080017
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח

WIZ

ו ו י ז

- טיסה סביב העולם במעבורת החלל
- ביקור אצל קונן הברברי
- אי הקופים 2 - טיפים מצולמים!

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

17
גיליון

מיקס MIX

מאת: שחף בן-צור



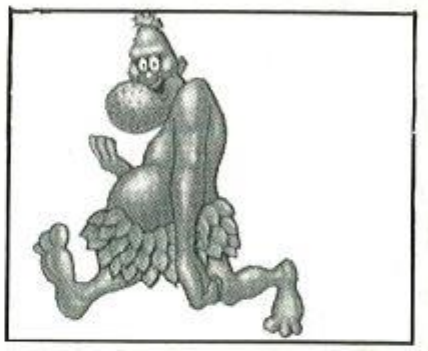
תוכן העניינים

- קומיקס: מיקס 2
- סקופ: חדשות מעבר לאוקיינוס 4
- PC: רשמים מתא הטייס 7
- PC: מעבורת חלל – הסימולטור 8
- PC: קווסטים! 10
- PC: אי הקופים 2 – טיפים לוהטים! 12
- PC: טיפים 14
- PC: קונן הברברי מקימריה 17
- ספרים: ספרי פנטזיה 19
- SEGA: קווסט בהרי יפן 20
- SEGA: קזינו משפחתי וארץ הפינגווינים 21
- גיים בוי: משחקי מחשבה 22
- פוסטר: מעבורת החלל ממריאה 24
- SEGA * נינטנדו * גיים בוי: טיפים 26
- נינטנדו: התנחלות באירטה 29
- ד"ר WIZ משיב 30
- WIZ על המקלדת: מולטימדיה 32
- WIZ–ים כותבים: מכתבים למערכת! 34
- משחקי תפקידים: מלחמת כוכבים 37
- משחקי תפקידים: מורגן לה פיי 38
- משחקי תפקידים: תיחמונים! 41
- משחקי תפקידים: שחק אותה גיבור 42
- קומיקס: יאנוס 44
- לוח (כולל הפתעות!) 46

מנהל: דוד רביב * עורכת: דינה בן-קיקי * ניהול, הפקה ומודעות: לילי צראף * משתתפים קבועים: ד"ר WIZ, שחף בן צור, סמס הררי, עדי ורניק, מורגן לה פיי, ערן מולוט, אייל פיסצקי * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר וגרפיקה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * לוחות: קולורגרף * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומינהלה: כנרת 13, בני ברק * טל: 03-5794711 * פקס: 03-5794719 :BBS * 03-5708474

נתחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים ליום הוצאתו בלבד. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות

WIZ–ים אמיתיים קונים תקליטונים רק בקופסאות של WIZ. למה? כי במקום לקבל עשרה דיסקטים ריקים מקבלים בכל קופסת WIZ עשרה דיסקטים שעל אחד מהם משחק – וחמש עשרה מדבקות מלהיבות, מרהיבות, מדליקות, פיצוציות ומשגעות! רוצו לקנות...



הגיע למערכת סודו של אי הקופים 2 – הפיתרון המלא – ומיד התחלנו להתלבט. מצד אחד רצינו לספר לכם את כל הפיתרון – ומצד שני, לא רצינו לקלקל לכם את ההנאה שבמשחק. עוד לא החלטנו מה לעשות – אבל נשמח לשמוע מה דעתכם בעניין.



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

גיא עובדיה מחיפה, אלון חזן ממושב אליעזר, יניב זכאי מחיפה, יואב טימר מקיבוץ דורות, עמרי שטיין מירושלים, דן חיטין מתל-אביב, אביטל זמר מבאר-שבע, רויטל גליקמן מהרצליה, רפי דיאמנט מאשקלון ואילון רובין מנתניה.

הלו WIZ–ים!

איכשהו החופש הגדול נזל לנו מבין האצבעות, ועוד לא הספקנו לעשות כלום, כמעט. עוד לא תיקנו את WIZA, המזכירה האלקטרונית הנאמנה. עוד לא גמרנו את קונן הברברי. עוד לא כתבנו את החיבור המעצבן על "מה עשית בחופש". עוד לא נמאס לנו להתעורר מאוחר ולשחק כל הלילה, עוד לא... אבל יש עוד כמה ימים של חופש והירחון שאתם הכי אוהבים לקרוא מציע לכם עוד כמה וכמה בילויים לימים אלה.

מי שרוצה לסיים את החופש בלימודים יכול לפנות לפינותיו של ד"ר WIZ – פינת השאלות/תשובות בעמוד 30 ופינת WIZ על המקלדת, בעמוד 32. שם תוכלו להכיר את הנושא החם ביותר בעולם היום – מולטימדיה. מה זה? קראו ותכירו!

במדור הנינטנדו השארנו לכם חתול ורובוטים, המופיעים כחלק ממשחק מרשים במיוחד, M.U.L.E. לא קיפחנו גם את בעלי הסגה והבאנו למסך הטלויזיה שלהם משחק תפקידים אמיתי. משחק תפקידים מופיע גם במדור ה–PC, שם תוכלו לעזור לקונן הברברי לנקום את נקמת קימריה, מכורתו. מומלץ!

חובבי הסימולטורים יחגגו החודש, עם סימולטור מדויק להפליא של מעבורת החלל של NASA, בנוסף לכתבתו של סמס הררי, שכתב לנו מתא הטייס, והפעם בנושא טיסת מכשירים.

אל תשכחו לחפש את ההפתעות בלוח המודעות ובמדור הטיפים לגיים בוי... ואולי בעוד כמה מקומות בגיליון.



חדש!
ירחון WIZ יצא ב–1 לחודש לחנויות ולדוכנים. מנויי WIZ יקבלו אותו לבתיהם כמה ימים לפני־כן.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס



CD-ROM בזיל הזול!

בעלי טורבו גרפיקס PC Engine, משחק טלויזיה של חברת NEC, זכו להכרזה יוצאת דופן החודש: החברה הכריזה על כונן תקליטורים למערכת שלה במחיר של: 149 דולר בלבד! זהו ה-CD-ROM הזול בעולם!

הוזלה זו גרמה גם לסגה ונינטנדו לשקול צעד דומה, עבור כונני התקליטורים שלהם. להזכירכם: סגה מציעים לצרכן בארה"ב כונן תקליטורים במחיר 399 דולר ונינטנדו מציעים את אותו המוצר, ב-299 דולר ארה"ב.

מאורת המשחקים

זוכרים את מאורת הדרקון? אם עוד אין לכם את המשחק ואתם רוצים להשתכנע שכדאי שתקנו אותו, נסו לחפש אותו בחנות של משחקי מכונה – אבל רק בחו"ל. שם תוכלו למצוא מכונת משחק שלמה, המוקדשת למאורת הדרקון – על כל פרטיה.



נישא-נפתח-נסגר

זוכרים את ה-PC Engine? זהו משחק טלויזיה שלא יגיע לישראל, ככל הנראה. חברת NEC, היצרנית, הביאה לעולם PC-Engine-Laptop, משחק טלויזיה נישא-נפתח-נסגר. המשחק כולל תצוגת LCD צבעונית ע-נ-ק-י-ת (יחסית למתחרים), שתוכל להתאים לתקליטור ולג'ויסטיקים ולהתחרות בכבוד על מקום בשוק המשחקים הנישאים.

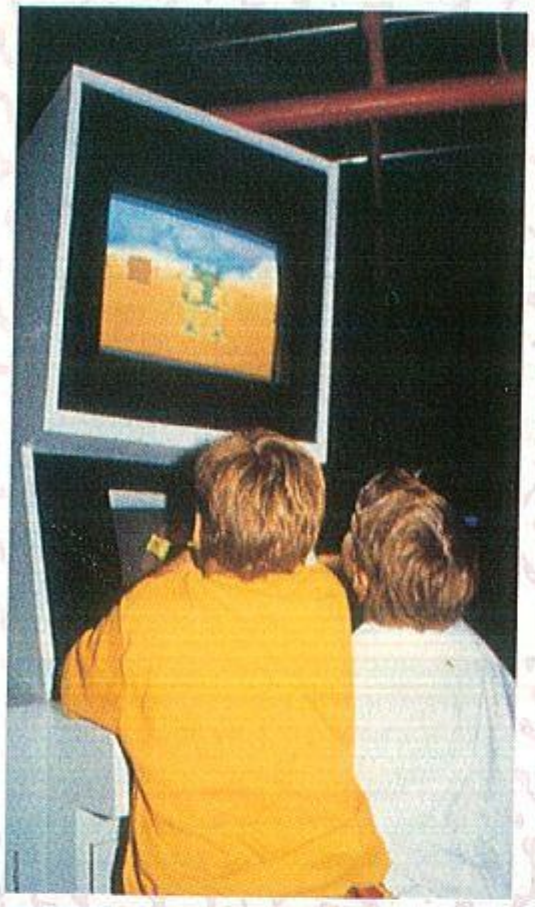


CD-ROM נינטנדו



סקופ חדשות מעבר לאוקינוס

קרב-טכ' – עדכון לשעת הקרב



זוכרים את מרכז המציאות הוירטואלית, בשיקגו? במקרה שתהיתם איך זה נראה מבפנים, מבחוץ, מלמעלה ומלמטה, הבאנו לכם מספר צילומי עדכון. מתי כבר נוכל לשחק בישראל במכונות קרב-טכ'?

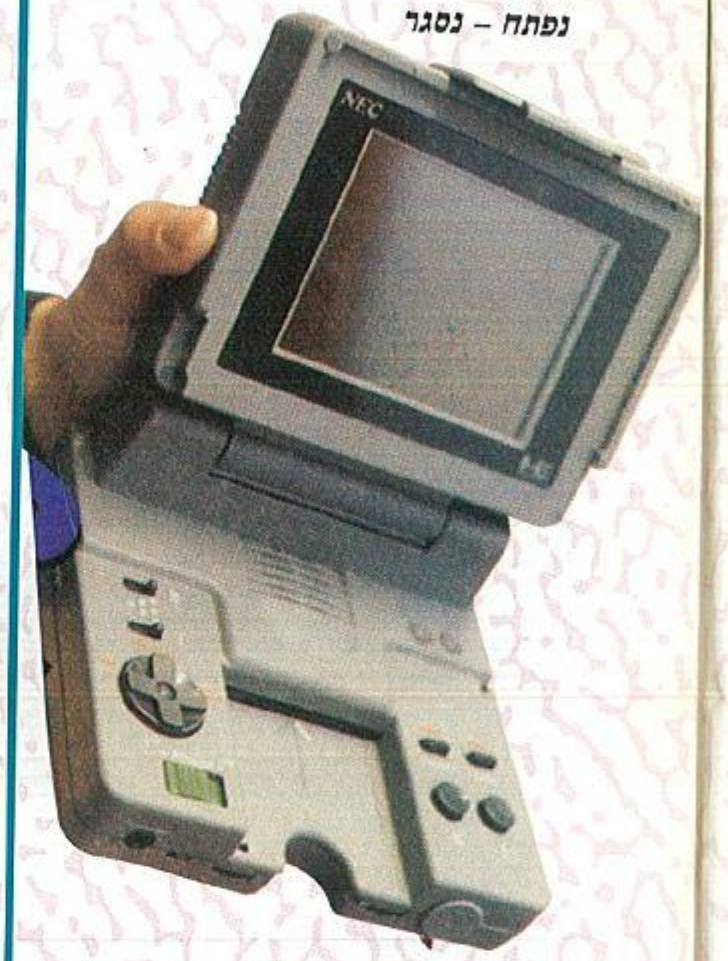




תווית המחיר המוצמדת למשחק עלולה להרתיע את כל מי שאינו שחקן נלהב – כדי לקבל את ה-PC-Engine-LT יהיה עליהם להיפרד מכחמש מאות לירות שטרלינג, וזו בהחלט עלולה להיות פרידה קשה. מצד שני, המכשיר נננווורראאא מתוק – תראו איך הוא נפתח ונסגר!

נבחרת WIZ נשבעה שהיא תתחיל לחסוך לקראת היום בו יגיע הצעצוע לארצנו...

נפתח – נסגר



עשרת הגדולים

ירחון אמריקאי בשם Video Games & Computer Entertainment שקד לבחון, לבחור ולחפש את עשרת המשחקים הנמכרים ביותר בינואר, 1992. לא תופתעו מהתוצאות:

1. Civilization
2. Eye of the Beholder II
3. SimCity
4. SimAnt
5. ✓ Falcon 3.0
6. ✓ Police Quest III
7. ✓ Leisure Suit Larry V
8. Mike Ditka Uplima Football
9. The Secret of Monkey Island II
10. The Chessmaster 3000

המשחקים דורגו בעזרתן האדיבה של שתי רשתות למכירת מוצרי מחשב, שספרו וכיילו תוצאות מכ-500 חנויות ברחבי ארה"ב כולה.

✓ משהקים הנמכרים גם בארץ.





- התנ"ך של משחקי ה-PC
- מאת: ג'ון ס. דבוראק ופיטר ספיר
- 288 עמודים, 2 תקליטונים
- מחיר לצרכן: 69.- ש"ח כולל מע"מ
- שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ, כנרת 13 בני-ברק 51201
- המדריך המלא למשחקי מחשב כולל: תאורים, רמזים, טיפים ודרישות חומרה עבור יותר מ-300 משחקים פופולריים. הספר מתאים לילדים, לנוער ולכל אוהבי המשחקים.



סוגי המשחקים:

הרפתקאות • תפקידים • סימולטורים: אויר, חלל, קרקע, ים, נסיעה וספורט. • פנטזיה • פעולה/ארקייד • לוח • בריאה • כספים • מלחמה ואסטרטגיה • לימודים וכיף • קלאסיים • תוכנה שיתופית (Shareware)

חינם!

מצורפים 2 תקליטונים הכוללים 7 תוכנות משחקים נפלאות ומספר תוכניות שרות שנכתבו במיוחד עבור ספר זה.

8 סיבות לקניית הספר:

1. אין ספר אחר בתחום זה נקודה.
2. הספר נכתב על-ידי המומחה של עולם המחשבים האישיים - ג'ון דבוראק.
3. משחקים מתרגלים את השכל, הם דורשים פתרון בעיות, קואורדינציה בין העין והיד וחשיבה מורכבת. השחקן הוא יצירתי יותר ונוטה לחשוב קדימה.
4. קנה ספר זה והיה נכון להנאה רצינית - ואל תתבייש בכך. משחקים בשעת הפנאי עוזרים לאדם להינפש בטווח הארוך הם מועילים לכל אחד.
5. הספר הזה יחשוף אותך למאות הזדמנויות להפוך עשיר, מפורסם או שניהם.
6. הוא יראה לך כיצד להגיע למקומות אקזוטיים מסעירים המיושבים על-ידי גברים ונשים בלבוש מינימלי.
7. הוא יספק לך הזדמנויות לזכות בתחילה.
8. תטיס מטוס, תתחרה במרוצי מכוניות כשאתה נוהג בפראריי, או תנצח את הרוסים במשחק שלהם - לא נדרש כל נסיון קודם או השקעה כספית.

את הספר ניתן להשיג: ברשת חנויות באג; רשת חנויות סטימצקי; דינמיק - קניון אילון ר"ג; ספרי פ"ת - חיים עוזר 17 פ"ת; קול הזאב - דורות ראשונים 3 ירושלים; אמפיסל ב"ש - קניון לב הנגב; ישראומגה - בנין אגד; אמפריה מערכות - המשביר לצרכן, נהריה ובחניות הספרים והמחשבים המובחרות.

טיסת מכשירים

בשמים מתא הטייס

מאת סמס הררי

האם אתה מסוגל? אחרי שהצלחת להפיל מיגים ולפגוע בשיירות טנקים, נסה להתמודד עם אתגר רציני יותר: טיסה בתנאי מכשירים.

רוב משחקי הטיסה הממוחשבים מבוססים על תסריטים של קרבות אוויר או ביצוע משימות בשטח אויב. כפי שכבר אמרתי, הפלייט סימולטור של מיקרוסופט אינו משחק אלא מדמה טיסה. לוח מכשירי הטיסה והניווט שלו מאפשר הכרה ותרגול טיסת מכשירים אמיתית. בסיס הנתונים של התוכנה תואם את המרחב האווירי בצורה מדויקת, מבחינת כיוונים ומרחקים. אך מתאפשר השימוש באותן המפות המשמשות את טייסי חברות התעופה האזרחיות.

מהי טיסת מכשירים

כל טייס מטיס את המטוס על ידי השוואת מצב טיסתו לאופק הטבעי, אולם כאשר טסים בלילה או בתנאי טיסה המגבילים את הראות (עננים, ערפל, משקעים כבדים, אובך) אי אפשר לסמוך על ראיית האופק. במצב זה מוטס המטוס באמצעות חיווי המכשירים. למרות שהטייס אינו רואה את האופק הטבעי, הוא מסוגל לזהות את מצב המטוס בעזרת מכשיריו ולפעול בהתאם למידע זה. הניווט עצמו מבוצע בעזרת מכשירי הניווט האלקטרוניים, המאפשרים ניווט לאורך נתיבי טיסה (שמו של המכשיר הוא VOR). כך תבצע נחיתה "עיוורת" – הנמכת מכשירים (ILS).

לא כל מטוס רשאי לטוס בתנאים אלה, הידועים בכינוי "תנאי מכשירים" (לעומת "תנאי טיסת ראייה"). לטוס בתנאים אלה חייב המטוס להיות מצוייד בשני סוגי מכשירים: מכשירי טיסה ומכשירי ניווט.

קבוצת מכשירי הטיסה

האופק המלאכותי. מכשיר המראה באופן ישיר את מצבו של המטוס יחסית לכדור הארץ, במישור הגלגול (הטיית כנפיים ימינה או שמאלה) ובמישור העלרוד (נסיקה או הנמכה).

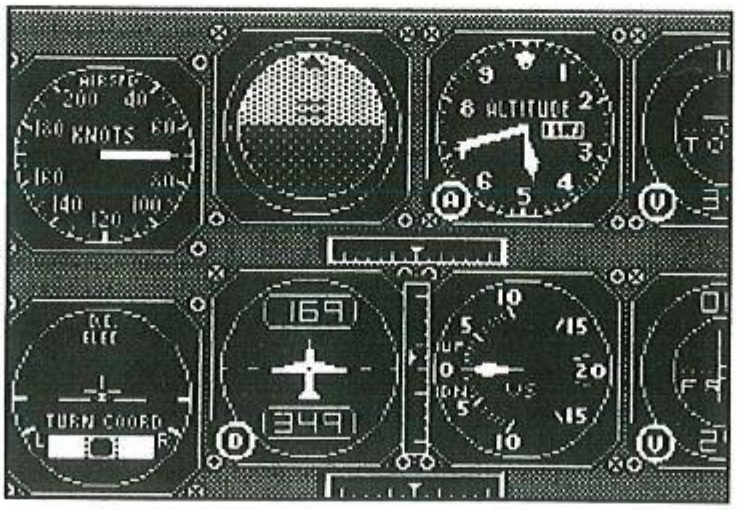
מצפנים. המצפן המגנטי, המראה את כיוון הטיסה יחסית לצפון המגנטי, אך סובל משגיאות של תאוצה ופנייה. מצפן הג'ירו שמנצל את עיקרון הקשיחות של הג'ירוסקופ כדי לספק בסיס מיוצב של כיוון. מצפן הג'ירו משמש בשילוב עם המצפן המגנטי. יש לאפס אותו מדי פעם, בגלל סחיפות. תהליך האיפוס נעשה בלחיצה על כפתור המצפן.

מד הפניה ונטייה. מחוון נוסף, המבוסס אף הוא על עיקרון הג'ירו, מראה את שיעור פניית המטוס סביב ציר הסיבסוב – ימינה ושמאלה. באותו מחוון ישנו גם מד ההחלקה, הפועל על



עיקרון פלס מים וראה את כמות ההחלקה פנימה או החוצה, כאשר המטוס מבצע פנייה בלתי מתואמת. פנייה אינה מתואמת ברגע שכמות הגלגול אינה מתאימה לכמות הסיבסוב.

מד המהירות. מכשיר המודד את הלחץ הדינמי שפועל על שטח ההתקפה של המטוס ומציג אותו ביחידות של מהירות.



מד הגובה. מראה את לחץ האוויר. במקום להציג את המידע ביחידות של לחץ ברומטרי, הוא מציג אותו ביחידות של גובה מעל בסיס נתון (בדרך כלל, גובה מעל פני הים).

מד שיעור ההנמכה והנסיקה. מראה את המהירות האנכית של המטוס: באיזה שיעור הוא מפסיד או מרוויח גובה.

קבוצת מכשירי הניווט

מאחר ותוואי הקרקע מוסתרים, חייב הטייס לבצע את הניווט בעזרת עזרי הניווט האלקטרוניים. הפלייט סימולטור מאפשר לנו לתרגל זאת כמעט כאילו היינו במטוס. בסצנה 182 (שהוא הדגם בו נטוס) יש ארבעה מכשירי ניווט, פרט למצפן ולשעון.

VOR. זהו המכשיר העיקרי המשמש לניווט לאורך נתיבי האוויר. תחנה קרקעית משדרת אותו רדיו, אותם מפענח ה-VOR שבמטוס. כך הוא יכול להראות לטייס את מיקומו יחסית לנתיב (ימינה או שמאלה), על הטייס לברור את התחנה הנכונה ואת נתיב הטיסה ולשמור את המחט האנכית בדיוק באמצע.

ILS. זוהי מערכת לנחיתה עיוורת. מכשיר קרקעי משדר אותות רדיו באמצעות שתי אנטנות. אנטנה אחת, הנמצאת בסוף המסלול, משדרת את האותות לפיהם קובע המטוס את ציר הגלישה. כמו במכשיר ה-VOR, על הטייס לשמור את המחטים בדיוק במרכז.

DME. זוהי מערכת הדומה למכ"ם, המודדת את המרחקים לתחנה קרקעית.

ADF. מצפן רדיו, המראה את הכיוון היחסי לתחנה המשדרת.

O.M.I מרקרים. מציינים חיצוני, מרכזי ופנימי. אלה הם משדרים הממוקמים לאורך ציר הגישה לנחיתה. הם מציינים את מיקום המטוס יחסית לתחילת המסלול, בעזרת שלוש נורות וצפצוף

בחודש הבא נצא למשימת טיסה מלוס אנג'לס לשדה התעופה של ואן נייס, בסצנה 182. אנו מבטיחים תנאי ראייה משובשים וטיסת מכשירים מרתקת לכל המעוניין.

PC

טיס

הטס מעבורת חלל • למד להמריא, לנחות, להתרסק ולהתחיל מחדש • ראה את כדור הארץ מלמעלה, אצלך במחשב

בכל דור יש לנוער האיכותי וחובב המדע תחביב אחר. מאז תחילת המאה הנוכחית ראינו חברה טובים מנסים לבנות מטוסים, דאונים וטיסנים, הכל כדי להמריא מעל פני כדור הארץ ולראות את העולם מלמעלה.

הפעם הגיע הזמן לעשות זאת בגדול: להינתק ממשיכתו של כדור הארץ ולהיכנס למסלול סביב העולם בו נולדנו, בסימולטור מעבורת החלל מדויק כל כך, שסוכנות החלל האמריקאית, NASA פרשה עליו חסותה. ההכנות יקחו יותר מעשר שניות (10... 9... 8...) אבל התוצאה מצדיקה את המאמץ. מוכנים לצאת להרפתקה שלא מן העולם הזה?

קורס טיס

מי שמתנדב לקורס טיס בצה"ל עומד לפני מסלול שאורכו שנים רבות, לפני שיוכל לצאת ולטוס בכוחות עצמו. אם תחליט להתמחות בסימולטור מעבורת החלל לא תצטרך להשקיע שנתיים בהכרת המערכת – אבל תהליך הלימודים הכרחי כדי ליהנות מהמשחק.



הלימודים מתחילים מחוברת ההדרכה רבת העמודים וגדושת המידע, המגיעה עם המשחק. רפרוף ראשוני יוכיח לך שהמעבורת אינה כלי הטיס הפשוט ביותר שנבנה מעולם. עליך להכיר את נוהל ההכנה להמראה, את מיקום מיכלי הדלק ואת דרך השליטה במעבורת. עליך להכיר את כל המחוונים (כולל אלה ששולטים בעוצמת הרדיו ובתדר הטלויזיה) ולהתאים את המעבורת לטעמך ולמחשבך.

בספר ההדרכה תוכל לקרוא גם את דברי ימי המעבורת: עשר שנות טיסה ועוד כוחה במותניה! המעבורת ממריאה ממצב מאונך ומשקלה (בלי נעליים) מעל אלפיים טון. היא נוהגת לטוס במסלול נמוך, יחסית לחלליות, של מאה ושישים מיל (מעל מאתיים וחמישים קילומטר). המעבורת יכולה לשאת מטען שמשקלו כ-39 טון ולהעזר בזרוע הרובוטית שלה כדי לפרוק את המשא, כשהיא כבר בחלל.

זהו כלי טיס בטוח יחסית. ספר ההדרכה עומל רבות להזכיר עובדה זו. היתה עד כה רק תאונת מעבורת אחת – כאשר נהרסה המעבורת צ'לנג'ר, על כל נוסעיה, בעת המראה בשנת 1986. למרבה הצער זכתה ההתפוצצות לסקירה עיתונאית נרחבת (כולל שידור חי בכל רשתות הטלויזיה), כך שלא נשכחה מאז ועד היום. בכל אופן, כדאי שתקרא בעיון את הוראות ההמראה והנחיתה, כדי שלא תוסיף עוד קורבנות לרשימת המעבורות שנכשלו.

היכון...

לאחר שתרגיש שההוראות ברורות לך, הפעל את התוכנה. לא, עוד לא תוכל לצאת לאחת מתריסר המשימות. עליך להתאים לפני כן את התצוגה ואת המשחק לטעמך.

אפשר להטיס את מעבורת החלל גם במחשב הפועל במהירות של 12 MHz, אבל במקרה כזה, כדאי להסתפק בגרפיקת EGA – הדורשת פחות עבודה מהמחשב ומפנה אותו לענייני טיסה.

הקדש תשומת לב רבה לתהליך התאמת המשחק. ניתן להתחיל כל משימה בשלב הסעת המעבורת (זהו תהליך שאורכו שבע שעות!), באתר ההמראה, במסלול הקפת כדור הארץ או בנחיתה. תוכל לעבוד במצב של טייס אוטומטי (יפה, מעניין, אבל – לא בשביל WIZ-ים) או ברמה הקשה ביותר, המאפשרת (ומחייבת) שליטה ידנית מלאה בכל מערכות המעבורת. תוכל גם לשחק עם התצוגה: להדליק ולכבות את הכוכבים, למשל (טייסי המעבורת האמיתית אינם יכולים להפעיל אפשרות זו), לבחור בשעה המתאימה (יום או לילה?) ולמרכז את הג'ויסטיק.

המראה

תוכל להמריא ולנחות במספר אתרים (כולם בארה"ב). מה שנחמד הוא הסיור המודרך בכל אתר, המופיע בסרטון לאחר בחירת האתר. אפשר גם לעשות סיבוב קצר בין חלקיה השונים של המעבורת. זוהי דרך נחמדה להמתין לחלק העיקרי של העבודה: ההמראה!

המשחק מחולק לתריסר משימות, שכל אחת מהן אכן בוצעה בעבר על ידי אסטרונאוטים אמיתיים. המשימה הראשונה פשוטה (או, לפחות, נשמעת פשוטה): הצב לווין במסלול סביב כדור הארץ. כדי לעשות זאת יהיה עליך להכיר היטב את המערכות העומדות לרשותך ואת נושא התנועה בחלל. מי שמנסה לעשות זאת יבין מדוע רק הטובים ביותר שורדים בקורס לאסטרונאוטים.

הביתה

באשר לנחיתה, מוטב שלא תפרקו כלי טיס שערכו עולה על התקציב השנתי של מדינת ישראל. הנחיתה אמורה להיות רכה ולא להרוס את המעבורת. קל לדבר על כך, אבל לא קל לעשות זאת!

