשלוח 7 ש"ח.
מחלקת התוכנה של אנשים ומחשבים, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116
טל': 03-295145, 03-5288448, פקס: 03-295144 (פנה לגיא/רפי)

חידוש עולמי

כדאי לר...!!!

הלהיט!

במחיר של 1
תקבל 2

קומפקט דיסק-CD-ROM למחשב-למולטימדיה, גרפיקה,
ספריות מידע - עם מגבר סטריאופוני למוסיקה



מכסימום ביצועים במימום עלות.
במחיר 1500 ש"ח כולל מע"מ.
בונוס זוג רמקולים סטריאופונים + תקליטור.

☆ רשימת תקליטורי C.D. עדכנית לכל פונה.

בטליון - מחשבים וחוכנה בע"מ. טל': 04-255116 פקס: 04-255540

HUMANS 2

בהתחלה, היה חושך.
אחר-כך היה אור.
אחר-כך היה שוב
חושך.
ואחר-כך שוב היה
אור.
ואז הגיעו בני-האדם.
ואז... ירד גשם!

הגיעו? להיכן הם הולכים?
האם יש להם מטרה? האם
באמת אכפת לנו? והכי
חשוב...
מי יצר את ה"אנושיים"?
אבל זה לא משנה, הם
כל כך אנושיים...

את האזהרה נגד העתקה הביעו
מחברי המשחק בצורה כה הומוריסטית
עד שהיינו חייבים להביא אותה
לפניהם:

ודעה מרופא האליל...

"האם אתם מכירים אותי? מסיכה
בצורת גולגולת ומקל זה זה (??). כן!
זה אני! רופא האליל. אתם, בעלי מאגר
אינטליגנטי נמוך עלולים לא להבין את
הודעתי ולכן אנסה זאת בצורה
הפשוטה ביותר..."

אל תעתיקו את הדיסקטים
הקסומים

על מי שבכל זאת יפר את דברי
אטיל את הקללות הבאות:

יותר לא תוכל לישון בצהריים!
הבשר שתאכל יהיה תמיד עם שומן!
מנת המשכל שלך תהיה תמיד
נמוכה מ-60 (אופס! טעות שלי... זאת
לא קללה!).

תמיד תפגד בעשר שנים אחרי
המלה האחרונה באופנה.

בנך הראשון יהיה מעצב-פנים של
מערות!

ולסיום, עדר של יצורים מהחלל
ינחתו ליד ביתך, יטילו עליו מצור של
שנה ויום ואז יכנסו ויהרסו לך את ה...
גינה!

עכשיו אתה מרגיש, אולי, קצת
נקיפות מצפון? בבקשה!

לעזור ל"אנושיים"

עכשיו אתם יודעים מדוע זקוקים
האנושיים למישהו (ובמקרה זה אתם... אם
אתם כבר בסביבה) שיוכל אותם לאורך
התקופה הפרה-היסטורית ועזור להם
לעבור הכל בשלום, אחרת עתיד האנושות
יהיה קצר ורע הרבה יותר.

"HUMANS 2" הינו משחק מהנה
מאוד שמטרתו פשוטה: להוביל את
ה"אנושיים" (הטיפשים להחריד) דרך
המסכים (כ-80 מסכים שונים!!!) ולנסות
להציל כמה שיותר מבני אותו גזע - רבים
ככל האפשר. לרשות ה"אנושיים" כלים
שונים, כגון: חבל, להבה, חנית וכמובן
ההמצאה הגדולה מכולן... הגלגל!
האנושיים יכולים להשתמש גם בתנועות
שונות, כגון: טיפוס אחד על השני ועוד
(זהירות... כל אחד שנוסף למגדל גורם לאי
יציבות!).

המשחק "HUMANS 2" מצטיין
בגרפיקה מהנה ומוסיקה קיצבית
שמכניסה את השחקנים לרוח המשחק
במהירות. רמת הקושי במשחק היא
מהמעלות שנראו עד היום ומהווה אתגר
לכל מי שינסה את כוחו במשחק זה. ראו
את ההנאה כמובטחת.

אבל גם לאחר שתסיימו את המשחק
תעמדו בפני שאלות רבות, כגון: מהיכן הם

ציונים

סוג: חשיבה (מסכים שונים)

גרפיקה: ★★★★★

קול (פנימי): ★★★★★

קול (כרטיס): ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? כן! (מזמן לא ראינו
משחק כזה!)

מאת:

שחקן בן-צור



במלים אלה
מתחיל המשחק
"HUMANS 2".

זהו משחק חדש שמטרתו העיקרית
היא לשרוד בתקופת העבר הרחוק
(כמה רחוק? בערך כ-65 מיליון שנה),
ואם אתם חושבים שהדבר פשוט עדיין
לא ראתם את מי עליכם לשחק.

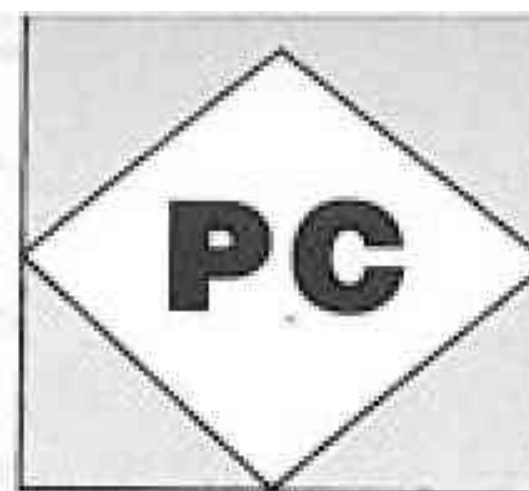
מי הם ה"אנושיים"?

ה"אנושיים" הם יצורים קטנים
וורודים להחריד עם ארבע גפיים.
איברים אלה משמשים אותם לתזוזה
ממקום למקום, כל האיברים מחוברים
לגוף אחד ועל גוף זה מתנוסס גוש גדול
המכונה ראש. נוטים לחשוב כי הראש
מסוגל לקלוט ריחות, צלילים, מראות
וקולות שונים ולכן נראים "אנושיים"
רבים מבולבלים מכמות המידע שמוחם
(אשר מנת המשכל הממוצעת בו הינה 60
ומטה) קולט.

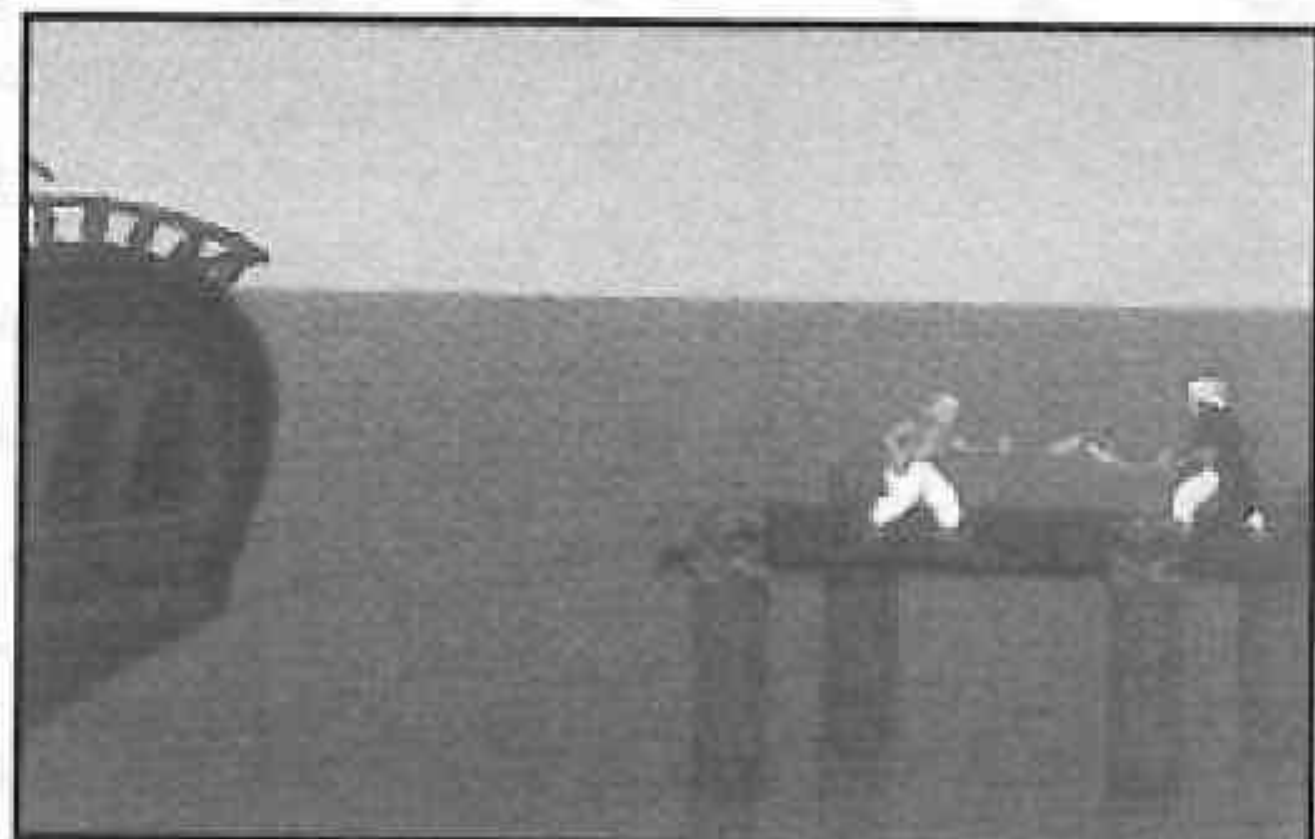
אפשר לראות מייד כי ה"אנושיים"
אינם יצורים מעוררים פליאה כמו
הדינוזאורים או הסופר-גיבורים
(להבדיל).



מה שכן מעורר פליאה הוא איזור המוח
אצלם (הקטן, כאמור, להפליא) וזו הסיבה
שה"אנושיים" הם כה חמודים. הם חוזרים
על אותה טעות פעם אחר פעם ואינם
זוכרים דבר לטווח של יותר מחמש דקות.
לדוגמה: ה"אנושיים" גילו את האש כעשר
פעמים לפחות (וכל פעם היא כבתה
מחדש!).



האבנים אבל דלג על זו עם הציור, כדי שהיא תשקע אחרונה ואז תיפתח הדלת. לפני שאתה עולה על השטיח בשלב 5, וורא שהחלון פתוח.



HERO'S QUEST 1

- ★ כשאתה רואה גנב בשערי העיר - דבר איתו. הוא יתן לך מידע מועיל בתנאי שתשלם לו.
- ★ כשתגיע לבית של בבה-יגה, דקלם את הלחש שקיבלת מהגנב בשערי העיר. תן לגולגולת את האבן שקיבלת מאיש הקרח וכך תיכנס.
- ★ כשתגיע למאורות שהפתח שלהן דומה למכסה של פח זבל, שאל על סמים. אחד מהיצורים יתן לך מגילה.
- ★ כשתראה אייל לבן - עקוב אחריו. הוא יוביל אותך לשומרת היערות. תן לה את הזרע שקיבלת מהפרחים היורקים.

KING QUEST 4

- ★ כדי לקחת את האוכף מהסירה כתוב: LOOK INTO BOAT.
- ★ כדי לעבור את העצים המאיימים יש להכות אותם בגרון שלקחת מבית הענק.

עומר אגמון מאשקלון

האורגים

- ★ למד מכדור הבדולח את קסם ההפחדה ועשה אותו על הרועים.
- ★ במבוק, עשה קסם אור.
- ★ מחוץ למבוק, עשה על המדרגות קסם הפוך לקסם הסיבוב.

KEEN 1-3

- ★ לחץ G+O+D.
- ★ לחץ רווח C+TT.

ענתיקה - המירוץ המטורף

- ★ בחר את המנוע שמגיע למהירות גבוהה יותר.
- ★ מפה לא תעזור לך, המפה הנוכחית טובה.
- ★ הטבק לא יעזור אלא יגרע ממיומנותך בכביש.

תשחררו ממקומו. עלה עליו, וחזור לאי. הקוף יעלה על העלה וישוט משם. ★ כאשר העיט יביא אותך לקינוח, הראה לו את נוצת הזהב שקיבלת מהיגואר. השחור. הוא יביא אותך לעיר הזהב. ★ בבניין שבעיר הזהב, טפס על הקיר בעזרת החורים שבו ומשוך בזנב הנחש. דלת האבן תיפתח. עליך גם לסובב את תשע האבנים כדי שיצרו תמונות שונות. הדבר קל מאוד אם תעקוב אחר סוג המסגרת של כל תמונה. קח את הדברים שיופיעו כתוצאה מכך במשולש שבקיר.

THE FATE OF ATLANTIS AND INDIANA JONES

- ★ כדי ליצור אורקולקום באטלנטיס, עליך לגשת לחדר הלבנה - לשים תחילה את הכוס על המשטח ולאחר מכן להרכיב את ראש הפסל למכונת השאיבה. את הכוס המלאה בלבה, הבא לחדר עם המכונה ושפוך אותה לתוך הסיר שבקצה העליון של המכונה, לאחר שהרכבת את הגלגל שהיה חסר. אסוף את גרגרי האורקולקום וקח איתך את הגלגל. הוא חיוני!
- ★ כדי ללכוד סרטן, עליך לשים את הסנדוויץ' מהצוללת ואת הנקניקיה שלקחת מהשומר כשנלחמת איתו, בתוך צלעות השלד שמצאת. לאחר מכן, שים את המלכודת הזאת בתוך בריכת הסרטנים ואת הסרטן הלכוד זורק לתמונו בתעלה.
- ★ בסוף המשחק, סרב בכל תוקף לכך שהדוקטור הנאצי יבצע עליך את הניסוי. אמור לו שהוא מטורף וכו'.
- ★ הפחד אותו בכך שתאמר לו שכשתהיה אל - תשלח אותו לגיהנום. הוא יבהל, יבצע את הניסוי על עצמו, ימות ואטלנטיס תהרס (ואתה תצליח לברוח, כמובן).

DARKSEED

- ★ קרא ביומנו של בעל הבית הקודם, ותגלה מידע חשוב.
- ★ המפתח לשעון נמצא בצינצנת האפר במוזולאום.
- ★ כאשר אתה חודר לעולם האפל דרך המראה, השאר את שתי הדלתות הסודיות פתוחות. כך תוכל לנוע דרכן גם בעולם האפל.

דודי אשטמקר וליאור חכם מקרית גת

הנסיך 2

- ★ אחרי שהאנוניה טבעה ואתה באי, לך לצד שמאל - שם תראה דלת עם ציור עליה ושותר לבנים שחוצה את החול הטובעני. על אחת הלבנים יש ציור הדומה לציור שעל הדלת. לך על

★ T - מוסיקה ON/OFF.

★ X - קול ON/OFF.

מאיר סדן מרמת השרון

וויילי ביימיש

- ★ כדי להבריו מבית-הספר, פתח את התא האישי שלך בשולחן ושים את הצבע הלבן על השולחן שלך. קח את הלוח והכה עד שהמורה תירדם. צא החוצה ותן למורה להתעמלות את הלוח שכתבת עליו, הוא ישלח אותך לשירותים. תן לספיידר את המיני-משחק וברח. צא מבית-הספר.
- ★ ביום השני, כדי להרוג את הבייביסטר, לך לחדר של בריאנה וקח את העכבר מהחתולה. לך לסלון, תקוף את הבייביסטר עם שואב האבק, שים את העכבר על השולחן וכאשר הבייביסטר ניגשת לאכול את העכבר - העבר למצב של "סמן כוונת" ושאב את הבייביסטר. ביום השלישי, בחבורה הרעה (בפאב), זרוק עליהם רימון עשן, פתח את המשפריץ בעזרת מפתח הצינורות, ברח לסנינים בתות-סוויט ודבר איתם.
- ★ ביום הרביעי, אם גיגי במירוץ הצפרדעים, תן להורגני זבובים אך טורבו צפרדע יאכל אותם וזה ירדים את טורבו צפרדע.

יומו של הטנטקל

- ★ התוכניות הן על לוח-המודעות.
- ★ כדי לנצח בתחרות היופי, רשום את המומיה לתחרות. שים עליה ספגטי בתחרות ופרק את הספגטי עם המזלג מהסוס. שים על המומיה את השיניים התותבות. ומהליצן הצוחק - שים למומיה את תיבת הצחוק. בחדר שלך או של הטנטיקלים (הירוק והסגול) דחוף את הרמקול והשמע את הסטריאו. הקיא יפול למטה. תן את הקיא לוורן ושים אותו מתחת להרולד.

ECO QUEST 2

- ★ כדי להרדים את נחש המים, חבוש את הכתר וגנן בחליל.

יניב וסיפוביץ' מרחובות

- ★ במערת העטלפים, הראה את תליון "לב היער" שלך לעטלף הממושקף ליד המעבר. הוא ירשה לך לקחת את חבילת העלים שלידי, שהיא חבילת האשרות לעטלפים. תן לכל עטלף את העלה המתאים לו ואת העלה הנותר הראה לעטלף הממושקף, והוא יניח לך לעבור.
- ★ ביער המוצף, קטוף פירות אדומים ותן אותם לקוף התקוע על האי. הוא יתן לך לספס על האי. קח את שיני הפיראנה ושחה לשלושת העלים העגולים והגדולים הצפים על המים. השתמש בשיני הפיראנה על אחד העלים וכך



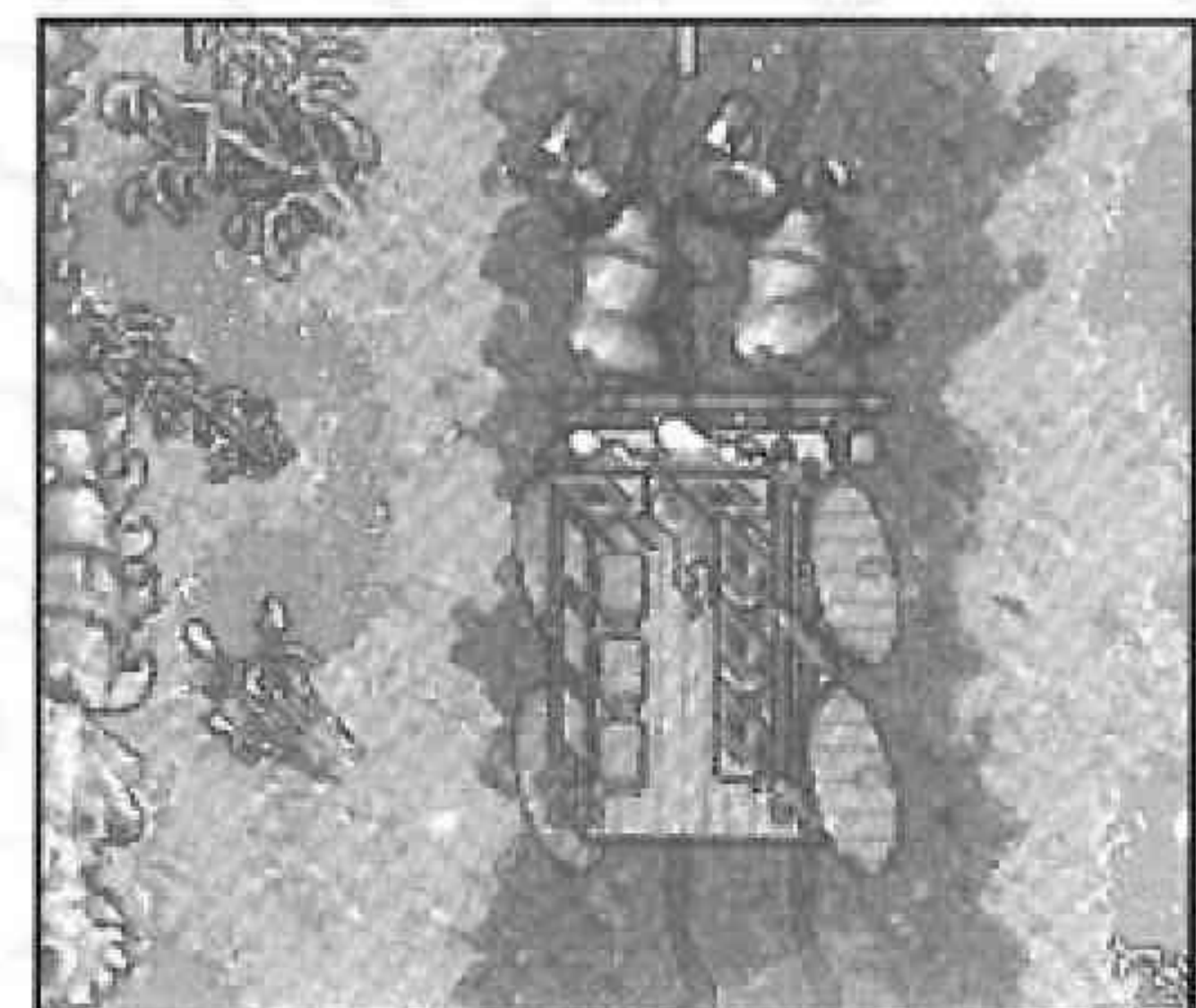
עידן אהרני מכפר ביאליק

STARCONTROL 2

- ★ בין הימים 17-20 בכל חודש, מופיעה מערכת שמש בלתי מזוהה בעל-חלל בשטח של ה-ARILOU. כאשר נכנסים למערכת השמש הזו, נכנסים לחלל אחר שיש בו מערכות שמש אחרות, שהן בעצם פתחים לחזרה לעל-חלל ממקומות שונים. ישנו פתח מרוחק שהוא בעצם ביתם של ה-ARILOU.

ULTIMA 7

- ★ אצל האיכרים שבמזרח לבריטיין אפשר לעבור.
- ★ בטירתו של לורד בריטיש יש את ספר הלחשים.
- ★ במאוזח הנחש, מתחת לערימת בגדים, יש מפתח שפותח את השער לנשקים הקסומים.
- ★ בפונדק בבריטיין נמצא חבר נוסף של המגשים, שאותו ניתן לצרף לחבורה.
- ★ באי המגשים יש כפר שודדי-ים ומבצר. צריך לפתוח את דלת המבצר, להרוג את שודדי-הים ולעלות לקומה השנייה. שם יש לפתוח את הדלת הנעולה ולהרוג את המאמן של השודדים.
- ★ כדי להחזיר ללוחמים את הדגל שלהם בגילום, צריך לדבר עם לוחם שיש לו חנות כלי נשק, ואז לחכות עד שהוא יגמור לארוג דגל חדש.



נדב ענבר מקרית ביאליק

ג'ונס

- ★ אם תקנה מקרר, תוכל לקנות אוכל בסופר.
- ★ אחרי שתקנה מקרר, קנה אוכל לארבעה שבועות - ואז במשך כל ארבעת השבועות לא תצטרך לאכול.
- ★ כדאי לקנות את הבגדים הכי יקרים.
- ★ כדאי לקרוא הרבה.
- ★ כשצריך לשלם שכר-דירה, לך למשרד ולחץ על הדבר הכי עליון. אם אין לך כסף, לחץ על השני.

טל פשצ'יק מכרמיאל

POLICE QUEST 3

- ★ ביום הרביעי, כאשר פט מוריילס יוצאת מהאוטו לדבר בטלפון, קח את המפתחות שלה - שהיא השאירה באוטו. צא מהר, שכפל את המפתח והחזר אותו לפני שפט חוזרת.
- ★ בעזרת המפתח תפתח ביום החמישי את המגירה שלה, רשום את המספר שישנו שם (זהו מספר התא שלה), ואיתו תפתח את התא שלה.
- ★ כדי להיכנס לשרותי הבנות ביום החמישי (בשביל לפתוח את התא של פט), עליך להשתמש בנייר טואלט על השרותים של הבנים ואז לחזור לשרת ולדבר איתו.
- ★ אל תיקח את מה שתמצא בתא של פט, רק דבר עם המפקח.

KING QUEST 6

- ★ במבוק המינוטאור, כאשר אתה שומע קולות מעבר לקיר, שים את החור על הקיר והסתכל דרכו.
- ★ לך למקום עם השטיח על הקיר (במבוק המינוטאור). ועשה את מה שראית שהמינוטאור עושה.
- ★ כאשר המינוטאור מתכוון לנגוח בך, השתמש במטפחת האדומה.

QUEST GLORY 3

- ★ את הכומר שנתפס בכפר הפוך לאישה על ידי DISPEL POTION.
- ★ אם בחרת קוסם, אז בסוף כשאתה נגד השד המכשף, הטל את הלחש שיוצר מקל, אחרי הטל כדור אש.
- ★ כשהשד-מכשף לוקח לך את המקל, הטל TRIGGER.
- ★ התווכח עם מוכר הבשר בעיר עד למחיר של 1, הוא יסכים!
- ★ כאשר אתה רואה ציפור, עקוב אחריה עד שהיא תעצור על ענף. שפוך על הריצפה דבש, צא מהמסך, חזור אליו וקח את הנוצה.

VEIL OF DARKNESS

- ★ בחדר עם הדם, הנרצח (אדוארד) נגרר לחדר סודי. דחוף את הארון שאליו מוביל הדם והיכנס לתוך הקיר שיתגלה.
- ★ כתוב לאישה שמכינה אוכל מחולדות WEREWOLF, ואז כשהיא תהפוך לזאב - הרוג אותה.

