081117
8 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 6.80 ש"ח

WIZ
ו ו י ז

- חדש! הרפתקת D&D
- הכל על משחקי חלל

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה, נינטנדו, מבוכים ודרקונים, ועוד

7
גיליון

טיפים

וטריקים למשחקי:
מחשב, סגה ונינטנדו

תוכן העניינים

★ יבמ: אי הקופים 4
★ יבמ: הנמלולים 6
★ יבמ: זיליארד 7
★ משחקי מחשבה: הצופה, בומבזל 8
★ חדשות 10
★ סגה: ילד הפלא 12
★ נינטנדו: צבי הנינג'ה 14
★ משחקי חלל 17
★ משימה בחלל 22
★ זום 24
★ הפינה של דר' WIZ 25
★ טיפים: יבמ, סגה, נינטנדו 26
★ העמוד שלכם 28
★ לוח 31
★ הרפתקה: קברו של טרפיל 32
★ כפפת כח 37
★ קומיקס 38

★ לא כפפת איגרוף, גם לא כפפת סקי. כפפת כוח. יכולה להניע עצמים על המסך. הפלא החדש של נינטנדו.



★ צבי הנינג'ה - שלל הרפתקאות במערכת נינטנדו.





עורכת: סיגל בן-ארצי * יועץ טכני: דוד רביב * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר: בית עימוד * לוחות: קולורגרף * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני-ברק. ת.ד. 1409, בני-ברק. טל': 03-5794711 .

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים ליום הוצאתו בלבד.
אין המערכת אחראית לתוכן המודעות.

★ לראשונה ב-ZIW הרפתקת מבוכים ודרקונים בהמשכים. לא צריך לומר לכם לשמור על הגיליון הנוכחי כדי לקרוא הרפתקה מושלמת בעתיד.

ZIW ים יקרים!

עם פתיחת שנת הלימודים הת-למנו לקחת אתכם לסיור בחלל - הנושא המרכזי בגיליון זה. והסיבה: אם הלימודים זה לא בדיוק הכי אי אי אי, אפשר לרחף. לא פיזית, כמובן, אלא באמצעות התאים האפורים. אפשר לצאת להרפתקה זבלנית במשימה בחלל, להימלט מחורים שחורים בזום, ולשייט בחללית משוכללת בגלקסי 5000. ואם בא לכם לנחות על הפלנטה שלנו, תוכלו להשתעשע באי הקופים או לחדד את המוח בצופה ובבומבזל. אז נכון שזה לא כל-כך נורא לחזור לבית-הספר?

★ ★ ★

יש התאוששות קלה בפיתרון החידונים, אולם היא עדיין אינה משביעה את רצוננו. לכן החלטנו לפזר את פיתרונות החידונים ברחבי הגיליון, ולהעניק פרסי תנחומים לכותביהם. זהו מבצע חד-פעמי, ולכן אנחנו מוזוזים שלא תציפו אותנו בחידונים.

★ ★ ★

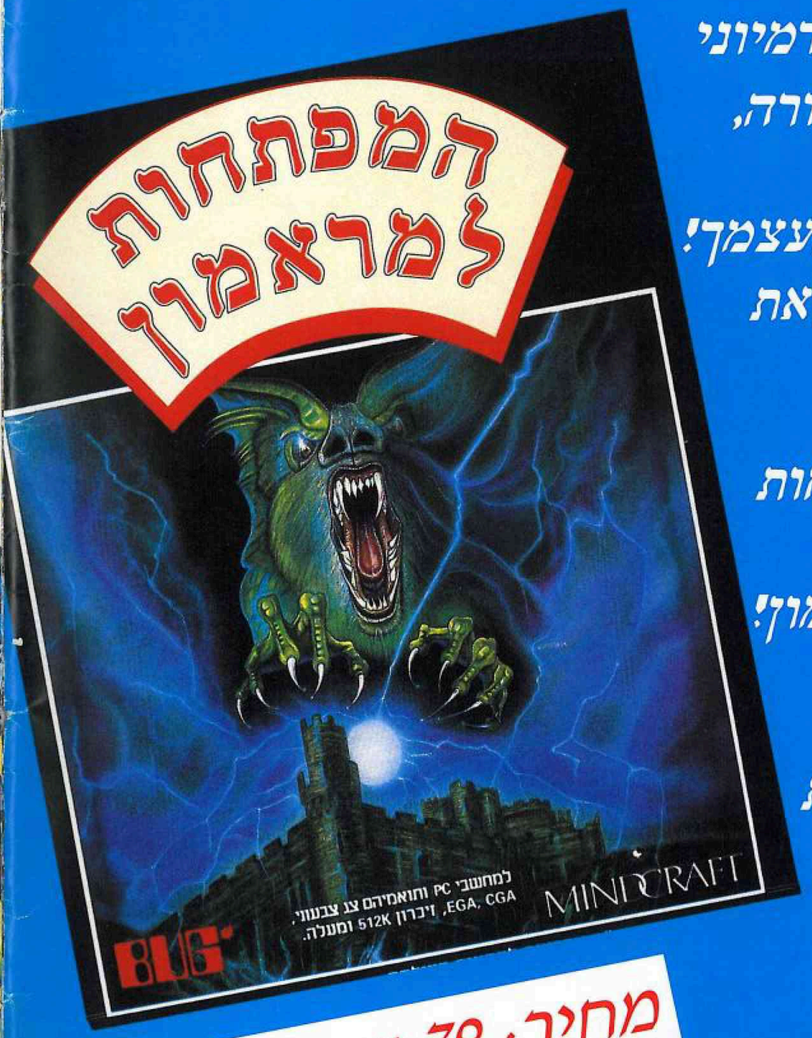
רבים מבקשים להימנות על הכותבים בעיתון. להבדיל מעיתוני נוער אחרים, איננו עורכים בחינות קבלה. כל שעליכם לעשות הוא לשלוח אלינו את החומר.

מחכים לכם
הZIWים

המפתחות למראמון

משחק תפקידים דמיוני
סיפור פעולה, גבורה,
סכנה וריגושים
הצטרף לסיפור בעצמך!
הפעל את מוחך ואת
אצבעותיך
במלוא יכולתם,
וחזור עם המפתחות
של העיר-
המפתחות למראמון!

כולל:
★ חוברת הוראות בעברית
★ 2 דיסקטים

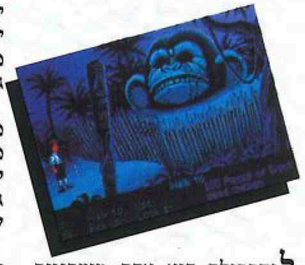


מחיר: 79 ש"ח לצרכן

BUG
שיווק והפצה
להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות מחשבים וצעצועים נבחרות



הסוד של אי הקופים



לוקספילם היא אחת מיצרניות משחקי המחשב היותר פופולריות בארצות-הברית. היא זו שיצרה את אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון, הקרב על בריטניה ולום. היא זו שיצרה גם את הסוד של אי הקופים.

את המשחק הזה אפשר להגדיר כמשחק הרפתקה בעל רמת קושי בינונית, יחסית למשחקים האחרים של לוקספילם, שמקנה פיצוי מלא למשתמש בעזרת מימשק ידידותי במיוחד.

השחקן ממלא במשחק את תפקידו של גייברש סריפוד, בחור צעיר המחפש אחר התהילה והמזל. במהלך חיפושיו מגיע הצעיר לאי מלי, שם עליו לספר לכל מי שיקשיב, שהוא רוצה להיות שודד ים. החברים החדשים שלו, דייריו הקבועים של פונדק סקאם, יצרפו אותו למועדון האקסלוסיבי שלהם, אם יסיים שלוש משימות פעוטות יחסית: גניבת הפסלון מטירתו של המושל, גילוי האוצרות האבודים וניצחון בקרב נגד אדון החרבות.

אי הקופים שונה ממשחקים אחרים. הגישה היא ליהנות מהמשחק עד כמה שיותר ולא לשבור את הראש במשימות מורכבות. למשל לא צריך כמעט להשתמש במפות, לא צריך להיכנס לכל האיזורים, ולא צריך להתמודד עם חידות קשות. גם כאשר מוצאים את שליט החרב, נקבה דווקא, הגישה היא של עוד שלב בהנאה הצרופה שמקנה המשחק.

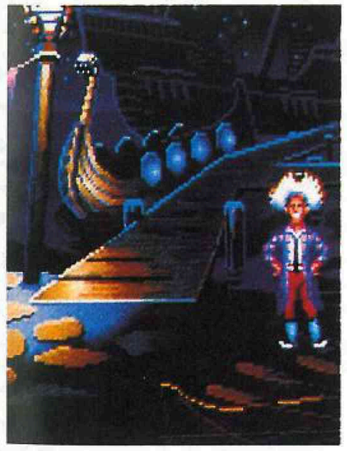
השלב הראשון במשימה הוא לחקור את הסביבה . הבעיה העיקרית היא מחסור במזומנים. כדי לפתור אותה, תפוס טיול אל מחוץ לעיר וחקור את נפלאות הטבע. שם גם תיתקל בקרקס. השתתף באחד המופעים ותקבל מספיק כסף לקנות את מפת האוצר וכמה כלי חפירה. כשתסיים את המשימה, תגיע לגשר שגמד שומר עליו. במקרה הזה אינך צריך להילחם. במקום זאת, נסה להפיס את דעתו במשהו שהוא מאד רוצה. אחר-כך תוכל לחצות את הגשר שמעברו תצטרך להדגים כמה ממיומנויות הקרב שלך, ותצטרך להפעיל שריריים כדי להדוף את עדת כלבי המושל שיעוטו עליך.

כאשר תצליח לעמוד בשלושת המשימות, תופיע רוחו של ליצ'אק הפירט ותחטוף את המושל. עכשיו צריך השחקן לתכנן את ההצלה. כאן תזדקק לאוניה ולצוות. אבל, מכאן ואֵילך לא נמשיך לספר לך את ההמשך כי רק נפגום בהנאתך.

השליטה במשחק מצוינת. בחלקו התחתון של המסך תקבל הסברים נחוצים. בנוסף, אפשר להצביע על המקומות המתאימים במסך כדי לקבל עצמים נחוצים. החלקים המתסכלים, הקיימים במשחקים אחרים, שבהם צריך למשל להוביל עצם מסוים לרוחב המסך ולהעמידו בדיוק על הנקודה הנדרשת, אינם בנמצא במשחק זה.

הגרפיקה במשחק מהנה ובה 256 צבעים. גם המוסיקה האותנטית שבה משולבים קטעי קליפסו ומוסיקת רגאיי שאופיינית לאיים האקזוטיים שמדרום לארצות-הברית, מותאמת לאווירת המשחק ומקנה הרגשה של קרנבל.

צליל	80%
גרפיקה	80%
שחיקות	90%
ציון כללי	85%



בורגר ראנץ'

BURGER RANCH

עמוד החידות מוגש לכם בחסות בורגר-ראנץ.

מקום טוב לאכול

תופעה

מסתבר שזיזים רבים אוהבים מאוד לחוד חידונים. הפעם קיבלנו 19 חידונים שונים שעוסקים ביבמ, סגה ונינטנדו. אבל, כיוון שנוכחנו שאינכם מציפים אותנו בפתרונות לחידונים הללו,בגלל שלכל אחד יש כנראה משחקים שונים, החלטנו לפרסם אותם עם הפתרונות. אולם, כדי לאפשר לם בכל-זאת לנסות ולפתור, מיקמנו את הפתרונות במקומות שונים בעיתון. את הפרסים, מתנת רשת הבורגר-ראנץ, שלחנו למחברי החידונים.

זוכים

הזוכים בארוחת בורגר-ראנץ' וצ'יפס, מתנת רשת הבורגר-ראנץ' הם כל פותרי החידונים שלהלן:

בפיתרון חידון קווסט מגיליון מס' 5 זכו: עפר שמש, מרח' בקעת הירדן 31 גבעת סביון, רונן שורר מכפר הנוער בן-שמן, ונתי פינקסון מרח' רבינוביץ 32 בת-ים.

בפיתרון "שם-המשחק" מגיליון מס'5 זכו: עפר שריג, האופק 5 סביון. טל סיטון, זרובבל 11 נס-ציונה. מרטין וורוניקה פרידמן, משעול הדולב 18/3 כרמיאל. רני ברק, הרב קוק 22 נתניה. משה פשלביץ, פנחס 8 רמת-גן. אורון אמבר, הגאולה 10 הוד-השרון. אור צלקובניק, המעגל 42 רימון, קרית-אונו. דני מירסקי, הקבלן 3 הר-נוף, ירושלים. יאיר שבח, פבזר 44 א', חיפה. ספי רוזנפלד, תמר 46 חיפה. דניאל גיא, פאת השולחן 14 ת"א. אלון בר-סלע, עמק הברכה 17 ת"א. מיקי ואטס, עלית-הנוער 47 גבעתיים. אורן חייק, ככר קפלן, ב"ש. רן טואג, דימן 3 ת"א. ניר בן-זקן, מושב עמיעוז, ד.נ. הנגב.

בפיתרון חידון נינטנדו מגיליון מס' 5 זכה ניר מירו מרח' העבודה 14 עכו.

חידון יבמ

מאת: שחר לובט, השלום 8/32 כפר-סבא.

1. באיזה משחק עליך להפוך מכשף לחתול?
2. כיצד יוצאים מהלויתן במשחק קינג קווסט 4?
3. באיזה משחק עליך לאסוף כמה שיותר זהב?
4. באיזה משחק עליך להעיר נהג אוטובוס?
5. באיזה משחק אתה שט בנהר על בול עץ ומנסה להתחמק מסלעים שבדרך?

חידון נינטנדו

מאת: אריק קנס, טרומפלדור 22 ראשל"צ.

1. מהו השם הנוסף למשחק מגה-מן 3?
2. באיזה משחק צריך ליצור שורות מקוביות בצורות שונות?
3. מהן שתי הדרכים הקלות לקבלת פסילה בסופר מריו 1?
4. מיהו הבוס של טירה 4 בזלדה 2?
5. באיזה עולם בסופר מריו 2 נמצא קיצור הדרך ל -1-7 ?
6. באיזה משחק מופיע דרקולה?
7. מהו הנשק של איש המתכת במגה-מן 2 ?
8. ציין לפחות שלושה משחקי נינטנדו שמקורם בסרטי קולנוע ידועים?
9. איך מקבלים חמש פסילות בסופר מריו 3 ?
10. צייו שני משחקי אקדח של נינטנדו.

חידון גיימבוי

מאת: דוד שהמי, ירושלים.

1. בכמה יריות אפשר להרוג את הבוס של עולם 4 בארצו של סופר מריו?
2. להיכן אתה מגיע באיזור 3 בדבל דרגון?
3. כמה נקודות אתה מקבל על הריגת הבוס הראשון בסולר סטריקר?
4. באיזה משחק מריו הוא שופט?
5. כמה שורות צריך להוריד במשחק ב' בטטריס?

חידון סיירה

מאת: אמיר גולדרט, מנדס 65 קרית-קרניציי, ר"ג.

1. באיזה משחק צריך לשייף סכין?
2. היכן מוצאים מטבע כסף בקינג קווסט V ?
3. באיזה משחק יש ינשוף מדבר?
4. באיזה משחק נוסעים במונית?
5. באיזה בעל-חיים נעזרים בקמלוט?
6. באיזה משחק נוסעים בלימוזינה?
7. בכמה סוגי קסמים משתמשים בקינג קווסט V?
8. מה עושים עם הצנצנת בספייס קווסט 4?
9. באיזה משחק אוכלים המבורגר?
10. איזה משחק מסתיים בתוך מלון?

חידון סגה

מאת: כפיר כהן, אשל הנשיא, ד.נ. הנגב.

1. באיזה משחק עליך לקנות ספרי תנ"ך?
2. באיזה משחק עליך להשתמש בנבל?
3. באיזה משחק צריך להשיג שישה ספרים?
4. למה משמש החליל בילד הפלא 2?
5. באיזה משחק השחקן רוכב על דרקון?
6. באיזה משחק צריך לשחד אנשים?
7. באיזה משחק אם מתים 25 אנשים המשחק מסתיים?









משחק חשיבה וזריזות שבו אתה תתפוס פיקוד על חבורת חיות שחופרות במעמקי האדמה ומובילות אותך למסע הרפתקאות. הנמלולים הם יצורים קטנים וחביבים, אך בעלי מנת מישכל נמוכה קמעה, כך שכאשר הם מגיעים לתהום, למשל, הם פשוט קופצים אל מותם. עליך מוטל להעניק להם תכונות שונות כדי שרובם יצליחו להגיע לשערי גן-עדן

למינגים הוא שמם של כל אותם יצורים קטנים החיים מתחת ליבשת ומנסים לשרוד ולא להיכחד. הלמינגים הוא גם שמו של משחק מתוצרת פסיגנוסיס, שנועד לאפשר לנו, בני האדם, להציל את היצורים הללו ולאפשר להם לחיות חיי שלווה אי-שם בבטן האדמה. בעברית הוסב שם המשחק לנמלולים, מה שמייצג אותם טוב יותר בשפתנו, וגם מסביר בדיוק לאיזה יצורים הכוונה. לא נמלים לא דבורים לא חפרפרות. משהו דומה. מה בדיוק? נמלולים. לא מכירים? תשחקו ותכירו. זיכרו: צריך לעזור להם לחיות.

דימיון, רמת שחיקות גבוהה וגרפיקה טובה, חברו יחדיו כדי לספק לנו הנאה מלאה. נשמע טוב מדי? -לא במקרה של הנמלולים. מטרת המשחק פשוטה: להוליך את קהילת הנמלולים דרך 120 רמות שונות שבהן קשיים רבים. בהתאם לרמת הקושי שתבחר, תתחיל את דרכך בזמן קצוב, עד שתצליח ללוות את הנמלולים בהצלחה לסוף השלב. אם תיכשל במשימה להציל מספר רצוי של נמלולים בטווח זמן נתון, תקבל אפשרות לניסיון נוסף. לשלוט בנמלולים זה אפשרי, אם כי לא קל. הם חייבים לבצע את המשימות שלהן נועדו, אלא אם התבקשו לבצע משהו אחר. בתחילת המשחק תראה קבוצת נמלולים העושה דרכה ימינה לרוחב המסך. הנמלולים ינועו עד שמשהו יעצור אותם. אם יגיעו למבוי סתום, יפנו חזרה שמאלה וימשיכו ללכת עד ש... משהו אחר יעצור אותם. בכל מקרה, הנמלולים יקפצו מצוקים, יכנסו למלכודות ויעברו דרך אש. וכאן למעשה מושם הדגש על מהות המשחק. תצטרך למנוע מנמלול לעשות את הדברים המטורפים הללו. כדי להצליח תוכל למעשה לבצע עם הנמלול מה שתרצה. תוכל לחפור באמצעותו, לטפס כלפי מעלה, לצנוח למטה, לבנות גשרים ולחסום נמלולים אחרים. בכל רמה תצטרך לתת את הדעת על סדר עדיפויות שונה. כך תוכל, במשחק זה, לקרוא דרור לדימיונך ולשאיפת ההרפתקאות שלך. יש כאלה שיעדיפו לחשוף את הנמלולים לסכנה, אבל ישאירו מספיק זמן כדי לתכנן דרכי מילוט. יש כאלה שיתכננו את דרכם בקפידה ולא ישאירו הרבה הזדמנויות לסכנות, אבל יזכו בזמן קצר יותר.

במשחק ארבע קטגוריות: הנאה, תכסיסים, קשיים וחבלות. בכל קטגוריה שלושים רמות. כדי להתקדם במשחק, חובה על השחקן לסיים בהצלחה את השלב שבו הוא נמצא. לאחר סיום השלב, מקבל השחקן סיסמה שתאפשר לו לחזור לאותו שלב מבלי להתמודד עם האתגרים שהוצבו לפניו בעבר.

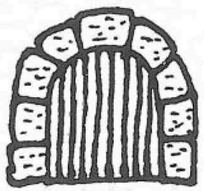
שלב ההנאה מיועד למתחילים והוא מעין שלב של אימונים. הוא מאפשר לשחקן להכיר את המשחק ולפתח מיומנויות שליטה שיעזרו לו בהמשך. ככל שהשחקן יתקדם בשלבי המשחק, כך יצטרך לגלות רמות גבוהות יותר של שליטה. השלב השני, למשל, מציב אתגרים. לדוגמה: במקומות שבהם יהיו עמודים רבים, יהיה צורך גם לנווט ים של נמלולים. ככל שמתקדמים, אותה צורת מסך תדרוש רמה גבוהה יותר של מיומנות. יהיה צורך לטפס מעבר למכשולים, ולחפור אחורנית כדי להפיק את המקסימום.

הצלילים והגרפיקה במשחק בהחלט ברמה טובה. בעלי כרטיס אדליב, יהנו מצלילים מעולים. גם גרפיקת הרקע סבירה בהחלט. הבעיה היחידה - הגרפיקה של הנמלולים. הם כל-כך קטנים שלעיתים קשה לעקוב אחר הנמלול הנבחר על המסך. המסכים במשחק מתגלגלים ומאפשרים לשחקן שליטה טובה במתרחש על המסך. שיטה זו מאפשרת לשחקן לעקוב אחר המתרחש ביותר ממקום אחד בו-זמנית. תלון רדאר קטן, מאפשר להתמקד על כל מקום רצוי במסכי המשחק.

המשחק הוא כיף אמיתי. התנהגות היצורים הקטנים מעוררת אהדה, והאתגרים שמולך יגרמו לך לחשוב באהדה על המשחק לאורך זמן. אלה שנהנים ממהירות יחד עם הפעלת הגיון ויצירתיות, יהנו ממשחק זה הנאה מלאה. להבדיל ממשחקים אחרים שבהם צריך להכות רוב הזמן, כאן צריך רק לטפס, לחפור או לחצות גשרים. עבודה בונה בהחלט.



זיליארד

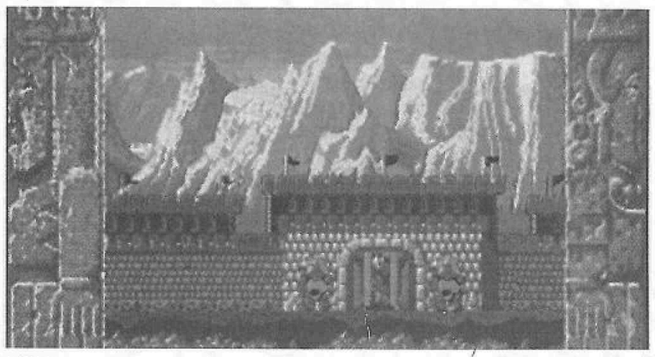


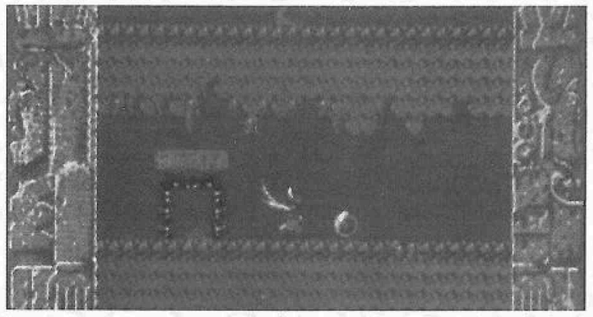
מאת: אמיר גולדרט

לפני כאלפיים שנה, תקפו כוחות הרשע את ארצו של זיליארד ויישבו בה סוגים שונים של מפלצות. ג'אסין, השליט החכם שלהן, הצליח להביס ולכלוא את כוחות הרשע, אבל כמו בכל הסיפורים, הם הצליחו לחזור. כדי להראות את כוחם, הם החליטו לבצע טריק "מרשים": הם הפכו את הנסיכה פליסיה לאבן. עליך להציל את הנסיכה ולהביס לעד את כוחות הרשע.

המשחק מתחיל בעיר מורלה, שם גם נמצאת הכניסה למערה שבה מחכים לך ג'אסין והמפלצות שלו. בדרך למערה עליך לעצור בכל אותן חנויות שיספקו לך את אמצעי הלחימה: חנויות לנשק, לקסמים, לציוד כללי ועוד. כאן תדלה ממותך את כל הידע שצברת ממשחקי הקוסט למיניהם, וכך תוכל להצטייד בציוד המתאים ביותר. זיליארד הוא לא בדיוק משחק קוסטי, אבל יש בו בהחלט סממנים שמזכירים את הללו, מה עוד שהוא נוצר על-ידי ERTS GAME, חברה יפנית שהיא חלק מחברת סיירה, יצרנית הקוסטים.

במקביל עליך גם לשוחח עם התושבים המקומיים כדי לדלות את מירב האינפורמציה לה תיזדקק בדרכך. אבל, כמה מהתושבים נמצאים כבר תחת השפעתו של ג'אסין, ולכן אל תאמין לכל דבר שינסו "למכור" לך.