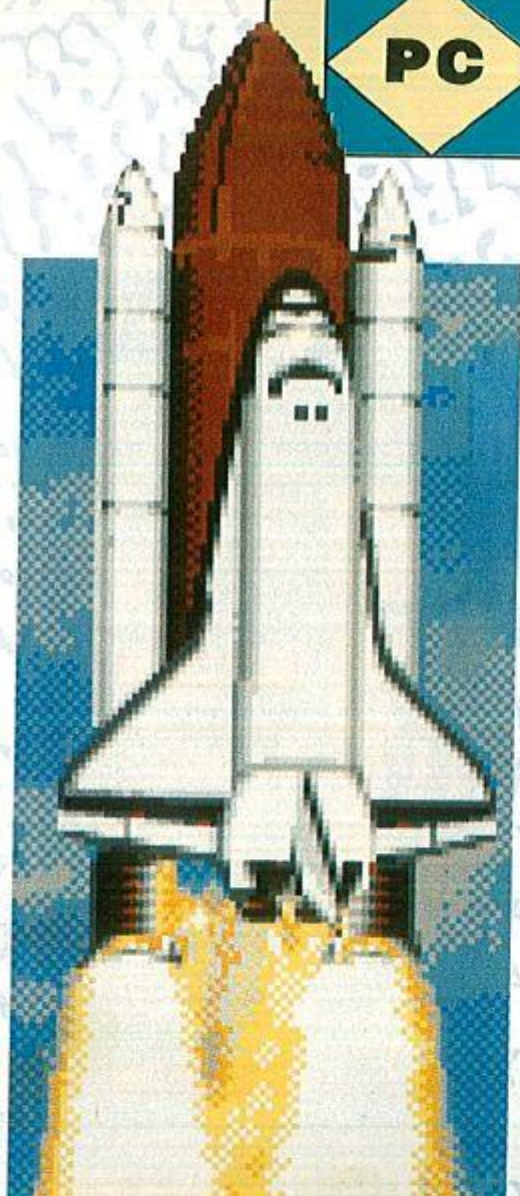
כאן מתגלה בעיה קטנה בתיעוד – או אולי זה יתרון. החוברת אינה מתארת את הפעולות הדרושות לנחיתה. רמת הפירוט לוקה בחסר, במיוחד משום שאף אחד מהשחקנים בישראל לא הטיס מעולם מעבורת.

השאלות שהתעוררו אצל שחקני נבחרת WIZ היו בנוסח "מה עושים אם המהירות גבוהה מדי?" או "מה עושים אם זה לא בדיוק מצליח?"

הפיתרון היחיד שהתגלה אצלם היה "מתרסקים ומנסים שוב, עד שלומדים איך עושים את זה נכון". הנבחרת מחכה לשמוע טיפים בכל תחומי ההמראה והנחיתה, כי היא טרם הצליחה להשלים את המשימה הראשונה ברמה הקשה ביותר.

בשמונים דקות

PC



מעבורת החלל קולומביה צולמה בערב שיגור STS-5, המשימה המעשית הראשונה של מערכת השינוע החללי (Space Transportation System).

טיסת ניסיון ל-MMU. ה-MMU היא יחידת טיסה ידנית ומטרת המשימה היא לשחרר אותה, לאפשר לה להתרחק מהמעבורת ואז להחזירה למקומה. זהו אימון מוצלח למשימות המתקדמות יותר, שדורשות התמצאות תלת מימדית רבה יותר.

שיגור לווין. סוף סוף מפסיקים עם הנסיונות! זוהי פעולה הדורשת הכוונה מהקרקע והיא בעלת ערך כלכלי רב, שלא לדבר על המשמעות המדעית. כשהגעת למשימה הזו תוכל להפעיל את המיומנויות שלמדת בשתי המשימות הראשונות ולהעזר גם בהוראות ממרכז הפיקוח שעל הקרקע.

שיגור טלסקופ האבל. כאן תוכל לעשות שימוש בזרוע הרובוטית. הרעיון הוא להכניס את המעבורת למסלול, להוציא את הטלסקופ מתא המטען, להרחיקו מהמעבורת, לשחרר אותו ולהתרחק ממנו. זה דומה לחנייה במגרש חנייה צפוף, כשחמישים נהגים צופרים עליך ואחד מהם הוא במכונית משטרה.

התקנת לוח סולרי בתחנת חלל. השמש היא מקור הכוח של רבים מרכיבי תחנת החלל. לאחר שהרכבת את הלוח הסולרי, תוכל להתחיל לחשוב על העמקת ההתישבות בחלל.

מגורי הצוות בתחנת החלל. חבר קרוואן מגורים לתחנת החלל, ההתנחלות הראשונה מעל כדור הארץ. לאן מחברים את איזור המגורים? אה, כן, ללוח הסולרי שהרכבת במשימה הקודמת. רק, איפה לכל הרוחות שמת אותו?

החזרת לווין למסלול. משימה זו בוצעה למעשה בראשית שנה זו. הרעיון היה להחזיר את הלווין לתא המטען ואז לשחרר אותו במקום הרצוי. כאן תבצע את השלב הראשון בלבד. מה קרה כשהאסטרונאוטים עצמם עשו זאת? הם ניסו שלוש פעמים ובסוף צדו את הלווין הסורר בעזרת מקל ארוך. כן, זה נשמע בנאלי ופשוט, אבל מה רע בכך? כך הצליח לווין התקשורת לשמש בתפקיד שנועד לו וחובבי החלל שעל כדור הארץ נהנו מסקירה נרחבת של עוד פעולה בחלל.כלי הטיסה רב העוצמה המריא בשעה 7:19 בבוקר ב-11 בנובמבר, 1982, כדי להביא למסלול קרוב לכדור הארץ, את המטען המסחרי הראשון (לווין), עם צוות בן ארבעה איש.

אתרי המראה ונחיתה

איזה אסטרונאוט בפוטנציה אינו חולם על המראה מקיים קנאוואראל? מכאן תמריא תחנת החלל, באמצע שנות התשעים; כאן עומד בניין האחסון של חלליות סאטורן 5, של מבצע אפולו המפורסם. הבניין גדול כל כך שיש להקפיד על סגירת דלתותיו, כדי למנוע היווצרות עננים בתוכו! ד"ר WIZ ביקר בבניין ואפילו הוא נפעם מגובהו.

בסיס חיל האוויר בוואנדנברג היה אתר ההמראה השני שהוקם בארה"ב. החללית הראשונה המריאה מכאן בשנת 1959, ומאז נסקו מכאן 478 חלליות נוספות. מעבורת החלל היא החללית המאוישת הראשונה הממריאה מבסיס ואנדנברג.

בסיס חיל האויר אדוארדס, בקליפורניה, היה הראשון שהופעל לקליטת נחיתות של חלליות לשימוש רב פעמי.

בזארגוזה שבספרד שוכן אחד משני אתרי הגיבוי, שנועד לקבל נחיתות אונס של חלליות. למרבה המזל אין צורך רב בהפעלת אתר זה, כך שהוא יכול לשמש למטרתו העיקרית: אימון טייסי חיל האויר האמריקאי. אתר הגיבוי השני ממוקם בבסיס הטייסת הימית שברוטה, בדרום ספרד. שני האתרים משמשים רק אם המעבורת אינה מצליחה להגיע לגובה מתאים בעת ההמראה. אף אחד משניהם לא הופעל עדיין, אבל אם הוא יופעל יהיה זה שיא עולמי בחציית האוקיינוס האטלנטי: עשר דקות מהמראה לנחיתה!

המשימות

נבחרת WIZ בדקה עבורכם את המשימות. מה יש לומר... לא היה לנבחרת די זמן להשלים את קורס ההטסה. מבין המשימות שנבדקו נוכל לספר לכם על:

נחיתה בטוחה מעל גב בואינג 747. במשימה זו אתה מתחיל כשאתה בשחקים והרעיון הוא פשוט לרדת. האם יש משהו קל יותר? אה, כן, אינך אמור להרוס את המעבורת בתהליך...

ספרות יפה

משמעות הביטוי "ספרות יפה" אולי לא נועד במקור לתאר חוברות הדרכה של משחקי מחשב, אבל החוברות הנלוות למעבורת החלל הן באמת יפות. מאה חמישים ושלוה עמודים מלאי פרטים והוראות, בדיוק כמו קורס הטיס של טייסי המעבורות הרגילות.

לא רק הספרים יפים – גם הפוסטר שנלווה לקופסה מדהים: לוח המכשירים של המעבורת מופיע במלוא הודו, מתאים לתליה לצד המחשב, אם יש שם מקום פנוי.

הפוסטר והספרים נותנים מכה ניצחת לפיראטים של תוכנה – בלעדיהם קשה וכמעט בלתי אפשרי להטיס את המעבורת. רואים למה כדאי לקנות משחקים מקוריים?

מי הוצח

PC

החודש נפזר גופות על פני כל הכונן הקשיח שלכם * שני משחקים חדשים מאפשרים לך להיות הבלש (או הבלשית) ולפענח מקרי רצח עקובים מדם * לבעלי לב חזק ולחובבי שנות ה–20 של המאה!

רצח על הנילוס



שמעתם על אגתה כריסטי? היא היתה אם כל הבלשים וכתבה עשרות (אם לא מאות) סיפורי בילוש. ספריה נכתבו בסדרות, בהתאם לבלש המככב בהם - והרצח על הנילוס יפוענח על ידי הצרפתי חד הלשון, ראול דוזנטייר. הבקיאים בקולנוע יזכרו גם את הסרט - או אולי היה יותר מסרט אחד - שנעשה לפי סיפור זה.

הרקע לרצח פשוט: הבלש מקבל הזמנה לשיט נופש בספינתו של ניקלוס קרבוז'אן, טיפוס עשיר ומפורסם. שמח על ההזדמנות לנפוש באויר הצח מגיע דוזנטייר ליאכטה - אך בעת ההפלגה נמצא המארח שלו שרוע על הארץ, כשסכין נעוצה בגבו.

אדם מסודר אינו נוהג לנעוץ סכין בגב של רעהו. המיליונר מת, כמובן. אך מי עשה זאת? בעודו מקמט מצחו ומנסה לפענח את החידה, מופיעה דמות מסתורית... למחרת מעיר הקברניט את דוזנטייר והמשחק מתחיל.

כמו ברבות מהעלילות הדנות בפשיעה ובילוש, היעד האמיתי של הפושעים הוא ביצוע הפשע המושלם - פשע שאינו מותיר עקבות, שיובילו לפושעים.



מטרת כותבי העלילות היא להוכיח שוב ושוב שלא קיים פשע כזה. הפשע, כך אנו אמורים לחשוב, מטבעו מותיר עקבות. כל פשע ניתן לפיצוח, בשיטות כלשהן.

השיטות לפיענוח מרכיבות את המשחק "רצח על הנילוס". כלומר, זהו קווסט שמטרתו אינה גביע קדוש או מכונת זמן אלא פיתרון לבעיה - שמו של אדם (או קבוצת אנשים). אך הבעייה נפתרת כמו בכל קווסט אחר.

"רצח על הנילוס" מוגן בהגנת גלגל - הגנה מעצבנת אך נחוצה. לאחר שתצליח לפתור את חידת הגלגל תוכל לעבור למשחק עצמו. זהו משחק נחמד עבור מי שיודע לקרוא אנגלית אך אינו אוהב להקליד. המשחק מאפשר לך להצביע על חלק מהחפצים שתראה ולהפעיל עליו פקודות. הפקודות העומדות לרשותך תלויות במהות החפץ עליו אתה מצביע.

חקירת חשודים מתבצעת בדרך דומה: הנושאים שתוכל לדון בהם עם כל חשוד



מוארים, לאחר שבחרת לדבר עמו. לאחר שהצגת נושא כלשהו לראשונה, ייתכן שתשובת הנחקר תעלה על הפרק (ועל התפריט) נושאים חדשים לשיחה. שימו לב לאפשרויות החדשות - הן עשויות להיות חשובות ביותר!

נבחרת WIZ התלהבה מהמשחק, אך לא הצליחה להתקדם הרבה במהלכו. האם תוכלו לשלוח לנו טיפים בנושא? אנו מחכים לשמוע מכם, בלשים!

ציונים:

גרפיקה:	✌✌✌✌
כיף:	✌✌✌✌
קול:	✌✌✌✌
שווה את המחיר? כן, לאוהבי בילוש	
מחיר: 99 ש"ח	
ציון כללי:	✌✌✌✌

PC



ד"ר קרינגטון, נשיא המוזיאון או אולי...



הקצין וולף אחראי הביטחון במוזיאון



הנסיכה וולדורף, אלטנה חביבה



סטיב דוריאן, המחזר הרומנטי



איבט דלקרואה, אשת חברה רבת פנים



בעת בדיקת פגיון הדמים, נזקקנו לעזרתו של טל גוטמן – WIZ להוט – שהגיע כבר עד למערכה הרביעית של הסרט. סליחה, אמרנו סרט? זהו בעצם משחק. אבל אולי גם סרט.

לורה בו, בת תפנוקים של הורים עשירים, רוצה להתקדם בחיים. היא מחפשת עבודה כעיתונאית – מזל שאבא'לה מכיר את העורך הראשי של העיתון הגדול ביותר בניו- יורק; ולורה מקבלת את המשימה המקצועית הראשונה שלה: סיקור גניבת הפגיון של אמון רה, אחד מהאוצרות הארכיאולוגיים יקרי הערך ביותר בעולם. כל עיתון המכבד עצמו זקוק למידע רקע ועל לורה לאסוף מידע זה בערב התרמה, באגף המצרי של מוזיאון ליינדקר. ההתרמה תערך ב- 7:00 בדיוק ועל לורה להגיש את הכתבה שלה לא יאוחר מ- 3:00 אחר הצהריים, למחרת.

אך בשנת 1926 חילחל הרשע אפילו במנהלי מוזיאונים. כפי שתראו בהקדמה המרהיבה, בוצעו רצח והחלפת זהות, בדרך למינוי המנהל החדש. המוזיאון עצמו – שהוא אתר יפה במיוחד – הוא מוזיאון ליינדקר, שנועד לשמש "מחסל להיסטוריה תרבותית ומדעית של העולם". כך, בכל אופן, מסופר בהזמנה לתערוכה. יש לנו בשורות טובות עבורכם: על ההזמנה תמצאו גם את מפת המוזיאון. הפעם לא תצטרכו לשבת ולשרטט את המפה בכוחות עצמכם. ומזל שהמפה כבר הוכנה, כי עצם הפעלת המשחק תתפוס את מלוא תשומת לבכם!

בשונה מרוב משחקי הקווסט של סיירה, לא נמדדת ההצלחה במשחק בנקודות. עליך להשלים סדרה של מערכות, שמשך כל אחת מהן רבע שעה. במערכות אלה תזכה להכיר טיפוסים מפוקפקים ומיוחדים:

רוב ההערות הכלליות שהוערו לגבי הרצח על הנילוס, ישימות גם לגבי פיגיון הדמים. צורת המשחק היא בהתאם לשיטה הרגילה של סיירה: הצבע ולחץ. קשה לכתוב עוד שבחים על הקווסטים של סיירה – ומגיעים להם רק שבחים, לטעמנו.

אנו מאחלים לכם לילה נעים, שתבלו נעולים במוזיאון עם חבורת טיפוסים מוזרים. אחד מהם הוא הרוצח... ואתה עשוי למצוא אותו. לילה טוב.

משחק. אבל אולי גם סרט.

לורה בו, בת תפנוקים של הורים עשירים, רוצה להתקדם בחיים. היא מחפשת עבודה כעיתונאית – מזל שאבא'לה מכיר

הגרלת המנויים

האם לא תהיתם איזה משחק משוגר מדי חודש לזוכה בהגרלת WIZ?

החודש קיבלו הזוכים בהגרלה משחק חמוד בשם אווז החלל. נבחרת WIZ בדקה את האווז וכתבה עבורכם את הדו"ח הבא: "מרגע שתפעיל את המשחק תהפוך לאווז ממהר, שתפקידו בחיים לצבור כוח ולהתקדם במסלולו. הסכנה הגדולה ביותר שעומדת לפניך – פצצות נופלות ורובוטים (אנחנו חושבים שאלה רובוטים!) שמפוצצים את הוד אווזיותו.

"המשחק נחמד, לפחות במשך השעות הראשונות שמשחקים בו. לאחר מכן מתחילה המוסיקה שלו – שהיא הכי נחמדה ששמענו מזה זמן רב – לעצבן."

"הציון: שלוש חיפושיות של כיף, ארבע של גרפיקה וארבע של מוסיקה."

איפה אפשר לקנות את המשחק? אי אפשר. זהו משחק שהוא נחלת הכלל והעתקתו מותרת. נסו להצטרף ל-BBS של WIZ כדי להעתיקו משם, או למצוא אדם בעל אווז חלל ולהעתיק את המשחק ממנו. אנו חוזרים שנית – אווז החלל הוא משחק נחלת הכלל שהעתקתו מותרת ואף רצויה. העתקת משחק כזה אינה גניבת תוכנה – משום שהתוכנה ניתנה במתנה לכלל משתמשי ה-PC.

להזכירכם, ההגרלה מתבצעת בין כל המנויים, אחת לחודש, רגע לפני שהעיתון יוצא לאור. כל מנויי WIZ זכאים להשתתף – בין אם הם מנויים ותיקים ובין אם טופס המנוי הגיע למערכת חצי שעה לפני ההגרלה. רוצים לעשות מנוי? חפשו את מודעת המנויים וגזרו עוד היום את טפח ההשתתפות.

ההצעה מיועדת רק ל-WIZ-ים אמיתיים... בהצלחה בהגרלה הבאה!

ציונים:

גרפיקה:	♦♦♦♦
כיף:	♦♦♦
קול:	♦♦♦

שווה את המחיר? כן, לאוהבי בילוש

ציון כללי: ♦♦♦

אי הקופים 2

לאיזה משחק אנחנו מקבלים הכי הרבה טיפים? לא תתפלאו לגלות שהמשחק שהכי הרבה WIZ-ים משחקים בארץ כיום הוא אי הקופים 2, מבית לוקספילם.

בכל חודש אנו מקבלים לפחות חמישה מכתבי טיפים על המשחק, שלוש שיחות טלפון היסטריות בנוסח "אבל בחודש שעבר כתבתם שצריך למצוא את המפה בבית המושל, ואני לא מוצא אותה!" ועוד כמה וכמה גלויות האומרות "הצילו! אני תקוע באי הקופים. איך יוצאים מכאן?"

נבחרת WIZ החליטה לחרוג ממנהגה ולהביא לכם מאמר שלם, מלא טיפים והצעות בנושא המשחק הכי פופולרי. למרבה הצער, אף חברה ישראלית לא הוציאה לאור את אי הקופים 2 (המשחק הראשון בסדרה, אי הקופים, דווקא יצא לאור לא מזמן!).

הסיפור עצמו הוא על גאיברוש ת'יפוד, פיראט מתלמד. כמובן שהניסיון שצבר גאיברוש הפך אותו לפיראט מנוסה יותר, כך שהמשחק קשה בהרבה מאי הקופים הראשון. מזל שאפשר לבחור משחק ברמה גבוהה או נמוכה, בהתאם להיכרותכם עם איים וקופים.

מטרת המשחק היא לסלק מעל האי את לארגו לה-גרנייד, הפיראט הנודע לשמצה, ולצבור כמות מזומנים שתאפשר לך לשכור אוניה ולשוט למרחקים. לאחר שתצליח לעשות זאת תוכל לטייל בין האיים השונים, בניסיון לאתר את ארבעת חלקי מפת האוצר. מצאת את כולם? נווט לכיוון האי המתאים ונסה לחפור במקום הנכון.

אווירת המשחק נשמרת הודות למוסיקת הרגאיי המלווה אותו - אין שום קצב אחר שמתאים לאיים הקריביים.

מוכנים לצאת לדרך? חדדו מוחותיכם (לא במחדד עפרונות, חבר'ה, זה לא בדיוק מתאים) ונסו להשלים את מציאת האוצר באי הקופים.



ברגע שתגיע לאי סקאב ישדוד אותך הפיראט השולט באיזור. כיצד תשיג את הכסף הדרוש למחיה? מצא עבודה,



עכברושים אוהבים גבינה; הבנתם?



שחרר את התנין (גם הוא אוהב גבינה) ואל תשכח לחפש בצלחת שלו!

שחק אותה בקלות

לא יודעים אם לבחור ברמה הקלה או הקשה? שחקו בשתיהן! עברו ברמה הקשה ובמקרה היתקעות, שמרו את המשחק הקשה, עברו לרמה הקלה, שחקו עד למקום אליו הגעתם ונסו לצבור רמזים. מצאתם אסטרטגיה חדשה? שמרו את המשחק, חזרו למשחק הקשה ששמרתם והמשיכו מנקודה זו.



אולי יש שיקויים בסביבה? מגדת העתידות תעזור לך ליצור בובת וודו, אם תספק לה את המרכיבים הנכונים.



אחד מאבותיו הקדומים של לארגו השאיר את גופתו בבית הקברות. אולי תיכנס ותוציא קצת ממנו? הוא בוודאי לא ידגיש.



קפיטן דרד הישנוני יוציא אותך מהאי. תן לו כל מה שיבקש ממך, גם אם זה לא יהיה לך קל.

אי הקופים 2

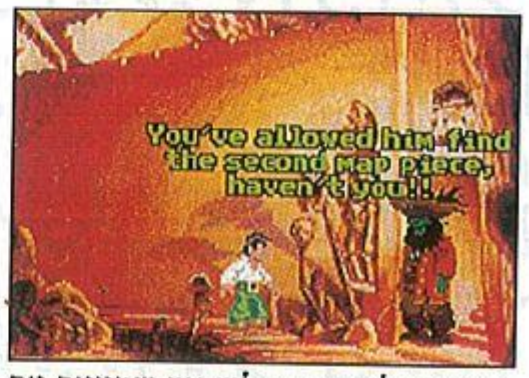


אם אין משרה פנויה, נסה לגרום לפיטוריו של עובד כלשהו. אולי הטבח?



תקע סיכה בלב בובת הוודו. כשלארגו מנסה לבחור הוא יחזיר לחיים את רוחו של אבי-אביו.

אכן יש מפה תלויה בביתו של הנציב, אך יהיה עליך להתאמץ ביותר לפני שתוכל לקחת אותה. כמובן שתוכל לרמות ולעשות זאת במצב הקל, אבל איפה כל הכיף?



האויבים לא ישמחו לשמוע שמצאת את המפה.



אל תזרוק את הפסל לים. החלף אותו על החוף תמורת אחד מחלקי המפה.



אם תהפנט קוף הוא יתקשה ויתקשה וייכל לשמש במקום מפתח ברגים, המכונה באנגלית "מפתח קופים".



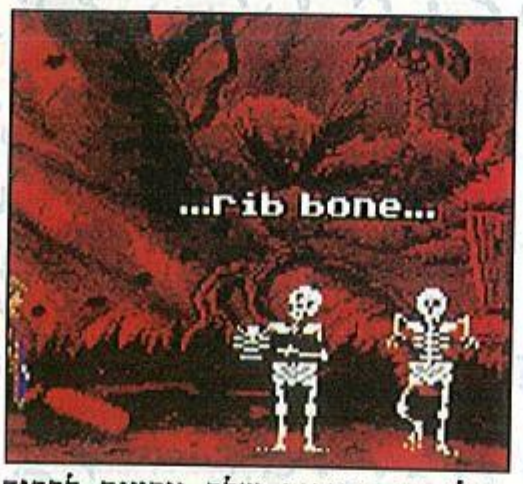
היריקה היא פטנט מוצלח שיעזור לך להימנע ממוות מוקדם.



סצינת היריקה קשה במיוחד לפיתרון. הסח את תשומת ליבם של הצופים והזז את הדגלים. צור שיקוי שיעבה את הרוק שלך ואז המתן לרגע הנכון ו-טפוי!



לא קל להאכיל ציפורים. נסה לערבב את קופסת התערובת עם מי הים המלוחים. כמה טעים!



אולי גם ההורים שלך יודעים לרקוד לאחר המוות?

זרובבל השמיני שלח לנו פקסים רבים (הוא גם ניסה להיות WIZ החודש אך... לא הפעם) ובין השאר הוכיח WIZ–יות בעזרת הטיפים הבאים:

■ Willy Beamish



★ יש לקחת מטבע (אחת!) מהמזרקה ואז להגיע באוניה לטוטסוויט.
★ בטוטסוויט נערכת תחרות הצפרדעים. יש לקנות כרטיסים אצל השומר.
★ יש לקחת את סמל "אסור לעשן" שבשירותים.

אורי לבנת ויולי סער מרעננה (ובנפרד, גם ארז גביש מבת–ים) שלחו לנו טיפים למספר משחקים:

■ דו קרב בארמון

★ כשמעלים את המשחק, במקום לכתוב prince כתוב prince megahit. כך תוכל לעשות את הדברים המופיעים ברשימה הבאה.
★ לנחות ברכות במקום לפול – Shift–W.
★ להרוג את האויבים שבמסך על ידי K.
★ לעבור מסכים על ידי Shift–1. אין להפעיל זאת במסך האחרון, כי אז לא מצילים את הנסיכה...
★ להוסיף משולש על ידי Shift–t.
★ להוסיף זמן על ידי פלוס (+).
★ להפחית זמן על ידי מינוס (–).

■ Crime Wave

★ בסוף כל מסך מסתתרת פסילה.
★ הרוס מכונות משקה וכיסאות: יש מתחתם אנרגיה.
★ השתדל לשמור את הטילים למסך האחרון, שם תזדקק להם מאוד.
★ הרוס כל מה שתראה. לפעמים יש מתחת לחפץ משהו מועיל.
★ בשלב עם השיקויים האדומים, אל תלך על הצל של הכוכבים הכחולים שבאוויר, כי הם עלולים להתפוצץ.
★ הורגים את הרובוט הגדול ואת הרובוט הקטן שלפניו אם יורים להם טילים בעין.
★ כשאתה בחצר הבית הלבן, לך שפוף ונסה להתחמק מהטילים.

יניב זכאי משחק במשחק הראשון של הסימפסונים:

■ Simpsons 1



★ אינך צריך לאסוף את כל הגולות. אתה יכול לעשות זאת במסכים 1, 2, 3, 4 ו–5 ולא רק במסך הראשון.
★ במסך השני, קפוץ שלוש פעמים על המדרגה השנייה והיא תיקח אותך לאורך המסך.

אלון תירוש אסף לנו מידע על האורגים:

■ האורגים



★ כדי לעבור לאי השני צריך לפתוח את השמיים.
★ כדי להיכנס לעיר הסדן צריך לחזור למערת הדרקון, להגיע לבריכת המים, להקשיב לקסם נשגבות, לחזור ולהטיל אותו על הילד הישן ורק אז ללכת לעיר הסדן.
★ כאשר מגיעים לעולם המתים צריך לסתום את כל החורים, אך לפני סתימת כל חור צריך להיכנס לתוכו ולרפא מה שאפשר לרפא. אחרי שסותמים את כל החורים כדאי להיכנס לאגם: כך תבין יותר את תוכן הסיפור.

רועי לדרמן מתל אביב (שזה עתה חגג בר מצווה!) שיגר אלינו טיפים למשחק

■ F15 – הנשר התוקף

★ כשנגעלים על מטרה (במיוחד קרקעית) כדאי לחכות עד שהמשושה יהפוך לשחור ורק אז לשגר טיל.
★ אל תסמכו על הטייס האוטומטי: בקרו פעולותיו. הוא עלול לגרום להתרסקות המטוס (מניסיון!).
★ זירת הקרב הכיפית ביותר היא Persian Gulf (המפרץ הפרסי). זוהי גם הזירה הנוחה ביותר לתפעול.
★ מאוד כדאי לשמור נורים לסוף, לקראת הנחיתה.
★ כדאי מאוד לשמור מספר טילי אוויר–אוויר (קצרי טווח מועילים במיוחד) לקראת סוף המשחק.
★ כדאי "לחסל" את המטרה הראשית והמטרה המשנית לפני שחוזרים לבסיס.
★ כדאי לחזור לבסיס קצת אחרי שמד הדלק יורד אל מתחת לאמצע.
★ כדאי להביט במסך הימני לפני יירוט מטרה, ולבדוק אם היא לא נמנית על כוחותיך.
★ אם מטרה מסוימת אמורה להיות לפניך (לפי מסך המטרות והתע"ל) ואינך רואה את תיבת העקיבה שלה, נסה לחפש מעל ומתחת לאופק; ייתכן שהיא מחוץ לשדה הראייה שלך.

זיו לביא מכרמי יוסף עזר לאינדיאנה ג'ונס במסעו האחרון:

■ אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון



★ במנהרות, כשאתה עומד מול הפתח החסום שלצידו 3 חלונות, עליך

לארגן את הצורות לצירוף מסוים מאוד. העזר ביומן הגביע כדי להגיע לצירוף הנכון.

★ אם הגעת לבריכת המים תמצא תחתיה חלל המכיל פקק. השתמש בשוט ובוו כדי לשלוף את הפקק והבריכה תתרוקן.

★ בשדה התעופה עומד איש וקורא עיתון. גנוב ממנו את הכרטיסים שבכיס. השתמש בהנרי לפעולת הסחה.

עידן אילת מיבנה שלח לנו מספר טיפים מוצלחים:

■ King's Quest 4

★ עליך להשיג מהציפור תולעת.

★ סדר את בית הגמדים שליד הנחל.

★ מאחורי המפל יש מערה. עליך להשיג את הכתר של הצפרדע וללבוש אותו ורק אז לעבור את המפל.

