080018
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח

WIZ

ו ו י ז

- מערכת שעות לכל WIZ
- משחקי טלויזיה:
  כל הבלאגן האלקטרוני
- משחקי PC
  חדשים

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

18
גיליון

מ◆X◆י◆ק◆M◆ס



תוכן העניינים

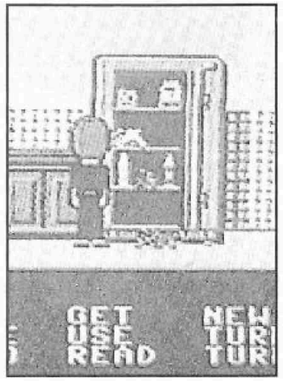
גיליון 18: אוקטובר 1992

- קומיקס: מיקס 2
- טכנו-WIZ 4
- PC: רשמים מתא הטייס 7
- PC: משחקים חדשים בעולם 8
- PC: מולטימדיה 10
- PC: ממשקים ומשחקים 12
- PC: טיפים 14
- PC: ג'ויסטיקים 17
- מדף מד"ב 19
- SEGA: מונופול 20
- SEGA: מבחר משחקים 21
- גיים בוי: משחקים 22
- פוסטר 24
- SEGA " נינטנדו " גיים בוי: טיפים 26
- נינטנדו: Maniac Mansion 29
- ד"ר WIZ משיב 30
- PC: ציטוטים מהתנ"ך 33
- משחקי תפקידים:
  כיצד כותבים הרפתקה 34
- משחקי תפקידים: מורגן לה פיי 38
- משחקי תפקידים: תיחמונים! 39
- משחקי תפקידים: חידות 40
- משחקי תפקידים: TORG 42
- נבחרת WIZ הצעירה! 43
- קומיקס: יאנוס 44
- לוח (כולל הפתעות!) 46

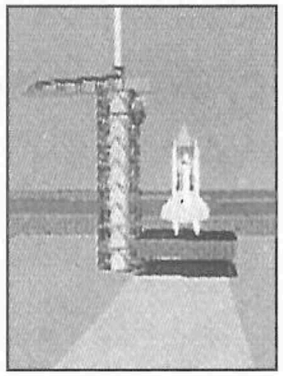
מנהל: דוד רביב * עורכת: דינה בן-קיקי * ניהול, הפקה ומודעות: לילי צראף * משתתפים קבועים: ד"ר WIZ, שחף בן צור, עדי ורניק, מורגן לה פיי, ערן בן-סער איל פיסצקי * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר וגרפיקה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * לוחות: קולורגרף * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומינהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 1409 בני ברק * טל: 03-5794711 * פקס: 03-5708174 * BBS: 03-5794719

המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות

Maniac Mansion בגירסת נינטנדו! האם תוכלו להציל את סנדי מתוך הבית המוזר ומידי החיזרים המרושעים?



הפעם הגיעו הרשמים מתא הטייס הרחק-הרחק מעל לכדור הארץ. כיצד מטיסים מעבורת? תמיר אשל מבהיר ומסביר בעמוד 7.



עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשי וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם: ברק ארגמן מרמלה, יובל רפאלי מרמת-השרון, ניר חנובייץ מכרכור, אפרת בודיל מכפר-סבא, צחי לבין מערד, אלירן אורגד מחיפה, עידן גורדין מבני-ברק, איתן אבני מרמת-השרון, יונתן דקל ממושב נווה-ירק וחיים בסן מירושלים.

הלו WIZ-ים!

גיליון זה עומד בסימן סוכות - הבתים הקטנים שנבנים ללא חשמל. מערכת WIZ מוותרת על התענוג ונשארת לידּ המחשב שלה...

מדור משחקי התפקידים הוא הכבד ביותר, הפעם, והוא אף פלש למדורים אחרים, בכל רחבי הגיליון תמצאו ציטוטים מפי שחקני-תפקידים, בדיוק לפני שדמויותיהם מתו. אלה המלים האחרונות של דמויות טיפשות, מסכנות או סתם חסרות מזל. שימו לב גם לנושא החידות, שזכה כאן לסקירה נרחבת (ערן בן-סער כתב על כך בעמוד 40).

שחקני ה-PC יהנו לקרוא על כל מה שמתחדש בעולם הגדול, ואפילו על דברים שאינם נראים כאילו הם יגיעו ארצה בזמן הקרוב. המכורים למשחקי מכונה יציצו (אנו מקווים) לעמוד 8, כדי לראות מה התחדש בתחומם. כן, זה נמצא בתוך מדור ה-PC - אבל אלה אילוצי המקום - רק 48 עמודים והרבה יותר מדי חומר כתוב!

בחרנו לסקר משחק נינטנדו שכולכם מכירים דווקא בגירסה הממוחשבת שלו. יש המון טיפים על Maniac Mansion בכתבה שבעמוד 29.

ולמקצוענים, פתחנו עבורכם מדור חדש - טכנו-WIZ, בעמודים 4-5. ד"ר WIZ שקד ומצא את כל הפרטים על כל המכשירים. בתיאבון (אם אתם אוכלים אותם...).

החודש החלטנו לעשות מבצע מיוחד עבור הבנות שרוצות לעשות מנוי על WIZ. כיוון שעד עכשיו יש פחות בנות מנויות מבנים מנויים, הרי מגת עידוד ל-WIZ-יות: כל בת שטופס רכישת המנוי ששלחה יתקבל במערכת בחודש אוקטובר השנה, תזכה להנחה נוספת של 10 ש"ח.

להתראות בנובמבר!

דינה



אז מה היה לנו

בעולם הגדול ישנם כמה משחקי טלויזיה פופולריים, רגילים ונישאים. את חלקם ניתן לרכוש בארץ. החלטנו להציג (לעיניכם בלבד) את כל החגיגה האלקטרונית הזו. בגליונות הבאים תופיע סקירה נרחבת על הטובים שביניהם.

משחקי וידאו שולחניים

סגה מסטר סיסטם

משחק הטלויזיה/וידאו הנפוץ בישראל. מכשיר 8 ביט, מעבד Z80, 64 צבעים, קיבולת משחקים עד 4M ביט. קיימת גם גירסה בשם מסטר סיסטם 2 – זו אותה המערכת בקופסה מחודשת.



סגה גנסיס/מגה דרייב

מכשיר 16 ביט, מעבד Z80 + 68000, 512 צבעים/16 ספרייטים, קיבולת משחקים עד 8M ביט במחסנית או עד 600M בתוספת התקליטור המשפר בהרבה את איכות הצליל והאנימציה. רזולוציה: 320X224, 9 ערוצי קול סטריאו + רעש, עד 80 ספרייטים, אפשרות למודם.

זהו הלהיט התורן בעולם.



נינטנדו NES

מעבד 6502 מוסב, 8 ביט, 512 צבעים/4 ספרייטים, רזולוציה: 240X256, צליל מונו, עד 64 ספרייטים, נמכר בישראל, קיימים לו תואמים רבים (כ 10 סוגים בארץ) אך הם איטיים ממנו. כבר נמכרו בעולם כ–25 מיליון מכשירים מסוגו!!! המחיר בישראל: כ–560 ש"ח.





טורבו גרפיקס 16 – NEC

למרות כל הפירסומים וה–16 שבשמו, לטורבו גרפיקס יש מעבד 6502 מוסב – 8 ביט. 512 צבעים/16 ספרייטים, רזולוציה: 256X212, 6 ערוצי קול סטריאו, עד 64 ספרייטים, אפשרות לתקליטור. מכשיר די יקר אך NEC הציגו את כונן התקליטורים שלו במחיר אטרקטיבי מאוד שאולי ישפר את מצבו בעולם. אין לו גרסה המתאימה לישראל ובאירופה ישנם מכשירים מוסבים באופן פרטיזני. אין באופן רישמי בארץ.



סופר נינטנדו SNES

המכשיר החדש מכולם, 16 ביט מעבד 65816 מוסב, מתחרה בעיקר בסגה 16 ביט, 8 ערוצי קול סטריאו, 256 צבעים מתוך 32,768 גוונים, 128 ספרייטים, אפשרות לתקליטור המשפר בהרבה את איכות הצליל והאנימציה.

בשלב זה אי אפשר למצוא SNES בארץ.

נאו גיאו

משחק וידאו מתקדם ביותר, כמעט ברמת מכונות, 16 ביט, מעבד 68000 + Z80A, 4096 צבעים מתוך 65,536 גוונים.

זהו גם המכשיר היקר מכולם (כ–650 דולר בארה"ב, כל מחסנית כ–200 דולר!). אולי הטוב שבחבורה אך הפחות נמכר מכולם. אין באופן רישמי בארץ.



שם?....

משחקי וידאו נישאים

(פועלים על סוללות)

נינטנדו GAME BOY

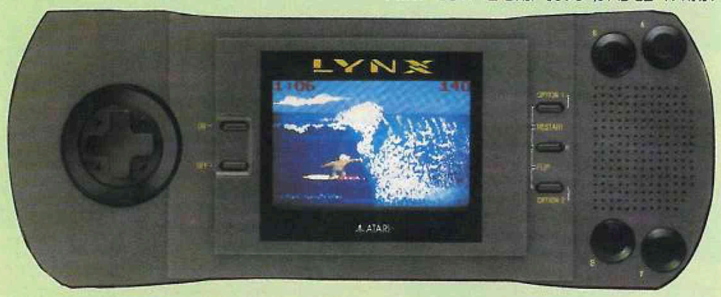
הראשון שבחבורה, מעבד 8 ביט 6502 מוסב, צג 6.3 ס"מ שחור/לבן, ללא תאורה פנימית, 4 גווני אפור.

הוא הזול מכולם ופופולרי מאוד, נמכרו כ–15 מיליון יחידות בעולם! מחירו בארצנו: כ–450 ש"ח.



אטארי LYNX

מעבד 65C02, צג 8.9 ס"מ צבעוני, תאורה פנימית, 4096 גוונים. השני והזול שבמכשירי הצבע אך הוא "סוס מת". כמעט ואין משחקים עבורו. חבל.



סגה GAME GEAR

החדש מכולם, מעבד 8 ביט Z80A, צג 8 ס"מ צבעוני, תאורה פנימית, 4096 גוונים, אפשרות למקלט טלויזיה.



NEC CD–ROM





טורבו אקספרס GT – NEC (TTI)

הראשון שבמכשירי הצבע, מעבד HUC6280, צג 6.6 ס"מ צבעוני, תאורה פנימית, 512 גוונים, אפשרות למקלט טלויזיה. היקר מכולם, אינו נמכר בישראל.

התמרון במעבורת החלל

מאת תמיר אשל

מי אמר שקל לתמרן חלליות? הטסת מעבורת החלל בתנאי חוסר משקל וריק מחייבת תחכום והסתגלות

לאחר שהתרגלנו למשחקי וידיאו ומחשב בהם אנו נוהגים בחלליות אוטומטיות, המתמרנות בחלל הריק בקלות של שליפה מהמותן, לאחר שניהלנו מבצעים כבירים ככיבוש כוכבי לכת או לוחמה בחיזרים – הסימולטור החדש, "מעבורת החלל", מחזיר אותנו למציאות.

אמרנו "מציאות"? אתה יושב במושב הקברניט (או אולי הטייס או קצין המערכות) ומפעיל את ההגאים ומתגי הבקרה וכל יתר הפריטים שהאסטרונאוטים מפעילים במעבורת – בדיוק בדרך בה הם עושים זאת, כשהם בחלל.

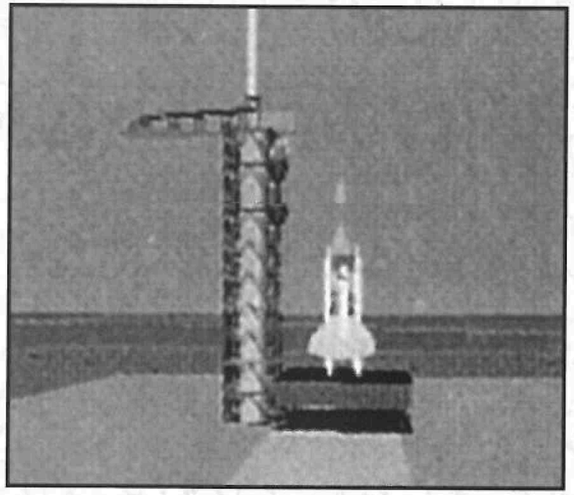
אחת ההפתעות שנכונו לכך כאן היא ההדמיה המציאותית של הטיסה בחלל. לא סתם פיצוץ חלליות אויב בעזרת תותחי לייזר אלא תפעול שיטתי, מורכב וממושך של מתקנים שונים. למשל? זרוע התפעול הרובוטית והגאי המעבורת. כלים אלה מאפשר לטייס לייצב את החללית במסלול, לשלוף לווין מתא המטען או לתקן בחלל לווין סורר.

תמרון המעבורת בחלל שונה מתמרון כלי טיס באטמוספרה. כשאני טס בסימולטור זה נדמה לי לעיתים שמישהו תכנן מעבדה בפיזיקה, כלי לימוד על עקרונות התנועה...

בתנאי הריק וחוסר המשקל שבחלל פועלים חוקי הפיזיקה ללא הקשיים שמערים עליהם תנאי החיכוך, המצויים באטמוספירה ועל פני כדור הארץ. על כן מבוססת התנהגות המעבורת על חוקים פיזיקליים "טהורים", כמו פעולה ותגובה, חוק שימור האנרגיה, תקיפה ותנע וכדומה. מה לכל הפיזיקה הזו ולמשחק בסימולטור? הבנת חוקים אלה תאפשר לך לשלוט ביעילות במעבורת, לכוון אותה כרצונך ולהגיע למטרה תוך זמן קצר – וכך להתקדם בדרגות ולעבור למשימות מורכבות יותר. לצורך זה תוכל להפעיל את הטייס האוטומטי או לתמרן את המעבורת בחלל בצורה ידנית, אשר גם בה אתה שולט במעבורת במתכונת "טוס על-חוט", באמצעות בקרת מחשב.

תמרון בשלושה צירים

התמרון מתבצע באמצעות סילוני תגובה בעלי שלוש דרגות עוצמה. הסילונים מותקנים בנקודות שונות במעבורת. לסילוני הוויסות העדין עוצמה של כרבע מזו של סילוני התמרון והם משמשים בעיקר לקביעת מיקום מדויק. קיימים גם סילונים פולסים (פעימות), לביצוע תיקונים קלים. לדוגמא, כשאתה עוקב אחרי לווין ומתמרן כדי להכניסו לתא המטען או להיצמד אליו.



במצב ההתחלתי תנוע המעבורת במסלול אליפטי קבוע סביב כדור הארץ. הכוחות הפועלים עליה הם כוח ההתמדה, הממשיך את התנועה קדימה, כוח הכובד והכוח הצנטרפוגלי, המאלץ אותה לנוע סביב כדור הארץ. הפעלת סילוני התגובה משנה את הרכב הכוחות הפועלים על המעבורת. השינויים מבוצעים בה במתכונת "היסט" או "רוטציה". היסט משמעו הזזת המעבורת למסלול מקביל, תוך שמירת כיוון קבוע, בעוד הרוטציה היא סיבוב המעבורת סביב כל אחד משלושת הצירים. צירוף שתי שיטות אלה מאפשר תמרון במרחב.

תשעה כפתורי הסטה משמשים להיגוי ההיסט – אחד לכל אחד מהצירים, X, Y ו-Z. כל מתג מסמן מצב: NORM (נורמלי), HIGH (גבוה) ו-PULSE (פעימות). המצב הראשון מפיק סילון מתמשך, המגביר את התנועה על הציר המסוים, כל עוד הוא לחוץ. המצב השני פועל בדומה למצב NORM, ברמת אנרגיה גבוהה יותר. גם לסיבוב הצירי (Rotation) משמשים תשעה כפתורי בקרה, המסודרים בשלושה טורים של שלושה לחיצים. ישנם שלושה צירי תנועה, YAW, ROLL ו-PITCH ושלושה לחיצים לשליטה על צורת הפעולה: DISC RATE, ACCEL ו-PULSE. במצב DISC RATE, ממשיך הסילון לפעול כל עוד המתג לחוץ, ומסובב את המעבורת בציר שנבחר בקצב קבוע של ארבע מעלות או מעלה אחת בשנייה. במצב ACCEL מוגבר שיעור הסיבוב בהתמדה כל עוד המתג לחוץ. במצב PULSE נורה סילון קצר בכל לחיצה וגורם בכל פעם לשינוי סיבובי קל של המעבורת סביב הציר הנבחר.

כדי לתמרן את המעבורת בחלל עליך להבין את המצב ההתחלתי בו אתה נמצא ואת המצב הסופי, אליו בכוונתך להגיע. השימוש בהיסט ורוטציה חייב להתבצע במקביל וכל שגיאה תכניס את המעבורת למצבים בלתי רצויים. תוכל להעזר במערכת הניווט והאופק המלאכותי, המצוייד בעזרים המתאימים. עלינו לזכור כי כל פעולה יוצרת תגובה וכי יש להתחשב בשתיהן, על ידי ביטול התגובות הבלתי רצויות בפעולה נגדית מתאימה. כך נוכל להגיע, בסוף התהליך, אל המצב הרצוי. מי אמר שקל להיות אסטרונאוט?

תמיר אשל תרגם את חוברת ההוראות של סימולטור מעבורת החלל והוא אחד מהבקיאים ביותר בתחום זה בארצנו. ואם רציתם לדעת – לא, הוא לא אסטרונאוט קלאסי...



חדשים בכונות!

עור לא ראינו את החברה האלה בישראל, אבל בחנויות משחק בחו"ל כבר תוכלו לשים את הידיים עליהם.

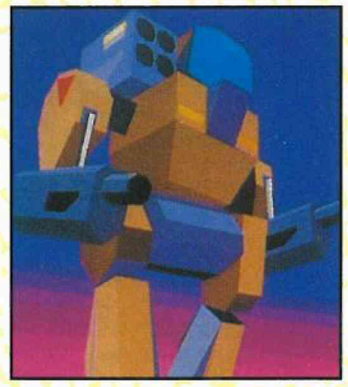
פיראטים מהחלל!