המלך יעניק לך אלף חתיכות זהב כמקדמה, בהן תוכל להשתמש כדי לצאת לדרך. כמות נוספת של זהב, תוכל להרוויח אם תהרוג מפלצות במערה ותלכוד את נשמתן. הבנק של זיליארד הוא זה שימיר עבורך מפלצות מתות במטבעות זהב. במשחק שבע רמות של מערות ומבוכים תת-קרקעיים. בכל רמה תוכל לשכלל את כלי הנשק שברשותך, לצבור כוח, לקבל מידע ועיצות, להילחם במפלצות, לנצח ולאסוף יהלומים. לאחר שיהיו ברשותך תשעה יהלומים תוכל להריח את הסוף. שינוי מרענן, שיזכיר לחובבי נינטנדו את המערכת הזו, יקרה ברגע שתגיע למערת מליסיה. כאן מזכיר המשחק את הסגנון של משחקי נינטנדו: אותן קפיצות של הדמויות, אותו סגנון טיפוס על עצמים ואותו שימוש בחרבות בזמן הקרב. המבט על המערות הוא מהצד, כאילו מנקודת המבט של השחקן, וגלגול המסכים הוא אנכי ואופקי.

לאחר שתשלים סדרה אחת של מערות, תוכל להתקדם לעבר סדרה נוספת של ערים ומערות, תוך רכישת קסמים וכלי נשק, כמו מגינים רומחים ופריטים נוספים, שיעזרו לך להתקדם אל המטרה.

הקלות שבה אפשר להשתמש בקסמים ובכלי הנשק, עושה את זיליארד למשחק מהנה במיוחד. זהו מעין שילוב של משחק פעולה ומשחק הרפתקה.

הגרפיקה והאנימציה במשחק הן ברמה נמוכה יחסית, אולם הצלילים המתלווים אליו, המשתנים מדרגה לדרגה ומופקים ברמה גבוהה יחסית באמצעות כרטיס מוסיקה, מפצים איכשהו על כך. בתחתית כל מסך מד נתונים הכולל את כוח החיים של השחקן, מיקומו, הזהב שברשותו, מספר המפלצות שלכד וכלי הנשק שברשותו.

על זיליארד קשה לומר שהוא משחק ייחודי, הן מבחינת הנושא והן מבחינת הצגתו. אבל זהו מסע הרפתקאות שבהחלט מקנה הנאה.

העיתון VIDEO GAMES AND COMPUTER ENTERTAINMENT העניק לו את התעודה הבאה:

צליל	9
גרפיקה	7
שחיקות	7
ציון כולל	7

טיפים

★ במבוכים שבמערות ישנם סלעים זזים, שאם תעלה עליהם, תוכל לזוז ימינה, שמאלה, למעלה ולמטה.

★ לאחר שתהרוג את המפלצות שבמערות, יישארו מהן עיגולים. קח אותם כיוון שבעיר אפשר להמירם בזהב.

★ באמצעות הזהב כדאי לקנות נשק רב יותר ולשכלל את הנשק הקיים.

★ מגן מיוחד שאפשר לקנות, יכול לעמוד מול מספר בלתי מוגבל של פגיעות.

★ לאחר כל סדרת לחימה במבוכים, תוכל להעצים את כוחך אם תפנה למגדת העתידות שבעיר.



הצופה

THE SENTINEL

מאת:
דרור פרידמן

ב**גיליון מס' 3 כתבנו על סוג משחקי מחשבה שצמחו מטטריס. מתוכן הכתבה קיבלתם אולי את הרושם, שכדי להוציא משחק מחשבה מצליח למחשב, צריך לפתח משהו בסגנון טטריס. יש בזה משהו, אבל רק משהו. בעיקרון, משחק מחשבה צריך להיות פשוט וקל להפעלה, כשהמחשבה המושקעת במהלכו תצוף ותעלה מנבכי התאים האפורים ללא מאמץ יתר. טטריס הוא כזה, אבל יש גם נוספים. אחד מהם הוא הסנטינל, שהופיע ב-1987. בשל מורכבותו, לא זכה להופיע על סגה ונינטנדו, שאגב בגלל שאימצו את טטריס, הוא ממשיך להיות פופולארי כל-כך, עובדה זו לא מורידה מהיותו משחק מעולה, ולדעתי אחד המשחקים הטובים שנוצרו אי-פעם. הסנטינל בנוי מ-100,000 נופים תלת-מימדיים, בהם ניתן להתבונן מכל זווית. הגירסה הראשונה שלו הופיעה על מחשב בי.בי.סי בעל 32K זיכרון בלבד - עובדה תמוהה לכשעצמה. שמו של מחבר המשחק מסביר את התופעה. גאון המשחקים המתמטיים, ג'ף קרמונד, שאחראי ללהיטים כמו RACER CAR STUNT - 1 REVS , הוא שכתב את הסנטינל, והשתמש בעת התיכנות בגרפיקה מיוחדת - גרפיקת פרקטלים. זהו סוג של גרפיקה מתמטית בה משתמשים ליצירת נופים תלת-מימדיים. את הנוף יוצרים על-ידי סריקה של שורה אחר שורה של המפה. אם בשורה אחת יוצרים בקע, השורה הבאה מתעקמת בהתאם לצורת הבקע. אותו דבר לגבי כל צורה אחרת - הר, למשל. כל שורה שנסרקת מיתרגמת לנוף תלת-מימדי, שנבנה אף הוא בשיטה זו.

המטרה במשחק היא להשמיד את הצופה הנמצא בכל אחד מהנופים. הבעיה היא שהצופה ממוקם תמיד בנקודה הגבוהה ביותר בנוף, ואילו השחקן מתחיל בנקודה הנמוכה ביותר. לכל נוף יש עוצמת אנרגיה מסויימת שמתחלקת בין כל העצמים בנוף. העצם הבסיסי הוא עץ ששווה יחידת אנרגיה אחת. הסלע שווה שתי יחידות, רובוט השחקן שווה שלוש, זקיף שווה ארבע וצופה שווה חמש. השמדה של הצופה או של כל עצם אחר, מתבצעת על-ידי שאיבת האנרגיה ממנו, שגורמת לחפץ להיעלם. אבל, כדי לשאוב את האנרגיה, השחקן צריך לראות את ריבוע השטח שעליו נמצא החפץ. כמובן שמנקודת המוצא שלו אין לו סיכוי, ולכן עליו לטפס למקומות גבוהים יותר. כדי לנוע, השחקן יוצר העתק של עצמו במקום אחר, רצוי גבוה יותר, ומעביר את נשמתו לרובוט החדש. יצירת הרובוט החדש לוקחת שלוש יחידות אנרגיה ממאגר האנרגיה של השחקן, ולכן תמיד אחרי המעבר לרובוט החדש, צריך לשאוב את האנרגיה של הישן. לא תמיד ניתן למצוא מקום גבוה יותר הנראה לעין, ולכן אפשר ליצור סלע או מספר סלעים כדי להרוויח גובה. בהרבה נופים, גם כשמגיעים למקום הגבוה ביותר, צריך לדאוג מראש שבמקום הזה יהיו מספר סלעים כדי שאפשר יהיה לראות משם את בסיס השטח של הצופה. לכן צריך במהלך המשחק לשאוב אנרגיה מכל עצם אפשרי. הצופה לא יכול לזוז, אבל הוא מסתובב על צירו במהירות קבועה וסורק את השטח. הוא שואב אנרגיה מכל חפץ שהוא רואה ומשתמש באנרגיה הנשאבת ליצירת עצמים חדשים, כך שסך האנרגיה בנוף נשמר תמיד. כשהוא רואה את השחקן, הוא שואב ממנו את האנרגיה בלי להרפות. אובדן כל אנרגית השחקן תביא לסיום המשחק, ולכן כשהצופה רואה את השחקן עליו לשנות מקום. הצופה רואה תמיד את השחקן אבל לא תמיד את בסיס השטח שלו.



במקרה כזה הוא לא מסוגל לשאוב ממנו אנרגיה, אבל מסוגל להקפיץ אותו בחלל עד לנקודה אחרת בנוף או להפוך עץ סמוך לשחקן לזקיף מישנה, שמבצע את שאיבת האנרגיה עבורו. השחקן יכול להשתמש בקפיצה כדי להימלט ממבט הצופה, אבל השימוש בקפיצה מבזבז אנרגיה, ובדרך-כלל לא ניתן לראות מהמקום החדש את הרובוט שננטש בקפיצה, ולכן מאבדים שלוש יחידות אנרגיה נוספות.

אחרי השמדת הצופה, השחקן יוצר רובוט חדש במקומו, עובר לשם וקופץ לעל-חלל. בנקודה זו הושלם נוף, והשחקן עובר לנוף הבא, שמספרו גדול ממספר הנוף הנוכחי במספר יחידות אנרגיה שהיו לשחקן בעת הקפיצה לעל-חלל.

לכל נוף יש קוד. הכנסת הקוד בתחילת המשחק, מאפשרת להתחיל ולשחק ישר ממנו. בנופים המתקדמים, מפוזרים בשטח זקיפים שזהים לצופה בתפקודם. כדי להשלים את המשחק, יש להשמיד את הצופה בנוף מס' 9999 .

אולי ההסבר נשמע לכם מסובך, אבל הרבה יותר קשה להסביר את המשחק מאשר לשחק בו, וברגע שמתחילים להשלים נופים, קשה מאוד להפסיק. כמו בטטריס, גם כאן יש רגעים של פאניקה שמתרחשים כאשר הצופה מתחיל לסרוק אותך. אני חייב להזהיר אתכם שתתחילו לשחק בסנטינל רק אחרי שסיימתם כל התחייבות, כי ברגע שתתחילו לשחק תשכחו מכל דבר אחר. כל נוף שמשלימים נותן תחושת סיפוק אדירה. כשמשחקים המתח גואה והאוירה מתחשמלת. מה שתורם במיוחד להצלחת המשחק הוא תחושת הריאליות הגבוהה. במהלך השעות הרבות ששיחקתי בו, הרגשתי ממש בעולם אחר. אתם ודאי מכירים את התצוגה הגרפית התלת-מימדית במדמי הטיסה, אבל הצופה נותן תחושה חזקה יותר של "להיות שם". כיום הגרפיקה התלת-מימדית של הסנטינל כבר לא מרשימה וחדשנית כל-כך, בעיקר בשל העובדה שהיא איטית יחסית. אבל היא מתאימה בשלמות לקצב המשחק. קולות הרקע כוללים מספר סוגי צלילים המתאימים לפעולות השחקן. האפקטים הקוליים ספורים, אבל בנויים בצורה שתורמת לאוירה. במיוחד מרשים קול חיכוך האבן באבן, שנשמע במרחק, בעת שהצופה מסתובב על בסיס האבן שלו. הסנטינל הוא משחק יחיד במינו שלא ניתן לחיקוי. מלבד היותו שחיק בצורה פנטסטית, הוא גם אחד המשחקים המקוריים ביותר שחוברו מעולם. חובה לאוסף המשחקים שלכם.

המשחק קיים עבור יבמ, אמסטרד, ספקטרום, אמיגה, אטארי, וקומודור 64. לצורך הכתבה נבדק המשחק על קומודור 64, אבל הוא זהה כמעט בכל הגירסאות.

גרפיקה	85%
קול	77%
שחיקות	97%
אורך חיים	98%
ציון כללי	98%

טיפים

★ כשעצים מתחילים להיעלם בסביבתך - ברח. הצופה עומד להביט בך.

★ אל תבנה ערימה גבוהה מאוד של סלעים. אם תברח מהם, הצופה ישאב את האנרגיה של כולם.

★ בנופים המתקדמים, השמד קודם כל את הזקיפים.

★ אחרי כל מעבר בדוק את מצב הצופה. כך תדע כמה זמן נותר לו להסתובב לעברך.



בומבזל

ב**ומבזל, למרות היותו משחק מחשבה, הוא שונה מהצופה ומטטריס. הוא נכתב על ידי טוני קרוטר ודייויד בישופ. טוני קרוטר הוא אחד ממתכנתי המשחקים היותר מקוריים. הוא מצליח תמיד ליצור חידושים תוך ניצול מקסימלי של המחשב המארח, אבל משום-מה משחקיו לא זוכים להצלחה ואת הפירות קוטפים מתכנתים אחרים, שמחקים את רעיונותיו.

בומבזל נמנה על המשחקים שאינם זוכים להצלחה היסטרית מיד עם צאתם לשוק, מאלה שרק לאחר תקופת מה, מתחילים להריח שבכל-זאת יש בהם משהו. כשבומבזל יצא לאור, הוא לא הפך ללהיט היסטרי, למרות שבקרב שחקנים הוא היה מוכר בהחלט. אבל, לאחרונה, נינטנדו אימצה אותו וייצרה אותו למערכת סופר פמיקון החדשה שלה, עוד לפני שעשתה הסבה לטטריס למערכת זו. המשחק שלפנינם נבדק על מחשב אמיגה, אולם הוא קיים ליבם, אטארי, קומודור וספקטרום.

בומבזל הוא יצור חביב כדוגמת פאנג. שאיפת חייו היא לנקות את העולם מפצצות והדרך היחידה היא לפוצץ אותן. המטלה אינה פשוטה כל-כך, כי לפצצות יש הדף והן הורגות את... בומבזל. למזלו, הוא יכול להפעיל פתיל השהייה, ולסגת למשבצת אחרת. אבל, הטריק הזה עובד רק על המשבצת הקטנה, שההדף שלה נשאר רק בתחום משבצת אחת. אבל, יש פצצות גדולות, שההדף שלהן מתפשט לארבע, שמונה ואף 16 משבצות. בעיה נוספת: פצצות שרשרת. יש ופצצה קטנה אחת, מפעילה פצצה נוספת, סמוכה לה, וההיא מפעילה פצצה נוספת, וכן הלאה. הבעיות הללו מחייבות תכנון זהיר ומציאת הרצף הנכון של הפעלת הפצצות על הלוח. לבד מגדלים שונים של פצצות, יש במשחק הפתעות נוספות, שמסבכות אותו, כפי שמשחק מחשבה טוב צריך להיות. ישנם סוגים שונים של משטחים שמפעילים את הלוחות. הנפוץ הוא משטח רגיל שנעלם כתוצאה מההדף. לעומתו קיים משטח חסין הדף, משטח שנעלם ברגע שדורכים עליו, משטח שמקפיץ את בומבזל למקום אחר בלוח ומשטח שאי אפשר לעצור עליו. יש גם פצצות שמשנות ברציפות את גודלן, פצצות שמעוררות תגובות שרשרת גם בריבועים לא סמוכים להן, פרמידות שסופגות הדף, ומוקשים, כמובן. דריכה על מוקש פירושה מוות מיידי, ולכן חובה להשמידם באמצעות רובוטים שמפוזרים על הלוחות. בחלק מהלוחות יש מסילות עליהן ניתן להזיז את הפצצות. אבל, הכוכבים האמיתיים הם המפסקים השונים שמשנים לגמרי את הלוח. כמובן שיש לוחות שבהם צריך למצוא קודם את צירוף המפסקים הנכון כדי שצורת הלוח תאפשר פיתרון.

"אז היכן האתגר?" יאמר לעצמו שחקן מנוסה. "אחשוב כמה דקות, אנסה כמה צירופים, ואצליח להשלים כל-אחד מ-126 הלוחות תוך זמן קצר." התשובה לאותו שחקן נעוצה בשעון. במשחק יש הגבלת זמן קטלנית המואצת כשהשחקן עומד, ולכן לא מאפשרת לו להפסיק ולחשוב. "אז אזזו בין שני ריבועים סמוכים ללא הפסקה" שולף מומחה פזלים. ובכן, לכך ידאגו היצורים המפעילים תגובות שרשרת בשעה שהם דורכים על מוקשים.



בשלב זה נראה שכבר הבנתם את הפרינציפ. בומבזל הוא מירוץ מטורף נגד השעון, תוך כדי חשיבה בלתי פוסקת והתחמקות מתמדת מאויבים. זהו בהחלט משחק ממכר. והרי אין טוב יותר ממשחק ממכר, כי סימן שהוא משחק טוב. תגובת השרשרת אותה הזכרנו קודם, אינה רק תוצר של מוקשים שמתפוצצים, אלא גם של שחקנים היסטריים, שברגע שמצליחים לסיים לוח אחד, שועטים לעבר הלוח השני.

את המשחק אפשר לשחק בשני אופנים או מבטים. באחד מוצגת הפעילות בפרספקטיבה תלת-מימדית, ובאחר מוצג המסך מלמעלה בצורה דו-מימדית. לכל מבט יתרון משלו. כדי להשלים לוחות רבים חובה להשתמש בשניהם. רק כך מבחינים בפרטים.

במשחק יש גם מסכי עזרה (HELP) המאפשרים להציג את מפת לוח המשחק-מערכת סיסמאות המאפשרת להמשיך לשחק מהמקום שהפסקת.

הגרפיקה כוללת שני סוגי פרספקטיבה, כשהמרשימה יותר היא התלת-מימדית. אולם, שתי הגרפיקות לא מרשימות יחסית למשחקים אחרים. האפקטים הקוליים מאידך, טובים ביותר, והם משלבים פיצוצים מרשימים עם קולות הרובוטים המתאבדים, קולות רקע המציינים שמשהו התרחש על הלוח. כך יודע השחקן שמשהו קורה, גם אם תשומת ליבו באותה שנייה מוסטת למשהו אחר. מוסיקה של ממש יש רק במסך הפתיחה.

אם אתם חובבי פולים וביחוד אם אתם לא, טטריס, הצופה ובומבזל, הם ציוד הכרחי בספרית התוכנה שלכם. אלה הם שלושת משחקי המחשבה הטובים ביותר שאפשר לחזור אליהם ועליהם אינספור פעמים.

גרפיקה	80%
קול	84%
שחיקות	95%
אורך חיים	92%
ציון כללי	94%

ט י פ

ל**פניכם הסיסמאות ל-64 הלוחות הראשונים.**

RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RING.

מי שיצליח לגלות סיסמאות נוספות, מוזמן לשלוח אותן למערכת.

עשרת הגדולים ליבמ

מ י הם עשרת משחקי המחשב המובילים ליבמ ותואמים בתודש פברואר? - הירחון VIDEO GAMES בדק, והתוצאה לפניכם.

1. KING'S QUEST V.
2. SIMEARTH.
3. RED BARON.
4. F-19 STEALTH FIGHTER.
5. WING COMMANDER.
6. FLIGHT SIMULATOR 4.0.
7. SIMCITY.
8. F-15 STRIKE EAGLE II.
9. ENTERTAINMENT PACK.
10. WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO.

קינג קווסט I - הגירסה המחודשת

מאת: אמיר גולדרט

ק ינג קווסט I יצא לאור לראשונה לפני שבע שנים. אז היה המשחק מורכב מדיסקט אחד בלבד והיו בו רק ארבעה צבעים. עתה יוצא המשחק בגירסה מחודשת. הוא תומך בכל סוגי המסכים, האנימציה והגרפיקה מעולים, הוא בעל רזולוציה מדהימה ב-256 צבעים ומכיל תשעה דיסקטים.

בתחילת המשחק המחודש יש פתיחה שמסבירה את המשימות המוטלות על השחקן. גם שיטת הכתיבה במשחק שונתה, והפכה לשיטת הכתיבה במסגרות, הנהוגה במשחקי סיירה החדשים.

ספרים למחשבאים

ב אג מחשבים בע"מ הוציאה לאחרונה שני ספרים ראשונים בסדרת מדריכי בזק המיועדים למשתמשי P.C, הזקוקים למידע מהיר בגישה נוחה ובפורמט תמציתי וקומפקטי.

הספר PC TOOLS DELUXE 6.0 מאת גורדון מק-קומר עוסק בתוכנה ששמה זהה לשם הספר. בחלק הראשון של הספר מידע על תוכנית המעטפת PC SHELL. בחלק השני מתוארים מרכיבי התוכנית DESKTOP, ובשלישי מיגוון תוכניות שירות המטפלות בקבצים, תקליטונים וכוננים קשיחים. המחיר: 32 ש"ח.

הספר NORTON UTILITIES 5.0 מאת מיכאל גרוס, מיועד למשתמשי התוכנה. מחירו 32 ש"ח.

בקרוב דיסני-לנד בצרפת

נ א להתחיל לחסוך ולהודיע להורים. באפריל 1992 יפתח ליד פריז בירת צרפת יורו-דיסנילנד. זה יהיה העתק של הדיסני-לנד האמריקאי בתוספת חידושים, שאחד מהם מתאים במיוחד לZIWים וייקרא מסע בין כוכבים. זהו ביתן טכנולוגי, שבו יוכלו המבקרים לצאת למסע מופלא בחלל, שישלב טכניקות מתקדמות של סימולציות טיסה ואפקטים מיוחדים. ב-1993 יוצגו בביתן גם משחקי מחשב שעוסקים באותו נושא.

העולם בכף ידך

נ גיד שהייתם רוצים לדעת הכל על העולם. מה הייתם עושים? נכון, אתם צודקים. הייתם משתמשים בתוכנת PC GLOBE, בה מידע נרחב על 190 מדינות. המידע ניתן במלל ובמצגים גרפיים כמו מפות, גרפים וציורים, מה שמאפשר לקבל את מירב המידע על כל מדינה. אם תרצה, למשל, לראות את מפת ברזיל לקראת הטיול לדרום אמריקה, תוכל מעבר להתבוננות המעמיקה בתנאי השטח, גם לקבל מידע, כמו מה המרחק מריו דה ז'נרו לברזיליה, מהו איזור החיוג של סאן פאולו, כמה מעלות יש שם בחודש אוגוסט, ומה האטרקציות התיירותיות העיקריות במדינה. אם תרצה להדפיס את המידע, תוכל לעשות זאת בהנף אצבע על מ ק ש, ולנפנף בו מול עיניה המודאגות של אמא.

אם היא תתעקש לקבל מידע נוסף תוכל גם לעדכן אותה לגבי האוכלוסיה ולספר לה על מספר הקבוצות האתניות, הדתות השולטות, הרמה הבריאותית, הרמה הכלכלית, המצב הפוליטי ועוד. את תוכנת הקסמים הזו ייבאו בקרוב לארץ. כשהיא תגיע ונדע את המחיר - נודיע לכם. בינתיים תארזו את התרמילים.





חדש לבית:

המחשב האישי PS/1

ערכת מולטי-D

PS/1 הוא התשובה של יבמ במלחמתה בתואמים. הוא מחשב אישי קומפקטי, המצטיין בעוצמת מיחשוב ניכרת וקלות תיפעול. המחשב הזה הגיע לא מזמן לארץ והוא משווק עתה על-ידי המפיצים המורשים של החברה. למחשב מספר יתרונות: עכבר, המאפשר אפילו לילדים קטנים להשתמש בו, תוכנות "בילט אין" וערכת מולטי-D. את המחשב מקבל הרוכש עם מספר תוכנות: מידע כללי על המחשב והפעלתו, תוכנת WORKS המאפשרת לשרטט גרפים, ליצר רשימת כתובות ושלפונים ואפילו לערוך הגהה למלל, תוכנת המשתמש המספקת מסכי עזרה ומערכת ההפעלה דוס. אבל, גולת הכותרת של המחשב החדש הזה, היא ערכה מיוחדת המתאימה רק לו, ומסוגלת להפוך סתם ילדים לחכמים במיוחד ולתרגל כאלה שמתים להיות טייסים. זוהי ערכת מולטי D המורכבת מתשעה דיסקטים מעולים באמת.

על פיתוח הערכה הזו אחראי פסי גולדנברג, שכבר לפני 13 שנים החליט שהוא רוצה לפתח את ילדי הגנים במדינת ישראל. לא עוד קוביות, ארמונות מחול ובובות מסמרטוטים. מעתה ואילך - אמצעי לימוד מתוחכמים. הילדים אז לא התנגדו, הגננות התלהבו, וכך קמה חברת פמד שהתמחתה בפיתוח ערכות למידה חכמות לגני ילדים. מאז כידוע עברו מעט מים בירקון, אבל על הטכנולוגיה עברו זרמים חזקים. פותחו מחשבים, התקינו תוכנות לתפארת, וילדי ישראל החלו ללמוד גם בגני הילדים באמצעות מחשבים. פמד עברה אף היא להרבצת תורה באמצעות המחשב וכך פותחה ערכה נפלאה לפיתוח החשיבה לילדים בגילאי חמש פלוס. ובפלוס הזה הכוונה לא לעוד חצי שנה או משהו דומה, אלא גם לילדים בוגרים על אמת בני 15 ויותר, שרוצים לפתח את הערכה האפורה שנתן להם הבורא.

את הערכה - שילוב של דיסקטים ואמצעי המחשה, משווקים עתה גם לבתים, אלא שהיא פועלת רק במחשבי PS/1 של יבמ. מי שחושב עתה על קניית מחשב אישי הביתה, שבעיקר ילמד את הדור הצעיר - זה המחשב שלו.