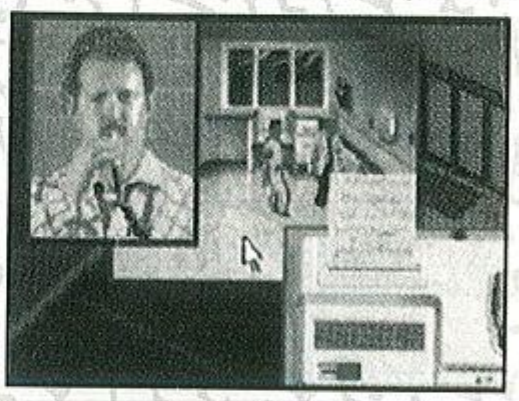
[שם המשחק] Ke-Man

★ בתחילת המשחק, קח את העיתון.

★ שכור חדר בדלפק ואז לך מסך אחד שמאלה ושחק כדור יד.

שייקה בן ישי שלח לנו טיפ משמעותי לגבי:

■ חקירה משטרתית 3



★ ביום הראשון, תוכל לעצור אנשים בכביש המהיר: צריך להפעיל את הסירנה, להיכנס ולנסוע במהירות שלהם. לאחר שהם יעצרו צא מהרכב המשטרתי ולך לדבר איתם. בזמן השיחה קח מהם את רשיון הנהיגה וחזור למכונית. הכנס את הרישיון למחשב והדפס דו"ח. קח את הדו"ח ותן אותו לאיש שעצרת - וסעו לדרככם.

רז גולני עזר לבארט להתמודד נגד יצורי החלל:

■ בארט ויצורי החלל

★ בשלב הרביעי, במדרגות האדומות, כשהמדרגה השלישית תחזור אז קפוץ ברביעית - יש שם קיר סודי.

★ כשהולכים על הקיר הסודי ומגיעים למשבצת הבולטת ממנו, צריך לקפוץ מיד למעלה ואז יתגלה שוב קיר סודי.

★ אחרי שתעבור את החתולים המקפצים, היזהר מהמומיה: צריך לקפוץ עליה פעמיים.

דניאל מבני ברק שלח לנו מספר טיפים על מסע בחלל:

■ Space Quest IV

★ כדי ללכוד את העכבר המופיע כל רגע, יש לקחת את החבל הנמצא על הסלעים ולהשתמש בו, עם ציור היד. צריך למצוא מקום שבו לא רואים את השחקן על המסך (כלומר, הוא מוסתר) וללחוץ עם היד על הקרקע. כשהחבל יתפרס והארנב יצעד על המלכודת, יש להקיש עוד פעם על העיגול והארנב יילכד.

★ אם הארנב לא מגיע לעיגול יש למצא מקום אחר להתחבא.

★ צריך לאסוף את הנוזל הירוק על ידי זה שתחכה שיבוא צמוד אליך ואז להפעיל עליו את הצנצנת, שבחדר הראשון אחרי שירדת לביוב.

★ כדי למנוע מהמפלצת לבלוע אותך, לחץ על הכפתור במכשיר בו אתה יושב, איפה שלחצה האשה שהיתה לידך.

★ בקן של הנשר, קח מהגופה המושלכת את הפתק ולחץ עליו בעזרת היד. הוא ייפתח.

★ השתמש בסוללה של הארנב על המחשב.

★ כשתגיע לדלת נעולה על ידי קוד, שפוך עליה את הנוזל הירוק שאספת.

ניצן פלס מירושלים ניסה להשתמש בגרזן הזהב וגילה את האוצר הבא:

■ Golden Axe

★ כשאתה גומר לבחור את הדמויות, לחץ הרבה פעמים על מספר המסך אליו אתה רוצה להגיע (8-1). אם יהיה לך מזל, תצליח.

יונתן יפה מעפולה מזכיר לנו שבמשחק:

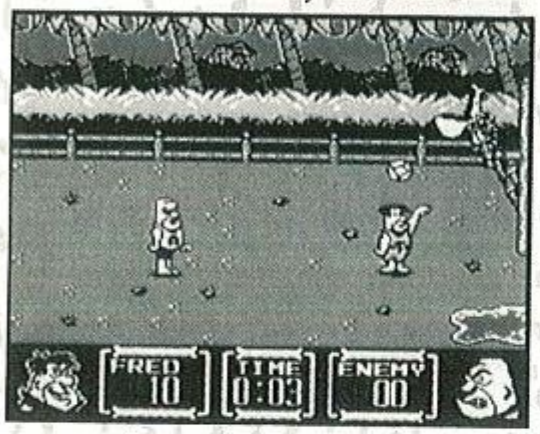
■ SIMCITY

★ אפשר לקבל הרבה כסף אם לוחצים על CAPSLOCK ומקישים בסדר הבא: F ואז U ואז N ואז D.

★ אפשר לחזור על הפעולה כדי לקבל עוד כסף, אבל אם מגזימים מתרחשת רעידת אדמה.

דני נבון מחדרה כתב לנו דו"ח מפורט על

■ משפחת קדמוני



★ ניתן לזרוק גרזן, לצלוף במקלע או לשים ביצה בעזרת כפתור B (אחרי שלקחת אותם).

★ במפקד הראשון יש לקחת גרזנים ולעמוד בקצה המסך לפני שהדרקון נושף אש. עליך לזרוק עליו את הגרזן.

★ שיטה בשלבי הבונוס: האדם תמיד יתקוף מלמעלה.

★ כל שלב בונוס מביא לך משהוא מיוחד - הקנגורו נותן לך לקפוץ גבוה מאוד, אבל רק פעם אחת.

פינת הפיתרון המלא

אמיתי אלסטר גמר את Heart of China ואף שלח לנו את הפיתרון המלא.

דובי זולסי מקיבוץ אשדות יעקב פתר עד הסוף את לארי 3.

עידן אילת מיבנה הגיע לסיום המשחק Ke-Man.

דורון טייג מתל אביב הגיע עד הסוף במשחק אלוף החלל 2. הוא הבים אפילו את המפלצת הצהובה!

אלעד חיון (בן 10) מתל אביב הגיע לפיתרון המלא של עולם אחר. נבחרת WIZ ירוקה מקנאה!

גדול





מחשב אישי מקורי יבמ PS/1

במחירים ללא תקדים ב-12 תשלומים (ויזה וישראכרט)

אם עד היום חשבת שמחשב זה לא בשבילך - יבמ PS/1 יגלה לך את הפשטות, הכיף וההנאה שבתפעול מחשב אישי.

קלות הפעלה. יבמ PS/1, עושה את החיים קלים. כאשר אתה מפעיל PS/1, הצג מראה לך מה לעשות באמצעות מילים ותמונות - ללא עגת מחשב. באמצעות העכבר אתה בוחר בפעולה המבוקשת, מארבעת חלקי הצג.

מתחילים לעבוד מיד. PS/1 "ידידותי" במידה יוצאת דופן. מערכת הדרכה ולימוד עצמי (עברית אנגלית) ששולבה בו, מאפשרת לך להתחיל לעבוד תוך 5 דקות.

נוחות השימוש. PS/1 מתקדם איתך צעד אחרי צעד ומדריך אותך. נתקלת בקושי מסויים? בכל עת תוכל להשתמש במקש "HELP", על מנת לקבל הדרכה ברורה וקלה לביצוע.

המחשב עובד בעברית. לא צריך להתאמץ, PS/1 מדבר בשפה שלך. אתה נהנה מאפשרות עבודה מלאה בעברית, וכן ממסרי לימוד עצמי בעברית.

איכות יבמ. כאשר אתה קונה PS/1, מובטחים לך איכות, אמינות ואחריות יבמ.

הכל כלול במחיר. PS/1 כולל מערכת הפעלה DOS, עכבר, מערכת Works* (אנגלית), Windows (בחלק מהדגמים) מערכת מסכים מנחים, ספרות עזר, כניסה לכרטיס משולב קול ומוסיקה, מתאם למדפסת, ספר הדרכה למשתמש בעברית ועוד, הכל בחבילה אחת ובמחיר אטרקטיבי.

*MS-WORKS: תוכנה מובנת הכוללת: מעבד תמלילים משוכלל עם בדיקת איות אנגלית ומאורוס, גליון אלקטרוני עם גרפיקה עסקית, מסד נתונים, תוכנת תקשורת ומבחר דוגמאות ליישומים עסקיים.

לבחירתך דגמים עם מעבדי 286 ו-386SX



צילום: פרידן דובר

יבמ PS/1

מהפכה במחשב/ה ובמחיר

רשת חנויות באג

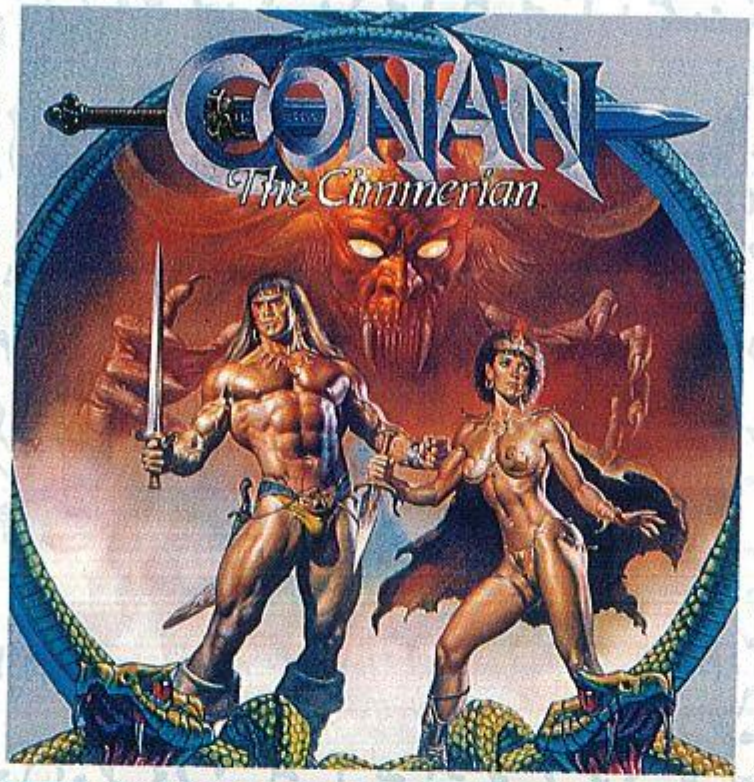
תל-אביב	- דיונגוף סנטר, שער 5,	טל' 03-5288281
פתח-תקוה	- מוהליבר 4,	טל' 03-9300442
רמת-השרון	- סוקולוב 49,	טל' 03-5490720
כפר-סבא	- מרכז אהרוני, וייצמן,	טל' 052-911184
רחובות	- הרצל 175, פסג' הלפון,	טל' 08-471432
נתניה	- קניון השרון, קומה ב',	טל' 053-625826
נס-ציונה	- קניותר, האירוסים 53,	טל' 08-405808

יבמ שותף לעסקים

BUG
המרכז לספרות, תוכנה ומחשבים

קונן מקימריה

לוחם עתיר שרירים בדרך לנקמה





תות אמון. זיכרו את השם הזה. זהו כוהן עליון של מקדש סט (אל הנחש) והוא טיפוס מגעיל נורא. כדאי לחסל אותו, לא? טוב, אז אף אחד לא הצליח עד היום. בסדר. אנחנו יכולים לנסות ביחד, כי יש לנו משהו שאין לאף אחד אחר: את קונן, ברברי להפליא, עם חרב תוצרת בית ומספיק זעם כדי לפוצץ כור אטומי.

זה יכול היה לקרות לכל אחד: רצחו את משפחתו, את הוריו, את בני כפרו; הרסו את עולמו והותירו אותו פצוע בעיי החורבות שהיו פעם כפר נאה ופורח. מי לא היה כועס וזועם ומחפש נקמה?

למזלו של קונן הוא היה חזק ביותר, הודות לעבודתו כנפח. כך גם עשה במו ידיו את החרב הראשונה שלו – חרב פשוטה אך יעילה, כפי שהסתבר כשקונן התחיל להרביץ בה לנוכלים ולנבלים.

כמובן שהסיפור שאנו רואים עם תחילת המשחק אינו מלא וגם אינו מדויק לחלוטין. כלומר, קונן אכן הפך להיות ברברי, אבל זה לא היה יכול לקרות לך או לחברים שלך. לא נורא, אפשר לשחק את המשחק במקום להיות ברבר אמיתי.

מפת המשחק משקפת את העולם המוכר לקונן. בתחילה הוא מכיר רק שני אתרים, אבל עם הזמן (ולאחר שיחות רבות עם אנשים בערים השונות) הוא לומד על מקומות נוספים ואף מבקר בהם. הימה שבצד ימין של המפה דומה מאוד לים המלח – רואים?

קונן הברברי נמצא למעשה בקווסט שמטרתו נקמה. אבל אין זה קווסט פשוט וקל. הוא יעבור שלבים רבים, בערים רבות וגם בג'ונגלים עבותים, לפני שיוכל לחסל באופן סופי את תות אמון הנורא. כמובן שקונן יפעיל את כוחו (לאחר שישקיע זמן וכסף בלימוד טכניקות לוחמה) אבל עליו להפעיל גם את מוחו, כי הוא אינו חייב להרוג את כל מי שהוא פוגש, אלא רק את הרוב.

תשומת הלב שהקדישו המתכנתים לפרטים הקטנים ביותר. בדומה למשחק תפקידים לא ממוחשב, השחקן יכול להחליט בדיוק מה יעשה בכל שלב ושלב. יתר על כן – אין למשחק פיתרון אחד בלבד – ישנן דרכים רבות בהן אפשר ללכת, כדי להביא את תות אמון לסופו המר.

מבחינה גרפית המשחק נאה במיוחד. קיימים שלושה מצבי תצוגה: מפה, טיול בעיר ולחימה. המצב המעניין ביותר הוא מצב הטיול; כאן אפשר לאסוף (ולגנוב) חפצים מעניינים, לדבר עם עוברי אורח וגם ללמוד הרבה על המשחק.

זהו משחק מעניין מאוד. מי שמתחיל לשחק בו ירצה להשלים אותו ולהביא את תות אמון למוות אכזרי. אחד הדברים שמעודד את השחקנים להמשיך ולשחק, גם לאחר שמתו, הוא שטף ההודעות המופיע לאחר המוות ומסביר היכן שגית. הודעות אלה אמנם מופיעות רק לאחר המוות (נו, טוב) אבל הן מדרבנות כל WIZ הראוי לכינוי לנסות שוב. אחרי ככלות הכל, אם אומרים לנו איך להצליח, אנחנו חייבים לנסות!

בזמן שאתה מתמלא בבירה, קונן מאבד זמן יקר.

טוב, אני נכנע. בוא ניכנס כאן לחנות הזו ו...אוהו! מישהו השאיר בפתח אבן חן אדומה. אתה חושב שזה יהיה ממש נורא אם אני אקח אותה?

רק אם יתפסו אותך. מה עם החרב?

אני אצטרך מישהו שיוכל ללמד אותי כיצד להפעיל אותה, לא? והוא בטח ירצה כסף.

טוב, לך למצוא אותו.

הנה, דיברתי כאן עם כמה אנשים בבית המרזח והם סיפרו לי המון על איזה מורה סיני. נלך אליו ברגע שאני מוצא את הארנק שגנבו לי. ויש כאן גם רקדנית בטן... אולי נישאר בבית המרזח?

טוב, אבל רק עוד כמה דקות. אני רוצה כבר להרוג את תות אמון.

אה, כדאי שקונן ילמד להפעיל את החרב שלו, לא?

זה רעיון מוצלח! איפה יש כאן מקום ללמוד לוחמה בחרב? סלח לי אדוני, אולי אתה מכיר את... האנשים בעיר הזו לא מנומסים במיוחד. אופס, הנה עוד אחד. סליחה, אולי אתה יודע איפה אני יכול למצוא כוס בירה?

ציונים:

משחק תפקידים על ה־PC

גרפיקה: ★★★★

קול: ★★★★

כיף: ★★★★

שווה את המחיר? בהחלט

ציון כללי: ★★★★

האולימפיאדה בישראל



השתתף באולימפיאדת
משחקי המחשב 1992

האולימפיאדה הראשונה בישראל
למשחקי מחשב !!!

בסוכות - המוקדמות בכפר המכביה
בחנוכה - הגמר בגני התערוכה !!!

בחר את המקצים
בהם תרצה להתחרות
(כל הגילים וכל המינים):

- משחקי פאזל
- משחקי אלחמה
- משחקי וידאו
- משחקים אחרים-פרט
- מרוצי מכוניות
- משחקי ספורט
- FLIGHT SIMULATOR

מיכון אלקטרוניקה בע"מ

אנשים ומחשבים
ת.ד. 11616, ת"א 61116 פקס 295144 טל 295145

שמי _____ כתובתי _____

טלפון _____ פקס _____ מקצוע _____

בי"ס _____ מיקוס עבודה _____

מתחרה במשחקי _____

תוצאות שיא שהשגתי _____

ספרי פנטזיה

צבע הכשף

מאת טרי פראצ'ט

צבע הכשף הוא פרודיה מטורפת לחלוטין על כל ספרי הפנטזיה שקראתם אי פעם. מומלץ ביותר לבעלי לב חלש ולאנשים הנוטים למות מצחוק

נניח שהיה עולם בצורת תקליט – המכונה עקב צורתו עולם הדיסק. נניח שהעולם שטוח לחלוטין ומונח על גבם של ארבעה פילי ענק, העומדים על גבו של א'טואן, צב העולם הענק. או אולי זו צבה. אנחנו לא בטוחים לגבי מינו (או מינה...).

אם אתם יכולים להניח את כל ההנחות הללו, תיהנו ללא ספק מהספר צבע הכשף. מהו צבע הכשף? הכשף מופיע בצבע אוקטרין, צבע היסוד השמיני. זהו אחד מהמקרים הרבים בהם נודעת למספר שמונה משמעות מטורפת. למעשה, מספר זה קדוש כל כך עד שאסור לקוסמים לומר אותו ואפילו לחשוב עליו. ניסיתם פעם שלא לחשוב על המספר שמונה? אז אתם מבינים כמה קשה להיות קוסם.

ספר זה, הראשון בסדרת עולם הדיסק והיחיד שיצא לאור בעברית עד כה, עוסק במסעותיהם של שני גיבורים: הראשון שמו זוגפרח, תייר מיבשת משקל הנגד (היבשת המאזנת את משקל היבשות בחצי הדיסק המוכר משום שהיא עשויה כולה זהב). זוגפרח לבוש במכנסי ברמודה ומרכיב עדשות ראיה מוזרות (משקפיים). הוא התייר המצוי שרוצה לראות הכל, לחוות הכל ולצלם הכל בעזרת קופסת התמונות שלו.

השני סתמרוח, מכשף אשר בזמן לימודי האקדמיה שלו פתח את הספר אשר בתוכו רשומים שמונת הקסמים שיצרו את העולם ואחד מהם קפץ והתישב במוחו ומאז מפחדים שאר הלחשים להילמד על ידי סתמרוח, כדי שלא יאלצו להתקרב מדי לקסם היסוד.

דמות חשובה היא גם ארגז המטען של זוגפרח, תיבה עשויה מעץ הדעת, העמיד לכל סוגי הקסם. התיבה הולכת על מאה זוגות רגליים קטנות ונוטה לאכול את כל מי שמפריע לה להגיע לאדוניה (יש לה לשון אדומה כמהגוני ושיני עץ אימתניות).

התייר והקוסם נודדים להם על פני עולם הדיסק וחווים את ההרפתקאות המוזרות והמצחיקות ביותר שקראתי מעודי.

ערפד הערפילים

מאת כריסטי גולדן – תרגם בועז וייס

מעל כל המוצרים שהפיקה TSR בשנה וחצי האחרונות, זוהר בבדידותו מישור האימה רייבנלופט, מישור קיום והרפתקאות



המשלבות פנטזיה עם אימה גוטית. הערכה נרכשת בקופסה שפשוט בא לך לקרוא שוב ושוב.

מה שמשך אותי לערפדים לראשונה הוא הציור של הרוזן סטראהד פון זארוביץ', הערפד המפורסם מהרפתקת רייבנלופט המקורית. אבל אחר כך קוראים את גב העטיפה:

בצינת הליל, כשערפילים מכסים את הארץ, נווד מתהלך בדרך עפר. צעדים מהדהדים מאחוריו, בקצב עם ליבו הפועם. האם מוות הוא העוקב?

הנווד פונה, וכן פונה יציר הלילה. הבזק של ניבים, יללה מקפיאת דמים, עיניים אדומות לוהטות מתשוקה שמעבר לקבר. הנווד מגלה את שאחרים למדו לפניו:

כל הדרכים מובילות לרייבנלופט.

ספר החוקים תופס אותך, ממש כאילו קראת ספר טוב, ואינך יכול להניח אותו עד שקראת את כולו. הספר מלווה כולו בקטעים כאלו.

הערכה קיימת כבר זמן מה. אז למה נזכרתי בה עכשיו?

בגלל "ערפד הערפילים", הספר הראשון ש-TSR הוציאה לעולם זה. הספר מספר על ערפד, שהוא גם אלף (לשעבר, מסיבות ברורות), שהתאהב במטורפת מבית המשוגעים בו היה נוהג להשביע את רעבונו בדם אדם. בשלב מסויים היא מתה מקדחת, ומשאירה אחריה רמז אחד למצבה. שם, בארוביה.

הערפד, ג'נדר סנסטאר, נשבע לנקמה. והערפילים לוקחים אותו אל בארוביה, לב המישור המשני וארצו של סטראהד פון זארוביץ'.

במרוצת עשרות השנים שהוא מבלה עם סטראהד, הוא מגלה כי סטראהד הוא האשם במצבה של אהובתו ומחליט, בעזרת שני בני בריתו, סאשה פטרוביץ' הכהן וליזל, גנבת הידועה גם כ'שועלה הקטנה', לחסל את סטראהד פון זארוביץ' אדון בארוביה.

ספרים-לפי-שיטה אינם, ככלל, ספרים מעניינים. מעטים מהם תורגמו לעברית בצורה שאפשר ליהנות ממנה. אבל ערפד הערפילים הוא ספר נהדר, באנגלית ובעברית.

הצללים מתארכים, האוויר נעשה קריר – עלי ללכת. אדוני האופל קוראים לי, קולם נישא על ערפילי רייבנלופט. לי לא נותרה ברירה אלא לציית.

קרא ונהנה עד לב השמיים –
ערן בן-סער



SpellCaster

עושה הכשפים

קווסט אמיתי במערכת סגה: עצור את צבא הרשע שזורע הרס באיי יפן • פענח את סודות היקום וגלה מי הביא לעולם את עושה הכשפים!

כשנולדת היה שמך קיין טנסן. הוריך היו איכרים פשוטים, שהרוויחו לחמם בזעת אפם, מתוך הרי יפן. אך אתה לא הסתפקת בגורל זה. היו לך שאיפות! רצית ליהפך ללוחם אציל.

ביום הולדתך השלוש עשרה הניחו לך הוריך להצטרף למקדש שעל ראש ההר, מקדש סאמט: רק שם ניתן היה ללמוד את אמנויות הלחימה העתיקות. היה מחיר ללימודים: היה עליך לוותר על שם משפחתך. מאותו יום נודעת אך ורק בשם קיין.

השנים חלפו. במקדש למדת כיצד להפעיל כוחות ועוצמות שלא שיערת את קיומם. למדת לזמן את כוחות האלים עצמם! למדת לעוף, להטיל ברק וכדורי אש! הפכת ללוחם מיסטי וראית תפקידך בהגנה על החפים מפשע, בחיפוש אחר האמיתות שביסוד העולם ובבניית עוצמות שיהפכו אותך ללוחם מהסוג החזק ביותר – הלוחם עושה הכשפים. חייך היו שלווים למדי – עד שהתחילו ההתקפות.

המקדשים הראשונים שנרמסו היו הקטנים ביותר, מקדשים שנבנו בהרים הגבוהים. אנשי הכפר סיפרו שהמקדשים הותקפו על ידי צבא רשע לא נודע של בני אנוש, שהובילו עמם יצורים נוראים, שהתקיפו כברק ואז נעלמו.

דאיקק, מנהיגו הנבון של מקדש סאמט, שיגר קבוצות של לוחמים להגנה על המקדשים. לוחמים אלה לא נראו עוד לעולם. על אף האובדן, דאיקק הצליח להסיק מכך חלק מהסיבה האמיתית לבעיה. היו אלה אירועים רבי משמעות, שישנו את גורל העולם כולו! אלים ושדים זומנו מהעולם האחר. חפצים קסומים שנקברו בעפר השנים החלו להופיע שוב, לאחר חיפושים. עשרת השבטים התאספו, מכל חלקי המדינה.

אתה, קיין, נועדת להיות השחקן החשוב ביותר בדרמה שעמדה להיפרש מעל איי יפן.







דאיקק קרא לך אליו ושלח אותך למשימת בדיקה: עליך לראות מה קורה לקבוצת לוחמים המגינים על מקדש. כבר עם היציאה לדרך אתה בטוח שזו לא תהיה משימה נעימה. העתיד לבוא יחשל אותך, כדרך שאש מחשלת חרב פלדה.

מנקודה זו מתחיל הקווסט עצמו. מטרתו פשוטה: עליך לרדת לעומקו של ההר ולגלות מי ומה עומדים מאחוריו. הפיתרון הסופי מופיע במלואו בהודעה האחרונה של המשחק. לפני שתגיע אליה עוד תשוטט בעולם המתים ובעולם החיים, תעוף בין הרים ותדבר עם רבים מיושבי יפן העתיקה – ותעמוד בגבורה בקרב האחרון.

לפעמים לא יספיקו לך כוחות הקי, אותם רכשת בעמל רב במקדש סאמט. במקרים אלה תוכל להשתמש בארבעת כלי הנשק הבאים:

דוקו – פיגיון דו-צדדי מפלדה. אוחזים במרכזו ותוקעים באויב. זהו כלי הנשק הראשון שהכרת במקדש שעל ראש ההר.

ואג'ירה – טפרי הפלדה. דומה לדוקו אך גורם נזק רב יותר למי שנקרה בדרכם.

טרידנט – מזלג בעל שלוש שיניים, שמקורו בסין. הטרידנט מרוקע ממתכת קסומה ומיועד ללוחמה נגד כוחות הרשע.

פטיש מלחמה – זהו כלי נשק מיסטי בעל כוחות מיוחדים. האגדה מספרת שהאלים יצרו אותו בצורה כזו שהוא יגדיל מאוד את כוחות האדם המשתמש בו.

כלי נשק אלה, כמו גם הכשפים שלמדת במקדש, יאפשרו לך להתמודד עם כוחות הרשע. דרך צלחה: מי ייתן והאלים יעמוד לצידך.

הערכה
דרך הכישוף מפתה גם שחקני סגה – מתאים לחובבי קווסטים.
מחיר: **99** ש"ח

משחקי קזינו



למה להוציא מאות דולרים על מסע תענוגות לקריסין או תורכיה? אפשר לשחק גם בבית בכל משחקי הקזינו – ובבית לא תפסיד על זה אפילו אגורה אחת

הכנס את הקלטת למקומה, הפעל את הסגה והתחל במשחק. כמו במשחקי הימורים אמיתיים, אנו סופרים דולרים במקום נקודות. אל דאגה, לא תפסידו כסף אמיתי; למרבה הצער, גם לא תרויחו. אבל המשחקים עצמם מהנים למדי.

בתחילת הדרך יעמדו לרשותך חמש מאות דולר ותוכל לבחור אחד מבין שלושת החדרים שבקזינו סגה: חדר קלפים, חדר מכונות מזל וחדר משחקי מכונות משחק. כולם מכירים את משחקי המכונה, אך איכשהו לא מקובלים בישראל משחקי קלפים כמשחקים מתאימים לצעירים. עולים ומבקרים מארה"ב, למשל, תמיד מופתעים כשהם מגלים עובדה זו. בכל מקרה, אין כל פגם במשחקי קלפים עצמם. הבעיה היא רק כאשר מתחילים אנשים להמר ולהפסיד בגללם.

בקזינו של סגה תוכלו לשחק פוקר, בלק-ג'ק ובאקארט, על שולחן לבד ירוק ומול מתמודד כרצונכם. כללי הסטטיסטיקה גורמים לכך שהמחשב ינצח, ברוב הפעמים – אך לא תמיד. הסיכוי לזכיה עולה ככל שהשחקן מיומן יותר.

שלא כמו משחקי הקלפים, מכונות המזל כשמן כן הן – תלויות אך ורק במזל. כל שעליך לעשות הוא להכניס מטבעות למכונה וללחוץ. על הצג יופיע שילוב של סימנים, בהתאם לרוח השורה על המכונה. לשילובים שונים יש משמעויות שונות – אך ברוב המקרים תזכה לכמות כלשהי של כסף, בתמורה להימורך.