ניר דואר מפתח תקוה

ANOTHER WORLD

- ★ שלב 1: בעט בתולעים כדי להרוג אותם.
- ★ שלב 2: כדי לברוח מהכלוב, צריך לגדנן את הכלוב מצד לצד. לאחר שתגיע למעלית, רד לקומה התחתונה ביותר. עליך להרוג את השומר ולירות פעם אחת בקיר (בכפתור הכחול, כך

תנתק חלק מהחשמל בכלא). עלה לקומה שמעל ורד למטה, השומר לא יוכל לפתוח את הדלת. שלב 3: אל תיגע בגז, הוא יהרוג אותך! שלב 4: היכנס לחדר החשמל, שם יטען לך האקדח. במרפסת, עמוד על הקצה וקפוצ'. לאחר שתקפוצ' עליך לירות על הקיר אבן.

★ שלב 5: פור את המים במנהרה, וברח מהם.

KEEN 1-3

★ לחץ על G+O+D וקבל הגנה.

KEEN 4-6

★ לחץ על המקשים T+A+B וקבל פסילה.

האורגים

- ★ הטל לחש פתיחה על הביצה.
- ★ לאחר שתגמור את ענייניך בכפר, עלה לצוק והטל לחש פתיחה על השמיים.
- ★ כדי לעצור את הסופה, הטל עליה לחש סיבוב הפוך.
- ★ בעיר הזכוכית הטל לחש היעלמות על הפועלים.
- ★ צבע את הכבשים בירוק.
- ★ במאורת הדרקון, הפוך את הזהב לקש והטל על הדרקון לחש הפחדה או שינה.
- ★ ביציאה ממאורת הדרקון, הטל לחש סיבוב הפוך על המדרגות.
- ★ כאשר ראסטי נרדם, הטל עליו לחש הדמיה.
- ★ בחדר החרבות שבטירת הנפחים, הצבע על השיחה. כשהנפח ירים את החרב, הטל עליה לחש סיבוב.
- ★ בעולם המתים, היכנס לכל חור והטל לחש ריפוי על המתים.
- ★ לאחר מכן, הטל לחש פתיחה הפוך על החורים.

נמלולי חג מולד

- ★ בשלב 3, תן לנמלול הראשון (לאחר שתעצור אחד) לספס על הקיר, וכשיגיע למעלה - תן לו חופר למטה.

גרין הזהב 1

- ★ בעט בגמד, והוא יתן לך כד קסם.
- ★ דרקון לבן נושף למטה ואדום מפיק כדורי אש.

נסיך פרס 1

- ★ כאשר תרשום ברוס PRINCE MEGA HIT, תוכל להוסיף או להוריד זמן (+ או -), להעביר שלבים (SHIFT+L) ולהוסיף כוח (SHIFT+T).

DEATH TRACK

- ★ A - נהג אוטומטי.
- ★ W - מעביר כלי נשק.
- ★ H - כוונת ON/OFF.



סופר צבע

התוכנה

שתכנים

לכם

צבע לחיים

של תמונות וכמו כן ב-256 גוונים - ראוי לציון!

מברשת וכדומה.

עד כאן הכל טוב אבל רגיל, אך התוכנה גם מאפשר יצירת אפקטים נחמדים כגון: בועות, טיפות צבע, תרסיס צבע (לאנשי הגראפיטי שביניכם). וכמה אפקטים בולטים:

פלאסמה - יצירת שילוב בין צבעים (אל תשכחו, יש 256 כאלה!!!).

קו מטורף - קו שיוצא מנקודה אחת ומשנה את צבעו ואורכו (נחמד מאוד).

עיגול מיוחד - אפקט שאי אפשר לתארו במלים אבל כבר נאמר... תמונה שווה אלף מלים.

תרשים - למי שרוצה ליצור טבלאות שונות (בקנה מידה אמיתי).

פסיפס - אפקט הגורם ליצור להראות כמו פסיפס המורכב מחתיכות רבות.

תשליל - נגטיב (אפקט חמוד ביותר).

את הציוור הגמור אפשר כמובן לשמור, להדפיס, להעתיק וכל דבר העולה על רוח האומן המתחיל. לתוכנה מצורפים אייקונים (צלמים - בשפה עברית תקנית) אשר מאפשרים לכם לצייר איתם ולהרכיב תמונות המבוססות עליהם.

לסיום, לא משנה איזו תוכנת ציור יש לכם בבית, חברי הנבחרת מוכנים להמר כי באף אחת מהתוכנות הקיימות אין את האפשרויות שיש ב"סופר-צבע". או במלים אחרות - תוכנת צבע שהיא... סופר!

הנה, אפילו גיר העורך מהנהן לי בראשו וממשיך להשפיר צבע על ציורי החלזונות שהוא מנסה ליצור כל אחר-הצהריים.

לסיום, לא משנה איזו תוכנת ציור יש לכם בבית, חברי הנבחרת מוכנים להמר כי באף אחת מהתוכנות הקיימות אין את האפשרויות שיש ב"סופר-צבע". או במלים אחרות - תוכנת צבע שהיא... סופר!

הנה, אפילו גיר העורך מהנהן לי בראשו וממשיך להשפיר צבע על ציורי החלזונות שהוא מנסה ליצור כל אחר-הצהריים.

לסיום, לא משנה איזו תוכנת ציור יש לכם בבית, חברי הנבחרת מוכנים להמר כי באף אחת מהתוכנות הקיימות אין את האפשרויות שיש ב"סופר-צבע". או במלים אחרות - תוכנת צבע שהיא... סופר!

הנה, אפילו גיר העורך מהנהן לי בראשו וממשיך להשפיר צבע על ציורי החלזונות שהוא מנסה ליצור כל אחר-הצהריים.

לסיום, לא משנה איזו תוכנת ציור יש לכם בבית, חברי הנבחרת מוכנים להמר כי באף אחת מהתוכנות הקיימות אין את האפשרויות שיש ב"סופר-צבע". או במלים אחרות - תוכנת צבע שהיא... סופר!

הנה, אפילו גיר העורך מהנהן לי בראשו וממשיך להשפיר צבע על ציורי החלזונות שהוא מנסה ליצור כל אחר-הצהריים.

לסיום, לא משנה איזו תוכנת ציור יש לכם בבית, חברי הנבחרת מוכנים להמר כי באף אחת מהתוכנות הקיימות אין את האפשרויות שיש ב"סופר-צבע". או במלים אחרות - תוכנת צבע שהיא... סופר!

הנה, אפילו גיר העורך מהנהן לי בראשו וממשיך להשפיר צבע על ציורי החלזונות שהוא מנסה ליצור כל אחר-הצהריים.

לסיום, לא משנה איזו תוכנת ציור יש לכם בבית, חברי הנבחרת מוכנים להמר כי באף אחת מהתוכנות הקיימות אין את האפשרויות שיש ב"סופר-צבע". או במלים אחרות - תוכנת צבע שהיא... סופר!

הנה, אפילו גיר העורך מהנהן לי בראשו וממשיך להשפיר צבע על ציורי החלזונות שהוא מנסה ליצור כל אחר-הצהריים.

לסיום, לא משנה איזו תוכנת ציור יש לכם בבית, חברי הנבחרת מוכנים להמר כי באף אחת מהתוכנות הקיימות אין את האפשרויות שיש ב"סופר-צבע". או במלים אחרות - תוכנת צבע שהיא... סופר!

הנה, אפילו גיר העורך מהנהן לי בראשו וממשיך להשפיר צבע על ציורי החלזונות שהוא מנסה ליצור כל אחר-הצהריים.

עוד משהו שחברי הנבחרת שמו לב אליו

בזמן האחרון הוא ריבוי התוכנות תוצרת כחול-לבן. אומנם בעבר הלא-רחוק תוכנות מסוג זה לא נחשבו כמוצלחות במיוחד אך האחרונות שיצאו מכית היוצר הישראלי אינן מביישות אף פירמה:

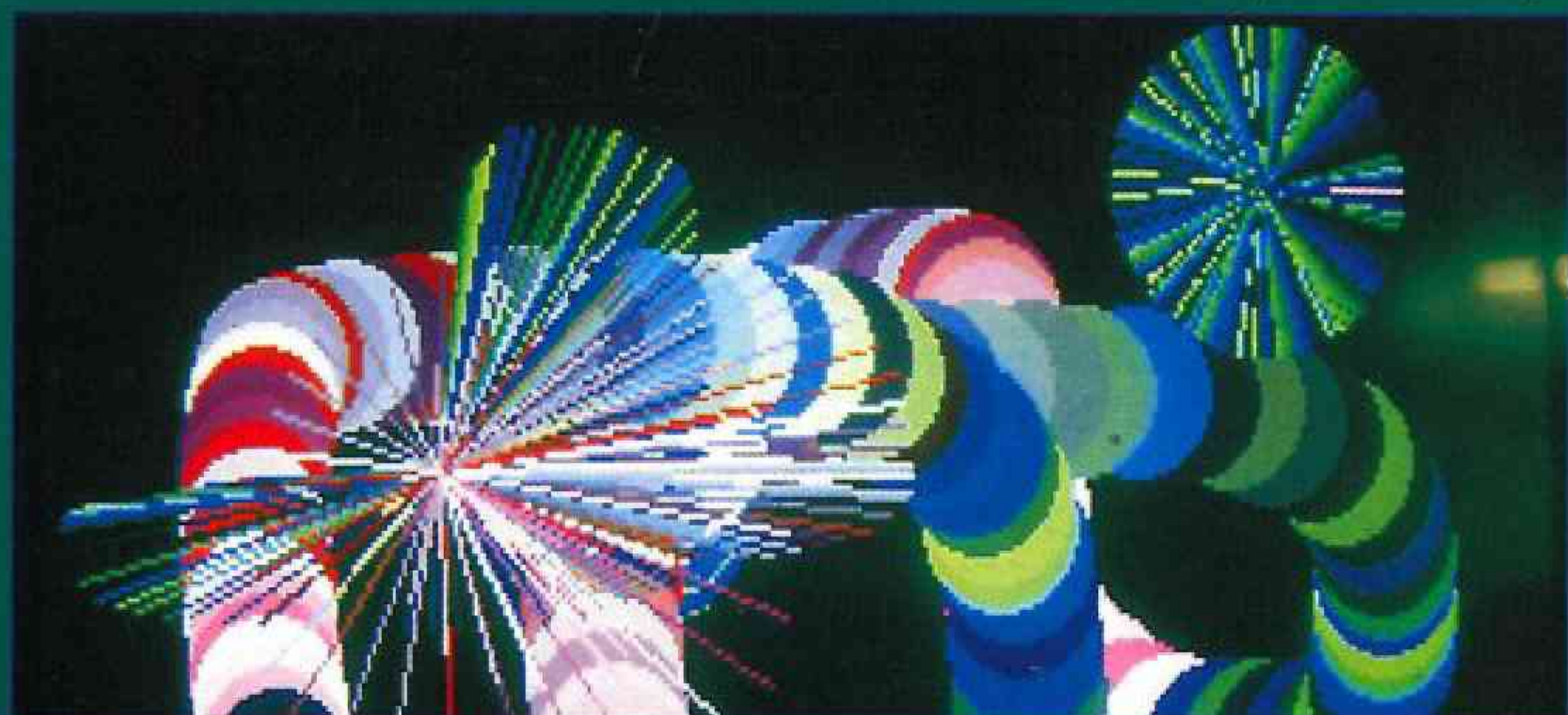
התוכנה "סופר צבע" היא תוכנה שאפשר להגדירה כתוכנה בקצב ה-M.T.V - כבר את ההתקנה הקצרה מלווה מוסיקה ולכל אורך התוכנה, כל צעד, קטן ככל שיהיה (לדוגמה: פתיחת תפריט על ידי לחיצת מקש בעכבר) ילווה באפקט קולי נחמד. אחד האפקטים שבלט יותר

בתקופה האחרונה בחנו חברי נבחרת וויז (הכישרונית להפליא), מספר לא מבוטל של תוכנות ציור. חלקן מוצלחות יותר וחלקן מוצלחות פחות. בכלל, כבר זמן רב שאת שוק תוכנות הציור מציפות

מאת: שחקן-בן-צור

אם עד היום חשבתם שציירתם בכל הצורות האפשריות - טעות בידכם. נסו את "סופר-צבע"!

בתקופה האחרונה בחנו חברי נבחרת וויז (הכישרונית להפליא), מספר לא מבוטל של תוכנות ציור. חלקן מוצלחות יותר וחלקן מוצלחות פחות. בכלל, כבר זמן רב שאת שוק תוכנות הציור מציפות



מהאחרים הוא צלילי מכונת הכתיבה שמלווים את הקשת הטקסט.

התוכנה מאפשר ציור רגיל ואפשרויות בחירה מגוונות ורבות בתחום זה (שמתחייבות מעצם היותה תוכנת ציור)

כגון: עובי הקו, צבע (וזהו בין תוכנות הציור הבודדות העובדות בכמה פורמטים

מאחר-הצהריים.

ציונים

סוג: לומדה (ציור)

גרפיקה: *

קול (כרטיס): *

כיף: *

כללי: *

לסיכום: שווה את המחיר? כדאי מאוד

(גם אם יש לכם תוכנת ציור אחרת).

תוכנות אשר מטרתן היא להעניק יותר הנאה ואפשרויות ציור שונות (...ומשונות!)

וכבר ראינו פראקטלים, מברשות בצורות מגוונות, חותמות, ציור עם צלילים ועוד...

ועוד... ועוד... כמובן, שכתגובה ראשונית למשמע המשפט "הבאנו לכם תוכנת ציור לבדיקה"

צימצמו חברי הנבחרת את עיניהם, פלטו נחירת בוז ומילמלו משהו שנשמע כמו "נמאס" או "בקצב הזה גם פיקאסו היה נוטש את הציור מזמן". אבל נבחרת זו

נבחרת וכל אחד מחבריה נשבע בזמנו לתת ביקורת מלאה וחוות דעת אמיתית לכל תוכנה אשר תוצג לפניו. אי לכך ניגשו חברי הנבחרת למשימה.

(לפני שתעזבו בבהלה את הכתבה רק נגיד לכם שחברי הנבחרת יצאו מופתעים מאוד לטובה מהתוכנה החדשה).

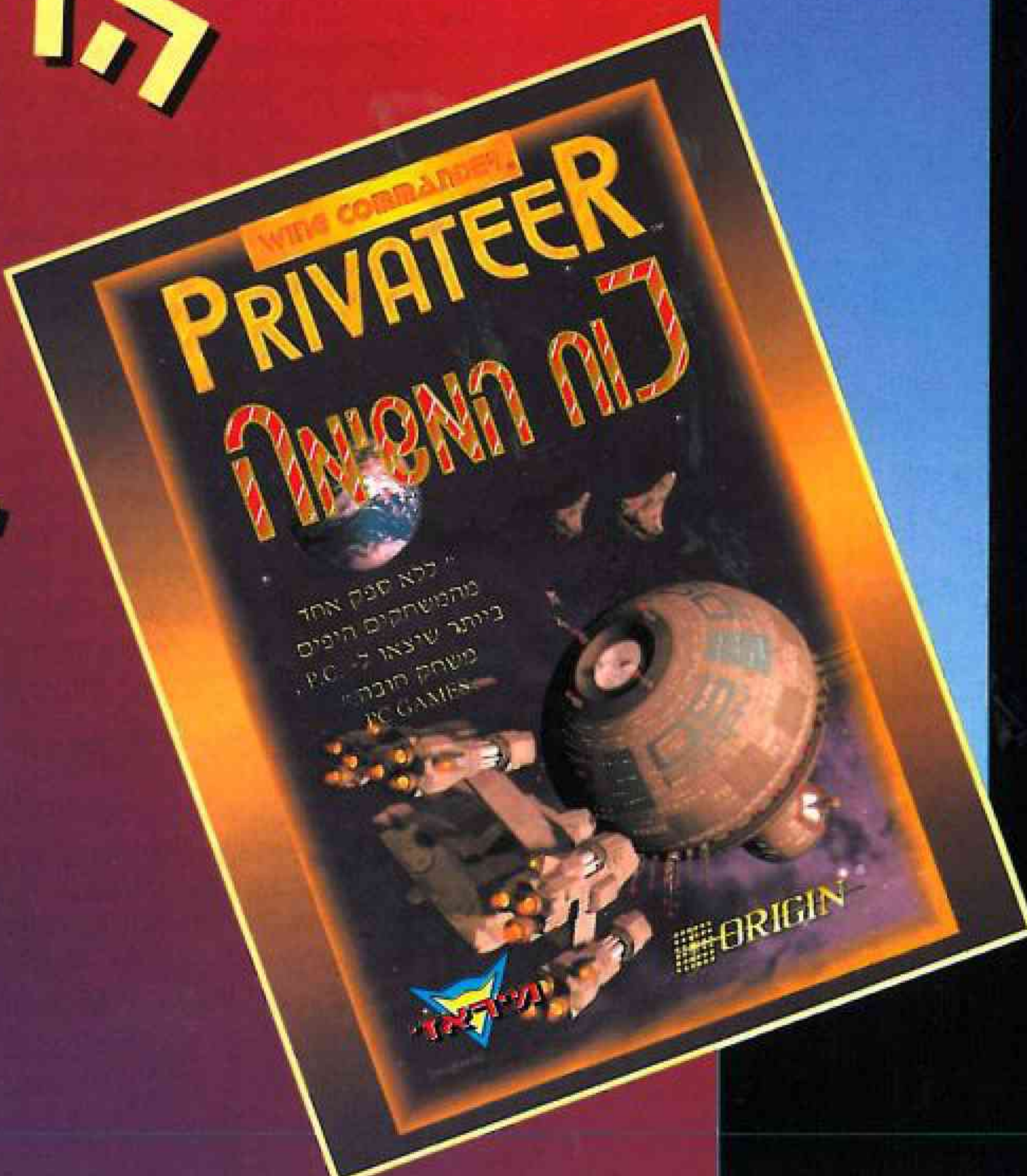
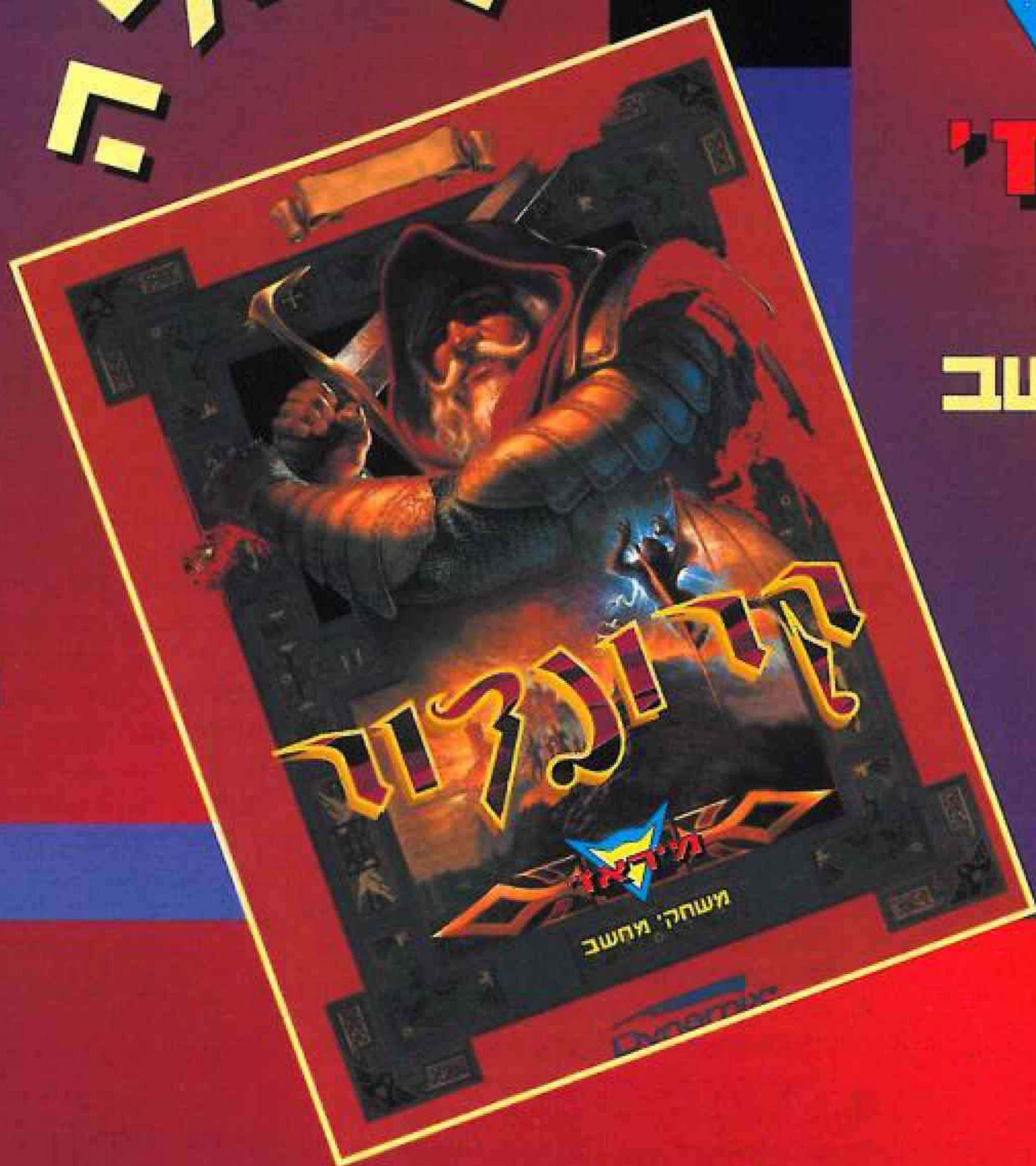
כעוזה

השחקנים המיוחדים

הרפתקה



משחקי מחשב



עיצוב: אריאל לוזן

מאת: ניר וגיל צוק

הקרב היה ארוך, מתיש ומתוחכם. לא שפכנו טיפת דם אחת, אבל גם השגינו היו די עלובים. קבלו אותו, ה-QUASAR.

התפר בין הערים רמת-גן ובני-ברק מתרחש ברחוב דוד בן גוריון. רחוב ארוך, הרבה מפעלים קטנים, מוסכים, מאפיית פיתות, כמה חנויות שטיחים, מזללות מוזנחות וזהו, שום דבר מיוחד - מין רחוב תעשייתי עם כביש רחב באמצעו. כלילה הסיפור נראה קצת אחרת - תאורת הרחוב ידעה ימים יפים ומוארים יותר וכך כשאתה פוסע בחושך, מואר באור המכוניות והחנויות אתה מרגיש לפחות כמו ג'ק ניקולסון שפוסע ברחובות צייגה טאון ומחפש משהו שיעביר לו את הלילה. בפתח אחד מבנייני התעשייה התנוסס שלט בד - QUASAR. נכנסנו. מדרגות מתכת החלידו לעברנו בחיך וגם המעלית שידרה לנו אווירת סייברפאנק מבורכת. באוויר עמד ריח מוזר וחמוץ של מלט עם נקניק סלאמי והבנו שהגענו למקום הנכון. המקום עצמו היה ניגוד גמור לסביבה - נכנסנו לאולם גדול וצבוע לבן, מהקיר שמולנו שר בילי איידול ב-MTV ונופף בקוצי המחומצנים, ולידו במזנון גמרו כמה חבר'ה 4 פחיות מיץ תפוזים בשלוק אחד.