בערכה תשעה דיסקטים שכל אחד עוסק בתחום אחר: זהירות בדרכים, השעון, פרפרים, ידיעת הארץ, התמצאות במרחב, ועוד.

מחיר כל החבילה - מחשב + ערכה - כ-4000 ש"ח.

★ עליות חדות במכירת משחקים ב-1990

תופעה. באמריקה היתה בשנת 1990 עליה של 13% במכירת מחשב. בשנה זו מכרו שם משחקים ב-355 מיליון דולר. בשנה שלפני כן מכרו רק ב-314 מיליון דולר. רחמנות.

★ עניבות אדומות

ז ה מה שהלבישה רשת באג על המוכרים אצלה בחנויות בנוסף לחולצות תכלת. אם ייכנס לשם שור בטעות, הוא ירוץ אחרי המוכרים ולא יפגע במשחקים. איזה מזל!

★ סוכנות סיירה בישראל

כן . גם הרגע הגדול הזה הגיע, ישראל עולה על מפת המשחקים העולמית. מעתה יגיעו לארץ כל המשחקים שמייצרת סיירה מלכת הקווסטים. למשחקים יוצמדו הסברים בעברית, מה שיקל קצת על אוהדי המשחקים. את המשחקים תפיץ בארץ רשת באג והמחירים יהיו בסביבות מאה ש"ח למשחק.

★ ג'ויסטיקים חדשים



ה גיעו לחנויות באג, ג'ויסטיקים חדשים לסגה ולאמיגה. מסבירים שם, כי יחסית לאחרים, לאלה רמת אמינות גבוהה. הג'ויסטיקים תוצרת חברת HI-FAIR, ומחירם: לסגה 59 ש"ח לאמיגה 56 ש"ח.

★חדשים לגיימבוי

ה גיעו משחקים רבים לגיימבוי, אותם ניתן להשיג בכל החנויות שמשווקות אותו. מחיר כל משחק- 140 ש"ח.



★ קשת הלייזר

ה קשת הגיעה לארץ כבר לפני כמה חודשים אבל קשה היה להשיגה. עכשיו יש, ומחירה 199 ש"ח.



ילד הפלא 3



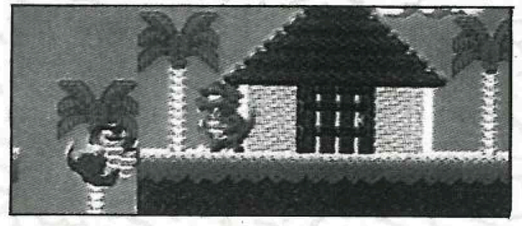
3 זה המספר, והתהליך הוא כזה: בהתחלה יוצא לאור המשחק הראשון. כשהוא מצליח, יוצאת גירסה נוספת, שנייה במספר. וכשהוא הופך ללהיט של ממש, יוצאת הגירסה השלישית. אז אם נתקלתם במספר 3 בצמוד למשחק, סביר שנתקלתם בלהיט. כך הוא סופר מריו 3 של ניינטנדו וכך גם המשחק הזה.

העלילה, כרגיל, קשורה בכוחות רשע, בדרקונים, בלחשי קסם ובילד פלא. אם עדיין לא חיברתם את כל המרכיבים לסיפור, הנה הוא לפניכם: כשילד הפלא היפנה את גבו לדרקון האיום, הצליח הלה להטיל עליו כישוף שהפך אותו ללטאה. כדי לחזור להיות ילד פלא חביב, על גיבורנו למצוא את צלב הסלמנדרה, עליו ידוע כי הוטמן אי שם בארץ הדרקון. כדי להציל את עצמו, על ילד הפלא לשוטט ביערות, מדבריות, במצולות הים ובמחילות האדמה. במהלך המשחק תצטרך להדריך את ילד הפלא דרך מכשולים רבים שמצפים לו. אבל לפניך משימה נעלה ולכן המאמץ שווה: עליך להחזיר לילד הפלא את צורתו הטבעית. אחרי הכל, האם תרצה שהוא יבלה את שארית ימיו כלטאה?

המשחק הופיע במספר גירסאות למערכות שונות על-ידי מי שייצרה אותו, חברת הדסון סופט. לא ברור למה, אבל הוענקו לו גם שמות שונים. שמו במשחק למערכת נק הוא קללת הדרקונים. שמו ביפן למערכת סגה הוא דספרדו. מעניין? אם תשמעו מחמאות חו"ליות על שני המשחקים הללו, תוכלו לעשות פרצופים של מבינים. גם לנו יש אותו, אבל עם שם תמים בהחלט.

המשחק

בדרכך במשחק תיתקל ב-34 אויבים שונים. אבל, אל יאוש. ג'ויסטיק הפלאים שבידך יאפשר לך לשלוט בכולם במהלך המשחק ולנצח לבסוף. אם תקיש על מקש, 2 למשל, תאפשר לילד הפלא לקפוץ. ברור. אבל, אם תקיש על 2 ובו זמנית על החץ שלמטה, תוכל לירות בכלי נשק מיוחדים.



המשחק מחולק לשלבים. בסיום כל שלב יחכה לך דרקון. אם תצליח להביס אותו תעלה לשלב הבא וגם צורתך תשתנה. אז תהפוך לעכבר, לדג, לאריה ולנץ. אז גם ישתנה כוח הלחימה שלך, בהתאם לחיה אותה אתה מייצג. כאשר תיהפך ללטאה, תוכל לנשוף אש לעבר האויבים ולאסוף כלי נשק או כסף, שאותו אויב ישאיר. במהלך המשחק תיתקל בדלתות רבות. היכנס דרכן. אם תיתקל בחנות, תוכל לקנות פריטים נחוצים בהתאם לזהב שברשותך. אם תיתקל בבית-חולים, תוכל לרכוש טיפול רפואי. כאשר דרקון יובס, מהלהבה הכחולה ייפלט זהב. אסוף מה שיותר מהזהב לפני שהלהבה הכחולה תפגע בך. כאשר הלהבה תפגע בך, אז תשתנה הופעתך.

כדי להתחיל

בתחילת המשחק, תמצא את ילד הפלא בטירה. עתה תצטרך למצוא את דרכך לתחתית הטירה, תוך כדי לחימה מתמדת באויבים שינועו לקראתך. שם תיתקל בשתי דלתות. היכנס לזו שמשמאל ותגיע

לדרקון. לאחר שתגבר עליו, תגיע לעיר, שם למעשה תתחיל ההרפתקה.

המשחק מאפשר להתחיל בכל מקום בו סיימת, אם תהיה ברשותך סיסמה. את הסיסמה תוכל לאסוף מהכנסיה שבעיר.

במהלך המשחק תוכל לצבור שלושה סוגים של נקודות: נקודות תקיפה, נקודות הגנה ונקודות קסם. ככל שתאסוף יותר נקודות, כך יהיה לך כוח רב יותר. לפניך דירוג הנקודות המקסימלי בכל שלב:

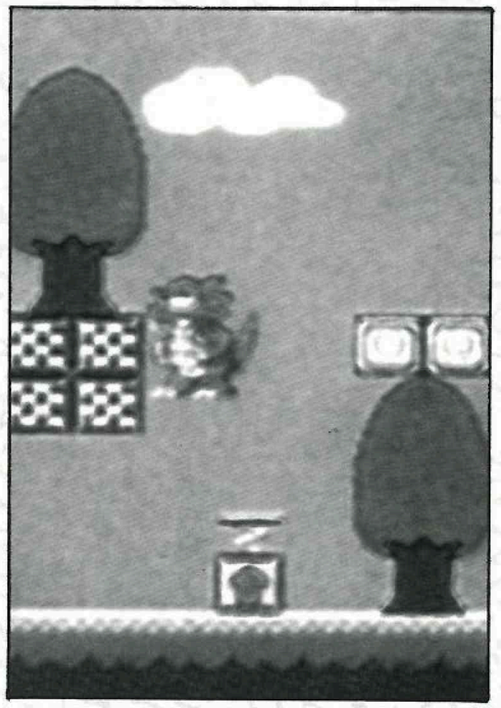
לטאה:
תקיפה - 0 הגנה - 0 קסם - 0.
עכבר:
תקיפה - 60 הגנה - 20 קסם - 40.
ים:
תקיפה - 90 הגנה - 50 קסם - 50.
אריה:
תקיפה - 90 הגנה - 50 קסם - 50.
נץ:
תקיפה - 30 הגנה - 10 קסם - 20.

את כלי הנשק שבמשחק קונים בחנות. את הנשק קונים באמצעות מטבעות זהב. את הזהב מקבלים ברגע שממיתים אויבים ומגלים תיבות אוצר.

כוחות מיוחדים ינתנו לך כאשר תשתמש בלבנים המיוחדות. לבנת הקפיצה, למשל, תאפשר לך לקפוץ גבוה באויר. לבנת העכבר, תאפשר לעכבר לטייל על קירות ותקרות מבלי ליפול.

במהלך המשחק תיתקל גם בכמה דלתות. כאשר לדלת יש חלון, יש חנות מעברה השני. מאחורי דלת ללא חלון יש בית-חולים או תיבת אוצר. הדלתות יובילו אותך לכל מיני מקומות. אם





הדלת ירוקה ונעולה, תצטרך מפתח כדי לפתוח אותה ולהיכנס דרכה. לאחר שהדלת תיפתח פעם אחת, לא תזדקק יותר למפתח. עבור הדלת האדומה תיזדקק למפתח בכל פעם שהדלת תיפתח.

ילד הפלא ימות, והמשחק יסתיים, כאשר כל הלבבות שבחלקו העליון של המסך ישנו את צבעם מאדום לשחור. שימוש ברפואה יאריך את חייו של ילד הפלא, אבל יש להשתמש ברפואות בזהירות. במהלך המשחק תוכל לאסוף סוגים שונים של כלי נשק ביניהם גם חרבות ומגינים.

כאשר תקיש על כפתור ההשהייה, יופיע מסך ובו מידע על מצב הנקודות שלך, במשחק מספר סוגי אויבים. המסוכנים ביותר הם הדרקונים שבסיום כל שלב. את עוצמתו של כל דרקון ניתן לזהות לפי צבעו. האדומים הם החלשים ביותר, הירוקים חזקים, אבל ילד הפלא יכול להביסם בקלות יחסית. כדי להביס את הכחולים צריך להשקיע קצת יותר מאמץ.

ט י פ י ם

★ כדי לדעת מה מחכה לך במשחק, התבונן היטב במסך ההדגמה.

★ לכמה עצמים וכלי נשק יש כוחות מיוחדים. השם של העצם לעיתים יתן לך רמז לגבי יכולתו.

★ בתחילת המשחק, כדי להגיע מהר לתחתית הטירה, צריך ליפול דרך הבורות. תדע שאתה בתחתית כשתראה שלדים שלופי חרבות מתרוצצים סביבך. פנה שמאלה שם יחכה לך מקה הדרקון. כדי להרוג אותו, פנה לקצה השמאלי של המסך מהר ככל שתוכל. תכה שהדרקון יתקרב אליך, וכאשר ממש תרגיש את נשיפתו, קפוץ והכה אותו באפו. כאשר תחזור למסדרון, פנה ימינה והיכנס בעד הדלת. לך ימינה והכה לסלעים הנופלים במורד המדרגות. טפס במדרגות וקפוץ החוצה.

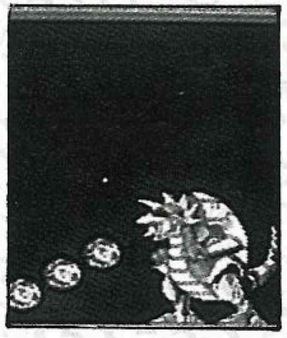
★ כאשר ילד הפלא יהפוך לאריה, בקר בכנסיה מהר ככל שתוכל. כאן תקבל סיסמה. פנה שמאלה מהדלת שבתחתית המגדל. קח את הוו שבתחתית הבאר ופנה ימינה. תגיע לתיבת אוצר שיש בה לב.

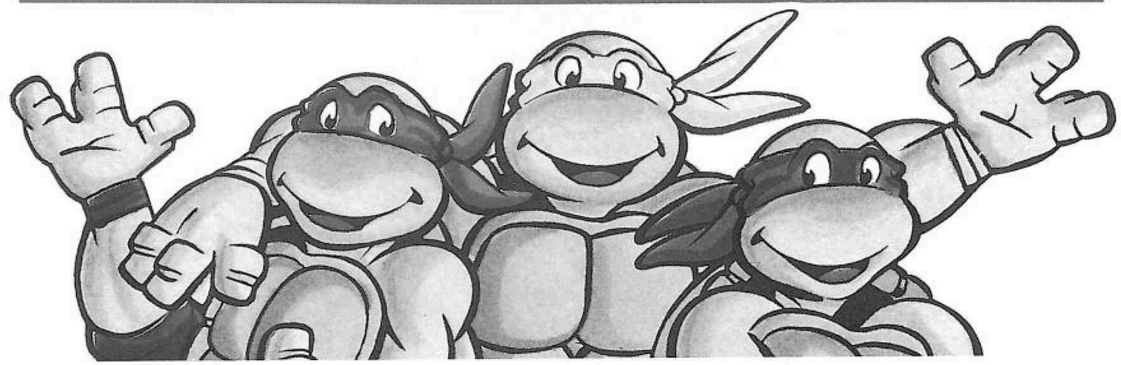
בסוף השלב הזה תיתקל במומי הדרקון. כדי להרוג אותו, קפוץ כלפי מעלה ותירק אש על אפו. בכל מקרה אל תאפשר לדרקון לגעת בך.

★ לאחר שתתגבר על הרבה אויבים ומכשולים, תגיע לזומבי הדרקון. כדי להרוג אותו, פנה לצד השמאלי של המסך והכה עד שיגיע למלוא מימדיו. אז תכה אותו בפנים.

★ כשתגיע לעולם הים, רד לשכבת המים השנייה ופנה ימינה. תצטרך לשבור ארבע לבנים. לאחר מכן תסייר דרך המבוך. מאוחר יותר תיתקל בתיבת אוצר שבה לב. השלב יסתיים במאבק עם הדרקון. הדרך הטובה להרוג אותו היא להכות אותו באף.

★ בשלב האריה פנה שמאלה ולך לעבר הגשר. שבור כמה לבנים שתוכל כדי לגלות אוצרות שבהם לבבות. מהתיבה פנה שמאלה לדלת שמעבר ללבנים. שבור את הלבנים והיכנס לדלת. כאשר תגיע לדרקון, עמוד בצד שמאל של המסך והכה את הדרקון באפו.





צבי הנינג'ה

מי ומי בנבחרת

ליאונרדו: אלוף החרבות. זריז מהיר וחזק, בעל יד ארוכה במיוחד.

רפאל: הוא מעדיף את הסאי - פיגיון חד במיוחד. תנועותיו מדוייקות וממיתות.

מיכאלאנג'לו: אמיץ ושולט בנונצ'קה. רמת החוזק שלו זהה לזו של רפאל. הוא מומחה בקרב פנים אל פנים.

דונטלו: החזק בחבורה, אך גם האיטי מכולם. הוא מחפה על האיטיות שלו באמצעות כלי נשק מיוחד, הבו, שהוא באמת משהו מפחיד במיוחד.

במשחק אתה יכול לעבור מלוחם ללוחם בכל רגע שתרצה. לכל צב יש את מד החיים שלו. כאשר הוא מגיע לאפס, הצב מתוסל. תצטרך להמשיך בלעדיו עד שתהיה לך ההזדמנות להצילו.

קאובנגה! שאג את הסיסמה וצא לדרך. בשבע רמות של פעילות אינטנסיבית תיאבק בשרדר האיום כדי להציל את אפריל. כתבת הטלויזיה האמיצה. לרשותך ארבעה צבים מיומנים בלוחמת הנינג'ה. כשלכל צב כלי נשק שבו הוא מומחה

המשחק

המשחק מתחיל בחטיפתה של אפריל. כדי להצילה עליך למצוא את מיקומך במפה. בתחילת המשחק אתה עומד ברחוב ליד פתח בצידו הצפוני של הבנין. זוהי כניסה לצינור ביוב המוביל לצידו הדרומי של הבנין. אם זה ניסיון המשחק הראשון שלך, כדאי שתיכנס אליו כדי להתאמן.

בקצה המנהרה תגלה חתיכת פיצה. אם לצידך יצור שסובל ממחסור בכוח, תוכל להכניסו ולהוציאו מהמחילה עד שמד החיים שלו יתמלא. בצע זאת במספר הפעמים הנחוץ עבור כל אחד. זאת דרך איטית יותר מאשר להמשיך במשחק, אבל כך לפחות לא תאבד נשק או נקודות. הפיצה נועדה להאכיל את הצבים. עם שמות איטלקיים, אין ספק שהם יוללו את הפיצה בתיאבון, כך תוכל לחסל אותו מבלי לאבד חיים. אבל, שים לב: חוטפים את אפריל. קפוץ למעלה, צא מהמחילה ורוץ אחרי החוטפים לתוך הבנין. כאשר תיכנס בעד הדלת, שים לב לפיצה הגדולה שבקומה העליונה. כשתגיע לשם תצטרך אותה. כאן כדאי לך להשתמש בדונטלו. הוא יכול ללחום באויבים שבקומה העליונה בעוד הוא עצמו ניצב על התחתונה. היזהר מאויבים שמדלגים על גגות. הם אוהבים להפיל עליך את התקרה שמעליך. נקה את השטח.



ויוכלו להפעיל בקלות יתר את השרירים הגמישים שלהם.

עכשיו תפנה לצידו השמאלי של הבנין ותגיע לחלקו התחתון. עבור על פני שתי כניסות וההרפתקה תתחיל.

כאשר תיכנס למחילה השנייה, זוז מהר כדי להימנע ממה שישלך לעברך. בשלב זה השתמש בכל צב שתרצה, אבל השתדל להשאיר את דונטלו לסוף. זוז ימינה ותגיע לקיר. בנקודה זו תוכל לראות את אפריל על המישורת העליונה. לפני שתוכל לעזור לה, תצטרך לטפל בבופ שנמצא במישורת התחתונה יחד איתך. פנה ימינה רחוק ככל שתוכל ותן לו לבוא אחריך. הוא יגיע לקיר. אם תוכל להתייצב מאחוריו, המשך ללכת אחריו כדי שלא יוכל לפנות אליך.

כנראה שתיתקל כאן באיזה בוס קטן או שניים, אבל הם אינם קשוחים מאלה שכבר נתקלת בהם.

צא החוצה מהבנין ועשה דרכך במחילה השנייה לעבר חלקו הצפוני של הבנין.

היזהר מכל מה שיגיח לעברך.

בתעלה הבאה תפגוש בחפרפרות. נצל את שנתן כדי לתפוס עמדה. רק רפאל ודונטלו יוכלו בשלב זה לחסום אותן.

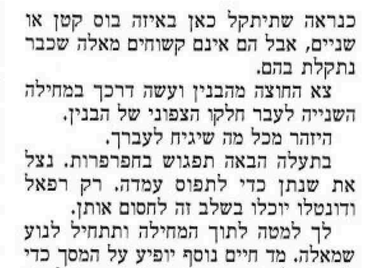
לך למטה לתוך המחילה ותתחיל לנוע שמאלה. מד חיים נוסף יופיע על המסך כדי להודיע לך שהבוס הקטן בדרך. הפעל את ליאונרדו ועלה על המדף כדי להגיע לצד שמאל. ממקום זה תוכל לפגוע בשתי צפרדעי החרבות מבלי להיפגע. עבור דרך הביוב לבנין הכחול. כאן תצטרך להתעסק עם כל מיני יצורים ועצמים. השתמש בליאונרדו ודונטלו. עמוד על הקומה העליונה כדי להימנע מלחימה עד כמה שאפשר, ופנה לקצה הימני של הקומה.

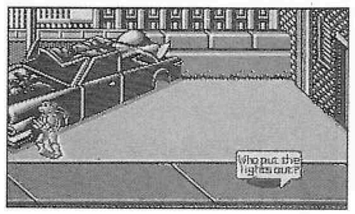
עלה קומה נוספת וטפס על העריסה שבצד שמאל. כשתגיע לפסגה פנה שמאלה, היכן שאפריל נמצאת. הבוס יופיע כדי לראות מה קורה, ואז במהירות קפוץ בחזרה והחלף לדונטלו. הבוס יעקוב אחריך וייכנס בקיר. כל שעליך לעשות זה לקצץ אותו מלמעלה.

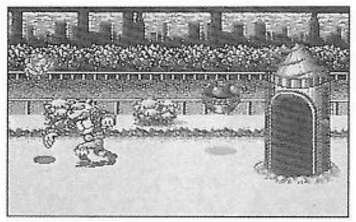
המשחק מתרחש במקומות שונים בעיר ניו-יורק. להזכירכם, הצבים עברו מוטציה בביוב, שם הפכו לדמויי אדם וזכו ללמוד את תורת הנינג'ה מהמאסטו יושי, לוחם נינג'ה מעולה שהוגלה מיפן לארצות-הברית. לכן הצבים שולטים באזורי העיר השונים ועליכם רק לנווט אותם כדי שישרדו לאחר מאבק עם האויבים. בשלב הרביעי למשל, המתרחש בשדרת מדיסון, מופיעים כלי רכב רבים. מכוניות מהירות ונינג'ות ממוגעות ינסו לעשות ממך קציצות. סקטבורד הוא הפיתרון באמצעותו תוכל לנצח.

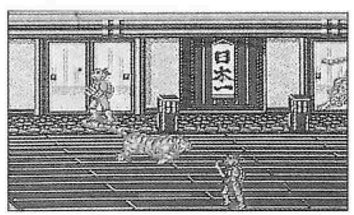
בשלב החמישי תיאלץ להתמודד נגד מכונות יריה, בומרנגים וסכינים. כאן אנשי הנינג'ה מרגישים שאתה משתלט על העניינים. אל תוותר להם!

בשלב השישי, בבית של שוגון, הפעילות מעוררת יראה. כאן תפגוש שני נמרים לבנים ואת שוגון בכבודו ובעצמו, שלאחר שיילחם נגדך, לא יישאר ממנו לא כבודו ולא עצמו.









השלב השביעי - שיא המשחק, מתרחש בטכנודרום. זה הזמן להיאבק ברצינות על חייך. בקרב האחרון תתייצב מול שרדר. אם תנצח, תקבל כבונוס גם את אפריל. כדאי לך, כי אולי תהיה זו היא שתוביל אותך להרפתקה הבאה.

טיפים

★ אין הבדל ברמת הכוח של סוגי הנשק של צבי הנינג'ה. הטווח שלהם ועוצמתם זהים. השתמש בזה האהוב עליך ביותר.

★ במשחק לשניים תוכל לגנוב חיים מחברך, אם תקיש על מקש A כאשר יאזלו כוחות החיים שלך.

★ לאחר 200 נקודות תקבל כוח חיים נוסף. בכל פעם שתביס אויב, תזכה בנקודה אחת.

★ להישגים המרשימים ביותר תגיע באמצעות קפיצה מסובבת. כדי לבצע אותה הקש על מקש A ומיד לאחריו על B. במכה אחת שכזו אפשר לחסל כמה יריבים.

★ בסוף הרמה הראשונה תשתמש בקפיצה הנ"ל. הניצחון מובטח.

★ אסוף חפצים שונים בהם אתה נתקל בדרכך. אלה יעזרו לך בשלבים מאוחרים יותר.

★ היזהר מפתחי ביוב. אם תיפול לפתח הלא מתאים, תאבד שני כוחות חיים.

★ ברמה השנייה תשים לב לחתיכות הפיצה. כדאי לתת אותן למי שזקוק להן ביותר. אבל, במקום מסויים יהיו תלויים על קיר שני שלטים עם ציורי פיצות. היזהר מהם כי ברגע שתעבור לידם הם יינתקו מהקיר ויפלו עליך.

★ בכמה מחילות יגיחו מהחורים עכברים. עמוד מולם והתנפל עליהם במלוא הכוח. המכה הראשונה שלך תחזיר אותם אחורנית והשנייה - תחסל אותם סופית.

★ ברמה השנייה היזהר מהסכר. כאשר המעקה יישבר, קפוץ למים ונטרל את כל שמונה הפצצות שנשלחו כדי לפוצץ את הסכר.

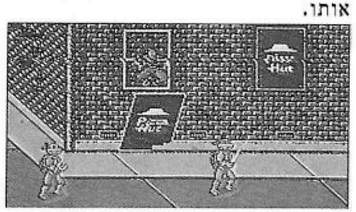
★ מתחת למים היזהר מהקרניים האלקטרוניות ואצות הים הקטלניות. הכה בשעון. עדיף שיהיו לך כמה צבים טעונים לפני שתגיע לשלב זה.

★ כמה כלי נשק יכולים לחדור דרך קומות.