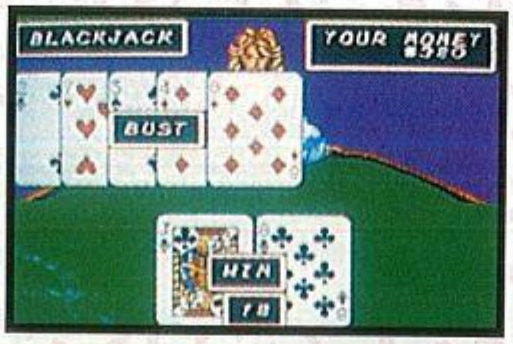
משחקי המכונות (Pinball) הם האבות הקדומים של משחקי המחשב. מתחילת המאה התאגדו סביבם צעירים חמומי מוח וניסו להזיז כדור ממקום אחד לשני, תוך צבירת נקודות. אבל מה עושה משחק מכונה בקזינו? כפי שאמרנו כבר, הצעירים ששיחקו במכונות היו חמומי מוח; הם נהגו להתערב על התוצאה שתתקבל ("אם תקבל יותר ממאה אלף נקודות אני אתן לך חמישה שקלים. אם פחות, אתה תיתן לי חמישה. בסדר?" "יאללה, טוב!")

הערכה

משחק מוצלח לכל המשפחה. לא למי שמפחד מקלפים.

מחיר: **139** ש"ח

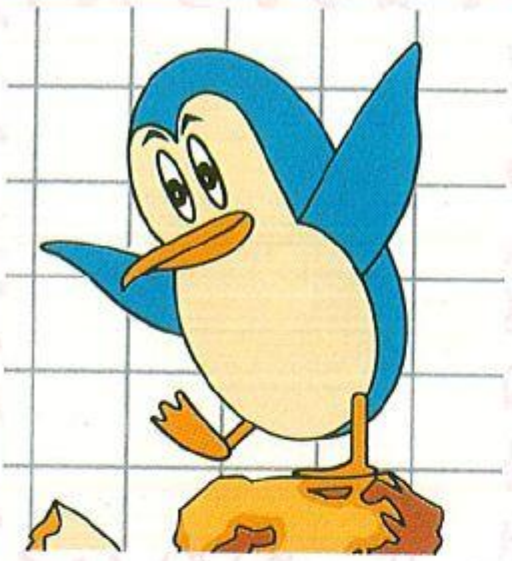






Penguin Land

בארץ הפינגווינים



ברוכים הבאים לארץ הפינגווינים!

כמנה אחרונה הבאנו לכם משחק מתוק ומלהיב, ממכר ומרתק. מי שמתחיל עם פנגווינים עלול למצוא עצמו בקוטב הצפוני תוך זמן קצר – מבלי לדעת איך הגיע לשם!

כמו כל גזע אחר, גם פינגווינים רוצים להישרד אבל קשה לעזור לגוזלים לבקוע מביציהם כשחיות טרף משחרות לפתחי הקינים! משימתך היא להביא את הביצים הביתה בשלום. כיצד תעשה זאת? בנה מבוך שיאפשר לך לגלגל את הביצים מבלי שהן יישברו, ייחטפו או ייאכלו בדרך.

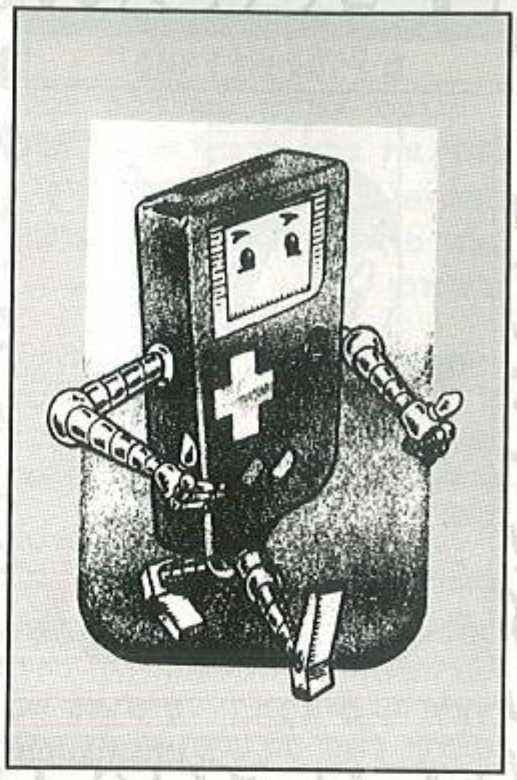
מה שנחמד הוא שניתן לשמור את המבוך שיצרת גם אחרי השמחק – כי הקלטת כוללת סוללה שומרת זיכרון! בארץ הפינגווינים הוא משחק מחשבה, המשלב גיאומטרי דו מימדית עם ביצי פינגווינים. קשה לעמוד בקסמיו של המשחק.

הערכה

מתאים מגיל 11 ומעלה – משחק מחשבה, אתגר.

מחיר: **99** ש"ח





למד אנגלית עם גלגל המזלות

אנגלית או ביטוי אנגלי מקובל מוסתרים בתחילת המשחק, כאשר כל אות מכוסה בריבוע חלק. המטרה היא להפוך כל אחד מהריבועים לאות הנבחרת על ידי השחקן. אך אין זו בחירה חופשית - הבחירה מתבצעת בעזרת גלגל המזלות.

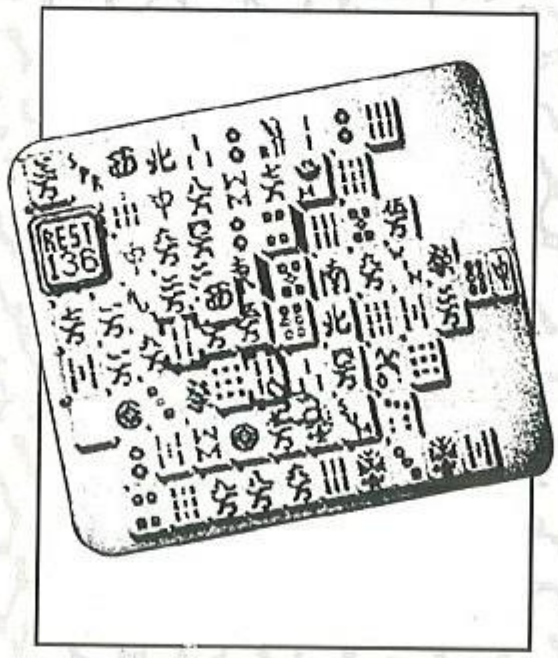
לאחר שנצברו די אותיות תוכל לנסות לפתור את חידת המלים ולזכות בפרסים גדולים עוד יותר. העיצורים מתקבלים בחינם, עם כל גלגול, אך כל אות ניקוד תעלה לך 250$.

משחק המלים החביב יכול לעזור ל-WIZ שרוצה להתאמן באיות באנגלית. גם מי שמכיר את השפה על בוריה ימצא עצמו נשבה בקסמי המשחק. יתר על כן, היצרן לא התעלם מאחד הגורמים שהפך את המשחק הטלויזיוני ללהיט: שמה ואנה וייט, והיא מופיעה גם בגרסה של הגיים בוי, כך שלא תאלצו להתגעגע אליה יותר מדי.

הערכה

משחק מלים חמוד. מתאים במיוחד למי שנוסע לארה"ב ולמי שבדיוק חזר משם.

שנחאי



כבר קראו למשחק הזה מה-ג'ונג, טאי פאי או שנחאי. זה לא משנה. כבר אלפי שנה משחקים בו מלכים סינים וגם סתם עמך - ולא רק בסין.

כמו כל משחק מוצלח, הכללים נראים פשוטים להפליא: מאה ארבעים וארבע מלבנים מסודרים בתצורה המכונה "דרקון" (אבל נראית יותר כמו פירמידה). עליך להסיר את המלבנים בזוגות: ציפור עם ציפור, צפון עם צפון, וכן הלאה. אמנם קצת קשה לזהות את המלה צפון כשהיא כתובה בסינית, אך אין זו משימה בלתי אפשרית. כל מלבן הוא חלק מסדרה בת ארבעה מלבנים - ומי שיודע לספור יגלה שישנן שלושים ושש סדרות כאלה.

מותר להוריד מלבן מן הלוח אם הוא פנוי מימין או משמאל וגם מלמעלה. כלומר, לא תוכל להוריד מהלוח מלבן שחסום משני צדדיו או מכוסה במלבן אחר. האם המשימה נשמעת קלה?

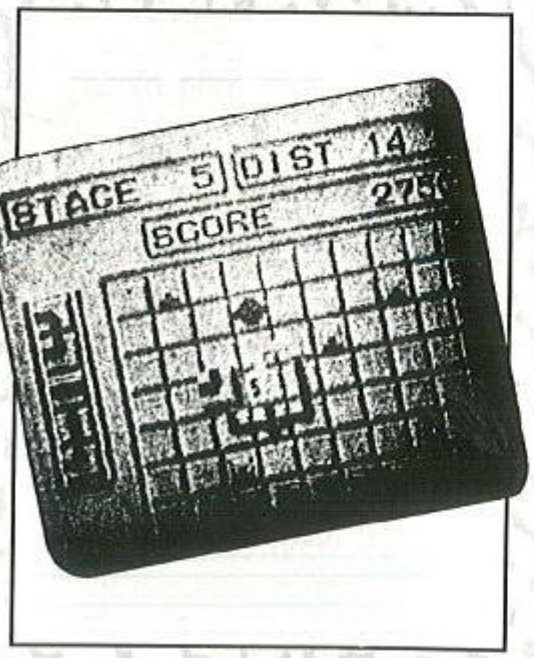
באמת אין קושי רב - בצעדים הראשונים. מצד שני יהיה עליך לנקוט אסטרטגיה מסודרת כדי להתאים את כל 144 המלבנים זה לזה ולהוריד את כולם מהלוח!

ניתן לשחק בשנחאי בשני מצבים: בסיניות, כשהמלבנים מסומנים בצורות המקוריות, או במצב אנגלי, שהוא ברור יותר אך אותנטי פחות.

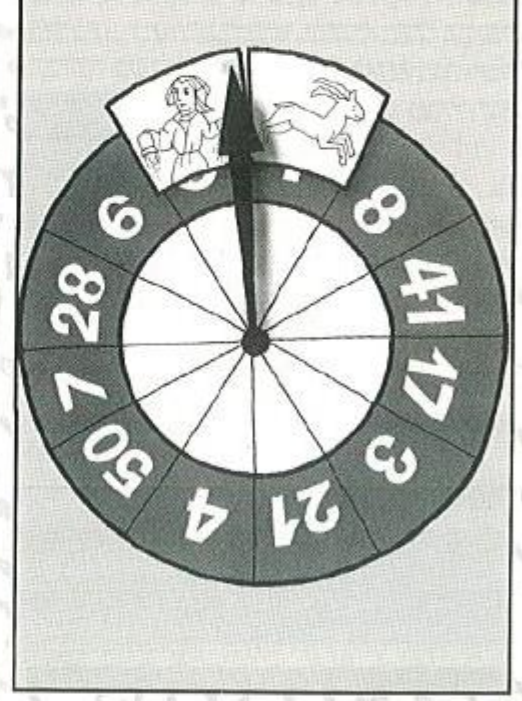
הערכה

הסינים ידועים בחוכמתם העילאית. מי שהמציא את המשחק באמת היה חכם!

Pipe Dream
ביקור בית מהשרברב



זהו תרגום לגיים בוי של אחד המשחקים המקסימים יותר שהופיעו למחשבי ה-PC. הרעיון הוא שאתה שרברב ומי ביוב יתחילו



כל WIZ שביקר לאחרונה בארה"ב מכיר בוודאי את משחק הטלויזיה Wheel of Fortune . איך אפשר אחרת?

אם לא ביקרתם בארה"ב עדיין, או אם ביקרתם והייתם עסוקים בתיור במקום בטלויזיה, נגלה לכם את חוקי המשחק. מלה

בעוד כמה שניות להציף את החדר בו אתה עובד. אם תמהר תוכל לחבר את שני קצוות הצינור, בעזרת צינורות נוספים – אבל יש צינורות בכל מיני צורות, ואתה חייב למהר, כדי שלא תקבל זרם ביוב בפרצוף.

יש שלושים ושש רמות במשחק. כשאפילו הראשונה כבר קשה למדי. לא זו בלבד שהמים הדלוחים זורמים במהירות, אלא שתיק הצינורות שלך מתחיל להתרוקן. ברמה הראשונה תראה חמישה חלקי צינור, אבל בחמישית כבר תראה רק אחד.

בין הפטנטים שתמצא הם צינורות חד כיווניים (100 נקודות), צינורות בונוס (400 נקודות), נקודות קצה (1600 נקודות אם הצנרת מתחברת אליהן).

הכי חשוב במשחק: לתכנן מראש את העבודה. גם אם נדמה לכם ששרברבים אמיתיים עוסקים בחיבור צינורות באקראי, במשחק זה קשה יותר.

הערכה

לוריזי אצבעות! אחרי כמה שבועות אימון תגיעו למיומנות סבירה.

דרך האבנים: אישידו



אם אתה מחפש אקשן, נסה לקרוא כתבה אחרת. לעומת זאת, אם אתה אוהב משחקי מחשבה, אישידו מעמיד אתגר חביב וגם – איך נאמר זאת? אתגרי – בפני כל מי שמשחק בו.

המשחק כולל לוח בן 96 ריבועים. כל אחד מ-72 כלי המשחק מסומן בסמל (אחד מתוך שש) ובתבנית (אחת מתוך שש). עליך להציב את האבנים על הלוח, כדי שיתאימו אחד לשני. כלומר, התבנית צריכה להתאים לתבנית השנייה או הסמל צריך להתאים לסמל. התאמת שני אבנים אינה קשה במיוחד – אך כשאתה מתחיל להתאים כמה אבנים זו לזו, כאן תיתקל באתגר. בהתאמה כפולה תתאים התבנית של האבן לתבנית של אחת האבנים הסמוכות, בעוד הסמל מתאים לסמן של אבן אחרת.

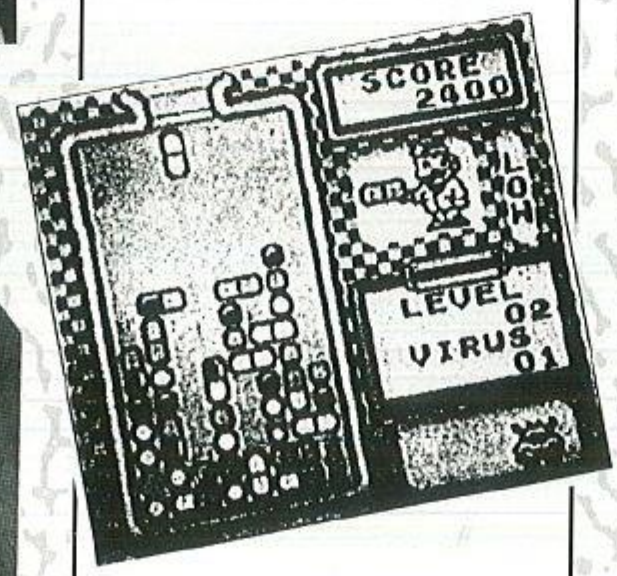
אבל לא כך תקבל את הנקודות הרבות ביותר. מה שממש שווה את המאמץ הוא התאמה מוצלבת – כאשר שתי תבניות ושני סמלים מתאימים לארבע אבנים סמוכות. כל התאמה מוצלבת תיתן לך יותר נקודות מקודמתה – כך שכדאי לנסות להגיע להתאמות כאלה במהירות גבוהה ככל האפשר.

תוכל לשחק אישידו לבדך, או מול המחשב. זהו אימון מוצלח, אבל הכיף הגדול נעוץ במשחק עם חבר (כן, אפשר לשחק גם אישידו בעזרת כבל הווידאו).

הערכה

פחות ממכר מטטריס. לא הרבה פחות.

דוקטור מריו



מריו הלך ללמוד רפואה, כדי להילחם בהתקפת וירוסים פראית. כיצד הוא יילחם בווירוסים? המדע המודרני צייד אותו בשישה סוגים שונים של גלולות ויטמינים.

אבל יש סיבה לכך שלימודי הרפואה אורכים זמן רב כל כך. כל גלולה מורכבת משני שילובים של הצבעים שחור, לבן ואפור. על דוקטור מריו, העומד בפינה הימנית העליונה של הצג, להרכיב מינון ויטמינים המתאים במדויק ללוחמה בווירוס. תוכל להזיז כל גלולה ימינה או שמאלה, או לסובב אותה, כדי שתתאים בדיוק למקום המיועד לה בצנצנת.

מריו מנסה ליצור את המינון הרצוי על ידי העמדת ארבעה או יותר חצאי כדורים בני אותו הצבע, זה ליד זה.

מזכיר לכם את טטריס? לא יכול להיות. אבל זו גרסה חמודה של טטריס, וברמות הקשות ביותר, אפילו קשה יותר מהמשחק האהוב ביותר בכל הזמנים.

הערכה

משחק בריא ביותר, מתאים גם למי שאינו סובל מחוסר ויטמינים.



WIZ

١٬٠٠٠

ירושלים

בחסות ראש עיריית ירושלים
הרב טדי קולק

11/11/82 07:19 ג'תשמ"ב שלישי ט"ו חשון, בקרוב אצלכם

טיפים GAME BOY™ • טיפים סגה • טיפים

SEGA

California Games

★ בסקטבורד: כל פעם שהסקטבורד נמצא בצד ימין צריך ללחוץ על צד שמאל - ולהיפך.
★ פריזבי: צריך ללכת למלבן הירוק ולחזור לשני.

שלח עידו ויצמן

Wonder Boy III

★ כתבו את הקוד WEST ONE. כעת מצפה לכם הפתעה.
★ אם ברשותך 99 אבני קסם תוכל להיכנס דרך דלתות נסתרות (כולן בעיר הראשונה) שיובילו אל המלכים) פרט למלך הראשון.



"שחקנים מתחילים חייבים לשים לב לכל מה שמתרחש סביבם - מניסיון!"
TSR All Rights Reserved (c)

★ כשתהפוך צורה לציפור, חזור לארמון הראשון (ההרוס) בחצר המלך תמצא אוצר ובו חרב. צא מהחדר והיכנס אליו פעם שנייה. אז תקבל הרבה שקי זהב.
★ כדי להגיע לטירה הסופית עליך לחפש את הדלת בשמים (בעזרת הציפור) ולאחר שנכנסת אליו, השתמש ברוב הקסם כדי לבנות לבנים. בנה את האבן המרכזית ושבור אותה. אז תיפתח הדלת לעולם השני - לטירת הדרקון האחרון.

נשלח ללא שם

Lord of the Sword

★ כל שלב במשחק תלוי במה שעשיתם קודם, לכן המשחק חייב להתנהל כך: מ-HARFOOT אל AMON, אל יער ULMO, אל יער NAMO, אל כפר ITHILE (ומשם שמאלה) אל ראי FALAS אל ארמון ELDER אל הר האש אל הרק OZGUL אל עמק BALALA אל SHADART.
★ היזהרו מהאנשים בכתום עם החרבות, המופיעים לפעמים במסכים, כי הם עלולים לקחת לכם את הספר.
★ את הפיראט ב-FALAS ואת המפלצת בהר האש הורגים כך: אתם צריכים לקפוץ הרבה ואז הוא יזרוק את החרב כאשר אתם באוויר. עד שהחרב תחזור אתם צריכים ללכת אליו ולהכות בו עם החרב או החיצים. כשהחרב תחזור, חזרו אתם לים.
★ לאחר שהרגתם את השד ב-BALALA, לכו לעיר PHARAZON ומשם ל-LINDON. האשה שנמצאת שם תגיד לכם איך להגיע לSHAGART. אל תלכו לשם לפני כן, כי העיר תהיה סגורה.

שלח מאיר גולן מחיפה

Wonder Boy

★ לוחצים על למטה למטה ימינה בתחילת המשחק ומקבלים עוד 99 חיים.
★ שים לב לחפצים מוזרים.

שלח זרובבל השמיני

לוחם הפעולה

★ היזהר מטילים! תכוון לצדדים עד שהם יתפוצצו!

Nintendo®

BAGE

★ כדי לעשות קסם יש ללחוץ על B שחוק ולחקות עד שהקדם פועל (הקסם מוריד חצי מהחיים).
★ אם אתה מעדיף לשחק עם חרב ברוב המשחק, כדאי לבחור באשה.
★ בשלב 1-1 יש חרב סודית, מתחת למקום בו נמצא הכד עם החיים.
★ בשלב 1-3 יש מגילה סודית, שמכפילה את הנשק. היא נמצאת באמצע הגלגל הלפני אחרון.
★ בשלב 1-3, בסולם האחרון, יש חמש פצצות סודיות. תן שלוש מכות בצד שמאל למעלה והפצצות יתגלו.
★ בשלב 1-3, לפני המנהיג ומתחת לאיש שיורה יש כד סודי עם חיים מלאים.
★ בשלב 2-5 יש לפני המנהיג יש שני כדים. בכד הימני יש חיים מלאים ובכד השמאלי יש מגילה. עדיף לקחת את החיים ואם נשאר זמן אפשר לקחת גם את המגילה.

המלצה
המוסיקה והגרפיקה יפים מאוד - כדאי לקנות את המשחק!



קליל-שמליל - אתה לא חושב שהגזמת?
TSR All Rights Reserved (c)

טיפים GAME BOY™ • טיפים NES • טיפים

שלח והמליץ שרון כהן מקרית ביאליק

זלדה 1

★ כדי להגיע למסך החמישי עליך לבוא אל מפל המים וללכת עוד חדר אחד ימינה. אז עליך לעלות חדרים בלא הפסק עד שבשלב מסוים הוא יתגלה לפניך.
★ כדי למצוא את המסך השביעי עליך ללכת לאחת הבריכות (לא אחת שנמצאת בה פייה) ולשרוק במשרוקית.



למה אתה אף פעם לא מחייך אלי ככה?
TSR All Rights Reserved (c)

★ ממסך 5 ומעלה פצצות יכולות לעשות חורים בחלק מהקירות.
★ הטבעת הכחולה נותנת לך הגנה.
★ אחרי שתגמור את שני המסכים הראשונים תוכל ללכת ולקחת את החרב הלבנה, שנמצאת בחדר ליד הבריכה שמעל מפל המים.
★ במסך השמיני יש לתת אוכל למפלצת הרוטנת.
★ בכל מסך, סרוק את כל החדרים – אל תחמיץ אפילו חדר אחד!
★ אל תפחד מכדורי האש. הם אינם מזיקים אלא רק מנטרלים את החרב שלך למשך מספר שניות.
★ צריך להביא את המכתב לאחת הנשים הזקנות שלא אומרות כלום.
★ חפש טוב–טוב את המוכרים בחנויות. חלקם יתן לך סחורה בזול יותר.
★ עליך ללמוד איך להתגונן, אפילו עם מגן קטן.
★ יש זקנים במסכים. חלקם נותן לך טיפים ויש כאלה שיכולים – תמורת תשלום – לתת לך אפשרות ליותר פצצות.
★ פצצה במקום הנכון ובזמן הנכון יכולה לגרום נזק קטלני ביותר למפלצת של מסך 3.
★ נר מאיר חדרים חשוכים.

שלח רון פנטופרו

RUSH'N ATTACK

★ כדי שהקפיצה תהיה מיוחדת יש להתכופף, ללחוץ על הנשק מספר פעמים ואז לקפוץ.
★ המשחק כולל ששה שלבים. בסוף השלב השלישי יש אזעקה. יש להתכופף לצד ימין, להרוג ששה שועלים ואחר כך להסתובב לצד שמאל.
★ כדי לפוצץ את הטיל במסך השישי, יש לירות 15 בזוקות.
★ סוגי הנשק שמקבלים מהאנשים הצהובים הם: 3 בזוקות; 3 רימונים; אקדח לחצי דקה; כוכב לחצי דקה.

שלח שרון כהן מקרית ביאליק

סופר מריו לנד

מה עושה כל גיבור כשאהובתו הנסיכה נחטפת? הוא הולך להציל אותה! כך עושה גם מריו, כשדיזי נחטפת.

המשחק מחולק לארבעה איזורים כאשר בכל איזור שלושה מסכים:

מריו על האדמה
מריו בצוללת שלו
מריו חוזר לאדמה
מריו טס באווירון

בכל מסך אחרון של כל איזור חושב מריו שהוא מצא את דיזי – אך היא הופכת פתאום למפלצת והמפלצת בורחת.

טיפ: בכל סוף מסך יש ארמון עם שתי כניסות אליו. היכנסו בכניסה העליונה. כך תוכלו לבחור אם אתם רוצים פסילה, שתי פסילות או שלוש – או אם אתם רוצים פרח שיגדיל אתכם וייתן לכם יריות.

טרח בדק וכתב: אור קובץ מראשון לציון

Mario 3

★ בשלב 8, כאשר יש את הטנקים, הספינות והמטוסים, צריך לקחת כנף ולעוף מעל התותחים.
★ כאשר שמש רודפת אחריך, צריך לקחת כנף ולעוף מעליה.
★ בשלב 8, תת עולם 1, יש לעוף ישר למטה, למצוא את האות P ולנחות עליה – ומיד לרדת למטה ולקחת כמה שיותר מטבעות.
★ כדי לעבור את השומרים עם הלייזרים בארמון של קופה צריך לקחת כוכב ולהפוך לסופר מריו. כאשר מגיעים ללייזרים צריך לרוץ מהר.

שלחו אבי יומטוביאן ודימה סוקמירובסקי

GAME BOY™

Sneaky Snakes

★ במסך 3, היכנס ל–WARP. שם יש מעבר סודי במדרגה בלי ביוב, שנותנת עליה למסך 6.

שלח עידן אילת מיבנה

צבי הנינג'ה 1

★ כשאתה מגיע למשבצת כוח אחרונה עוצרים את המשחק ולוחצים למעלה, למעלה, למטה, למטה, שמאלה, ימינה, שמאלה, ימינה, שמאלה, ימינה, A B (לפי הסדר) וכל הכוח מתמלא. אפשר לעשות זאת פעם אחת בכל משחק.
★ כשבוחרים מסך לוחצים SELECT, B ו–A ביחד ומופיע סימן שאלה.
★ בוחרים בסימן ואפשר להתאמן בבונוסים.

יום שלישי הגדול...



כל יום שלישי, כמו שעון,
"כולנו" יחכה בתיבת הדואר.
"כולנו" הוא שבועון הצעירים הגדול
בישראל, ששולח מדי שבוע לעשרות
אלפי קוראים חבילה של הפתעות:
כתבות מרתקות, מדורים מדליקים,
סיפורים בהמשכים, מוסף מחשבים,
מדורי־הומור, פוסטרים ענקיים, מדבקות
ועוד המון! ועכשיו, "כולנו" במבצע: מנוי
***לשנה שלימה** (52 גליונות) ב־220 ש"ח*
(במקום 286 ש"ח), וגם מתנה מדהימה:
"ספר השיאים של גינס" החדש (ששוויו 85
שקלים!) או מצלמה איכותית SUNPET 35
מ"מ. אל תוותרו על הכיף השבועי שלכם.
לעשרות אלפים כבר יש. גם לכם מגיע!

כן, גם אני רוצה "כולנו" כל שבוע!

אני מעדיף כשי ☐ ספר השיאים של גינס החדש
☐ מצלמה SUNPET 35 מ"מ.

רצ"ב 4 צ'קים על־סך 55 שקלים כל אחד. הראשון במזומן, השני ל־30 יום, השלישי ל־60 יום, הרביעי ל־90 יום.

שם המנוי: _____ כתובת _____

_____ מיקוד _____

מספר טלפון _____ תאריך לידה מלא _____

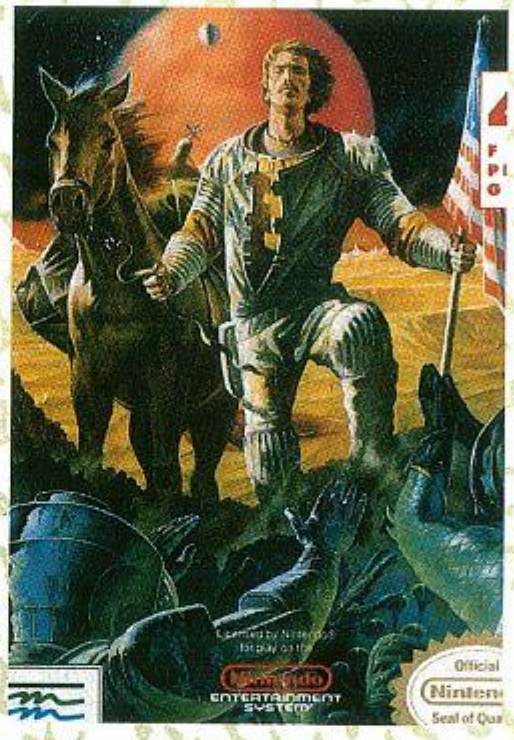
☐ להזמנות בכרטיסי אשראי 03־51808701
5180874

M.U.L.E.