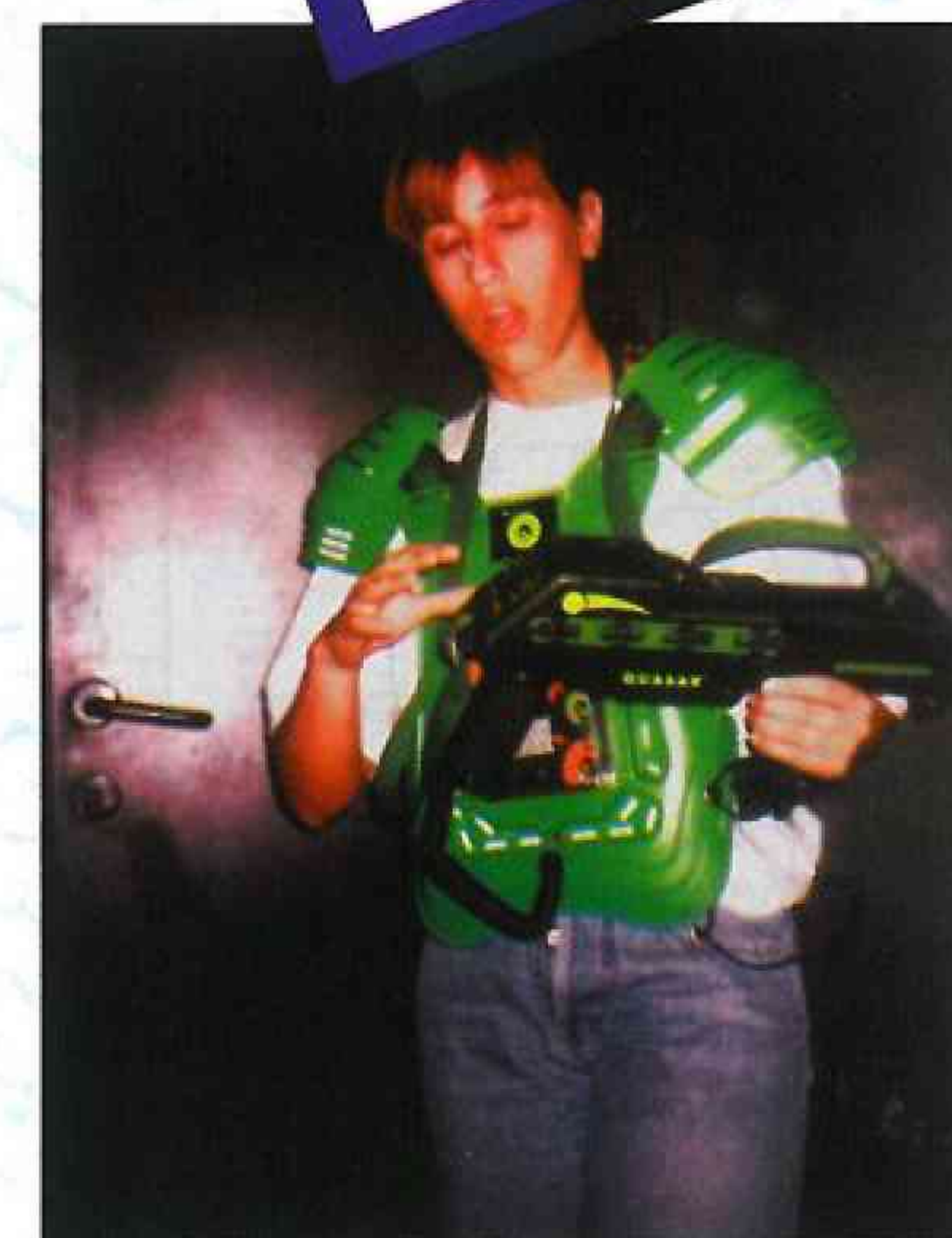
לבשנו על פרצופנו את ההבעה הכי קשוחה ורצחנית שמצאנו ונכנסנו לאולם המשחק עצמו. לאחר שהתרגלנו לחושך גילינו שאנחנו במה שנקרא "חדר הדרכה" ואיתנו עוד 20 ילדים, נערים או איך שתקראו לזה. כשאנחנו היינו לא מצאנו ברחבי המתקן אף שחקנית נקבה אבל שאול, מנהל המקום, נשבע לנו שזה מיקרי בהחלט.

המדריכה שלנו, ששמה פרח מזיכרוננו אבל לפי טון דיבורה קוראים לה תת אלוף ג' הסבירה לנו מה בעצם קורה פה. כך

קרב

איפה

הלייזר?



אם תפגע בלוחמים מהקבוצה שלך ירדו לך נקודות, ואם תיפסל יותר מדי זה גם לא סימפטי - כמו שאמרנו.

ככה, פחות או יותר, הלך התהליך, ולאחריו הסתדרנו בשני חדרי הלבשה - זה של הירוקים וזה של הכתומים (אנחנו היינו בירוקים). עם הישמע האות לבשנו

למשל למדנו שהשם הוא שילוב של קווסט ולייזר ושמשחק הזה אתה משחק לוחם. אתה לובש עליך שריון פלסטיק ובידך רובה לייזר מתוחכם (מאקס הזועם יכול למות מקנאה). מטרתך היא אחת - לפגוע בכמה שיותר רעים, לכבוש את המפקדה שלהם ולשמור על עצמך פגוע באופן מינימאלי. רגע, רגע, זה לא כל כך פשטני: על השריון שלך יש שני אזורי פגיעה - אחד על הבטן ואחד באזור הגב התחתון וגם ברובה שלך ניתן לפגוע. כשיפגעו בך תרגיש מין זעזוע מוזר ותגלה במד החיים שלך שירדה לך פסילה אחת. נמשיך, חיילים. לא רק הפסילות שלך מוגבלות, גם היריות שלך - לכן כשתמות יותר מדי או כשתיגמר לך התחמושת תיאלץ לחזור לנקודת ההטענה בה ייטען הרובה שלך מחדש בעוד 20 יריות חדשות ותזכה ב-4 פסילות נוספות, רק כדאי שתיהר מעכשיו - אחרת תצטרך לרוץ לנקודת ההטענה כמו אידיוט. יש הבנה, מחלקה ב' יופי. כל פגיעה שלך בלוחם של הקבוצה השניה (יש שתי קבוצות - ירוקים וכתומים) תזכה אותך ב-200 נקודות, אבל אם תכבוש מפקדה של הקבוצה היריבה תזכה ב-1000. אם יפגעו בך תאבד נקודות, גם



לעולם, כך שאת עיקר זמננו שרפנו בחיפוש מטורף אחר אויבים לירות בהם (דבר שלא הצליח), בהיפגעות מקרניים של אחרים (דבר שקרה כל הזמן) ובריצה אל המטען כדי לזכות בעוד פסילות ויריות (גם זה קרה יותר מדי). נכון, לא הכל היה כל כך גורא - כבשנו, למשל, את המפקדה שלהם כמה פעמים, או פגענו בכמה מהכתומים שנגדנו, אבל אחרי כל הצלחה כזו גם פישלנו כשירינו באחד הלוחמים שלצידנו. בסופו של דבר, יצאנו מהמשחק גם שפוכים וגם מפסידים, אבל נהנינו ועוד איך.

אחרי שהחזרנו את הנשימה ופעילות הלב לקצב סדיר, תפסנו שיחה עם דני, מנהל הקווייזר. רצינו לדעת עוד קצת על המשחק שהדליק אותנו כמה דקות לפני כן. ובכן, המשחק עצמו הומצא באירלנד לפני קצת יותר משנתיים, וזה נשמע דווקא מתאים לאירים למודי הקרבות להמציא משחק של מלחמה נקיה - כלומר משחק קרבות ללא אלימות. משם עבר המשחק לאנגליה והוא קונה לעצמו אט-אט אחיזה, ורוכש פופולאריות הולכת וגוברת. באנגליה החלה אפילו לפעול ליגת קווייזר המתקיימת לאורך כל השנה ומעניקה פרסים לקבוצות הזוכות, שם גם נערכים טורנירים תקופתיים והשמיים הם הגבול - הכל תלוי במקצועיותו של השחקן ובמבוכו עצמו שיכול להיות פשוט

את האפודים, אחזנו ברובים, הטענו את עצמנו בפסילות ויריות מתחת למטען האוטומטי ויצאנו למגרש צמאים לאקשן ועמוסים בקרני לייזר.

המגרש עצמו שווה גם הוא כמה מלים: בהתחלה זה נראה כמו מקום בו מדגימים לאנשים רואים איך מרגיש עיוור - המקום חשוך כולו, מלא מבוכים המתפתלים סביב עצמם, הכל צבוע בשחור ובאוויר יש עשן סמיך (כן, כמו בדיסקוטק, רק שבדיסקוטק אתה רוקד ברחבה וכאן אתה הולך במבוכים כשלוחמים אחרים יורים עליך לייזר). אם תוסיפו לכל העניין הזה גם פינוט מסתור שמוגנות על ידי ריעות בד שחורות, או כל מיני רמפות המפוזרות בין השבילים, ואם תזכרו שברקע מתנגנת מוסיקה קצבית - תגלו שלשדה הקרב הזה חיכתם בעצם כל חייכם.

בלי מכות, בלי בלאגן, רק הרבה חשיבה, תכנון נכון של מהלכים, יריות לייזר מדויקות והרבה תנועה. שחקן בן צור שהתלווה אלינו לביקור בקווייזר אמר בסוף המשחק ש"היה ממש טוב, לא עשיתי ספורט כבר הרבה זמן", וזה בדיוק זה - הרבה תנועה, תחכום וריכוז בקרב, אבל בלי שמץ של אלימות גופנית או כל דבר דומה.

על הקרב שניהלנו אין הרבה מה לספר. מסתבר שהחבריה שנלחמו נגדנו היו לוחמים עשויים ללא חת, עם עין אלקטרונית, מוח אנליטי ויד שלא רועדת

אנא הצג תלוש זה בכניסה
כרטיס כניסה +
כום שתייה ונקיטקה
ב-70 ש"ח במקום 25 ש"ח
בסוף החודש יוגרלו 5 מנויים
בתיקת עד 30/12/93
כל חנוי רשמי משחקים
03-7523325/6
כתובת: בן גוריון 10 רמת-גן. לתיאום טלפוני -

וקל יחסית או מסובך מאוד, קשה למעבר ועתיר פעלולים.

האמת היא שהרבה מאוד תלוי גם בטכנולוגיית הלייזר של המשחק, אך כשניסינו לחקור את דני ולברר איך כל העסק פועל, ניתקלנו בחומה איתנה של סודיות. "צר לי", התנצל דני "חלק מתנאי החוזה שלי עם החברה בחו"ל, הוא שמירה על סודיות מוחלטת." כך נישארנו עם כל מיני השערות על תדרי לייזר שונים, סנסורים רגישים ועוד כל מיני ניחושים חצי מבוססים. העניין הוא כל כך מתוחכם שבסוף כל משחק, כל שחקן מקבל תדפיס ובו מספר היריות שהוא ירה, אחוזי הפגיעה שלו, מספר ההטענות שלו ופירוט מדויק של כמה פעמים הוא פגע בכל אחד מהלוחמים האחרים (כתומים וירוקים) וכמה פעמים הם פגעו בו. אתם מבינים? בלי פרשנים או דיאגרמות - כל הסטטיסטיקה על פלט מחשב, דקה אחרי תום המשחק.

בקיצור, מה אני מפרשן לכם? רוצו ותפגעו בעצמכם.



להמריא על כנפי הדמיון

כאלה). יכולים להופיע דברים כמו עיירה קטנה, חווה או יער, אבל הצ'ופר הטוב ביותר הם דברים פוטו-ריאליסטיים: שדה התעופה של שיקגו הוא בעצם צילום של השדה המקורי! (זה האתר המצולם היחיד בינתיים בחבילה, אבל MICROSOFT הבטיחו להוציא גם חבילות נוף מפורטות מאוד של פאריס וניו-יורק). כתוספת, המעבר בין יום ללילה

הוא לא פחות ממדהים: בטיסת ערב, הלילה יודחל באיטיות כשהשמיים מחשיכים אט-אט, העננים יהפכו לוורודים ואז לאפורים, וכוכבים יצוצו להם אחד אחד. נראה גם שחברת BAO למדה איך לעשות גווניו של שחור כדי

המערכת תאפשר לך עוד גיוון קטן בחיים, ותוכל לייצר איזורי אקלים שונים לאורך אותו מסלול. כל איזור כזה יהיה בעל קרוב עננים, רוח, טמפרטורה ולחץ ברומטרי ספציפי משלו. כך תוכל לצאת ביום שמש בהיר ולהיכנס לסופת רעמים

כשאתה מתקרב ליעדך. בכל איזור אקלים אפשר ליצור מצבים רבים של רוח וטמפרטורה כדי להדגים תוצאות של שינויי טמפרטורה ופריצות רוח. אפשר להעתיק איזור אחד לתחומו של אחר ולשפרו במעט כדי לקבל שינוי הדרגתי, אבל אם ברצונך להתרגש באמת - נסה לטוס בסערת ברקים - המראה של עננים שחורים ומאיימים יכניס כל טייס ללחץ. אפילו טייס מנוסה כמוך.

Flight Simulator 5-2

החליפו את מקלט ה"דמו"

במקלט שימושי יותר כדי להקליט ולהקריין מחדש את הטיסות. עבור אותם רגעים שבהם שכחת להדליק את המקלט, אך היית מת לראות מחדש (לפני הנחיתה המדהימה הזאת), יש אפשרות להקרנה מיידית. אפשר לקבל גם הקרנה איטית (SLOW REPLAY), לצלם רגעים מסוימים של הטיסה ולשמור אותם בקובצי PCX הסטנדרטיים. לסימולטור יש תמיכה בכרטיסים גרפיים שונים, כולל VGA ו-SVGA וכן גם בכרטיסי

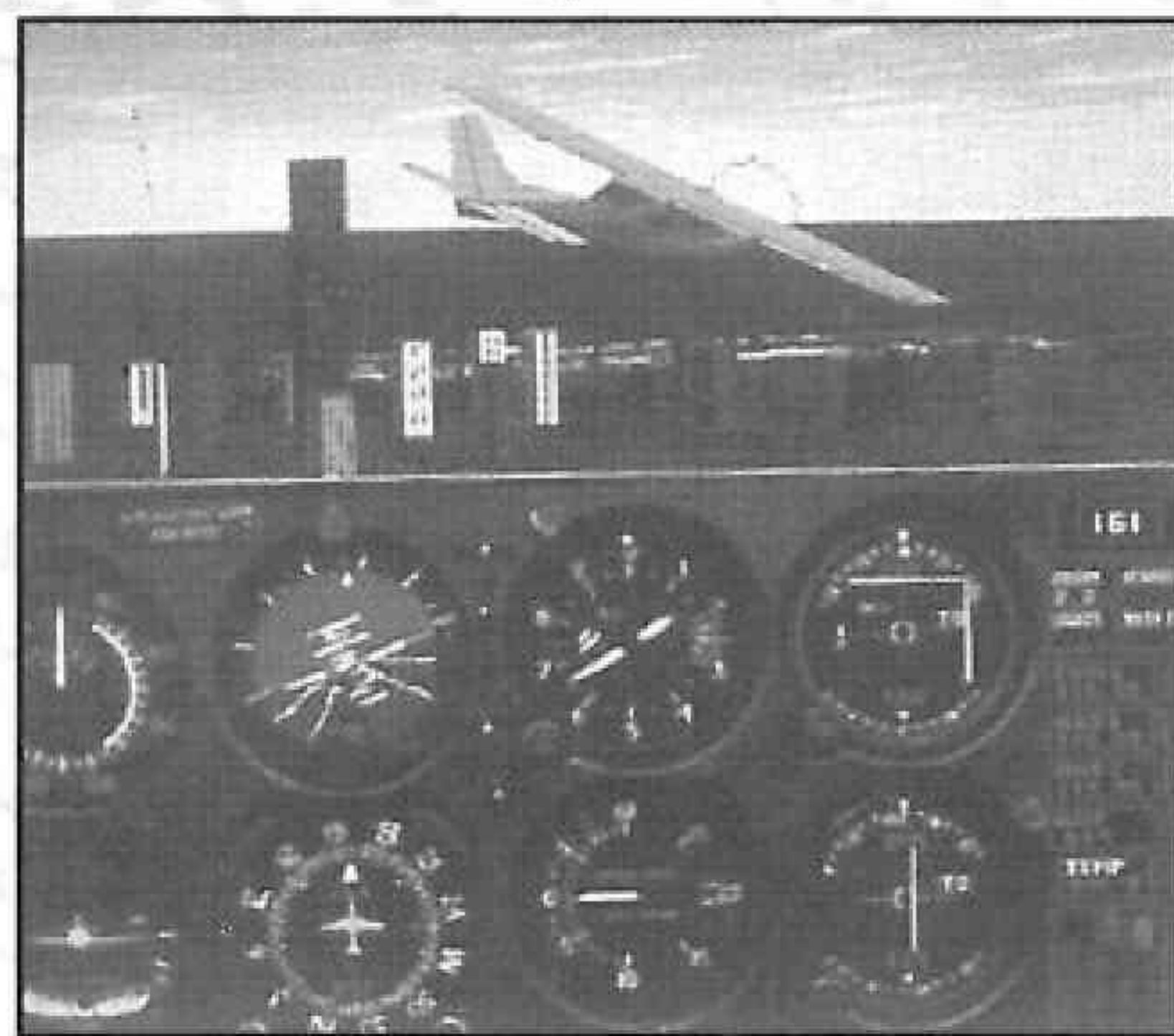


לקבל תחושה אמיתית של טיסת לילה. האור האדום של השעונים מול השמיים השחורים המלאים כוכבים ואורות הכרך מתחתיך - זהו הנוף שבודאי כדאי לראות. מערכת מזג האוויר היא הברקה אמיתית ותוספת רצינית למוצר הסופי. לא רק שהעננים נראים אמיתיים, הם גם מתנהגים כך. כאשר טסים דרכם עובדים דרך עיוורון חלקי, עיוורון מלא, שוב עיוורון חלקי והופ... אתה מעל העננים. אפילו המבט מעל העננים מוצג בצורה משכנעת - עכשיו תקבל תמונה של עננים רבים המעופפים להם מתחתך ומסתירים את האדמה.

קול שונים. העכבר מופעל לבחירה בתפריטים ולעדכון מצבי המפסקים על לוח בקרה. אם תרצה מאוד, אפשר גם להטیس את המטוס בעזרת העכבר.

תהליך התקנה הפך לאוטומטי לגמרי ודורש שלושה תקליטונים של 3.5 אינץ'. מומלץ שהמחשב יהיה 386SX או מתקדם יותר אך הדרישה לזיכרון היא פחותה מזו של ה-FS4, ו-FS5 ירוץ גם תחת WINDOWS.

בסך הכל ניתן לומר כי הוצאה זו של FLIGHT SIMULATOR 5 התקדמות גדולה בטכנולוגיה של מדמי טיסה על מחשבי המיקרו. די ברור שחברות MICROSOFT ו-BAO שמו לב מיהו קהל היעד שלהן ולקחו את זמנם כדי לייצר מוצר מוביל בענף.



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5

מאת: דוד אידלס

דמיין לעצמך... אתה מעלה את FS5 על המחשב ומגלה את מטוסך במקום בו הוא היה בפעם האחרונה שראית אותו (ב-FS4), על מסלול ההמראה בשיקגו. אך הפעם זהו יום מעונן חלקית, עם עננים קלילים הזזים על פני שמיים כחולים. האופק נעלם בתוך ערפל של עננים רחוקים וקו השמיים של שיקגו מלא בבניינים מפורטים שמטילים את צילם על פני האדמה. הצורות הנקודתיות כבר לא ממלאות את לוח הבקרה של המטוס; במקום זה מרכיבות את הפאנל הצורות המלאות של המכשירים האמיתיים.

שים לב, מטוס LEARJET יוצא אל המסך, זוהר בצבעים ובצללים המבריקים שלו. הוא ממריא מהר בזמן שאתה מתבונן בקווים העדינים שלו. כאשר מסתכלים ימינה רואים לוח בקרה בזווית, חלק מהכיסא הימני, דלת, חלון וקצת מהנוף - אפילו בזווית כזו השעונים של לוח הבקרה מתעדכנים, כאשר מד סיבובי מנוע מראה שהמנוע מתחמם ומוכן להמראה.

אחרי בדיקה קצרה כדאי לך להפעיל את המטוס במלוא הכוח. הקולות הדיגיטליים של המנוע עולים בסולם בצלילים, וכאשר האף של המטוס מתחיל להתרומם אתה משחרר את הבלמים, ומטוסך מתחיל להגביר את מהירותו על המסלול. המספרים שעל המסלול נשארים מאחור - ואז אתה פשוט מדליק צג מראה חיצוני ונהנה מהקווים העדינים

והמדויקים של תא הטייס בלבד, עם עמוד תמיכה מרכזי מצידו הימני של המסך ומצפן מגנטי באמצעו. בעזרת מקש TAB תוכל להגיע למפסקים של המנוע ומכשיר הקשר. כמו במטוס LEARJET האמיתי המראה מהחלון הקדמי קטן יותר בהשוואה למטוס ה-CESSNA (כתוצאה מגובהו של לוח הבקרה).

מאפייני הטיסה של המטוס השתפרו בצורה ניכרת והפכו לריאליסטיים יותר. הסביבה של FLIGHT SIMULATOR 5 גם היא מרשימה מאוד. בניינים עם חלונות ומבנים ארכיטקטוניים מיוחדים נתוספו למראה העיר. שטחי הערים נראים ממש מסובכים עם רחובות מסתעפים ובניינים שונים, אבל אתה חייב לראות את העיר מגובה של 10 מייל ושל 15000 פיס כדי להרגיש את המשמעות. בנוסף לכך, כל הנוף הזה לא מופיע על מסך במכה אחת - ניתן להבחין בו מרחוק והוא גדל בהדרגה כאשר מתקרבים אליו, וכמו במציאות ככל שאתה רחוק יותר מהמקום הוא נוטה להתערבב בכל הנוף שמסביבו. בגלל סיבה זו קשה מאוד למצוא שדה תעופה קטן בשולי עיר גדולה.

כדי לעניין אותך במהלך הטיסות הבין-עירוניות הארוכות מעל השטחים, שעד כה היו נטולות מראה, נמצאים עכשיו "גרגירי נוף". הגרגירים הללו "יצמחו" באופן אקראי לפרטי נוף שונים כדי שתמיד יהיה לך על מה להסתכל בזמן הטיסה (מתכנתים נחמדים הא?, מתחשבים

והמדויקים של CESSNA R182 שלך. כאשר אתה מושך את ההגה והמנוע צורה, שים לב לגלגלים שנכנסים באיטיות לתוך בטן המטוס. כאשר אתה עובר למבט ממדחף לזנב, תוכל גם לנופף שלום לשדה התעופה ולטפס לגובה, הרחק מעל אגם מישגן.

חברות MICROSOFT ו-BAO השקיעו 12000 שעות בפיתוח FS5 והורק נתון אחד המקנה מידע על כמות העבודה שהושקעה במוצר. את המחויבות הזאת לטכניקות ולמראות המתקדמים ביותר, ניתן לגלות בקלות גם במוצר עצמו.

לרשותך נמצאים אותם 4 מטוסים כמו ב-CESSNA FS4, מטוס סילון LEARJET, דאון SHWEIZER SAILPLANE ו-SOPWITH CAMEL. כאן נגמרים קווי הדמיון - כל מטוס מעוצב כעת בעזרת צללים חלקים וצורות עדינות, ללא כל זכר למשולשים המשובשים מהגרסה הקודמת. כל אחד מלוחות הבקרה, בכל אחד מן המטוסים, עוצב בנאמנות מוחלטת למקור. לוח הבקרה של LEARJET מדמה את מיכשורו המתקדם והדיגיטלי של המטוס האמיתי. הידיות הכפולות לשליטה על המנוע (THROTTLES) - אותן ידיות בעלות יכולת הדחיפה אחורנית מראות שדגם מטוס זה בנוי לכיף רציני של טיסות. אפשר לעבור מול מגדל הפיקוח בשדה התעופה, לעשות "בום על קולי" ולדמיין את הפרצופים העקומים של פקחי הטיסות. המראה הקדמי כאן הוא מצידו

WIZ



WIZ



Kent

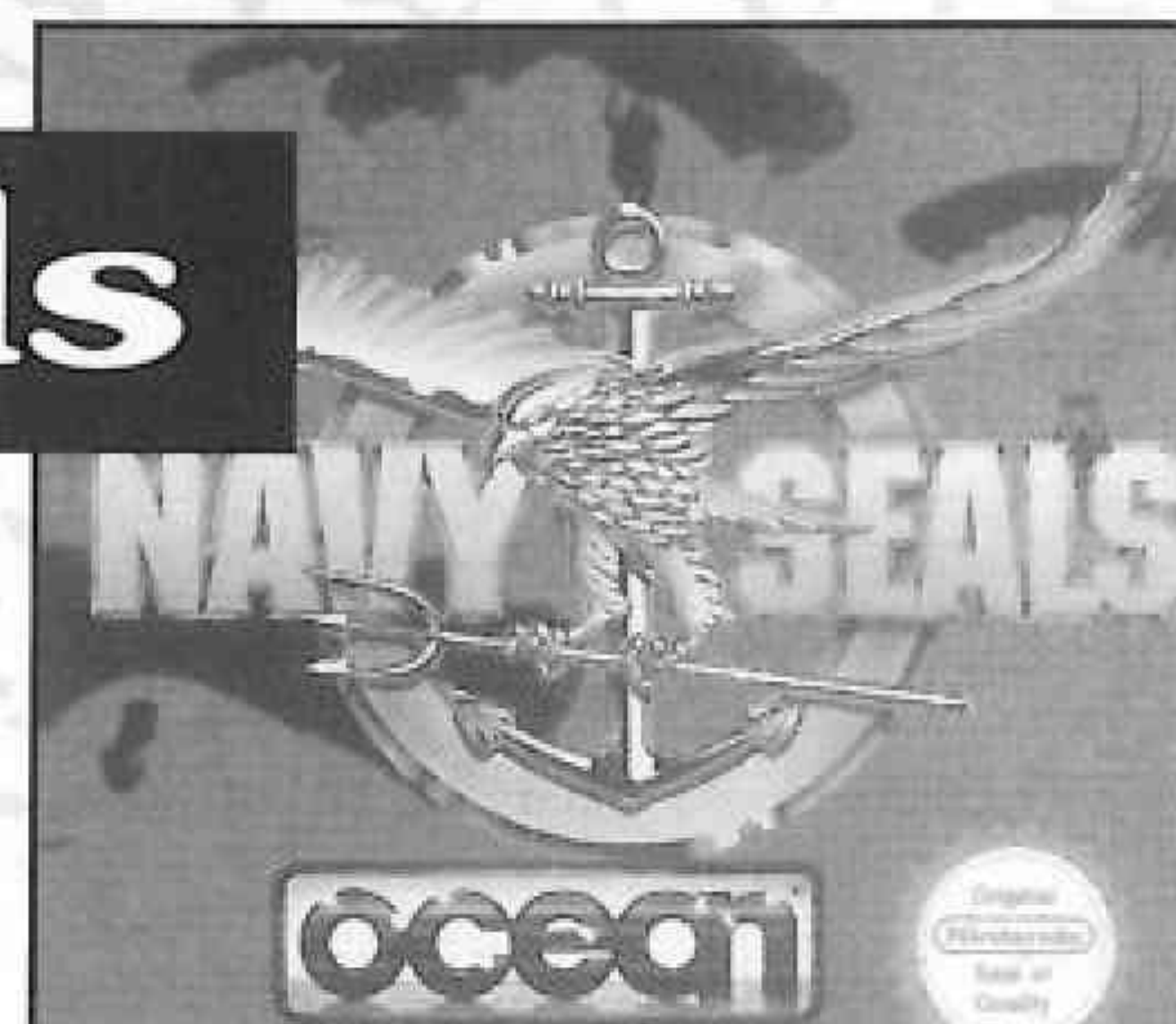


WIZ





Navy Seals



מאת: ניר צוק ושי צוהר

שתחזור לארצות-הברית. הסיפור הוא כזה: צוות של מסוק אמריקאי נחטף על ידי קבוצת טרוריסטים ערבים המקבלים גיבוי מלא של השלטונות הסורים המושלים - הלכה למעשה - ברוב שטח לבנון. החוטפים דורשים כרגיל כופר, שחרור מחבלים וכדומה, אבל אמריקה הגדולה, ארץ האפשרויות הבלתי-מוגבלות לא תיתן לקבוצת מוסלמים קיצוניים לנהל לה את החיים. פה בדיוק אתה נכנס לתמונה. שולחים אותך, יקירי, כדי לחלץ את השבויים, לנטרל את הטרוריסטים ואם אפשר - גם לקחת בשבי את אותה קבוצה קיצונית. נשמע קשה? לא לך! אתה אריה ים!