★ אם תשליך בומרנג ותחליף דמויות לפני שהוא חוזר, תוכל להעניק לדמות החדשה כוח בומרנגי.

★ כאשר לצב תהיה מעט אנרגיה, תשמע צפצוף אזהרה. שנה לצב אחר לפני שכוחותיו יאזלו לגמרי. אם תצליח לבצע את ההחלפה בזמן ותרצה להחזיר אותו לפעילות מלאה, תצטרך להאכיל אותו בפיצה מאוחר יותר. אם תאבד אותו, תוכל למצוא אותו בנקודת ההצלה שבכל שלב.

★ בסוף השלב השלישי תצטרך להילחם בדרי סטוקמן. ברשותו רובה שהוא יודע להשתמש בו היטב. כדי לנצח עמוד על הצל שלו וחכה שהוא יירה. אז תקפוץ ותכה אותו.



★ בשלב הרביעי תוכל להשתמש ביעילות בסקטבורד, אם תבצע קפיצת לולאה.

★ ברמה החמישית קל יותר לנצח אם נמצאים בחלק העליון. היזהר מאש הלייזר שמגיעה מלמטה. היצמד לקיר כדי לשרוד.

★ ברמה השישית היזהר מהזיזים המתודדים. רוץ וקפוץ כדי לעבור אותם.

★ כאשר הנמר ירוץ לאורך המסך, עמוד על גבול המסך התחתון והכה אותו בפנים.

★ את העקרב תוכל לנצח אם תדחוף אותו לעבר גבולו התחתון של המסך ותכה.

★ בשלב השביעי היזהר מהתותחים שאמורים להפוך אותך לצב קפוא.

★ כאשר תשתמש במעלית תיזהר מכדורי התותח שיפלו לעברך.

משחקי חלל



הפעם נעסוק בהרחבה בסוג מיוחד של משחקי מחשב - משחקי חלל. אלה עוסקים בהרפתקאות מסמרות שיער שעוברות על השחקנים באזורים השונים שמחוץ לכדור הארץ. במשחקים אלה נלחמים בדרך-כלל באיזורים מוזרים עם יצורים משונים ומשתמשים בכלי רכב מיוחדים. המשימה היא לנצח את תושבי הגלקסיות השונות ולמנוע מהם להגיע לכדור הארץ. המשחקים הללו הם לא פנטזיה נטו של יוצריהם. גם המעצמות משחקות בהם. על מלחמת הכוכבים שמעתם?

עשרות ואולי מאות משחקים נוצרו עד היום על נושא אחד - החלל. נראה שכיוון שאנחנו יודעים על הנושא הזה כל-כך מעט, אנחנו מרשים לעצמנו לפנטז עליו כל-כך הרבה. משחקי חלל היו בין הראשונים שכבשו את מסך המחשב. אפשר אולי לומר שאת משחקי החלל המציאו בנשימה אחת עם משחקי המחשב. משחק המחשב התלת מימדי הראשון - סטלר-7 עוסק בחלל. זהו משחק על מכונת הקרב העתידית ריוון, המשייטת בחלל החיצון, ובאמצעותה צריך להביס את בני אימפריית הרשע ארקטורן המאיימים להשתלט על העולם (ראה גיליון 5) . ומה שיש בסטלר 7 יש בכל זן המשחקים הזה: צדיקים מול כוחות רשע, ספינות חלל וכלי נשק מהפכניים, שמות מוזרים ליצורים מוזרים עוד יותר, והעיקר, הרבה הרבה דימיון. והדימיון יכול במקרה הזה לעבוד שעות נוספות מבלי שאף אחד יצעק שהכל הבל הבלים. וכל-זאת בגלל שאף אחד עוד לא היה שם, וגם אם צעדו על הירח כמה בני-אנוש, הרי שבשל הקירבה אלינו, זה יכול להיכנס לשכן בדלת שממול. אף אחד עוד לא חזר ממסע בין כוכבים וודאי שלא פגש את אי.טי, אלף ועוד כמה יצורים מוכרים.

אז בגלל המרחק, הדימיון עובד, והפעם זה לטובתנו. כי במשחקים הללו יש הרבה דברים מעניינים. אפשר למשל, לפגוש יצורים מוזרים, אפשר לנהוג במהירות מטורפת בספינות חלל מהירות, אפשר להשתמש בכלי נשק יוצאי דופן, והעיקר, להרגיש מאוד מאוד גיבורים כאשר מצליחים להשתלט על בני גלקסיה אחרת. יאמר לשבחם של יצרני המשחקים שהרגישו שבזמן האחרון כבר נמאס לנו להיות כוכבי חלל וחיפשו מוצא של כבוד שיעסוק באותו נושא. והם מצאו. ההברקה האחרונה, שכבר הגיעה לארץ, היא משימה בחלל. משחק על, לא פחות ולא יותר, יצורי זבל. קראתם נכון. ז ב ל. שקיות אשפה שקיבלו שכל, שאריות מזון שעברו מוטציה ומנסות להשתלט על כדור הארץ, ועוד כל מיני דמיונות פרועים של חולי אקולוגיה למיניהם.

אבל, לפני שננסה לברר מדוע דווקא שקיות זבל חודרות לחיינו, ננסה לברר למה בכלל חלל.

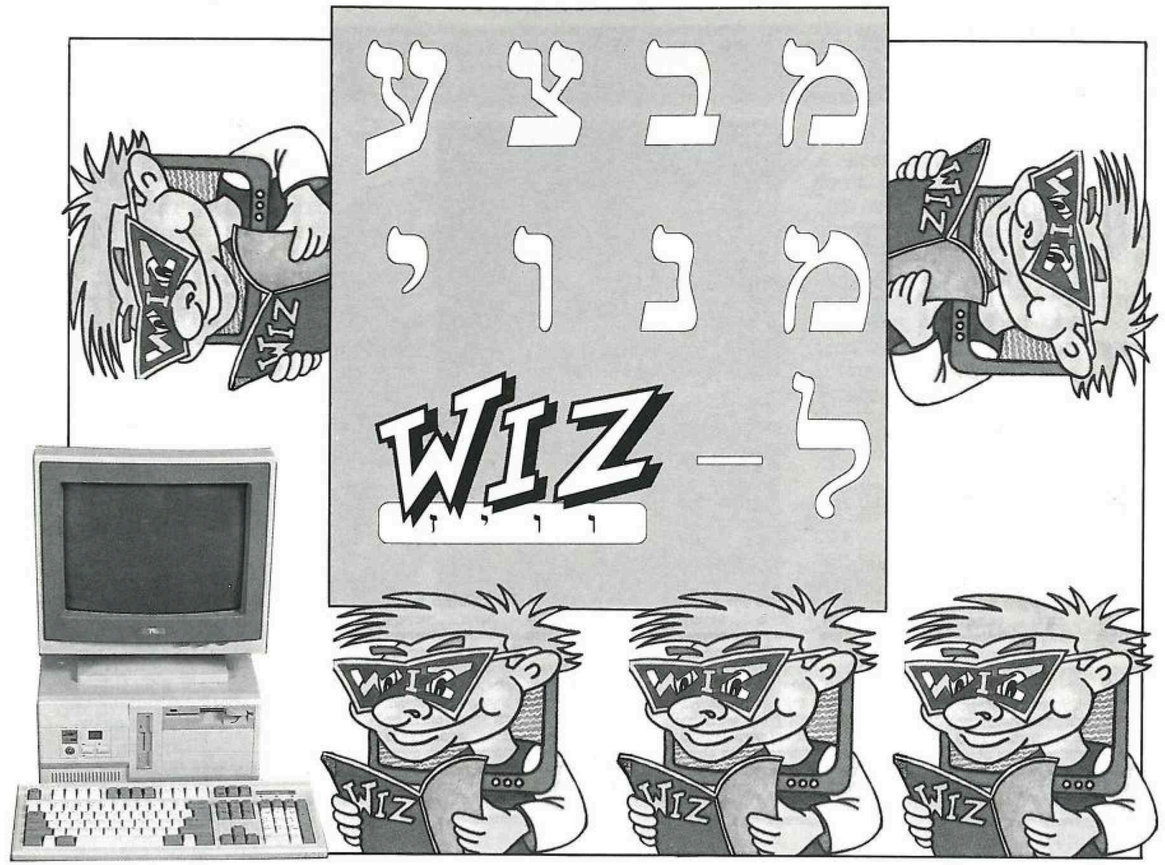
למה חלל

כשאתה מנסה להזיז אדם על משטח מסויים אתה יכול להציע לו את כדור הארץ, את נבכי האדמה את מעמקי הים ואת החלל. האם אתה יכול להציע לו מימד שכלל אינו מוכר לו? כנראה שלא. ועל כדור הארץ כבר המציאו עשרות משחקים. משחקי ספורט ומכוניות, סימולטורים של טנקים ופולים ומה לא. אז מה נשאר? נבכי האדמה, הים או החלל. על מסתורי האדמה המציאו כמה משחקים ביניהם את הנמלולים - עליהם כבר קראתם בודאי. אז מה נשאר? הים. גם עליו יש עשרות משחקים ביניהם כאלה שכבר כתבנו עליהם ועוד רבים, עליהם נכתוב בעתיד. וישנו ה ח ל ל. משהו כמעט בלתי ידוע, רחוק ומסתורי, שחלקים ממנו נוחתים עלינו לפתע וקצת מפחידים אותנו, מטאורים, למשל, ובחלקים אחרים אנחנו צופים באמצעות משקפות או משתעשעים בפלנטריומים. ולכן אולי דווקא בשל המרחק - הנמדד בשנות אור, ובשל חוסר הידע, הרב על הידוע, אנחנו יכולים לשחק חופשי. פסיכולוגים יגידו בודאי, שבכך שאנחנו הופכים את הבלתי ידוע למשחק, אנחנו אולי מפחיתים חרדות. אבל, לנו לא כל-כך איכפת מהפסיכולוגיה, העיקר מה שיש במשחקים הללו.

החלטנו להביא לפניכם כמה מובילים. למעשה בכל סוג מחשב או מערכת וידיאו יש לפחות שניים עד שלושה משחקי חלל. וככל שהדימיון בהם רב יותר ומיומנות המשחק הנדרשת גבוהה יותר, כך נחשבים המשחקים הללו לטובים יותר. יש גם משחקי חלל שפותחו על-סמך סרטים. מלחמת הכוכבים, סרט של לוקספילם, הפך מיד אחר-כך למשחק מחשב. גם סרטים על נושאים מהחלל כמו אי.טי., הפכו למשחק מחשב. ובכלל החלל כנראה אהוד מאוד אצל צעירים ואצל יצרני המשחקים.

איך בחלל

סיפורי החלל מתחילים כמעט כולם באותו סגנון. השנה היא 2055, שנה דמיונית בהחלט, ואתה הוא רוקון, שם דימיוני בהחלט, גיבור צעיר עשוי ללא חת, שצריך להצליח באיזושהי משימה לאומית, אף היא דימיונית בהחלט. למשל, להילחם נגד וויפר 5, רובוט התקיפה הענקי,





מבצע המנויים של **WIZ** יוצא לדרך. משך המנוי שנה אחת (12 גיליונות). המחיר 80 ש"ח + 18 ש"ח דמי משלוח. המעוניינים ימלאו את הספח המצ"ב וישלחו אותו לת.ד. 1409 בני-ברק, בצירוף שתי המחאות על-סך 49 ש"ח כל-אחת, לפקודת מערכת וויז. המחאה מס' 1 במזומן, המחאה מס' 2 ל-30 יום.

בין המנויים יוגרלו מחשב **SPRINT** וקלטות סגה, נינטנדו ומשחקים ליבם.

מחשב SPRINT PC XT כולל כונן 360K וכונן 720K, צג צבעוני CGA, יציאות לג'ויסטיק, מדפסת ועכבר ומקלדת 102 מקשים. המחשב מתנת חברת ספרינט (ישראל) בע"מ.

מנויים ● מנויים ● מנויים ● מנויים ● מנויים ● מנויים ● מנויים ● מנויים ● מנויים ● מנויים

שם _____

כתובת _____

טלפון _____ תאריך לידה _____

להשיג ברשת חנויות "BUG" רשת סטימצקי, בחנויות מחשבים, צעצועים ובדוכני העיתונים

משחקי חלל

להשמיד את אוכלוסיית הכוכב רישו, שמורכבת כולה מיצורים זדוניים שמתכננים להשתלט על כדור הארץ, ולהצליח להתמודד נגד קבוצת פירטים המשייטים בחלל ומשתלטים על ספינות חלל השומרות על קיומן של הגלקסיות.

מאפיין נוסף של אותו סוג סיפורים הוא כלי הנשק המתוחכמים. בחלל אין "סתם" רובים, "סתם" טנקים או "סתם" מטוסים. בחלל יש רק תותחי לייזר, ספינות בעלות כוחות מיוחדים, למשל כאלה היכולות לשנות צורה בהתאם לאויב הנמצא מולן ולחזור ולשנות את צורתן לאחר שהן משמידות אותו. אבל, גם הנשק החללי מוגבל. לא בכמות ולא באיכות, אלא בכוח הדימיון של מחברי המשחק. עוד לא נראו במשחקים הללו כלי נשק שונים ממה שכבר המציא המוח האנושי, ואולי גם זו לטובה. הרי בסך-הכל עוסקים כאן רק במשחק.

וכמעט שכחנו את המהירות. בחלל הכל מתרחש במהירות מדהימה. כל-כך מדהימה עד שלשחקנים קשה לעיתים לעקוב אחר מהירות העצמים בחלל. זו נקודה שקצת קשה להבין אותה. האם לטייסי המטוסים קשה לעקוב אחר מהירות המטוס בגלל שהוא טס מהר? ודאי שלא, אחרת המטוסים כלל לא היו טסים. אבל, יצרני המשחקים מנסים להקנות למשתמש את הרגשת המהירות שחווים בחלל, ולעיתים גורמים לכך שמרוב מהירות השחקנים מתפקדים לאט מאוד.

והצבעים. למה החלל בדרך-כלל חשוך, זה לא ברור. למשחקים רבים רקע כהה שמשרה עצבות ולא מעודד לשחק. אולי כדי להקנות הרגשה של מרחבים אינסופיים, מעדיפים יצרני המשחקים להראות את החלל כרקע שחור עם אלפי נקודות אור, שמציינות, כמובן, את הכוכבים הרבים שמסביב. אבל החושך התמידי כרקע, לא תמיד מעודד לשחק. אולם, כדי להחיות קצת את המשחקים מוסיפים היוצרים צבעים חיים לחלליות עצמן. רובן עשויות חומר מתכתי כסוף, כשבחלקן יש מערכת שליטה צבעונית וכלי הנשק יורים אש בגווני אדום, צהוב ותכלת. גם העצמים שבהם נתקלים בחלל לובשים לעיתים גוונים חיים, מה שתורם לצבעוניות המשחק.

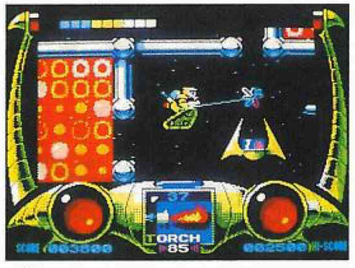
שלל המשחקים

מעקב מהיר ואפילו שטחי על כמות משחקי החלל, שיצאו לאור רק השנה, מעמיד אותנו על בערך עשרה. בארץ יש עכשיו שניים חדשים: זום ומשימה בחלל. בחו"ל יש לבטח עוד כמה, שיחד מתקרבים לעשיריה. וזה רק השנה, ומבלי לציין את מכונות המשחק.

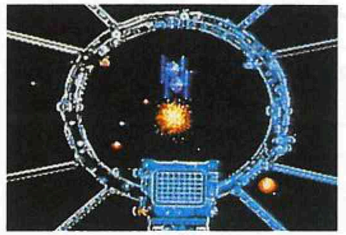
EXTREME



משחק למחשבי ספקטרום (יש למישהו?), המכנים לחלל אפקטים פסיכודליים. בחרנו להציגו בשל הגרפיקה היפה שלו, שבה שלל צבעים. האנימציה במשחק מעולה וטכניקת המסכים המתגלגלים עובדת מצויין. המשחק זכה בציון יחסית 85, באחד מעיתוני המשחקים, מה שמקטלג אותו בין המשחקים הטובים דווקא.



הסיפור, כרגיל, אינו חדש. מכונת חלל מיוחדת, שאמורה להשגיח על כדור הארץ מפני פולשים זדוניים, מותקפת על-ידי פירטים חלליים, המאיימים להשתלט על מערכת ההיגוי שלה ולשלוח אותה חזרה כדי שתתפוצץ על פני כדור הארץ ותשמיד אותו לעד. עליך להילחם בכוחות הזרים ולמנוע מהם לבצע את זממם. בשלב האחרון תמצא את עצמך על ספינה מיוחדת, חמוש ברובה פלסמה, בדיוק הכלי הדרוש כדי להשמיד סופית את האויבים.



מלחמת הכוכבים

משחק המשך לסרט, שמיועד למערכת נינטנדו. השחקן אמור לשלוט בשלוש דמויות עיקריות: לוק סקיוווקר, הן סולו והנסיכה ליאה אורגנה. אבל, הוא יצטרך לתמרן גם את אובי-ון קנובי, או 3PO-C- בשישה שלבים מלאי פעילות, שבהם R2-D2 יצטרך לשלוט בעכביש הנחיתה הענק בקניון טאטון, לטוס בנשר מתכת במשטח האסטרואידים, ולהרוג את כוכב המוות באמצעות המפציץ בעל כנפי ה-X. נשמע מסובך? בחלל הכל יותר פשוט, וודאי כאשר מדובר רק במשחק.

גלקסי 5000

משחק נוסף לנינטנדו, שקיבל את הציון, 90 מאחד ממבקרי המשחקים. העלילה מתרחשת במאה ה- 51 (אנחנו רק במאה ה-20, להזכירכם), שבה כלי הנשק מתוחכמים במיוחד. זהו מירוץ בחלל, כשלרשותך מעין ספינת חלל שמסוגלת לדלג מעל מכשולים. לספינה מספר סוגי כלי-נשק והיא מסוגלת להיכנס למבוכים או להסתתר ברגעים הקריטיים כדי לא להיפגע ולזכות בנקודות. אבל, אם לא תצליח להתקדם לפי דרישות המשחק, תמצא את עצמך, עם ספינתך הכמעט כל-יכולה, לבד באחד החללים האינסופיים שמסביבך. החלל שמסביבך משתנה בהתאם למקום שבו אתה



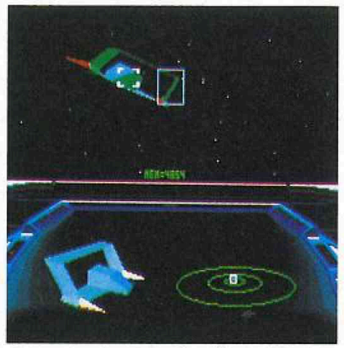
משחקי חלל

משייט. ויש לך תשע פלנטות. בכל מקום יארבו לך כדי להשמיד אותך. לא תענוג גדול, אם לא תדע להתמודד עם המצב. במהלך המירוץ תיתקל גם בחדרים נוספים, מעין בונוסים, שבהם תוכל לטעון מחדש את כוחך ומהם תוכל לצאת למשימות מורכבות נוספות. לאחר כל מירוץ תוכל לברר כמה כסף הרווחת במהלכו. במסך מיוחד תוכל לקבל מידע על מצב כלי הרכב שלך, לשלם עבור תיקונים הכרחיים, ולהמשיך במשימה. אם כלי הרכב שלך יהיה במצב תקין, תוכל בהמשך המשימה, באמצעות הכסף שתחסוך, להחליף את הרכב למשהו משוכלל יותר שבו כלי נשק רבים יותר. במהלך המשחק תוכל להחליף עד חמישה כלי רכב. את המשחק אפשר לשחק לבד או עם בן-זוג. למשחק רמת קול גבוהה, המותאמת למתרחש על המסך. הגרפיקה אינה מצטיינת במיוחד, אבל השחיקות נפלאה. אחד ממבקרי המשחקים האמריקאים, ששיחק בהרבה משחקי נינטנדו, הגדיר אותו כמשחק הטוב ביותר למערכת זו. תבדקו בעצמכם.

מהירות האור



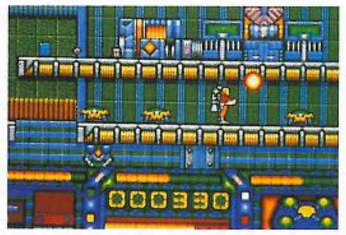
העולם הלך לעולמו. זה לא משחק מילים. זו עובדה שמוצגת במשחק ליבמ שלפניכם. שילוב של מלחמה גדעינית ואסונות אקולוגיים, הם שהרסו לנו אותו. מה שנותר מהאוכלוסיה, הועלה על ספינת חלל המחפשת מושבות בחלל כדי להתחיל בהן חיים חדשים. אבל, על מפקד הספינה למצוא במהירות מקום חדש, לפני שהאנשים שעל הספינה יתחילו לגווע. כמובן שכל הפלנטות שבדרך מיושבות ולכן צריך לנווט ביניהן בהתאם. חלק מהן יסבירו פנים וחלק ישלחו לעבר החללית כדורי מתכת שינקבו אותה ככברה. לרשותך כסף שיאפשר לך לתקן את החללית. בכל פעם שתתקרב לפלנטה אחרת, עליך לוודא מה יש לה להציע לך. אתה יכול לשלוח גשש, באמצעותו תכיר את השכנים.



מהירות האור הוא משחק בו צריך להפעיל מיומנויות ולשקול אסטרטגיות. המשחק זכה לתעודה הבאה:

גרפיקה	80
צלילי	73
שחיקות	81
ציון כולל	80

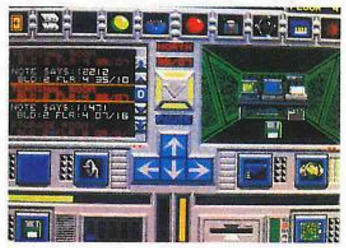
THUNDER STRIKE



השנה היא 2238. אי-שם בנבכי הגלקסיה, נאספים בני האדם כדי לחזות בתחרות השנתית על הגנה קרקעית שנערכת על-ידי חברת מגה-קורפ. מגה-קורפ מציגה השנה טייס צעיר ומבריק שמוכן לנצח. אתה הוא אותו טייס ועליך לפעול כפי שמצפים ממך. זהו משחק ליבמ, אמיגה ואטארי ומומלץ לשחק אותו באמצעות ג'ויסטיק. אין במשחק הזה גימיקים שונים מאלה שקיימים במשחקים שכבר ציינו. הגרפיקה מאוד חללית, היצורים מאוד חלליים וכלי הנשק מוכרים ממשחקים אחרים. יתרון שיש לנצלו - אפשר לשלוף מפה באמצעותה אפשר להבחין באויבים ולתכנן מהלכים.



היום של ויפר



המטרה: להשתמש ברובוט התקיפה ויפר 5 כדי להביס סופית את גר הרשע ולהביא שלום לעולם. לויפר 5 ציוד מתוחכם הכולל שלדת לייזר המסוגלת להדוף את עשרות הרובוטים שגר שולח לעברו.

מסכי המשחק, הקיים ליבמ, אמיגה, ואטארי כוללים מידע רב. יכולת השליטה במשחק נובעת בעיקר מהבנת מסכי השליטה ומירטואוזיות משחקית - מה שנכון לגבי כל המשחקים.



פיתרון חידון יבמ

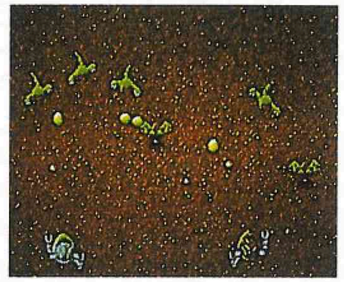
1. קינג קווסט 3.
2. מטפסים על הלשון מצד שמאל ומדגדגים את הליותן באמצעות הנוצה.
3. המשאלה לזהב.
4. זק.
5. לארי 3.

WIZ

٢٠٠٦

משחקי חלל

משימה



ה מוסיקה שהתנגנה ברקע היתה חרישית והעשן היתמר בין קהל היושבים במסבאת אבק הירח. היא בחנה בהערצה את החייל החזק שישב מצידו השני של שולחן הפלסטיק הקטן. הוא נראה מרשים בחליפתו המבריקה, בת שלוש השכבות, שצווארה משוך בחבל ומגפיו נקשרו בשרוך.

"איפה אתה משרת?" היא שאלה. "בירוקים? חיל-הים? נחתים?"

"לא" הוא אינפף בבוז. "קומנדו היגיינה." "אוה!" ההערצה פיעפעה מתוך גופה והחייל שמח, בפעם הראשונה, על שבחר בחיל זה.

"כן, בטח" הוא אמר, מזדקף במושבו. "זוהי עבודה קשה. תמיד יש סוג חדש של זבל שצריך לטפל בו."