ראשי התיבות מסמנים את קרב מערכת השמש (Battle Of The Solar System) והגרפיקה המרהיבה היא מבית מיקרופרוז. נדמה לנו שזו סימולציה של לוחמכים, אבל כנראה שלא, מסיבות של זכויות יוצרים.



הצל קבוצת מתישבים מפני התקפה של פיראטים מהחלל. לקראת משימת ההצלה תצויד באקדח לייזר ובהרבה מזל... דורש מעט אימון לפני שאפשר לשחק במשך זמן סביר (הפיראטים האלה קשוחים!).

B.O.T.S.S



הבלש מרחוב 64



בנג-בום-טרח ברחובות ניו-יורק. ששה מסכים, עלמה במצוקה בסוף הסיפור. לא התרשמנו במיוחד.

Driver's Eyes



Suzuka 8 Hours



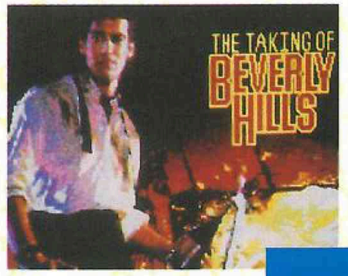
סימולטור לאופנועים! זהו אחד מהמשחקים הגדולים ביותר, פיזית, משום שמחוברים אליו לא פחות מארבעה אופנועים רבי עוצמה (אח! הלוואי עלי ועל הכביש!). כל כך אמיתי שבא לבכות.



שם המשחק מרמז על מערכת הראייה התלת-מימדית הכלול בה. זהו סימולטור נהיגה מרשים ומקצועני. כיף, אבל פחות מהסימולטור הבא, של אותה החברה (Namco).

חדשים בשטח

אך מה חדש בתחום משחקי ה-PC? קשה לנו להאמין שהמשחקים הבאים יגיעו ארצה וימכרו, אבל אם כן, זיכרו שקראתם עליהם לראשונה ב-WIZ!



The Taking of Beverly Hills

זה התחיל את דרכו כסדרת טלויזיה, הפך לסרט ועבר לקלטת וידיאו כל כך מהר שאף אחד אפילו לא שם לב לשינוי. הרעיון הוא להילחם בטרוריסטים עירוניים, כמו אלה שהציתו את לוס אנג'לס בקיץ. הלוחם הוא בומר הייז והוא עובר הרפתקאות מוזרות ומעניינות בשכונת היוקרה בברלי הילס. ההרפתקה נראית נחמדה, אבל זכתה רק לציונים נמוכים אצל מבקרי משחקים בחו"ל.



Populous II

חלקו הראשון של המשחק זכה לפופולו(ס)ריות רבה ולתהילות אין-ספור. הפעם אתה משחק את תפקידו של בנו של זאוס ולהביס את שלושים ושניים האלים האחרים (מה הם היו עושים אילו האמינו רק באל אחד, כמו היהודים?). המשחק דורש רמת תכנון גבוהה אך מספק אתגר מחשבתי למי שאוהב אתגרים כאלה.

הגרפיקה... אבל תמונה שווה אלף מלים. תיהנו.



Flames of Freedom

משחק ההמשך של "מבצע קוטב" עובר למדבר סהרה ומפעיל שם כלי רכב רבים ושונים. כן, סימולטור של הכל (טוב, לא הכל-ממש) בו עליך, כלוחם מהאי אגורה, לשכנע את עמיתיך לאיים השכנים שבני סהרה אכן רוצים לשחוט אותם ולהפוך אותם לצלי.

על לוחמי החופש לשחרר כל אחד מארבעים ושניים האיים בנפרד, מה שהופך את המשחק להשקעה ארוכת טווח. הוא זכה לציונים גבוהים בעיתונות חו"ל ומבין כל המשחקים שהזכרנו, נראה לנו שהוא המועמד המוצלח ביותר לתרגום.





על המקלדת

מולטימדיה
כל הרכיבים

למי ששכח, נזכיר מהי מולטימדיה: זהו צרוף של קול, גרפיקה, מלל, אנימציה ווידאו, המעובדים ומיוצרים באמצעות מחשב אישי. לצורך העניין מוגדר מחשב מולטימדיה כ–PC עם מעבד 80386SX לפחות, 2M זכרון או יותר, כונן "3.5 1.44M, כונן קשיח בן 30MB או יותר, צג VGA ומעלה, עכבר, כרטיס קול העונה לדרישות מסוימות וכונן CD–ROM (תקליטור) המעביר לפחות 150K נתונים בשניה ובעל זמן חיפוש ממוצע של פחות משניה.

בתחום התוכנה דורש מחשב מולטימדיה הפעלת מערכת Windows 3, עם תוספת הנקראת Multimedia Extension. תוספת זו נכללת בגירסה 3.1 של מערכת Windows, דבר שיתרום לתפוצת רעיון המולטימדיה של מיקרוסופט.

הרכיבים האקזוטיים יותר בתקן הם כרטיס הקול וכונן התקליטורים.

■ כונן התקליטורים – CD–ROM



אין ספק שהתרועות הרמות ביותר שישמיעו שחקני המחשב לרעיון המולטימדיה יבואו בזכות כונן התקליטורים, כיוון שפלטת הפלסטיק הדקיקה הזו יכולה להכיל עד 600MB נתונים. 600MB משמעו יותר רמות, יותר דמויות גרפיות, יותר תחכום וגם צליל מטריף – כל זאת ללא החלפת תריסר תקליטונים, ללא דחיסת נתונים פראית על הכונן הקשיח המסכן וללא מאבק בלתי נלאה בדפי קודים והגנות מסוגים שונים. כן, אין צורך בהגנה, כי עדיין אי אפשר להעתיק את התקליטורים.

אך אל תשקעו בשמחה לפני זמנה. תחום התקליטורים אינו גן עדן המצויר בוורוד. כונני תקליטורים הינם איטיים. א–י–ט–י–י–ם. חשוב על 600 המגהבייט האצורים בקרבם ותבין את הרעיון. (לוקח זמן לכונן למלמל "איפה שמתי את הקובץ הזה, לכל הרוחות?" לפני שהוא מצליח לאתר את הקובץ הרצוי).

כדי לסבך את העניינים, לא כל כונני התקליטורים מתאימים למולטימדיה. אם אתה עומד לרכוש כונן תקליטורים, ודא שמצוין עליו הסימן MPC – תקן המולטימדיה.

כונני התקליטורים נמכרים בשני סוגים: פנימי וחיצוני. גודלם הוא כשל כונן תקליטונים רגיל "5.25 והמחירים נעים היום בין 700–500 דולר (המע"מ ישולם בנפרד). המחיר אמנם גבוה אך הוא יורד – לאט לאט.

כרטיסי קול

■ Sound Blaster Plus

גרסה 2 פלוס הפופולרית בישראל מאפשרת יציאת צליל דיגיטלי בדגימה של 4–44.1 KHz המתאימה למולטימדיה, דחיסת צליל עד 1:4 כלומר צורכת פחות נפח אחסון, כניסת צליל ב–8 ביט (מתאים גם למחשבי XT) דגימת צליל נכנס KHz 15–4. 11 ערוצי צליל בו זמנית באיכות FM, מגבר שמע בעוצמה של 4W.

הכרטיס כולל חיבורים מחיבורים שונים: כניסה למיקרופון לצורך הקלטה ועיבוד מידע, חיבור לג'ויסטיק וגם ממשק MIDI דו–כיווני לקבלת צלילים מהמחשב או שליחתם אליו. הוא מאפשר גם הפיכת מלל מוקלד לדיבור מושמע – הקראת קובץ אנגלי. זה נשמע חמוד והמבטא האמריקאי המתקבל בעת הקלדת מלים עבריות מבטיח שעות מספר של הנאה. מחירו: 495 ש"ח כולל מע"מ, כולל זוג רמקולים ותוכנות.

■ Sound Blaster Pro

דגם זה מיועד למקצוענים (PRO) והוא מכיל כמובן את כל האפשרויות של הכרטיס המסומן "פלוס" ובנוסף: מיקסר (מערבל) אלקטרוני, המאפשר למפעיל לשלב צלילים מכל מקור: סטריאו, FM, מוסיקת CD, רמקול ה–PC, טייפ דיגיטלי ומיקרופון.

20 ערוצי קול FM באיכות של סינטסייזר מיקצועי.

גם הכרטיס למקצוענים יודע להתחבר לכל מיני מכשירים. לדוגמא, הכרטיס כולל כבר בקר לכונן תקליטורים פנסוניק (חוסך כמה עשרות דולרים בקניית תקליטור), יציאת שמע, כניסת מיקרופון, כניסה לשמע של CD (מוסיקה).

מחיר התענוג: 750 ש"ח כולל מע"מ.

■ Video Blaster

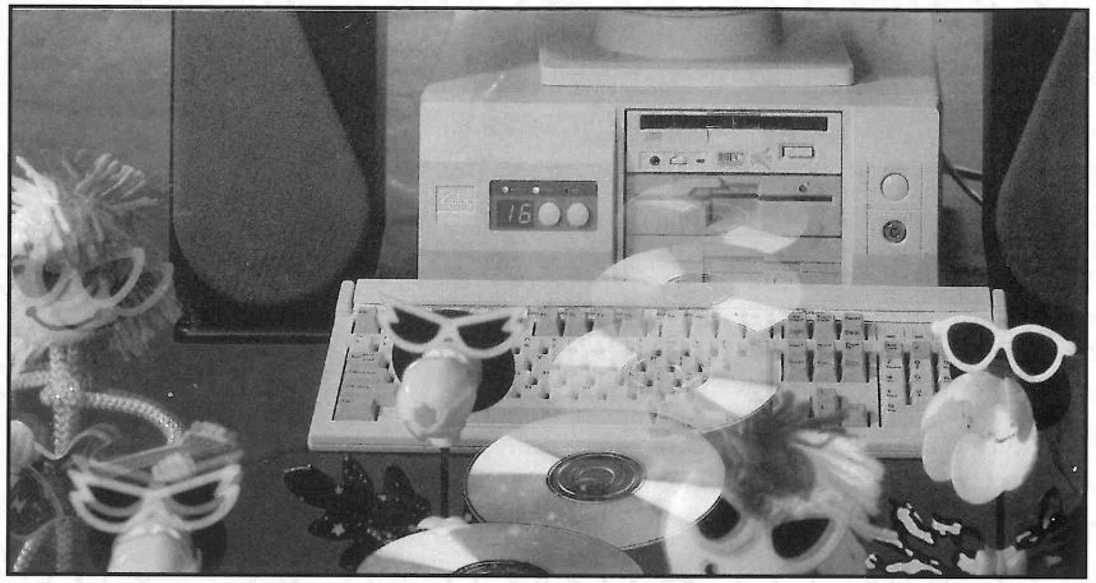
זהו כרטיס חדש, המיוצר על ידי אותה החברה ומשמש כאולפן וידיאו בזעיר אנפין. הוא אינו מחליף את ה–Sound Blaster אלא בא כתוספת לכרטיס הקול. אך איזו תוספת! הכרטיס מאפשר הצגת סרט וידאו על צג המחשב, בתוך חלון, והקטנת התמונה עד לגודל צלם (Icon).

הוא מאפשר חיבור של עד שלושה מקורות וידאו (למשל, שני טייפים ומצלמה) ומאפשר למפעיל ללכוד תמונה ולשמור אותה על הכונן הקשיח, לבצע אפקטים מיוחדים כגון שתילת מלל בתמונה, הגדלה והקטנה של התמונה, שליטה על צבעים ובהירות, תמיכה בקובצי PCX, GIF, TIFF ועוד. הכרטיס מציע שני מיליון צבעים (!!!) ופועל ברזולוצית 640X480 VGA.

עם הכרטיס מקבל הרוכש המרושש (ראה את המחיר, בהמשך) תוכנה הפועלת תחת Windows ומאפשרת לכידת תמונות, הגדלה והקטנה של סרט חי או תמונות עומדות, בקרה וערבול צליל, הקפאת תמונה, שמירתה ויצוא התמונה עבור תוכנות אחרות.

הכרטיס מאפשר כניסת שמע ממקורות שונים כגון סטריאו, CD ומיקרופון. תוכנה זו מאפשרת שליטה על ההשמעה שמאל–ימין ודעיכת צליל, מיקסר דיגיטלי לעריכת ושינוי הצליל.

זהו תענוג ויש לו גם מחיר: 1,750 ש"ח כולל מע"מ. מי שיקנה – יהנה.



מונחון – מושגים במולטימדיה

CD–ROM	זהו כונן תקליטורים המשמש לאחסון וקריאת נתונים. ניתן לשמור בכל תקליטור עד 600MB. על הכונן לעמוד בדרישות מסוימות כדי להתאים לתקן מולטימדיה. הנתונים יכולים להיות מכל סוג: החל במסמכים וכלה בתמונות אמיתיות, המופיעות במשחקים חדשים.
CD–I (Compact Disk Interactive)	זהו נוסח מולטימדיה שפותח על–ידי החברות פיליפס וסוני. גירסה זו מאפשרת גישה לקבצים, תמונות, צליל וקטעי וידאו מתוך כונן תקליטורים. פיליפס משתמשת בטכנולוגיה למכשיר המיוצר על–ידה וקרוי Imagination Machine, שגודלו כגודל מכשיר וידאו ביתי.
CD–ROM XA	זוהי גירסה משופרת של ה–CD–ROM הרגיל, המאפשרת עירוב וקריאה של אנימציה וצליל בו זמנית. תקן המולטימדיה (MPC) מחייב הכללת תכונה זו בכונני תקליטורים.
CDTV (Commodore Dynamic Total Vision)	דומה ל–CD–I אך מבוסס על מחשב האמיגה.
MIDI – מידי (Musical Instrument Digital Interface)	לא רק חצאית באורך הברכיים: זהו התקן המשמש לחיבור מחשבים עם כלי נגינה אלקטרונים באיכות גבוהה. לדוגמא, סינתסייזרים ואורגנים.
Sampling – דגימה	תהליך של הקלטת צליל אמיתי (אנלוגי) והפיכתו לדיגיטלי (חשמלי). ניתן לטפל בצלילים דיגיטליים במחשבי ה–PC – לשמור אותם, להשמיע אותם ולשלוט בצלילים. קצב הדגימה – Sampling Rate – מתיחס למהירות בה מתקבל המידע הזה. ככל שהמידע מתקבל במהירות גבוהה יותר, כך הצליל יהיה טוב יותר. הדגימה נמדדת בקילוהרץ (תקן האיכות של MPC דורש קצב דגימה של 44.1 KHz לפחות). לעומת זאת דגימה איטית יותר חוסכת בנפח אחסון הנתונים.
Digital Video	תמונות וידאו המבוססות על קובץ מחשב
DVI (Digital Video Interactive)	אביזר חומרה הדוחס ופותח דחיסה של תמונות וידאו. יש לפתוח את התמונות הדחוסות כדי שניתן יהיה להציג ולערוך אותם על מחשב.

המשך למשחק

איך כל חברת משחקים מאפשרת לשחקן להפעיל את דמויותיו * הגענו רחוק מאז הקשת כל פקודה, אות אחר אות * יש הרבה דרכים להפעלת ממשחק "הצבע ולחץ"

מאת טל גוטמן

הממשק, שהוא הדרך בה אתה (הבנאדם) מתקשר עם הקווסט שלך, עבר שינויים רבים מאז שחר ימי האנושות. לפני שנים רבות, כשהמחשבים עוד היו עשויים מאבן, היו רק קווסטים פשוטים. השחקן היה מקיש פועל ושם עצם, באנגלית – אות אחרי אות! – והמשחק היה מנסה להבין אותו. אם רצית להרים את הספר היית מקיש PICKUP BOOK ואז לוחץ על Enter. בקווסטים הכי ראשונים שהיו אי פעם, לא היתה אפילו גרפיקה. כל הקווסט דמה לסיפור אינטראקטיבי: מלים על הצג. שיטה זו סבלה מחסרונות מסוימים: ראשית, ישנה לשחקנים לכתוב בשגיאות, בלהט המשחק – אבל המשחק לא ידע למה התכוון השחקן וכל הנוגעים בדבר יצאו מתוסכלים. בנוסף לכך, לוקח זמן (הרבה זמן) ללמוד להדפיס מהר. עד שקצב ההקלדה עולה על משפט לשעה תדרוש ההתקדמות מפרק לפרק זמן רב. עם השנים החלו חברות הקווסטים לשכלל את העניין. לצד הסיפור החלו להופיע תמונות והמשחקים החלו להכיר יותר ויותר פעלים. אבל הצורך להקליד תוך כדי משחק עדיין הקשה על אלה מהשחקנים שעוד לא למדו להקליד באנגלית.

מאז הופעת העכברים בשוק החלו להופיע ממשקי "הצבע ולחץ", או באנגלית Point & Click. ממשק כזה מאופיין בכך שהוא מצריך שליטה במספר מצומצם של מקשים בלבד או בעכבר. כך מתפנה השחקן ליהנות מהמשחק במקום שיהיה עסוק בתקשורת אתו.

סיירה און-ליין

הקווסטים הכי טובים מגיעים מבית סיירה. זוהי חברה מגניבה ביותר ויש לה לא אחד אלא שני ממשקים. הישן מביניהם הוא הרבה יותר חינוכי והרבה פחות נוח מהחדש. הוא פועל כמו הממשקים הראשונים שהוזכרו לעיל: ממשק הקלדה. כל המשחקים בעל ממשק כזה הם בעלי גרפיקת EGA בלבד ואינם מחייבים הפעלת כונן קשיח. בארץ ניתן להשיג מספר משחקים בעלי ממשק הדפסה ונמנה לדוגמא את מסע בחלל III, לארי III וקינג קווסט IV. הממשק הישן מקבל אצלי ציון של לא יותר משלוש חיפושיות.