אתה כמובן מגיע למשימה מצויד להפליא: יש לך רובה רגיל, רובה אוטומטי אשר יכול לחסל כל יצור חי על המסך ועוד המצאות מדליקות - כך שאם יש לך

כן, כן. כבר הוקרן הסרט וכעת מגיע משחק הגימ-בוי. אני מאמין שכבר שמעתם בעבר על אריות הים, אותה יחידה מובחרת של הצי האמריקאי שתפקידה סודיים בדרך-כלל ואשר מתגלה בשיא כוחה בעיתות מלחמה ומצוקה. ובכן, היום גם לך יש סיכוי להימנות על לוחמי אותה יחידה. שיחקת אותה.

במשימה הזו אתה גם לא כל כך רחוק מהבית - אתה בביירות, בירת לבנון - כך שאם תצליח במשחק ותסיים את המשימה בכבוד, תוכל לקפוץ הביתה להורים לפני



גם לכאן הוא הגיע, אותו ארנב מפורסם (יותר מפורסם מרוג'ר ראביט) שמכב על מסך הטלוויזיה והקולנוע כבר שנים - קבלו בתשואות את באגס באני. מסתבר שהוא נתקל בבעיה על מסך הגימ-בוי. אהובתו של באגס, האני-באני, נחטפה על ידי צוות מגובש של רשעים משוגעים: דאפי דאק הברווז, סילבסטר החתול ויוסמיטי סאם - אותו איש עצבני

עם האקדחים והשפם הארוך. הסיפור שלהם עם באגס הוא לא מהיום - הם מחפשים אותו כבר שנים אבל הוא בורח להם וגם זוכה בבחורה כל הזמן. "לא עוד" רטנו לעצמם החברה וחטפו לארנב את אהובתו.

כאן אתה משתלב במסך הזעיר. עליך לדאוג לבאגס האומלל, להעביר אותו בעדינות דרך כל המסכים ולהיזהר שהאיש העצבני, החתול והברווז לא יקפדו את חייו בדרך הארוכה מאוד. אל תדאג, זו לא משימה קשה מדי ויש לך גם כמה עוזרים מועילים: למשל אגרוף, שאם תרצה יתעופף לעבר האויב התורן (אם תפגע בו - האויב יצנח ויעלה ענן עשן ואם לא אסוף חזרה את אגרוףך והמשך), או משקולות כבדות אותן אפשר תמיד

הארנב והלכלך

להשליך או לדחוף על אחד הנבלים. אם לחפש הקבלה, המשחק דומה במקצת לסופר מריו, אך סופר מריו בגרסאותיו השונות, הרבה יותר טוב. מה לעשות

ציונים:

קול: * * *
גרפיקה: * * *
כיף: * * *
כללי: * * *
לסיכום: לקנות? לא חייבים.

סוגיק 2



במקצה הראשונה, כסונוק בתוך הקיר, צריך לזוז שמאלה ואז אפשר לקחת פסילה נוספת.

שי נווה ממושב עולש

סוגיק 1

בשלב הראשון, באחד העצים מסתתרת פסילה.
בכל מלך צריך לפגוע 8 פעמים.
כשקופצים על קופסה שעליה מצוירת טבעת, מקבלים 10 טבעות.
בסוף השלב, כשיש דגל יכולים להיות כמה דברים - סימן קריאה, ד"ר רובוטניק, סוגיק וטבעת: א. סימן קריאה - שלב בוגוס. ב. ד"ר רובוטניק - לא נותן כלום. ג. סוגיק - פסילה אחת נוספת. ד. טבעת - נותנת 10 טבעות.
את אבני החן לא חייבים לאסוף, אבל אם מסיימים את המשחק - כל אבן חן שווה 20,000 נקודות.

גימ בוי

גיא בן מיכה ממגדל העמק

ADVENTURE ISLAND

עליך לפוצץ כמה שיותר קונכייות. לפעמים יש בתוכן משהו.
כדי לקבל הרבה אוכל וגם כדי להפיל לפעמים מהשמיים ביצים שיעזרו לך, צריך לירות הרבה באוויר - כך תגלה פירות.
בשלב הקרה, השתמש בציפור שתקבל. טוס למעלה כדי שלא יפגעו בך.

TINY TOON

כדי להרוג את המלך עם הראש המעופף צריך לקפוץ לו על הראש עד שימות.
כדי לעבור כמעט כל שלב, צריך למצוא את החברים שלך מסייני טון.

הצהובות כדור, אפשר לפוצץ אותן. אל תהפוך את המסך בשלב השני.

DYNAMITE DUKE

כשלוחצים במשך זמן רב על B - נוצר פיצוץ.
לחץ B ולמעלה - וזה יגרום לבוקס למעלה.
אי אפשר לירות רצוף כל הזמן.
כדי לחסל את המאסטרס, עשה אגרוף למעלה.
פוצץ כל דבר - זה נותן דברים טובים.

GOLDEN AXE 2

השתמש בקסמים נגד המאסטרס.
כשלוחצים לחיצה קצרה על קסם, זה מוריד קו אחד. ככל שלוחצים לחיצה ארוכה יותר - זה מוריד יותר קווים.
הגמד נלחם הכי טוב.
לאישה יש את הקסם הטוב ביותר.
קח רק את הדרקונים שיורקים אש.
אם תלחץ על כפתור הלחימה ועל כפתור הקפיצה בו-זמנית, זה יתן מכה מיוחדת.

STREETS OF RAGE 2

לחץ פעמיים קדימה ומכה - זה יתן מכה מיוחדת.
כדי לתפוס אנשים צריך להיצמד אליהם.
כשאתה ניצמד לאיש, קפוץ ואז תן מכה.

SPLATTERHOUSE 3

לחץ על קפיצה ועל אגרוף - זה יתן מכה מיוחדת.
שמור את הסופר-כוחות למאסטרס.
כשגמרת את כל האויבים בחדר, לחץ PAUSE ותהיה לך מפה.

TINY TOON

כדי להחליק, צריך לקחת תנופה.
אפשר לקפוץ על הקירות.
על כל חמישים גזרים - מקבלים ITEM.
במאסטר השני, עמוד כל הזמן בצד הימני של המסך וכשהוא יוצא - קפוץ עליו.
בשלב של האוניה, לך לאט - כי אי אפשר לדעת מתי יבוא רוחות.

גימ גיר

אלדד בר שדה מקרית מוצקין

דונלד דק

הדיסק הוא כלי הנשק הטוב. קיימת אפשרות לזרוק את הדיסק למעלה בעזרת לחיצה למעלה ועל כפתור הימני.

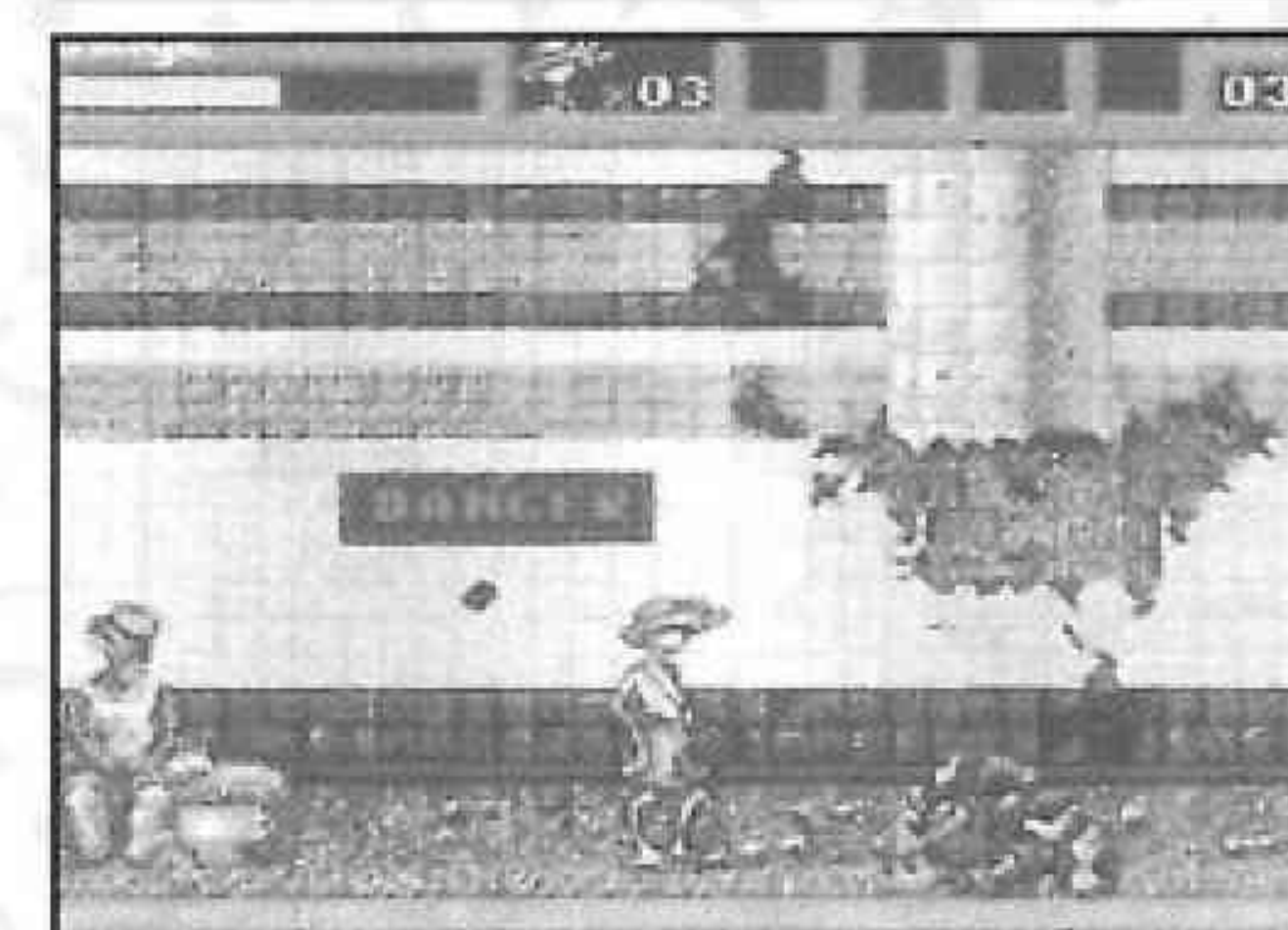
סגה מגה-דרייב

שלומי שריובר מרעננה

STREETS OF RAGE 2

אם תרצה לדעת בסוף המשחק (או כשאתה מת) - כמה אנשים הרגת, לחץ על כפתור A וימינה.
אם מעיפים אותך, לחץ למעלה C-1 ביחד.

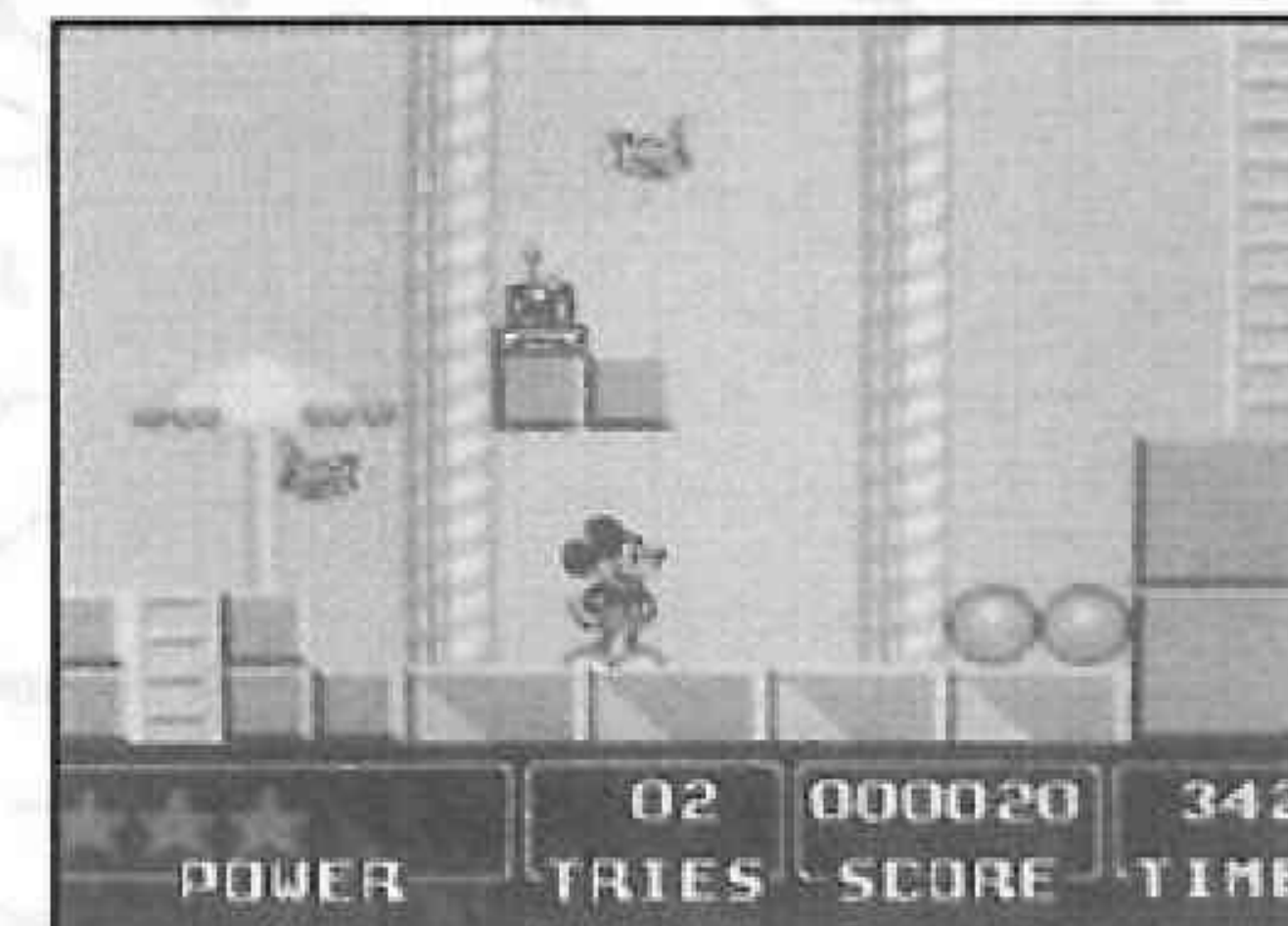
GREENDOG THE BEACHED SURFER DUDE



במסך הראשון, אסוף את קסם המטריה. הוא יגן עליך מפני הדגים.
כדי שהכלב לא יקח לך את האוכל על שפת הים - מצא לו עצם.
במסך המים, יש בחלק מהחורים נחשים מסוכנים. לכן, זנק מעל כל החורים - גם אם נפל לתוכם אוכל.

יונתן מרלינגן מאבני איתן

CASTLE OF ILLUSION



בשלב הראשון, בחלק השלישי: היכנס למערה הראשונה, לך לקיר השמאלי והיכנס אליו.
בשלב הראשון, בחלק הרביעי: כדי לקפוץ על רוחות הרפאים, לחץ על קפיצה כשאתה נוגע בהן.
בשלב השלישי, בחלק השלישי: עמוד על משטח ובכל פעם שהמים נגמרים, עבור למשטח הבא.
בשלב השני: אם זורקים על הקוביות

SEGA MEGA DRIVE • SEGA GAME GEAR •

ROCKET KNIGHT

ADVENTURES

למילוי כוח, לעוף קדימה לתוך האויב או להקפיץ את עצמך בין הקירות כדי להגיע למשטחים הבלתי ניתנים להשגה לכאורה. כל בימה מציגה לך סוגים שונים של מקומות ומכשולים - למשל מים או אוויר.



מאת: דוד אידלס

תמיד אפשר לסמוך על משחקי התזוזה האופקיים של חברת KONAMI - זה שנים שחברה זו מספקת רבי מכר כמו GRADIUS, CASTLEVANIA ו-CONTRA. המשחק החדש הזה ממשיך במסורת האיכות של KONAMI.

הסיפור נסוב סביב אפוסוס בשם ספרקסטר, ראש קבוצת "אבירי הטיל". החברה שלו אחראים על הגנתה של ממלכת זבולוס, האדמה שעליה יתרחשו קרבות גדולים בין הטוב והרע. כאשר הוא חמוש בתרמיל הטיל שלו ובחרבות מיסטיות, עליך להוביל את ספרקסטר דרך מאבק עיקש נגד אקסל גיר, האביר לשעבר שהפך את עורו.

שבעת השלבים שבמשחק יבדקו את יכולתך לצאת ממצבים שונים ולנצח בקרבות נועזים. כמה מהם יטיסו אותך דרך השמיים, בזמן שאתה מחסל אויבים ומטוסים שונים אשר תפגוש בדרך. אחרים הם שלבים של ריצות וקפיצות אשר דורשים ממך להשתמש היטב בחרבך על היריבים. בשלבים הללו תהיה לך הודמנות לצבור כוח לתרמיל הטילים כדי שתוכל לזנק לגובה ולקראת בונוסים ופירות



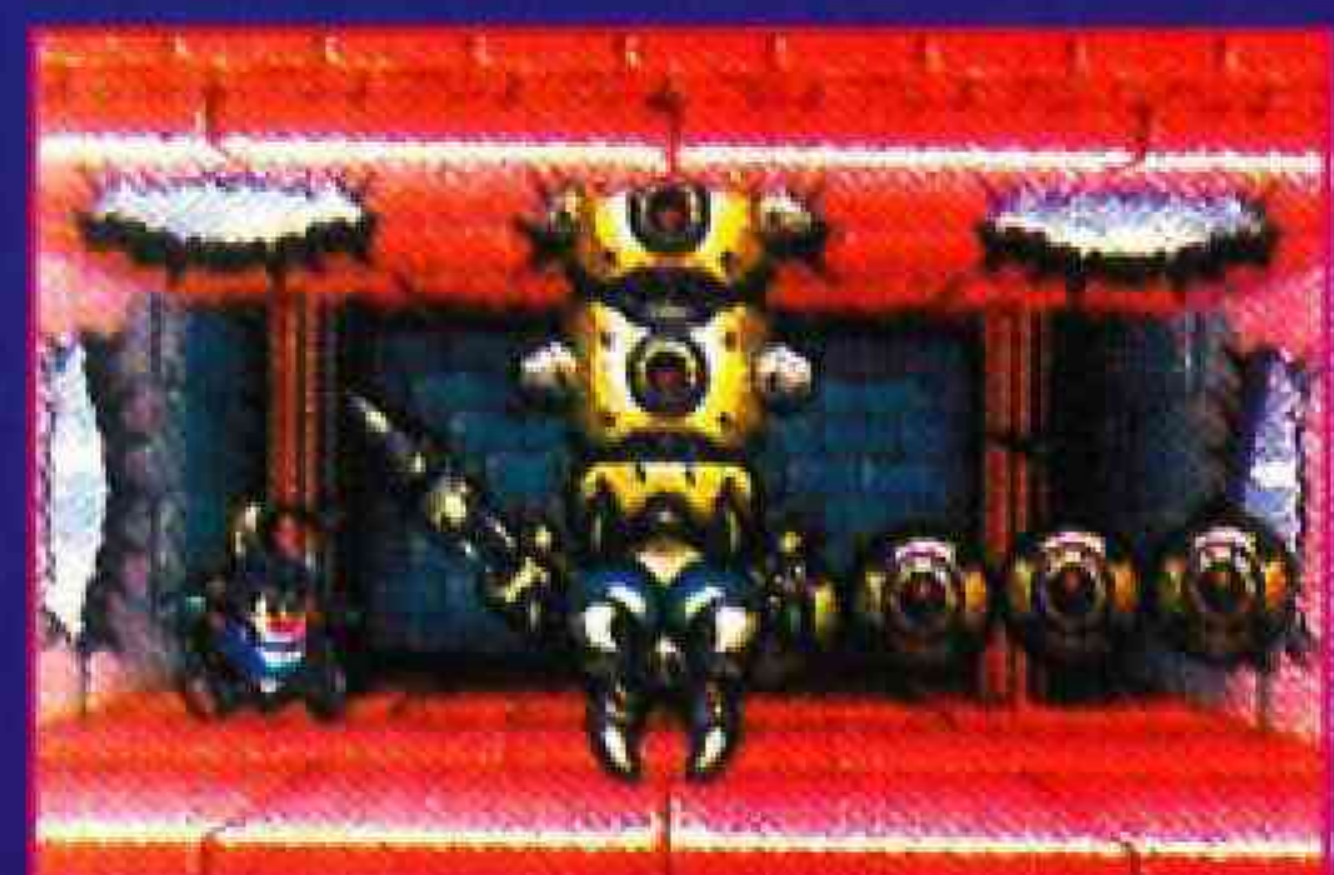
רמה אחרת מכניסה אותך לריצה מול היריבים במסדרונות מפותלים כשכל מטרתך היא להגיע ליציאה לפני שהם משיגים אותך. נו, רוצו כבר!

ROCKET KNIGHT ADVENTURES פועל טוב ובצורה חלקה על מערכת המגה דרייב, עם גרפיקה ומוסיקה באיכות גבוהה. שום דבר שירעיד את אדמה, אך



גם לא מאכזב בכלל. יש קטע אחד בו אתה רץ על לבה מבעבעת וזהו אפקט נורא נחמד. (אם כבר נכנסנו לזה, למעשה זה גם יכול לעזור לך לגלות משטה מוחבא מאחורי ענפי העץ).

יש כאן שלוש רמות קושי ואפילו הקלה שביניהן יכולה להפעיל עליך הרבה לחץ. לפעמים תיתקע בשלבים הנראים



כבלתי ניתנים למעבר, אבל מאמץ מרוכז, טיפה של חשיבה יצירתית וקצת זמן יאפשרו לך להמשיך. אוהדים מושבעים של משחקי-תזוזה-אופקיים יאהבו את המשחק הזה. זהו משחק טוב, כמו שאמרתי אך הוא לא יכנס להיסטוריה כפרק חדש במשחקי הוידאו. ובכל זאת אי אפשר לוותר עליו - כמה פעמים כבר ייצא לכם בעתיד לעוף על טיל דרך שבעה שלבים???

המשחק ש **מ** **ש** **ג** **ע** את כל העולם!

סופר ניןטנדו

המקורי!

יותר משחקים!

יותר צבעים!

יותר אקשן!

יותר כיף!

חדש בישראל!



איך תדע שאתה קונה את הדגם החדש, המקורי, של סופר ניןטנדו?

- 1 רק הסופר ניןטנדו המקורי מתאים ללא הסבה, לשיטת השידור בישראל - PAL!
- 2 רק בסופר ניןטנדו המקורי כתוב על המכשיר ועל האריזה שהוא מתאים לשיטת PAL!
- 3 רק בסופר ניןטנדו המקורי תמצא את הסמל הצבעוני המבטיח צבעים טובים יותר!
- 4 רק בסופר ניןטנדו המקורי הכתובים צבעוניים אדום, כחול, ירוק, צהוב.
- 5 רק הסופר ניןטנדו המקורי מבטיח לך תעודת אחריות ושירות של "באג".

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

הצג מודעה זו בעת קניית סופר ניןטנדו וקבל חניס מגני לחצי שנה ל **WIZ** עיתון משחקי המחשב הפופולרי ביותר!



MULTI SYSTEM
8UG

להשיג ברשת חנויות "באג" ובחנויות המחשבים, האלקטרוניקה והצעצועים המובחרות.

(NORTON) - כמובן שככל שהמהירות גבוהות יותר - הכונן הקשיח טוב יותר, אבל אם יש לך כונן שמהירות הגישה שלו היא באיזור ה-12 מילי-סקנד (MS), וקצב העברת הנתונים שלו בין 0.5 מגה ל-1 מגה - אתה מסודר.