התנחל באירטה – עולם חדש ונקי * הזדמנות להגיע לעושר ועוצמה * משחק לאחד עד ארבעה מיליונרים בפוטנציה

שיהיה בשעה טובה! מדעני שירות החלל אישרו התישבות בכוכב הלכת אירטה. זהו עולם נקי וחדש ומקום מוצלח ביותר להתישבות. מה יעשה הרפתקן כמוך? יארוז מזוודות, יאסוף לעצמו חבורה של רובוטי משא ועבודה (המכונים MULE – וזוהי גם המלה האנגלית ל"פרד") ויצא לדרך.

ראשית חוכמה יהיה עליך לסמן לעצמך נחלה. כאן תתחיל לעבוד, לגדל דגן ולכרות את הסמיתור יקר הערך ולהפיק אנרגיה. על הנחלה שתבחר להתאים לשלוש משימות אלה. ההרים הם המקום האידאלי להפקת סמיתור; דגן גדל בצורה מוצלחת במיוחד לאורך הנהר והמישור הוא האתר המתאים ביותר להפקת אנרגיה.



בתחילת הדרך תהיה עסוק בהישרדות פשוטה. האם תוכל להפיק די דגן, אנרגיה וסמיתור לתחזוקת צוות הרובוטים שלך? לאחר זמן מה תוכל גם לצאת ולבלות בפאב השכונתי – מה שיקצר את התור שלך אך גם יעניק לך זמן נוסף. בילויים אחרים בכוכב הלכת אירטה הם צייד הוואמפוס ההררי, שייתן לך ממון רב בעד שחרורו, והתמודדות עם נחילי דבורים, רעידות אדמה ועוד צרות מצרות שונות.

כללי משחק פשוטים אלה מסתבכים כשאנו נזכרים בעובדה שהמשחק הוא תחרות בין מספר מתנחלים באירטה. אמנם נחמד להכיר את השכנים, אך מצד שני, גם הם מעוניינים ליישב את הנחלות הטובות ביותר ולא יבחלו באמצעים לנישולך מהן. ככל שרמת המשחק עולה (ניתן לשחק M.U.L.E. בשלוש רמות: מתחילים, מתקדמים ואולימפידה) מתקשה כל שחקן לשמור על עצמו מפני פשיטת רגל.

כמו בחיים עצמם, גם ב-M.U.L.E. מהווה הכסף שצברת הניקוד היחיד. שחקן שהגיע לפשיטת רגל – הפסיד. שחקן שהתאגד עם שחקנים אחרים ויצר מונופול על הסמיתור או הקריסטית (זוהי מתכת יקרה ביותר, המשמשת רק ליצוא) מוכיח לא רק יצר שרדנות גבוה אלא גם כישורים מוצלחים בעסקים.

המנצח הוא זה שהניקוד שלו גבוה יותר – כלומר, מי שצבר את הממון הרב ביותר.

בהצלחה!

הערכה

סופר כיף! אסור להחמיץ אם אתה אוהב משחקי מחשבה!
מחיר: 160 ש"ח

זוכרים את האטארי?

משחק M.U.L.E. נראה לנו מוכר מאוד. כן... ראינו אותו, בגרסה פחות יפה, במשחק הטלויזיה אטארי. ראש נבחרת WIZ אהב את המשחק הזה יותר מכל האחרים, עשר שנים ויותר לפני שהוא מונה למשרה זו.

לפני שנים רבות שווק בארץ משחק טלויזיה בשם אטארי. היה זה אחד ממשחקי הטלויזיה הראשונים בעולם. כל מי שרצה להיות WIZ בשנות השמונים רצה אטארי – שיהיה. אפילו עורכת WIZ עמלה קשה באותם השנים, כדי לשכנע את הוריה לרכוש אטארי עבורה ועבור אחיה. בסופו של דבר קיבלה העורכת חתול סיאמי "ומותר לך לקרוא לו אטארי..."

מפתח שלמה

לפני שנים רבות היה העולם במצב של תוהו ובוהו. שדים רשעים הפעילו את כוחות הרוע ועינו כל מי שעמד בדרכם.

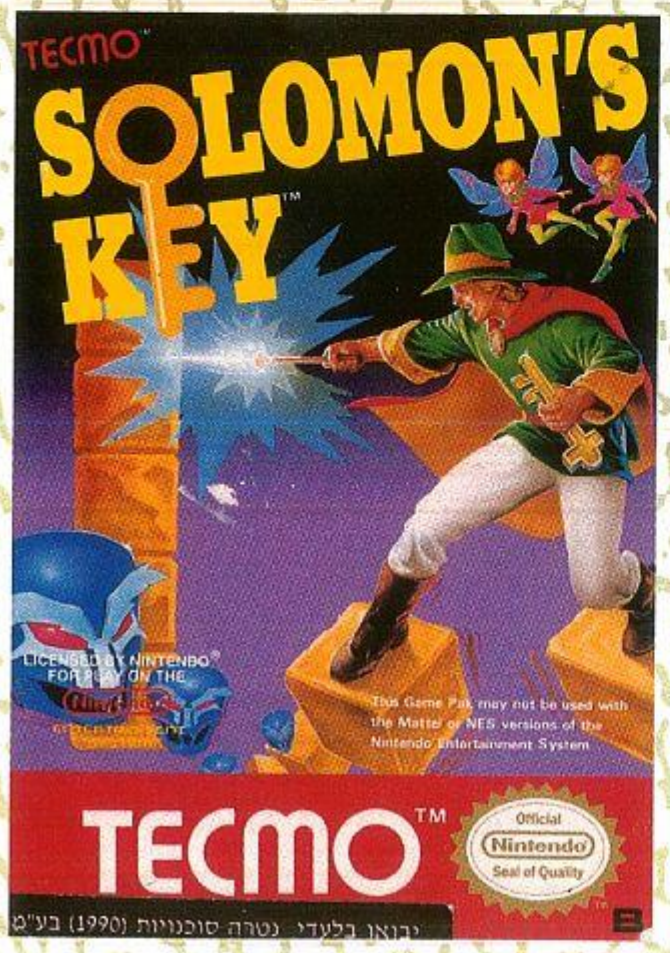
המצב השתנה לחלוטין כאשר הגיע המלך המכשף שלמה, שכתב נוסחה סודית בספר המכונה "מפתח שלמה". הספר עצר את כל הפעילות ההרסנית של השדים וכלא אותם במערך סגור ומסוגר וכך השיב לעולם את האור והטוב.

נזיר שהלך בדרך הטאו חיפש אחר מפתח שלמה במשך שנים רבות ולבסוף אף גילה אותו – אך באותו הרגע שוחררו כל השדים מכוחות הכישוף של הספר. העולם חזר לידי כוחות האופל. המלך יוטרה ממדינת ליראק הורה לדנה, המכשף הראשי, ליצור סדר עולמי חדש.

דנה הבטיח שינטה לעשות זאת ונכנס לתוך מערך השדים.

הערכה

משחק מעניין. שיטת הניקוד מוצלחת במיוחד ומשקפת היטב את ההנאה מהמשחק.
מחיר: 160 ש"ח



יהואן בלעדי (טרה סוכנויות (1990) בע"מ



הפינה של ד"ר WIZ

איתי דישי נתקל בבעיה מעשית. "האם העברת תקליטונים בקרינה – כמו קרינת בדיקה ביציאה לחו"ל – הורסת את המשחק או את התוכן שבתקליטון?"

תלוי בסוג המכשיר דרכו עוברת חבילת התקליטונים. על כל המכשור הקיים כיום בשדות התעופה מצוין במפורש שאין כל פגיעה בהעברת מדיה מגנטית (כלומר תקליטונים או קלטות שמע או וידיאו) דרכם. אם אתה מתבקש לעבור מבעד למכשיר ואינך רואה הודעה מפורשת על כך, רצוי שתשאל את המפעיל. אולי הוא או היא יסכימו שתעביר את התקליטונים מסביב למכונה. בכל מקרה, לא תיתקל בכל בעיה כזו בעת המעבר בנתב"ג – בדקתי זאת מספר פעמים.

כותב יונתן דקל ממושב נווה ירק: "ראיתי את משחק המכונה The Final Fight בגרסה למכונות נינטנדו. האם יש את המשחק הזה ל–PC? אם כן, היכן אוכל להשיג אותו?"

צר לי לבשר לך על כך, יונתן, אך אין לך מזל. לא זו בלבד שאין גרסה של המשחק למחשבי PC, חברת נטרה, יבואנית נינטנדו בישראל, סיפרה לנו שהיא אינה מיבאת אותו ארצה. הם אומרים שהמחיר גבוה מדי ושאולי יביאו אותו כאשר המחיר ירד.

אור קובן מראשון לציון הוא אחד מה–WIZ–ים הרבים שהתלהבו מרעיון כתיבת משחקים משלהם. הוא רוצה לדעת "האם אפשר בעזרת תוכנת העולם התלת מימדי שלך לעשות משחק שלם, כמו אלוף החלל או סימפסון?" וגם "היכן אפשר להשיג את התוכנה עצמה?"

משחקי פעולה – כמו אלוף החלל, למשל – הם משחקים מסובכים מאוד. הם מנצלים את מלוא אפשרויות העבודה עם מחשבים כדי ליצור משחק מהיר ומעניין. לא הייתי ממליץ שתנסה להתחיל במשחק מסובך כל כך. אולי כדאי שתנסה משהו פשוט יותר, בתור ניסיון ראשון? בכל מקרה, התוכנה בוודאי תעזור לך ללמוד כיצד לתכנת משחקים וכיצד לעבוד עמם, כך שהייתי ממליץ שתיגש לחנות מחשבים כלשהי ותבקש אותה מהמוכר. אם היא איננה על המדף באותו היום, תוכל תמיד לנסות בחנות אחרת או לבקש שהתוכנה תוזמן במיוחד עבורך.

עידן ויצמן מכפר סבא קנה מערכת מחשב משוכללת וחדישה. אבל אוי למזל הרע! "המחשב עבד שבוע ואחרי כמה זמן הדלקתי אותו והופיע ההודעה DOS VIRUSIN." מה הבעיה?

ובכן, הודעה זו נראית מחשידה מאוד – ייתכן שיש במערכת שלך וירוס. אם כן, תוכל לנסות לרכוש תוכנת חיסול וירוסים (תוכנות אלה נמכרות בכל חנות מחשבים). מצד שני, ייתכן שההודעה לא הועתקה במדויק. אם מה שהופיע על הצג היה Incorrect DOS Version, הרי העתקת במועד כלשהו עותק מגרסה אחרת של COMMAND.COM אל הכונן הקשיח שלך. במקרה כזה תוכל לנסות להתקין מחדש את מערכת ההפעלה. במקרה כזה, הפיתרון הוא להעביר מדיסקט ה–DOS שלך את הקובץ COMMAND.COM שוב אל הדיסק הקשיח. אני ממליץ שתעזר במומחה מחשבים לשם כך. אולי החנות בה רכשת את המחשב תוכל לעזור לך? כדאי לנסות, בכל אופן.

איתי סימון מחולון משחק D&D, בין השאר עם חברו, רון. הם מחפשים קבוצה של שחקנים שישחקו עמם. הם שלחו לנו גלויה, למדור לוח המודעות, אך היא טרם התפרסמה. הם פנו לחברות מיצוב ובאג, בבקשה לקבל חוברת של קבוצות ה–D&D הפועלות בחולון – וגם כאן לא נענו. "מה נעשה?"

איתי, מהרגע ששלחת את הגלויה אל המערכת ועד לרגע בו היא תתפרסם עשויים לעבור אפילו חודשיים (לא יותר). מערכת WIZ מתחילה לעבוד על כל גיליון מיד עם צאת הגיליון הקודם לו (לדוגמא, אנו כותבים את תוכנו של גיליון זה, גיליון 17, באותו השבוע בו יצא לאור גיליון 16). עד שמגיעים מכתבים המגיבים לגיליון כלשהו, כבר הושלם הגיליון הבא אחריו. משום כך תופיע התגובה רק שני גליונות אחר כך (לדוגמא,

גלויה שתגיע בעוד שבוע תיכנס רק לגיליון 18, כי גיליון 17 כבר ילך לדפוס). בקיצור, לא כדאי להתיאש בנושא מודעות ומועד פרסומן. אם תבדוק בלוח המודעות של גיליון 16 תמצא את המודעה שלך.

שמואל מירושלים מעוניין לדעת "אם אני אקנה כרטיס קול, האם אוכל לחבר את האורגן שלי למחשב דרך יציאות MIDI?"

כן, בהחלט – אם תרכוש כרטיס קול המאפשר זאת. כרטיס הקול המומלץ לשם כך הוא SoundBlaster Pro, שיאפשר חיבור לאורגן ללא פשיטת רגל – כי הוא אינו עד כדי כך יקר.

איתי מרעננה רוצה לדעת "כמה תעלה מערכת ה-MegaDrive של SEGA, כשהיא תיובא לארץ?"

בהתחשב במחירים בחו"ל ובמצב הדולר והיין בארץ, הייתי אומר שמחירה יגיע לכ-600 עד 700 ש"ח.

WIZ אלמוני רוצה לדעת אם משחקי מגה דרייב באמריקה מתאימים למגה דרייב ישראלי.

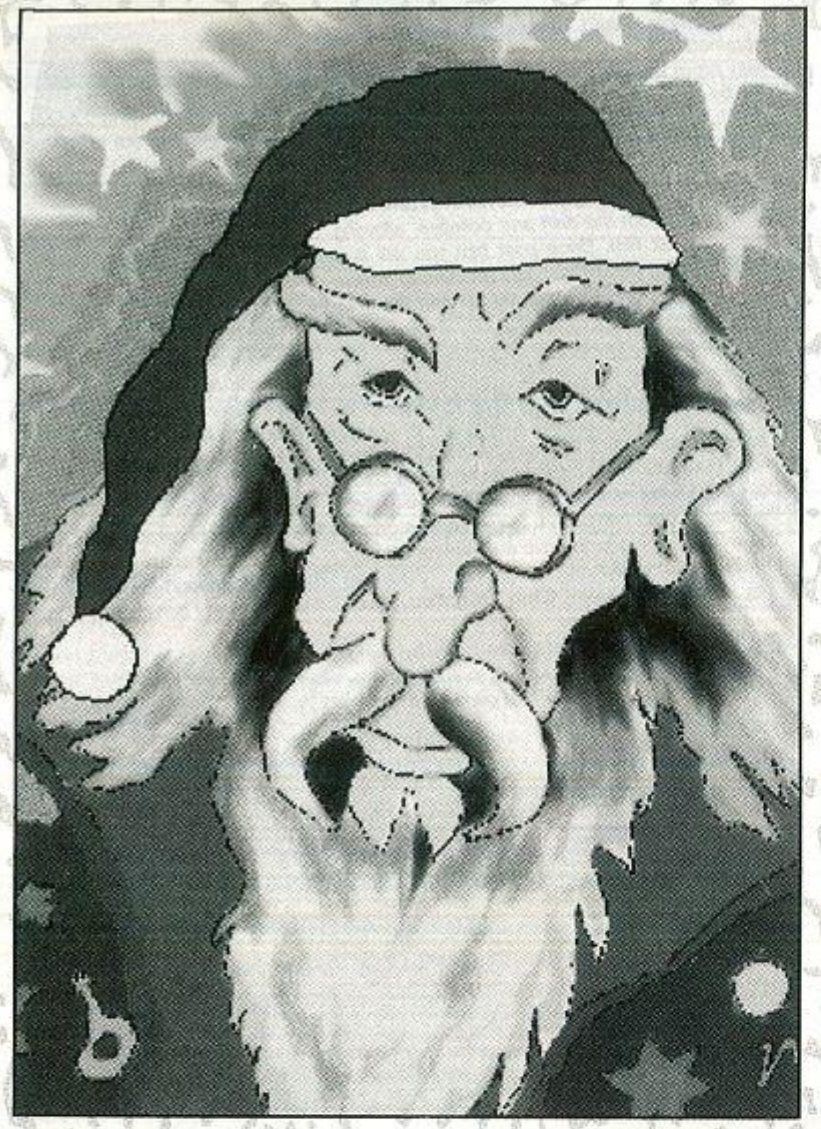
מכשירי המגה דרייב הנמכרים בארץ מיובאים באופן לא רשמי, מהמזרח הרחוק. המכשירים שייובאו לארץ באופן רשמי (כולל שירות ואחריות של נציגות SEGA) יתאימו אך ורק לקלטות אירופאיות. הסיבה לכך היא שחברת סגה מיצרת משחקים בשלושה סוגים – ארה"ב, אירופה והמזרח הרחוק.

איתי חזום נתקל בתופעה מיוחדת: "לחבר שלי יש מחשב רגיל ולמסך שלו 3 צבעים: סגול, תכלת ולבן. אני לא מומחה במחשבים ואני מעונין לדעת איזה מסך זה – גם בגלל שאין לי מחשב."

שאלה טובה איתי (אגב, אתה האיתי השלישי שאני עונה לו היום; איזה שם פופולרי!). שמו של הצג הוא CGA. צג כזה יכול להציג 4 צבעים בעת ובעונה אחת: כחול, סגול, לבן ושחור. קיימות תוכנות (שחלקן כלול במשחקים שונים) שיודעות להחליף את הצבעים הללו בעוד 12 צבעים אחרים. סך הכל ניתן להציג על צג CGA 16 צבעים – אך לא יותר מארבעה צבעים שונים יופיעו על הצג בעת ובעונה אחת.

דקל לנג מקיבוץ רמת הכובש קרא על שרגא שרוך בגיליון 15 והתעניין מאוד "אך איני יודע איך הוא נראה. אשמח אם תשלחו תמונה שלו".

גם אנחנו נשמח, דקל – אולי תצייר אותו עבורנו? מי שישלח תמונה מוצלחת של שרגא (תוכלו לקרוא עוד מעלילותיו בגיליון 16 וגם בגיליון זה) שהיא גם מקורית וגם משקפת את אופיו המיוחד – יפורסם ב-WIZ – עם התמונה שצייר. שלחו את התמונות למדור "שרגא שרוך", ת.ד. 1409, בני ברק.



קיבלנו פקס מעלמה אלמונית: "כיצד מתכנתים משחק מחשב?"

תודה על הפקס הנחמד, ונשמח להמשיך לשמוע ממך (אפילו אם תגלי לנו מה שמך). התשובה המלאה, כפי שביקשת, היא שעליך ללמוד שפת מחשב, לתכנן את המשחק על כל פרטיו (סיפור, ציורים, מוזיקה) ואז לשבת ולתכנת אותו. כדאי מאוד שתלמדי לתכנת – כי כדאי שכל אדם בעולם המודרני יבין יותר את המחשבים, על עוצמותיהם וחולשותיהם, אם יבין כיצד הם מתוכנתים.

דניאל מבני ברק נתקל בבעיה רצינית. יש לו מחשב משלו, בעל כונני 5.25" אך לאחיו הגדול יש כונני 3.5". כאשר קנו משחק, החליפו את התקליטונים המקוריים (הגדולים) בתקליטונים קטנים יותר. כעת נמאס לאח הגדול לשחק במשחק – ודניאל רוצה להעביר את המשחק למחשב שלו. מה יוכל לעשות?

נסה ליצור קשר עם החברה שייצרה את המשחק, ובקש להחליף את התקליטונים הקטנים, בגדולים. אם הם תקינים ויפים בוודאי לא יעשו לך בעיות בהחלפה.

מיכל – WIZ-ית עם תעודות – היתה רוצה לדעת "איך כותבים את הקודים של משחקי סגה ונינטנדו, אם אין להם מקלדת?"

שאלה לעניין, מיכל. מה שקורה הוא שמופיע על המסך ציור של מקלדת והשחקן נעזר בג'ויסטיק שלו כדי להצביע על האותיות הרצויות לו, לפי הסדר. מצחיק, לא? אבל כך זה עובד.

מכתב החודש

אבי לוי עולה לכתה ו', בבית הספר זלמן ארן בירושלים. הוא – כמו WIZ-ים רבים אחרים – בחר לכתוב כנושא אישי על משחקי מחשב. לטובת כולכם הבאתי תשובות לשאלותיו.

יש בארץ ישראל כ-350,000 מחשבים אישיים, המשמשים למשחקים. קהל השחקנים מבקש בעיקר משחקי אלימות בדיוק מאותה הסיבה שהרבה אנשים אוהבים לראות סדרות מתח בטלוויזיה – כך הם יכולים לחוות את האלימות מבלי לפגוע בסביבתם. רוב המשחקים אינם עוסקים בבעלי חיים, משום שקשה יותר לאדם להזדהות עם סנאי (למשל) ורוב המשתמשים מזדהים עם הדמות המופיעה על הצג.

משחקי מחשב נפוצים בכל העולם. בישראל מקובלים בעיקר תואמי PC כמכונות משחק. באירופה מקובלים במיוחדת אמיגה ואטארי ST. בארה"ב הגדולה יש מקום לכל המחשבים ולכל המשחקים... אפשר למצוא שם את כל סוגי המחשבים.

WIZ

על המקלדת

מאת ד"ר WIZ

שימו לב וויזים – המלך החדש מגיע! בתחילה היה ה–DOS הישן והטוב, אחריו חלונות, אז הגיח OS/2, שוב חלונות ועתה MPC, או בשמו האחר מולטימדיה. מתי יהיה לזה סוף?

כשמופיע בשוק תקן חדש עליך להחליט, כצרכן, באלו דברים כדאי להתעדכן וממה להתעלם. במקרה של MPC (Multimedia Personal Computer) חייב כל WIZ שהוא שחקן רציני לשקול ברצינות התאמה לתקן החדש – כי כל חברות המשחקים הרציניות בעולם כבר מכינות את גרסאות משחקי המולטימדיה שלהם.

לדוגמה, חברת לוקאספילם הוציאה גרסת MPC של המשחק LOOM עם גרפיקת VGA ו–21 דמויות מדברות. חברת סיירה יצאה בגרסת MPC לקינג קווסט 5 שבו ישנם כ–50 קולות שונים. אינטרפליי יצאה בגרסת MPC של קרב השח–מט המציעה צליל באיכות תקליטור (קומפקט–דיסק), גרפיקת סופר VGA ומדריך תוכנה מלא לשח–מט המסביר תנועת כל כלי. בקרוב תצא לאור גרסת 256 VGA צבעים של המשחק הרפון עם צליל משופר, לפחות קרב אחד ועורך מסכים. בקרוב גם ימכרו בארץ גרסאות MPC של מעבורת החלל וקונן מקימריה.

מעט הסטוריה...

MPC הינו תקן חדש של תוכנה וחומרה שהוכרז על–ידי מיקרוסופט ו–IBM בסוף 1990, מספר חודשים לפני סוף הרומן בין IBM ומיקרוסופט. הנישואין אמנם עלו על שרטון אך תקן ה–MPC שרד, בחלקו בגלל תמיכת התעשיה סביב וחלקו בגלל ארגון מפתחי התוכנה (SPA) שלקח את תקן ה–MPC תחת כנפיו. ארגון זה הוא גוף רשמי ומשום כך הצליח להחזיק בחיים את התקן המוצלח, MPC.

אבל מה זה בדיוק מולטימדיה PC?

זהו למעשה מחשב PC המצוייד בזיכרון גדול מספיק, מעבד מהיר מספיק, אמצעי אחסון נתונים נרחב מספיק וכישורי גרפיקה וצליל מעודנים שמאפשרים להגדירו כמחשב מולטימדיה.

אבל שאלנו כבר כמה פעמים: מה זה מחשב מולטימדיה? זהו מחשב רב עוצמה שיכול לטפל במדיות שונות – באנימציה מלאה, גרפיקה באיכות גבוהה ביותר וצליל סטריאו באיכות קומפקט–דיסק.

מולטימדיה – הנה זה בא

מאת ד"ר WIZ

...אז אתה WIZ

wiz-ים אמיתיים משחקים אותה עם תקליטוני wiz !



10 *תקליטונים מאיכות משובחת!*

15 *מדבקות מרהיבות עם דמויות*

wiz-יות למחברות ותקליטונים!

1 *משחק מחשב חינם בכל קופסה!*



אם אתה קונה תקליטוני wiz - אז אתה wiz.



המחשב יטפל בגרפיקה, מוסיקה וקולות דיבור בדיוק כפי שהוא עוסק היום במלים ומספרים. מחשב MPC יוכל לשמש בבית לעיבוד תמלילים, תקשורת, הלחנת מוסיקה עיצוב וגרפיקה, משחקים, לומדות, הוצאה לאור, עריכת וידאו, תכנות, צפייה בטלויזיה רגילה וקליטת שידורי רדיו ועוד דברים שיומצאו. במחשב האידאלי יינתנו כל שירותים אלה במחיר סביר ובממשק משתמש קל ופשוט.

"מולטימדיה" היא באמת מלה סופר-WIZ-ית, אך היא מתארת את הצעד ההגיוני הבא במחשבים אישיים. הדבר דומה להתקדמות ענף הצילום. הסיפור התחיל בשיקופיות ועבר לסרטים אילמים, לסרטים מדברים ושרים וכיום מכיר כל אחד מצלמות וידיאו לשימוש ביתי, שהן צבעוניות, מדברות ועולות בהרבה על הציוד שעמד לרשות חלוצי הצילום.

שלא כמו בסרטים, מחשבי מולטימדיה הם אינטראקטיביים ודורשים מכל אחד לצייד את בית הקולנוע הפרטי שלו. כדי לודא שהציוד של כולם יהיה תואם היה צורך בתקן. כיוון שמחשב המולטימדיה האידיאלי עוד רחוק מאיתנו מרחק כמה וכמה שנים, היה על היצרנים להתפשר. לא במקרה IBM ומיקרוסופט ביססו את תקן MPC על מחשבי ה-PC הרגילים, השולטים במיחשוב האישי. בחירה זו מאפשרת שימוש באוסף העצום של תוכנות PC שכבר קנו משתמשים רבים, וגם מאפשרת לאנשים רבים לעדכן את המחשב הקיים שלהם ולהפכו למחשב מולטימדיה ללא הוצאה ניכרת - ושני יתרונות אלה משמעותיים ביותר!

כדי להפוך מחשב PC רגיל ל-MPC, אתה זקוק לכמה שיפורים. להלן הדרישות המינימליות של תקן ה-MPC:

- ★ מעבד 80286 ומעלה, הפועל במהירות של לפחות 10 MHz
- ★ 2M זכרון או יותר
- ★ דיסק קשיח בנפח של 30M ומעלה
- ★ כונן תקליטונים "3.5 1.44M
- ★ כונן תקליטורים (CD-ROM) מהיר
- ★ מתאם תצוגה VGA
- ★ כרטיס קול תואם MIDI
- ★ מקלדת 101 מקשים ועכבר בעל שני לחצנים
- ★ חיבור לג'ויסטיק, כניסת מיקרופון, רמקול חיצוני או אוזניות
- ★ DOS 3.1 ומעלה עם גרסת CD-ROM
- ★ תוכנת החלונות Windows 3.0 ותוכנת Multimedia Extension 1.0.

ברור שתקן זה רחוק מאוד ממחשב המולטימדיה האידיאלי. המעבד והמהירות כבר היום נשמעים די בלתי מעודכנים, כאשר אנו שומעים על כל כך הרבה מחשבי 80386SX 16 MHz. לפיכך עדכנה מועצת השיווק של ה-MPC את תקן ה-MPC וקבעה שהוא יכלול מעבד 386SX 16MHz במקום מעבד 80286 10MHz. כל שאר הנתונים נשארו ללא שינוי, נכון להיום.

ה-MPC מיוצר היום על-ידי הרבה חברות מחשבים. תקן ה-MPC תוכנן גם לתת למשתמש תחושה של "חבר ושחק", המקובל ברכישת קלטות וידאו. אם ברשותך MPC, המערכת תריץ כל תוכנה שעליה מצויין MPC בדיוק כפי שכל מכשיר וידאוטייפ VHS יפעל עם קלטת שעליה מצויין VHS. לא יהיה עליך לבדוק אם ברשותך כרטיס גרפי מתאים, כרטיס קול או דיסק קשיח.

תקן ה-MPC מנסה גם לפתור את בעיית הביצה והתרנגולת שמנעה שנים מיצרני תוכנה למכור את מוצריהם על מה שחלמו עליו שנים: CD-ROM.

בתי התוכנה ישמחו למעבר לתקליטורים מפני ששוק התקליטונים יוצא משליטה. כמעט בלתי אפשרי כיום לפתוח חבילת תוכנה חדשה מבלי לחפון 5, 10 תקליטונים (או יותר... ותמיד חסרה מעטפה לאחד מהם!). התקליטונים מגיעים גם בהרבה יותר מדי טעמים וצבעים: תקליטוני "5.25 360K נפוצים עדיין, אך הם שייכים לעבר הרחוק. מי שנבהל מעודף התקליטונים יכול להשתמש בתקליטוני צפיפות גבוהה "5.25 - וקיימים גם מחשבים חדשים ונישאים הפועלים עם תקליטוני "3.5.

הביצה והתרנגולת

תקליטור בודד, היכול להכיל כ-600MB, הוא הפתרון האלגנטי. אך לא להרבה יש כונן תקליטורים ומעט אנשים מוכנים לרכוש מכשיר זה עד שתהיה כמות מספקת של תוכנת CD. מצד שני, בתי התוכנה לא ייצרו תוכנת CD עד שירכשו מספיק כונני CD.