ובאשר לממשק החדש – כאן יש על מה לדבר. הממשק החדש של סיירה מורכב מצלמים (המכונים בתיעוד העברי סימלונים). אלה הם ציורים של יד, עין, פה, איש הולך או חפץ, אותו ניתן להזיז בעזרת עכבר או מקלדת. כל סימלון מציין פעולה כלשהי. לדוגמא, סימלון היד מסמן "הפעל" או "קח" את העצם שתחת הסמן. סימלון האיש ההולך מסמן הליכה. סימלון החפץ מסמן הפעלת החפץ על חפץ אחר. המשחקים החדשים פועלים בגרפיקת VGA (בלבד) וכדי להפעילם יש להתקינם על כונן קשיח. יתרונו של ממשק זה הוא בהיותו הנוח ביותר שראיתי מימי. חסרונו בכך שהוא מחנך לעצלות. הציון: ארבע וחצי חיפושיות ולזאה.

לוקספילם

חברת לוקספילם ידועה בקווסטים המצחיקים-עד-מטורפים שלה. בין הפופולריים ביותר בארץ: אי הקופים, על שני חלקיו. הממשק שלה מסובך למדי אך עדיין נוח יותר מהממשק הישן של סיירה או מהממשק של דלפיין (שלא נדע). במשחקי לוקספילם תמצאו בתחתית המסך קבוצת פעלים. בדרך כלל יכללו בקבוצה הפעלים PULL (משוך), PUSH (דחוף), TALK (דבר), PICK UP (הרם), USE (הפעל), GIVE (תן) ועוד.

עליך לבחור מתוך הרשימה (בעזרת הסמן) את הפועל הרצוי ואז לחזור לתמונה ולבחור את העצם עליו אתה רוצה לבצע את הפעולה. למשל, אם תרצה להורות למחשב להאכיל את החתול שלך, רד לרשימת הפעלים, בחר בפועל FEED ואז הצבע על החתול ולחץ על Enter. זוהי שיטה נוחה אך ארוכה במקצת, אך מפצים עליהם מספר דברים: ראשית, העובדה שהדיאלוגים אינם מתנהלים באופן אוטומטי אלא שאתה בוחר מה תגיד לדמויות, מתוך תפריט הכולל כ-4 אפשרויות. שנית, עם הממשק המעצבן-רק-קצת תקבל משחקים של לוקספילם! הציון: שלוש וחצי חיפושיות.

דלפיין

חברת דלפיין היא מחלוצי ממשק הצבע ולחץ. הממשק שלהם אפילו זכה לשם – סימנטק – ולדעתי זהו הגרוע מבין כל הממשקים. בכל פעם שתרצה לבצע פעולה כלשהי יהיה עליך להעלות על הצג תפריט של כחמישה פעלים ולהרכיב משפטים – בדומה לממשק לוקספילם. אבל ישנם מספר הבדלים ביניהם. ראשית, בשום מקרה אין יותר מחמישה פעלים במשחק, מה שמגביל ביותר את האפשרויות שעומדות לרשותך. שנית, תפריט הפעלים אינו מופיע על הצג במשך המשחק. עליך להעלות אותו באמצעות פעולה מכוונת. הדבר מסרבל מאוד את המשחק ופוגם מעט בהנאה – אך המשחקים עצמם טובים למדי. הממשק זוכה לציון של חיפושית וחצי בלבד, אך שימו לב שהוא מולבש על משחקים כמו מלחמות עתידיות ומבצע חמקן!

דינמיקס

דינמיקס היא בעצם חברת בת של סיירה, אולם תחומי ההתמחות שלה שונים. היא עוסקת בסימולטורים משובחים במיוחד (הברון האדום ו-A–10) אך אינה מתנזרת גם מקווסטים. הממשק שלה מוזר במקצת. הוא מתבסס על "הסמן החכם" – אשר כשמו, כן הוא. כאשר הסמן מצביע על חפץ עליו אפשר לפעול הוא ישתנה מצורת חץ לבן

שעשועי לארי V



פאטי התגלתה כסוכנת סמויה של שירות הריגול האמריקאי. מה, זה לא נשמע לכם סביר? המשחקי הגיע למערכת באיחור רב והנבחרת טרם החזירה ציונים עליו... אבל לא שמענו מהם מאז התחילו להתקין את המשחק על הכונן.

בחודש הבא נוכל לספר לכם בדיוק מה קרה ללארי ולפאטי ובינתיים – רוצו גם אתם לקנות ולשחק ושגרו את הציונים למערכת.



צ י ו נ י ם :

גרפיקה:	
קול:	
כיף:	
ציון כללי:	

חברות המשחקים מצ'פרות את הקונים! אם קנית משחק של BUG GAMES תקבל הנחה על המשחק הבא שתקנה – ואם תקנה מחברת מיראז' את אחד מהקווסטים המצויינים של סיירה תקבל מנוי שנתי על מגזין אינטראקשן, המספר הכל על מאחורי הקלעים של הקווסטים.

כי WIZ אמיתי לא מעתיק. לעולם.

שם ה–WIZ הבודק:

דקל יושטין מלוד

מה הכי פחות:

העובדה שבמשחק הזה, השועלים הם החזקים.

מה הכי אהבתי:

שהמשחק הוא על השועל, שהוא הסמן המסחרי של חברת טיטוס. הגרפיקה יפה והצלילים יפים.



טיטוס השועל



הגיע למערכת המשחק טיטוס השועל ומי שבדק אותו עבורנו היו WIZ–ים אמיתיים – חברים חדשים בנבחרת! אז הנה מה שיש להם לומר על הרפתקאותיו המטורפות של טיטוס, כולל שטיח מעופף, סקטים, גלשן – ובחורה שועלית במצוקה! זהו משחק פעולה ב–151 דרגות קושי. המחיר: 89 ש"ח.

מה הכי אהבתי:

השלב השלישי הכי כיף, כי הוא דורש מחשב וכיף לשחק איתו בכלל. השטיח והמקפצה.

מה הכי פחות:

לא אהבתי את הדבורים ואת הכלבים המעצבנים.

שם ה–WIZ הבודק:

WIZ אלמוני מרחוב הארזים 9 בקרית ביאליק (אופס! הוא שכח לציין את שמו!)

צ י ו נ י ם :

גרפיקה:	
קול:	
כיף:	
ציון כללי:	

עידן מקוצקי מתל אביב שולח לנו טיפים למשחק

■ Alered Beast

★ כאשר תגיע למסך הפתיחה, לחץ על F1. שם תוכל לשנות את הנתונים של הדמות, להקפיץ שלבים ולהגביר את הכוח של הדמות ואת הפסילות שלה.

★ אסוף כמה שיותר כדורי בדולח, הם יגדילו לך את הכוח.

אייל גל מאשדוד בדק בצורה יסודית את

■ Space Quest 4

★ בביוב, מתחת למפה שעל השולחן, יש כפתור. בלחיצה עליו תופיע הולוגרמה.

★ לפני אתה מתחפש לאשה עליך להיכנס לכל המקומות בקניון.

★ החלק הראשון של הקוד ל-SQ1 נמצא בפיסת נייר המסטיק שנלקחה מהחייל בקן. החלק השני נמצא בדף הרביעי, בשורה האחרונה, בספר הרמזים בקניון.

★ כדי לפתוח את הדלת הימנית ביותר במגדל החיילים עליך לשפוך לתוך המנעול את החומצה.

★ כדי לראות את קרני הלייזר במסך עם הגלגלים עליך להדליק את הסיגריה ולנשוף עשן.

ניסים חליפה מתל אביב שלח טיפים למשחק



■ האורגים

★ כשתגיע למאורת הדרקון, הפוך את הזהב לקש והרדם את הדרקון. הוא ירדם וינשוף אש ויבעיר את הקש.

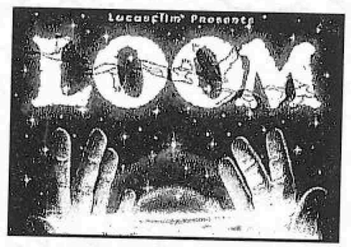
★ אחרי שיצאת ממאורת הדרקון ועברת את המבוך תגיע אל המדרגות. סובב אותם הפוך ממה שהם ורד.

★ אחרי שתעבור את המדרגות תגיע אל מקום מוזנח ושם תראה ילד נוחר.

הער אותו. כשהוא יחזור לישון בצע את קסם ההדמייה עליו ותהפוך לראסטי. לך אל המדרגות שמובילות אל טירתו של הבישוף מנדיבל.

★ כשהביישוף מנדיבל ימות אתה תיפול אל החור. כשתצא מן החור סתום אותו ולך אל החורים שבצד שמאל. היכנס אל החור הראשון שם ותראה את ראסטי. רפא אותו וסתום את החור. עשה זאת גם בחורים באחרים ואז תגיע אל המעיין.

אלעד גוב-ארי מחולון שלח לנו טיפים עבור



■ Maniac Mansion

★ המפתח לכלא נמצא על מנורה שתצטרך לשבור על ידי רעש.

★ רק מייקל יכול לפתח תמונות של מצלמה.

★ אפשר להסיר צבע מהקיר באחד החדרים ולגלות דלת.

★ רק ברנרד יכול לתקן את החשמל.

יוני ברעם מראשון לציון שלח לנו טיפים על ארבעה משחקים:

■ המכרה של ההולנדי

האבוד

★ כדי להיכנס למכרה צריך מנורה וגפרורים.

★ אל תמכור זהב ביום רביעי.

★ אל תירה בשודד, תירה לו בכובע (בראש) והבא אותו לכלא.

★ אל תתעסק עם נחשים.

★ יש מכרות חבויים.

★ הכפפות מגנות במכרה מפני שפשופים.

★ ישנים בפאב.

★ אם ירו בך, לך לדוקטור.

★ אם הורגים את הצ'יף מקבלים סוס.

★ קנה את החמור שעולה 800 דולר.

★ בפוקר, מתי שיש לך פול רביעיה או שלישיה, המר על הרבה כסף.

באותו משחק מצא אלי רקובצ'יק

★ במקום לקנות מזון רצוי לקנות חכה, עמה תוכל לדוג כמה דגים שתרצה. הם ישמשו לך למזון וזה לא יהיה תלוי בכספך.

★ לצאת מחוץ לעיר זה דבר מסוכן, לכן צריך לרכוש אקדח וכדורים.

★ לך למהמר שבבר. תוכל להרויח שם כסף רב וחלק מהמפה של המכרה האבוד.

★ אכול את הנחשים שתהרוג בדרכך.

וכאן אנו שבים למגוון הטיפים של יוני ברעם

■ ZAK

★ השתמש בסכין כדי לקחת את הצ'ק שמתחת לשולחן.

★ צלצל שלוש פעמים אצל בית השכן וקבל לחם קשה.

★ קח מהשירותים את נייר הטואלט.

★ מכור את השלט וקנה תיבת מכשירים.

★ הרם בחדרך את השטיח וחתוך אותו, בעזרת החותך.

■ המפתחות למאראמון

★ בחר את הציד.

★ מכור את הגרזן וקנה את החרב הארוכה.

★ ביום 11 עשה קסם קרח על בעלי הקלשונים.

★ קנה לשליחה שריון עור וחרב ארוכה.

★ דבר עם אנשים.

★ כבה את האור במסך האחרון.

שי ענתבי מבת-ים שלח לנו טיפים עבור

■ לארי Larry 2

★ לאחר שקונים את כרטיס הלוטו, מראים אותו לאשה שבמשרד בניין הטלויזיה.

★ האשה אומרת לך מספרים ואתה צריך לרשום אותם לאחר מכן, כשהיא שואלת אותך מה המספרים שניחשת.

★ בחדר ההמתנה יושבים ולאחר מכן הולכים אחרי השדרן.

★ כאשר נכנסים לסירה צריך להיכנס ישר לתא ושם להיכנס לדלת מימין.

★ לאחר מכן הולכים מאחורי הארון ולובשים את בגד הים שקנית בבוטיק.

★ כדי לדדת מהאניה כותבים open computer.

אלי אבזאק מכפר קמא

(06-767827) משחק במרץ אבל נתקע בטיפ האחרון. תוכלו לעזור לו?

■ מלחמות עתידיות:

במנהרת הזמן

★ בימי הביניים, קח את החבל מהעץ שליד האגם וטפס עליו.

★ קח את החנית (Lance) מהשומר.

★ כדי להוריד מהעץ את גלימת הנזיר, העזר בחנית.

★ כדי לעבור את הזאב, קח מים מהאגם ושפוך עליו.

★ מה צריך לעשות במנזר, אחרי שלוקחים את השלט-רחוק ואת הכרטיס המגנטי?

טל חורי מרמת גן שלח לנו קודים עבור

■ Pipe Mania

★ רמה HAHA 2

★ רמה GRIN 3

★ רמה READ 4

★ רמה SEED 5

★ רמה GROW 6

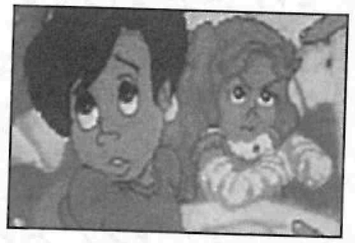
כפיר בנאור מאשדוד שלח גלויה (כל הכבוד!) על

■ הנסיך הפרסי

★ ניתן להפיל את חלקן של התקרות.

מורן שן מירושלים שולחת טיפ "ארוך אך מועיל ביותר" לגבי

■ וילי בימיש



★ כדי לעבור את הבייביסיטר-עטלף: ברח! לחדרה של בריאנה, קח את העכבר הלבן, רד לסלון וקוץ מאחורי הספה (עשה זאת בעזרת החץ, שיהפוך אדום ועבה). שחרר את העכבר על השולחן, לחץ פעמיים על Enter. על שואב האבק תופיע כוונת. כוון לעטלף ולחץ על רווח כדי לשאוב אותו.

ירון גרופר מקריית אתא מציע עזרה במשחק

■ אלוף החלל II

★ בשלב הרביעי צריך אייס להסתובב ולהתמודד עם המפלצת בעזרת אקדח הלייזר שלו.

★ במסך השמיני עליו לקפוץ אל הפתח שלידו כדי לא להיות מטרה חיה.

עידן ויצמן ואילן זמרי מכפר סבא התאחדו ושלחו לנו הרבה מידע על סדרת משחקי

■ קומנדר קין

★ במשחק הראשון צריך לירות 4 יריות כדי להרוג את הזאבים.

★ במשחק השני צריך לירות בכוכבית הסגולה כדי לעבור את המכונות שמפוצצות את העולם.

★ במשחק השלישי יש אדמה שפתוחה לים ויש בה צמח. כשעומדים לידו לוקח אותך דינוזאור לעוד שלב.

★ יש קוביות כהות שאפשר לעבור דרכן.

★ יש להיכנס לשלב בצורת מגדל ולירות בכל הכוכביות ובלב.

אופיר ואסף פולת מיבנה שלחו לנו המוני טיפים אבל נפרסם כאן רק אחד...

■ שכחו אותי בבית

★ שמור את הרובה עד שעה 9 ואז יהיה לך רובה.

איתן הרמן מקריית אתא שולח עצות טובות לראשי עיר בפוטנציה:

■ SIMCITY

★ יש להרחיק את תחנת החשמל מהתושבים.

★ תחנת הכוח הגרעינית עלולה לגרום לקרינה ובכך להרוס את העיר!

★ כדי לקבל $10,000 יש להדליק את מקש CAPS-LOCK ולכתוב FUND.

אמיתי קליגמן מתל אביב מספר לנו על

■ Hero's Quest 1

★ אם נגעלת בלילה מחוץ לעיר אתה יכול לישון ליד העץ עם הפירות המהבהבים, שם הרוחות לא יפגעו בך.

★ ביער אפשר למצוא פטריות קסם, אותן אפשר לאכול או למכור לאשה שעושה שיקויים.

רן ליבנה מיבנה שלח לנו טיפים על

■ מבצע חמקן



★ כשאתה בחדר, אחרי המבוך, משוך לפסל ביד והשתמש בקופסא השחורה כדי לפתוח את הכספת.

★ כשאתה בבונקר התת-ימי, בזמן שאתה נותן מים לקצין, קח לו את החותמת.

★ תן את הפתק החתום לשומר שנמצא בחדר עם הלייזרים.

★ כשאתה בכלוב, השתמש בעט על המנעול ואז השתמש בשמן על הקירות. היכנס לפתח האוורור.

★ כשאתה במערה, הסתכל על האדמה שלידך. חפש בה ותמצא גם כלי חפירה.

★ כשאתה במים, קשור לאבן, לחץ על הצמיד וקשריך יותרו. שחרר את האשה.

★ כשאתה צולל במים, שחר לפינה הימנית התחתונה ובדוק שם את העץ.

★ אחרי שלקחת את תיקח בשדה התעופה, לך לשירותים וחבר את המגלח החשמלי לשקע.

פינת הפיתרון המלא

איתן הרמן מקריית אתא פתר עד הסוף את סנופי.

יוני ברעם מראשון לציון השלים את ZAK - שימו לב לטיפים ששלח לנו!

ירון גרופר מקריית אתא הגיע עד סופם של מספר משחקים: סנופי, לארי I, דבל דרגון, קרטקה I ו-II ו-גרזן הזהב.

דורון פיינשטיין טרח ושלח לנו את הפיתרון המלא של King's Quest I. הוא מעריץ גלהב של משחקי סיירה, מהסיבות הטובות ביותר: "סיירה מחדשת את המשחקים שלה ומתקנת שגיאות שהיו בישנים"!

יוסי ירושלמי מבני ברק פתר עד הסוף את "הבהלה לזהב"!

PC

מונח בכף ידך

פרקנו ארגזים גדושים וגילינו שלושה ג'ויסטיקים חדשים – טיסה נעימה!

מאת ד"ר WIZ

משאית ברינקס הובילה ציוד לחנות מחשבים והצלחנו, איכשהו, לעצור אותה ולפשפש בקרביה. בין הממצאים: שלושה סוגי ג'ויסטיקים, האחד מוכר בארץ ושני אחיו חדשים.

אין ספק שכדי לשחק במשחקי מחשב רבים מספיקה המקלדת. די נוח לנוע בתוך משחק הרפתקה בעזרת מקשי החיצים או עכבר ואין צורך בג'ויסטיק אך מה עם סימולטורים? לכל WIZ רציני ברור שאם במטוס יש ג'ויסטיק (במטוסי קרב חדישים באמת יש!) הרי שגם הוא צריך זאת על מטוס ה-386 שברשותו. אם כך, מה היה לנו?