טל פשצ'יק מכרמיאל נתקע. כשהוא מעלה לפעמים משחקים המשחק נתקע ומופיעה הודעה כזו: INTERNAL STACK OVERFLOW. SYSTEM HALTED. הוא שואל מה הבעיה ומה לעשות?

סביר להניח טל, שהבעיה היא באחד הג'וקים, רכיבי הזיכרון במחשב שלך. בדרך כלל מופיע אחרי השורה שכתבת גם מספר המציין את המקום הפגוע - חבל שלא העתקת גם את המספר, כי אז היינו מספרים לך היכן התקלה ובאיזה ג'וק בדיוק. תקלות כאלו קורות מאלף ואחת סיבות כמו עייפות החומר, ברקים וכדומה ואז אין ברירה - צריך לקחת את המחשב למעבדה ולהחליף את הרכיב הפגום. אפשרות נוספת היא התנגשות בזיכרון בין שתי תוכנות. כל תוכנה שפועלת משתמשת בזיכרון ואם היא פועלת בזמן שתוכנה אחרת פועלת (כמו תוכנה לזיכרון מורחב שפועלת כל הזמן) יש סיכוי שתיווצר התנגשות בין התוכנות. במקרה כזה יש לכבות את המחשב ולהתחיל מהתחלה. לאחר מכן כדאי למצוא את התוכנה האשמה בהתנגשות ולהחליפה באחרת, דומה לה. כדאי שתדע כי ידוע על בעיות דומות עם משחקים הפועלים תחת DOS 6, בה פועלת תוכנת דאבל דיסק לדחיסה ותוכנית ניהול זיכרון.

יונתן דקל מנווה ירק שואל מהו הציור הנדרש כדי לתכנת משחק כמו יומו של הטנטל. כדאי לך לעיין באחד הגיליונות הקודמים בו סיפרנו על תכנות משחקים, שפת C, טורבו פסקל וכו'.

לשי לביא יש מעבד 286 עם זיכרון 1M. הוא שואל האם ניתן להרחיב את הזיכרון מבלי לעדכן את המעבד? שי, אם אתה רוצה להרחיב - כדאי לך להחליף את המחשב ולא להשקיע ב-286 מפני שמשחקים חדשים, מערכת ההפעלה WINDOWS ועוד תוכנות חדשות דורשות מעבד 386 לפחות. במחירי האלקטרוניקה כיום, קנייה של לוח עולה כ-200\$. הרחבת זיכרון ל-4M עולה יותר...

(סקאזי בשם חיבה). הסקאזי עדיין יקרה יותר מה-I.D.E. הנפחים של ה-120 אך אם תרצה כוננים קשיחים המכילים 500 M.B.+ קנה סקאזי כי זוהי שיטה מהירה יותר ומחירה דומה לשיטה הישנה. כאן חשוב להכניס הערה או אזהרה לאלו שנוהגים "להעביר" תקליטונים, להעביר תוכנות וכו' - הם מסתכנים בכך, מפני שבכוננים הקשיחים הפועלים בשיטות I.D.E ו-S.C.S.I יכולים לפעול (בגלל העתקה מתוכנה נגועה) וירוסים, היכולים למחוק בין-רגע את כל תכולת הכונן הקשיח - וחבל. לצערי אי אפשר להרחיב כונן קשיח. הדבר האפשרי היחיד הוא להשתמש בתוכנה כמו דאבל-דיסק הנמצאת ב-DOS 6 ודוחסת זיכרון - אך זוהי פעולה לא מומלצת במיוחד מפני שאז יהיו לך בעיות עם משחקים וזללי זיכרון. עוד טעות נפוצה היא לקנות מחשב (386) ולהעביר אליו את הכונן הקשיח הישן (40 MB) - במקרה זה המחשב יעבוד לאט יותר, יתאים את עצמו לקצב הכונן הקשיח, משחקים גדולים (תרתי שמשע) יפעלו חלקית או כלל לא יפעלו ולמעשה מעבד ה-386 יהפוך למיותר ומבוזבז.

בכל מקרה של קניית כונן קשיח חדש יש לבדוק שתי מהירויות: מהירות הגישה (AVAREGE SEEK) כלומר מהירות בה מגיעה הזרוע אל הקטע הרצוי בכונן ומהירות העברת הנתונים - כלומר כמה מידע יכול לעבור מהכונן הקשיח בשנייה (אפשר לבדוק זאת על-ידי תוכנת בדיקה כמו SYSTEM INFORMATION של



מתן פרי מרמת השרון שלח את השאלה הבאה: "יש לי משחקים רבים שעולים על המחשב רק עם קודים. חלק מהקודים הלכו לי לאיבוד ולכן אני לא יכול לשחק במשחקים. איך לפרוץ את הקודים?"

הקודים מתן, מגיבים על המשחקים מפני העתקה, כלומר ללא הקודים יהיה בלתי אפשרי להפעיל את המשחק. הקוד - למי שלא יודע - הוא צירוף של אותיות וספרות אותן יש להקיש כדי להמשיך ולשחק. דף הקודים מודפס בדרך כלל בצבע שאינו ניתן לצילום במכונת צילום, ומופיעים בו אלפי מספרים שרובם סתמיים, כך שלא משתלם להעתיק אותם. שתי שיטות הגנה אחרות הן על-ידי שימוש במלים אקראיות מתוך הוראות המשחק, או לפי תמונות מסכים שאותן אתה צריך לאתר במקומות מסוימים בחוברת ההוראות. אם איבדת את דף הקודים לאחר שרכשת את המשחק ויש לך דרך חוקית להוכיח כי אכן קנית את התוכנה - גש לחנות בה קנית אותה, ואם המוכר יאמין לך תקבל דף קודים חדש. לפרוץ את הקודים אסור בהחלט - זוהי עבירה על החוק, בדיוק כמו פריצה לדירה.

נעמן מאיר ממצפה אבירים מספר כי המשחק OFFROAD עולה מהר יותר על מחשב XT 086 של חברו מאשר על AT 286 של חבר אחר. הוא שואל למה. הוא גם שואל כמה עולה כונן קשיח פנימי וחיצוני של 130 MB וכמה עולה להרחיב מ-40 MB ל-130 MB?

ובכן נעמן, לגבי שאלתך הראשונה - בעיקרון, מצב זה הוא בלתי אפשרי ו-AT 286 יהיה תמיד מהיר יותר מ-XT 086, מה שיכול להיות הוא שיש בעיה ב-AT. יכול להיות שב-AT אין מספיק זיכרון פנוי ובמצב כזה תוכנות ישנות יחסית כמו OFFROAD פועלות לאט יותר. יש גם תוכנות המתאימות את מהירות פעולתן למהירות המחשב אבל זה לא המקרה שלפנינו.

בקשר לכונן הקשיח: אין ספק שכיום רצוי לקנות כוננים קשיחים של 120 MB ומעלה ולו מן הסיבה הפשוטה שהמשחקים החדשים הם זוללי גפח וענקיים בגודל (ווינג קומנדר לדוגמה משתמש ב-30 MB). הכוננים הקשיחים הגדולים גם מהירים יותר מן הקטנים - בערך פי 3 או 4. כוננים קשיחים אלו פועלים בשיטת I.D.E, וכיום משתמשים בשיטה נוספת - הנחשבת למהירה ביותר ברמה הביתית - S.C.S.I.

קולמיקס

החלק ב'



היחידה הארצית לחקירות

הא"כ

מאת: שחק בן-צור

בפעם הקודמת (אתם זוכרים שהיתה פעם קודמת... נכון?) כתבתי על הדרך בה התפתחו משחקי הטלוויזיה מה-4 ביט ל-16 ביט והסברתי מדוע החליטו יצרני חברות משחקי הטלוויזיה לפתח משחקים המבוססים

על דמויות קומיקס (כסף... כסף...).

הפעם נסקור את הדרך בה הופכת דמות הקומיקס למשחק טלוויזיה וגם למשחק מכונות.

לאחר שנוצר הקשר הראשוני בין חברות הקומיקס והמשחקים ונחתם ההסכם, נערכת פגישה בין צוות כותבי התוכנה של המשחק עצמו, לבין צוות כותבי הקומיקס ובה מחליטים מספר החלטות חשובות: באילו דמויות להשתמש, באיזה זמן יתרחש המשחק (לפעמים עלילת המשחק נכנסת כחלק מעברם או עתידם של גיבורי הקומיקס, ופעמים רבות תמצא חוברת קומיקס יחד עם המשחק עצמו) ועוד החלטות. חומר רב מוחלף בפגישות האלה - תרשימים וסקיצות של הדמויות ומידע מגוון עליהן (כוחות מיוחדים, גיל, מראה, אופי וכדומה) עובר מהציירים למתכנתים.

לאחר פגישה ראשונית זו חוזר צוות הפיתוח של המשחק למקום מושבו ומתחיל בפיתוח. לעיתים יש, כמובן, צורך בשינוי משמעותי בדמות לצרכים שונים כגון: איזון כוחות או יצירת יתרון לאחד הצדדים מבחינת מהירות וכדומה. לאחר כל פיתוח משמעותי נשלחת הגרסה העדכנית ביותר לצוות הקומיקס המעיר את הערותיו תוך כדי משחק (אני כבר רואה כמה מכס ירוקים מקנאה...), וצוות מפתחי המשחק מנסה להתחשב בכך ולהגיב בהתאם.

לאחר מספר חודשים עובר המשחק למחלקת השיווק ולחנויות (לעיתים ליותר

מונצחות על משחקים למכשירים אלה. המרוץ הזה לא יגמר לעולם - הכסף שלכם (או של ההורים שלכם) יגמר ועוד איך.

לאחרונה הודיעה חברת קונאמי (יש מי שלא שמע על החברה הזו) כי היא מתכוונת להוציא משחק של ספיידרמן שקטעים

רבים בו יצולמו במציאות במיוחד למשחק זה (דבר שנעשה היום רק במשחקי המחשב) וההצלחות מכל הכיוונים רק מגבירות את הקצב. חברת מרוול קומיקס הודיעה כי בתכנון נמצאים משחקים של ארבעת המופלאים, ספיידרמן 2099 והחברה המתחרה מוציאה משחקים של באטמן (מיותר לציין למה) ושל סופרמן (שזוכה לתהילה מחודשת מאז "מת" וחזר לתחייה). חברת ארצי האחראית לצבי הגיג'ה לא מספיקה לדווח על משחק אחד של הצבים המפותחים יתר על המידה ומייד יוצא לשוק אחד נוסף. היסטוריה היא המלה הנכונה.

אין ספק כי גיבורי הקומיקס נוחלים הצלחה לא מבוטלת בין דמויות המחשב (הצלחה אשר נמדדת גם בעלייה מתמדת במכירת החוברות). אך יש לציין כי התהליך פועל גם הפוך, ודמויות אשר הומצאו למשחקי הטלוויזיה "קיבלו" חוברות משלהן כגון: האחים מריו, זלדה, סוניק ודומיהם.

אם תרצו ניתן לסכם זאת בסיסמה: הקשר בין הקומיקס למשחקי המחשב והטלוויזיה - קשר של הצלחה!

מאשר סוג מכשיר אחד) ומכאן והלאה הכל בידי אוהבי הקומיקס ואוהבי משחקי המחשב. השמיים הם הגבול. ומה בדבר משחקי המכונות? כאן זמן הפיתוח הוא ארוך יותר ויכול להגיע עד לשנתיים, אולם יש לזכור כי אורך החיים של משחק כזה הוא גדול בהרבה, משום שמשחק מכונות הוא בעל 64 ביט (או 32 ביט במקרה הפחות טוב) ועל-ידי שיפורים מסוימים אפשר לשכלל את המשחק ולהציב אתגר חדש לכל אלה ששורצים בארקות של משחקי המכונות.

רק כדי להמחיש את גודל ההצלחה של משחקי המכונה והמחשב אפשר לציין את "אנשי האיקס" שזכו לתואר "משחק המכונה הטוב ביותר לשנת 1992" (!!!). זהו משחק מכונה המיועד ל-4 או 6 שחקנים (לאחרונה נראה באחד מפרקי בברלי הילס 90210) וכרגע הוא נמצא בשלבי פיתוח והעברה גם לסגה מגה דרייב וסופר נינטנדו.

ובכן, מה הלאה? אם עד לפני שנה לא יכולנו "להוציא" ממשחקי המחשב יותר מ-16 ביט הרי שהיום יש ברשותנו את ה-CD ROM וסגה ונינטנדו הצהירו כבר על מעבדי ה-32 ביט (ואפילו על ה-64 ביט) למערכות הביתיות. מיותר לציין שעוד לפני שידם של הצרכנים השיגה את אחת המערכות האלה הודיעו יצרניות משחקי המחשב על משחקי מחשב שיתבססו על דמויות קומיקס נוספות ושעתידות להיות

מאת: דוד אידלס

בואו נצא מנקודת הנחה שלא שמעתם על WING COMMANDER, משחק קרב החלליות התלת-מימדי הפופולארי על מחשבי PC. יותר מזה - בואו ונניח גם שאתם לא יודעים את הסיפור שמאחורי המשחק, כך שנוכל לספר עליו בפסקה הבאה.

בסוף המאה ה-27, קונפדרציה של טרן (בני אדם) נמצאת במלחמה עם קילרסי, גזע פולשים חתוליים בעלי נטיות אנטי חברתיות. אתה הוא טייס מתחיל על נושאת-חלליות בשם "טייגר קלו", כלי טייס חללי של הקונפדרציה הנשלח לתוך אזור החלל של קילרסי כדי לבצע משימות שונות וגם כדי לתת



המסך שלך. חלליות הופכות לנקודותיות במרחק קצר מאוד, אבל באמצע הקרב, לא תשים לב לזה אלא אם אתה נודניק רציני.

לפני ואחרי כל משימה תוכל להסתובב בין שלושה חדרים על נושאת-החלליות. במועדון הקצינים תוכל לערוך קרבות נגד קילרסי על מכשיר ההדמיה ולהחליף מידע עם אנשי הכנף שלך. באגף המגורים תוכל להתבונן בכל המדליות והעיסורים שקיבלת על הקרבות שבהם השתתפת, וחדר ההדרכה הוא המקום אליו תלך כדי לקבל משימה חדשה כאשר אתה מוכן. נו, אתה צריך הזמנה מיוחדת?

הדבר המדהים ביותר בגרסה ה"סופר נינטנדואית" של המשחק הוא עד כמה



WING COMMANDER

בעיטה ליטבן החתולי שלהם.

יש חמישה סוגים של משימות: הגנה (הגנה על בסיסים שלא זזים), ליווי (הגנה על חלליות גדולות), חטיפה (מציאה והשמדה של חלליות האויב), סיור (לחימה בקילרסי בחלל מוגדר) ותקיפה (השמדה של מטרה מסוימת).

בכל משימה מטיסים

אחת מתוך ארבע חלליות, כל אחת עם נתוני תקיפה והגנה שונים. באותן המשימות אתה טס עם אחד מתוך שמונה אנשי הכנף שלך (כמה מהם נשים). חלק מהם זהירים וכמעט פחדנים, אך חלק מהם חסרי פחד ונכנסים לקרב עם קילרסי מבלי להתחשב במטרות ובפקודות של המשימה. מערכת בקרת הטיסה עושה שימוש מצוין בכל הכפתורים של שלט הסופר-נינטנדו. לחיצות שונות על

הכפתורים מאפשרות לך להתביית על חללית האויב, לירות או להחליף כלי נשק שונים, לדבר עם חלליות של חבריך וגם של אויביך, להגביר או להפחית מהירות ולקפוץ (HYPERSPACE) בין נקודות הניווט. יופי לך.

הקרבות עם קילרסי הם מהירים ורצחניים. גרפיקה של MODE 7 הוכנסה לשימוש במיוחד כדי לגרום לחלליות האויב להתקבץ, לגדול ולהסתובב על

היא דומה לגרסה של IBM, כאשר הם משתמשים רק ב-1024K של זיכרון.

המשחק הוא ממש תאום זהה של משחק המחשב - כל קטעי המוסיקה נמצאים במקום ורק כמה "הצגות" חסרות, ביניהן הבולטת היא של קטעי המעבר וההמתנה (ה"בינתיים") שבין המשימות. עדיין מקבלים את הטקסטים של

"בינתיים", אך ברקע ישנו ציור של כוכב. לסיכום, WING COMMANDER ירעיד אדמה גם בגרסה החדשה שלו, בסופר-נינטנדו. זהו משחק מדבק ואתגרי, יש בו גרפיקה וקולות מדהימים וסיפור משחק שנכתב בצורה מצוינת. אנשים רבים התלהבו ומתלהבים ממנו בגרסה ה-PC.

קנה אותו בגרסה ה-SNES, ותדע גם אתה מדוע.

בחרב חזקה יותר (הגיבוי, לא?). גיבורנו יכול לשחרר גם אחד מתוך שמונה בני קבוצה אחת אשר ילחמו לצידו במסעותיו. את דלתות תאיהם ניתן לפתוח בעזרת מפתחות אשר נמצאים בתיבות אוצר מוסתרות - אם תרצו לקבל טיפ ראשון עוד לפני שהתחלתם לשחק.

לא רק מפתחות מוצאים בתוך תיבות האוצר. מסתבר שגם חפצים אחרים מתחבאים שם: כמה מהחפצים טובים וכמה רעים. אם תתפוס, למשל, בכדור בדולח תוכל למצוא עוד תיבות אוצר מוסתרות. אם, לעומת זאת, תיגע בלב ההפוך - תאבד מכוחך...

אם מתחשק לך להשתתף



חרב קסומה

מאת: דוד אידלס

אוהבי משחקי המכונה של חברת CAPCOM ישמחו לדעת שעוד אחד ממשחקי המכונה שלהם עושה את דרכו למכשירי הסופר נינטנדו. MAGIC SWORD הוא משחק לוחמה ללא הפסקה, בנוסח מכונות המשחקים שבוודאי פגשתם בארקות.

אתה מוזמן להיכנס לסנדליו של גיבור פנטסטי מנופח שרירים, ולהבקיע את דרכך דרך 50 קומות של מגדל אפל ומיסתורי. המטרה שלך היא לטהר את הרשע הרובץ לו במרומי טירת דרוקמר. צא למשימתך והתעלם מהדבר היחידי שחסר כאן בהשוואה לגרסה המכונה - מצב של שני שחקנים המשחקים בו זמנית (חבל).

לוחמי החרב המנוסים אולי לא יזיזו במשחק באופן מיוחד, אך לבטח יפיקו ממנו המון הנאה: כל קומה מלאה במלכודות קטלניות - החל מבורות של לבה ועד אבנים נופלות. להקות של יצורים אל-מתים, לוחמים שילדיים, מדוזות מחשמלות ועקרבים עוקצניים -

כולם יצאו במיוחד כדי להפוך אותך מלוחם אמיץ ללוחם לשעבר. אל תתן להם לעשות לך את זה.

במסך האופציות אפשר לקבוע את השליטה במשחק בהתאם לרמתך האישית. גיבורנו יכול לקפוץ ולהילחם עם החרב שלו וכאשר הוא מגיע לרמות גבוהות יותר, או נלחם נגד הבוסים הרעים, הוא זוכה

במשחק קרבות מלא אקשן וטוב, MAGIC SWORD הוא הפתרון לאותה תשוקה.

ירידות המהירות שבאות לפעמים לא מטריות במיוחד והמוסיקה הגיעית רק מדרבנת אותך ותורמת לרצון להילחם. תפוס את חרבך והיה מוכן לעשות איתה קסמים!

צילו של העתיד



מאת: שחקן בן-צור

העתיד על "מרוצללים"

העולם כיום, בשנת 2053, שונה בהרבה ממה שהיה רק 60 שנה לפני כן. את תחילת השינוי אפשר לראות כבר בסוף שנות ה-90 של המאה הקודמת כאשר עקב שביתת נהגי משאיות לא הגיעה אספקת אוכל לערים במשך שלושה חודשים. לאחר שהותקפה משאית שהכילה חומרים מסוכנים על-ידי אנשים והשומרים ירו לתוך הקהל והרגו כ-200 איש, הוחלט על-ידי בית המשפט לאשר לחברות הגדולות להחזיק כוח משורייני שלא יהיה כפוף לגבולות בינלאומיים. הדבר נתן, למעשה, לחברות הגדולות שנקראו תאגידים-על זכויות של מדינות עצמאיות בכל הקשור לביטחונן.

בשנת 2004 פגעה רעידת אדמה חזקה בניו-יורק וגרמה ל-200,000 הרוגים ונזק של 20 ביליוני דולרים. עקב לחץ של תאגידים-העל (שהיו המממנים העיקריים של שיקום העיר) הועבר מרכז האו"ם לז'נבה ובורסת וול-סטריט הועברה לבוסטון. שיקום העיר ניו-יורק ארך כ-40 שנה.

באותה תקופה, הציבה יפן את הראשון מתוך סדרת לוויינים הקולטת את אנרגיית השמש והופכת אותה לגלי מיקרו המשודרים לארץ. הדרך הזולה להפקת אנרגיה שימשה את יפן להקים מחדש את האימפריה היפאנית ואיפשרה לה להתחיל בכניסה למדינות העולם השלישי.

הבהלה לשליטה על אוצרות הטבע גרמה להפקעת אדמות רבות מידי רשות הגנים הלאומיים של ארצות-הברית ושמורות האינדיאנים. לאחר שנודע כי ממשלת ארצות-הברית עמדה להפקיע גם את האדמות הנותרות השתלטה קבוצת מתנגדים אינדיאנית, בדרך לא ידועה, על טיל גרעיני וגרמה לשיגורו לעבר רוסיה. הטיל, בדרך לא ידועה, פוצץ מעל רוסיה וגרם לנשורת גרעינית, אך הלחץ שנוצר על הממשל בארצות-הברית גרם לה לחקוק חוקים אשר גרמו להכנסת כל הילדים האמריקאים למחנות ריכוז שנקראו "מחנות חינוך-מחדש". אחד מאותם ילדים היה האינדיאני השאמאן הראשון, העונה לשם דניאל קולמן. נראה כי בידודם של הילדים הוא זה שהציל אותם מהמגיפה שפרצה בשנת

באותו זמן החלה תופעה מוזרה להתרחש בעולם: אחד מתוך 10 אנשים החל לשנות צורה. אחדים מתו בכאבים ואחדים עברו את התהליך במהירות ותוך ימים ספורים, אך התוצאה היתה אחידה. יצורים דוחים ומגעילים שנקראו "גובלינים" או "אורקים" צצו בעולם ולאחר גל נוסף של הוירוס הקטלני הם היו בין עשירית לחמישית מאוכלוסיית העולם. חלק מאותם גובלינים החלו להתנהג כיצורים האגדיים שלפיהם ניתן להם שמם והתקפות אלימות רבות תכפו ברחבי העולם. חלק מהם המשיכו בחיים רגילים ואף התחתנו עם אנשים רגילים. צאצאיהם היו נולדים רגילים או גובלינים אולם ייתכן היה כי כל אדם רגיל כזה יגיע בזמן התבגרותו למצב הגובליני.

בשנת 2019 החלו האנשים הראשונים לסייר בתוך המקלעת שהיא למעשה הדמיה ממוחשבת של מערכות המחשב. האנשים הראשונים השתגעו או התאבדו אולם עם הזמן הפכה המקלעת לכלי תקשורת חשוב ששימש להשגת מידע (בצורה חוקית וגם לא חוקית) כשהחיבור אליה נעשה על ידי תקע מחשב, המחובר ישירות למערכת העצבים של בן-האדם.

בשנת 2022 צץ זן חדש של יצורים בעולם... זהו. עד כאן! אם הצלחנו לסקרן אתכם (וגם אתכן) לגבי העולם של "מרוצללים" אתם מוזמנים למשחק!



לאחר זמן מה של מרדפים לא מוצלחים חתמו הממשלות והשבטים על "אמנת דנבר", בה החליטו לתת לידי השבטים את האדמות המערביות של צפון אמריקה כשהעיר דנבר וסיאטל יישארו נייטרליות וישמשו כערי ביניים.



טכנולוגי, תמיד יש צורך במישהו שיוכל לבצע משימות מיוחדות, כמו למשל ריגול וחבלה תעשייתית, ושלא הוא נתפס, איש לא יוכל להוכיח מי שלח אותו. כאשר

התאגידים רוצים לעשות משהו, אבל אינם רוצים או אינם יכולים לעשות זאת בעצמם, הם קוראים לך ושולחים אותך לבצע מירוק-צללים. "צל" - הוא מי שקיומו אינו רשום בשום מאגר מידע של משרתת תאגיד או ממשלה כלשהי, בין אם בגלל שלא נרשם כבר מלידה, או שמישהו מחק בכוונה את כל הרישומים הנוגעים אליו. צל יכול להיות כל מי שירצה, אם רק יזייף את התעודות המתאימות. כי מי יוכל להוכיח אחרת?