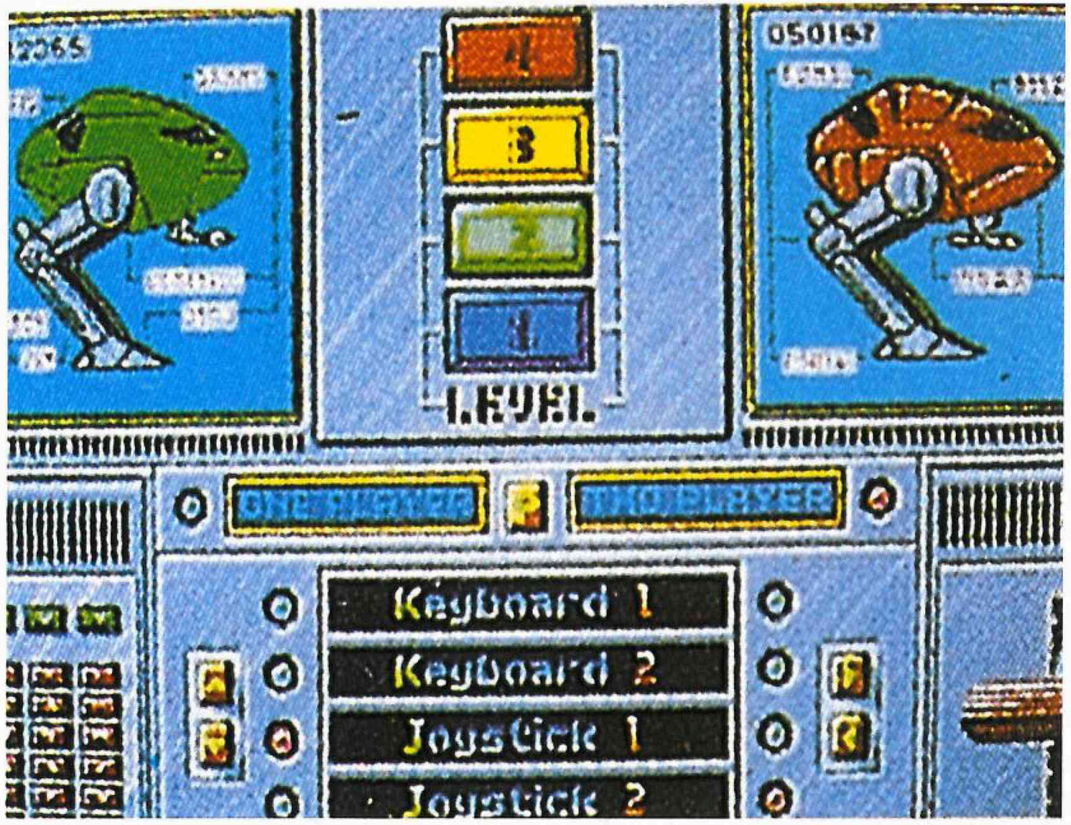
היא קרבה אליו את הכסא. "זה נורא מסוכן, לא?"

"יעוד איך! פסולת רעילה, גזים רעילים, גומי! בלי החיל שלנו הייתם במצב ממש נורא!" הוא הקיף את כתפיה בזרוע מגוננת.

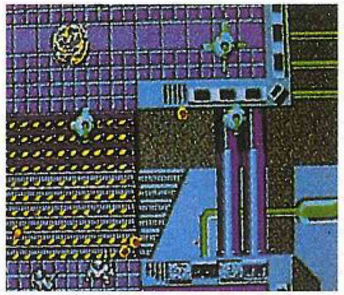
"קראתי בעיתון שחלק מהזבל כבר מתחיל לגלות סימני תבונה!" אופס! היא קראה על זה! "אה, כן זה נכון!" הוא גימגם. "סיפרו משהו על כוכב לכת שכל תושביו הם חומרי זבל אינטיליגנטי. אבל, אל תדאגי. הם אף פעם לא יגיעו הנה!"

אולם בעוד הם משוחחים, הופיע על צג הטלויזיה שמולם שדרן חמור סבר, שהודיע כי כוכב הזבל נכנס זה עתה למערכת השמש ומתקרב במהירות לכדור הארץ ונציב הזבל קורא מיד לכל המשרתים בחיל הנקיון להתייצב ביחידותיהם.

עליך להיכנס לפעולה. אם לא תעצור את הלוויין, מאתים שנות זבל יפלו על כדור הארץ. כיוון שאתה חבר בקומנדו העילית של חיל הניקיון והיגיינה, עליך להיאבק בקהל מפלצות הזבל הזוועתיות. אבל, את המלחמה לא תנהל על כדור הארץ שכן אז כבר יהיה מאוחר מדי. עליך



בחלל



להתמודד נגד היצורים הללו בעולמם הם. לפיכך תעמוד לרשותך חלליית מיוחדת שתוביל אותך אל המשימה החשובה הזו.

לפני שאתה יוצא לדרך, מציידים אותך בדו"ח מקיף על צורות החיים הנמצאות בכוכב הלכת בלורגט 4. היצורים ששם מהווים את הזבל הנורא ביותר בו נתקל בן-אנוש מעולם. היצורים כל-כך רעילים שמגע בהם גורם למוות. הם כל-כך מסוכנים שהם יעוטו עליך עד שיגרמו למותך. הם מתרבים במהירות שכזו שלעולם לא תוכל להשמיד את כולם. לכן, אין לך ברירה. עליך להשמיד את כוכב הלכת כולו.

המשחק

בשלוש הרמות הראשונות, אתה נמצא בכלי הליכה. לאחר שהגעת לקומפלקס הראשי, כל מה שמגן עליך הוא שריון הלחימה שלך וכלי הנשק הבסיסי. ניתן למצוא כלי נשק חזקים יותר בדרך. אלה נראים ככדורים ואינם נעים ממקום למקום. ניתן להגביר את כוחם של כלי הנשק על ידי הרמת נשק אחר ומתן מכה ליצורי הזבל שעל הצג. בכל פעם שחייל מת, תופיע תיבה על הצג ותראה כמה חיילים נותרו לך. בכל פעם שתוסיף נקודות לתוצאה שלך, תוצג התוצאה החדשה. מולך יגיחו שלל יצורים בעלי שמות מוזרים:

דיגבי - נמרי עובש היורקים נבגי מוות.
פלורב - צורת חיים שנולדה משקי אשפה שלעולם לא הושלכו לפח.
סטאונסי - אלה הם זבובי פלדמן המתקיפים כל גוף נייד או נייח.
שומס - הוא נראה רע, ריחו רע עוד יותר ואף אחד לא העז לטעום אותו.
נוריק - רומח החלל הנודע.
לאצ'אן - סנורקר, חי באגמים מוריקים של פסולת רעילה.
ורנק - מחלה תעשייתית שצימחה רגליים.
ועוד מיני יצורים שכל אחד גרוע מקודמו.

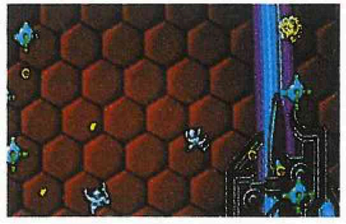
כדי להתחיל תצטרך לציין את סוג המסך שברשותך. המשחק תומך בכל סוגי המסכים. מתוך חלון לוח הבקרה שיופיע לפניך לאחר-מכן, תוכל לבחור משחק של שחקן אחד או שניים. באמצעות המקשים תוכל גם לבחור את רמת הקושי במשחק כשרמה 1 היא הרמה הקלה ביותר.

המשחק נועד להפנות את תשומת לב השחקן בן כדור הארץ לאיכות הסביבה. חברת אינרפריים סופטוור, יצרנית המשחק, מציגה כמה דגשים שלדעתה עשויים לאמץ אלה שמשחקים במשחק ואלה שמודעים לנושא: שמירה על הסביבה, לחץ על מנהיגים פוליטיים בנושא, מיחזור, קניית מוצרים שאינם מסוכנים לסביבה ואהבה לחיים בכל צורה.

ספר התוכנה מציג מספר רמזים ביניהם: קל יותר להילחם בשטחים פתוחים, כפתור המעלית נמצא מאחור, רוץ בין המספרים ועוד.

למשחק גרפיקה ואנימציה ברמה גבוהה ואפשרות לשחק בתשע רמות, בארבע דרגות קושי בכל רמה. המשחק כהגדרת יוצריו, הוא משחק פעולה ממכר.





משחקי חלל



קלישאי

משחק על שליטה בחלל, רצוף מאבקים עם יצורים שונים: תולעי חלל, שפתותיים וכדרוריים. שליטה בחלל היא לא עניין של מה בכך. עובדה. אפילו המעצמות הגדולות מתמודדות עליה

מאת: ארנון גלבוע

כדאי לענים אומרים שבחלל יש חורים שחורים ששואבים לתוך האינסוף כל מה שמגיע אליהם. זוהי הוא משחק שממחיש את התופעה. לא. זה לא משחק מדעי, אפילו לא משחק שמצריך חשיבה מי יודע מה. כן. הוא כן מצריך שליטה במחשב, וריזות, תכנון אסטרטגי ולהשקיע את הנשמה. בזוס עליך לטוס על רשת מוארת. על הרשת חורים שחורים. עליך להימנע מלהגיע אליהם, תוך שאתה ממלא את הרשת בריבועים שאתה כבשת. לכל אורך הדרך יעמדו לרשותך כוחות קסם שישפרו את כוחך. אבל, נגדך יתייצבו תולעי חלל, שפתותיים וכדרוריים שינסו למנוע ממך מלהשתלט על הרשת.

לאחר מסך הפתיחה, תקבל פרוט מלא של כוחות הקסם שישרתו אותך לאורך המשחק: בקבוקוני קסם, אבן שמשתקת את כל היצורים, תפוח שמעניק נקודות, משחה שמאיטה את מרדף היצורים אחריך, וסימן שאלה שיכול להיות כל אחד מכוחות הקסם שתוארו לעיל. מסך נוסף יוביל אותך להוראות המשחק. האם תשחק לבד מול המחשב, או אולי תצרף שחקן נוסף? במסך הכוחות האפשריים ולהתמודד כראוי.

את זום אפשר להגדיר כמשחק של חופש. בלילות הארוכים שבהם לא צריך ללכת לישון מוקדם, אפשר לסייר על פני המסך וליהנות משעות של מתח, פעולה והרפתקה. אם אתה נמנה על אלה שגם אוהבים לשעשע את החיך בעת משחק, שים לצידך בדל אבטיח וכוס שתיה קרה. אלה יעזרו לך להוריד קצת את רמת האדרנלין ואולי גם להיכנע בשעת לילה מאוחרת להורים שינדנדו שהגיע הזמן לשכב לישון.

אריזת המשחק היא שינוי מרענן בנוף אריזות המשחקים בארץ. היא קומפקטית, עשויה פלסטיק קשיח ותופסת מעט מקום על המדף. מחיר המשחק 39 ש"ח.

טיפים

★ כדי להעלות את המשחק יש לכתוב: B HEB ולאחר מכן ZOOMM.

★ תולעי החלל מזדנבות בעקבותיך. בכל פעם שתצליח לסיים ריבוע ותגלה שוללו ממנו (צבע הקווים יהיה שונה מצבע הקווים שלך), ירדו לך נקודות.

★ כדי להאיץ במישורים, לחץ לחיצה רצופה על אותו מקש.

★ כשתעלה ותאכל את סרטן הגלקסיה, תהפוך לאיטי יותר, אבל כך גם תוכל לדייק יותר בפניות.

פיתרון חידון נינטנדו

1. רוק-מן 3 2. טטריס 3. איסוף מאה מטבעות זהב וקבלת פטרית פסילה.
4. רוח רפאים גדולה ואדומה 5. בעולם 5
6. קסטילווניה 7. גלגלי שיניים
8. רובוקופ, טופגאן, באטמן, גרמלינס 2
9. אוספים שלושה כוכבים רצופים
10. נעלי גומי, ציד הברווזים.



הפינה של ד"ר WIZ

שאלות, שאלות, שאלות

הלואי והיו לי מספר תשובות כמספר השאלות שיש לכם. הפעם אתייחס לכמה שחוזרות על עצמן בתקווה שהן ימשיכו לחזור על עצמן ואז לא אצטרך יותר לכתוב את המדור המייגע הזה.

איזה אביזרים ניתן להוסיף לגיימבוי?

לגיימבוי אפשר להוסיף מסך מגדיל שמאפשר לראות בבירור רב יותר את הפרטים שקיימים על המסך המקורי. כמו-כן אפשר להוסיף מנורת מסך שמאפשרת לשחקנים להוטים במיוחד לשחק בכל מיני מקומות חשוכים. למשל, בתא המטען של המכונית (שלא תעיזו, כי אם תעשו זאת תפגשו את הקב"ה), מתחת לשמיכה לאחר שההורים בטוחים ששכבתם לישון (שלא תעיזו, כי ההורים יגידו שאני לימדתי אתכם ולא יתנו לכם לקרוא את דברי החוכמה שלי יותר), במרתף מבלי להדליק את האור (שלא תעיזו, כי העכברים יאכלו אתכם). בקיצור, נראה לי שלגביכם האביזרים מיותרים לחלוטין.

למה אין ספריות לגיימבוי?

רעיון מדליק ואני תיכף הולך לפתוח ספרייה ולעשות המון כסף. בעצם, במחשבה שנייה, נראה לי שיש כאלה שיכולים לעשות זאת טוב ממני, כמו חנויות שמוכרות גיימבוי. אז תנו להן לקרוא את העיתון ותרוויחו.

איזה משחקים יש בארץ לגיימבוי והיכן ניתן להשיג אותם?

לאחרונה הגיע לארץ משלוח ענקי של משחקים אותם ניתן להשיג בכל החנויות שמוכרות אותו וביניהם הנינג'ות, ילד הנייר ועוד.

באיזה מארצות אירופה ניתן להשיג משחקי נינטנדו שיתאימו למערכת שבארץ?

בכל הארצות ששיטת השידור שלהן PAL-B, שזהה לשיטת השידור שלנו, ביניהן גרמניה, אוסטריה וספרד. תפתח ת'אטלס, תשים ת'אצבע על אירופה ותתחיל לטייל. אל תחצה את התעלה לאנגליה כי האנגלים עושים הכל הפוך ולכן גם שיטת השידור שלהן שונה. ואם אתה כבר נוסע, אולי תביא לנו גם כמה.

מה ההבדלל בין כרטיסי הקול סאונד-בלסטר ואדליב, וכמה הם עולים?

לפני כמה שנים המציאה חברת בורלנד, יצרנית סינטסייזרם ואורגנים, כרטיס מוסיקה עבור מחשבי P.C שעלה בארה"ב כאלף דולר. מיד קמו חברות שייצרו כרטיסים זהים תואמים לרולנד, אך זולים בהרבה. המפורסמות שבהן היו אדליב וסאונד-בלסטר. ההבדל העיקרי ביניהן הוא שבסאונד-בלסטר קיימות אפשרויות השמעת אפקטים, כמו פיצוצים, ואפשרות הקלטה לתוכו. בשל ההבדלים הללו עולה הסאונד-בלסטר כמעט כפול מאדליב. בנוסף חשוב לציין כי כל המשחקים מתאימים לאדליב ואינם עושים שימוש בתוספות המיוחדות של סאונדבלסטר. את הכרטיסים הללו ניתן להשיג ברשת חנויות באג במחירים שבין 400 ל-700 ש"ח.

כמה ביט יש במערכת נינטנדו?

במערכת שלי 320. סתם... מה זה חשוב כמה ביט, השאלה כמה מהר היא עובדת וכמה טוב. אם הכל בסדר אצלך סימן שיש לך מערכת 8 ביט. אם הכל עוד יותר בסדר, סימן שיש לך מערכת סופר פמיקון והיא 16 ביט. ואם הכל מעולה, סימן שאין לך נינטנדו אלא גימגיר של סגה, שעוד לא יצאה לשוק. חה.. חה.. חה...

מי ממציא את הרעיונות למשחקי מחשב?

קודם כל אני. וחוץ ממני-ממציאים. וחוץ מכולנו יש כאלה שיושבים כל היום, רואים את הפרצוף החמוץ של החברים שלהם שנכשלים במבחנים ומחליטים לעשות להם כיף וממציאים משחקי מחשב. ויש גם כאלה שעובדים בחברות משחקים וזה התפקיד שלהם. ובארץ יש כמה חברות שמתעסקות עם המצאות משחקים ביניהן באג ומחשבת. ואם בא לכם להמציא, אתם צריכים רק להסתכל על הפרצופים החמוצים של החברים שלכם ומיד יבוא לכם הרעיון. אגב, לי יש רעיון למשחק חדש, אבל אני לא אגלה לכם אותו עד שלא יהיו לי זכויות עליו. השם הפרטי שלו יהיה מלפפונים ושם המשפחה, יופי נחמה, חמוצים.

למה אין בכל מיני עיירות קטנות בארץ ספריות למשחקי מחשב?

שאלה טובה, אבל אם היה לך ראש מסחרי היית יודע את התשובה. וחוץ מזה החלטתי לפרסם את השאלה כדי להציע רעיון מהפכני שרק מוחי הגאוני יכול להמציא: תאספו מכמה חברים בערך עשרים קלטות, תפנו לחנות למכשירי כתיבה שבאחת מעיירות מגורכם, ותציעו לבעל החנות להקים ספריה אצלו בחנות. אתם תעבדו שם בשעות אחר-הצהרים ותחליפו קלטות. תמורת כל קלטת תשלשלו סכום נכבד לכיס ואחוז מסויים תתנו לבעל החנות. הי הי הי לאן אתם רצים? גם לי מגיעים כמה אחוזים!

היכן יש ספריית סגה באשקלון?

סוף כל סוף אני יודע תשובה אחת בברור. צעצועי דובי בהרצל 34- זו הכתובת. יש לי גם מס' טלפון: 051-750769 איך אני?

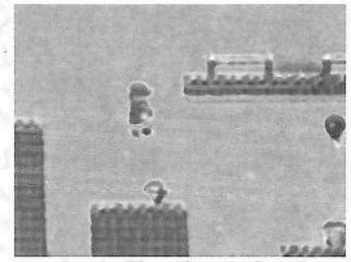
הבאתי משחק סגה מאנגליה והיה בו תלוש הנחה. האם אפשר להשתמש בו בארץ?

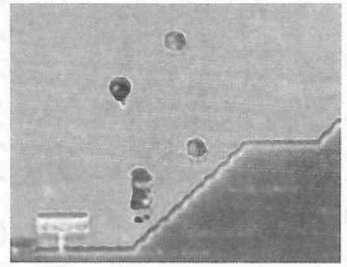
אם תתן לי אותו, תקבל אצלי הנחה. אבל, אם תציג אותו לפני יבואני סגה בארץ לא תקבל אפילו את זה, כי לכל נציג סגה בעולם יש מבצעים משלו, ולחברה הנציגה בישראל אין כל קשר לחברה הנציגה באנגליה.

Nintendo®

GUMSHOE

משחק לאקדח -
דירוג של ניינטנדו





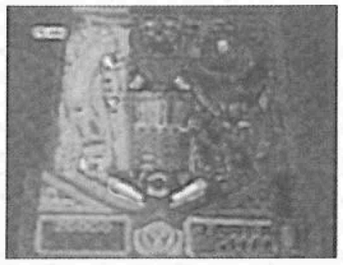
בארבע רמות שבהן תיבחן יכולת הקליעה שלך, תוכל לנסות להציל את בתו של סטיבנסון מהמלך דום.

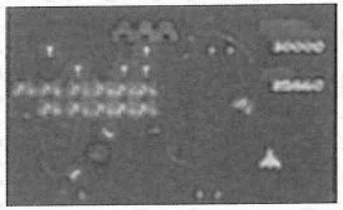
גרפיקה וקול:	3.0
שליטה במשחק	2.5
אתגר:	3.0
הנאה:	2.5

טיפ

כדי להמשיך את המשחק במקום שנפסלת, ירה במסך הפתיחה ללא הפוגה.

גלגה





כדי להצליח במאבק נגד כוחות הרשע שבחלל עליך לגלות מיומנויות נדירות.

גרפיקה וקול:	3.0
שליטה במשחק:	4.0
אתגר:	3.5
הנאה:	3.0

טיפ

אפשר למפקד גלגה לנסות לתפוס אחת מספינותיך. באותו זמן תירה בו ותקבל בחזרה את הספינה עם כוח אש כפול.



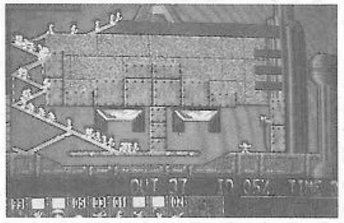
קולונל ביקווסט

מאת: דייווי ויסברג

★ כדי להתחיל, עליך לחקור את כולם מבלי לעורר חשד, ולהציץ מדי פעם בפתקים שרשמת כדי להבהיר את התמונה המצטיירת מפרשת צוואת הקולונל.
★ פעלים שימושיים במיוחד במשחק הם: GIVE, TELL, SHOW, ASK.
★ ספר לדמויות אחת על השנייה או על חפצים מסויימים.
★ במשחק שמונה מערכות, כל-אחת בת שעה. בכל מערכה מתרחשים אירועים שונים. השתדל לא להחמיץ אף מערכה.
★ לא ניתן למנוע רציחות. גם גופות לא נשארות זמן רב בשטח.
★ במהלך המשחק לא תוכל לצבור נקודות. בסופו תקבל ציון שישקף את רמת הביצועים שלך כבלש.
★ משום מה, הזמן בבית עובר מהר יותר מאשר מחוצה לו.
★ שים לב לכל שיחה שמתרחשת במהלך המשחק.
★ אל תשחק במשחק כשאתה לבד בבית.

הנמלולים

מאת: ישי מלכוב ויוחאי דרום



קודים:

FUN
10-MJHMDLCKCW
25-CEKHMNHJDV
TRICKY
5-NJNLIOCADER
10-CMNLLDMIEO
20-IJJLFMCCFR



לארי 3

מאת: יאיר שבח ויניר שחק

★ כדי להכין חצאית מדשא יש לחתוך את הדשא שנמצא ליד מועדון הלילה הסגור באמצעות הסכין ולאחר מכן לכתוב: WEAVE GRASS
★ כדי לגלף את חתיכת העץ שנמצאת במסך השני שלאחר ההתחלה, יש לכתוב: CARVE WOOD ולאחר מכן למוכרה לבחורה שעל החוף.
★ כדי להכין זר מהפרחים שבמערה שליד מועדון הלילה הסגור יש לכתוב: MAKE LEI OF FLOWERS ולאחר מכן יש לתת אותו לבחורה שמנגנת בפסנתר.
★ היין שפטי מבקשת להביא אליה לפנטהאוז נמצא במועדון בו הבדרן מספר בדיחות.



MEAN STREET

מאת: זיו שולמן

★ הסיסמה של כרטיס המעבר הסגול היא: KNIGHT.
★ כרטיס המעבר הסגול נמצא במעבדה של CALL שהכתובת שלה במשחק היא: 4753.
★ מהחדר יוצאים בעזרת מסכת גז שנמצאת בתוך הפאנל.
★ אפשר להגיע ללארי המונד ולג'ים סלייד בעזרת רון מיט.
★ כדי להשיג פרטים על אנשים עליך לצלצל לונסה, ואם היא לא תדע תעבור ללי.

כדורגל איטליה 90

מאת: נתי פינקסון



★ הקבוצות הטובות והמהירות ביותר הן ברזיל וארגנטינה.

SEGA סגה

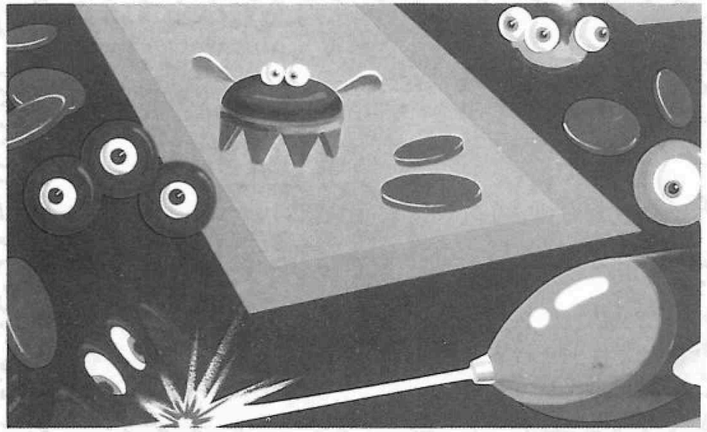
קוורטט

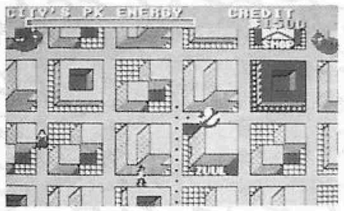
מאת: גיל סגל, טל סטיון ולידור שהרבני

★ אפשר לקבל יריות חזקות אם מקישים 14 פעמים על PAUSE מכוונים את הג'ויסטיק למטה באלכסון שמאלה, ולוחצים על כפתור 1 או 2.
★ כדי למלא את הכוח כאשר מגיעים למפלצת (ינשוף), צריך לבטל את המנוע, לזחול מתחת לאבנים, ולירות על הקיר הקטן עד שתתגלה הצנצנת.
★ כדי להתחיל מאיזה מסך שרוצים, צריך להפעיל את שני הג'ויסטיקים. לוחצים על 12 פעמים PAUSE. את ג'ויסטיק מס' 2 צריך לכוון למטה, באלכסון שמאלה, ובג'ויסטיק מס' 1 ללחוץ על כפתור 1 או 2. אז מופיעים מספרים ובוחרים בשלב.