הראשון והמוכר לרבים בארץ:

WARRIOR

לג'ויסטיק זה מבנה חלק ונוח מאוד לאחיזה. מחירו הנמוך מבין שלושת מקלות



ההיגוי שבדקנו והוא מוכר ביותר בישראל. ניתן לשחק עמו בכל סוגי המשחקים והוא מציע גם כיוון (איפוס) אוטומאטי, שני כפתורי ירי, אפשרות לירי מהיר ולכיוון ידני של נטיית מוט האחיזה. אפשרות אחרונה זו אינה בשימוש ברוב התוכנות – אבל אם אפשר להפעילה, נחמד שאפשר לעשות כן.

INTRUDER

במבט ראשון רואים – הוא נולד לתקיפה! עיצובו של האינטרודר מדהים והוא נועד לשמש טייסי סימולטורים מקצועיים-כמעט. הג'ויסטיק מתאים במיוחד לגיחות במטוסי תקיפה ומתאים אפילו יותר להטסת מסוקים.

זהו ג'ויסטיק גדול ונוח, המאפשר תנועה לכל הכיוונים. אנו מדברים כאן על תנועות מעלה-מטה, שמאלה-ימינה, אפילו פנימה-החוצה! הפעולה האחרונה חשובה מאוד לסימולטורים, שהרי כדי להעלות או להנמיך את כלי הטיס – זהי הדרך היחידה, באמת.

האינטרודר מעמיד לרשותך שני בורדי ירי טורבו כפול, איפוס אוטומטי (לא היינו מצפים לפחות) ושני כפתורי ירי. הג'ויסטיק בנוי בצורה קשיחה קשיח במיוחד וכמו בחיים – כדי למנוע טעויות שיגור טילים – ניצרה מכסה את כפתור שיגור הטילים העליון. יש ללחוץ על הניצרה כדי להרים מכסה פלסטיק שקוף ורק אז ניתן לשגר אש חיה על האויב. אמיתי לאללה...

AVIATOR

ברור לפי המראה (והגודל...) שזהו הג'ויסטיק המתאים לסימולטורים "רכים" של ההנאה בהטסה. אך הוא יכול, כמובן, לשמש גם טייסים של למטוסי תקיפה. כמו קודמו, הוא מאפשר הזזת ההגה לכל הכיוונים. יש לו ארבעה כפתורי ירי, שני



כפתורי ירי טורבו כפול, איפוס אוטומטי וגוף מפלסטיק חזק במיוחד. מעבר לצורתו המיוחדת, הוא כולל גם מד גובה ואופק, המקנים התחושה ממש כמו השהייה מטוס אמיתי.

את ה-WARRIOR תוכלו לרכוש או להזמין ברוב חנויות המחשבים בארץ. שני מוטות ההיגוי האחרים ניתנים לרכישה רק ברשת חנויות באג.

מי אמר שצריך להשתתף במלחמת המפרץ...



NEXT 050-235290

מה אתה עושה בסוכות?

בואו לבקר ולהשתעשע ב-

אולימפיאדת המשחקים וכיף מחשבים

בחסות PC digital ובהפקת 32Bit מגזין ה-PC הישראלי

מוקדמות: חוה"מ 14-15/10 סוכות, כפר המכביה ר"ג (הגמר בחנוכה)

שעות האולימפיאדה, הסדנאות וירידי המכירות: 9:00 עד 20:00 רצוף!!!



מקצי התחרויות במשחקי PC

- משחקי וידיאו - SEGA, NINTENDO
- משחקי פאזל
- משחקי מלחמה
- משחקי אחרים
- מרוצי מכוניות
- משחקי ספורט
- FLIGHT SIMULATOR

הגדלות ופרסים ב'ן מלאי התלושים והמבקרים:
מחשב PC דיגיטל, ספרים, קורסים במרכז ההדרכה של דיגיטל, 10 חבילות של אופיס, וירוס זהב של PF1, ציוד הקפי למיניהו ועוד...

חוויה מיוחדת לכל המשפחה

הכניסה חופשית!

פרטים והרשמה: אנשים ומחשבים

טל. 03-5288448, 295145 פקס. 03-295144

PC CHIPS תוכנה ספרות וציוד | 32Bit מגזין PCWORLD הישראלי | אנשים ומחשבים עיתון המיקרו-מחשב הגדול בישראל

יריד המחשבים וכיף 92

חגיגה לכל בעלי המחשבים בישראל

תוכנית הסדנאות:

יום ד' 14 באוקטובר 92 (9:00- 12:30)
- הכרת המחשב - הכר את המחשב שברשותך ותהנה ממנו.
- תקשורת מחשבים למד להתקשר בעזרת המחשב והמודם
- החוויה הטכנולוגית
- תוכנת העתיד WINDOWS

חידושי הטכנולוגיה במגע יד!!

יום ד' 14 באוקטובר 92 (13:30 - 17:00)
- הכר את DOS 5
- וירוסים עליך - כיצד תמנע ממכת הוירוסים
- החוויה הטכנולוגית
- תוכנת העתיד WINDOWS - הדגמות רצופות מדי שעה

תצוגה ומכירה של תוכנה וחומרה וציוד היקפי

יום ה' 15 באוקטובר 92 (9:00- 12:30)
- מאחורי סדרות משחקי המחשב
- הכר ולמד את מעבד התמלילים QTEXT
- החוויה הטכנולוגית

הסדנאות מיועדות לקהל הרחב

יום ה' 15 באוקטובר 92 (13:30- 15:00)
- מולטימדיה
- חידושים בלמידה משולבת במחשב
- החוויה הטכנולוגית

ביטוח התנסות לכל המשפחה

★ **כל נרשם לאחת הסדנאות יזכה בשני - תוכנה מהספריה הציבורית של מחשבים וכיף.**

לפרטים : מחשבים וכיף
עיתון המחשבים למשפחה
טל. 052-523343, 08-450676
פקס. 08-450616

מחשבים וכיף

☐ כן, אני מעוניין להצטרף לסדנאות _____

שם _____ כתובת _____

גיל _____ טל _____ פקס _____

אל: **אנשים ומחשבים, 32Bit, מגזין ה-PC הישראלי**
ת.ד 11616, תייא 61116 טל. 03-5288448, 2995145 פקס. 03-295144
כן! שילחו לי _____ הזמנות כניסה לאולימפיאדה לי ולבני משפחתי.
שם _____ כתובת _____
גיל _____ טל _____ פקס _____
תפקיד _____ ברשותי מחשב מסוג _____
יצטרפו אלי _____

כל ממלאי התלושים יקבלו לביתם קטלוג PC - CHIPS.
(חומרה, תוכנה, ותוכנות חופשיות, משחקי מחשב חינם לביתו)

ט·ט·ר·ו·ס

באמת אמרו פעם שטטריס הוא בעצם וירוס מחשב, שנוצר בברית המועצות ונועד להשמיד את כושר

מ ד ף מ ד"ב

העבודה של מדעני המערב. ברית המועצות אמנם התפרקה לגורמיה הראשוניים אך יצרני התוכנה תפסו את הרעיון וגנבוהו, במלואו

מאת דינה בן-קיקי

מתוך טופס המלצה לפרס –

ישראל, 1997

המלחמה בהעתקות תוכנה בישראל נדונה מראש לכישלון. ישראל הוכרה כמדינה-של דיסקט אחד – ויצרני התוכנה נאבקו בכך בדרכים שונות. הפלאגים, שהתחברו ליציאת הדפסה של המחשב, פעלו עד לרגע הפיצוח. הדיסקטים המוגנים התקלקלו ופוצחו – לפעמים תוך שבועות אחדים מיציאתם לשוק. מדבקות האזהרה נוסח מיקרוסופט, שדיברו על קנסות בגובה 30,000 ש"ח ושנת מאסר לכל מעתיק הוסרו מהדיסקטים והודבקו על מחברות, קלמרים וילקוטים. אפילו התקליטורים הועתקו, לאחר מעט מחקר ופיתוח. חברות התוכנה הישראליות – והנציגים בארץ של חברות זרות – נאספו יחדיו. לא קל לאחד בין חברות ממתחרות, אך הן עמדו בפני פשיטת רגל, עקב מכת ההעתקות. הבעיה החמורה היתה דווקא בתחום התוכנות העסקיות: מעבדי תמלילים, מסדי נתונים, גליונות אלקטרוניים וכדומה. ודווקא אחד מיצרני המשחקים עלה על הרעיון שהציל את השוק, בסופו של דבר.

בפגישה חסויה קם מיכה קלום, מחברת פנאי-לצהול העוסקת במכירת הרפתקאות וקווסטים לצה"ל, והציע "בקנה ביחד את הזכויות על המשחק טטריס ונדביק אותו אל תוך כל תוכנה עסקית. על כל דיסקט התקנה נציב דגל פשוט – שערכו אחד אם התוכנה הותקנה ואפס אם היא לא הותקנה. אם התוכנה מותקנת יותר מפעם אחת – יועתק גם הטטריס עם התוכנה."

"אז ניתן להם מתנה על זה שהעתיקו?" שאל אריה מילן, מחברת מילן-מילונים.

"אבל הטטריס הזה יופעל באקראי – מדי פעם. כמו וירוס הפינג-פונג. ואי אפשר יהיה לחזור ממנו לתוכנה המקורית," המשיך מיכה קלום. "תארו לעצמכם סוכן ביטוח, המנסה להוציא מכתב לעשרים לקוחות ומוצא את עצמו מביט בנופי מוסקבה! המכתב הלך לאיבוד, כי הוא לא שמר אותו לפני שהמשחק התחיל – והרי, הוא לא יכול לצאת מהמשחק!"

"אולי זה לא חוקי," הקשה רוני מביט-בפיתה (תוכנת המסעדנים). "אנחנו אמורים לגלות בדיוק מה אנחנו מוכרים – "

"מה פתאום!" קטע אותו מיכה. "נוסיף הודעה על כל חבילת תוכנה שהעתקה בלתי חוקית תגרום לירידה מאסיבית בתפוקת המשתמש... זו אזהרה הוגנת. וחוץ מזה, כך לפחות ישחקו קצת טטריס, לפני שיבינו שהנתונים שלהם הלכו לבלי שוב."

הפגישה היתה סוערת. עורכי הדין של החברות נקראו להצטרף – מה שהכפיל את מספר המשתתפים. הושגה הסכמה עקרונית שכל החברות יוציאו גרסאות חדשות של מוצריהן, באחד באוקטובר 1992. מחיר הצעד הנואש היה גבוה: מאמץ רב הושקע בפיתוח גרסאות המפעילות בצורה אקראית את טטריס; שמות הקבצים הוסוו ושונו והתקבלה הרשות להפעיל את התוכנה בצורה מרושעת זו – מטעם החברה האמריקאית שמפיצה את טטריס.

אחד הצעדים החשובים ביותר היה עדכון האיגודים והחברות העוסקות במניעת



וירוסים לגבי הטטרוס (טטריס-וירוס), שיועד להפצה החל מאוקטובר.

ציטוט מהמכתב של יצרני ומפיצי התוכנה בישראל לאגודת מרפאי הווירוסים: "אנו סמוכים ובטוחים שתשתפו עמנו פעולה ולא תנסו 'לרפא' את הווירוס שלנו, המכונה טטרוס, אלא תסבירו ללוקים בו את הסיבות להידבקות."

המאמץ הפיתוחי-הסברתי נערך בחשאיות ראויה לציון. גם צה"ל עודכן בנושא וגורמי המחשוב הסכימו להכניס את הגירסה הכוללת את טטרוס למשרדי הצבא.

ציטוט ממכתב התשובה של אגף המחשבים האישיים בצה"ל: "[סודי ביותר] ד ...ומשום שאנו תומכים במאבקכם נגד הניצול לרעה של תוכנות בלתי-מוגנות שנמכרו לצבא ההגנה לישראל, אנו מאשרים את הכנסת השינוי האמור (טטרוס) לגירסאות שיסופקו לצבא החל מחודש אוקטובר. ה. בכבוד רב, [חסוי]".

כל ההכנות הושלמו והתוכנות החדשות, כולל טטרוס, החלו להימכר בראשית נובמבר 1992. בהתאם לכללי חוק מרפי היו תקלות בתוכנית – אך לא תקלות משמעותיות ביותר. בכל מקרה שהופיעה תלונה על "אני עובד ופתאום יש טטריס על הצג" נשלח למקום איש מכירות של החברה שהתוכנה שלה הועתקה והמחיר שנגבה כלל פיצויים על העותק המועתק. לא עבר זמן רב לפני שהתלונות השתתקו. לא דווחו תקלות קשות במיוחד, עקב הטטרוס. אחד העיתונים היומיים יצא לאור בגירסה מצומצמת ומאוחר יותר מהרגיל (ופנה מיד לאחד מכן לרכישת כמאה עותקים של מעבד תמלילים ידוע ביותר); באוניברסיטה אחת הושבת מרכז המחשבים במשך חודש לפני שהבינו המרצים שהטטרוס הוא בעיה ולא משחק שהסטודנטים שיחקו מבחירה; חברת ביטוח אחת נזקקה לשירותי הצלה ממוחשבים בקנה מידה נרחב... אבל היו אלה רק שמועות. העיתונות דיווחה עליהם וחברות המחשבים הוציאו, כל אחת, הודעה בנוסח "העתקת תוכנות עלולה לפגום ביעילות המערכת הממוחשבת כולה. אין החברה נושאת באחריות להשבתת המחשב עקב הפעלת תוכנה מועתקת".

עם עליית המכירות בענף התוכנה התעוררו בעיות אחרות: חברות שכפול הדיסקטים התקשו לעמוד בקצב ההזמנות. היקף המכירה איפשר הורדת מחירים, שרק הגביר את היקף המכירות. הטטרוס אומץ גם בגרמניה, איטליה וספרד (שלקו אף הן בהעתקות). החברות הישראליות החלו לשווק את הגרסאות המטוטרסות ושברו שיאי יצוא. משום כך אנו ממליצים על מתן פרס ישראל ליצוא דווקא למיכה קלום. אמנם הוא אינו עוסק ביצוא באופן ישיר, אך ניתן לזקוף לזכותו חלק ניכר משגשוג ענף יצוא התוכנה בחמש השנים האחרונות.

על החתום, איגוד יצרני התוכנה (טטרוס-ישראל).

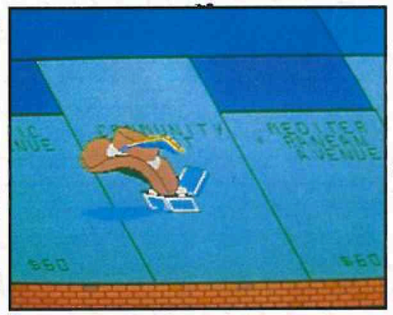
מסחר וקנוניות ברחובות ניו-יורק – כל החוכמה היא לא להגיע לכלא!



מונופול

על לוח המונופול ישנן ארבעים משבצות, מהן עשרים ושתיים מסומנות בשמות רחובות בניו-יורק. הראשון שמגיע למשבצת יכול לקנות אותה – ובכל פעם ששחקן מגיע למשבצת השייכת לשחקן אחר עליו לשלם דמי שכירות לבעלים החוקיים.

כל שכונה – שניים או שלושה רחובות סמוכים – מסומנת בצבע ייחודי. שחקן שקונה את כל השכונה יכול להתחיל לבנות בה בתים או מלונות, מה שמעלה את דמי השכירות שעל העוברים בשכונה לשלם לו.



אבל, מצד שני, יש בחיי העסקים בניו-יורק קשיים: קנסות, מיסים ואפילו (אוי ואבוי!) בתי כלא. היזם החרוץ עלול למצוא את עצמו כלוא מאחורי סורגים ולאבד הזדמנויות פז לאיסוף – אה – פז.

הסיפור הפשוט שלעיל, שקוראים לו "מונופול", הצליח להעסיק מיליוני אנשים במשך עשרות מיליוני שעות משחק. בראשית הדרך היה זה משחק לוח אבל היום אפשר למצוא גירסאות רבות ושונות, ואפילו גירסה מרהיבה ומעניינת עבור מכשיר הסגה שלכם.

גירסה מרהיבה? באיזה אופן מונופול מרהיב? זה בעיקר תלוי בגרפיקה. כל שחקן (כולל המחשב) בוחר דמות מיוחדת, מבין עשר דמויות מצוירות: כובע, סוס, מגהץ, תותח, קטר, אצבעון, כלב, מריצה, מכונית או מגף ולכל דמות קטעי אנימציה אופייניים לה. מומלץ בעיקר לראות את המריצה מגיעה לשדרות שבקצה, לפני משבצת GO.



כשחבורה של שחקנים מתישבת סביב שולחן ומשחקת מונופול, אפשר להניח שאף אחד לא יקום מהשולחן במשך שעות מספר. אבל מה קורה בסגה? אחד הדברים הנחמדים בקלטת זו הוא האפשרות לשמור משחק, באמצעות סוללה. הקלטת עצמה זוכרת בדיוק למי היה כמה כסף וכמה בתים ואפשר להמשיך את המשחק למחרת, בדיוק מהמקום בו עמדת.

עוד תכונה נחמדה היא השליטה במהירות האנימציה. נודה על האמת, בפעם החמישים שאנו רואים את הכובע מטייל לו בדרך ממשבצת למשבצת – זה נהיה משעמם. במונופול של סגה אפשר לשלוט במהירות הטיול, כמו גם במהירותן של פעולות אחרות, הכלולות במשחק.

מחשבה רבה הושקעה גם בעיצוב, שמזכיר מאוד את משחקי הלוח של פעם. מתאים במיוחד למי שאהב מונופול – אך התמחשב.

הערכה

גירסה מוצלחת של משחק אהוב. אנימציה חביבה. 125 ש"ח, וכדאי.

כדאי לזכור

★ כאשר אתה נשלח למשבצת כלשהי, לך קדימה – לא אחורה!