אבל לתאגידים יש צבא פרטי והשפעה פוליטית אדירה. ואם אתה יוצא נגדם או שהם רודפים אחריך, כדאי לך להיות זריז, חכם ועם הרבה חברים שחייבים לך טובות. בצללים שבין מבני-הענק של העל-תאגידים וכוחות המשטר, חיים אלו שבעיני הציבור הם הפושעים האמיתיים והגיבורים האמיתיים של התקופה החדשה. האנשים שמתנגדים לתאגיד כדי להגן על הציבור, או עוזרים לחברה לנצל את האוכלוסייה. כאן אתה חי. ברווח הדק שבין אירגוני הענק, כוחות המימשל וקבוצות הטרור הפוליטיות. חיים של חופש, הנאה וזהירות מפני מי שבא לחסל אותך. קוסמים, גאונים-מחשבים, חיילים להשכיר, סמואים ביוניים, שומרי-ראש, בלשים פרטיים, נהגי מירדפים וכן הלאה - כולם עוזרים זה לזה או מנצלים זה את זה בעולם הצללים.

ברוכים הבאים לעולם השישי, זה הולך להיות מסע נוראי. המשחק מרוצללים הוא עולם בפני עצמו, על קו הגבול בין אדם, מכונה וקסם. המשחק מתרחש בעתיד הקרוב, בשנת 2053, והשחקנים משחקים בו תפקיד של סוכנים עצמאיים היוצאים לפעולות ריגול, הסתננות שמירה על עצמם ועל אחרים ועוד. כמו בכל משחק תפקידים, אין צורך בהרבה כדי להתחיל לשחק בו: רק עותק של ספר החוקים הבסיסי - מרוצללים, המהדורה השנייה וקצת דימיון עשיר. ספרי העזר נועדו, כמו תמיד, להוסיף גיוון וטעם למשחק.

הקטלוג לסמוראי רחוב - עוסק בהרחבה בסמוראים ובקיברה וגם כולל קטלוג שלם של כלי נשק ושאר מיני ציוד חיוני. הפינקס השחור למשלים - הוא בעצם



מאת: עמית יזהר

השנה היא 2053. העולם הקיץ והתעורר, וכיום אפשר ללמוד כישוף בבית-הספר ולקנות שרירים בחנויות ההשתלה, ומי שרוצה יותר מאשר סתם להיות חזק - יכול לקנות השתלות קיברה ביוניות: החל מעיניים הרואות בחשיכה, דרך אקדחים או סכינים המוסתרים בתוך הגוף עד שזקוקים להם, ועד לדעת-תקע, שהוא ממשק המתחבר למוח ומאפשר לך להרגיש את רגשותיו ומחשבותיו של מישהו אחר (אם הוא מקליט אותן בשבילך) או, מה שיותר חשוב, להתחבר למחשב ולחדור לתוך העולם הנסתר שבתוך המכונה, שם השבילים מובילים אל כל מחשב אחר בעולם שמחובר לרשת התקשורת. המידע השווה מליונים מוגן על ידי תוכנות שנועדו לבלום את המשתמש הלא-חוקי על ידי שריפת המחשב שלו או הריגתו ממש.

עד לשנת 2051, איבדו הממשלות כמעט את כל כוחן. תאגידים מסחר ענקיים הם אלו שלמעשה ניהלו את העניינים, למרות שקבוצות דתיות בעלות כוחות כישוף אדירים ומסורתיים כבר קיבלו בחזרה את רוב האדמות שמחוץ לעל-ערים. מגיפות ועיוותים גנטיים גרמו לכמה מבני האדם להפוך למה שפעם כונה אלפים, טרולים וגמדיים. הקסם שחזר לעולם גרם לסוגים רבים של מפלצות להופיע מחדש, כולל למשל, הדרקונים שכיום מנהלים חברות מסחר, מנחים תוכניות טלוויזיה, או מנהיגים אירגוני גרילה.

מחוץ לעיר, הטבע הולך ומשתלט בחזרה על העולם תחת פיקוחם של יצורים שונים, אבל רוב האנשים חיים בתוך על-ערים או בארקולוגיות סגורות שמהוות מעגל אקולוגי מושלם. כוחות צבא ומשטרה פרטית שומרים על שכונות היוקרה, וכנופיות רחוב שונות שולטות בשאר חלקי העיר. קרבות בשטח עירוני הם גם דרך חיים וגם ספורט מפורסם. מוסיקה ומשחקים פראיים, הם הדבר היחיד שמאחד את האנשים מכל שכבות החברה ועוזר להם לשכוח את הלחץ בעבודה, או את הרעב והבושה.

האנשים שברחוב יכולים לבחור: לעבוד למען תאגיד או להישאר בשכונות העוני, תחת הנהלתן של כנופיות הרחוב. אבל יש עוד מוצא אחד... בעולם של מאבק



ואפילו מילון אלפי-אנגלי (MIDDLE EARTH GUIDEBOOK II), המאפשרים לשחק בעולמו של טולקין - עולם הארץ התיכונה.

רגע, הזכרנו את ה-LORD OF THE RINGS ADVENTURE GAME? מדובר בשיטת משחק פשוטה יותר מ-MERP המיועדת לשחקנים מתחילים. החוקים פשוטים מאוד: כל דמות מיוצגת על ידי 12 נתונים המכילים הן תכונות והן כישורונות: כוח, זריזות, תבונה, תמרון, הגנה, התקפת קרב פנים-מול-פנים, התקפת כלי יריה וזריקה, גניבה ועורמה, הבחנה, קסם, כוח-סבל וכללי. פשוט כמו ה-D&D, אך שימו לב: בלי דרגות! שיטה פשוטה למתחילים - ללא דרגות - אז שלא יגידו לכם שכישורונות פירושים טבלאות מסובכות. גם שיטת הקרב פשוטה מאוד: אחרי שמחשבים את התקפת הפנים-אל-פנים ורושמים אותה בדף הדמות, כל מה שנותר הוא להוסיף את גורם כלי הנשק (מספר מאחד עד שלוש) לחסר את ההגנה של היריב ולגלגל 6ק2 בטבלה פשוטה בת 11 שורות. התוצאה בטבלה היא או כמות הנזק או סימון לחוסר הכרה ומוות.

אחד הדברים הכי נחמדים במשחק הוא שספר החוקים הוא דק ומשני ואיתו יש ספר עם הרפתקה מוכנה שמתחילים לשחק בה מייד, מבלי לקרוא את החוקים. את החוקים לומדים תוך כדי המשחק הראשון. זה ממש משחק למתחילים - פשוט כמו ה-D&D, לעיתים מורחב יותר ולעיתים מופשט יותר, אבל בינתיים ניתן להשיגו רק באנגלית.

מהקבוצות, ולמעשה תוך כדי כך גם של העולם עצמו, ופירוט רב של נתוני המשחק ושל הדמויות השייכות אליהם שהוזכרו בספרים (גאנדאלף, באלדוג, מורגות' ועוד רבים). הכרך השני עוסק בגזעים האנושיים ומתאר שוב את ההיסטוריה שלהם ואת טבעם והתנהגותם של כל דמויי האדם העיקריים. שוב - בתוספת תיאורים לדמויותיו של טולקין. הכרך השלישי עוסק בהוביטים, הגמדים, האנשים, האורקים והטורלים, כרגיל באותו סדר: היסטוריה, התנהגות ואישים חשובים.

מלבד כל אלו נוספו הרבה הרפתקאות חדשות, ספרי הרחבה לחלקים מהעולם



מאת: ערן בן-סער ליאור ברנע

MERP, השיטה הנפלאה הזו, המאפשרת משחק המכיל כמעט את כל יתרונותיה של ROLEMASTER ללא סיבוך ועומק רב, חוזרת בגדול והפעם היא מלווה בשיטת בת משלה: RINGS ADVENTURE GAME. LORD OF THE

מי לא שמע על MERP? מאז הבאנו אותה לראשונה למודעות הקהל בוויז 11 (פרהיסטוריה ממש) לפני המון זמן מכרה השיטה מאות עותקים, והיא הוזמנה ארצה שנית. הפעם MERP לא תימכר בקופסה האדומה הישנה אלא כספר חוקים בודד - דבר שיוריד את מחירה. הספר עצמו נראה דק למדי, אבל אל תתנו לזה להטעות אתכם! מדובר בשיטה מתקדמת הרבה יותר מה-AD&D. כבר סקרנו את שיטת הכישורונות ואת שיטת הקרב והקסם של MERP, אבל כעת הגיעה איתן כמות עוזרים לא מבוטלת עליהם שווה לדבר.

ראשון הוא ה-CREATURES OF MIDDLE EARTH המכיל, כמובן, את היצורים שניתן למצוא בארץ התיכונה, עולמו של טולקין. הספר מכיל כ-250 יצורים ומפלצות שונים וזה כולל צמחים, שדים, מעופפים למיניהם, ענקים רבים, אל-מתים, דרקונים וכל היצורים הקלאסיים של ספרות הפנטזיה. מובן שלא חייבים לשחק בעולמו של טולקין כדי להשתמש במפלצות, הן מתאימות לכל מערכה. פשוט בחר ושבץ בעולמך. מקביל לו הוא ה-TREASURES OF MIDDLE EARTH, ספר האוצרות המכיל מאות כלי קסם שונים וגם תיאורים מלאים של כל הקסם החשובים שהוזכרו בספריו של טולקין (הטבעות למשל).

שלישיית המוצרים השנייה מתאימה לאלו מכם הבוחרים לשחק בעולמו של טולקין, הארץ התיכונה. אלו הם ספרי LORDS OF MIDDLE EARTH כרכים ראשון, שני ושלישי. כל כרך מתאר עשרות אנשים ויצורים אשר הוזכרו בספריו של טולקין. הכרך הראשון עוסק בבני האלמוות: בני הלילית (האלפים למי שלא מבין), המאיארים והוואלארים. הספר מכיל סקירה היסטורית של כל אחת

Rolemaster

מעתה - כל השיטה



מאת: ערן בן-סער ליאור ברנע

כמו שהבטחנו בפעם שעברה, בגיליון וויז הנוכחי אנו עומדים לפרט ולסקור את כל המוצרים שהגיעו ארצה לאחרונה, ונתחיל, איך לא, ב-ROLEMASTER.

ROLEMASTER עצמה נסקרה כבר מספר פעמים בעיתון זה ממש: החוקים המתקדמים המאפשרים פיתוח דמות מציאותית ביותר - בעיקר בשל השילוב של שיטת הכישורונות, שיטת הדרגות, שיטת הקרב הקטלנית ורבת התיאורים וכמובן שיטת הקסם הרחבה שלה המכילה כ-100 רשימות קסם (כ-2000 קסמים המבוססים על שיטה של הגברת עוצמה). עד היום ניתן היה להשיג בארץ רק את השיטה הבסיסית ללא מוצריה (וגם זה בקושי) אבל מעכשיו, לא רק שהגיעה כמות לא מבוטלת של הערכה הבסיסית אלא גם ים - פשוטו כמשמעו, של עזרים, תוספות והרפתקאות לשיטה. בראש ובראשונה הגיעו שני ספרי

הסדרה השנייה, ה-COMPANIONS בעלי השם, וזה במהותה לעזור ה-AD&D: הם מרחיבים חלקים בודדים של השיטה. הראשון הוא ה-ELEMENTAL COMPANION המרחיב את תחום היסודנים, כלומר מוסיף 16 מקצועות המשתמשים ביסודנים, מכיל חוקים לבניית שיטת היסודנים לעולם שלך (שיטות המבוססות על יותר מאש-אוויר-מים-אדמה), וכן 22 יסודות שונים, עשרות רשימות קסמי-יסודות, יצורים וגזעים יסודניים ותיאור מפורט של כל מישורי היסודות. השני בסדרה הוא ה-SPELL USER'S COMPANION המרחיב את שיטת הקסמים ואת חיי הקוסמים. הוא מכיל כישורונות קסם חדשים, עשבים ומרחקות קסומות, חוקים חדשים להטלת קסמים, הרחבת שיטת הקסם כולה, חוקים והנחיות לטיפול במתלמדים ומוריהם, מעל מאה רשימות קסמים חדשות ותוספת של כוחות פסאי לשיטה. השלישי הוא ה-ALCHEMY COMPANION המרחיב את שיטת האלכימיה של ROLEMASTER, הופך אותה ליותר מסתם גורם רקע ומכיל מקצועות אלכימאיים שונים ושיטות לעבודה אלכימאית מציאותית ביותר. הרביעי, והאחרון עד כה, הוא ה-ARMS COMPANION העוסק למעשה בכל המקצועות שאינם מטילי לחשים (מישהו הרגיש מקופה כנראה) והמרחיב מאוד את שיטת הקרב של ROLEMASTER על ידי הוספת כישורונות קרב חדשים, שיטה חדשה לכיוון התקפות, שיטת מדי שריון חדשה וחוקים ליצירת גילדות גנבים ואירגונים לא-חוקיים למיניהם.

אז עכשיו כל אחד יכול להפוך את השיטה המושלמת, לקצת מושלמת יותר ולשחק עד קץ הזמנים. או בקיצור: ROLEMASTER - אין סוף של שיטה.

ה-CREATURES & TREASURES כדי להוריד את הלחץ משליטי המשחק שנאלצו לעבוד קשה על מנת להכין מפלצת אחת או שתיים. בספר הראשון יש למעלה מ-500 חיות, גזעים חדשים ומפלצות שונות כולל שדים, יסודנים, דרקונים, אל-מתים וענקים - שלא לדבר על כמות האוצרות הקסומים. הספר השני מכיל עוד מכל המפורט למעלה וגם מפלצות-מורכבות, יצורים מלאכותיים ויצורים מעולמות אחרים, ושוב כמות אדירה של כלי קסם וטבלאות ליצירת כלי קסם משלך. בסך הכל, בעזרת שני ספרים אלו אפשר למצוא כל יצור שרק אפשר לחשוב עליו ולצייד אותו על מנת להרוג.

סדרת העזרים של ROLEMASTER הנקראת ה-COMPANIONS מחולקת לשתי סדרות: הממוספרת ובעלת השמות. הסדרה הממוספרת היא פשוט סדרה של COMPANIONS אשר אין להם שם אלא מספר: COMPANION I, COMPANION II עד שבע (כרגע). כולם הגיעו ארצה: הארבעה הראשונים בכמות רצינית, החמישי והשישי בכמות מוגבלת יחסית והשביעי הגיעה גם הוא בכמות לא קטנה. למה אין להם שמות? כי שלא כמו ב-AD&D אין ה-COMPANIONS מרחיבים על נושא אחד - הלוחם או כלי הנשק לדוגמה - אלא מכילים הרחבות לכל חלקי השיטה החל בדמויות, דרך שיטת הקרב וכלה בשיטת הקסם - כלומר, כל COMPANION מרחיב את כל השיטה כולה. למעשה מלבד ה-COMPANION הראשון והשני, שבהם נמצאים חוקים שנחשבים לחלק מהשיטה הבסיסית וששאר ה-COMPANIONS נוספים להתבסס עליהם, אין שום צורך לקנות אותם לפי סדר, כך שבהחלט הגיוני להיות בעליהם של ה-COMPANION הראשון, השני, החמישי והשביעי אם החליטה הקבוצה המשחקת כי החוקים המעניינים אותה נמצאים ב-COMPANIONS אלו.

אז אתה חושב שאתה גיבור



מאת: ערן בן-סער אבי סבג

השיטה המעניינת ביותר, אם לא הטובה ביותר, שהגיעה ארצה היא שיטת הגיבור, זוכרים אותה? השיטה האוניברסאלית איתה ניתן לשחק כל סגנון משחק שרק תחפוץ - מפנטזיה עד לסייבר פאנק, אימה ומדע בדיוני (אפילו פטריות תבונתיות במישור קיום המבוסס על ביסלי שום-בצל).

כבר סקרנו את השיטה בעבר אבל אז הסברנו את רעיונותיה ולא את השיטה עצמה. הפעם נעשה זאת כמו שצריך. רק דבר אחד לפני שנתחיל - את השיטה ניתן לקנות בשתי דרכים: את ספר החוקים בנפרד או את CHAMPIONS המכיל את השיטה פלוס ההתאמה למשחק סופר-גיבורים.

נתחיל בדמויות: בשיטה זו בראש ובראשונה לא מגלגלים קוביות בזמן בניית הדמות, כאן מחלקים נקודות לתכונות, לכשרונות ולכוחות השונים. את כמות הנקודות קובעים לפי רמת הכוח של הדמות. אם אתה בונה סופר-גיבור למשל, דמותך בנויה מ-100 נקודות בסיסיות ועוד עד 150 נקודות בונוס מלקיחת חסרונות לדמות (מייד נסביר).

דמות גיבור למשחק פנטזיה בנויה מ-75 נקודות ועוד 75 מחסרונות ודמות אדם-מעל לממוצע למשחק סייברפאנק או מדע בדיוני בנויה מ-50 נקודות וכ-50 נקודות מחסרונות. לאחר שהחלטת באיזו רמה הכוח של הדמות, אתה מחלק את הנקודות.

לדמות יש 8 תכונות עיקריות ועוד 6 תכונות מחושבות המתקבלות לפי חישוב מסוים בתכונות העיקריות. התכונות העיקריות הן: CONSTITUTION, BODY STRENGTH, DEXTERITY, INTELLIGENCE, EGO, PRESENCE. למי שלא מזהה EGO מייצגת את כוח המוח של הדמות, PRESENCE מחליפה את הכריזמה, אלא שכאן שימושה חזק יותר ו- COMELINESS מייצג את

המראה החיצוני של הדמות. שאר התכונות מובנות לכל שחקן. כל התכונות מתחילות בציון 10 וכדי לעלות בהן משלמים נקודות. חשוב לספר לכם שלא כל התכונות עולות אותו דבר: ב-DEX למשל, צריך להשקיע שלוש נקודות כדי לעלות נקודה אחת וב-COMELINESS מעלים שתי נקודות בתכונה במחיר נקודה אחת. התכונות המחושבות הן הגנה פיזית

(PD), הגנת אנרגיה (ED), מהירות (SPEED), החלמה (RECOVERY), כושר סבל (END) והלם (STUN). מחשבים כל אחת מהן לפי התכונות הראשיות, לדוגמה RECOVERY שווה לחמישית ה-STR ועוד חמישית ה-CON. אחרי שמחשבים אותן ניתן לשפרן במחיר נקודות.

שיטת הגיבור מבוססת על כשרונות (שגוען, חסל סדר, דרגות!) והיא מציגה מגוון רחב של כשרונות, החל באילוף בעלי חיים עד להסתת מטוסי קרב ואפילו השתלת מכשירי ציטוט. כל כשרון עולה לדמות שלוש נקודות בקנייה ראשונית ועוד שתי נקודות לשיפור הכשרון בנקודה. השימוש בכשרונות נעשה באמצעות 63 וציון הכשרון נע בין 11 ל-14 בדרך כלל. מלבד הכשרונות הבסיסיים יש לדמות אפשרות לקחת "יתרונות רקע" הכוללים דמות עשירה, דמות בעלת קשרים, כלים יוצאי דופן וכדומה. כל יתרון הוא בעל מחיר משלו. מעבר לשני דברים אלו, אם ה-GM מסכים, יכולה הדמות לקנות כשרונות מיוחדים כגון שליטה בשתי הידיים, קריאה מהירה, חוש-סכנה, שינה קלה ודומיהם. אלו תכונות מיוחדות שרק לדמויות מעטות יש, קונים אותן לפני המשחק ורק לעיתים נדירות הן משתנות

במהלכו (רובם הם כשרונות מלידה ולא דברים אותם הדמות יכולה לפתח).

החלק הרביעי בבניית הדמות הם הכוחות, ואנו משתמשים בשם "כוח" כדי לכסות מגוון רחב מאוד של דברים שמעבר לכוחות האנושיים. במשחק סופר-גיבורים כוחות הם כוחות - שם דמות יכולה לירות קרני לייזר מהעיניים או לטוט מעל מהירות הקול סתם כי בא לה. במשחק פנטזיה משתמשים בכוחות כדי לבנות ולייצג קסמים. בסייברפאנק משתמשים בכוחות כדי להדגים השתלות סייברגטיות כגון עיין טלסקופית או יד בעלת סכינים נשלפים, ובמשחק אימה הכוחות יתנו ליצורי האופל למיניהם.

את הכוחות בונים בשלושה שלבים בוחרים את הכוח הבסיסי ואת רמתו ומוסיפים עליו יתרונות וחסרונות. הנה דוגמה: לקוסם שאזאר יש קסם חשיכה המשפיע על רדיוס של 10 מטר כשבמרכזו "חור" שלא מושפע (שם עומד שאזאר) אבל הקסם דורש ריכוז במשך כל זמן פעולתו. למעשה מדובר בכוח "חשיכה" הנקנה יחד עם היתרונות "השפעה איזורית" ו-"חור במרכז" והחסרונות "התרכזות", "מחוות" (כלומר דורש תנועות ידיים למען הפעלתו) ו-"קולות" (כלומר דורש מלים מסוימות כדי להפעילו). מחיר הכוח עולה ויורד לפי היתרונות והחסרונות.

החלק האחרון הוא לקיחת חסרונות לדמות, חסרונות אשר נותנים לך עוד נקודות כדי לשפר את הדמות והנה אנחנו מסבירים מה שהבטחנו לכם בהתחלה. חסרונות כוללים גיל מתקדם, צורה חיצונית מוזרה, חסרונות פסיכולוגיים (פחד גבהים), רגישות לחומרים, מוניטין ועוד רבים אחרים. רובם מוסיפים גם עומק ועניין לדמות מלבד בונוס הנקודות.

שיטת הקרב של HERO פשוטה אך רחבה ומאפשרת מיקום פגיעה ותימרוני קרב מיוחדים. בבסיסה מדובר בגלגולי כישרון התקפה - הגנה. לא נסקור אותה מחוסר מקום וכדי לשמור על ההפתעות. ראו הוזהרתם.

התאמות לגיבור

מאת: ערן בן-סער אבי סבג

לשיטת הגיבור ספרי התאמות המסבירים כיצד ליישם את חוקיה למשחק בסגנון מסוים. ספרים אלו אינם חובה אבל בדרך כלל נוח יותר כשהם בסביבה - אתה יכול להכין את הכל לבד בהתאם לעולמך שלך.

בראש ובראשונה נדבר על ההתאמה למשחק פנטזיה - FANTASY HERO. הגזעים בשיטת הגיבור בנויים בשיטה הנקראת "עסקאות חבילה" כלומר חבילה של יתרונות, חסרונות, כשרונות וכוחות שונים לדמות. בגלל שהם בחבילה הם עולים פחות. כדוגמה ניקח את ה-FELINES, אנשי החתול (גזע מקורי): בעיסקה שלהם שתי תכונות - הזריזות והמהירות-הוגברו מעל למקסימום הרגיל, ניתנה להם התקפה מיוחדת בעזרת טפריהם והם ישנים שינה-קלה (כישרון מיוחד). בנוסף הם קיבלו עוד מספר כשרונות. מצד שני הכוח, הגופניות, האגו וההגנות ירדו מתחת למקסימום הרגיל ויש להם חיסרון של צורה חיצונית משונה (הם נראים חתוליים למדי).

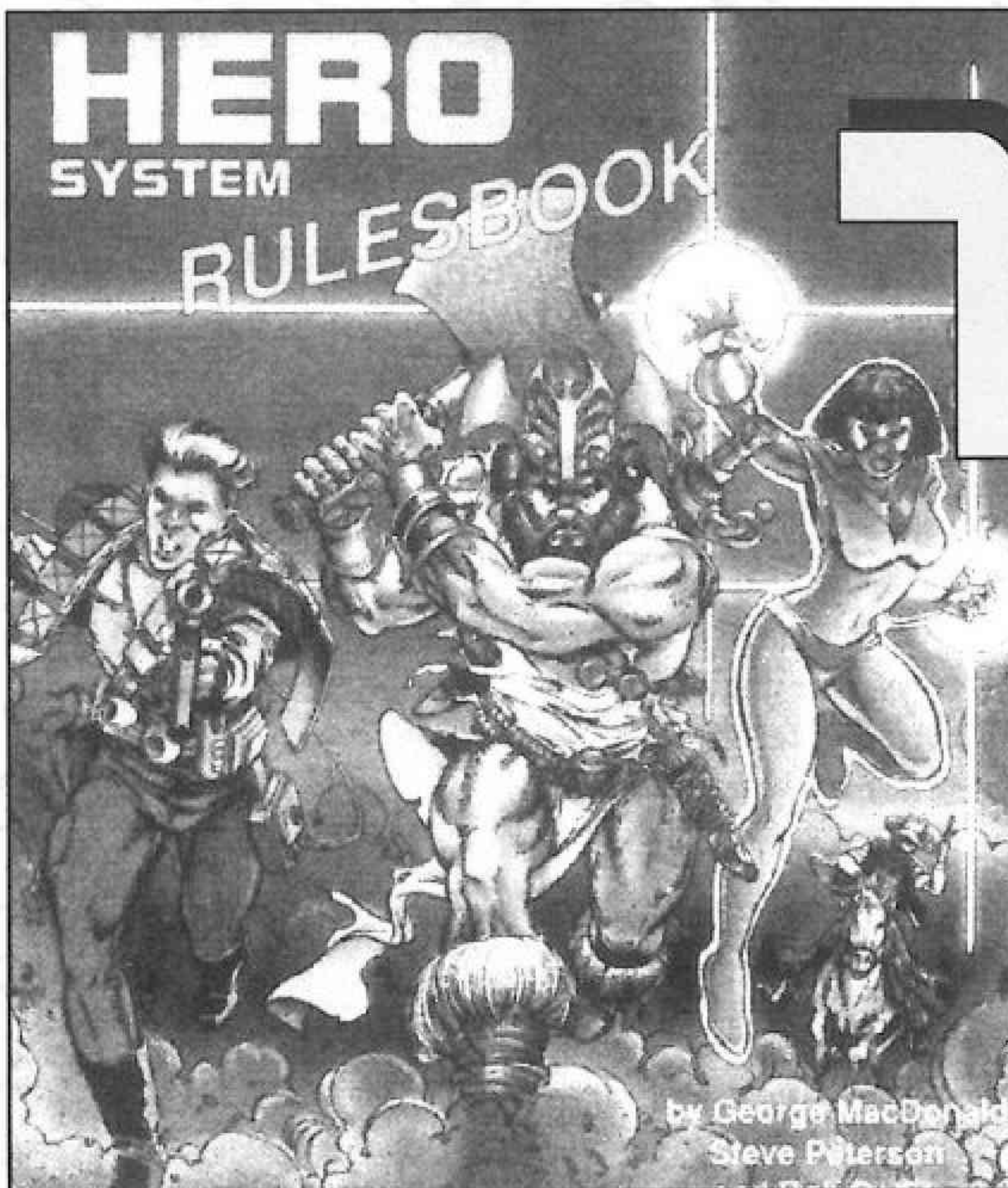
בהתאמה מתוארים (מלבד אנשי החתול) גמדי גבעות והרים, זוטונים, אלפים (יערות וגבוהים), אנשי-לטאה, חצי-ענק, חצי-אלף, חצי-אורק ואנשי-ים. כמוכן מתואר בפרוטרוט כיצד תוכלו לבנות גזעים משלכם.