איזור הפנטזיה 2+1

מאת: ברק סער



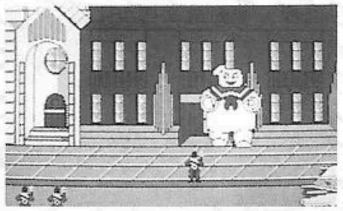


★ במשחק הראשון, כאשר קונים את כל סוגי המנועים בבת-אחת ואח"כ נשק הפועל עם כפתור 1, הנשק יהיה בלתי מוגבל עד שנפסלים.

★ במשחק השני, כדי לגלות חנויות נסתרות, צריך לירות על הרצפה בשלבים 6,5,3. כדי לגלות שיקויים, צריך לירות על הרצפה בשלבים 7,6,4,2.

מגרש השדים

מאת: גיל סגל, טל סטיון ולידור שהרבני





★ כדי להתחיל משחק לאחר שנפסלת עם סכומי הכסף שהיו לך במשחק הקודם, רשום את הקוד שקיבלת עם סיום המשחק הראשון. בתחילת המשחק הבא תבחר בהמשך ותכתוב את הקוד.
★ יש קירות שאפשר לעבור דרכם בזחילה.
★ אפשר לשתק את האויבים אם קופצים על מנורות. אבל, לא כל המנורות משתקות.
★ כדי להרוג את דרקולה צריך להקפיא את המסך ואז לתת לו מכות.

פיתרון חידון סיירה

1. בלארי
2. סימטה שליד חנות החייט
3. בקינג קווסט 5
4. בלארי 1
5. בפרד
6. באיש הקרח
7. בארבעה קסמים
8. שמים בה את החומצה מהביוב
9. בספייס קווסט 3
10. בפוליס קווסט 1.

העמודים שלכם

WIZ החודש



★ עדי הולצקנר (11) מציעה עצמה לוויז החודש וטוענת כי צריך לבחור בה, כי גם לבנות מגיע משהו. אבל, חוץ מהטענה הפמניסטית הזו, עדי גם מספרת שהיא פריקית של משחקי מחשב וסגה, ואפילו נוסעת כמעט מידי יום לקניון שקרוב למקום מגוריה כדי להשתעשע שם במכונות משחק. היא מנויה בספרית סגה ופעם אפילו בזבזה 50 ש"ח על משחקי וידיאו.

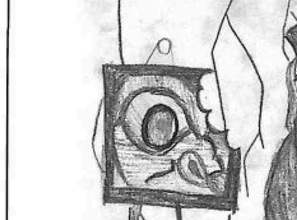
★ תומר איתן (12) מסביר שבגלל מחלתו הוא זקוק דחוף לעזרתו של דר' וויז. איזו מחלה? נו, באמת. לא ניחשתם? הוא חולה מחשבים. הכל מסתובב אצלו סביב המחשב. למשל, כרגע הוא עושה הכל כדי לחסוך לגיימבוי. כשהוא הולך לחברים זה רק בגלל משחק חדש שיש אצלם, ופעם הוא אפילו תכנן משחק.

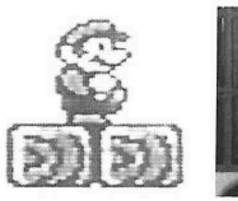
★ דניאל גיא מציין שהוא וויז גדול, טוב, מצטיין, נהדר ו...צנוע. וכל זאת בגלל שהוא משקיע הרבה מאוד כסף במשחקי מחשב ומעוניין לקנות בכסף הנותר גיימבוי. הוא גם משחק מבוכים ודרקונים כשה"מ והוא אלוף במשחקי מחשב.

★ רועי מנגד (13) בעל נינטנדו, סגה, מגה-דרייב ומחשב. הוא משחק בנינטנדו ובסגה כחמש שעות ביום ואוהב לקרוא את העיתון הגדול שלנו. הוא סיים בערך עשרה משחקי נינטנדו ובעקבות כך עבר שינוי צורה. הוא הפך ל...מריו.

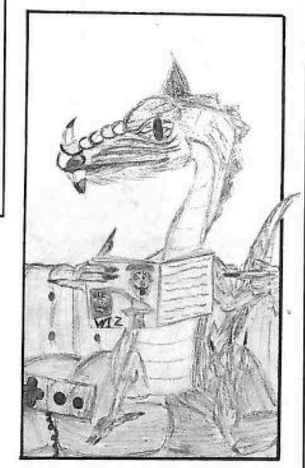


★ אריק קנס (13) בעל נינטנדו ושטיח פלאים. עכשיו הוא מתכונן לרכוש את קשת הלייזר. הוא קורא את העיתון שלנו כל יום במשך עשרים שעות (אתה קורא כל-כך לאט?) ומשחק בנינטנדו ארבע שעות. בשעות הנותרות הוא ישן. הוא מאיים שאם לא נבחר בו כוויז החודש הוא יהפוך את סדר השעות: יקרא ארבע וישחק עשרים. ובכלל, גם לו קרה מה שלרועי, אם כי הוא השתנה ללואיג'י.





★ ניר רפואה (13) עובד בחנות באג ברמת-השרון. את המכתב עליו קיבלנו מצוות העובדים שם וכותרתו: עגלת אפרסקים גמרה



צייר אותה WIZI

בכינוי החמוד WIZI זכו התודש: אלעד חמיאל, לידור שהרבני, דן בורנשטיין, איל פיינגריש, לביא יחיא, גדי ברי, יריב פדבה ששלח ציור יפה על-גבי דיסקט, רועי בן-יוסף, רועי צזנה, אהוד שגב, ט ל מזן, סילבן טאוב, דורון פיינשטיין, ושי ויורם לבנון. ובמקום הראשון זכה אייל פיינגריש, שהציורים ששלח - לפניכם.



העמודים שלכם

דף חברים

של דר' איציק גוטמן

לא חברים. זו לא בדיחה. יש לנו רופא עיניים שהוא WIZ אמיתי ולכן שולח לנו טיפים, מהתחום שלו, כמובן. ב-WIZ מס' 3 פירסמנו מאמר ששלח, והוא ממשיך במצווה ושולח לנו מאמרים נוספים. וזה באמת חשוב, כי כולנו משתמשי מחשב היסטריים, שעובדים עם העיניים שעות נוספות. אז דר' איציק (כך נקרא לו, ונרגיש יותר סחבקים) כותב לנו:

"כאשר אנו עוקבים במהירות אחר הנעשה על המסך (וחייבים לעשות זאת אחרת מקבלים את הכתובת השנואה GAME OVER), אנו צריכים לקפוץ במהירות ממטרה נעה אחת לאחרת מספר פעמים רב בדקה. קפיצות אלו של העיניים מתבצעות על-ידי פעולה משולבת של שרירי העיניים - שישה בכל עין. תתארו לעצמכם איזה מאמץ אדיר מתרחש אי-שם בגבכי העיניים שלנו בעת משחק המחשב. כמובן שלאחר מספר דקות, העיניים מתחילות להתעייף, ואז מרגישים הפרשת דמעות גבוהה יותר מהרגיל, ואפילו כאב ראש חזק. כדי למנוע את התופעה, צריך להשתמש בכפתור ה-POUSE לעצום את העיניים ולאפשר לשרירים לנוח".

הפינה

★ יואב נחמיאס ויניב יוסיפוביץ, במכתבים מפורטים בליווי דוגמאות, מבקשים מWIZים שכותבים לעיתון, לא לשלוח רעיונות של אחרים ולהתהדר בכך שהם שלהם. מפאת כבודם של הWIZים הללו, לא נפרט את שמותיהם, אבל אנחנו בהחלט מצטרפים לקריאתם.

★ רועי שוורץ מציע לקוראים לשלוח לעיתון הצעות לשיפורים. WIZ מסכים בהחלט, בתנאי שהרעיונות יהיו ברי ביצוע. רועי הציע, למשל, שלכל עיתון תצורף חוברת קומיקס. הרעיון מצויין, אולי אף נאמץ אותו בעתיד. כרגע, איננו יכולים להשקיע עדיין בהרחבת העיתון, ולכן איננו יכולים ליישם את ההצעה.

★ שגיא פיס (16), מבלה את רוב זמנו מול מסך המחשב ובהתכתבויות עם נערים בני גילו מתו"ל, מהם הוא מקבל מידע על מה שקורה שם ומוכן לשתף אותנו בו. אנחנו שמחים מאוד, ומצרפים כאות הוכחה לשמחתנו, גם את מכתבו של שגיא:

חברת טיטוס, יצרנית מכוניות משוגעות 1+2, משווקת עתה את חלקו השלישי של המשחק. טיטוס רכשה את הזכויות על האחים בלוז, שיוצר לכל סוגי המחשבים האישיים.

לוקספילם עומדת להוציא משחק המשך לאי הקופים, ומשחק המשך לאינדיאנה ג'ונס שיקרא: אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס. המשחקים הללו יופיעו גם ב-CD-ROM ויכילו את קולות השחקנים ומוסיקה איכותית.

ערכת CD למחשבי אמיגה, מכילה 550 מגה-בייט ומסוגלת לטעון בשנייה אחת שני מגה-בייט. בעייה שהתעוררה ונפתרה: בערכות אלה אי אפשר להקליט מצב סופי של משחק. מתכנתי קומודור המציאו כרטיס חכם עם זיכרון של 64K שיאפשר הקלטה שכזו. המשחקים שייצאו עבור ערכה זו הם: מגן הכתר, פלקון, קסנון II ואינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס.

★ רפי חליו מבקש משחקני RD&D לשתף את הקוראים בחוויותיהם ולספר על סוג המשחק הזה. WIZ נעתר מיידית לבקשה, ומצרף סדרת תמונות שהגיעו לידיו של



מקרוני. הנה הוא לפניכם ככתבו וכלשונו: "את ניר תוכלו לזהות כאשר תיכנסו לחנות ותראו ילד נחמד וצווחני שישאל אתכם 'אפשר לעזור לכם?'. זהו ניר שכיניו בחנות ובחיים הוא מקרוני בשל צורתו הדומה לנ"ל. ובכן, מקרוני הוא פריק משחקי סגה ואמיגה ולכן בחופש הגדול נסע למושב אל סבו, כדי לעבוד ולהשיג את הסכום הדרוש כדי לרכוש אמיגה. בודאי אתם שואלים מה הקשר בין הכותרת למחשב? ובכן, ניר עבד במושב זמן "ממושך", כיומיים שלושה, עד שעגלת אפרסקים מלאה עלתה עליו. אל תדאגו, ניר חי ונושם, רק רגלו חבושה בגבס. ולילד כזה שעובר את כל המכשולים אך ורק כדי לקנות מחשב, מגיע להיות וויז החודש.



הבחירה הפעם, כמו בפעמים הקודמות היתה קשה ביותר. אולם הפעם החלטנו לא להפיל גורל, אלא לבחור בעדי. למה? כי היא בת, ואנחנו רוצים שבנות יתחילו לשחק כמו שצריך. בנוסף נבקש ממנה בקשה מיוחדת - להשוויץ בתואר הנכסף כמה שיותר. אולי החברות שלה לא יחשבו שהיא צנועה מי יודע מה, אבל אולי יתחילו לשחק.

★ הראל שרייבר (12) משחק כמה שעות מידי יום. הוא בעל מחשב



עם כמאה משחקים וכחמישים תוכנות וכרגע חוסך לנינטנדו. הוא גם שחקן D&D ומשחק כגנב בדרגה עשר.

העמודים שלכם





יש במה

הבטחנו ואנחנו מקיימים. הבטחנו שנפתח בעיתון מדור בו תוכלו להתלונן אם עשו לכם עוול. אבל, שימו לב. מתלונה זו מתברר שאפילו המתלונן עצמו, שמוחה על עוול שנגרם לו, עבר על החוק ועשה עוול לאחרים - במקרה זה ליצרני תוכנות ומשחקים שאותם העתיק. המתלונן מבקש להישאר בעילום שם ואנו מכבדים את רצונו. הוא גם לא נתן לנו את כתובת החנות שפגעה בו, כדי שנוכל לקבל תגובה, ולכן נספר את סיפורו ללא פרטים מזהים.

"לפני כשנה, ביום הראשון של החופש הגדול, ניגשתי לחנות כדי לקנות דיסקט. באותה שעה היה שם לקוח שהתעניין במחשב. לפני שבעל החנות התפנה אליו, התחלתי להסביר לקונה על המחשב. לאחר מכן פנה אלי בעל החנות והציע לי לעבוד אצלו ללא שכר, בתמורה אוכל להעתיק דיסקטים חופשי. עבדתי שם במשך כל החופש וחודשיים נוספים לאחר מכן. חודש לאחר שסיימתי לעבוד באתי לחנות וביקשתי דיסקט מסויים. המוכר אמר לי שזה דיסקט יקר ועלי לשלם עשרים ש"ח כמו כולם. לא קניתי את הדיסקט. שבועיים לאחר מכן ביקשתי דיסקט אחר, ישן, מלפני שלוש שנים. בהתחלה בעל החנות רצה תשלום ורק לאחר ויכוח הוא הסכים לתת לי את הדיסקט. כאשר הגעתי הביתה והעליתי את הדיסקט, התברר לי שאני צריך קודים כדי לשחק, אולם בעל החנות "שכח" לתת לי אותם.

זהו הסיפור והלקח פשוט: כשרוצים לעבוד בחופש צריך לדרוש שכר".

ספרי פנטזיה

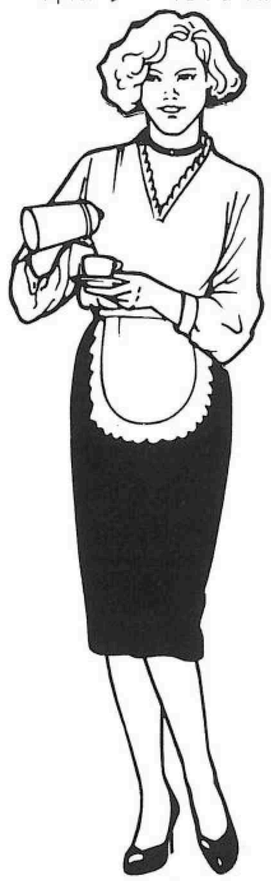
★ אריק קנס ממליץ לקרוא את ספר הפנטזיה התלת-רגליים של ג'ון כריסטופר. הספר עוסק בויל, הנער שהתנגד למשטר התלת-רגליים, יצורים שגרמו לבני-האדם לתחושה שהם יוצרי הטוב. ויל בורח למקום שבו מתרכזים לפעולת נגד התלת-רגליים הנמצאים בהרים הלבנים. למסע מצטרפים אליו הנרי וזאן פול. כמובן שהטוף טוב, והצעירים מצליחים לשחרר את הארץ מעול התלת-רגליים. הספר גם הוסרט ושודר כסדרה בטלויזיה לפני מספר שנים.

לפניכם קטע מהספר, כדי שתוכלו להריח מה צפוי לכם בו: "השקפתי על המדרון הארוך שעליו עלינו. היום החל להחשיך, אבל עדיין לא ראיתי את התלת-רגל עומד על מקומו. האם אפשר שהרגתי אותו? לאט לאט התחלתי לתפוס את חשיבותו של מה שעשיתי, יותר בפליאה מאשר בגאווה. הם היו האדונים הבלתי מעורערים והבלתי פגיעים של האדמה, וידי הימנית הלמה באחד מהם והרגה אותו.חשבתי שאני יודע כיצד הרגיש דוד בראותו את גוליית קורס תחתיו על עפר עמק האלה. תרמיל-פול אמר: "הסתכלו!" בדרך-כלל קולו לא הביע הרבה, אך הפעם ניכרה בו בהלה ברורה. אמרתי: "לאן?"- "מערבה" הוא הצביע לשם. במרחק רב התנועע משהו. דמות מוכרת ושנואה התנועעה מעל קו האופק ואחריה עוד אחת ואחריה שלישית. הן היו במרחק רב, אך לא היה שום ספק: התלת-רגליים באים".

★ אלון דויטש ממליץ על הספר גנב הנשמות. בסדרה של ספרי לחימה דימיוניים, מטיל מורדרין אימה על כל יושבי היבשת תיטן. הוא מנסה להשתלט על הארץ באמצעות צבא לוחמים מתים. היחיד שיכול לסכל את תוכניתו הוא הקוסם אלסנדר שנחטף ונעלם. עליך למצוא את אלסנדר ולהציל את יושבי היבשת. האם תצליח?

פינת ההורים הZIWים

דניאל גיא מספר על אמא שלו ששברה את השיא המשפחתי במשחק שבו צריך להפיל לבנים במחשב ספקטרום. נכון שזה היה מזמן ובנתיים המשפחה החליפה את המחשב, אבל אמא אלופה לא מוצאים בכל יום, ולכן נשלח לה כ ה ר ג ל נ ו - ע י ת ו ן .



פיתרון חידון סגה

1. גולוליוס.
2. הכישוף.
3. ההרפתקן.
4. כדי שהטירה תופיע.
5. לוחם החלל.
6. הרפתקאות האצטקים.
7. מסוק הצלה.

שחקנים בפעולה. אם יש לכם חומר נוסף, נשמח לפרסם.

★ רועי צנזה מציע להקים עתודת וויצים, קיצור של כתבי וויז צעירים. אין ספק שהרעיון גאוני ואנחנו מחכים לחומר מכם. אגב, איננו עושים מבחני כתבים כדוגמת עיתוני הנוער האחרים, כי אצלנו כולם אלף אלף. למה? כי את תוכן המשחקים ודאי שמכירים, ואת הכתיבה אנחנו יכולים לשפץ. אז קדימה. תכתבו ואנחנו נפרסם. אולי.

★ כפיר כהן מעוניין לעזור לתקועים בכל סוגי המשחקים. טל': 057-432019.

★ אורן כרמי מציע מדור חדש - חיפושים. במדור זה יעזרו הקוראים זה לזה בפתרון בעיות שבהם נתקלו במשחקים. למשל, אורן רוצה את הטיפ כיצד מטיסים את החללית בספייס קווסט 2 בדיסקט השני. וויזים שיכולים לענות לו מוזמנים לשלוח אלינו את התשובה ואנו נפרסם אותה.

לוח

משאלות ● מועדונים ● החלפות ● רוצים להתכתב ● למכירה

ל מ כ י ר ה

★ למכירה משחקי סגה, ביניהם גרזן הזהב ומונווקר. ערן שילון, טל': 052-26444.

★ למכירה ולהחלפה פתרונות לקווסטים וקווסטים, בעיקר של סיירה. שלמה, טל: 02-382558.

★ למכירה או להחלפה משחקי מחשב נדירים וזולים כמו סופר מריו, סטרטגו, ועוד. טל' לא בשבת: 03-348110.

★ תואם יבמ XT 640K במצב מעולה + אחריות + ג'ויסטיק משוכלל + תוספות. טל': 02-518845.

★ שלושה משחקים לגיימבוי: 126 ש"ח - ALIEN HEIANKYO. ארצו של סופר מריו -126 ש"ח, הסמטה -106 ש"ח. רוני עמית, טל': 04-386061.

★ מעוניין למכור/לקנות/להחליף דיסקטים. רועי צנזה, טל': 04-255826.

★ חייב נואשות למכור סגה + מספר רב של משחקים + רובה + ידית היגוי במחיר מציאה. דב סעודי, טל': 052-971866.

★ מחשב תואם יבמ 640K XT כרטיס I/O, מסך צבעוני + כיסוי + משחק כבקשתך ב-1800 ש"ח. יצחק, טל': 052-24892.

★ למכירה משחקי מחשב לתואמי יבמ. יוסי שאול, טל': 03-6423299.

★ למכירה או להחלפה ספייס קווסט II, שני דיסקטים 3.5 אינץ'. הדיסקטים מקוריים. ניתאי, טל': 02-816401.

★ מציאה - מערכת סגה כחדשה + משחקים. טל': 052-32663.

★ תומר אמיתי מעוניין למכור את מלכודת המטמון ומולטי מיליונר. טל': 03-5404628.

★ למכירה משחקים לסגה: המטוס הרועם 100 ש"ח, גרזן הזהב 100 ש"ח. מוטי, טל': 04-440611.

★ למכירה שתי קלטות משחק חדשות לגיימבוי, STRIKEN SOLAR ו - QIX, באריזה עם הוראות ב-90 ש"ח כ"א. יהודה כץ, טל': 02-632417.

★ למכירה סגה + שני ג'ויסטיקים + אקדח + שלושה משחקים לאקדח + ארבעה משחקים ב-600 ש"ח. שימי חיים, טל': 04-450105.

★ למכירה מחברת עם 30 מפלצות חדשות של D&D ב-15 ש"ח וחוברות D&D בעברית: המומחה והרפתקאות מוכנות שונות. עומרי וישניה, טל': 03-997266.

★ למכירה פתרונות לקווסטים חדשים וישנים כמו ספייס קווסט I-III ולום, במחירי מציאה. אורן, טל': 02-867779.

★ למכירה מוניטור דואלי 14 אינץ' ירוק במצב מצוין ב-450 ש"ח. טל': 02-382558.

★ למכירה תואם יבמ 640K XT עם תוספות במצב מצוין, ב-1500 ש"ח. טל': 02-538845.

★ משחקים ליבמ כמו ילד הפלא והרעם הכחול. רועי, טל': 03-9324603.

★ משחקי יבמ חדישים כמו הסיפור שלא נגמר 2. כפיר, טל': 02-941540.

★ משחקי מחשב יפים: אולימפיאדת האדם הקדמון, מת לחיות, גרזן הזהב ועוד. עומרי, טל': 03-997266.

★ למכירה גרזן הזהב ומבוכים ודרקונים למתחיל. טל': 08-409033.

★ לגיא 25 משחקי סגה שמעוניין למכור במחירים שבין 65 ל-90 ש"ח. טל': 08-462629.

★ סגה + 4 משחקים ב-350 ש"ח. כ"כ למכירה משחק למחשב יבמ ATF2 לכונן 3.5 אינץ' למסכי VGA ו-EGA. נתי פינקסון, טל': 03-5517802.

★ משחקים ותוכנות ליבמ: וילוו והנסיכה, הנסיך דו-קרב בארמון, גרזן הזהב ועוד. זיו, טל': 08-405716.

★ משחקים ליבמ, ביניהם משחקי AD&D, הרפתקאות, ספורט ועוד. המחירים נעים בין 4-30 ש"ח. רותם שגב, טל': 03-5569057.

★ מחשב תואם יבמ XT, מסך דואלי, ג'ויסטיק קוברד, יציאה למדפסת, לחצני טורבו, ריסט, דיסק קשיח 20 מגה, 640K זיכרון, במחיר מבצע 1250 ש"ח. איתי, טל': 03-5562172 בשעות אחה"צ והערב.

★ למכירה או להחלפה אקדח + משחק ב-100 ש"ח. ווליד טל': 03-823084.

★ שחר זריהן מעוניין למכור או להחליף משחקים יפים ונדירים ליבמ. המשחקים מתאימים לכל סוגי הכוננים. טל': 052-916545.

מ ש א ל ו ת

★ טל גולן רוצה להחליף משחקים בקסטות למחשב קומודור 64. טל': 052-955282.

★ תגי טל מעוניין לקנות גיימבוי + אריזה ב-180 ש"ח. טל': 052-457745.

★ מעוניין לקנות משחקים שנוצרו על-פי סרטים ומשחקי D&D למחשב. אודי בלאט, טל': 346620, 02-346195.

★ תומר אמיתי מעוניין להחליף משחקים ליבמ. טל': 03-5404628.

★ יצחק פרטו מעוניין להחליף משחקי יבמ יפים באיזור רעננה. טל': 052-24892.

★ מעוניין להחליף משחקים ליבמ בהוד-השרון. אורון אמבר, טל': 052-457482.

★ מעוניין להקים בכפ"ס חבורת D&D למתחילים. מחפש שה"מ מנוסה שידריך וישחק. דב סעודי, טל': 052-971866.

★ קבוצת D&D מנוסה, שעברה שלוש הרפתקאות מחפשת שה"מ בגילאי 11-13. טל': תומר 03-5402367 ניר 03-5400097.