★ בעת תשלום האגרה על שיפוץ רחובות עליך לחשב את העלות עבור כל אחד מהבתים והמלונות שברשותך – כל מה שנמצא על הלוח באותו רגע.

★ אם כרטיס כלשהו מורה לך לעבור למשבצת כלשהי והדרך אליה עוברת מעל משבצת ההתחלה, GO, תקבל $200 נוספים – אלא במקרה שהכרטיס אוסר עליך לגבות סכום זה.

★ מס ההכנסה מסתכם בעשרה אחוז מכל נכסיך: כולל כסף מזומן, רכוש נדל"ן, בתים ומלונות.

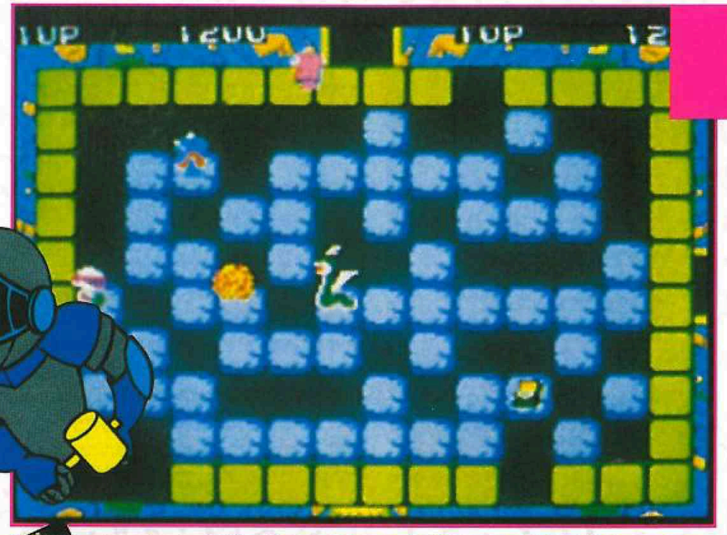
★ מותר בהחלט לערוך עיסקאות עם שחקנים אחרים. במקרה כזה אין הגבלה על גובה מחירו של הנכס הנידון.

★ מותר לקנות בתים ומלונות גם בין תורות ולא רק בתורך שלך.

★ אל תשכח לגבות דמי שכירות, גם אם אתה עצמך נמק בתא הכלא.

חשוב! בגירסה הממוחשבת של המשחק, אין כל משמעות למשבצת "חנייה חינם". מצד שני, הבנק אינו יכול לפשוט את הרגל לעולם.

Astro Warrior / Pit Pot



קלטת של שני משחקים!

שני משחקי פעולה נאספו אל קלטת זו, והיא מאפשרת לכם לנוע הן ברחבי הגלקסיה והן בעולם הקסום של PIT-POT, באותו הזמן.

בתפקיד Astro Warrior עליך ליצור התנגדות של ממש בפני פולשים מהחלל החיצון. בעולם של PIT-POT עליך לעבור בין מבוכים – מהר! יש בטירה נסיכה להציל!

הערכה

שני משחקים חמודים. לא הכי מלהיבים שבעולם – גם לא הכי פחות. 97 ש"ח.

ויג'ילנטה!



זעקותיה של מריה נשמעות באוזניך. יש לגברת ריאות לא רעות! אך גורלה מר ממוות, כי היא נחטפה על ידי כנופיית פושעים מרושעים. מי יכול להחזירה לביתה – אם לא אתה?

אם פעם רצית להצטרף למאפיה ולא ידעת היכן מתגייסים, זהו המשחק בשבילך.

הערכה

חמישה מסכים מלאי פעולה. רק לשחקן אחד.

מיקי מאוס וטירת האשליות



להזכירכם!

המשחק הכי יפה שיצא עד עכשיו בסגה – עדיין נמצא בחנויות. מיקי מאוס עובר תלאות בחיפוש אחר מיני, עכבריתו האבודה. בדרך אתם (לא מיקי) תיהנו מפעלולים מדהימים, אנימציה מנקרת עיניים (במיוחד של המתחרים) ומשחק רב הנאה ועונג.

אל תותירו את מיני בידי המכשפה מיזרבל! תוכלו להושיעה בתשלום של 160 ש"ח מומלץ.

רשות הדיבור לנבחרת WIZ!
חמישה WIZ-ים עמלו ובדקו משחקים עבורנו - והתוצאות לפניכם.

Gauntlet II

מה הכי אהבתי:
בחירת הדמות: ניתן לבחור אלף, לוחם, קוסם או וולקיירי. אהבתי גם את עושר העולמות והמבוכים, המשתנים ממשחק למשחק. יש בקלטת קולות של אנשים במקום מוסיקה. עשר! ואין כל מחסור במפצות, מלכודות, חדרי אוצר וכן הלאה.

מה הכי פחות:
הדבר היחיד שלא אהבתי במשחק הוא שאין מצב של המשך... אי אפשר לשמור משחק.

ציונים:

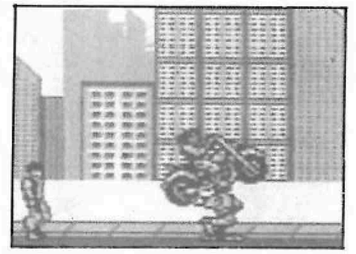
גרפיקה:	4
קול:	4
כיף:	5
ציון כללי:	4

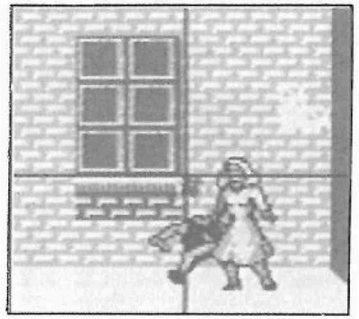
שם ה-WIZ הבודק:
עמיר רוזנברג מנתניה

רובוקופ Robocop 2

מה הכי אהבתי:
שלבים 3, 4, 6, 8, 9, 12, 15. השלב בו רובוקופ מזנק מעל מאגרי מים ובאותו הזמן נלחם בשורמים שיורים עליו. כמו כן, הקטע בו רובוקופ מרחף בעזרת טורפדות ריחוף. יש במשחק חמישה עשר מסכים.

מה הכי פחות:
המסך הראשון ארוך ומשעמם.





ציונים:

גרפיקה:	5
קול:	5
כיף:	4
ציון כללי:	4

שם ה-WIZ הבודק:
יונתן קאופמן מרעננה

Muru's Mission

תיאור קצר:
הרפתקה בינלאומית, רבת מיתולגיה ואגדות.

מה הכי אהבתי:
השלב המהנה ביותר הוא כשאתה הורג את המלך של השלב האחרון ואז מציל את הנסיכה.

מה הכי פחות:
הכי לא אהבתי את האריות עם הכנפיים. הם היו מחזירים אותי לתחילת השלב.

ציונים:

גרפיקה:	3
קול:	2
כיף:	3
ציון כללי:	3

שם ה-WIZ הבודק:
גיא בן מיכה ממגדל העמק

Transilvania 2

תיאור קצר:
משחק שמתאים לכל מי שאוהב מתח ודמיון.

מה הכי אהבתי:
בשלב טירת הצמחים, כשעוברים את הדלת למלך ואת השלב בהתחלה, כשמשחקים בתוך המים. גם שלבים מאוחרים יותר, בהם משחקים ביבש.

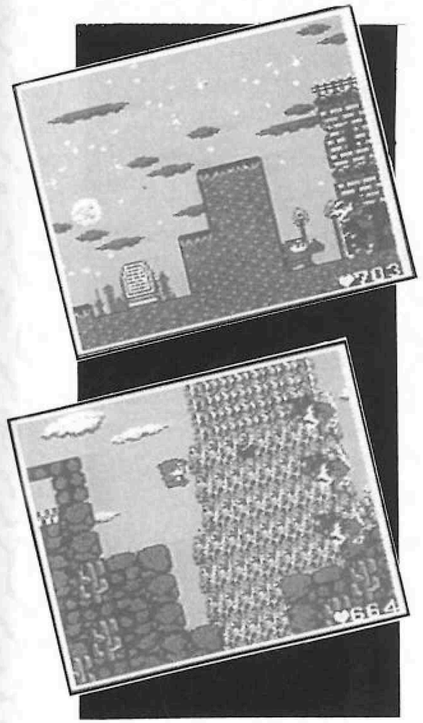
מה הכי פחות:

ציונים:

גרפיקה:	3
קול:	4
כיף:	4
ציון כללי:	3

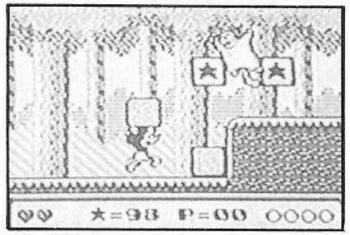
אין דבר שלא אהבתי.

שם ה-WIZ הבודק:
נמרוד טונדרס מגבעתיים



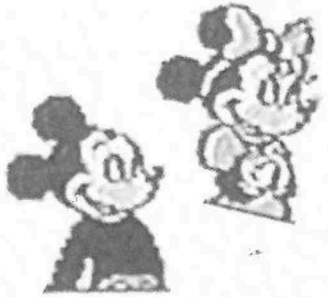
Mickey's Dangerous Chase

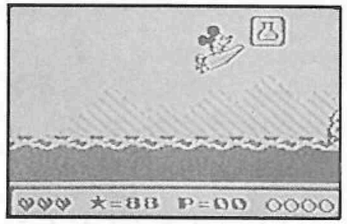
תיאור קצר:
פיט העכברוש גנב את המתנה שקנה מיקי לחברתו, מיני - והגיע הזמן לנקמה נוסח דיסני.



מה הכי אהבתי:
את הסנאים המעופפים שנוחתים עליך ואת הנחשים הזוחלים אליך ואת יתר האויבים, שצריך להכות בעזרת קוביות.

מה הכי פחות:
לא-כלום.





ציונים:

גרפיקה:	4
קול:	4
כיף:	4
ציון כללי:	4

שם ה-WIZ הבודק:
שגיא צביאלי מרמת אביב



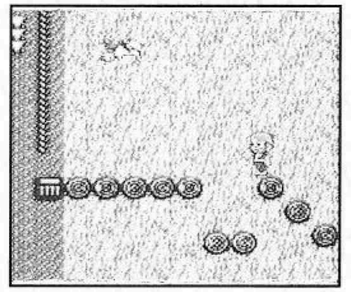
BUG
GAMES
WRATH OF THE DEMON
TIME
SPACE ACE II:
BORF'S REVENGE
CONAN
The Cimmerian
DRAGON'S LAIR
SINGE'S CASTLE
WIZ
TIME
BUG
monday
tuesday
wednesday
thursday
friday
saturday
sunday

החודש נברנו במשחקים וגילינו דברים מעניינים וחשובים. אולי בחודש הבא תשלחו לנו טיפים משלכם?

SEGA

אלכס קיד בעולם שינובי

★ זהירות! נינג'ות צלילה צהובות קופצות מתוך הים ברמה 1–2!
★ בסוף רמה 1–2, צא מהדלת השמאלית ולא מזו המסומנת במלה Exit. קפוץ במעלה שני הצוקים הראשונים ואז בצע דילוג אחד גדול, אל הצוקים מימין. קפוץ אל הגבוה



מביניהם (אל דאגה – תיעלם לרגע), רוץ לצד השני ותצא לצד תיבת אוצר המכילה עוד חיים! חזור כפי שהגעת ורק אז צא דרך דלת היציאה הרגילה.
★ אוי ואבוי, כל ההליקופטרים הקטנים! כדי לברוח מהם, מקם את אלכס בפינה הימנית ביותר.
★ ברמה 2–3 תצטרך לרוץ עם כיוון התנועה, ברכבת. אחרת, תיפול ותגיע לסוף דוקרני ועצוב.

מלים אחרונות במשחקי תפקידים
איך זה שיש ארבעה מאיתנו וחמש צלליות על הקיר?

★ לפני שתדרוך על בול עץ, ברמה 3, בדוק אם הוא לא נראה ירקרק במקצת. אם כן, הרי שהוא נגוע ברקבובית ואם תקפוץ עליו, יקרוס.

מלים אחרונות במשחקי תפקידים
מה זאת אומרת, "קליק"?

★ ברמה הרביעית והאחרונה, עמוד על הקופסאות שמתוכן יוצאים כדורי הכדורת. המתן כאן, למד להכיר את התזמון ורוץ! אבל בזהירות. קצת מחשב תמנע מעיכה למוות על ידי כדורים.

Psycho Fox

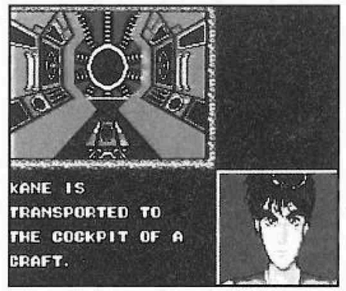
★ אם הגעת לאגם או נהר ואינך יכול לקפוץ מעליהם בקפיצה פשוטה – תפוס תאוצה בריצה קלה ואז קפוץ!
★ הקוף והשועל יכולים להעזר במוטות ותרנים כדי לשפר את כושר הקפיצה שלהם.
★ עמוד מימין לביצה, לפני פיצוחה. כך תימנע מהתקלויות מיותרות עם אויבים ארוזים בביצים.
★ פסיכו פוקס יודע לזרוק את האויבים שלו אל תוך מכשולים. התקרב ככל שתוכל אל המכשול ולחץ על כפתור 1 כדי להשליך את החיה לצד השני.
★ רוצה לקפוץ לרמות הבאות? חפש יציאות סודיות. בדוק מדרגות ונתי בים שנראים כאילו הם אינם



מובילים לשום מקום. תן אגרוף – או שחרר את הציפור הנאמנה שלך – ובדוק אם יש מעין "חור" באוויר. יש? המשך והכה, עד שתוכל לעבור לצד השני!

Spell Caster

★ המעבר בבאר היא מקום מוצלח לזכות באנרגיה נוספת: הבס את היצורים השוכנים שם. תוכל להסתובב בבאר ככל שתרצה כדי לפגוש בעוד ועוד יצורים. בערך עשירית מהיצורים יספקו לך כדורי אנרגיה.



★ כישוף Maikiri אמנם יוציא אותך מקו האש של רוב האויבים, אבל נגיעה אחת קלה בך ותיפול – וכדאי שלא תיפול לתוך אש או מים!
★ אם תמצא על קרקעית הים את רוחו של הנזיר, העזר בכישוף Kannon כדי להעניק לו מנוחת עולמים. רוחו תעניק לך משהו שאתה ממש–ממש צריך.



★ אם אינך מצליח להתניע את החללית – ואינך יכול לצאת החוצה כדי לדחוף אותה – עליך למצוא את היד הרובוטית, המתאימה לחדר בקרה.

היד תימצא על גופת אחד האויבים מעבר למערת האש.

Aztec Adventure

★ רוצה לבדוק את הצלילי? לחץ על Start וכאשר יופיעו השמות לחץ פעם אחת שמאלה ואז עשרים פעמים ימינה.

Shinobi

★ רוצה לבחור את הרמה בה תתחיל? לחץ על למטה במסך הפתיחה וגם על כפתור 2 ואז הזז את הסמן כדי לבחור את הרמה הרצויה.

Nintendo®

צבי הנינג'ה I

★ חקור את הבניינים בכל סדר שתרצה. המבואות הסתומים הם בבניינים 10, 11 ו–16.
★ בבניין המרכזי תוכל תמיד למצוא פיצה. בדוק את המעבר התת–קרקעי, כי אחד מעמיתיך עלול להיות תקוע שם.



★ בתחילת השלב התת–מימי, רוץ ימינה כדי לנטרל את הפצצה הראשונה. שחק במעלה המעבר הראשון כדי להשיג את הפצצה השנייה. רד ושחה ימינה כדי להגיע לפצצה מספר .

מלים אחרונות במשחקי תפקידים
חושך כאן.

שלוש. הפצצה הרביעית נמצאת משמאלה. עבור ימינה כדי למצוא את הפצצה הרביעית. למעלה וימינה – הפצצה השישית. למטה, למטה וימינה – פצצה מספר שבע. לבסוף, שחה שמאלה ולמטה ופנה ימינה כדי להגיע לפצצה השמינית.
★ אם מונה החמצן שלך מתחיל להתרוקן – מה שיקטול את הצביאדה כולה – בחר בצב החלש ביותר ותן לו להתאבד. כך תאבד רק צב אחד, ולא את כולם, והפצצות שניטרלת לא יחומשו מחדש.

מלים אחרונות במשחקי תפקידים
אתם חושבים שזה גורו?

★ כשאתה נוהג בעגלה, לחץ על Select כדי לצאת – וכל חיילי שבט הרגל יעלמו, עם כל מכוניותיהם.

Castelvania III

★ בניגוד לנטיה הכללית של מערכת WIZ, אנו ממליצים במשחק זה להרביץ ועוד איך – לקירות ולרצפה, לפחות, כי מוסתרים בהם אוצרות.
★ שעון הכיס עשוי להקפיא אפילו מדוזות במעופן.
★ כדאי מאוד שתצבור לבבות נוספים – פשוט, חזור שוב ושוב לרמה הקודמת. בכל פעם יידלקו הנרות מחדש ויניבו עוד ועוד לבבות.

GAME BOY™

ספיידר–מן

★ ברמה הראשונה תעמוד מול מיסתריו. זוז נגד כיוון השעון ודלג מעל ענני העשן שלו. הכה בו ברגע שהוא מופיע וקפוץ אחורה. חזור על מהלך זה שוב ושוב, עד שתביס אותו.
★ הגובלין מחכה לך בסוף רמה 2. מקם עצמך בקצה הגג ובעט – הגובלין יעוף היישר לתוך הבעיטה. הם פשוט לא לומדים.
★ ברמה השנייה, כשאתה זוחל במעלה הבניין, נסה להימנע ממגע עם החלונות – כדי שלא לחטוף מכות מאלות–בייסבול של הגונים. זוז הצידה ברגע שהחוש השישי שלך יתחיל להבהב – הוא מהבהב רק כאשר זורקים עליך חפץ מאחת הקומות העליונות.
★ ברמה השלישית, ברכבת התחתית, קפוץ והשג את המזון שעל הזיזים. אל תשכח לחזור מיד לרכבת, כדי שלא תידחף אל מחוץ לתצוגה!