בעייה זו, המשולבת עם מחירו הגבוה יחסית של כונן תקליטורים, הביאה לירידה בפופולריות של כונני CD. הכללת ה-CD-ROM בתקן ה-MPC היא השיטה בה מקווה התעשיה להעלות את מכירות הכוננים ולהבטיח ללקוחות שכונני התקליטורים שהם רוכשים יהיו תואמים מלאים לתוכנות.

התאימות חשובה מפני שלא כל הכוננים מיוצרים בדרך דומה. אתה עלול למצוא שהכונן שלך לא יתאים לתקן ה-MPC. בין שאר הדרישות של-MPC, על הכונן להעביר נתונים בקצב של 150K לשניה וזמן חיפוש ממוצע של פחות משניה. ישנם כוננים שפשוט אינם מהירים מספיק.

אבל למה זה טוב? דוגמאות לוהטות בחודש הבא.





WIZ-ים כותבים

רשות הדיבור ל-WIZ-ים עצמם! בחודשים האחרונים אספנו מכתבים רבים ומעניינים, שיעניינו בוודאי גם אתכם.

ל-WIZ שלום וברכה

אני מעוניין לחלק עמכם ועם הקוראים מספר רשמים מהמשחק Wolfenstein. המשחק מיוצר על ידי החברה ID-Software, שיצרה את Commander Keen, Dave ועוד. הגרפיקה היא תלת מימדים וברמה מאוד גבוהה. בעלי ה-VGA יהנו במיוחד, כמו גם בעלי כרטיסי קול מתקדמים.

בתחילת המשחק תעמוד מעל גופת שומר נאצי, שאקדחו בידך. אתה לא יודע אם שאר השומרים לא שמעו את הצעקה מקפיאת הדם. אתה נמצא בתוך מרתף במעמקי הטירה הנאצית וממתין לביצוע השלב הבא בתוכנית הבריחה.

עומדים לרשותך סכין, אקדח ושמונה כדורים. כל שנותר הוא לאחל לך בהצלחה.

המשחק בנוי מתשע קומות ומאפשר לשחק בארבע רמות קושי. כל קומה בנויה בצורת מבוך המכיל מספר חדרים ובכל חדר תגלה דבר אחר: באחדים תמצא אוצרות שונים ובשאר אוכל ותרופות, שיוסיפו לך כוח.

ברוב החדרים משוטטים חיילים חמושים. כל חייל שתהרוג יוסיף לך מחסנית, אבל כדאי שתיזהר בקומות העליונות - שם תפגוש חיילים חמושים במקלעים וכלבים משוטטים. בכל קומה נמצא מפתח זהב, בעזרתו תוכל לעבור שלבים.

שיחק ושלח מכתב: אורי שטרן

למערכת WIZ שלום רב

בשורה טובה לבעלי מחשבי ה-XT, שמתאמללים עם CGA ורמקול פנימי: בזמן האחרון יצרו אוספים של משחקים ישנים, שנכתבו כאשר מחשבים כמו שלכם היו שיא השכלול. אחת מחבילות המשחקים מכונה Phantasie Bonus Editions: זהו אוסף של שלושה משחקי תפקידים קלסיים, שנכתבו בין השנים 85 ו-88 על ידי חברת SSI, שכתבה לאחרונה את עין הבוהה, בין היתר.

בחבילה כלולים המשחקים הבאים:
Phantasie I, שיצא בשנת 1985 והיה להיט ענק. במשחק תרכיב קבוצת הרפתקנים בת שש דמויות מתוך שמונה גזעים וששה מקצועות. שיטת המשחק מזכירה את MERP ו-Rolemaster, אך אינה פועלת בדיוק לפי כללים אלה. מי שינסה להזין למחשב את הטבלאות של Rolemaster בחיים לא יגיע לסופה.

Phantasie III: The Wrath of Nikademus - במשחק הראשון חוסל שלטונו של ניקדמוס באי גלנור, אבל לא כל הצרות נגמרו. הלורד האפל אכן חוסל, אבל ניקדמוס עדיין חי ומנסה לכבוש את כל העולם.

Questron II: משחק זה אינו שייך לסדרה של שני המשחקים הקודמים. כאן אתה משחק כגיבור יחיד ומטפל בכוחות קסם, קונה ציוד, קסמים, נק"פ (אני לא מבין איך אפשר לקנות נק"פ אבל עובדה שאפשר).

המשחקים מהנים מאוד למי שלא אכפת לו מהגרפיקה האיומה ומאיכות הצליל הנלווה ולמי שיש מחשב ענתיקה.

המשחקים מומלצים במיוחד למי שיודע אנגלית טוב ואוהב משחקים שדורשים הרבה מחשבה. הם אינם מיועדים למי שמחפש רק משחקי אקשן בשביל להרוס את המקלדת, לחסל את הג'ויסטיק ולצ'קמק את העכבר.

שיחק ושלח מכתב: אייל פיינגרש

חקירה משטרתית 2

המשחק הוא השני בסדרת חקירה משטרתית של סיירה. הוא כולל תוכנה התקנה, המכוונת אותו למחשב ולמסך שיש לך. המשחק מתאים לכל המסכים (עד VGA), הפועל באיכות גבוהה במיוחד.

המשחק דומה מאוד לחקירה אמיתית. הוא כולל רציחות, בריחות, עדויות לרצח, עדויות לגניבה, גניבת מכוניות וגם מסעדות, תחנת משטרה, כלא, גנים ציבוריים ועוד.

מטרת המשחק היא לתפוס פושע המכונה "מלאך המוות" (כמו בחקירה משטרתית 1). שמו של הפושע Jessy Bains.

העניין נראה פשוט אך הוא מסתבך יותר ויותר כאשר מתבצעות גניבות ורציחות שלפיהם תוכל להגיע (על ידי חקירה משטרתית) למקום מחבואו של מלאך המוות.

במהלך המשחק מנסים גם להתנקש בחייך ואתן רק טיפ קטן, כדי שלא יהרגו אותך: בתחנת המשטרה צריך להתאמן במטווח ולקחת תחמושת. את המטווח כבר תמצאו לבד.

אפשר להפעיל את המשחק מתוך תקליטונים, אבל מומלץ מאוד לעשות זאת עם כונן קשיח.

שיחק ושלח מכתב: קובי פרלמוטר מפתח תקוה

הקרקס: Fiendish Fredy's

הקרקס הוא משחק מבית Mindscape, בו אתה משחק בתוך ליצן העובד בקרקס המקומי. בעל הקרקס הוא איש לא מוצלח, שחייב הון למנהל הבנק. גודל ההון שהוא חייב הוא $10,000.

מנהל הבנק ציפה שבעל הקרקס יחזיר לו את כספו תוך זמן קצר - אך העסקים אצל מבעל הקרקס התפקששו, והוא לא עמד בהחזר החוב.

למנהל הבנק נמאס לחכות לכספו והוא התיאש. הוא נסע לבית בעל הקרקס



WIZ-ים כותבים

במכוניתו המפוארת והארוכה (בעלת 11 דלתות) והביא לו מכתב האומר "הנך חייב להחזיר לי את כספי עד הלילה, ולא נפרק את הקרקס ונבנה במקומו גורדי שחקים". מנהל הקרקס לא ידע מה לעשות וגייס ליצן (זה אתה) להשיג את הסכום הנדרש. פה מתחיל המשחק.

בהמשך מתפתחת העלילה. מנהל הבנק שוכר לעצמו ליצן, שיכשיל את הופעת הקרקס באותו הערב.

לאחר סיום המופע יופיעו 5 שופטים מוזרים, שיעניקו לך סכום כסף, בהתאם להישגיך ולהצלחתך במופע.

שיחקו ושלחו מכתב: אופיר אפשטיין ושמעון יוסף מחדרה

מגה מן 2 לגיים-בוי

מגה מן 2 הוא משחק מוזר. יש בו מאפיינים ממגה מן 2 המקורי וממגה מן 3.

יש בו שמונה בוסים: האיש הקשה, איש המגנט, איש המחט, איש האוויר, טופ מן, איש המחץ, איש המתכת ואיש העץ. כדי להגיע לד"ר וילי צריך להרוג את כולם.

להלן סקירה של ארבע מהעולמות:

עולם המתכת: כאן תצטרך להפגין מיומנות גבוהה מאוד. היזהר מהיצורים האיטיים. אם תתקרב, תתחרט... אחר כך יש קוצים שמועכים אותך... לא נעים. איש המתכת זורק עליך מסורים עגולים. קפוץ ותירה בו.

עולם העץ: השלב מתרחש באיזור היער. ארנבים זורקי ברקים, חתולים יורקי אש ועטלפים הם רק חלק מהעולם הקשה הזה. איש העץ מפיל עלים ומעיף אותם עליך. אל תוותר!

עולם האוויר: ממלכת האוויר היא תופעה מפליאה. כמה עננים! אל תפחד כשתראה פרצופים מאיימים באוויר. רק היזהר מהקוצים שלהם. היזהר גם מהציפורים: הן מעיפות עליך כוורות דבורים. חסל את הציפורים כשהן באוויר! איש האוויר הוא רובוט מיוחד מאוד. הוא מרחיק אותך ממנו בעזרת המאוורר שלו, ויורה בך.

עולם המחץ: היזהר מהברגים שיוצאים מהצינורות. עלה במעלית ובסולמות עד שתגיע למלכודת. באשר לרובוט הענק, ירה פעמיים בראשו. אבל היזהר! הקוביות יעופו עליך.

בחלק מהעולמות תפגוש את ברוס, אחיך הרשע. השתדל לאסוף מיכלי כוח בשביל הכלב שלך!

שיחק ושלח מכתב: דן בורשטיין

שלום!

יש לי מספר הצעות לתיחמונים במשחקי תפקידים.

איך להשתמש במגפי אלפים? אני נכנסתי לתוך חדר מלא בחמישים גובלינים והובגובלינים, כשהייתי נעול במגפי אלפים. ביצעתי בדיקת שקט מוצלחת, הסתבר שהם ישנו, שלפתי פיגיון ושחטתי את כולם!

ישנם שני שימושים מעניינים ללחש "כדור אש מושהה". הראשון: נפגשתי עם ענק גרגנטואה במאורה שלו. הוא עמד להרוג את כל החבורה שלי והוא צחק. כשהוא פתח את הפה שיגרתי את הכדור (שדומה לאבן חן קטנה) לתוך פיו. כעבור כמה סיבובים הענק התפוצץ לרסיסים.

השימוש השני: קוסם לאחר קרב, עם מספר מועט של נק"פ שנשארו לו, פוגש בחבורת גובלינים (אני ממש שונא גובלינים!) ואין לו כוח להילחם בהם. מה יעשה? הרי בתיאור הלחש כתוב "אבן חן אדומה משוגרת לעבר המקום שהקוסם מצביע עליו". אז הוא שם את "אבן החן" בידו ומציע אותה בתור "שוחד" לגובלינים, כדי שיעזבו אותו במנוחה.

במקרה בו השתתפתי קיבלו הגובלינים את השוחד והלכו לדרכם, לא לפני שמנהיגם שם את אבן החן בתרמילו. כעבור זמן מה אומר השה"מ של אותו השחקן "אתה שומע בום עמום מכיוון הגובלינים..."

התפוצץ מצחוק: דן ברקוביץ'

שימו לב: לא נפרסם מכתב רק בגלל שהכותב מספר לנו שהוא אוהב את הירחון. אנחנו שמחים שכל כך הרבה מכם אוהבים לקרוא את WIZ וגם עובדים קשה כדי ליצור ירחון מעניין ומהנה. אבל אהבה היא לא סיבה מספקת לפרסום מכתב... אנא חישבו לפני שאתם כותבים והעבירו ביקורת בונה, הציעו הצעות, ספרו על חוויות ואז נשמח ביותר לפרסם את דבריכם.
מפאת קוצר המקום אנו מצטטים לפעמים רק חלק מהמכתב שקיבלנו. אל דאגה - אנו מבטיחים לשמור על החלקים החשובים ביותר שבו.



צ'סטר מגיש:

תשנ"ג
92/3

מבצע השנה
367 פרסים
יום יום פרס
ועוד קצת

חדש!
השנה יומן "כולנו"
גדול, בכריכה קשה
ובצבע מלא!

יום-יומן כֻּלָּנוּ של צ'סטר צ'יטה

היומן הכי מזניב בעיר!

בעריכת אורן ציבלין

מבצע מיוחד!
15 ש"ח (+ 3 ש"ח דמי משלוח)
במקום 22 ש"ח!

גם השנה, כמו כל שנה, יהיו כאלה בביתה שישבו עם היומנים הרגילים, המשעממים, היומנים של כל שנה, ויהיו כאלה שיזניבו לעצמם את השנה: יהיה להם "יום־יומן כולנו של צ'סטר צ'יטה".
ביומן כולנו יש כל־כך הרבה הפתעות: מדבקות (המון!), מערכת שעות, צ'יטוסים בחינם, המון מתנות, הגרלת פרסים ענקית, והכי חשוב: קטעים וסיפורים שצ'סטר כתב בעצמו, שפשוט יפילו אתכם מצחוק – איך צ'סטר מבקש סליחה, מדריך תירוצים מפורט, צ'סטר מראיין את עצמו, עיצות צ'סטר לשיעורים משעממים, מדריך צ'סטר לעבודה בחופשים, תולדות הצ'יטה המודרנית, איך צ'סטר מסדר את החדר, מדריך צ'סטר לחולה המצוי, צ'סטר מייעץ מה לקנות מתנות בימי־הולדת ו... אוי, הרשימה כל־כך ארוכה! וצ'סטר, כרגיל, כל־כך מצחיק! ויש המון קומיקסים של צ'סטר ובדיחות של צ'סטר וציורים...

יום־יומן "כולנו" – היומן שיזניב לך את השנה

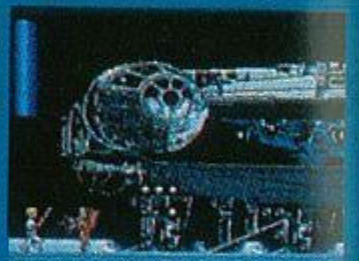
לכבוד: מערכת "כולנו", בית פנורמה, דרך בן־צבי 84, תל־אביב/68104
מה, שלכולם תהייה שנה מזניבה ולי לאז שלחו אלי מייד את "יומן־יומן כולנו" של "צ'סטר צ'יטה" לביתי, במחיר מבצע מיוחד לקוראי "כולנו".
□ רצ"ב צ'ק ע"ס 18 ש"ח לפקודת "כולנו" (המחיר כולל דמי אריזה ומשלוח).
□ להזמנות בכרטיסי אשראי: 03־5180874.
פרטי האישיים: שם פרטי _____
משפחה _____ כתובת מלאה _____
_____ גיל _____



מלחמת הכוכבים

הצטרפו לכוחות הטוב ועשו צעד ממשי לשיפור מאזן החיים ביקום

האם אתה מוכן להצטרף למלחמה בין הטוב לרשע? שדה הקרב הוא היקום כולו ורק התסריט הראשוני נכתב בסדרת סרטי מלחמת הכוכבים. במשחק זה תשחק את דמותו של אדם (או יצור) החי ביקום מלחמת הכוכבים ותיאבק מול עוצמתה המבהילה של האימפריה הגלקטית.



כלי הרכב שלך יהיה חללית שנעה מהר יותר מקרני האור, כלי הנשק שלך יהיה אקדח לייזר. האם תוכל להביס את לוחמי הסער של האימפריה ולהפעיל את "הכוח", המאחד את כל היצורים החיים. אתה חי בגלקסיה בת מיליארד כוכבים וסביב כל אחד נעה מערכת שמש מושלמת, בעלת סכנות ופלאות משלה. היקום כולו מלא סכנה, כוחות החופש נאבקים מול כוחות הדיקטטורה. אם תהיה אמיץ ונבון תוכל להצליח בדרכך – כי הכוח תמיד יהיה אתך.

בניית דמויות ביקום מלחמת הכוכבים נעשית בבחירה מתוך 24 דמויות מוכנות. תפקידו של כל שחקן להעניק לדמות שבחר אופי והיסטוריה. לדוגמא, אם בחרת בדמות של מבריח (כמו האן סולו, שהוא מבריח רב מעללים וכישרון) תוכל להגדיר את הסיבה לבחירת המקצוע (כסף? כסף קל?) ואת המאפיינים המייחדים את הדמות שלך. שני שחקנים באותה הקבוצה יכולים בהחלט לבחור בדמות מאותו סוג. לאחר שכל אחד מהם יגדיר את האופי של הדמות, הרקע המשפחתי שלה ומאפייניה המיוחדים, לא יהיו הדמויות דומות במיוחד. מצד שני, כדאי ליצור קבוצה מאוזנת. לכל דמות כשרונות ומיומנויות שונים וכדאי להרכיב יחדיו קבוצה חזקה.

אחד החלקים החשובים ביצירת קבוצת משחק הוא תהליך ההחלטה על הקשרים בין הדמויות. כיצד נפגשו? כיצד חברו יחד? מיהם החברים הטובים ומי אינו סובל את מי? כדאי להשקיע זמן בהחלטה על כך. אולי אחת הדמויות קרובת משפחה של דמות אחרת? אולי נמצאים בקבוצה אמא ובן? ייתכן שמערכות היחסים הם של עובד ומעביד; במקרה כזה כדאי שתובהר מראש ההתנהגות בעת סכנה...

כללי התנהגותם של דמוית בעלות אפשרות להפעלת הכוח נקבעים על ידי קוד הג'די. אם תפעל בצורה שאינה מתאימה לקוד זה, תקבל נקודת אופל. לא קל לעמוד בתנאים אלה:

- ★ אסור לך להרוג, מלבד כהגנה עצמית או בעת הגנת אחרים.
- ★ אסור לך לפעול בצורה שתעניק לך מותרות, עושר או עוצמה.
- ★ אסור לך לנהוג בדרך מסוימת מתוך שנאה, כעס, פחד או תוקפנות.

נותיר אתכם עם המשימה הנעלה. הכוח יהא עמכם – ודרך צלחה.

הכוח יהא עמך

בעת לוחמה יכול שחקן ביקום מלחמת הכוכבים להותיר את התוצאה בידי הכוח – אך הוא ישלם על כך בנקודת הכוח שלו. נקודת כוח שביזבזת לא תוחזר – אלא במקרה שהפעלת אותה למטרה נעלה במיוחד.

- ★ אם המטרה היא מתחום הרשע, תאבד נקודת כוח – לצמיתות – ותזכה בנקודה אפלה. כל נקודה אפלה מגדילה את הסיכון שהדמות שלך תעבור לצד האופל. מעבר כזה משמעו סיום חייה כדמות במשחק (הדמות תמשיך לחיות בעולם הערפילים של היקום שדימיינתם) והעברתה לידי שליט המשחק (השה"מ).
- ★ אם המטרה אינה דורשת אומץ אך גם אינה מתחום הרשע, תאבד את נקודת הכוח אך לא תזכה בנקודה אפלה.
- ★ אם המטרה היא מטרה שבגבורה – כהצלת חייהם של אנשים אחרים או הבסת הרשע – לא תאבד את נקודת הכוח לצמיתות. הנקודה תוחזר לך בסוף ההרפתקה, כדי שתוכל להפעילה שוב, בפעם הבאה.

אם המטרה מתאימה וגם הרגע הוא נכון מבחינה דרמטית – בנקודת השיא של הרפתקה או כדי לבצע צעד נחוץ וחשוב ביותר – ייתכן ששליט המשחק יעניק לך נקודת כוח נוספת, בתום ההרפתקה. הדבר תלוי בשיקול דעתו ובחוש הדרמה שלו.

שיחות עם מורגן לה פיי



מאת ערן בן סער

יום שישי, אני על המיטה קורא ספר חדש כשלפתע קוראת בת-קול בתוך ראשי: "ערן? אפשר לטלפרט?"

למורגן ולי יש הסכם, שנחתם בנסיבות שלא אפרט כאן: היא כבר אף פעם לא שוכחת לשאול אותי לפני שהיא מגיעה בטלפורטציה.

"כן מורגן, אני לבוש." קצת עשן, הבזק של אור ירוק ורעש של ברק מרוחק. "מורגן, מה אני עושה בדיזנגוף סנטר?"

היא טילפרטה אותי.

"סתם, לא יכולתי להגיע לפגישה שלנו היום, אז הבאתי אותך אלי."

אם הייתי אומר לה שבה במידה היתה יכולה היא לטלפרט אלי, היתה הופכת אותי ללטאה. עזבתי את הנושא. לא, זה לא עובר מהר, על אף השמועות.

"אבל מורגן, המכתבים שקיבלנו לא עלי."

מורגן הוציאה את ערמת המכתבים מהתיק השחור שלה והגישה לי אותם, חיוך על פניה. רטנתי לעצמי ועברתי עליהם. מה כבר אפשר לעשות עם בחורה כזו?

"הנה אחד מעניין, ניר עמיאל רוצה לדעת: "מה היית עושה אם היית שבויה אצל דרקון אדום?"

"סטייק!"

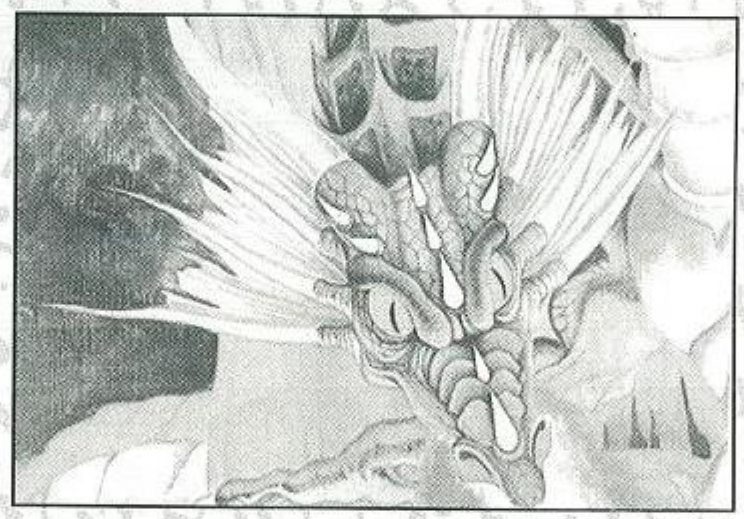
"מורגן! תמחקי את החיוך הרעב הזה מהפנים שלך! תעני ברצינות, הבן-אדם תקוע."

"טוב, הוא לא ציין אם הוא קוסם, לוחם, כהן או מה לא; אני אתן תשובה שתתאים לרוב הדמויות: דברו איתו." היא זרקה מבט רעב לכיוון הפיצריה. "דרקונים הם יצורים נבונים מאד ועם המון שכל אפשר לבלבל אותם עד שיחשבו שאתה רזה, לא טעים, ידיד טוב, מביא יותר תועלת בעודו בחיים ומה לא. רק שייזהר, כי דרקונים, ובמיוחד האדומים, ערמומים יותר מדוב הפוליטיקאים שלכם."

מורגן התיקה מבטה מהעוגות שבקונדיטוריה והתרכזה בערימת הגלויות שבידי.

"הנה, גם בזה יש טעם: נתי פינקסון שואל מהן הערכות DAWN OF THE EMPERORS ו-TOME OF MAGIC ולאיזה סוג משחק הם?"

מורגן הוציאה גומיית שיער שחורה מהתיק השחור ואספה את שערה השחור, אחרי שהברישה אותו ביסודיות במברשת שחורה. אולי היא ניסתה לעשות עלי רושם. מישהו שעבר לידינו על סקטבורד נתקע בעמוד. "ה-DAWN הוא חלק מעולם ה-D&D, שייך לסדרת רשומון ומתאר חלק גדול וחשוב מאד מעולם מוכר זה: אימפרית תיאטיס ואימפרית אלפאטיה. זהו הרשומון המפורט ביותר וזו הסיבה לכך ששמו אותו בקופסה. ה-TOME OF MAGIC הוא בכלל לא ערכה, הוא ספר חוקים המרחיב את שיטת הקסמים של ה-AD&D ומוסיף עוד ספרות קסמי כהנים ועוד אסכולות קסמים חדשות לקוסמים. אישית לדעתי הדבר הטוב ביותר בו הוא ה-ELEMENTALIST, קוסם מומחה חדש



העוסק ביסודנים, היה לי ידיד טוב שעסק בזה."

מלצרית אחת נגשה אלינו בינתיים ומורגן התחילה למצוא פגמים בפיצה, בשולחן ובכל יתר רכיבי הפיצריה. הספקתי לבחור את המכתבים המעניינים יותר מבלי להשתזף לאור מבטה המאיים. כשהמלצרית הלכה (ואחרי שהצלחתי לשכנע את מורגן לא להצמיח לה זנב) הפניתי לה אותם.

"עידן רוצה לדעת איפה אפשר להשיג את הקטלוג של TSR משנת '90 והלאה ובאיזה מחיר"

מורגן נשאה עיניה אלי, מבלי להרים ראשה.

"זאת המחלקה שלך, לא?"

"כן למעשה, אבל אי אפשר להשיג את הקטלוג הזה, לפחות לא לידיעתי, הדרך הטובה ביותר היא לפנות לבאג או למיצוב או ישירות ל-TSR ולבקש אחד. לא יודע אם זה יעלה לו, הקטלוגים של ICE ו-FASA לא עלו לי גרוש, אני חושב שכבר זה עם כל החברות, ושמעתי שעוד מעט יתחילו לחלק אותם חינם ברשת חנויות באג. אבל אולי בכל אופן יש לך איזה כישוף שיעזור לו? "

הטמפרטורה במבט שלה עלתה ומיהרתי להמשיך בשאלות. "בכל אופן, עידו המר רוצה לדעת איזה ספרים נחוץ כדי לשחק AD&D ואיזה לא ממש צריך אבל יעזרו."

מורגן הוסיפה זיתים יש מאין לתוך הפיצה שלה. "שוב ההמר הזה? טוב, מה שכל שחקן ממש צריך זה את הספר לשחקן, הספר לשליט המבוך ואוגדן המפלצות הראשון. אבל יועילו לו מאד המסך לשה"ם, דפי הדמות, ספרי המדריך השלם לכל דבר, עוד אוגדני מפלצות (במיוחד השני) וגם ה-TOME OF MAGIC שהזכרנו למעלה. אם הוא משחק בעברית אז הוא יוכל להשיג רק חלק מהדברים אבל כמו שאמרתי זה תורם, אבל זה לא חובה."

"ואחרון-אחרון חביב, דניאל פוקס רוצה לדעת איפה אפשר לקנות את ספרי כישוף."

"אני חושבת שבכל חנות ספרים, ברובם לפחות. שיבדוק בחנויות צבועות בירוק, בטח יהיה לו שם מזל. הוא כתב עוד משהו?"

"כן הוא רוצה שנגדיל את המאמרים על D&D, AD&D ו-RD&D."

מורגן צחקה, "ואני רוצה עיתון שלם רק על ROLEMASTER, עוזר לי? נו, ברצינות: תסביר לו שירחון WIZ עוסק בהרבה תחומים ומקצים מקום שווה לכולם, לעיתים לחלק מסויים יש יותר ולעיתים פחות."

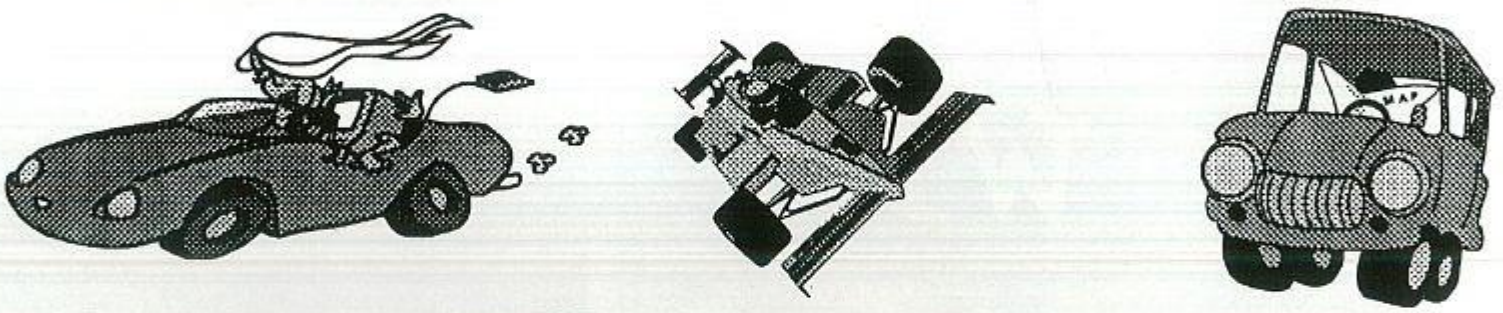
מורגן גמרה את הפיצה שלה ובמילת פרידה בודדת ("ביי") נעלמה מעין, משאירה אותי עם החשבון ועם נסיעה ארוכה הביתה.