★ דוד פלק מעוניין לקנות את הדיסקט החמישי של איש הקרח. טל': 04-914881.

★ מתארגנת קבוצת D&D בנהריה. המעוניינים להצטרף יפנו אל אמנון פז, טל': 04-924060.

★ כל המעוניין להחליף או לקנות משחקים או תוכנות למחשב יבמ, זה הזמן לשלוח אלי מכתב עם כתובת ומס' טלפון, ואשלח קטלוג משלי. שי קסנר, אבא הלל סילבר, 51/2 חיפה, 32694. טל': 04-236010.

★ מעוניין במשחקי קווסט של סיירה, הוראות למשחקים החדשים שלה ובמשחק MANIAC MANSION. מוטי מרקוביץ, טל': 03-9650372.

★ נפתח מועדון למחשבי יבמ. לפרטים כתבו לת.ד.337 רמת-השרון.

★ אלון דייטש 13.5 מעוניין להתכתב עם ZIWים של ספרי פנטזיה ו-D&D ולהקים קבוצה של D&D או AD&D באיזור השרון. המעוניינים מתבקשים לכתוב לגאולה 7 הוד השרון, 45272. טל': 052-457208.

★ מעוניין להקים קבוצת D&D באשקלון ולהתכתב עם חובבי סגה ומבוכים ודרקונים. ליאור הדר, הנשיא, 91 אשקלון, 78329. טל': 051-38878.

★ מעוניינים להחליף או לקנות משחקים לתואם יבמ בעלי גרפיקה טובה בלא יותר מ-15 ש"ח. ברשותנו המשחקים: צפון-דרום, המשימה נפטון ועוד. נעם, טל': 02-410514. יוני, 02-419912.

הרפתקה בהמשכים

TRAFIL'S TOMB

קברו של טרפיל

תרגום: חן קורן

קברו של טרפיל היא הרפתקה לשחקנים מנוסים. זוהי הרפתקה לקבוצה שבה חמישה עד שבעה שחקנים בדרגות 14-10. ההרפתקה נערכת בעולם הרגיל של מבוכים ודרקונים. היא מתרחשת בדוכסות הגדולה קראמיאקוס. היא מתחילה בעיר קלווין והמשכה בערבה ללא שם. כמה מפלצות בהרפתקה זו נלקחו ממערכת החוקים למומחה (הקופסה הירוקה). המוספים ל-D&D נקראים גם גזטרים (GAZZETERS). אלה המשחקים D&D באנגלית, יוכלו להשתמש, בנוסף, בגזטר הנקרא הדוכסות הגדולה של קראמיאקוס. כדי להכיר את האזור טוב יותר, קיימת אפשרות להריץ את המודל הזה בכל ערבה שהיא.

מידע לשחקנים

קרא את השורות הבאות לשחקנים לפני תחילת ההרפתקה:

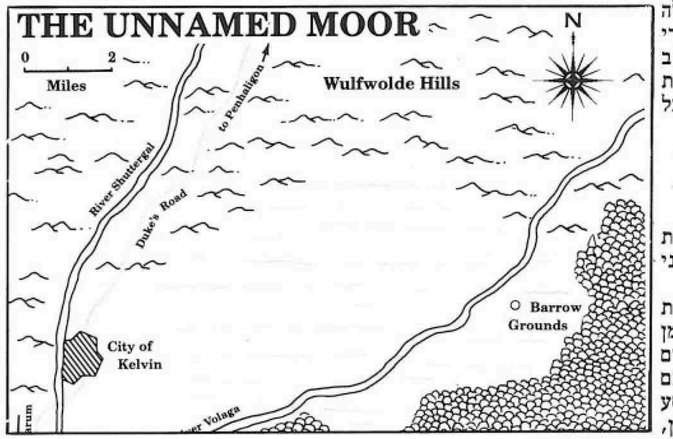
כבר הגיעה עונת הסתיו, כשהגעתם לא מזמן לעיר קלווין, עוד מקום עצירה וחניה בדרככם דרום מערבה. לאחר מסע הרפתקאות מוצלח בצפון, החלטתם להשתקע למשך החורף במקום קצת יותר נעים לשהייה.

לרוע המזל, מזג-האויר בזמן האחרון היה ממש מרגיז: רוחות חזקות, מעט גשם והרבה מאוד ערפל. נכנסתם לעיר קלווין במטרה להשיג מקום לנוח, ולאכול ארוחה טובה.

אתם נמצאים בקלווין כבר כמה ימים. מזג-האויר מראה רק מעט שינוי לטובה. סוסי המשא שלכם טופלו כראוי וצויידתם כהלכה לקראת המשך המסע. אתם מחכים בקוצר רוח לרגע בו יתבהר מזג האויר ותוכלו להמשיך בדרככם. גם אם פונדק העלה הכסוף היה מאוד נוח ונעים, אתם משתוקקים כבר להיות בדרך הביתה.

זהו היום הרביעי שלכם בעיר, ואתם יושבים בפונדק, לוגמים בשיעמום מהיין המקומי, ומצפים לשינוי במזג-האויר. בעוד אתם מהרהרים האם כדאי להחליף את עיסוקכם למשהו מעניין יותר או האם כדאי לצאת החוצה לרחוב הרטוב, אתם מבחינים בדמות יוצאת-דופן בקהל הרב שבתוך הַפונדק: זהו אדם נמוך עם עיניים קטנות, פנים חיוורות, נעול בסנדלים, לגופו חלוק רחב, ומשקפיים קטנים על אפו. סמל קודש מפלדה תלוי על חזהו, המייצג את סמל כנסיית טראלנדרה.

האיש ממהר עם פנים שמוטות לעבר



בעל הפונדק, הגמד הזקן, הממרק כעת את אחד השולחנות. הוא מחליף איתו כמה מילים ומנפנף במהירות בידיו הקצרות. לבסוף מצביע הגמד הזקן לעבר שולחנכם ואותו אדם ממהר לעברכם. כשהוא אוחז את ידיו בצורה מכובדת מאוד, האיש הקטן מציג את עצמו כאיבאן סיומאנוב, משרתכם הנאמן.

"בעל הפונדק הנחמד", הוא אומר סיפר לי כי אתם הרפתקנים מכובדים וידועים, ולפי הופעתכם אפשר באמת להבחין בכך. יש לי ממש מזל שפגשתי אתכם, כיוון שמעולם לא נזדקקתי לשכירת הרפקתנים לכל מטרה שהיא." האיש הקטן עוצר לרגע, נושם עמוקות וממשיך: "יש לי סיפור שעלי לספר לכם, וגם אם כי אני רק מתלמד ומשרת צנוע בכנסייה בוולקראד, אני מתחנן לפניכם, אנא הקשיבו מעט לסיפורי לפני שתשפטו אותי." האיש מביט סביב בחשד, ומתיישב. כשהוא דוחף את משקפיו מעל לאפו הוא ממשיך: "לפני שלושה ימים, חלמתי חלום. לא סתם חלום רגיל, אתם מבינים, אלא חזון אמיתי. אני אומר חזון כיוון שהדבר נוגע לאירוע שאף אחד מהתכמים שבאנשי קראמיאקוס לא שמע עליו, אך בכל-אופן, אירועים אלה הם חשובים מאוד, בעיקר לכל מאמיני האלים באזורנו. הלכתי לבישוף פיטרביץ', ראש כנסיית טראלאדרה בקלווין. סיפרתי לו על החלום שהיה לי ועל האמונה הגדולה שיש לי על מה שראיתי בו. כבודו צעק עלי, שאל לי לבזבז את זמנו בפנטזיות וסיפורי סרק, כשהוא אוסר עלי להמשיך ולחקור בנושא. אם אמשיך, אסולק מאמונתי ומהכנסיה. אם כי לא הבנתי את כעסו ורוגזו, אני עדיין פוחד לפעול נגד רצונו. אי ציות לדבריו נחשב לחטא, ולכן מבינים אתם באיזה מצב אני נמצא. אתם חייבים להאמין לי ולעזור לי, כיוון שלא אגש לאף אחד אחר עם סיפור זה. אך אני סוטה מהנושא. כמו שאמרתי קודם, כבר עברו יומיים מאז חלמתי את החלום. בחזיון הזה ראיתי לוחם - בעצם רוח של לוחם משכבר הימים. הוא רץ לקראתי בשדה פתוח במישור כלשהו מלא דשא. הוא לבש שריון לוחות מברונזה, ועל ראשו היתה קסדת זהב יפהפיה ורעמת סוס תקועה בה. הוא נשא חנית ארוכה והחזיק מגן עגול גדול מקושט מאוד. הלוחם דיבר אלי בשפה עילגת מעט ומיושנת מאוד, אך דבריו היו ברורים וחלקים. 'שלומות, למאמין האלים' הלוחם אמר לי, 'אני זקוק לעזרתו של בן-תמותה ואדוני אמר לי כי אתה הוא זה שמחפש אנוכי, כיוון שנועדו גדולות

TRAFIL'S TOMB

קברו של טרפיל

ונצורות לך בשרותו. אני הוא טרפיל, ראש שבט טרבון, מפקד בשרותו של המלך האלאב. לפני שני אלפים שנים מתתי כאן בשדה זה.' והוא מנפנף בידו כלפי המישור, וממש באותו רגע, 'יכולתי לראות שני צבאות גדולים נלחמים לכל אורך המישור בקרב פראי ורקוח. אנשים לבושי שריון ברונזה ויצורים מוזרים בצורת זאבים הולכים על שניים, דקרו אחד את השני בצורה מטורפת.

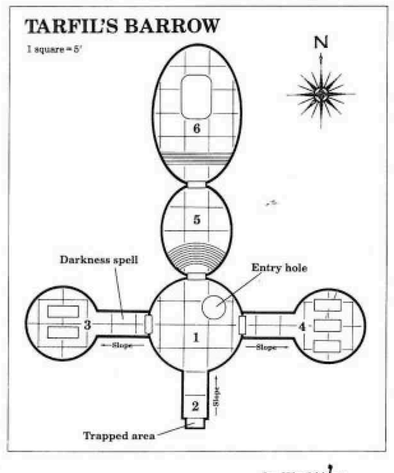
'ניצחנו את הקרב באותו יום, אם כי אני ועוד מאות מחברי לא זכינו לראות זאת.' האיש בחזיון ניפנף בידו, והתמונה השתנתה - הפעם רק בני אדם התהלכו על המישור כשהם נושאים וסותבים הרוגים מהקרב. האיש המשיך: 'האנשים עבדו קשה, כשהם קוברים את חבריהם בתילי ענק מכוסים דשא. רחוק משם הם חפרו חפירות כדי לחפור את גופותיהם של חיות האדם. עצמותי שלי עדיין קבורות בתוך התל הגבוה ביותר, תל המסומן בשבעה עמודי גרניט גבוהים. הצבא צעד כדי להצטרף לאדוננו בקרב הסופי, וקברי ניצב עתה מוזנח ושכוח אל בתוך ביצה גדולה שנוצרה באותו אזור. לפני כמה ימים, רשע חדר לתוך קברי, וכעת הוא מפריע לי בעולם הרוחות. אפילו עכשיו אני נרדף על ידי מפלצות מזוויעות, שהגיעו אלי רק בגלל אותו יצור רשע, המטיל קסמים על אבק עצמותי. הוא רוצה לשעבד את נשמתי בשביל מטרת רשע מסויימת-לא ידועה לי.' לפתע, שמעתי קול מוזר, וכשהבטתי לרוחב המישור, הבחנתי בארבע דמויות שחורות הרצות במהירות לקראתנו.' התעורר, מאמין טורם, כיוון שבחלומך יצורי אופל אלה יכולים לגנוב את נשמתך. התעורר ועזור לי!!!'

טרפיל הסתובב, והחל לרוץ במהירות הרחק ממני, כשהוא משאיר אותי ואת רודפיו הרחק מאחוריו. אפילו כשברח, עדיין הספקתי לראות את רודפיו: כלבי ציד ענקיים, שחורים כמו החושך, עם שיני ברזל וציפורני ענק, ועיניים בורקות בצהוב. התעוררתי במיטתי כשזכרון המפלצות עדיין חקוק בזכרוני. בעוד אני מהרהר באשר חלמתי, עדיין יכולתי לשמוע את קולות הנביחה של כלבי הציד. מאז אותו לילה, ישנתי מעט מאוד. עבדתי וחיפשתי כל הזמן אחר רמז כלשהו במגילות העתיקות למיקום ניקבת אותו לוחם. ואז, אתמול בלילה, כשהתפללתי לעזרה מאלי, מגילה אחת, ישנה מאד ששכחתי לבדוק, נתגלתה לי. עליה היה כתוב בתאור מתומצת על אותו מקום שראיתי בחלומי: אני מאמין כי האזור עליו דיבר אותו לוחם, הוא הערבה הגדולה המשתרעת מזרחה, היכן שהנהר וולאגה זורם מטה מגבעות וולפודו.' הכהן סיומנוב מראה לכם את המפה הישנה שברשותו (הראה לשחקנים את המפה).

"מדוע שבני האלמוות יבחרו אחד כה לא ראוי לכך כמוני לבצע משימה כה חשובה, לא אוכל לומר. אינני יודע איזה רשע תמצאו, אך עלי להתחנן לפניכם להגיע לקברו של טרפיל ולשחרר אותו מסבלו. אין בידי שום אמצעי לעשות זאת בעצמי, אם כי אתן את חיי כדי להצילו. אנא, הרפתקנים אמיצים, לכו בשם כל בקשה."

איבאן סיומאנוב

דרג"ש 10, כהן דרגה 2, נק"פ 8, התקפות 1, נזק לפי נשק, תנועה 36 (12), ניצל כמו כהן דרגה 2, מוראל 7, נטיה צדק, חכמה 18, כריזמה 14. איבאן אינו חמוש ואינו לובש שריון בזמן הפגישה. הוא למד רק את הקסם ריפוי פצעים קלים.



לשה"ם

איבאן סיומאנוב משרת בכנסיית טראלאנדרה והתקשרה אליו רוח רפאים בחלומותיו, מסיבות שיפורטו בהמשך. איבאן נבחר, כיוון שהוא זה המיועד לשרת בהמשך את שלושת החיים לנצח. בכל-אופן, יש עוד הרבה זמן עד שיגיע זמן זה. המזל צריך תמיד לשחק לאיבאן והשה"ם חייב לסדר כך, שאיבאן לעולם לא ימות. כל מי שמתעקש להזיק לו, יסבול מקללה מיוחדת - הוא יהיה מנודה. אף אחד לא ישהה בקרבת זה שיציק או יפגע באיבאן - גם החברים הקרובים ביותר.

אזהרותיו ואיומיו של הבישוף פיוטרביץ', נובעים מפחדו מאיבאן. הוא מפחד שאיבאן ישלוט מעתה בכנסייה ולכן הוא אסר עליו להמשיך לעסוק בחלומות אלה. כל מה שאיבאן סיפר לשחקנים הוא נכון - זה כל מה שהוא יודע. המנהיג של שבט הטרלדר מת לפני 2000 שנה, בקרב נגד גנולים ליד נהר הוולאגה. לפני זמן לא רב, בכל אופן, כהן מטורף בשם אנאקאקר נכנס לקבר. הכהן הזה, במשך הלילות האחרונים הטיל קסמי לכידת נפש המכוונים על נשמת הלוחם המת, שעדיין נמצאת בגופתו בקבר.

הידע להטיל קסם מכוח עוצמה חזק כל-כך, הועניק לאנאקאקר במתנה בצורת ספר רשע מהאל בו הוא מאמין. הטלת קסמים מהספר דורשת ריכוז ועוצמת קסם חזקה כל-כך, שאם היא תצליח - הוא יוכל לשלוט בנשמתו של טרפיל ויחזיר את גופתו של טרפיל לחיים - תחת שליטתו שלו! גופתו, נשמתו ומוחו של הלוחם רוח החזק הזה, יופעלו אז על ידי הכהן הרשע אנאקאקר ויעשו כל מה שמטורף זה ידרוש!

ברגע שלאנאקאקר תהיה שליטה על נשמתו של הלוחם, הוא מתכנן להקים צבא של אל-מתים ויצורי רשע, ולשים את הלוחם הטרלדי הזה בראשם. אנאקאקר מרגיש כי אנשי הכפרים בסביבת הערבה לא יתנגדו כל-כך ללוחם המנהיג צבא והטוען כי הוא אחד מאבות שבט הטרלנדה! וכך, יהפוך טרפיל למנהיג האיזור ויהפוך את קלווין לעיר רשע ממדרגה ראשונה!

הדרך לקבר

אם השחקנים מקבלים את המשימה ושואלים בעיר על הערבה, אנשים יספרו להם כי היא אכן די מסוכנת. סכנות טבעיות ומפלצות מסתובבות שם. כמה שבילים מסומנים מובילים לביצות ללא יציאה. אותן ביצות יכולות לבלוע סוס שלם עם רוכבו. האיכרים מספרים על דרקונים שיורדים מההרים כדי לשחר לטרף, טרולים שמסתובבים באיזור וזאבי אימים.

אם השחקנים מחפשים הדרכה לביצה, מפנים אותם לשער המזרחי בעיר. בשער המזרחי מספרים להם על אדם בשם סרגיי מישב ששורשיו משבט הטרלנדר וידוע בנדודיו בערבה. "חפשו את סרגיי בפונדק הדוב הנוהם" אומרים לשחקנים. בתוך פונדק הדוב הנוהם, מוצאים השחקנים את סרגיי מדבר עם כמה מהכורים המקומיים. סרגיי נראה כאדם פשוט, עם תווי פנים קשוחים ושיער עבה ואפור.

סרגיי מישב

דרגש 2, לוחם דרגה 7, נק"פ 36, התקפות 1, נזק לפי נשק, תנועה 36 (12), ניצל כמו לוחם דרגה 7, מוראל 8, נטיה צדק, כח 15, חכמה 14, זריזות 16. סרגיי לובש שריון לוחות +2 ונושא חרב ארוכה +2+1 נגד לייקאנטרופים, פגיון כסוף, קשת ארוכה ואשפה עם 11 חיצים, ביניהם שמונה חיצים +1 וחץ לחיסול ליקאנטרופים.

כשהשחקנים פונים לסרגיי בבקשה שיעביר אותם את הערבה, הוא דורש הסבר

מלא מדוע. אם הם מספרים לו את הסיפור המלא הוא יסכים. לסרגיי אין שום חשק להוליך סתם הרפתקנים מחפשי אוצר. סרגיי יודע ומכיר את הדרך לכיוון הקבר. הוא מאמין באלים ובכנסיית טרלנדר ויעזור בשמחה אם יחשוב שהמשימה חשובה. תמורתו תהיה כמה פ"ז וחפץ קסום קטן כדי שיעזור לו לעבור את הערבה בנוחות יחסית.

סרגיי היה פעם רועה כבשים שחי על הגבול המזרחי של הארץ, עד שביתו נשרף וכל משפחתו נטבחה על ידי ליקאנטרופים זאבים. מאז הוא משוטט בערבה, צד יצורי רשע ומנסה להעניק הגנה לכפריים חסרי ישע.

אם השחקנים יוצאים לערבה ללא סרגיי, יהיה להם קשה מאד, כיוון שמזג האויר הגרוע הופך את הדרך למסובכת וקשה יותר. אם הם שוקלים לשוט בנהר, הם מגלים כי הנהר הפך למקום לא בטוח בגלל מימיו השוצפים. שום כלי-שיט לא יסתכן במעבר במים כה לא בטוחים. אם השחקנים שוכרים סוסים ויוצאים לדרך, הם יכולים לעקוף את הביצה מצפון או מדרום או לפנות ישירות לנתיב הפונה מזרחה. בכל מקרה, הם יזדקקו ליומיים לחצות את הערבה ולהגיע לקבר טרפיל. אם השחקנים הולכים ברגל, יקח להם ארבעה ימים. מסע בערבה הוא איטי ומפרך. לא חשוב איזה נתיב בוחרים השחקנים, כולם דורשים אותו מסע. אין שום קיצורי דרך. אי אפשר לעוף מעל הערבה בגלל סופות קשות.

אם סרגיי מוביל את החבורה, הוא חוצה את נהר קלווין ומוליך את החבורה בדרך הדרום מזרחית ליד גבול היער.

גם אם השליש המערבי של הערבה הוכרז על-ידי הברון של קלווין כחלק מאזור שליטתו, האיזור מאוכלס ברועי צאן רבים וכפריים החיים בבתי קש פשוטים. חלק זה הוא כמובן פחות מסוכן מהחלק המזרחי.

השה"ם צריך לתאר את האזור כקר וטחוב בלילה וכרטוב ואפרורי ביום. יש מעט מאוד שמש, הרבה רוחות וגשמים, וכל ההולך בערבה מרגיש את העקמומיות של המקום. יתושים, חרקים ובוץ, יוסיפו לאוירה הלא נעימה של ההליכה בערבה. השחקנים לא יראו למרחק רב קדימה, בגלל הערפל והגשם.

כל שעתיים גלגל 1כ20 - תוצאה של 1 מראה כי השחקן המוביל נתקל בביצה מסוויות. מי שנתקל בביצה מתלכלך מאוד וכדי להוציאו יש למשותו עם חבל. אי אפשר להיחלץ לבד. על השה"ם להחליט על קצב הטביעה של השחקן ועל הזמן המתבזבז בהצלתו של שחקן טובע.

השחקן שנלכד בביצה חייב להימשות על-ידי מישהו שיותר חזק מהביצה (לביצה יש כח של 45, ועל כל המושכים לעבור כח זה). השחקן שניצל יוצא רטוב ומרגיש מאוד לא נוח. הוא מקבל -1 לפגיעה ולהפתעה בגלל אי הנוחות. היתקלות בביצה מעכבת את השחקנים בשעה לפחות. (אם מישהו מטייל בלילה, הסיכוי להיתקל בביצה הוא 1 ל-6).



גלגל כל ארבע שעות למפלצות נודדות (1 או 2 ב 1כ12).

יש שלוש טבלאות לבחירת השה"ם:

הנתיב הצפוני (גבעות):
1. פטרול של 3-18 חיילים (עם סוסים).
2. 1-4 אריות הרים.
3. 3-30 גנבים.
4. 3-30 גנומים.
5. 2-16 היפוגריפים.
6. 1-6 ענקי גבעה.

הנתיב הדרומי (היער):
1. 2-24 אלפים.
2. קאיר וודג'וד.
3. 3-18 ספרייטים.
4. 1-4 עצים חיים (טריאנטים).
5. 2-8 עכבישי האלמנה השחורה.
6. 1-4 דריאדות.

הנתיב המזרחי (הערבה):
1. 5-20 דביבונים.
2. 2-16 גרולים.
3. 1-8 טרולים.
4. 3-18 זאבים.
5. 1-8 ספקטרים.
6. 2-12 עוגים.

גנבים: דרגש 6, קפ 1, התקפות 1, נזק לפי נשק, תנועה 27 (9), ניצל כמו גנב דרגה 1, מוראל 8, נטיה רשע, נקנ 10, ראה בסט למתחיל.

עכבישי האלמנה השחורה: דרגש 6, קפ 3, התקפות 1 בנשיכה, נזק 12-2 ועוד רעל, תנועה 18 (6), בקורים 36 (12), ניצל כמו לוחם דרגה 2, מוראל 8, ניטראלי, נקנ 50, ראה בסט למתחיל (תחת עכביש ענק).

דביבונים: דרגש 5, קפ 1+ 3, התקפות 1, נזק לפי נשק +1, תנועה 18 (6), ניצל כמו לוחם דרגה 3, מוראל 9, נטיה רשע, נקנ 75, ראה בסט למתחיל.

קאיר וודג'וד (כהן עץ): דרגש 9, כהן עץ בדרגה 9, נקפ 31, התקפות 1, נזק לפי קסם או נשק, תנועה 36 (12), ניצל כמו כהן דרגה 9, מוראל 10, נטיה ניטראלי, חכמה 16, כושר 15, מטה עץ, השה"ם יכול לבחור קסמים כרצונו.

וודג'וד הוא כהן שהגיע לדרגה 9 ועכשיו מתחיל אימונו ככהן עץ. הוא מתפלל ומתרכז ביער כבר יותר מחודש, אך אף כהן עץ לא הגיע אליו בינתיים כדי להעניק לו את התואר הניכסף.

דריאדה: דרגש 5, קפ *2, התקפות מיוחד, נזק אין, תנועה 36 (12), ניצל כמו אלף דרגה 4, מוראל 6, נטיה ניטראלי, ראה סט לשחקן המתקדם.

אלף: דרגש 5, קפ *1, התקפות 1, נזק לפי נשק, תנועה 36 (12), ניצל כמו אלף דרגה 1, מוראל 8 או 10, נטיה ניטראלי, ראה סט למתחיל.

אלפים אלה הם בדרכם לחתונתו של מכר כלשהו ביער, ולא שמעו מעולם על קברו של טרפיל.