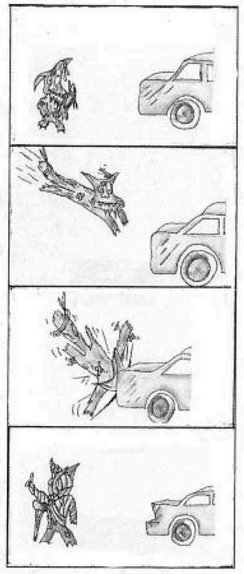
מלים אחרונות במשחקי תפקידים
עזוב, כתוב על הדלת ברוכים הבאים. מה כבר יכול לקרות?

בטמן

★ כלי הנשק החזק ביותר הוא BATERANG – שמור עליו מכל משמר!

דבל דרגון

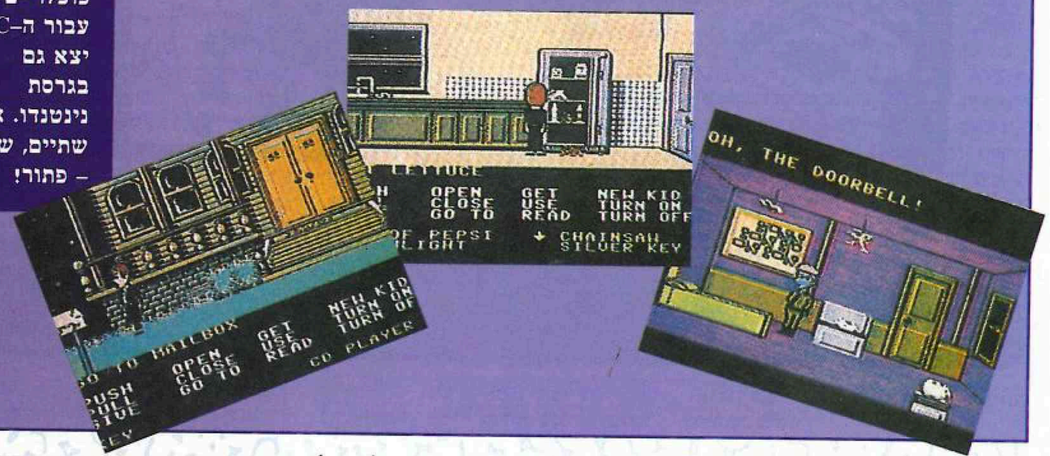
★ כדאי לזרוק את ויליאמס מהצוק.



זוכרים את הכלב של שרגא שרוך? הוא הולך עם תחבושות כי הוא רודף רק אחרי מכוניות חונות... הציור החינני של רועי מן, שאת ציוריו תמצאו גם בעמודים נוספים של גיליון זה.

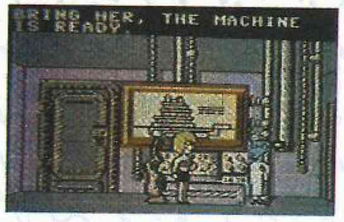
Maniac Mansion

אחד הקווסטים הכי פופלריים עבור ה–PC יצא גם בגרסת נינטנדו. אחת, שתיים, שלוש – פתור!









הבית של דוקטור פרד היה נורמלי ורגיל לחלוטין – עד שנפל לידו מטאור, לפני עשרים שנה. בעצם, הוא יצא לגמלאות קצת אחרי כן, וגם אשתו (עדנה) ובנם (אד) לא הופיעו עוד בפומבי – אבל לא היה שום קשר בין עובדות אלה לבין האירוע האסטרונומי שארע בשכנותם. נכון?

אבל הכל קרה בארה"ב ושם מותר לכל אחד לעסוק בענייניו מבלי שיתקעו בו מבטים משונים – עד שמישהו נחטף או נרצח. וזה בדיוק מה שקרה. סנדי, תלמידת קולג' וגם מעודדת ראשית (כאלה עם החצאיות הקצרות) נעלמה. והחבר שלה, דייב, נשבע שהוא ראה את דוקטור פרד מסיע אותה לביתו.

דייב, חבר נאמן, ארגן חבורת הצלה ויצא להוציא את סנדי לחופש – אבל הוא לא ידע איזה עולם מוזר נמצא מאחורי דלתות ביתו של דוקטור פרד.



טיפים

- ★ כמעט בכל חדר תוכל למצוא את מתג החשמל – אין צורך לשאת פנס לכל מקום.
- ★ במטבח אפשר למצוא המון דברים מעניינים. לא כל כך כדאי לקחת את המסור החשמלי....
- ★ רוצים להוציא את אד מחדר השינה? צלצלו בדלת הקדמית. אד המסכן תמיד סקרן לדעת מי הגיע.
- ★ לא לכל אחד יש את אותם הכשרונות. לדוגמא, יש מי שיוכל לתקן את הרדיו – ויש מי שבכלל לא יוכל, אז אל תוותרו יותר מדי מהר.
- ★ לא קל לברוח מהצינוק (צינוק? כן!) בלי עזרה – מבחוץ או מבפנים!
- ★ שימו לב למשקי: מידע נוסף על הממשק של לוקספילם, המשמש במשחק זה, מופיע בכתבתו של טל גוטמן, בעמוד 12 של גיליון זה.
- ★ שמור את המשחק – בכל הזדמנות, ובמיוחד לפני שתעשה שים לב לעיניים בתמונות שעל הקירות.

מח מחשבים מציגה: מולטימדיה במחשב האישי



כרטיס ה HERCULES מתחבר למחשב האישי שלך ומאפשר לך חיבור למצלמת VIDEO, מכשיר וידאו, ערכית תמונות, שמירת התמונות במחשב האישי ועיבודן, דגימה של סרטים ואפקטים מיוחדים הכוללים טקסט ואנימציה, ואפילו צפיה בתכניות טלוויזיה תוך כדי עבודה על המחשב.

חדש!!! ובלעדי חבילת תוכנות בשווי 2000$ מצורפת עם הכרטיס הכוללת: תוכנה לעיבוד תמונה, תוכנה לעריכת סרט אנימציה, "TEMPRA GIF" ו "TEMPRA SHOW" והגדול מכולם !ACTION מחולל ישומים למולטימדיה.

כרטיס ה-VIDEO BLASTER כולל: ★ בחירה בין שיטות שידור שונות NTSC/ PAL. ★ כניסות למצלמת וידאו, מכשיר וידאו, ליזר דיסק, מיקרופון ו-VGA-1. ★ יציאת ספיאקר AUDIO ומסך SUPER V.G.A. ★ מערבל וסיקסטו לשליטה על קול, מוסיקה, דיסק ROM-CD. ★ זיכרון של 12x512x1024K. סמסונג עם תוכנת שריטה לעיבוד תמונה וקול תמיכה בסערכת המעולה WINDOWS 3.1.

מולטימדיה זול

680 MB, 4000 תוכנות בתקליטור אחד, כוכן אופטי מהיר של פנסוניק ומערכת הגברה סטריאופונית. כל זאת תקבל בערכת המולטימדיה החדשה למחשב האישי שלך. מעכשיו תוכל ליהנות מתקליטורי מוזיקה, תוכנות למולטימדיה, מאגרי מידע משחקים, לומדות ועוד ועוד ועוד. כל זאת ב-1000 MB של תוכנות מגוונות על גבי תקליטור וזאת רק ההתחלה. אלפי תוכנות נוספות מחכות לך במחירים מיוחדים

חדש!! ובלעדי תקליטור 4000 תוכנות הכוללות אלפי משחקים,לומדות,ו-utilities מצורף לערכה חינם

שלח תעודת אחריות מקורית של המשווק המורשה וקבל חבילת תוכנה חינם

מפיצים מורשים: אלי שרון בע"מ מיקרו מחשבים – הברזל 31, רמת־החייל, ת"א, ☎ 03 492181 **באג** כנרת 13 בני־ברק ☎ 03 5794711 **מלל** – הבונים 9, רמת־גן ☎ 03 7515511 **I.S.B מיראז'** – אלנבי 76, ת"א, ☎ 03 657857 **י.א.ד.** שדרות הרציון 91, ת"א, פינת חכמי ישראל 1, ☎ 03 5374380 **רשת קשר** – לוינסקי 2, ת"א (קומת קרקע) ☎ 03 836218/9 **ספרינט** – החומה 12, אזור התעשיה החדש ראשון לציון ☎ 03 9616550 **רם מחשבים** – משה בקר 34, אזור התעשיה הישן ראשון לציון, ☎ 03 967093 **טופסופט** – דיבוטינסקי 81, פתח־תקוה ☎ 03 9243502 **גזון מחשבים** – עקיבא 2, רעננה ☎ 052 981064 **גולי מיכון מחשבים** – מרכז סיטי סנטר 13, אילת ☎ 07 371763, 371750



הפינה של ד"ר WIZ

שואל אמיר פישמן מרמת אילן: ברצוני לדעת אם אפשר להשיג בארץ משחקים לגיים גיר – והיכן. ולמה אתם לא כותבים על המשחקים שיש לגיים גיר?

זוהי שאלה טובה, אמיר. נסה לבדוק בחנויות המוכרות קלטות של סגה מסטר סיסטם. ובעניין הכתבות – גם אנחנו מתקשים למצוא משחקים עבור הגיים גיר. אנו משתדלים לכתוב רק על משחקים שניתן להשיג בקלות, בכל רחבי הארץ. כשהמכשיר והמשחקים עבורו יתחילו להיות פופולריים יותר נשמח גם אנחנו לבדוק אותם ולהמליץ על הטובים מביניהם.

אם ברצונך להכניס קלטות של מסטר-סיסטם בתוך הגיים גיר שלך, תוכל לקנות מתאם לשם כך, אך למרבה הצער מתאם זה אינו מיובא רשמית לישראל.

ערן מליר מרמת גן שואל: מי אתה בכלל?

בקעתי ממצחו של אבי, עליתי מתוך הקצף שבים, אני חי בין מחשבים לבין משחקי טלויזיה ונושם ביטים במקום חמצן. יום אחד אולי אפרוש כנפיים...

אבי סבזרו מרמת השרון חישב ומצא שמחיר המנוי (140 ש"ח) גבוה ממחירם של שניים עשר גליונות. יתר על כן, משחק המחשב שמקבל כל מנוי אינו מעניין אותו "כי אין לי מחשב לשחק בו עם המשחק אלא יש לי נינטנדו – וגם ב-BBS אני לא יכול להשתמש". אמיר מולכו מחולון נתקל באותה הבעיה, וכך גם בני זילברשטיין מפתח תקווה, ועוד כמה וכמה WIZ-ים.

קחו מחשב כיס, WIZ-ים, וערכו את החישוב הבא: שניים עשר גליונות כפול 9.90 ועוד דמי משלוח בדואר (לפחות שקל וחצי על כל גיליון) ועוד משחק מחשב שערכו 59 ש"ח ועוד חולצה, שאי אפשר לקנות בשום מקום עדיין – וערכה כ-25 ש"ח. הוסיפו לכך את העובדה שהחל מגיליון 17 מקבלים המנויים את WIZ כמעט שבוע שלם לפני שהירחון מגיע לחנויות ואת ההגרלות והמבצעים המיוחדים למנויים. האם תקבלו את מלוא התמורה ל-140 הש"ח ששילמתם? אנחנו מאמינים שכן.

יתר על כן, ישנן שתי דרכים לשלם פחות: ראשית, אם תחליטו לעשות מנוי דו-שנתי תקבלו את אותן המתנות וההטבות אבל לא נחייב אתכם עבור דמי המשלוח (ראו מודעה). שנית, שאלו את ההורים אם הם שייכים לוועד עובדים כלשהו – משום שוועדי עובדים מקבלים תנאים מיוחדים בעת רכישת המנוי. אם ועד העובדים שלהם טרם הצטרף למבצע – כדאי שיבקשו!

דורון פיינשטיין ישב על חוף הים ושאל הרבה שאלות: "מה קדם למה? הביצה או התרנגולת? למה סטייק בפיתה עולה יותר מקולה? באיזו שפה מתכנתים את המשחקים של ימינו? עם איזו שפה אפשר להגיע לגרפיקה הטובה ביותר?"

תמיד רציתי לענות על השאלה הראשונה – ברור שהביצה קדמה לתרנגולת, כי הדינוזאורים הטילו ביצים הרבה לפני שאפרוחי תרנגולים בקעו מתוכן. זוהי שאלה אווילית ביותר.

לגבי השאלה השנייה: ערכו הגימטרי של הביטוי "סטייק בפיתה" הוא 516, בעוד "קולה" שווה רק ל-141. מה שווה יותר, לדעתך?

המשחקים בני ימינו מתוכנתים על ידי כלי תכנות המתאימים למתכנתים אותם. טורבו פסקאל, C ו-C++ הן שפות פופולריות ביותר. בעניין הגרפיקה, רוב המשחקים נעזרים בסורקים אופטיים, הקוראים את התמונות וממירים אותם לפורמט שמחשב יכול לעבד, להזיז ואף לאבד (אם לא עושים גיבוי).

שי כץ מבת-ים הוא בעל מחשב AT, שנהנה מהכונן הקשיח שלו וגם מצג ה-EGA. הוא אוהב מאוד את הקווסטים החדשים של סיירה – אך הקווסטים החדשים מיועדים אך ורק לצגי VGA! "האם יש עוד משחקי הרפתקה לצגי EGA? איפה אפשר להשיגם?"

יש לנו גם חדשות טובות וגם חדשות רעות. נתחיל ברעות: המשחקים החדשים של סיירה אכן דורשים צג VGA. סביר להניח שרוב חברות המשחקים יעברו עם

הזמן לפעולה רק בתצוגות אלה. אבל החדשות הטובות הן שישנם עוד כמה וכמה משחקים שטרם הגעת אליהם – שכלל אינם דורשים VGA.

יתר על כן, דיברנו עם חברת מיראז', שמוציאה לאור את הקווסטים של סיירה, ושמענו שיצאו לאור יותר משלושים משחקים בשנה האחרונה, שאת רובם תוכל להציג על ה-EGA שלך. בחברת מיראז' גם המליצו שתנסה גם קווסטים שאינם של סיירה. ניתן להמליץ על משחקים חברת לוקאספילם, דלפיין, וירג'ין – לא חסרים משחקים.

מה שעליך לעשות הוא להיכנס לחנות המוכרת משחקי מחשב ולבדוק את הקופסאות. על כל קופסא מסומנות דרישות המינימום שלה, בתחום התצוגה, נפח הזיכרון וכן הלאה. אין ספק שתמצא משחקים רבים ומהנים, גם עבור המערכת שלך (שאינה מיושנת במיוחד).

רוני איצקוביץ מחדרה רוצה לדעת "מדוע איננכם רושמים את מספר הגיליון גם בתוך החוברת ואלא רק על עטיפת הגיליון? אם מאבדים את העטיפה אי אפשר לדעת מה מספר הגיליון."

אה! איזה רעיון מוצלח! למה אנחנו לא חשבנו על זה? החל מגיליון זה תמצאו את מספר הגיליון גם בעמוד התוכן. תודה על המחשבה, רוני.

אורן אברהם מרמלה הוא בעל נינטנדו וקורא WIZ. "אני קונה כל חודש WIZ ומחכה המון זמן עד שהוא יצא ומחפש טיפים על משחקי נינטנדו" אבל אינו מוצא מספיק. מצד שני "למחשב יש המון עמודים".

אוקיי, אורן, אנחנו מוכנים להקדיש מקום רב יותר לטיפים עבור משחקי נינטנדו – אבל נצטרך לקבל אותם בדואר, כפי שאנו מקבלים את כל יתר הטיפים שלנו, מכל ה-WIZ-ים. אם תשלח לנו טיפים משלך אנו מבטיחים לפרסם אותם.

מיכאל טישלר מפתח תקווה רוצה לדעת למה נועד הכפתור המסומן במלה MACRO, בלוח המקשים 102 של מחשבי PC.

ניתן לתכנת מקשים כאלה, כדי שהם יכתבו משהו או יבצעו פעולה מיד עם הלחיצה עליהם (לדוגמא, Enter). מקש זה נועד להגדרה על ידי המשתמש, כפי שניתן להבין מהסברים בספרים רציניים בנושא DOS (לדוגמא, DOS 5 המדריך המלא). אם הנך מתכנת תוכל לשלוט על כל המקשים בעזרת כל שפת תכנות שנוחה לך.

אלמוני מהצפון חישב את אחוז השטח המוקדש לכל נושא בגיליון WIZ. הוא גילה ש-28% אחוז מהעיתון מוקשים למשחקים וטיפים ל-PC, בעוד 12% מוקדשים לפרסומות ו-12% מוקדשים למשחקי תפקידים. "הייתי רצה שתורידו במקצת את הפרסומות ואת משחקי התפקידים – שהם ביחד 24% – ותכתבו יותר על משחקים ל-PC."

כפי שהאלמוני גילה, משחקי המחשב והטיפים עבורם מקבלים את חלק הארי של כל גיליון. אכן, אנו רוצים ש-WIZ יעניין אותך יותר. ומשום כך מציעים לך ללמוד קצת על נושא משחקי התפקידים. אולי תגלה שהנושא קוסם לך?

"בעילום שם" החל לכתוב תוכנות בזמן האחרון, והחליט שהוא רוצה להפיץ אותם כתוכנות שיתופיות – Share Ware. כיצד מתבצע הדבר? "בעילום שם" אינו מצויד במודם והוא מעוניין שהתוכנות יגיעו גם לחו"ל.

לטובת כל ה-WIZ-ים שאינם מכירים את נושא התוכנה השיתופית, נחזור כאן על ההסבר. ישנם שלושה סוגי הגנת זכויות יוצרים הישימים לתוכנה: ישנה תוכנה מוגנת, שהזכות להעתקתה שייך ליוצר – רק הוא רשאי להעתיק אותה. יוצר זה מוכר את זכות ההעתקה בכסף מלא ובכך מפצה את עצמו על הזמן שבילה בכתיבת המשחק.