מקצועות הם גם עסקאות חבילה, אם כי מסוג שונה במקצת, הם כוללים בעיקר כשרונות. בהתאמה מתוארים 24 מקצועות ביניהם: לוחמים (7 סוגים שונים), 5 סוגי כהנים, זמר-נודד, 3 גנבים, מלומד, 5 קוסמים ועוד סוגים שונים ושיטות לבניית מקצועות משלך.

מ ר ש י מ ת
הכשרונות של שיטת הגיבור הכללית הורדו הכשרונות הלא שייכים והכשרונות הוסברו מחדש לפי שימושם במשחקי הפנטזיה. הדבר נעשה גם ליתרונות הרקע ולכשרונות המיוחדים. הכוחות הפכו לקסמים, והם כוללים הסברים מפורטים על בניית

קסמים לפי הקווים המנחים של הכוחות. ההנחה היא שלכל קסם יש לפחות חלק מהחסרונות הבאים: ריכוז, זמן-נוסף, מחוות ידיים, דיבור, דורש גילגול כישרון או השפעות לוואי. המלצה חמה ניתנת למחוות ולדיבור, אם כי מצוין שישנם עולמות פנטזיה בהם הקוסם לא חייב אחד מהם או אפילו את שניהם (עיין בספריו של מייקל מורקוק - אבי-סער וכל היתר). מוזכר גם כי ניתן להשתמש בכוחות ככוחות, למשל כדי ליצור את כוח הריפוי של הפאלאדין או את נשיפת האש של הדרקון. ההתאמה כוללת גם כללים ליצירת כלים קסומים בהתבסס על הכוחות.

שיטת הקרב הותאמה לפנטזיה, כלומר הורידו את כלי הנשק העתידיניים ובני-ימינו ופירטו הרבה יותר לגבי כלי הנשק של עולם הפנטזיה ולגבי מדי השריון והמגינים למיניהם. כרגיל כוללת ההתאמה עצות לבניית עולם פנטזיה ולניהול משחק והרצת הרפתקאות, כמו בכל שיטה עצמאית. ההתאמה כוללת בתוכה עולם מערכה ומספר הרפתקאות,



ובל נשכח את הפרק על בניית מפלצות שבא יחד עם מספר רב של מפלצות מוכנות ופרקים המכילים חפצים קסומים וכ-200 קסמים.

להתאמת הגיבור, יש שתי COMOPANIONS (תוספות) הכוללות יחדיו עוד הרפתקאות קטנות (מיקומים), מפלצות חדשות, כלי קסם רבים, 11 מקצועות, וכ-500 קסמים.

התאמות נוספות הן ההתאמה לסייברפאנק, CYBER-HERO וההתאמה למזרח הרחוק, NINJA HERO. כל התאמה כוללת את עסקאות החבילה שלה "ההיחודים שלה", בסייבר למשל נוספה רשימה ארוכה של השתלות הבנויות בהתבסס על הכוחות. ובנינג'ה פרטו מאוד את כשרונות קרב המגע.

שינוי תמימי דעים שהכיף הגדול הוא לבנות התאמה משלך. כדוגמה טובה נביא את ידידינו אסף ארבל שבנה התאמה למשחק בעולם של STAR-TREK (מסע בין-כוכבים) ובו מתרוצצות חלליות פדרציה, וולקנים, קלינגונים וכו'.



מאת: ערן בן-סער ליאור ברנע

כשכלי הלחימה נעשים גדולים מדי...

"פלישה - פלישה !!!" צעק הצוער קופר, כשהוא רץ ממטסה למטסה ומעיר את חבריו הישנים. כל מי שהתעורר לבש את מדיו במהירות ראווה לציון, יחסית לצוערים בחופשה, ורץ לעבר פתחי החירום. קופר רץ אחרי חבריו אל הפתח המסומן בשמו והחליק במורד המוט אל תא-הטייס של הנייטסקיי שלו...

ברוכים הבאים למאה ה-31. לאלו מכם שעדיין לא הגיעה השמועה לאזניהם, יש חדש בתחום הקרב-טכ' באנגלית, ואנחנו עומדים לספר לכם על ה-כ-ל. בראש ובראשונה קרב-טכ' יצא בהוצאתו השלישית בקופסה דומה לזו של ההוצאה הקודמת (ו שותרגמה לעברית). למעשה מדובר באותם חוקים של ההוצאה השנייה ובאותו סדר ממש, אבל עם תוספות הטכנולוגיה של שנת 3055, ה-"הווה" של

כשכלי הלחימה

הטכנולוגיה ואת חוקי הקרב-טכ' האווירי, או, כתחליף, את המקראות הטכניות של שנת 3050 ו-3055 המכילות הן את הטכנולוגיות החדשות והן את המכים של השבטים והמודולים החדשים של הספירה הפנימית.

הנייטסקיי רץ למסתר מאחורי הגבעות וקופר סרק את השטח. חמש יחידות אויב היו בטווח המידי ועוד כעשר נראו מאחוריהן. קופר וחבריו מנו עשרים ושישה לוחמים, אך עדיין הטכנולוגיה שלהם היתה נחותה יחסית ל-"שבטים". מנהיג זהב, כאן מנהיג ראשון. הזו את הרומח שלך לגבעה בנקודת ציון 078.56 וטווח את האויב המידי. פלט מכשיר הקשר של קופר, הוא עצמו היה "מנהיג רומח אורב" ותפקידו היה לחכות למכים של האויב הפורצים את השורות ולטווח אותם לפני שיתקרבו לבסיס. "מנהיג יהלום, כאן שני-שומר, מכ' אויב מוסתר מאחורי הגבעה בשעה 11 שלך ומפריע לרומח זהב להתקדם. זיהוי משוער 'חתול-משוגע'."

המקראה הטכנית של שנת 3050 מכילה את כל סוגי המכים של ה-"שבטים" בהם נתקלו הלוחמים של מדינות הירושה בהתקפת הפתע שלהם בשנת 3050. היא גם מכילה מכים של הספירות הפנימיות הבנויים בעזרת טכנולוגיה משופרת, יחסית לשנת 3025, אבל עדיין פרימיטיבית יחסית לשבטים. המקראה נותנת לך מושג טוב על מכונות המלחמה שהשתתפו בקרבות הפלישה. כמו כן, היא מכילה את חוקי הטכנולוגיה החדשה וטכנולוגיית השבטים, ומרחיב את ההוצאה השנייה של הקרב-טכ' עד כי אין צורך לקנות את ההוצאה השלישית או את ה-Compendium.

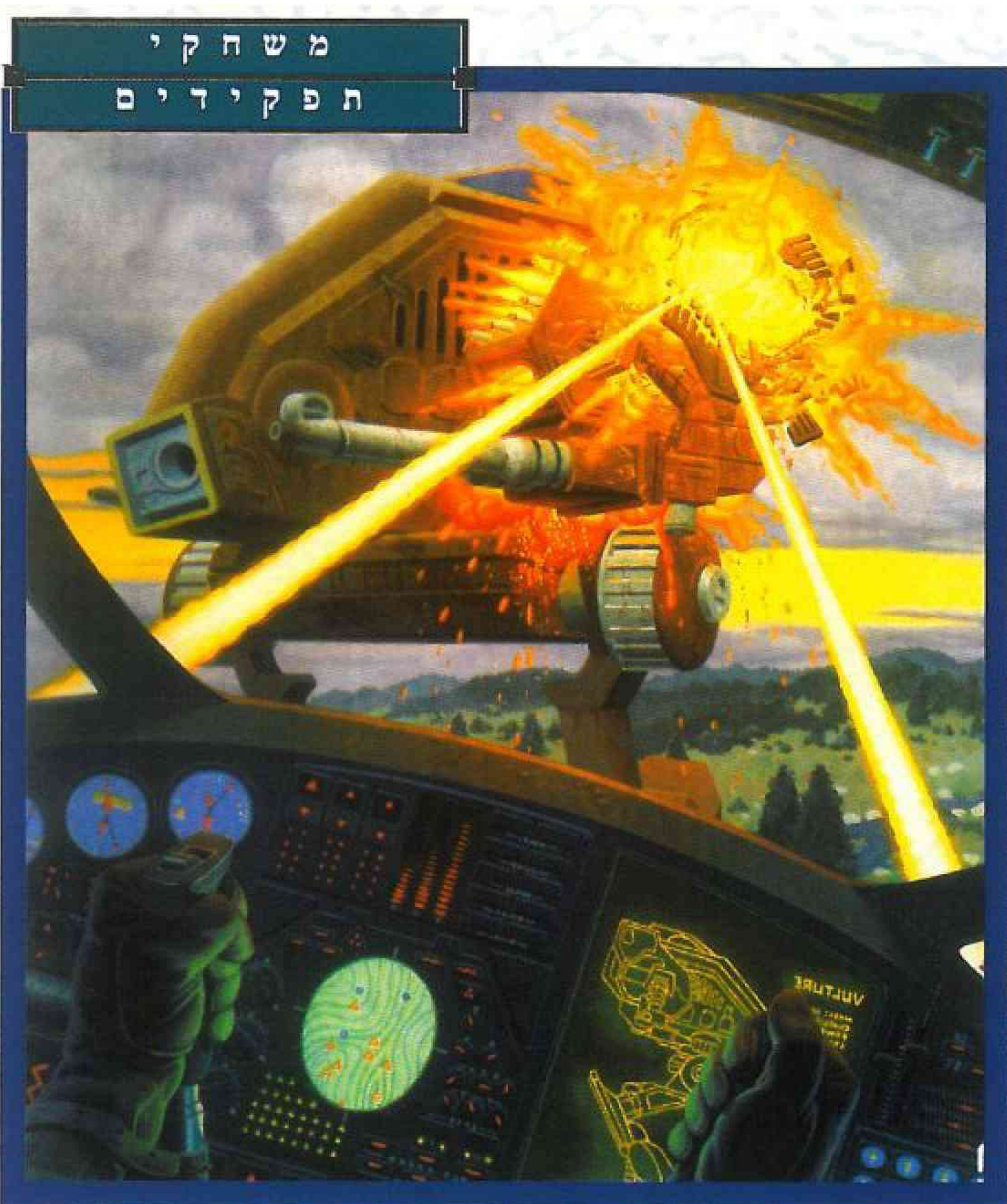
מולו מכילה המקראה הטכנית של שנת 3055 מידע נוסף על מכים של השבטים הנמצאים עמוק יותר, מאחורי החזית. המידע עליהם נאסף בחמש שנים של ריגול וריגול-נגדי. בתוכו גם ניתן למצוא תכנונים למכים עתידיים של

נעשים גדולים מדי...

הספירה הפנימית שתוכננו במיוחד להילחם במכים של השבטים, ומרכזים את כוחם נגד נקודות תורפה של מכי השבטים.

קופר ראה את ה-"חתול המשוגע" רץ לכיוון הבסיס. "רומח אורב, כאן מנהיג אורב." אמר בקשר, "מכ' אויב מתקרב במהירות גבוהה לעבר 'אמא' היכוננו למפגש." שרידי רומח זהב היו מאה מטר לפניו, מעלים עשן. רומח יהלום לא הספיק להגיע לעזרת רומח זהב, ונתקל יחד עם רומח אדום בחמשת המכים הקרובים. למזלם המכים היו קטנים וקלים וידם של שני הרמחים היתה על העליונה. "מנהיג שומר, כאן מנהיג ראשון. עקוב אחרי ונאגף את האויב מאחור. פקח עין על העשרה. מפגש משוער בעוד שלוש דקות." קופר סחט את כפתורי הירי של שלושת ליזריי הפולטים העיקריים שלו, וצפה בהנאה כיצד פוגעים שניים מהם ברגלו של "חתול המשוגע". מכ' האויב נפל ושלושת פיקודיו ברומח סיימו את העבודה במטווח קצר.

אגב, למי שמשחק בשנת 3025 והלאה ורוצה לדלג קדימה, אנו ממליצים על ה-20 YEAR UPDATE, המספר בקיצור את תולדות השנים שבין 3030 ל-3050, וזה כולל את מלחמת הירושה הרביעית, איחוד בית סטיינר ודאביון, גילוייה המחודש של הטכנולוגיה והדמויות שקמו ונפלו במהלך השנים. הנתון החשוב ביותר הוא מפת הספירה הפנימית ערב פלישת ה-"שבטים" והאישיות ששלטו במדינות הירושה וצבאותיהם באותה התקופה. מצמרר. אל תדאגו לדמויות שלכם, הספר נותן עצה מעניינת לגביהם: "אל תחשוב על דמותך כזקנה בעשרים שנה... חשוב על בנה כמוכך לקרבו" מי שרוצה לדעת יותר על השבטים יכול לרכוש את ספרי ההרחבה של השבטים "Jade Falcon" ו-"Wolf Clan" המסבירים בפירוט רב כמה מעט יודעים עליהם בספירות הפנימיות. עוד ספר מומלץ מאוד הוא ספר ההרחבה על "COMSTAR", אותו אירגון מסתורי שהשתלט עם התפוררות



בשנת 3055 אליהן ניתן להצטרף, וחוקים ליצירה וטיפול ביחידות אלו. שם, תאמינו לנו, החיים הם ממש לא מגש של פלטינה. קופר החליט, מנהיג חייב לגלות גמישות. "רומח אורב, כאן מנהיג אורב, עקוב אחרי ופתח באש עם פקודה." קופר הריץ את הנייטסקיי מאחורי הגבעות במשך שתי דקות ואיגף את עשרת המכים של האויב מאחור. הוא מיקם את המכ' שלו מאחורי כמה עצים, למסתור, ונתן הוראה: "רומח אורב, אש!". קופר עמד דום. מולו ישבו שלושת מפקדי הבסיס ומפקדו האישי. הוא בהחלט ציפה למשפט צבאי על אף הניצחון המוחץ. מפקד הבסיס דיבר, "אני רוצה שתבין קופר, מה שעשית היה בניגוד לכל התקנות הכתובות בספר. אתה לא מסיים את הקורס, אתה לא מקבל ציון על הקרב ואתה לא מקבל דרגה. ברור?"

"כן המפקדו" "יפה, אז קח את המכ' שלך והתייצב אצלי לקורס הבא בעוד חודשיים. משוחרר."

קופר צעד אל מחוץ לחדר הקצינים ושם את הכומתה על הראש. על הכומתה היה תפור "הקוצר". קופר חיך.

האימפריה הכוכבית על כדור הארץ ועל התקשורת הגלאקטית.

קופר סקר את הראדאר שלו, רומח יהלום ורומח אדום חיסלו את חמשת המכים הקטנים אבל איבדו שני מכים כל אחד. "שני ורביעי אדום, כאן מנהיג יהלום. הצטרפו לרומח יהלום כשני ושלישי." קופר ראה גם שרומח ראשון ורומח שומר נתקלו בעשרה וניהלו קרב נואש. "מנהיג יהלום, כאן מנהיג ראשון, זקוק נואשות לגיבוי." "מנהיג ראשון, כאן מנהיג יהלום, אצלך בעוד חצי דקה." קופר זע באי נוחות, לשניים עשר המכים שלהם אין סיכוי מול עשרה מכים של השבטים. הוא יכול להצטרף לקרב, למרות שלא קיבל הוראה - אבל מה עם הבסיס?

החידוש האחרון הוא בתחום משחקי התפקידים. MECHWARRIOR? משחק התפקידים המאפשר לשחק בעולם של קרב-טכ'? קיבלנו עוד ממנו, וזה כולל עולם משחק שלם בשם SOLARIS VII המספר לא מבוסס על הרפתקאות. החלק הכי טוב הוא ה-RCENARY'S HANDBOOK 3055-3055 המתאר את כל היחידות השכירות

ספר נוסף שמדבר על ההיבט הסייברפאנקי של השיטה הוא ה-SHADOWTECH העוסק בטכנולוגיה חדישה עד מאוד בתחום ההשתלות הקיברנטיות. רוצה שיפור שרירים ביולוגי? אולי רגל הידרואלית? לרוץ כמו

SHADO WRUN, שיטת הסייברפאנק-פנטזיה המשלבת עולם עתידני, טכנולוגיה חדישה ומחשבים מפותחים עם קסם, גזעים דמויי אנוש ויצורי אגדות - שוב כאן. הפעם בהוצאה שנייה, עם חוקים משופרים, תוספות מיכשור ועומק נוסף. ומעל לכל - בקרוב בעברית! כן, כן, ההוצאה השנייה בעברית!



כשאתה בורה מהצל של עצמך...

סטיב אוסטיין? הספר כולל גם ניתוחים גנטיים למיניהם והשתלות ישירות למוח. במלה אחת - מפחיד.

הספר האחרון שעניין אותנו הוא ה-GRIMOIRE העוסק בקסם של שנת 2053 ועוסק בכל היבטי הקסם, החל מהתיאוריות על פעולתו ועד לקסמים של ממש. בתוכו תמצאו הרחבות על אלכימאים, דרואידים והטוטים שלהם, קוסמים וכוהני רוחות למיניהם. הספר הזה הוא פשוט ספר חובה למי שרוצה להשתמש בקסם בעולם של SHADOWRUN. הוא מכפיל, פשוטו כמשמעו, את החוקים על הקסם ואת הקסמים עצמם שהופיעו בספר החוקים המקורי.

כמו שאמרנו, רעיון מעניין לאללה, ו-GM טוב יוכל להריץ פה הרפתקאות ממש מופרעות. למעשה ההוצאה השנייה הצליחה לעשות דבר שהראשונה נכשלה בו למדי - היא שילבה את המדע והקסם אחד בתוך השני ולא העמידה אותם אחד לצד השני. רק שימו לב שבחלק מהמוצרים, למשל ה-STREET SAMURAI CATALOG ההוצאה השנייה לא נחוצה אם יש לך הן את ההוצאה הראשונה שלהם והן את ההוצאה השנייה של SHADOWRUN.

עם קרני לייזר (קטלני). מולו משקפים את הפנטזיה ספרי ה-PARANORMAL ANIMALS של צפון אמריקה ושל אירופה המכילים יצורים שונים ומשונים המבוססים חלקם על הדמיון המופרע (מאוד!) של יוצרים וחלקם על החיות מעולמנו אנו (אריה בגובה שני מטרים), או אם נחזור לסייברפאנק ומציאות המחשב שלו - ספר ה-VIRTUAL REALITIES העוסק כולו בעולם שבתוך המחשב ומפרט על תוכנות הגנה, התקפה, גניבה וכו'. חובה לכל רצי-הרשת מביניכם. ברור שלכל חבורת הרפתקנים יש את כלי הרכב שלה, לכן ה-RIGGER BLACK BOOK הוא ספר עזר חיוני, שבדומה ל-STREET SAMURAI CATALOG גם הוא קטלוג אבל של כלי רכב. לא, לא. לא הדברים הפעוטים שמתרוצצים לנו על הכביש היום, חס וחלילה, אנו מדברים למשל על ה-DYNAMIT של סאב המגיע למהירות של 300 קמ"ש כמו כלום, או אולי חשקה הוליד: HARLY ELECTRAGLIDE-1000, עם מהירות מקסימאלית 342 קמ"ש, 50 ק"מ לליטר דלק ומחיר שוק של 175,000! נשמע טוב? זה כלום, חכו עד שתראו את המטוסים שלהם...



העתיד האפל

והעתיד

הרחוק -

החיים

האמיתיים

לכמה מכם נמאס מפנטזיה? ל-ICE יש את הפתרון, שתי שיטות עתידניות הגיעו אלינו, כדי להוסיף עניין לעולם משחקי התפקידים.

מאת: ערן בן-סער ליאור ברנע

הראשונה היא SPACE MASTER, אחותה התאומה של ROLEMASTER. מדובר בשיטת משחק בעלת חוקים זהים כמעט לחלוטין (למעשה ההוצאה הראשונה של SPACE MASTER היתה כספר תוספת ל-ROLEMASTER), רק שבמקום לשחק משחק פנטזיה משחקים כאן בעתיד הרחוק.

חלליות בין-כוכביות, גזעים חיצוניים, עולמות חדשים, תאונות חלל ואפילו מלחמות גאלקטיות הן חלק מהמציאות היום יומית של אדם המשחק אי שם בשנת 10,000 לספירה הנוצרית (שנת 480 לספירה האימפריאלית לפי היקום המוצע

ב-SPACE MASTER). עם שיטה זו תוכלו לבנות עולמות שלמים, ליצור אלפי גזעים חדשים ללא צורך לחשוב כל הזמן - "רגע, זה לא מתאים לעולם שלי. למה לא נתקלו בגזע הזה קודם?" בשיטה זו פשוט יוצרים עולם חדש בחלק נייד יותר של הגאלקסיה.

השיטה מבוססת על אותן 10 תכונות של ROLEMASTER: כוח, מהירות, נוכחות, אינטואיציה, אמפתיה, כושר, זריזות, משמעת - עצמית, זיכרון והבנה, וכמו ב-ROLEMASTER מגלגלים קובית אחוזים כדי לקבוע אותן. כמו כן, שיטת הכישרונות זהה לזו של ROLEMASTER אלא שפה מדובר בכישרונות כגון: תזוזה בחלל, לחימה ברובי לייזר, שליטה במחשבי חללית, טיסה בחללית וכו'.

המקצועות של SPACE MASTER גם הם מקצועות חלל המחולקים לשש קטגוריות: אסטרונאוטים, טכנאים, מדעני-מחקר, מדעני-שדה, אנשי-קשר וטלפאטים. האסטרונאוטים הם איש הלחימה, הטייס והחוקר.

הטכנאים הם טכנאי המערכות, טכנאי אלקטרוניקה וטכנאי נשק. מדעני המחקר הם מדען, פיסיקאי ומהנדס. מדעני השדה

החושם החורגים מהיכולת האנושית הרגילה.

טבלאות הקרב והפגיעות הקריטיות הן גם, עתידניות כמוכן - למשל התקפה ברובה לייזר או טבלת פגיעה קריטית של קרינה רדיואקטיבית, וכך כל השיטה מומרת למעשה למשחק עתידני.

השיטה השנייה היא CYBERSPACE, שכבר הגיעה לארצנו לפני זמן לא רב וכעת חזרה בשנית. מדובר בשיטת סייברפאנק טהורה המתרחשת בעתיד הקרוב של שנת 2090 בעולם הנשלט על ידי חברות-על המכתיבות לממשלה את רצונן. בעולם כולו נפוצות מאוד השתלות של איברים מלאכותיים ושיפורים חיצוניים לגוף האדם, הפשע חוגג והחוק חסר ישע. בין הצללים של העיר העתידנית משחקות הדמויות חבורה של ספק פושעים ספק שכירי חרב, ומסרתן אחת היא: לשרוד.

השיטה היא התפשרות בין חוקיה המלאים של MASTER SPACE לבין קיצורי הדרך של MERP. בסופו של דבר שיטת ניהול השחקן זהה לשיטה המלאה ושיטת הקרב מצומצמת, מה שמאפשר להתרכז בדמויות עצמן ולקצר את הקרבות הרבים. שכן, איך לומר זאת? יום בחיי הדמויות ללא שניים-שלושה קרבות לחיים או למוות אינו יום במציאות הסייברפאנק, ואם אכן קורה ומגיע יום כזה, הן יזכרו אותו בתור החופשה הכי משעממת שלהן אי פעם.

לא נשכח במשחק גם את ה-MATRIX - מציאות המחשב המדומה. מערכות המחשב פשוט כל-כך מתוחכמות שניתן לקשר ישירות בינן לבין המוח ולהפעיל את המחשב כאילו היית בתוך עולם אחר, עולם המציאות המדומה (תקראו את הכתבות של ד"ר וויז בנושא הזה בגיליונות הקודמים). בקיצור עולם מפחיד, מרתק, מסוכן ומהנה. אידיאלי להרפתקאות.