האולימפיאדה בישראל

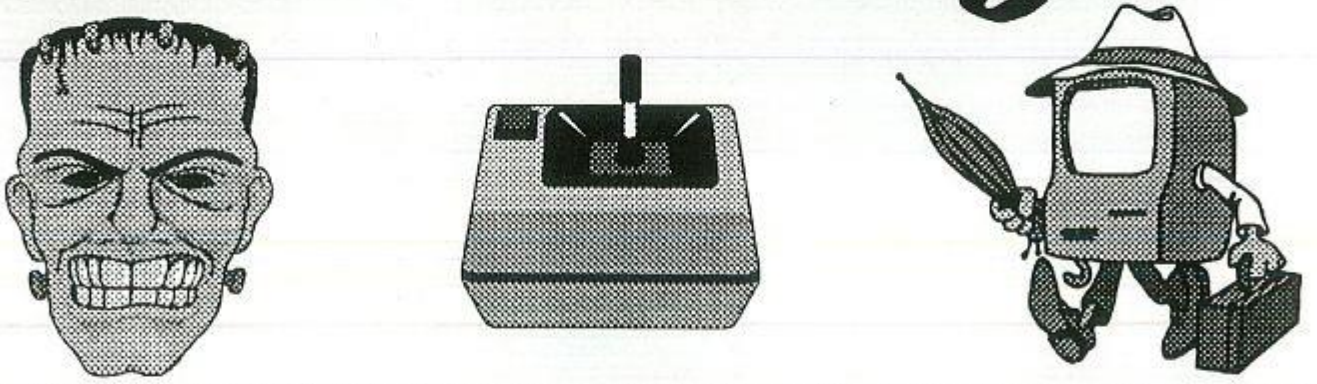


השתתף באולימפיאדת
משחקי המחשב 1992

מרוצי מכוניות



סגה ו ניינטנדו



אנשים ומחשבים

ת.ד. 11616, ת"א 61116 פקס 295144 טל 295145

שמי _____ כתובתי _____

טלפון _____ פקס _____ מקצוע _____

בי"ס _____ מקום עבודה _____

מתחרה במשחקי _____

תוצאות שיא שהשגתי _____

WIZ ... אז אתה

- אם אתה תקוע באי הקופים 2 ולארגו מנסה לחסל אותך
  – **אז אתה WIZ**
- אם אתה משחק במהירות אולטרה-סוניק
  – **אז אתה WIZ**
- אם לואיג'י זה אתה ומריו זה אחיך
  – **אז אתה WIZ**
- אם היית גמד לוחם ומצאת אוצר במאורת דרקון – **אז אתה WIZ**
- ואם אתה קורא את WIZ, הירחון למשחקים
  – **אז בוודאי שאתה WIZ**

בכל חודש יובטח לך גיליון חדש ונוצץ של WIZ, עם כתבות ומשחקים, מידע וחדשות על משחקי PC, סגה, נינטנדו, גיים בוי ומשחקי תפקידים לסוגיהם.

כל הטיפים – כל התשובות – כל המשחקים – כל התיחמונים – כל החדשות – כל הכיף כל הזמן

מנויי WIZ מקבלים את הירחון לביתם, בדואר, ונהנים משורה של יתרונות וזכויות. עשה מנוי ל-WIZ ותיהנה גם אתה מהזכויות הבאות: ★ קבל חולצת WIZ מדליקה, שכולם ידעו שאתה WIZ!

★ קבל במתנה את משחק ה-PC "משימה בחלל"! ★ בכל חודש מוגרלים בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג ג'יימס!

★ תוכל להצטרף ללוח המודעות האלקטרוני – ה-BBS!

★ בקרוב! כרטיס חבר המועדון הטבות למנויי WIZ.

אז למה אתה מחכה? עשה עוד היום ואל תסתכן בהחמצה אפשרות של גיליון אחד!

★ אם פיספסת גיליון כלשהו, תהיה זכאי להנחות גדולות ברכישת גליונות העבר.



לכבוד WIZ מחלקת המנויים
ת.ד. 1409 בני ברק

ברצוני לחתום על מנוי לירחון המשחקים WIZ (12 או 24 גליונות – הקף בעיגול), ולקבל משחק מחשב וחולצה וויזית במתנה.

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

שם פרטי ומשפחה _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____

עיר _____ מיקוד _____

טלפון _____

מבקש/ת להיות מנוי מגיליון WIZ מס' _____

☐ מצורפת המחאה על סך -.140 ש"ח במזומן עבור 12 גליונות.

☐ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 24 גליונות..

☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי: (הקף בעיגול) ויזה / ישראכרט / דיינרס

שם בעל הכרטיס _____

מספר ת.ז. _____

בתוקף עד _____

מספר כרטיס _____

חתימת בעל הכרטיס _____

- החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 35 ש"ח עבור 12 גליונות, סה"כ -.140 ש"ח
- החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 60 ש"ח עבור 24 גליונות, סה"כ – 240 ש"ח.

מבקש/ת לקבל חולצה וויזית במידה

_ L _ M

מאת עדי ורניק

אור, חושך וגיאומטריה שימושית

שלום לקוסמים, לאנשי הדת ולחובבי התאורה באשר הם.

בחודש שעבר ראינו (אם תנאי התאורה אפשרו זאת) את התכונות הבסיסיות של קסמי האור והחושך השונים. כעת נדון בשילובים שונים של קסמים אלה ושל חפצים המקובלים בחיי היום-יום של הלוחם או הקוסם הממוצעים.

קסמים אלה ניתנים להפעלה על ידי קוסמים ואנשי דת ברמות שונות. הם יוצרים כדור עגול של תאורה בעוצמה מסוימת, או לחילופין כדור חשיכה, בו לא ניתן לראות דבר. גם ראיית הלילה של גמדים, אלפים ומפלצות אינה מפלחת את החושך שנוצר בצורה זו.

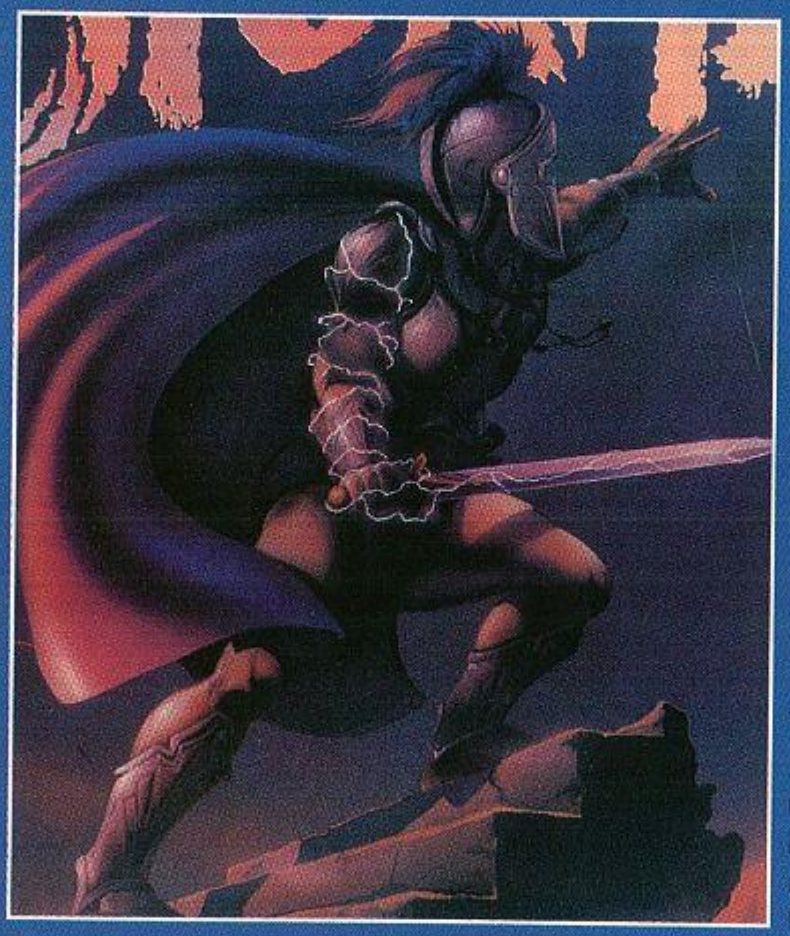
ישאל הלוחם "אז מה אעשה אם לא משתתפים בקרב קוסם או איש קרב?" והתשובה היא: "הצטייד מראש!". ניתן להטיל קסם אור תמידי או חשיכה תמידית על חפץ קטן (מטבע יתאים מאוד למטרה). אם תישא את המטבע המכושף בתוך שקיק אטום לאור (ולחושך) ותקשור אותו לחגורתך יהיה בידך כלי נשק נוח וזמין לשליפה בעת קרב.

ניתן להשתמש במטבעות אלה בצורות שונות. כך לדוגמא, אין כמו שליפת מטבע חושך כדי לקלקל התקפה של יצור המסתער עליך מן האוויר. יצור כזה יצלול אל הלוחם חסר האונים אך יגלה פתאום שקשה לו לחשב את נקודת עצירת הצלילה, במיוחד אם אינו מצוייד בעזרי ניווט רדיו מתקדמים (אלה הם בהחלט תנאי טיסת מכשירים - וראו כתבה על כך בעמוד 7). מרבית העופות הדורסים, הדרקונים התוקפניים וחבריהם הטובים ייתקלו באדמה או פשוט יברחו מהמקום, לפני ההתנגשות.

הטלה ישירה של קסמי אור או חושך על יצור מעופף, שנועדה כדי לעוור אותו, תהיה קטלנית למדי. היצור יתקשה מאוד בנחיתה, בכל מקום בו ירצה לנחות. עם זאת הוא זכאי לגלגול הצלה, העשוי להציל אותו מהכורח לעוף עד שהקסם יסתיים.

קיים גם שימוש נוסף לקסמים אלה: ניתן להטיל קסם חשיכה על חץ ולירות אותו על יצור משוריין היטב. במקרה זה יאפיל חץ החושך על ראייתו של היצור, מבלי שתהיה לו הזכות לגלגל גלגול הצלה - אפילו אם החץ נתקע בשריון (ויש לחשב את דרגת השריון של היצור ללא התחשבות בערך המונע פגיעה).

במקרה כזה עלול להתעורר קושי קטן: כיצד יוכל הלוחם לכוון את החץ החשוך, אם



הוא עצמו נמצא בתחום השפעת העלטה? התשובה לכך פשוטה. יחזיק הקוסם על גופו קסם תאורה מקביל, שיבטל באופן זמני את השפעת החושך שבידי הלוחם. לאחר שעזב החץ את הקשת והתרחק ממנה, יפעל שוב קסם החושך. חשיכה אינה מפעילה לחץ במעופו - הוא יוכל לפגוע באויב גם מבלי לראות אותו.

ומה אם מעוניין הלוחם עצמו להסתתר בכדור חושך? אין קל מזה - החזק את כדור החושך בשקיק ניתן לפתיחה וסגירה במהירות. התחבא בחסות השקיק בעת ההליכה, אך אטום אותו בכל פעם שתרצה להציץ החוצה.

עם הזמן למדו הקוסמים את כל השיטות שמניתי לעיל והמציאו שיטות כנגדם. קוסמים אויבים המבחינים בכדור החושך המתקרב לעברם יפוצצו כדור אש במרכזו, כצעד בסיסי להגברת הביטחון ושיפור המוראל. מה יעשה הלוחם המסכן? ישתמש בקסם חשיכה המוטל על גזיר עץ הקשור לחבל, ויגרור אחריו את כדור החשיכה, כך שהוא יהיה בשוליו ולא במרכזו (כ-12 מטר ממרכזו). כך יהיה חסין יחסית מפני קסמי פיצוץ נמוכי רדיוס, שהוטלו על מרכז כדור החושך.

אולי אינך אוהב להסתובב בעלטה מוחלטת? צור לעצמך קליפת חושך: החזק שתי מטבעות (אור וחושך) בעלי רדיוס פעולה זהה, במרחק מה זו מזו. כך תתקבל "קליפת חושך" בנקודה בה משפיע כדור החושך אך לא כדור האור. עוביה של קליפה זו יהיה כמרחק בין מרכזי הכדורים, אך הלוחם שלנו יצעד באור רגיל, משום ששני הקסמים מבטלים זה את זה.

קבוצה מוכנה היטב תוכל לבנות פנס חושך. זהו מטבע חושך, הממוקם בקצהו של חרוט אטום לאור, המפיץ קרני חשיכה באלומה חרוטית. כך יוכל חציון זריז, המצוי בקו הראשון, לכוון את פנס החושך אל פניו של הגובלין המסתער עליו (הגובלין לא היה יפה מספיק להצדיק צפייה ממושכת בפניו). כעת יוכלו הלוחמים שבקבוצה לירות חיצים אל אותם חלקים גלויים לעין. על החציון לעקוב בזריזות אחר פניו של הגובלין ולכוון אליהם את אלומת החושך.

קסמי חשיכה מועילים גם כנגד יצורים שפגיעתם העיקרית היא בראייה (לדוגמא, לטאת בסיליסק). במקרה כזה ניתן להילחם בעיניים מכוסות, אך למה להעניק ללטאה יתרון לא הוגן? עדיף שהחשיכה תחול על שני הצדדים במידה שווה. קבוצה חזקה מספיק תוכל לנטרל את הלטאה, להכניס אותה לכלוב אטום וחזק ולהשתמש בה לשימושים רבים ומגוונים.

HERO SYSTEM
גיבור המשחקים

מאת ערן בן סער

משחק תפקידים בכל מקום – בכל עידן – בכל טכנולוגיה – בכל רמת כוח – עם כל דמות שרק תרצה * שיטת משחק רב עולמית ובין תחומית, למתקדמים

מי שביקר הקיץ בחנויות העוסקות במשחקי תפקידים, שם לב לקבוצה קטנה של מוצרים חדשים, שהופיעו לראשונה על המדפים. מהי שיטת הגיבור, הידועה באנגלית כ-Hero System? למה היא הגיעה ארצה? ולמה דווקא עכשיו?

שאלנו את היבואן וגילינו שההחלטה ליבא את שיטת הגיבור נבעה משני שיקולים: ראשית, ישנה קבוצה של שחקנים שדרשה במפגיע שיטת משחק מציאותית ומתקדמת יותר מ-AD&D, שאינה כרוכה בכל כך הרבה טבלאות. שחקנים אלה פסלו את MERP של ICE. השיקול השני היה ששיטת הגיבור היא שיטה אוניברסלית.

מהי שיטה אוניברסלית?

שיטת משחק אוניברסאלית היא שיטה שתשמש אותך למשחק תפקידים בכל מצב שהוא, בכל זמן, בכל מקום, בכל רמה טכנולוגית, בכל רמת כוח, הכל.

אם אתה רוצה לשחק במשחק ריגול – השיטה תתאים. אם בא לך לתפוס פושעים בשנת 3072 – אפשר. אם ברצונך להטיל קסמים על דרקונים – יופי. אם רוחות רפאים הן הדמויות המובילות – הכל בסדר. אם סופרמן ובטמן אמורים ליצג אותך – אין בעיה. ואולי המצאת איזה רעיון מטורף אבל אף אחד לא בנה לפיו שיטת משחק? בחר בשיטה האוניברסלית. לא משנה מה אתה רוצה לשחק, תמיד תפעיל את אותו ספר חוקים.

אז למה כל העולם לא משחק בשיטה אוניברסאלית?

הסיבה לכך פשוטה: כדי לוודא שחוקיה של השיטה יתאימו לכל מצב אפשרי, יש לוותר על הפשטות שלה. ואכן, שיטת הגיבור מסובכת – ואיני רוצה להסתיר זאת מכם. קשה ללמוד אותה וקשה לזכור את חוקיה בעל-פה. מצד שני, אם תשקיע חמש שעות בלימוד הי טה, לא תצטרך להשקיע שעתיים בכל אחד מחמישה משחקים שונים. כמו כן תוכל לשחק, ואכן תשחק, בסגנונות שונים.

הדבר תלוי בדרך המחשבה של השחקן. ישנם אנשים המשקיעים כסף רב ברכישת כל מה שאפשר למצוא בנושא סגנון מסוים – למשל, Marvel Super Heroes, מתחום גיבורי העל. הם ישחקו רק משחקי גיבורי על, כל הזמן. כאשר מסתיימת מערכת משחק, נגיד הצלת העולם מידי ג'וקר איום, הם יבנו מערכה חדשה – וגם היא תשתייך לתחום גיבורי העל. וכך פעם אחרי פעם אחרי פעם. בסופו של דבר הם יהיו מומחים גדולים לסגנון הקומיקס אבל כשהשיטה תימאס להם, הם יצטרכו להשקיע כסף רב בשיטה חדשה.

מי שמשחק בשיטה אוניברסלית לא יסבול מבעיה זו. נגיד שהוא גמר מערכת גיבורי על. פתאום הוא נורא רוצה להיות אין ולשחק בעולם מדע-בדיוני. אין בעיה! יבנה דמויות, יכין הרפתקה, ויתחיל לשחק – מבלי לשנות כלל את החוקים. הגיוון הרב מהווה ביטוח מפני השעמום. שימו לב, כל זאת בהשקעה מינימלית של ספר ההוראות!

ומה בנוגע לאלה מכם שאוהבים לחזור כל יום הביתה עם מוצר חדש? ניתן לעשות זאת גם בשיטה האוניברסלית. ניתן (אך לא חובה) לרכוש את סדרת ההתאמות לשיטת הגיבור.

כל ספר בסדרה זו הוא אוסף חוקים, המתאים אותה לסגנון כלשהו, נותן רקע נוסף לסגנון זה ומתאר את האפשרויות הגלומות בו. למשל, בספר כללי הפנטזיה מופיע מידע רב על קסמים בעוד ספר כללי הסייברפאנק מכיל תיאורי מחשבים ופרוטזות ביוניות.

כיום ניתן להשיג בארצנו שתי התאמות: האחד ספר לאלופים, המתאים את המשחק לסגנון גיבורי העל (ספר זה כולל גם את כל השיטה האוניברסלית וכך חוסך לרוכש את מחיר הספר המקורי). ההתאמה השניה היא ספר לגיבור הפנטזיה, המתאים את השיטה למשחק פנטזיה, בדומה לשיטות שכולכם כבר מכירים.

והשיטה עצמה?

אחרי שהגדרת את הרעיון העומד מאחורי שיטה אוניברסלית, אסביר בקצרה את חוקי המשחק.

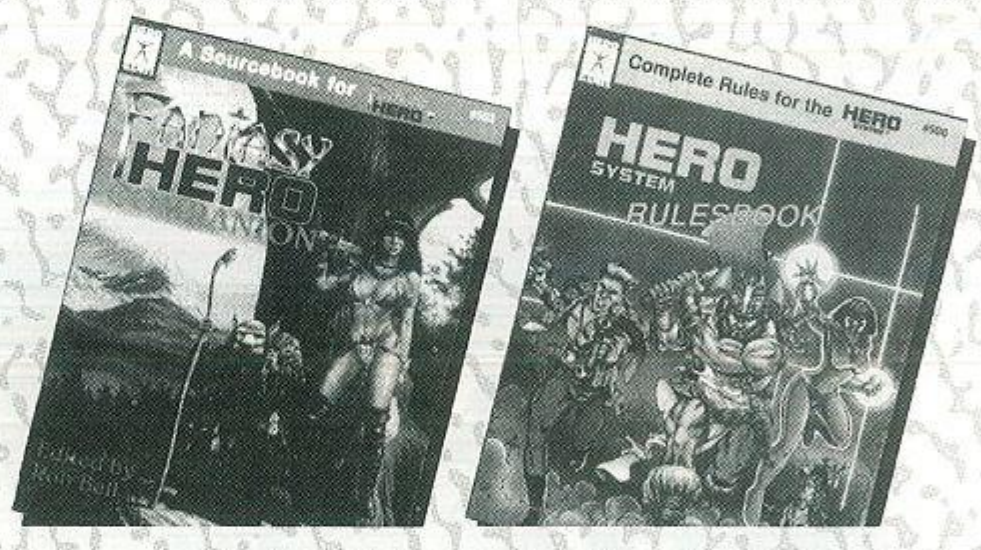
שיטת הגיבור נכתבה בארה"ב, מדינה המאמינה באמת ובתמים שכל האנשים נוצרו שווים זה לזה. אם לאחד יש ממון רב, הרי צרותיו מתמקדות בתחום אחר: בריאות,



העדר חברים, קשיי הסתגלות בצבא וכן הלאה. פיצוי על אובדן הראייה יכול להתקבל בחידוד חושי השמיעה והמישוש ופיצוי על העדר מזל יכול להתבטא בהיכרות מעמיקה עם ראשי ממשלה ושרים ברחבי העולם. האמריקאים אוהבים להזכיר לילדיהם שאותו מספר שעות ביממה עומד לרשות נשיא ארה"ב ולרשות הבטלן השכונתי, לרשות רוכל בשוק ולרשות איש העסקים המצליח ביותר. מול כל עוצמה ויתרון עומדים חולשה וחיסרון וההרכב אינו מה שקובע את גורל האדם – מה שחשוב הוא מה שתעשה עם ההרכב המסוים שנפל בחלקך. בשיטת הגיבור נקבע ההרכב על ידי השחקן. כל שחקן מתחיל עם מספר נקודות שווה ובונה את הדמות שלו.

זהו גם ההבדל הראשי בין שיטה זו לשיטות מקובלות יותר. בניית הדמות אינה מתבצעת בתהליך גלגול קוביות אלא תוך חישוב סיכומי נקודות, המאפשרים את בניית הדמות כולה.

לכל דמות ישנן שמונה תכונות ראשיות ושש תכונות מחושבות. התכונות הראשיות



דומות לאלה המוגדרות בכל שיטת משחק: כוח, זריזות וכן הלאה. התכונות המחושבות מיוחדות לשיטת הגיבור: הגנה גופנית, הגנה אנרגית, מהירות, התאוששות, כוח סבל והלם.

התכונות המחושבות זכו לכינוי זה כי הן נקבעות בהתאם לתכונות הראשיות, לאחר תהליך חישוב. ניתן להגדיל או להקטין תכונות אלה, אך כל הגדלה של תכונה אחת מתבצעת במחיר הקטנה של תכונה אחרת. אין כזה דבר כמו הגדלה חינם. כך נשמר עקרון השוויון והמשחק הופך ממשחק של מזל להתמודדות אמיתית בין אסטרטגיה לאסטרטגיה.

לאחר יצירת הדמות, יש לבחור כשרונות ומיומנויות עבורה, בדומה לשיטות MERP ו-Rolemaster. כשרונות הדמות מתארים מה היא יודעת לעשות וכמה טוב היא יודעת לעשות זאת. הכשרונות נרכשים (לא תופתעו לשמוע) בעזרת נקודות. מכיוון שזו שיטה אוניברסלית היא כוללת כשרונות מסוגים רבים ושונים, המתאימים לכל סגנונות משחק שיכולים לעלות על דעתכם – ועוד. ניתן גם להמציא כשרונות נוספים או גם לקנות ספרי התאמה המכילים כשרונות נוספים.

לאחר בחירת הכשרונות יהיה עליך לבחור בדבר שנקרא "הטבות". זהו מושג מיוחד ולא קל להסבירו – אבל אנסה לעשות זאת. אלו הם העצמים, הזכויות והקשרים שיש לדמות בעולם שלך: ממון, פרוטקציה, רקע משפחתי ורמת השכלה. גם ההטבות עולות בנקודות.

בשלב הבא עליך לרכוש מיומנויות: כשרונות קטנים שיש רק לחלק מהאנשים בעולם. בדרך כלל לא ניתן ללמוד או אפילו לשפר מיומנויות לאחר תחילת המשחק. רוצה דוגמא? היכולת לחוש סכנה היא מיומנות. מזל עודף – מיומנות. קריאה מהירה – מיומנות.

ניתן לקנות גם כוחות – אך לא בכל מקרה. כוחות הם דברים שמעבר ליכולת האנושית הרגילה, כפי שהיא מוכרת לכם מחיי היום-יום. לא כל סגנון משחק מתאים להפעלת כוחות מיוחדים. במשחק ריגול, למשל, לא תצייד את המרגל ביכולת לקריאת מחשבות – זה יהרוס את כל המשחק! אבל במשחק פנטזיה ישמשו הכוחות (כאן נכנה אותם קסמים) ובמשחק גיבורי על נקרא להם כוחות על ונבנה סביבם את המשחק כולו. דוגמאות כוללות דברים כמו טלפורטציה, תעופה, זימון, שדה כוח ודומים.

הכוחות אינם עומדים בפני עצמם. ניתן להוסיף להם יתרונות או לגרוע חסרונות, כדי לקרב עוד יותר את שיטת המשחק למציאות, כפי שהיא מוגדרת בסגנון הנבחר. ניתן להוסיף להעלמות אפשרות השהייה – שהיא יתרון – ודרישה להתרכזות – שהיא חיסרון. כתוצאה מכך תוכל לקבוע מראש מתי תעלם, אבל תהיה מחוייב לשמור על רמת ריכוז גבוהה לאורך זמן, כדי לשמור על הכוח הפועל. בהתאם לרוח השיטה, יתרונות עולים בנקודות וחסרונות מוסיפים נקודות, מה שעושה אותם כדאיים.

תוכל לקבל נקודות נוספות אם תבחר חסרונות כלליים לשחקן. אלה יכולים להיות דברים משניים, כמו סימן מזהה (צלקת בצורת כדור על המצח) או דברים רציניים יותר, כמו חוסר-מזל. ככל שהחסרון גדול יותר הוא יוסיף לך מספר רב יותר של נקודות.

לא אכנס כאן לתיאור מפורט של שיטת הקרב. היא אכן מסובכת למדי – אך אינה כוללת אפילו טבלה אחת, מה שישמח את פליטי MERP ואשף התפקידים. הקרבות מציאותיים למדי (אבל לא תצטרך להזמין אמבולנס אחרי הקרב). הנושא כולו מתבסס על מהירות השחקן ומאפשר גרימת שני סוגי נזק: הלם ופגיעה גופנית.

הקרבות יכולים לכלול את כל סוגי הלחימה – בכלי נשק, בקרב מגע, באקדחים ועוד – וניתן לבצע במסגרתם תמרונים מיוחדים ולגרום נזק מיוחד. זהו תרגום מתוחכם ומשכנע מאוד של שיטת הפגיעות הקריטיות. כבר אמרנו מספיק פעמים שאין כאן טבלאות?

משחקי תפקידים

בכל הכוח

ספר גיבור הפנטזיה כולל מאות קסמים שונים ואני ממליץ עליו בחום לכל מי שמשחק בסגנון הכולל כוחות.

ואיך צוברים ניסיון?

כבר סיפרנו לכם שכל דמות מתחילה בעמדה שווה לכל דמות אחרת. אך מה קורה לאחר מערכה, כשהדמות צברה ניסיון והצמיחה שיער שיבה או סכין בגב? שיטת הגיבור אינה מוסיפה ניסיון אלא נקודות – בדיוק מהסוג ששימש לבניית הדמות בתחילת המשחק. זהו רעיון מציאותי ביותר: הרי אדם באמת יכול להפוך לוחם טוב יותר, לאחר שעבר מלחמה; או סוחר מוצלח יותר, לאחר שרימה בגדול את שותפיו בצי המסחר. נקודות אלה אינן חופשיות, כמו הראשונות, אלא מצטרפות לתכונות מסוימות של הדמות, אותן באמת אפשר לרכוש אם הזמן. במלים אחרות, נקודות נוספות לא יתנו לך להיות גבוה יותר, אבל בהחלט תוכל ללמוד שפה נוספת בעזרתן.

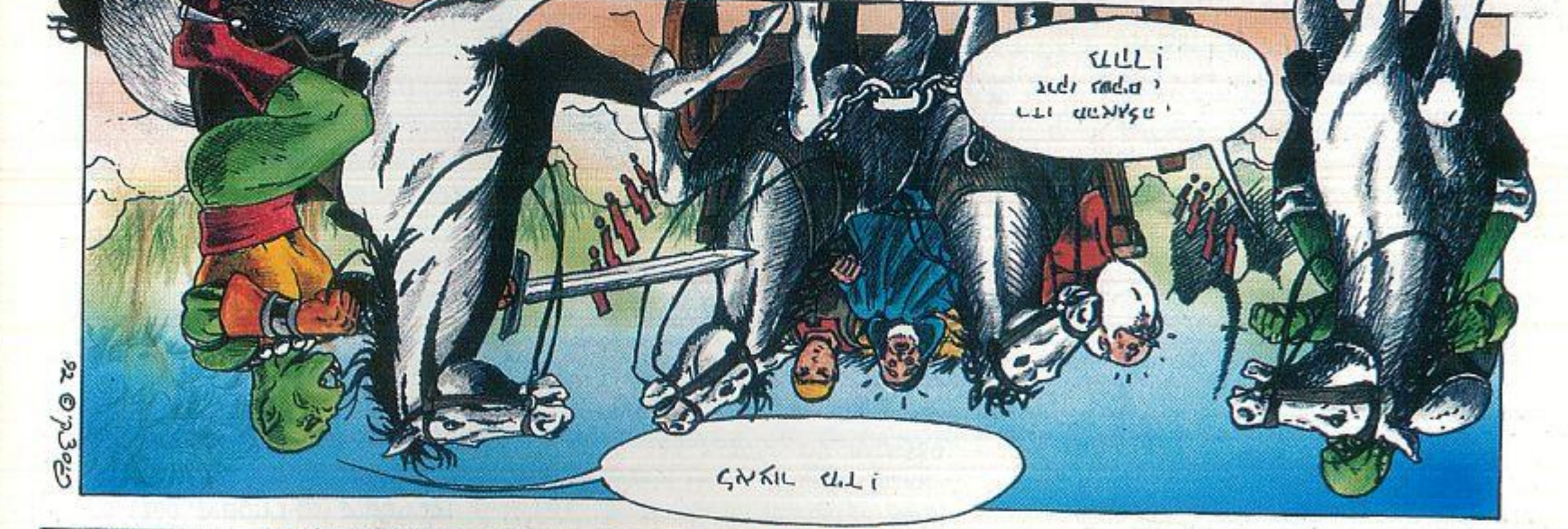
מאת אייל פיסצקי (ייעוץ אורן אוכסטכלוס)
פרק כו.