ישנה תוכנה שיתופית. לכל אדם מותר להעתיק תוכנה שיתופית ולהפצילה מספר פעמים או במשך תקופה מסוימת. אם התוכנה מועילה לאדם שמפעיל אותה, עליו לשלוח סכום כסף כלשהו ליוצר (לפי כתובת המופיעה בתוכנה). בדרך כלל יקבל תמורת תשלום זה תיעוד מפורט של התוכנה וזכות לקבל גרסאות מעודכנות יותר, עם הופעתן.

וישנה תוכנה ציבורית. לכל אדם מותר להעתיק תוכנה ציבורית ולהפעילה וליהנות ממנה. היא ניתנה במתנה לציבור מטעם האדם או הגוף שכתבו אותה.

הדרך המקובלת להפצת תוכנות שיתופיות (וציבוריות) היא באמצעות לוחות מודעות אלקטרוניים (BBS). המתכנת מתקשר אל ה-BBS באמצע הלילה, שולח את התוכנה שלו, וחוזר לישון. כל מי שמוצא שהתוכנית שימושית יעתיק אותה ויציב אותה על הכונן שלו – וישלח את התשלום המתאים למתכנת, שישמח למצוא מעטפות עם צ'קים בתיבת הדואר, כשיתעורר.

אם למתכנת אין מודם הוא באמת יתקשה ליצור קשר עם BBS וכדאי שיקנה מודם או ילך (לא באמצע הלילה) לבקר חבר המצויד במכשיר כזה. אפשרויות אחרות הן לפנות לחברת תוכנה ולהציע להן להפיץ את התוכנית השיתופית עם תוכנות אחרות – תמורת תשלום כלשהו, בדרך כלל.

אריאל שוורץ מבאר שבע שואל: "מדוע הטיפים מציינים רק את שם השולח ואת עיר מגוריו, אך לא את הכתובת המלאה שלו? אילו התפרסמו השם המלא והכתובת יכלו הקוראים להתכתב עמו בקשר למשחק.

בקשות לעזרה, כולל כתובות ו/או טלפונים, מתפרסמות בסעיף "הצילו!" של מדור לוח המודעות. ייתכן שמי ששולח טיפים לא התכוון לענות לשבע עשרה מכתבים בנושא "אבל איפה העצם של הכלב?" אלא לשלוח רק מכתב אחד, למערכת WIZ, על המשחק סנופי.

ניסים חליפה מתל אביב רוצה לדעת אם אפשר לתכנת תוכנה בבייסיק שתוכל לקרוא קסטות של נינטנדו ולהעתיק את המשחק לדיסק.

ראשית, אם אפשר היה, היתה זו גניבת תוכנה. זכות העתקת קסטות של נינטנדו שייכת ליוצרים או לחברת נינטנדו עצמה, שרואה צורך לגבות מחיר גבוה למדי תמורת הזכות להפעיל את משחקיה.

שנית, אי אפשר לעשות זאת. מכשיר הנינטנדו שונה, טכנית, ממחשב ה-PC. תוכנית שתפעל באחד לא תפעל בשני.



אופס!

בגיליון 16 שכחנו לענות לדובי זולטי (זוכרים אותו? מקיבוץ אשדות יעקב איחוד) על השאלה העיקרית והחשובה: מה משמעות ההודעה packed file is corrupt.

התשובה היא, כמובן, שהקובץ הדחוס (packed) פגום. הוא נפגם בתהליך ההעתקה, ככל הנראה, או על ידי וירוס אוכל תקליטונים (לא, אין דבר כזה). מה לעשות? גש לחנות בה רכשת את התוכנה ובקש להחליף את המשחק. אם לא יאפשרו לך לעשות כן, הרם טלפון לחברה שייצרה את התוכנה ובקש את אותה הבקשה. אם תדבר בנימוס ותסביר בדיוק את הבעיה, סביר להניח שיוכלו לעזור לך.

כל סוגי המשחקים

מאת ג'ון ס. דבוראק ופיטר ספיר

מערכת WIZ נברה בנבכי התנ"ך של משחקי המחשב ושלפה חלוקה של המשחקים לקבוצותיהם

משחקי ה-PC אינם כולם נהוגי ג'ויסטיק, מסוג "פתח עליהם באש מהירה". למעשה, משחקים בסגנון ארקייד הם רק קבוצה אחת מתוך הסוגים השונים של משחקי המחשב. חילקנו את מאות הכותרים השונים שנמצאו בשוק ל-11 קבוצות.

★ משחקי הרפתקאות – קווסטים. משחקי PC יכולים להיות אמצעי לא יאומן לסיפור סיפורים. משחקים אלה הם סיפורי הנפשה, בהם אתה רואה ושולט בדמות הראשית (ולפעמים ביותר מדמות אחת) בתוך סיפור מפורט מאוד. זוהי הגירסה הממוחשבת לרומן ספרותי והמשחקים מתיחסים לסוגים שונים של סיפורים: החל מאגדות דמיוניות, מותחנים טכנולוגיים, הרפתקאות מדע בדיוני, סיפורי פנטזיה ועלילות למבוגרים בלבד. משחקים הרפתקאות סובבים סביב חידות ומכשולים שאתה, והדמות אותה אתה משחק, צריכים להתגבר עליהם כדי שהסיפור ייחשף.

★ משחקי תפקידים בעולם הפנטזיה. התיאור הטוב ביותר למשחקים אלה הוא "מבוכים ודרקונים על גבי מחשב", אך לא תמיד הם ממוקמים בעולם הפראי של ימי הביניים. לעיתים קרובות הם מתרחשים בחלל החיצון, בעלילה עתידנית. במשחקים אלה אתה שולט בדרך כלל בקבוצת דמויות ההופכות חזקות וחכמות יותר ויותר ומפתחות תכונות רבות נוספות ככל שמתקדם המשחק. הסיפורים במשחקים אלה הם, בדרך כלל, פשוטים יותר מאלה של משחקי ההרפתקאות. הדגש, במשחקים אלה, מושם יותר על קטילת דרקונים מאשר על פתרון חידות.

★ מדמי קרבות אוויר וחלל. אלה אינם משחקי ארקייד בהם אתה מצויד בתחמושת בלתי מוגבלת ובמספר בלתי מוגבל של אויבים. משחקים אלה מנסים להיות הדמיה (סימולציה) מדויקת של חוויית הטיסה והקרבות במטוסי קרב אמיתיים. הם נועדו לאלה מאיתנו המבקשים להטיס מכונות גדולות עם כוח אש רב. מראות תא הטייס נראים כמו תא טייס אמיתי, המכשירים פועלים כמו במטוס קרב אמיתי, החימוש מציאותי והתנהגות המטוס (והאויבים) דומה למה שקורה בחיים. מדמי הקרבות בחלל הם בדיוניים, אך הם מתוכננים לחקות את התימרון בחלל.

★ מדמי קרבות קרקע וים. כלי מלחמה גודלים, נוספים, שזכו למשחקים שנבנו סביבם. בקבוצה זו נכללים מדמים (סימולטורים) של צוללות, אניות וטנקים. מדמים אלה מאפשרים למשחק להתנסות בקרבות מציאותיים ולשרוד כדי לתכנן את הטקטיקות הנכונות לפעם הבאה.

★ מטוסים, רכבות ומכוניות. הקבוצות הקודמות של מדמים מדגישות את הצד הקרבי. לא כן המדמים בקבוצה זו. אתה



יכול לדהור במאזארטי לאורך חופי קליפורניה במהירות כפולה מהמהירות החוקית ולבצע פעלולים על (ומעל) ארבעה גלגלים, אבל אתה יכול גם להשתמש במדמים אלה כדי ללמוד לטוס בשלווה בין העננים וליהנות מן הנוף ומן הטיסה. אתה יכול אפילו לבנות ולהפעיל את מסילת הרכבת שלך.

★ מדמי ספורט. כאן ההזדמנות שלך לאמן ולנהל את המקצוענים. משחקים אלה הם יותר מטבלאות ליגת הבייסבול, מלוות בתמונות. בכמה מהמשחקים אתה יכול לשלוט בפעולה עצמה. מדמי ספורט נותנים לכולנו את ההזדמנות להריץ את תרגיל המשחק בדיוק בזמן ולהוכיח שאנו יכולים לנצח ולגבור על המקצוענים.

★ משחקי פעולה/ארקייד. אלה הם משחקי הפעולה הקלאסיים – כמה מהירים הרפלקסים שלך כשאתה אוחז ג'ויסטיק? בדרך כלל מתייחסים למשחקים אלה כאל "חסרי שכל" ולעיתים קרובות הם אכן כאלה. אבל מצד שני, במקרים רבים אנו רוצים לתת למוחנו לנוח. משחקים מעין אלה אפשר לשחק מן המקלדת או בעזרת העכבר, כך שלא תמיד דרוש ג'ויסטיק. רפלקסים מהירים דרושים תמיד, בדיוק כמו במשחקי המכונה.

★ משחקי לוח, סוליטר וסלון. משחקים רבים, אהובים וותיקים, הוסבו למחשב. כבר אין צורך למצוא שותפים למשחק כדי לשחק שח, שש-בש, שבץ-נא, רמי או ריסק. כמה ממשחקים אלה אף ילמדו אותך, בפרטיות של צג המחשב, כיצד להמר מבלי להסתכן באובדן ביתך.

★ מדמי מציאות (משחקי הבריאה). ישנם משחקים המאפשרים לך ליצור עולמות שלמים מתוך תהו ובוהו דיגיטלי. אחרים מאפשרים לך ליצור עולם הרפתקאות ממוחשב משלך, לנהל עיר או מדינה או לשלוט בעולם כולו.

★ משחקי ההתעשרות. אלה מדמים ומלמדים את הצורות הגבוהות יותר של הימורים, כגון מניות, ניירות ערך ושוק הנדל"ן. הם מאפשרים לך גם להתנסות בניהול תאגידים.

★ משחקי מלחמה ואסטרטגיה: הילחם בקרבות הגדולים ביותר בהיסטוריה. פקד על הצבעות בקרב על לניגרד או היכנס לנעליו הקטנות של נפוליון בווטרלו. אם אסטרטגיה צבאית – מן העבר, ההווה או העתיד – מקסימה אותך, אם אתה חובב היסטוריה או אם אתה סקרן לבחון את יכולתך לשנות את העבר, אל המשחקים שיאפשרו לך לחלום וגם להגשים זאת.

התנ"ך של משחקי ה-PC יצא לאור בשבוע הספר והוא כולל שני דיסקטים מלאי משחקים ומאתיים ששים ושש עמודים עם כל הטיפים שבעולם ועוד. הערכה על הספר נמצאת בעמוד של נבחרת WIZ (עמוד 43 בגיליון זה).

לראשונה בישראל בוידאו
2 קלטות הדרכה למשחקי וידאו אלקטרוניים
מחיר מוזמן לצרכן 49 ש"ח
ניינטנדו
סגה
ג'ייס בוי
המדריך למשחקי וידאו אלקטרוניים ומחשב פי.סי.
1
2
מגיש: ג'וני ארקייד
VIDEO POWER Starring JOHNNY ARCADE
תן לג'וני ארקייד לנצח ולצבור את מלוא הנקודות!
BUG
להשיג בחנויות וברשתות השיווק
גזור ושלח
אבקשכם לשלוח אלי את הקלטות המסומנות הנ"ל.
שם _____ משפחה _____ טל' _____
כתובת _____ מס' זהות _____
□ רצ"ב צ'ק עס' _____ עבור _____ קלטות.
לפקודת איי. איי. סי. בע"מ.
□ נא לחייב את חשבוני בכרטיס אשראי □ ויזה □ ישראכרט
בתוקף עד _____ מספרו _____
בסך _____ עבור _____ קלטות.
* סמן ב-X במשבצת הנכונה * המחיר כולל משלוח
* קיימת אפשרות נוספת להזמין בטל. 03 - 5442117 איי. איי. סי. בע"מ ת.ד. 6379 תל-אביב 61063
חתימה
יח' מוגבל בכמות

כתיבת הרפתקה

האם זו מחלה שה"מית טיפוסית? אולי זו קללה בלתי ניתנת להסרה?

מאת ערן בן-סער

לפני שאעבור לנושא אני רוצה להגיד דבר אחד: אין שחקן שלא יכול להיות שה"מ.

מה תצטרך לשם כך? ראשית, כושר אילתור, משום שהמשפט הבא הינו עובדה מוכחת:

לעולם לא תריץ הרפתקה בדרך בה תיכננת אותה.

שחקנים, בשל היותם שחקנים, נוטים לעשות את הדברים הכי מוזרים שאפשר לדמיין. רוצים דוגמא? אין בעיה – פעם בניתי מלכודת סופר משוכללת. היו שתי דרכים להימלט מתוכה – אבל רק שתיים. השחקנים שלי נמלטו בדרך שלישית.

לא תוכל לצפות את מעשיהם. הם מסוגלים להרוג את הנסיכה ולהציל את הפיראט האיום, להרוג את האדם היחיד שהיה יכול לעזור להם ולשרוף את הרמז החיוני ביותר. הם עם איום!

כדאי שתזכור עובדות אלה בזמן שאתה עוסק בחלק הקשה של העבודה: כתיבת הרפתקאות.

הצעד הראשון בכתיבת ההרפתקה הוא ההחלטה על רוח ההרפתקה: הרפתקת מתח, פעולה, ריגול, אימה, מיסתורין – אפילו הרפתקה קומית. זהו צעד חשוב מאד, יתר הדברים יתבססו עליו. שים לב גם שעליו להתאים לרוח העולם שלך (קשה לי לתאר הרפתקת ריגול בגרייהוק – אבל זה לא בלתי אפשרי).

אחרי כן עליך להחליט מה המטרה בהרפתקה. הדמויות לא קמות בוקר אחד ומחליטות 'טוב היום ננסה איזה הרפתקה, לשם שינוי', יש להם מטרה כלשהי. יכול להיות שהם סתם מעונינים בתשלום תמורת מעשיהם אבל יכול גם להיות שהם מנסים למצוא את חרב ההזהר האגדית. אפשר לסבך את זה עוד יותר, הקוסם רוצה אותה לעצמו אבל הכהן נחוש בדעתו להשמיד אותה מעל פני האדמה.

זהו גם הזמן להחליט איך הם בכלל נכנסו לעסק. האם שכרו אותם או אולי מילותיו האחרונות של חבר גוסס הם ששלחו אותם להתרוצץ ברחבי הארץ? בכל מקרה חשוב מאד לא להשתמש באותה שיטה פעם אחרי פעם, אחרת:

שה"מ: אתה יושב לך בפונדק, ומישהו יושב לידך...

שחקן: מה המשימה חבוב?

תפסנו?

הצעד הבא הוא לבחור את הרקע להרפתקה: האם היא מתרחשת בעיר, בדרכים, בים או אולי במדבר יבש? כמו כן רדו לפרטים ותארו מקומות חשובים: מקדש מסתורי, אגם קסום, חורבות עתיקות, תל-אביב...

מה שיכול להוסיף טעם להרפתקה הוא דב"שים, ושיהיו מעניינים: גאון שהוא נודניק מושלם, חבר עם סוד אפל, מעריץ שרוף של אחד הגיבורים, וכל מה שתוכל להמציא. זכור רק לא להשתמש בתבניות קבועות, הדבר נוטה להיות משעמם, כמה פעמים יכולות נסיכות להתאהב בלוחם שלך?



הנבל

הוד רוממותו הנבל הראשי ראוי למידה רבה של תכנון. מי הוא הרשע שאתם רודפים אחריו, או (ומה שיותר כיף) רודף אחריכם?

כדאי שתשקיע בו מחשבה: מי הוא? מה מניע אותו? האם הוא רשע אמיתי או אדם הכלוא בשרשרת ארועים ואינו מצליח להשתחרר? מה הוא מנסה להשיג? מהם חולשותיו? הכל. נבל מוצלח חייב להיות מפורט כמו דמות של אחד השחקנים. כמובן יש לבנות סביבו תת-נבלים, אנשים המשרתים אותו או פועלים יחד איתו, ומכאן נגד השחקנים, אין צורך לפרט אותם כה לעומק, אבל גם להם יש תפקיד חשוב והם מעניינים לא פחות.

עליך להחליט על הדרך בה תתנהל העלילה. האם היא בנויה בסגנון א-ב-ג? כלומר, כדי להשלים את מטרה א' יש להשלים את ב' שלשמה יש להשיג את ג' וכו'. האם הגיבורים פשוט נוטלים חלק בהצטרפותם של אירועים המובילים לקראת הסוף הבלתי נמנע (נהדר בהרפתקות אימה)? שקול את האפשרויות ובחר באחת שתתאים לך.

במקביל, עליך לבנות את נקודת השיא של ההרפתקה. האם זהו קרב עקוב מדם? או שמא מרדף עד הסוף המר? מה בנוגע לדו קרב עם המלך בחצר המלכות? שיא ההרפתקה קשור קשר הדוק לסגנונה, תאר לעצמך הרפתקת אימה נגמרת בקרב ענק בין שני גדודי תותחנים. זה נראה לך מתאים?

ויש גורמים שאינם חובה אבל בהחלט מסבכים את השחקנים ומוסיפים ענין: תנאים מיוחדים – השחקנים מבוקשים ע"י החוק, יש להם זמן מוגבל, או שדווקא בטירת האויב כל הקסמים לא פועלים כראוי. כיף לא נורמלי, ביחוד כשהשחקנים מגלים את המכשולים באקראי ומופתעים...

שמועות כוזבות – אם הגיבורים שלך זריזים מדי, תן להם לרדוף אחרי קנבס כמה ימים עד שיבינו שבזבזו זמן יקר... (המערכת אינה אחראית לפגיעות נפשיות או פיזיות שיגרמו לשה"מים בעקבות שמועות כוזבות שכאלה).

נבואות – נניח שלאחד הגיבורים יש כתם לידה ובאגדות המקומיות נכתב שבעל הכתם הוא שישיע אותם משלטון הרוזן, אבל לא לפני שיוותר על חייו. ברור, הלוחם הקשוח ביותר עלול להיכנס לטראומה כשיבין שהרוזן הוא ערפד ו-'לוותר על חייו' לא מתכוון בהכרח למוות.