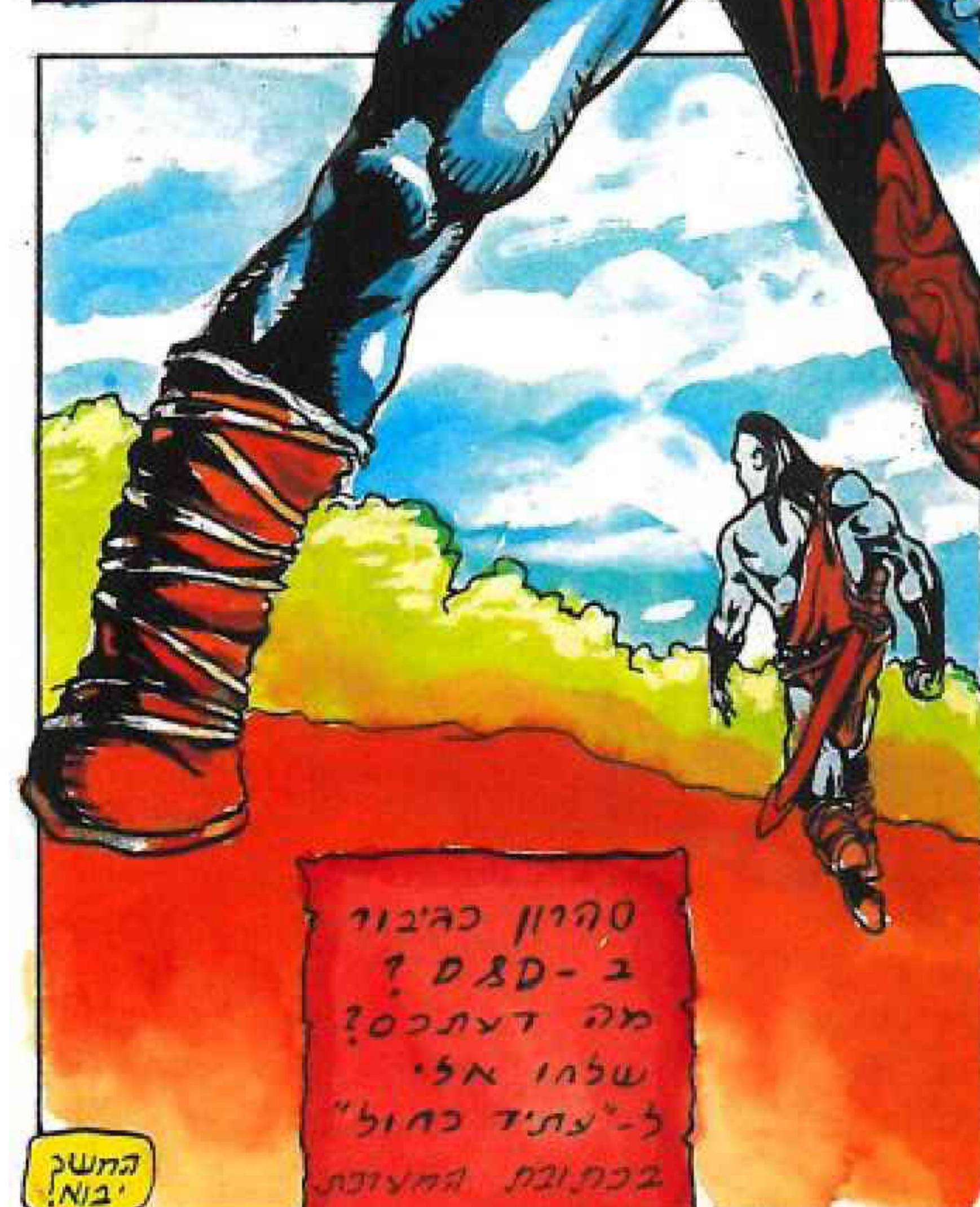


מתחלקים לקרימנולוג (חוקר פשעים), רופא וחוקר עולמות. אנשי הקשר מתחלקים ליועץ, בדרן ותיאולוג (איש דת).

הטלפאטים הם סיפור אחר, הם מתלבשים על מקצוע אחר ומתחלקים ל'מלא' ו'חלקי' - למשל פיסיקאי טלפאט או טייס טלפאט חלקי. הטלפאטיה במשחק מייצגת כוחות כמו אלו בהם נתקלתם בשונו של הג'די או סרטים וספרים אחרים, אלו כוחות של המוח ושל

מה פירוש סייברפאנק-פנטזיה? ובכן, העולם הוא עולם סייברפאנק של ממש - אנארכיה, חברות ענק, השתלות קיברנטיות מתקדמות ביותר, מציאות מחשב ושאר הגורמים הקלאסיים של הסגנון. מעבר להם הוספו גזעים דמויי אנוש, קסמים, מפלצות וכל היתר ויצרו את הסגנון המוזר הזה שהוליד אימרות כגון: "שמור על גבר, כוון היטב, חסוך בתחמושת, ולעולם, לעולם, אל תיכנס לעסקה עם דרקון." "בחודשים הראשונים אף פעם לא ידעת אם השותף שלך עומד להצמיח גיבים." "לתאגידים יש חוקים, וגם לרחובות. שחק כשדמן בראשך." או: "גם אורקים הם אנשים, לא ידעת? ואם תשכח תזוה עוד פעם, אני אפצח ת'צוואר ש'ך כמו אגוז."

השיטה מלווה במוצרים שמצליחים לשקף את שני היבטי השיטה, הן הסייברפאנק והן הפנטזיה: הראשון הוא ה-STREET SAMURAI CATALOG שסיסמתו היא: כשהעסקים הופכים לקשוחים, הקשוחים יוצאים לקניות. הספר הוא ממש קטלוג של כלי נשק שונים ומשונים ושאר אביזרים הדרושים לשרידה בחיי היום יום בעולם של SHADOWRUN, החל באקדחים וכלה באצבעות מושתלות



המשק
יבוא

ספרון כפיבור
ב-2008?
מה דעתכם?
שלחו אלי
ל-עמית כחול
בכתובת המערכת



אני בטוח
שראית אותו
נכנס לכאן...

הנה אתה!
מדוע אתה בורח
ממני?

אני רק נשלחתי
להביא אותך...
אנחנו צוקים לך
ב-אטלנטיקה!

אני מקווה
שלא תאכזב
אותנו סהרון.

בריק מוחלט---

אני נשאר
למידת אחר---

מכירה / החלפה

- ★ למכירה מודם-פקס 14400 של חברת "VIVA" (לא משומש) במחיר 1100 ש"ח. גיא, 057-234380.
- ★ למכירה 10 משחקי נינטנדו במצב מעולה - 700 ש"ח, 5 משחקי מגאסון במצב מעולה - 220 ש"ח. אלרן, 03-6421942.
- ★ למכירה/החלפה משחקים או תוכנות לתואמי IBM כגון: סיסטם השועל, חושש הבלש ופוליס קוסט 2. טלפנו עכשיו! דוד, 02-419023 או אמציה, 02-523555 (רצוי מאיזור ירושלים).
- ★ למכירה מחשב תואם IBM, XT בעל שני כוננים, מסך 4 CGA צבעים + מקלדת 101 מקשים + ג'ויסטיק + כיסוי למחשב + משחקים, ב-1500 ש"ח. יניב, 03-9615757 (לא בשבת).
- ★ למכירה דיסקטים ל-GAME GEAR במחירים סבירים. חוברות הוראות עם המשחקים. ערי, 03-6416068 (בשעות 14:00-17:00).
- ★ למכירה המשחק ZOOM למחשב באריזה מקורית + הסברים ב-35 ש"ח. יניב, 03-9615757 (לא בשבת).
- ★ למכירה מגה-דרייב עם אחריות לעוד מספר חודשים + שלט אחד + שני משחקים עם מנוי (אתם תוכלו לבחור את המשחקים שתירצו ואני אביא אותם) במחיר של 650 ש"ח (עם אפשרות למיקוח). עומר גינור, 08-232864.
- ★ למכירה המשחקים הבאים ל-PC: אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון, פרדי פארקס - הטוב, הרע והרוקח, ק.ג.ב., שרלוק הולמס, לארי 5, מסע בין כוכבים ופיגיון הדמים. כל המשחקים מקוריים באריזה ונמכרים תמורת 70 ש"ח כל אחד, מלבד פרדי פארקס ב-90 ש"ח. ניר, 03-5563738 (לא בין 14:00-16:00).
- ★ למכירה משחקים יפים לסגה מאסטר-סיסטם ב-70 ש"ח כל אחד. ניר, 03-5563738 (לא בין 14:00-16:00).
- ★ למכירה מחשב XT עם מסך CGA במצב מעולה. אורן, 08-470289.
- ★ למכירה/החלפה משחקים מקוריים מחו"ל חדשים ביותר: STREET FIGHTER 2,3,4,5, PROTO-STAR, SYNDICATE, TERM 2029, PHANTOM ועולמו של

- וויין, KYRANDIA 2, AMAZONE 2, וועד. דיוויד, 03-860442.
- ★ למכירה גיים-גיר חדש באריזה. קובי אופק, 03-6956737 (בערב).
- ★ למכירה משחקים ותוכנות ל-IBM ו/או ל-APPLE. גיל, 03-6421622 (בין השעות 21:00-16:00).
- ★ למכירה נינטנדו אירופי + 2 ג'ויסטיקים + 2 משחקים + מתאם לסגה - 400 ש"ח. רן, 02-660382.
- ★ למכירה לוח-אם למחשב PC AT286 זיכרון 1M על-גבי הלוח (360+640) + בקר I/O לידית משחק + מדפסת. סך הכל 150 ש"ח. בנצי, 03-5522683.
- ★ למכירה W.W.F וסופר-מארי 2 ל-GAME BOY. כל אחד מהם ב-60 ש"ח. נעם, 02-410514.
- ★ למכירה גיים-גיר חדש באריזה + אביזרים + משחק. רועי, 03-5405321.
- ★ למכירה מגה-דרייב 2. הדגם המשופר, חדש לגמרי + ידית + חוט אנטנה ומוניטור + ספר הדרכה + קופסה + 5 משחקים: סוניק, קיר קמלאון, טסמניה, סוניק 2 ופנסטי-סטאר 2. המכשיר עולה 440 ש"ח, המשחקים עולים בין 70-150 ש"ח. דן, 06-360604 (כמו למכירה משחק אלקטרוני LINX (כמו GAME GEAR) + 3 משחקים ותוספות במחיר 400 ש"ח. איתן הוראק, 03-5593158.
- ★ למכירה מגאסון במצב טוב + 2 ג'ויסטיקים + 2 משחקים (FRIDAY THE 13th ו-MAPPY). יונתן, 03-6427378.
- ★ למכירה משחקים משגעים, בקופסאות מקוריות: המפתחות למאמון, הקריסטל, הסיפור שאינו נגמר 2, יומנש. יוני, 06-948714.
- ★ למכירה משחקים ל-GAME BOY: מירון מכוניות (F-1 RACE) - 150 ש"ח, שכחו אותי בבית 2 (HOME ALONE) - 100 ש"ח, דוקטור מריו (DR. MARIO) - 100 ש"ח, מנקה ל- (CLEANING KIT) GAME BOY - 50 ש"ח. יעקב אייזנמן, 03-9362281.
- ★ למכירה משחקי מחשב בזול: האחים הנועזים - למחשב AT, מסך VGA, זיכרון 2 מגה או יותר בהפעלה, כונן קשיח, לשני משתתפים, במחיר 60 ש"ח. ועם ברחובות - למחשב AT, מסך VGA, לשני שחקנים (שניהם באריזה מקורית). יעקב אייזנמן, 03-9362281.
- ★ למכירה סגה + 2 ג'ויסטיקים + 4 קלטות במחיר סביר. עופר כץ, 03-5401787.
- ★ למכירה המשחקים: יומו של הטנטקל, אנציקלודע, כדורסל מכללות PC-BASKETBALL, המכונה המופלאה ונער הנבואה. לפרטים - מוני, 04-762403.

- ★ למכירה המשחקים: אינדיאנה ג'ונס ב-80 ש"ח, הרצון לעוצמה 1 ב-50 ש"ח. יניב, 03-6771552.
- ★ למכירה מערכת סגה מאסטר-סיסטם + 2 ג'ויסטיקים מיוחדים מארצות-הברית + שנאי + 3 משחקים, 550 ש"ח. אורי, 03-7528587 (בשעות 20:00-17:00).
- ★ למכירה סופר-מגאסון חדש + אחריות לחצי שנה + 3 קלטות. מאיר, 09-572218.
- ★ למכירה מגאסון + 3 קלטות (אפשרות לפחות קלטות). כמו כן כונן XT + כונן דיסק + 2 כוננים + כרטיס למסך SVGA + יציאות לעכבר וג'ויסטיק + לוח מקשים + ג'ויסטיק. משה, 03-880761.
- ★ למכירה נינטנדו שהוסב לאוניברסלי + אקדח אור והקלטת שלו + 6 קלטות מעולות (כגון: 3 MEGAMAN ו-HUDSONHAWK) הכל במחיר של 700 ש"ח בלבד. לא להחמיץ! אור קלפר, 06-394439.
- ★ למכירה המשחק עולם אחר, בשווי 99 ש"ח. מקורי עם הוראות וקודים במחיר 65 ש"ח, כמו כן, מסוק הרעם וכוכב גוס מקוריים במחיר 30 ש"ח כל אחד. ברוכי שפיר, 03-806498.
- ★ למכירה המשחקים מבצע קוטב ומלכודת המסמון, באריותם המקורית. עמית 02-912220 (בשעות אחה"צ, לא בשבת).
- ★ למכירה קלטות מגאסון משומשות במחיר מפתיע: סופר קונטרה 4 נשקים (מחיר רגיל - 99 ש"ח) ב-45 ש"ח בלבד, גאן סמוק במקום 59 ש"ח - 25 ש"ח בלבד ולג'נד פיג' במקום 59 ש"ח - 25 ש"ח בלבד (רק באיזור פתח-תקוה). הקלטות במצב מעולה ללא פגמים. המתקשר הראשון זוכה! יובל ואילן שטוקהמר, 03-9319075.
- ★ למכירה נינטנדו בשיטה אמריקאית + 9 משחקים + אקדח. גולן, 04-382113.
- ★ למכירה נינטנדו אוניברסלי + 2 ג'ויסטיקים + אקדח + סופר-מריו 1 וצייד ברווזים על קלטת אחת. יהונתן, 02-782451.
- ★ למכירה מערכת סגה חדשה + 3 ג'ויסטיקים + משקפים תלת-מימדיים + הגה + 7 משחקים (שלושה מהם למשקפיים) במחיר של 755 ש"ח, הכל חדש ובאריזה. דני, 02-518845 (בשעות 22:00-19:00, לא בשבת).
- ★ למכירה ערכת קרב-טכ/משחק לוחמה משוריינת - 35 ש"ח. ערכת D&D למתחיל ולמתקדם, כל ערכה 45 ש"ח. סגה - 2 ידיות, אקדח אור ושני משחקים בזיכרון - 300 ש"ח. 7 משחקים לסגה - כל משחק 100 ש"ח,

משחקי תפקידים

- ★ מעוניין להקים קבוצת מבוכים ודרקונים (D&D) באזור קרית-שמונה והסביבה, לגילאי 10-14. לכל המעוניינים והמעוניינות - אלכס אבוגוב, בית הלל, מיקוד: 12255, 06-951982.
- ★ שחקן D&D מנוסה מעוניין להצטרף לקבוצת AD&D בחדרה בגילאי 12-14. עידן ברזילי, 06-338323.
- ★ מעוניינים להקים חבורה למשחקי D&D בשכונת נאות אפקה, תל-אביב. ישי לוי, 03-6472147.
- ★ שה"מ מנוסה מקים חבורת AD&D באזור טבריה וכפר ח'טים. רצויים שחקנים מתחילים אך אפשר גם שחקנים מנוסים. שם השה"מ פירא וולפסון, 06-795554.
- ★ שחקן RD&D מתחיל מחפש קבוצת RD&D מתחילה באזור פתח-תקוה, בגילאי 15-16. רועי, 03-9307803 (בשעות אחר-הצהריים).



קוקן אל

- KING QUEST 6, KGB, WING COMMANDER 1-2, ECO QUEST 1-2, QUEST 5 SPACE. אלדד קידר, 03-5336555.
- ★ מעוניין להתכתב עם כל מי ששרוף על מחשבים (ומבין) ובייחוד על קוסטים ו-WIZ. כתובתי: לכבוד אסף לוי, בר-כוכבא 3 באר-שבע מיקוד: 84231.

הצילו

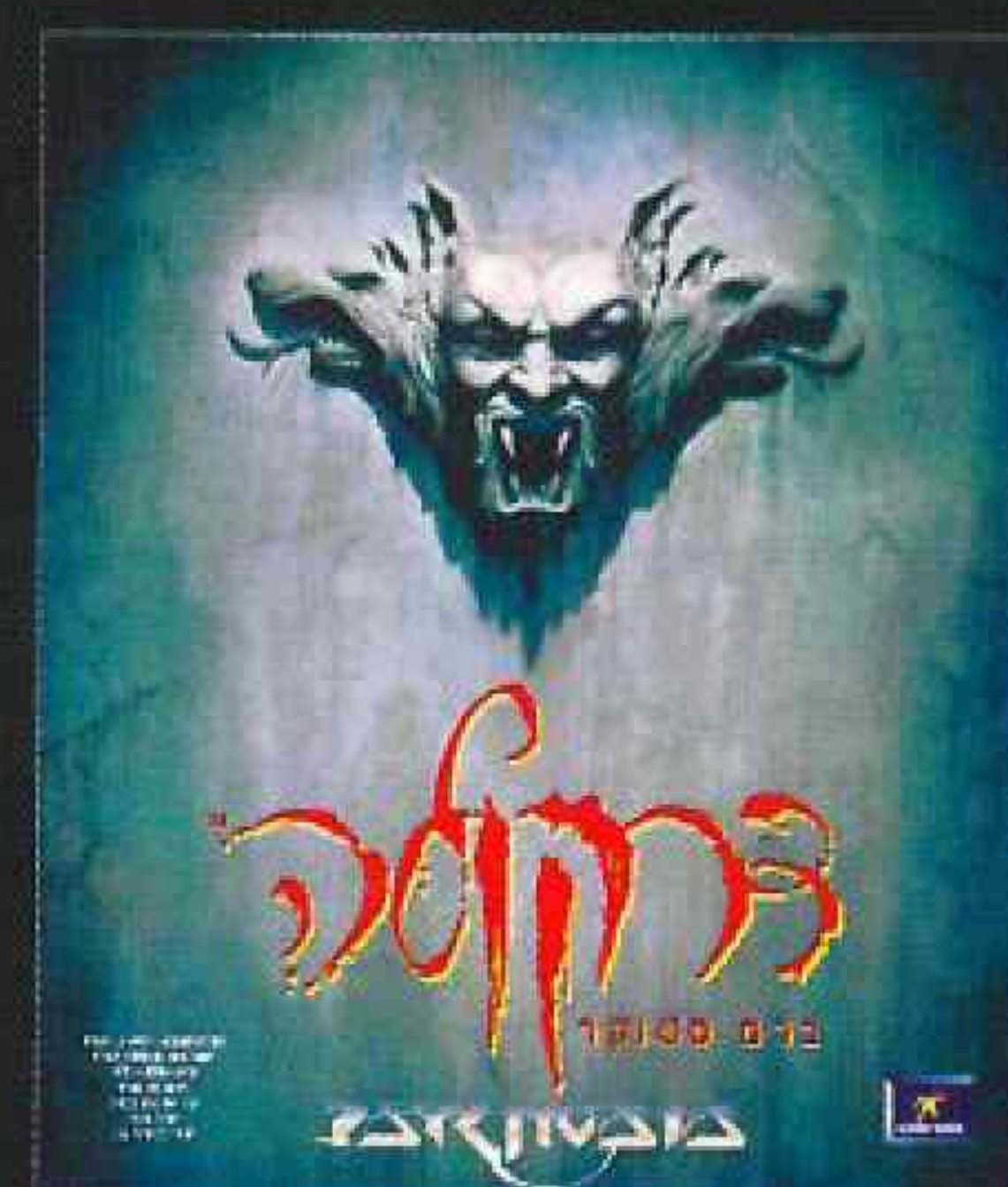
- ★ אני תקוע נואשות בקוסט "שובו של הפאנטום" בקטקומבות שמתחת לבניין האופרה. תמורת מידע אסייע בלמעלה מ-40 קוסטים שונים. הצילו אותי! ערן אדרי, 03-396636.
- ★ הצילו! אם יש בן-אדם אחד גאון שיוודע מה עושים במשחק "HOOK" אחרי שאתה מתחפש לפיראט וקונה מהכסף הנמצא בחג'ית שבאוניה מגנט, שיתקשר מיד ברגע זה. אסף, 057-233753.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק לארי 5 בשדה תעופה וב-ECO QUEST - מה עושים כשצריך לשים בסירה? אלעד, 057-274481.
- ★ הצילו! אני תקוע כבר שבוע בפוליס קוסט 1. מה עושים אחרי הפשע עם הסמים? בתמורה אעזור במשחקים: לארי 1, גובלינים ועולם אחר. גב בן-חיים, 08-579217 (להתקשר בין 21:30-17:00).
- ★ זקוק לעזרה דחופה במשחק אי הקופים 2. מי שיוודע איך לעבור את הג'ונגל באי דינקי - שיתקשר. אריאל, 08-410563.
- ★ זקוק לעזרה במשחקים SPELL CASTER ודיק טרייסי למסטר-סיסטם. אורן גרינברג, 08-470289.
- ★ S.O.S: נתקעתי ב-COUNTDOWN ב-PC. איך מרדמים את הרוצח בקהיר עם המקלדת? (אניפה להתחבא, איך לעמוד וכו') אביהר, 04-251474.
- ★ האם יש איהו WIZ גאוני שיוודע מה עושים ב-4 SPAC QUEST במקום שאתה חוזר לספייס קוסט 1? ואולי יש עוד WIZ גאון שיוודע מה עושים בנער הנבואה אחרי ש-KRAAL כולא אותך ולוקח לך את כל הדברים? מעוניין לעזור במשחקים אחרים בתמורה. זיו, 057-950587.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק "הטוב, הרע והרוקח". בשלב שני, איך מרפאים את הסוסים? ישי, 08-450333 (לא בין 16:00-14:00).

- ★ משחק יקר - 170 ש"ח. יניב, 09-457482.
- ★ למכירה משחק מחשב חדש מארצות-הברית בשם: QUEST FOR GLORY 3. המחשב 286-486 ולמסכים EGA/VGA, במחיר מבצע של 85 ש"ח. כל הקודם זוכה. אלינוער ברמן, 03-6056412.
- ★ למכירה/החלפה המשחק חולית 1 (כולל 2 תקליטונים) + הוראות. אלון, 09-615552.
- ★ למכירה מגאסון יד שנייה + 7 משחקים. גל, 08-471314.
- ★ למכירה MEGA BOY חדש לגמרי ואלחוט + 2 ג'ויסטיקים + זוג אוזניות + הוראות באנגלית + 5 קלטות משחק: CONTRA, SLALOM, EXERION, ROAD FIGHTER, 1944. והכל ב-600 ש"ח, מציאה של ממש + מחלף. תומר הרשקוביץ, 09-506210.

מועוניינים

- ★ מעוניינים להחליף משחקים חדשים מחו"ל כגון LANDS OF LORE, POLICE QUEST 4 ועוד רבים אחרים. מיקי קנובלר, 09-448417 או רוני רזונפלד, 09-982421.
- ★ מעוניין במשחקים THE PUNISHER, FINAL FIGHT למגה-דרייב (אם יש אותם בכלל למגה-דרייב). יותם לביא, 04-835065 (לא בשבת).
- ★ מעוניין להחליף משחקי מחשב מקוריים באריזה ל-PC: אי הקופים 2, KQ6, הוביסוס, POLICE QUEST 3, לארי 5, ECO QUEST 1, דברי ימי קירנדיה. גיל, 03-5321088.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים הרצון לעוצמה 1 והאורגים (שניהם מקוריים) באריזה וחוברת תמורת המשחק הרצון לעוצמה 2. נועם, 06-988547.
- ★ מעוניין לקנות/להחליף קורל דרו 4.0. 03-806498.
- ★ מעוניין להחליף/למכור את המשחק "אמאזונס" (מקורי). אלדד קידר, 03-5336555.
- ★ מעוניין במשחק CONFLICT לתואם IBM, אלדד קידר, 03-5336555.
- ★ מעוניין לעזור במשחקי מחשב שונים. אלדד קידר, 03-5336555.
- ★ מעוניינות להחליף את קירנדיה 1 ומלכודת הפיתוי בשר הטבעות (1 או 2) וקינג קוסט 5 (משחקים מקוריים) וכן מעוניינות גם בסימיוטי למחשב. אנה או צללית, 08-464454.
- ★ חברי ואני מחפשים אנשים עם מודם שאליהם ניתן להתקשר. אם את/ה בעל/ת מודם התקשרו אלינו. אסף, 06-570301 או עומר 06-556558.
- ★ מעוניין במשחקי המחשב הבאים:

מה המשותף לערפד ודינוזאור ?



את שניהם מביאה
מחשבת
למסך המחשב שלך!



מרכז השיווק קבוץ גליל-ים, מיקוד 46905 טל 09-528741