גהולים: דרגש 6, קפ*2 , התקפות 2 ציפורנים/1 נשיכה, נזק 1-3/1-3/1-3 ועוד מיוחד, תנועה 27 (9), ניצל כמו לוחם דרגה 2, מוראל 9, נטיה רשע, נקנ 25, ראה סט למתחיל.

גנומים: דרגש 5, קפ 1, התקפות 1, נזק לפי נשק, תנועה 18 (6), ניצל כמו גמד דרגה 1, מוראל 8 או 10, נטיה ניטראלי, ראה סט למתחיל.

חבורה זו של גנומים עזבה את כפרה הצפוף וההומה ומחפשת כעת מקום חדש להתיישב בו. אין להם עניין בלוחמים או בקברים עתיקים.

ענקי גבעה: דרגש 4, קפ 8, התקפות 1, נזק לפי נשק, תנועה 36 (12), ניצל כמו לוחם דרגה 8, מוראל 8, נטיה רשע, נקנ 650, ראה בסט למתקדם (תחת ענק).

היפוגריפים: דרגש 5, קפ 3+1 , התקפות 2, ציפורניים / 1 נשיכה, נזק 1-6/1-6/1-10/1, תנועה 54 (18), בטיסה: 108 (36), ניצל כמו לוחם דרגה 2, מוראל 8, נטיה ניטראלי, נקנ 50.

פרשים: דרגש 7, לוחמים דרגה 1, התקפות 1, נזק לפי נשק, תנועה 36 (12), ניצל כמו לוחם דרגה 1, מוראל 8, נטיה חוקי, לכל אחד יש שריון עור, חרב, פגיון.

משמר זה מקלווין חוקר את העדויות על חבורת גנבים המסתובבת באזור ופועלת מאזור הגבעות של וולפוולד.

סוסי רכיבה: דרגש 7, קפ 2, התקפות 2 פרסות, נזק 1-4/1-4, תנועה 84 (24), ניצל כמו לוחם דרגה 1, מוראל 7, נטיה ניטראלי, ראה סט למתקדם.

אריה הרים: דרגש 6, קפ 2+3, התקפות 2 ציפורניים/1 נשיכה, נזק 1-6/1-3/1-3, תנועה 45 (15), ניצל כמו לוחם דרגה 2, מוראל 8, נטיה ניטראלי, נקנ 50, ראה סט למתחיל. (תחת תתולים גדולים).

עוג: דרגש 5, קפ 4+1, התקפות 1 אלה, נזק לפי נשק +2, תנועה 27 (9), ניצל כמו לוחם דרגה 4, מוראל 10, נטיה רשע, נקנ 125, ראה סט למתחיל.

ספקטור: דרגש 2, קפ **6, התקפות 1 בנגיעה, נזק 8-1 ועוד ניקוד אנרגיה כפול, תנועה 45 (15), בטיסה 90 (30), ניצל כמו לוחם דרגה 6, מוראל 11, נטיה רשע, נקנ 725, ראה סט למתקדם.

ספרייט: דרגש 5, קפ 1/2 *, התקפות 1 קסם, נזק אין, תנועה 18 (6), בטיסה 54 (18), ניצל מכל אלף דרגה 1, מוראל 7, נטיה ניטראלי, ראה סט למתחיל.

טריאנט (עץ ח): דרגש 2, קפ *8, התקפות 2 ענפים, נזק 12-2/12-2, תנועה 18(6), ניצל כמו לוחם דרגה 8, מוראל 9, נטיה חוקי, ראה סט למתקדם.

טרול: דרגש 4, קפ 3+6*, התקפות 2 ציפורניים/1 נשיכה, נזק 6-1/6-1/10-1, תנועה 36(12), ניצל כמו לוחם דרגה 6, מוראל 10 (8), נטיה רשע, נקנ 650, ראה סט למתקדם.

זאב: דרגש 7, קפ 2 +2, התקפות 1 נשיכה, נזק 6-1, תנועה 54 (18), ניצל כמו לוחם דרגה 1, מוראל 8 או 6, נטיה ניטראלי, נקנ 25, ראה סט למתחיל.

כשהשחקנים חונים בערבה בלילה הראשון להליכה, קורית התקרית הבאה:

התקפת אנשי הזאב

הקרא:

"הלילה ירד. אם כי נראה כי כך היה רוב היום, הרוח רק התחזקה ויללתה ממשיכה להכות חזק בפניכם. אך האם זה נכון? עוד יללה נשמעת, חזקה יותר מהרוח, יללת זאב בערבה. (אם סרגיי עם החבורה והוא בשמירה, הוא מעירם, ומטעין את הקשת שלו).

תוך שניות, עוד יללות נשמעות מסביבכם, ומכל מקום בעצם! ממרחק אתם שומעים מעין נביחה חדה. מהכיוון הנגדי נשמע קול תנועה, ממש כמה מטרים מאחוריכם. מכיוון מערב מבצבצת לפתע דמות אחת ענקית של זאב ענק המזנק לכיוונכם, ונעמד ממש במרכז המחנה ונוהם בפראות. זהו זאב ענקי, מעולם לא ראיתם גודל כזה, עם טלפיים ענקיות ושיניים הבוהקות בחושך.

זהו עדר של זאבים, זאבי אימים, ואנשי זאב. הם מונהגים על ידי זאבה נקבה, בעלת פס כסף על גבה. הזאב במרכז החבורה יזנק על הקורבן הקרוב ביותר



ושאר החבורה תסתער על השחקנים. החבורה כוללת עשרה זאבים רגילים, שישה זאבי אימים ותשעה אנשי זאב. אשת הזאב בעלת ה-30 נק"פ היא מנהיגת החבורה, התוקפת כמו מפלצת בעלת 5 קפ ומוסיפה 2 לגלגולי פגיעה. זוהי וולריה, אחותו של סרגיי, זו היתה היא שבגדה בבני מינה וחיסלה את שארית משפחתה ממנה ניצל רק סרגיי".

זאבים (10): דרגש 7, קפ 2 +2, נקפ 14,16 (3x) 13, (2x) 12, 11, 10, 9, התקפות 1 נשיכה, נזק 6-1, תנועה 54 (18), ניצל כמו לוחם דרגה 1, מוראל 8 או 6, נטיה ניטראלי, נקנ 25, ראה סט למתחיל.

זאבי אימים (6): דרגש 6, קפ 4+1, נקפ 30 25x2, 23 2x23, התקפות 1 נשיכה, נזק 8-2, תנועה 54 (18), ניצל כמו לוחם דרגה 2, מוראל 8, נטיה ניטראלי, נקנ 125, ראה סט למתחיל (תחת זאב).

אנשי זאב (9): דרגש 5 (9), קפ 4*, נקפ 29, 26x3, 27, 22x2, 20, התקפות 1 נשיכה, נזק 8-2, תנועה 54 (18), ניצל כמו לוחם דרגה 4, מוראל 8, נטיה רשע, נקנ 125, ראה סט למתחיל (תחת ליקאנטרופ).

הזאבה המנהיגה היא מאד חכמה, ותדריך את להקתה בעזרת נהימות ונביחות. את הזאבים החלשים יותר היא מדריכה כלפי שחקנים ישנים ונגד סוסים בעוד אנשי הזאב הולכים על השחקנים החזקים. היא לא תילחם פנים מול פנים מול לוחם חזק בחבורה, אך לא תהסס לתקוף מאחור את אחד השחקנים.

אם סרגיי נמצא עם החבורה, הוא משתמש בחיצים הכסופים והמיוחדים שלו כדי לעזור לגרש את אנשי הזאבה. אם סרגיי לא הצטרף לחבורה כשהם יצאו לערבה, הוא מצטרף אליהם עכשיו, לפתע, כשהוא מופיע משום מקום ונלחם עימם, כשהוא מספר כי הוא רודף אחרי חבורה זו כבר כמה ימים. הוא מצטרף לקרב כשהוא יורה את חיצי הכסף שלו לכיוון הליקאנטרופים, בעוד הוא צועק: "וולרייה, זה למענך!". החץ משסע את גוף הזאבה והיא נוחתת על הקרקע בקול חבטה רכה.

לאחר שהשחקנים ניצחו או הבריחו את הזאבים, הם מוצאים את סרגיי מחזיק נערה יפהפיה בידיו, ומלטף את שערה הארוך. כשהוא מנגב דמעה מעינו, הוא אומר לשחקנים: "זה היה הכרחי, כדי שהיא לא תרצח שוב." ואז הוא לוקח את אחותו המתה מרחק קצר מהמחנה, וקובר אותה שם לבדו. הוא אינו מסכים שמישהו יעזור לו.

לאחר כשעה, סרגיי חוזר לחבורה. אם הוא לא היה שם עד עכשיו, הוא מגיע כעת, ומציע להם להדריכם עד לקבר. הוא יבקש את אותם תנאים הכתובים למעלה, בחלק בקלווין. אם סוסי החבורה חוסלו על ידי הזאבים, הדרך עד לקבר תארך יומיים ברגל. החבורה אמורה להגיע לקבר לקראת שקיעה ביום האחרון.

הקברים בערבה

קרא חלק זה כאשר השחקנים הגיעו לקברים: "לפניכם, מעל לאדים המצחינים

של הביצות מסביב, מתנשאים איים קטנים, שהם אותם תלים עליהם דיבר איבאן. דרך הערפל והאדים, אתם יכולים להבחין בארבעה או חמישה תלי אדמה, כמה מהם מכוסים בקצותם במבני אבן, ואחרים בעשב ודשא ירוק. אין שום עצים או שיחים בסביבה. רק בבסיס התלים גדלים עשבי פרא ושיחי בר האופייניים לסביבה כזו. נחל קטן זורם בין תלי הקברים, ועל גדותיו גדלים עצים ננסיים. ככל שאתם מתקרבים, אפשר להבחין בעוד פרטים המבצבצים מהחשיכה, ואפשר לספור בערך 20 תלים.

כאשר אתם מתקרבים לתל הקבורה הראשון, אתם שומעים, לא מרחוק, יללה עצובה וארוכה מאד. באזור הדמדומים שמולכם סרגיי נעצר לפתע בקיפאון. לאט לאט הוא מסתובב אליכם, ואתם יכולים להבחין כי עיניו פתוחות לרווחה ומלאות בפחד. "סממרילה" הוא ממלמל, ונופל על ברכיו כשהוא רועד וממלמל תפילות לאליו.

לאחר כמה דקות של רעד ומלמול תפילות סרגיי קם. הטלת הקסם "הסרת פחד" יקים אותו מייד. ברגע שהוא שוב עצמו, הוא יסביר:

'לפני שנתיים, כשסיירתי בערבה לבדי, פגשתי בבנשי שהסתובבה בערבה כבר שנים. מעולם לא פגשתי משהו כה מוזיע כסממרילה, ואני לא חושב שאפגוש. היא כמעט הרגה אותי! מפגש זה הזקין אותי בעשר שנים, ונתן לי את שערות השיבה האלו שאתם רואים על ראשי!'

לא חשוב מה השחקנים ינסו. סרגיי יסרב להמשיך. הוא יגיד שהוא מחכה בחוץ, שומר על הסוסים, וחוץ מזה הוא מילא את חובו והוביל את החבורה למקום יעודם.

לאחר שהשחקנים מחליטים להמשיך הקרא: "בעוד סרגיי מוביל את הסוסים לעבר מחסה קטן בין העצים, הוא מסתובב ואומר: "היזהרו מסממרילה. היא מריחה את דם הנשמות החיות ויודעת כי אתם קרבים."

כשאתם משאירים את סרגיי מאחור, אתם נכנסים לאזור התלים, שבהם, אתם מניחים, נמצאים שארית גופות אותם לוחמים אמיצים, שמתו בקרב מול חיות האדם. חלק מהתלים, בכל אופן, סומנו על ידי עמודים גדולים עשויים מגרניט, אותם התאימו לגודל הפרופורציוני של התל עליו הם הוצבו. זוהי הנחה המובילה אתכם לתל הגדול מכולם, המוקף בשבעה עמודי גרניט, שהזמן נתן בהם את אותותיו. התל שלפניכם הוא בגובה 4.5 מטר. האבנים הגדולות מתנשאות לגובה של 3 מטר ויוצרות מעגל בקוטר 7.5 מטר.

לרגע, אתם רואים מעין דמות חיוורת של עלמה אלפית יפהפיה, לבושה לבן בין שני עמודים. אך כשאתם מביטים שוב, הדמות כבר נעלמה.

הדמות היא כמובן סממרילה, הבנשית, שיצאה מאחורי אחד העמודים וחזרה לעולם הרוחות."

D&D
TRAFIL'S TOMB
קברו של טרפיל

סממרילה (בנשי): דרגש 3-, קפ ***13, נקפ 57, התקפות 1 מגע/1 מבט, נזק זקנה 10-40 שנים/שיתוק, תנועה 18 (6), ניצלת מיוחד, מוראל 9, נטיה רשע, נקנ 5150, ראה סט למומחה (תחת רוח רפאים).

סממרילה הוצבה כאן על ידי אננאקקאר, ראש כנסיה מטורף. הוא זה שרצח אותה. כעת היא שומרת על הכניסה לקבר למענו. היא לא תעזוב את מעגל אבני הגרניט, כיוון שזהו הפתח היחיד לקבר, שנעשה על ידי אננאקקאר. היא מחכה בעולם הרוחות



בעוד השחקנים עולים למעלה על התל.

אם מישהו עולה למעלה, או השחקנים מתפצלים כדי ללכת מסביב לתל, סממרילה תנסה למשוך את תשומת לב אחת הדמויות הגבריות. היא תחזור לעולמנו ותראה את עצמה ליד אחד העמודים. ברגע שהדמות הגברית הבחינה בה, היא תסתתר מאחורי העמוד שוב, ותחזור לעולם הרוחות. לזה הריאה אותה, סממרילה נראית כמו שנראתה בעודה בחיים, אלפית יפהפיה ביותר. בכל אופן, כל דמות נשית שרואה את סממרילה, תבחין בפרצוף מכוער ומפחיד. כל זכר יגלה זאת גם כן, אם הוא יהיה טיפש מספיק לעקוב אחרי סממרילה.

אם אכן אחד השחקנים מנסה לעקוב אחרי סממרילה, הוא מוצא את עצמו לבד במרכז מעגל האבנים, וסממרילה לא נמצאת באזור. לפתע סממרילה תופיע מתוך האדמה לרגלי השחקן, בצורת רוח בעלת פרצוף שלדי מפחיד! (סממרילה בעצם עולה מעולם הרוחות ולא מהקרקע). אם הדמות נמצאת בעולם הרוחות, התקפת סממרילה תפתיע אותה בגלגול של 1-5 מתוך 1d6. סממרילה מכה את הדמות, ונועצת בה את מבטה, לפני שהיא ממשיכה עם הכנת רשת הלכידה המיוחדת שלה. אם חברי הדמות רצים לעזרתה, סממרילה תשתמש בהתקפה השנייה שברשותה: היללה מקפיאת הדם. כל אחד בטווח שמיעה חייב לגלגל גלגול הצלה נגד קסמים או להזדקן ב-10-40 שנים. ראה את החלק לשה"ם בסט למומחה, להשפעות של התקפת הזדקנות.

סממרילה נלחמת בעקשנות כדי להגן על הכניסה לקבר, אך אם הדברים הולכים לרעתה, היא משתמשת בהתקפת היללה האחרונה שלה ובורחת מהמקום לעולם הרוחות, כדי להתחזק שם. ברגע שהשחקנים נשארו לבדם, תן להם את המידע הבא:

"על קצה התל שהוא שטוח לגמרי, גודל עשב פרא ירוק, הידוע כגדל באזורים כאלה. עמודי הגרניט כאן סדוקים וחצי הרוסים, מכוסים בעובש וזוחלים משונים. אף אחד מהם לא נושא משהו מעניין."

אם מישהו מהשחקנים מחפש באזור, הוא מוצא שיקוי של שליחה לעולם הרוחות (ETHEREALITY) ושרשרת אמרלד בשווי 5000 פ"ז המוחבאת היטב ליד אחד העמודים. אלה המתנות אותם נתן אננאקקאר לסממרילה כדי שתשמור על הכניסה. שחקנים יוכלו לשתות את השיקוי וללכת לעולם הרוחות לנסות להחזיר את חבריהם שנישבו על ידי הרשת המיוחדת של הבנשי.

ממש במרכז המשטח העליון של התל, חור גדול פעור שמוביל לחשיכה מוחלטת. לפיד המכוון כלפי מטה, יראה מנהרה גסה שחפורה כלפי מטה בזווית 50 מעלות. קירות המחילה קרים ולא נותים, ולכן כל מי שמנסה לרדת בהם ואינו מומחה בכושר טיפוס - יכשל.

המחילה ממשיכה מטה לאורך 2.4 מטר, ואז הופכת למחילה של אבנים חדות. לאחר קטע זה המחילה נפתחת לחדר גדול מאד, שפתח הכניסה שלו בתקרה! אלה המציצים דרך החשיכה מטה, יכולים להבחין בערימת אבנים בגובה 7-6. קסם LIGHT יראה לשחקנים מעט יותר. זריקת לפיד למטה, תגלה רק מעט אבנים. הלפיד יכבה מייד בגלל בריכת מים קטנה שנמצאת מטה. על ידי קשירת חבל לאחד מהעמודים וירידה עימו למטה, לא תהיה לשחקנים שום בעיה מיוחדת להיכנס לחדר הכניסה לקבר.

המשך בגיליון הבא.

פיתרון חידון גיימבוי

1. עשרים.
2. יער.
3. 5,000.
4. טניס.
5. 25.

Nintendo®

כדור כפפת הפלא

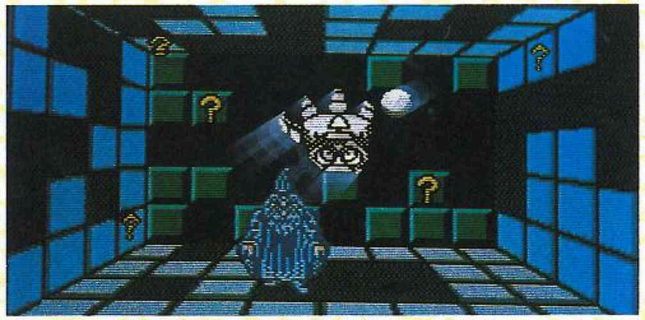


ה חברות המובילות בתחום משחקי הוידיאו, מנסות להתחרות זו בזו באמצעות המצאות חדשות. סגה מתמחה בפיתוח מערכות משחק חדשות לבקרים ונינטנדו - באביזרים למשחק. אחד מהאביזרים הללו - כפפת הכוח, נולד לפני למעלה משנה ולא הצליח עד עתה להפוך עולמות. משחק חדש שיצא במיוחד עבור הכפפה קיבל את הציון המביש 6. למרות רמתו הנמוכה, החלטנו לספר עליו כדי שלא תקנו את הכפפה בגלל שהוא קיים, וכדי שתדעו שלא כל המצאה מצליחה לתולל פלאים. כפפת הכוח יצאה לשוק לפני למעלה משנה כגימיק של נינטנדו, שמטרתו לקרב את הקהל למושג החדש שזה עתה החל להפוך למוביל בתחום המשחקים - מציאות וירטואוזית.

כפפת הכוח היא אחד ממוצרי היסוד שפותחו עבור זן חדש של משחקים אינטראקטיביים הזוכה לכינוי מציאות וירטואוזית.

על המושג ועל מכונה מיוחדת שפותחה בגללו סיפרנו בגיליון 5. כפפת הפלא והמשחק שפותח עבורה, נועדו כדי לקרב את המושג הביתה ולאפשר לכל אחד לחוש אותו בזמנו החופשי בנוחות המירבית.

את כפפת הכוח חובשים על היד, מכוונים לעבר המחשב, ומבצעים באמצעותה מה שעושה הג'ויסטיק. הכיף הוא בגימיק עצמו. הכפפה מקנה הרגשה של איש חלל או של סופרמן בעל כוח אדירים. כמובן שכשהיא על היד אתה מרגיש שאתה בהחלט שונה משאר החברה. עבור הכפפה פיתחו משחק מיוחד, כי גדולתה ביכולתה להניע עצמים על המסך. חיישנים אלקטרוניים שנמצאים בתוכה, מתרגמים את תנועות האצבעות לאותות המועברים למשחק. דיו מיוחדת, שקיימת בתוך רצועות פלסטיק שלאורכה, מוליכה חשמל. ברגע שמזיזים את האצבעות, נמתחות רצועות הפלסטיק, והדיו הופכת את התנגדות הרצועות למתחים נמוכים של מטענים חשמליים. אלה הופכים לטונים בתדר גבוה, מעל יכולת השמיעה של האדם, המשודרים באמצעות משדרים



מיוחדים למקלטים מיוחדים, הקולטים אותם ומתרגמים אותם לתנועות. כפפת הפלא מאפשרת שליטה בעצם שבמשחק באמצעות הנעת היד שעליה הכפפה. כך קל יותר ללמד מה זה אינטראקטיביות ולהצעיד את הצעירים של היום לקראת פעילות מיוחדת עם ציוד מתוחכם, שאולי יהיה לאלה שיצעדו על הכוכבים שמסביבנו במאה הבאה.

במשחק עליך להניע כדור בתוך חלל של סדרת חדרים שקירותיהם מורכבים מקוביות צבעוניות. אתה נמצא בתוך החדר ועליך לצאת ממנו החוצה תוך שאתה מניע את כפפת הרובוט שברשותך. כדור, אותו ניתן להניע בחלל החדר, צריך לפגוע בריבועים שעל הקירות. אתה יכול לחטוף את הכדור בעודו באויר, להטות אותו כרצונך או להלום בו באמצעות כפפת הרובוט. למעשה, בכל פעם שאתה מניע את כפפת הכוח, אתה צריך לדמיין לעצמך כאילו שאתה באמת נוגע בכדור. אתה גם יכול לירות כדורים, אם תצביע באמצעות האצבעות לעבר המסך. כאשר תחסל את הריבועים שעל אחד הקירות, תוכל לעבור לחדר שנמצא בהמשכו. אבל, חיסול הריבועים הוא לא מלאכה קלה. יצורים מוזרים יעופפו לעברך כדי להתיש אותך ולהפחית מכוחך. את רובם תוכל לחסל באמצעות כדורי האנרגיה, או פשוט לירות בהם. כדי לעזור לך לנצח יופיעו ריבועים שעליהם סימן שאלה. כל שעליך לעשות הוא להגיע לריבועים אלה, ואז תקבל כלי נשק וכוחות מיוחדים כמו פצצות, כדורי קרח וכדורי רובוט נוספים.

המשחק הוא הכלאה של כדור-יד ומשחק מחשב תלת מימדי. אבל, יוצרי המשחק לא מיצו את הרעיון עד תומו ונראה שקצת חיפפו בביצוע. למשל, כאשר החדר מתמלא בעצמים, הם מתחילים להבהב. באותו רגע, השחקן מתבלבל, כי מרוב "עצים" מהבהבים הוא לא רואה את ה"יער". בעיה אחרת: כאשר מגיעים למבוי סתום, צריך לחזור לחדר הקודם ושוב להוריד בו את הריבועים כדי להתקדם. והעיקר: לא קל להשתמש בכפפה. לאחר כמה רגעים היד מתחילה לכאוב והפטנט "הנפלא" הופך למעמסה כבדה.

המשחק אולי יוכל לסקרן את אלה שיש להם כבר את כפפת הכוח. אבל, אם ברצונך לרכוש את הכפפה כדי לשחק במשחק, חבל על הזמן והכסף. צריך לחכות למשחקים נוספים, שאולי יבהירו טוב יותר את המושג מציאות וירטואוזית, ויקרבו אותנו לכל אותן תחושות שניתן לחוש באמצעות מציאות זו. מחיר המשחק בארצות-הברית 45 דולר. לארץ הגיעה רק כפפה אחת, שעדיין לא נמצאת למכירה בחנויות.





אנוס

פרק מס. 3

תקציר הפרקים הקודמים:
נליאן, לוחש אלפי, נהרג בקרב עם אורק שחור שארב לו.
באותו הזמן, תוס, ממלה את תופשתו מכית הספר נביתה
המסתורי של דורה (והמסתורית לא פחות...) שהיגיעה לשכונה.
דורה מראה לתוס תליון זהב שכשושתה...

מאת איל ביסצקי (יעוץ: אורן אובסנבלזם)

אני שמח לראות
כמה גדלת ויפית...
תבל רק שלא
החכמת יותר...

... קיבלנו את המסר שלך!

גיליאן!
מה עשית לו, רוזן?

אין צורך לרדת
לעלילות אישיים...
גם אתם אינכם נקי
בפיים!

אני בסך הכל שליחים
הבאים למסור תשובה למסר
שלך...

פסטו, תום,
עבור למרכז המדר,
עכשיו!