בפרקים הקודמים: תום, בן-טאלי ... א-לבלט נמלטים מידי שליחי המלך ומוצאים עצמם לכודים בתוך מחנה אורקים. הם מנסים להמלט בעגלת תבן...




אאההה!
לא עוד...
אני יודעת שאני יכולה לה־עזן
כלום ה־אקס־קהלה אחרון?
אני יודעת שאני יכולה לה־עזן
עוד אחרון...
לפני שאגיד את זה?


אוי לא אהבה!...
"אל אהוב
כואב המון
אוו..."
הדמות כואבת מאוכזבת.
הפרצוף, הידיים, הגוף
אולי אותו כיעקוב
הוא מת.
הוא מת אהבה!
הפרצוף ' הפרצוף
אחר כאשר כאב
איך אוהב אותו אהבה
כואב המון
אאההה!


כואב!
אוי אוכל את עצמי
ד'אאה בוכה!
אל אוהב אותו אהבה
אוכל!
אאההה!
כואב!

© 1982 אפיק

לוח

משאלות • מועדונים • החלפות • רוצים להחכתב • למכירה

למכירה

★ מעונין למכור מסך EGA חדש, CASPER, במחיר 550 ש"ח. 481553

★ למכירה המשחקי "אי הקופים 2" למחשבי PC. מקורי באריזה, חדש מארה"ב. אלי, 06-767827

★ מחשב IBM XT, 640K, מסך צבעוני CGA + מקלדת 101 מקשים + שולחן במצב מעולה, 1000 ש"ח. נא לטלפון בין 16:00-19:00. רמי, 053-358089

★ מחשב תואם IBM XT, כרטיס מסך EGA + מסך צבעוני CGA + שני כוננים 5.25 + כרטיס ג'ויסטיק. ירון, 08-450864

★ למכירה מחשב קומודור 64 + כונן + משחקים + סופר בייסיק + חוברת הסברה. 04-886937 בין השעות 9:00 ל-16:00

★ מעונין למכור את המשחק The Kristal באריזה מקורית. מתאים למסכי VGA, TANDY, CGA שדורש 512K ומעלה. 55 ש"ח. מוכן להחליף בעד משחק אחר באריזה מקורית. מתאים לכונני 5.25. דודי, 06-339501 (אחרי 4:00 אחה"צ)

★ למכירה משחק נינטנדו Fester's Quest באריזה מקורית, כולל הוראות. נדב גרדי, רמה"ש, 03-5405689

★ למכירה שני משחקים ל-PC, באריזה מקורית, כולל חוברות: המפתחות למארמון ונשמת הדרקון. אלדד, 03-998974

★ למכירה משחק F16 מקורי, כולל שני דיסקטים 5.25 ושתי חוברות (עברית ואנגלית). יוסי סימון, 04-321467

★ למכירה שלושה משחקי מחשב ל-IBM ותואמיו: רשיון להרוג, מסע בחלל שלוש ורוג'ר רביט. המשחקים מקוריים וסגורים באריזותיהם. רז, 02-760606

★ למכירה 3 משחקים מקוריים באריזה: צריך האופל, האורגים והרצון לעוצמה. נועם לוין, 053-616252. לא בשבת

★ למכירה מקלדת 101 מקשים, לתואמי PC. 150 ש"ח. רענן, 052-937506

★ למכירה אטארי לינקס + משחקים וספק. מסך צבעוני, רוני, 04-989443

★ גיים בוי מצב מצוין + משחק קסטילוניה 2. עידן, 02-660523

★ למכירה סגה במצב מעולה + שני ג'ויסטיקים + שני משחקים חדשים בקופסה – Aerial Assault ו-Sega World Heavy Weight Champ. 550 ש"ח. עוז, 03-767981

★ למכירה סגה + 7 משחקים, 2 ג'ויסטיקים. 600 ש"ח. רן, 03-6419897

★ למכירה מחשב 512K IBM XT + ג'ויסטיק + דיסק קשיח 20M + מסך צבעוני. 03-6994988

★ למכירה משחק לסגה: ילד הפלא 3: במלכודת הדרקון. מצב טוב מאוד. שירי דויטש, פיק"א 7, פתח תקוה

★ למכירה מחשב קומודור 128 + כונן דיסקטים + משחקים. 1400 ש"ח. 03-735884 בערב

★ זכוכית מגדלת וגם משחקי גיים בוי למכירה: Super Mario Land, The Punisher, (כדורגל) World Cup (כדורסל) In Your Face, מירוץ מכוניות -F1, הרפתקאות מיקי מאוס, גרגויל קווסט, מלחמות הפינגווינים. עידו, 04-257134

★ למכירה מערכת נינטנדו + ג'ויסטיקים + סופר מריו 1. עילי, 052-453354

★ למכירה מסך CGA בהזדמנות במחיר 300 ש"ח – כחדש. ירון, 03-9345614

★ למכירה סגה + תוספות + אקדח + משקפיים. 700 ש"ח. 03-735884 בערב

★ למכירה מחשב קומודור 64 + טייפ + ג'ויסטיק כחדש, 300 ש"ח. משחק נמלולים 1 מקורי בקופסה + חוברת הוראות בעברית. רון תמרין, 052-915094

★ למכירה תואם IBM XT, מסך צבעוני, 2 כוננים. רותם, 768725

★ למכירה TURBO XT, 10 MHZ, 640K, כוננים 5.25 ו-3.5, דיסק קשיח 32MB ללא מסך. משחקים בדיסק + מקלדת + שעון מהירות דיגיטלי. 1100 ש"ח. עודד, 03-887537

★ למכירה תואם IBM XT עם מסך CGA, שני כוננים, ג'ויסטיק + מקלדת במצב טוב מאוד. רון פנטופרו, 03-9844784

★ למכירה מחשב 640K XT – מסך CGA, שני כוננים 5.25 + מקלדת. קובי אופק, 03-6956737

★ למכירה תואם IBM XT, 640K, שני כוננים וכונן קשיח 20MB, מסך שחור לבן במצב מצוין, מקלדת 84 מקשים. כולל כרטיס למדפסת ולג'ויסטיק וגם ג'ויסטיק. 1200 ש"ח. יוסי סימון, 04-321467

★ למכירה סופר טקטיקס (מחשב משפחתי מבית נינטנדו) באריזתו. כולל 3 משחקים, ממיר משחקים נינטנדו + כבל מיוחד המעניק חיבור מיוחד לטלויזיה. 480 ש"ח. לפנות לאלירן בין השעות 14:00-22:00. 03-344417 או 03-345029

★ למכירה שני משחקים לסגה ג'נסיס (מגה דרייב): Outrun ו-Altered Beast. 350 ש"ח. בן פלה, 03-6991178

ריגול

שמעתם על GuySpy? בטוח שלא, כי הוא מרגל ותמיד מנסה לחמוק מאחורי קירות ובין עצים.
זהו משחק פעולה נוסף שיצרו מתכנתי ReadySoft ועוד לא הצלחנו לבדוק אותו עבורכם. הדבר היחיד שראינו היתה ההדגמה – והתרשמנו מאוד! מדובר במרדף בו אתה הרדוף ולא הרודף. מי הוא האיש הרע? פון מקס.
מדובר גם בסקי בהריה הקסומים של (לא נקלקל לכם – לא נגיד איפה) ובגבישי קץ העולם.



★ למכירה מערכת סגה + אקדח + 2 ג'ויסטיקים + משקפי 3D + 10 משחקים (3 בזיכרון של הסגה ו-7 בקלטות). 1000 ש"ח. תומר, 052-910545

★ למכירה מחשב XT, מסך CGA צבעוני, 2 כוננים 5.25, 640K, מקלדת + 2 ג'ויסטיקים. ניר סלע, 5406888

★ למכירה גיים בוי במצב טוב (כולל כבל לשני שחקנים) + טטריס. 250 ש"ח. בטמן, צבי הנינג'ה וה-alleyway. שמואל שניטן, 02-710140

חדש! DOS 5

תהיתם פעם מה ההבדל בין COPY לבין XCOPY? מה בדיוק עושים עם AUTOEXEC.BAT? רציתם לקנות את Norton Commander אבל - המחיר היה גבוה מדי? בחודש יולי יצא בהוצאת באג ספר שיכול לפתור את כל הבעיות האלה, ועוד. המדריך המלא ל-DOS 5 כולל גירסה של Norton Commander שנוצרה במיוחד עבור רוכשי הספר וגם המון-המון מידע שימושי (וגם קצת מידע לא שימושי) בנושא מחשבי ה-PC. מתאים גם למי שעוד אין לו DOS 5.

מעוניינים

★ כל המעוניין להחליף טיפים לאמיגה, נא לבקש את אמיר בטלפון 02-526746. זקוקים להמלצות? גמרתי את Beast II ואת Xenon II

★ מעוניין להחליף סגה + 4 משחקים + טיפים + אקדח אור + ג'ויסטיק מקצועי + תעודת אחריות + 2 שלטים במערכת נינטנדו + 4 משחקים. 03-5593622

★ מעוניין להתכתב עם ילדים בני 14-13 על מחשבים. קובי פרלמוטר, רח' חיים כהן 18, פתח תקוה. מיקוד: 49533

★ מעוניין להתכתב על קווסטים: שייקה בן-ישי, אופי 6, תל ברוך תל אביב, מיקוד 69014

★ מעוניין להתכתב עם כל אחד שמכור ל-AD&D, IBM, WIZ, סגה ומשחקי הרפתקאות. עידו המר, גרינברג 11, איזורי חן, תל אביב

הצילו!

★ הצילו! נתקעתי בחקירה משטרתית 2. מי שיכול לעזור לי יתקשר ללירז, 08-237582. לא בשבת. בין 16:45-20:00

★ אוי! הצילו! אני חייב נואשות עזרה במשחק אוביטוס, אני נתקע במבוך אחד. מהר! המבוך התת-קרקעי! רוני, 06-332341, 10:00-13:00 בבוקר ו-16:00-21:00 אחר הצהריים.

★ מעוניין להחליף פתרונות לקווסטים ומשחקים אחרים. עידו גוטסמן. 03-9365065

★ חייב עזרה במסך 5 במשחק רוג'ר רביט. 03-494724

★ מעוניין להחליף טיפים לאורגים, תמורת טיפים אחרים. רק בערב, ניסים, 584868

★ מעוניין לעזור בכל קווסט של כתיבה שנוצר על ידי סיירה. אנדרי יוסף, 04-763063 (קרית מוצקין)

★ קרן ודניאל מבקשים טיפים ב-Search for the King. מה עושים עם האיש הקטן שבירידי? 03-8829273 או 03-5034965

★ כל היודע כיצד עוברים את השלג ב-King Quest 5 מוזמן להתקשר לטלפון 03-6471304

★ מעוניין לתת טיפים ועזרה בכל קווסט של סיירה, חדש או ישן, בטלפון. מעוניין בעזרה ב-קמלוט. אליאור זנו, 03-9657920

★ הצילו! נתקעתי בלארי 2! יעקב, 04-341039

משחקי תפקידים

★ למכירה מערכת D&D למומחה. חגי, 051-848145

★ מעוניין להתכתב עם חולי D&D בדרגות 14-1. נדב פלג, הלל יפה 412, חדרה

★ למכירה מערכת D&D מושלמת הכוללת מערכת מתחיל + מערכת מתקדם + 3 הרפתקאות במצב טוב. נועם לוין, 053-616252 (לא בשבת)

★ קבוצת D&D מתחילה באיזור גבעתיים מחפשת שחקנים מתחילים ושה"מ לדרגות הנמוכות להרפתקאות מהנות ומרתקות. דרושים חוש הומור ואינטליגנציה גבוהה! רועי יהושע, 03-324738

★ מעונין להקים קבוצת מוד"מ בנחלת יצחק. דמויות בכל הדרגות. גילאים 12-8. תומר מיארה, 03-6919822

★ נפתח מועדון RD&D בכפר סבא. לכל המעוניין, טל מצן, הגר"א 11, כפר סבא (מועדון כל הדרקון!)

★ מעוניין לשחק D&D עם שחקנים מתחילים, רצוי עם חוברות. אלון חזאם, 03-831308

★ למכירה מערכת D&D למתחילים + 2 הרפתקאות. עמית פוני, 02-788517

★ נפתח בתל אביב מועדון מבוכים ודרקונים לגילאי 10-8. עמית 498756, אורי 496634, יונתן, 499924

★ יואב הלפרין מעוניין להחליף הרפתקאות D&D למתקדם, מתחיל וחלק מומחה במחירה מצחיק. יואב הלפרין, הירשפלד 21 ראשל"צ, מיקוד 05244. טל' 03-9932511

★ מעוניין לפתוח ברמת השרון קבוצה של AD&D + שה"מ. גילאים 14-12. כל המעוניינים נא להתקשר לטלפון 03-5408976

★ הוקמה באיזור אריאל וברקן חבורת RD&D המונה 15 ילדים בני/בנות 16-12. מעוניינים לצרף שחקנים. דור, 03-9366464 או אילן, 03-9365589

★ למכירה המסך לשליט המבוך ב-AD&D, כולל צרה צרורה בדריגבור. אוריאל דמירל, 057-958445

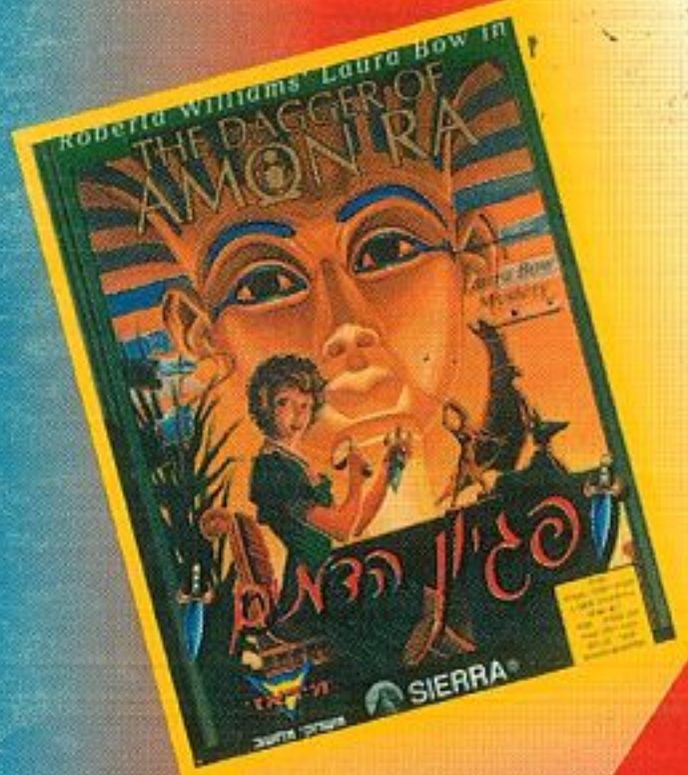
★ מעונין למכור חוברות D&D בעברית ובאנגלית. דרור, 03-9302978 (מאיזור פתח תקוה)

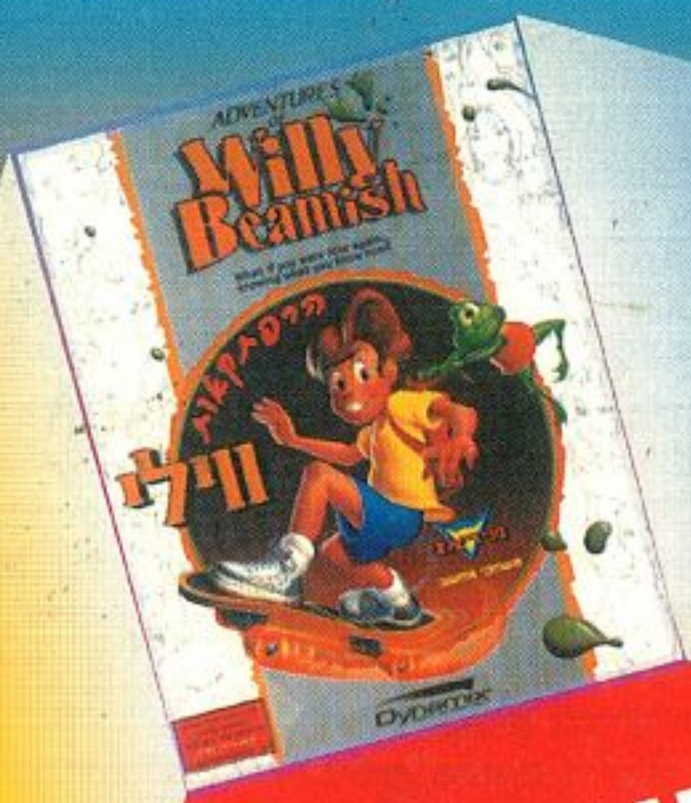
★ אני מעוניין להקים חבורת D&D באיזור חיפה והכרמל. המעוניינים יפנו לאיציק בן בסט, 04-383108 (רחוב ביכורים 17א')

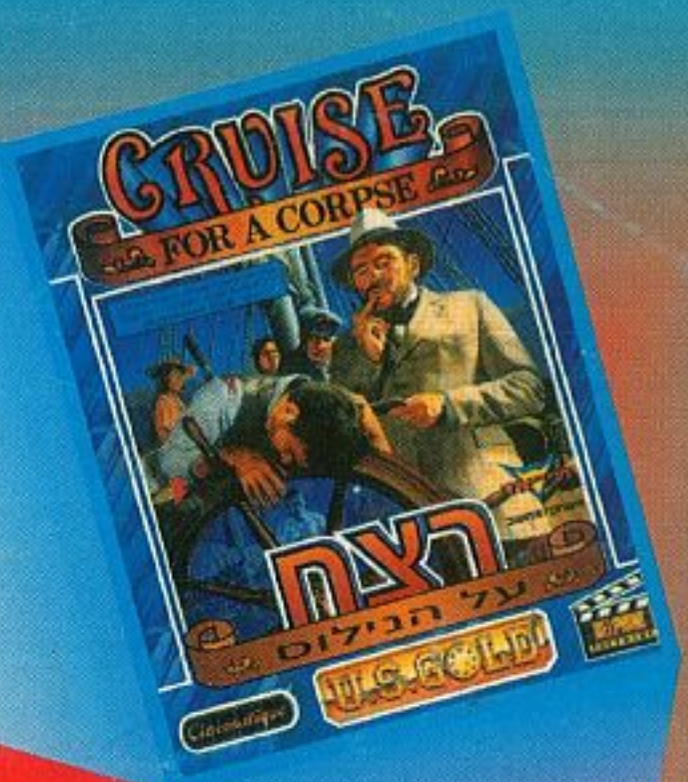
Dune

ימין ושמאל רק חול וחול... קראתם את ספר המופת? ראיתם את הסרט? טוב, הוא היה פחות מופתי מהספר, אבל גם מוצלח. עכשיו תוכלו לעלות על עקלתון ולהצטרף לחיפוש אחר קפיצת הדרך. בקרוב בישראל, מבית באג גיימס.

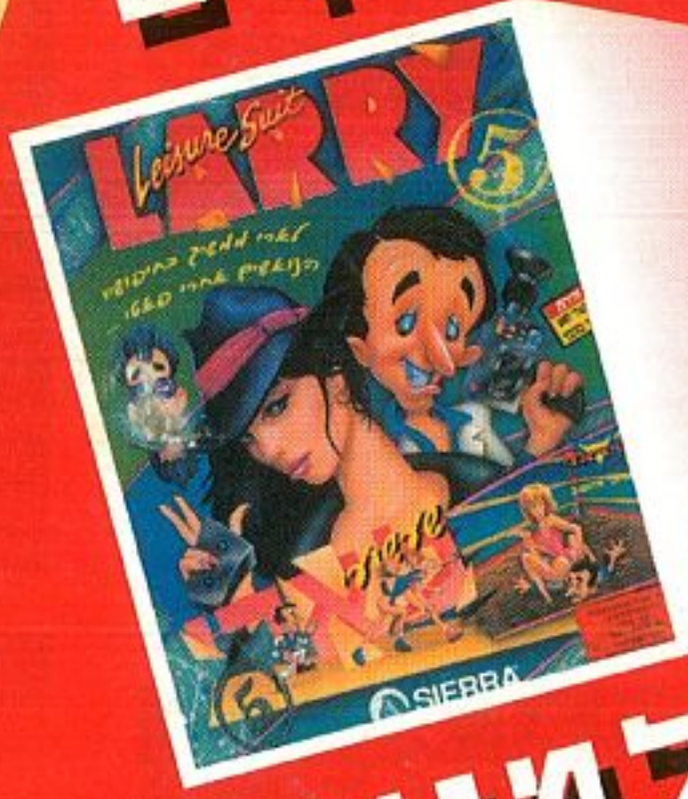


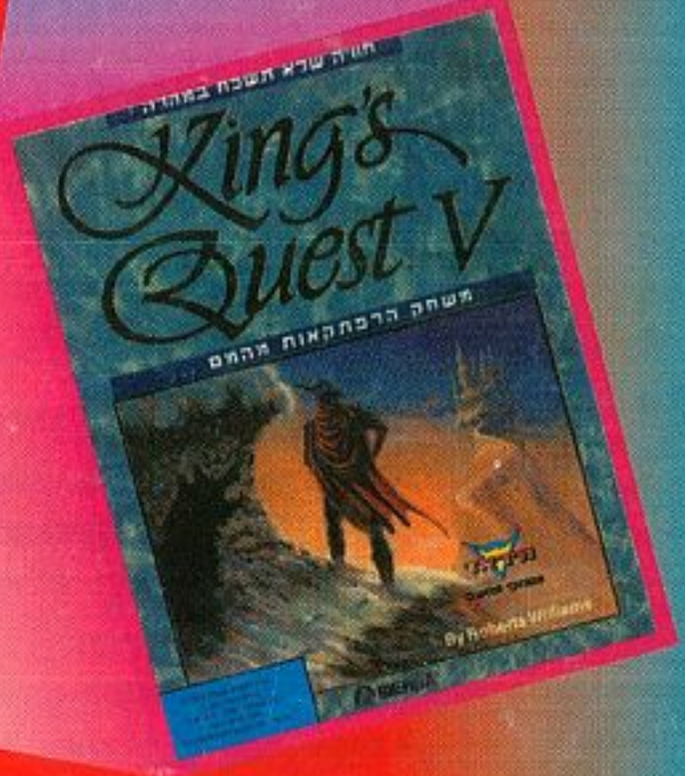


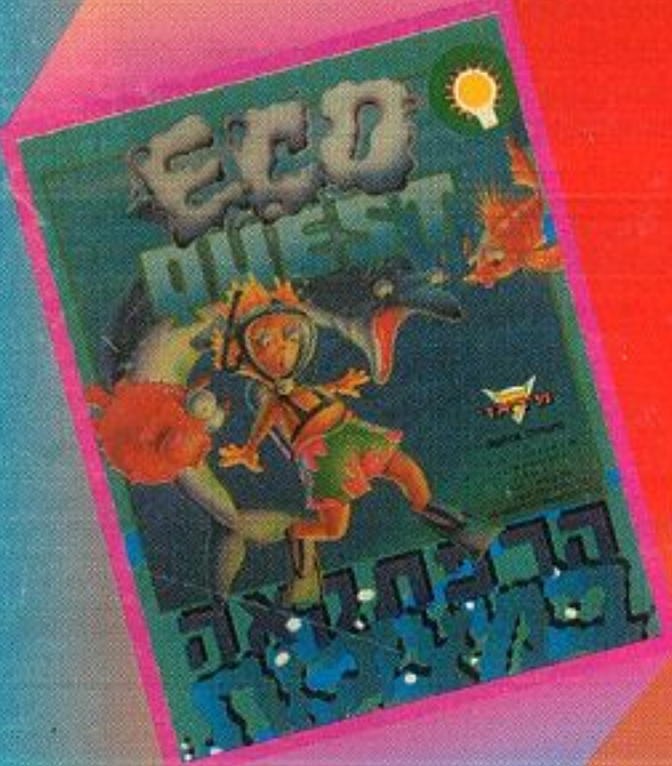




משחקים למנצחים

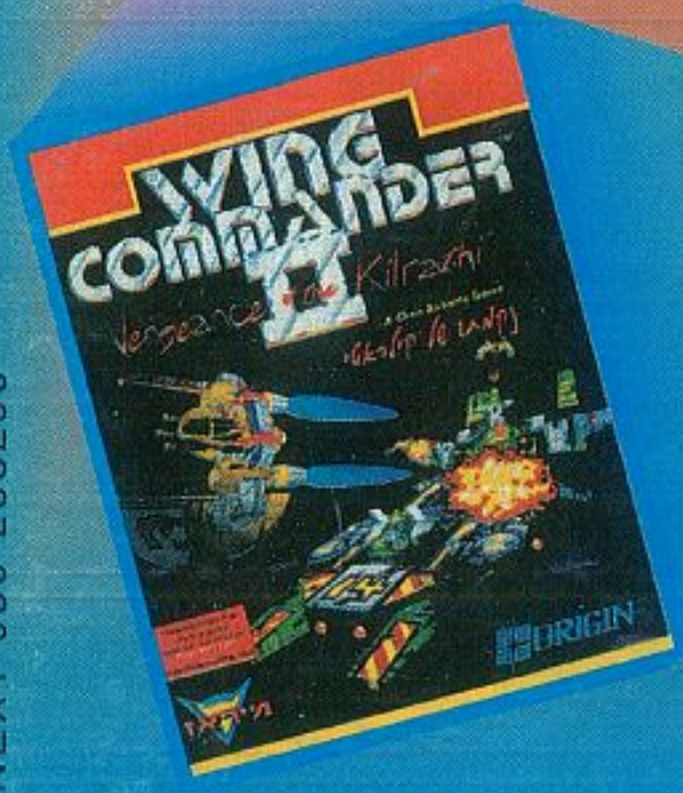


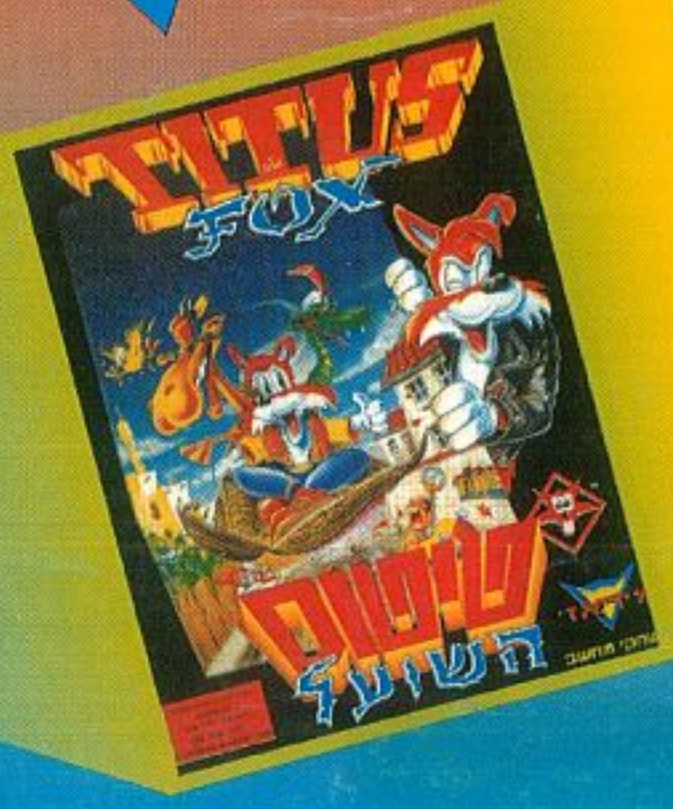






מיראז'





משחקי מחשב מקבוצת
I.S.B. TRADE LTD.
03-657257

NEXT 050-235290