בעיות מצפון – נגיד שמתברר לקוסם שלך שהליץ' אותו אתם מחפשים הוא מורהו לשעבר, האהוב עליו כאילו היה אביו? או אם מתברר שעל הפאלאדין שלך לבצע מעשה העומד בנגד כל אמונותיו ובכל זאת זוהי הדרך היחידה לנצח? אבל פה באמת תזהר, הפאלאדין של ידיד שלי נאלץ לרצוח כהן של השטן רק בגלל שזו היתה הדרך היחידה לשכנע את כהני הטבע (לא בדיוק דרואידים) שחבריו, אותם הם מחזיקים בשבי, אינם עובדי השטן. חצי שנה לאחר מכן (בזמן משחק, כמובן) הוא היה פאלאדין לשעבר, כיום רוצח שכיר!

כדאי גם לבזוק על הרפתקה מעט אכזריות לשמה – כאשר הכל פועל לטובת השחקנים, יד הגורל מתערבת והכל

מתמוטט תחת רגליהם. למשל: מתברר שעל הגיבורים לעזור לאויבם אם ברצונם למנוע רצח-עם או שאחד הדב"שים מתגלה כבוגד והנבל יודע כל צעד שעשיתם עד כה. והחביב עלי – לפתע מתברר שהאדם ששכר אותם הוא הנבל, וכל מה שעשיתם היה לא רק לטובתו, אלא גם הורדתם את סיכויי ההצלחה שלכם לכמעט אפס, ורק קורבן אדיר מצדכם יחזיר את המצב לקדמותו.

מה שנשאר הם הפרטים הקטנים של ההרפתקה: התקלויות במפלצות למיניהן, דמויות מעניינות, מלכודות מסוכנות, מרדפים וכל היתר. אמנם פרטים אלה הם קטנים, אך אל תזלזלו בחשיבותם. הם מוסיפים ענין, מתח ודרמה להרפתקה.

זוכרים איזה התרוממות נפש חשו גיבוריכם בעימות עם הדרקון נושף האש? כמה מרתק היה הוויכוח עם מועצת האבירים של הוד-רוממותו, ערן בן-סער הראשון? והמרדף על גגות העיר בארונויל אחרי הוגו הרוצח האכזר (שהתברר לשחקנים שלי שמדובר באדם- זאב כבר היה מאוחר מדי...)?

כישלון

הדבר האחרון שיש להזכיר הוא פרט מאד חשוב, שנוטה להישכח, משום מה: השחקנים אינם מושלמים!

הם לא יצליחו בכל הרפתקה, הם לא תמיד יצליחו כל מעשיהם, הם עלולים למות או אף גרוע יותר. זיכרו שהגיבורים עומדים במצבים שרוב בני האדם הרגילים לא היו עומדים בהם. תן להם סיכוי לנצח – אבל אל תגזים!

כישלון בהרפתקה יכול לבנות את הדמות, החבורה יכולה לראות את הנבל כאויב רב עוצמה ולזכור לו את הכישלון לכל החיים, עד שיפגשו שנית.



שחקן שהיה כל-כך רגיל להצליח בהכל עד שהוא לא עזב את הארון עד שפירק אותו לגורמיו בניסיונותיו למצוא בו איזשהו חפץ קסום, ואחרי זה אמר לי שזה לא פייר, אם הוא רוצה למצוא כלי-קסם בארון הרי שחובתי כשה"מ היא לתת לו למצוא חפץ כזה – גם אם לא תכננתי זאת מראש (קל להבין למה אני לא משחק איתו היום).

ומה בנוגע למוות? זהו גורלנו, כבני תמותה. האם הדמויות שלך בנות אלמוות? אם הקוסם הרשע יהרוג אחד מבני החבורה יזהרו ממנו יתר החברים שבעתיים (ויחששו ממנו עוד יותר). אמנם משמעות המוות היא שאחד משחקניך איבד דמות ואסור לגרום לשחקנים עגמת נפש כזו לעיתים קרובות מדי, אבל יש מקרים שזה ממש הכרחי. אם הדמויות כבר עברו עשרות הרפתקאות ואף אחד לא מת, אולי אתה שה"מ עדין-נפש מדי.

מצד שני חבורה שכל הזמן מצליחה תתחיל לחשוב על עצמה ככל יכולה, ולא משנה איזה אויב תמציא להם הם יזלזלו בו כי הם תמיד מנצחים.

כשלונות בדברים מסוימים יגרמו לשחקניך ללמוד מהניסיון, ובפעם הבאה לא ירוצו לבצע כל רעיון שעולה בראשיהם אלא ישקלו את המצבים בכובד ראש. מה קורה אם הם כן מצליחים בכל דבר? אקחתי פעם

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!

לכבוד: "כולנו" דרך בן־צבי 84 ת"א 68104

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 03-5180871
5180874

שיחות עם מורגן לה פיי



מאת ערן בן-סער

מורגן סגרה את הספר שלה ("כישוף שחור"), לקחה שלוק מהקולה ושלחה את שני המלצרים שהתרוצצו סביבה להביא לה את החשבון. "נו? " שאלה אותי "מה רוצים לדעת החודש?"

הצצתי במכתבים שסיננתי מתוך שק הדואר של WIZ. "דורון פיינשטיין רוצה לדעת אם ניתן ליצור, ב-AD&D, דמות בעלת מקצוע משולב מגזע בני-אדם. הוא מביא לדוגמא את אריאקס, מרומח הדרקון." גיחכתי לעצמי, "הוא גם מחלק כמה 'מחמאות' לתרגום לעברית של ה-AD&D".

"זאת שאלה טובה!" שלחה מורגן חיוך קדימה ומאחורי שמעתי מגש עמוס נופל, "ב-AD&D יכולים רק דמויי האדם לשלב מקצועות, אך בני האדם יכולים לעשות משהו דומה. הם יכולים להחליף מקצועות. כלומר להיות מספר דרגות דמות במקצוע אחד, ואז להחליף למקצוע אחר ולהתחיל מהתחלה. כמובן שהמקצוע הקודם לא נשכח. אבל למה הדבקות בספר החוקים? אם שחקן רוצה לשחק דווקא קוסם-לוחם אנושי, השה"מ יכול להרשות זאת. כדאי להגביל אותו לדרגות התואמות את מגבלות דמויי האדם - אבל אין שום חובה בכך. בקשר ל'מחמאות' יש די הרבה אנשים שמסכימים איתו, בייחוד דוברי האנגלית."

"ליניב מנתניה יש שתי שאלות: קודם כל מהם כלי הנשק 'זיק' ו'כוכב השחר'? והאם אפשר להעביר את חוק הפגיעות הקריטיות מ-MERP או ROLEMASTER לשיטת AD&D."

מורגן החלה לשפד זיתים מהפיצה, על חניתיה (ציפורניה). "באמת, מה זה זיק? אף פעם לא נתקלתי בדבר כזה. אולי לא הבנת את הכתב? כוכב השחר הוא מוט עץ ארוך, רצוי עבה יותר בקצה המכה. ההבדל בינו לבין אלה נעוץ בעובדה שלקצה המכאיב של כוכב השחר מחוברים קוצים - יתדות ברזל מחודדים, הפונים כלפי חוץ."

"יש גם כוכב שחר מתכתי: שעשוי כולו ברזל, עם כדור קיצוני שממנו בולטים כל המסמרים הנחמדים האלו. עצה אחת: מי שמשתמש כדי לו שידע לכבס בגדים ברמה סבירה פלוס, עסק מלכלך מאד."

היא בלעה זית אחר זית מעל הציפורן המחודדת "לתרגם את הפגיעות הקריטיות? קשה מאד, איך תתרגם: מצוי בהלם ולא יכול לגונן על עצמו בתור הבא? מי ב-AD&D משתמש ב-PARRY? זה כמו לנסות לתרגם קווסט של סיירה לטטריס. בכל אופן עם המון דמיון ושימוש בכתבה מעולם לעולם (WIZ 14) אפשר לעשות משהו. אבל זהירות: אחת מהבעיות החמורות ב-AD&D זה שכל תוספת חוקים נוטה להפר את האיזון בין בכוחות של הדמויות השונות. פגיעות



קריטיות עלולות לסדר כל קוסם בארון קבורה אישי."

שלפתי עוד גלויה (כל הכבוד למי ששלח שאלות על גלויות) - הרבה יותר קל לענות כך. "אביחי גולדנברג, גם כן מנתניה (עיר נהדרת, גם אני משם), רוצה שנציין את התכונות של גיבורי הקומיקס יאנוס, וגם שנסביר לו איך יכול להיות לדמות דרג"ש 4-."

"אה, בקשר לדמויות, אני לא חושבת. חלק מהיופי בקומיקס זה שהוא לא משחק אלה סיפור גראפי, אם נתחיל להחיל את החוקים על הדמויות אנשים יכתבו לנו דברים בנוסח: היי, תום לא יכול לעשות את זה, אין לו מספיק כוח! ואת זה אנחנו לא רוצים. בקשר לדרג"ש, די בקלות: שריון לוחות קסום 5+ (דרג"ש 2-) ומגן קסום 2+ שמוריד הלאה לדרג"ש 4-. אפשר אפילו לרדת הלאה. רק שבדרג"שים נמוכים כל כך, השחקן לא חושש לחיי דמותו - וכל הכיף נעלם."

"הפעם נשאר לנו רק כפיר. אז בקיצור: א. האם קוסם צריך ללמוד לחשים מחדש אחרי כל מפגש עם מפלצות, ב. האם קרן אנטי-קסם של בוהה תשמיד יצור קסום, ג. מהו האל-מת 'מיוחד'."

מורגן חייכה שוב, וכלל לא מיהרה. "א. לא, עליו ללמוד רק את הכשפים שהטיל, ורק אם בכלל בא לו ללמוד אותם מחדש. ב. בהתאם להגדרה שבספר החוקים מפסיק כל דבר קסום לתפקד בתוך קרן אנטי קסם. כשיצא ממנה יחזור לקדמותו. השפעת קרן כזו על יצורים קסומים לא הוגדרה בדיוק, אך מניסיון, כשהם בתוך הקרן הם לא מתפקדים (ישנים, מעולפים, חסרי כוחות קסם וכו')."

היא חשבה קצת על השאלה השלישית. "האל-מת 'מיוחד' הוא כל אל-מת שאינו חזק מליץ' ולא צויין בטבלה ערפד, לדוגמא, חזק כליץ' אבל הוגדר בשורה משלו. אין אל-מת בשם 'מיוחד'."

אחד המלצרים חזר עם החשבון ולא שם לב שמורגן שילמה רק כחצי מהדרוש, הסעתי אותה חזרה הביתה ונסעתי חזרה אלי. בבית שמתי לב שעל אף שנסעתי נתניה - רמת-גן - נתניה, לא ביזבזתי אפילו ליטר דלק אחד. מורגן!

כניסה לטירה

מאת עדי ורניק

על צלע ההר שלפניכם עומדת טירה, מגדליה גבוהים והדגל המתנוסס עליה איננו מוכר לכם - העובדה היחידה הברורה לכם היא כמות עודפת של צבע שחור וציורי גולגולות (המהווים מוטיב בסיסי בדגל). הלילה כבר מתקרב ויללות הזאבים בעמק אינן מבטיחות מנוחת לילה שקטה תחת שמיכת פוך.

לעומת זאת, הטירה שלפניכם מעוררת תיאבון. אמנם מגדליה אינם עשויים מסוכר והדלתות מביסקוויטים (במודול ההוא כבר היינו...), אך ניתן לראות כי הטירה כולה בנויה היטב והשומרים על החומות (אני מקווה שהם עדיין לא שמו לב לקבוצה לבושים היטב ונראים נינוחים יחסית. למרכבה הגדולה החונה לפני השער הראשי רתומים ארבעה סוסים משובחים, והיא מעוטרת בעיטורי זהב וכסף; על חזית המרכבה מותקן סמל כסוף של אשה מכונפת.

הטירה מקרינה עושר, נינוחות, ומרק חם - הדברים הקטנים אותם מחפש ההרפתקן הממוצע בחיק הטבע.

אך - האם נוכל ללון בטירה - האם יסכים בעל הטירה לכך - האם זה משנה לנו כלל?

קיימות שתי שיטות לגישה לטירה. האחת תומכת בשיתוף פעולה עם בעלי הטירה, והשנייה דוגלת בחדירה שקטה, שאיננה מעוררת תשומת לב, ומאפשרת לאורחים ללון בטירה בשיטת ה-"חיה ותן לחיות". השיטה השנייה מתאימה רק לקבוצות קטנות יותר, ללא שבויים נזעמים, בהעדר חיות משא גדולות וחיות שעשועים רעשניות - אך היא מאפשרת לנו לצאת בבוקר עשירים יותר מכפי שנכנסנו.

קיימת שיטה שלישית שלא נדון בה כעת - כיבוש הטירה והחזקתה. משימה זו קשה ועתירת סיכונים - בדרך-כלל קל יותר להגיע למלון הקרוב וללון בו את הלילה.

בשיטה הראשונה, סיסמת המפתח היא מידע - מיהו בעל הטירה, למי הוא קשור ואת מי הוא שונא? התשובה השגויה הראשונה לשומר המקדם את פניכם עלולה להיות קטלנית. יש לפסול שיטה זו מראש לטירות המיושבות ע"י ענקים, אורקים וכו' - בניגוד למבחן אמריקאי, אין אף תשובה שתתאים ליצורים אילו. לבני אדם ויצורים הקרובים להם ניתן להתחבר ביתר קלות. קסם בסיסי כגון Know Alignment (קסם לאנשי דת, רמה שנייה) יגלה אם אנשי הטירה הם טובים או רעים. מידע קונקרטי יותר ניתן לברר אצל החיות והציפורים באזור (דיבור עם חיות, קסם לאנשי דת, רמה שנייה), אך מידע זה עלול להיות שגוי עקב השינויים האחרונים במדיניות השלכת שאריות האוכל או חלוקת הזרעונים ע"י יושבי הטירה.



קסם טוב יותר יהיה קריאת מחשבות (ESP, קוסמים, רמה שנייה) - ניתן להטיל אותו על הקוסם רגע לפני הפגישה עם אנשי הטירה, כך שהוא יוכל לקרוא את מחשבות השומרים. בשילוב עם Invisibility, ניתן לערוך סיור מקדים ולגלות מיהם האורחים הרצויים בטירה, ולמי לא יתנו מנה נוספת של קינוח... המהדרין יבצעו את התהליך בשילוב עם קסם תעופה, ויבדקו את מחשבותיהם של יושבי הטירה הבכירים יותר לפני המפגש הראשוני. יש צורך לתזמן את השימוש ב-ESP בזהירות, הואיל ומשך פעולתו קצר.

לאחר שעסקנו בריגול בסיסי נגיע למפגש עם שומרי הטירה. מספר רב של טכניקות יסייעו לנו במפגש זה. נוכל להשתמש ב-Invisibility כדי להסתיר חלק מהחבורה ובכך להשיג שני יתרונות: אם תושבי הטירה ינסו להתקיף את הקבוצה בלילה, הם יופתעו לגלות את הדמויות הנוספות, ובנוסף לכך התשלום על החדרים למחרת בבוקר יהיה נמוך יותר...

טכניקה חזקה יותר, אך בעלת סיכויים טובים היא שימוש ב-Charm Person על מפקד המשמר המקומי. יש לשאול את השה"מ לפני שימוש בטכניקה אם המפקד ירגיש בהטלת הקסם אם הוא יצליח בגלגול ה-Save. טכניקה זו דורשת זהירות, כדי שהידידות המופלאה בין מפקד המשמר לאורחים החדשים לא תוקשר אליה.

קסם שימושי נוסף הינו Change Self (קוסם אשליות, רמה ראשונה), המאפשר לקבוצה להתלוות לדמות מסוג חביב על יושבי הטירה. יש להיזהר משימוש מופרז בקסם זה - ניסיון להתחזות לבנו האהוב (והאובד) של בעל הטירה עלול להיכשל בשיחה הראשונה עם האב הדואג, אך ניסיון להתחזות לאלף בטירה השייכת לאלף ישפר את רמת האירוח. זהו קסם בעל משך פעולה קצר יחסית ואי אפשר להפעילו באופן רציף.

לאחר שהקבוצה התקבלה בטירה, יש לשמור על רמת החשדנות. השימוש ב-ESP רצוי גם בהמשך הערב, וגם אם קבלת הפנים היתה ללא רבב. יש להיזהר במיוחד מתשובות כגון "זו הדרך לחדרי השינה" ("והמעבר לצינוק"), "לארוחות הערב תקבלו מנה מיוחדת" ("איפה שמתי את הרעל?"), "ניתן להשאיר את הסוסים קשורים בחוץ" ("סוף סוף הזאבים יהיו שבעים") וכו'.

בחודש הבא נדון בדרכים מקובלות פחות - ורווחיות יותר - להעביר את הלילה בטירות מזדמנות.

יצוחים בתפקידים

הרפתקה היא סדרת מכשולים העומדים בין הדמויות למטרותיהן. למה שהמכשול יקשה רק על גופה של הדמות? מדוע שלא נקשה גם על מוחו של השחקן?

מאת ערן בן-סער

קל לביים קרבות, מפגשים ומלכודות. צריך דמיון מפותח וחוש הומור פרוע כדי ליצור את הטובים שבהם, אבל ככלל אין (GAME MASTER) GM שלא יודע ליצור אותם. אבל חידות? חידות זה עסק אחר. מעצם מהותם על כותבי החידות להיות בעלי מוח שנון ואוצר מילים מורכב.

אבל מה, לא כל ה-GM-ים נתברכו בראש שכזה. אז מה עושים? שואבים השראה מתוך ספרים, סרטים ושאר החברה?

לדוגמא, ההוביט. למרות כל הקרבות והסצינות רבות העוצמה, העימות הזכור ביותר הוא תחרות החידות בין בילבו לגולום.

גם אם אתה מצויד בחידות, עליך להפעיל שיקול דעת בעת הוספתן למשחק. קשה לדמיין שעל כל אוצר שומר ספינקס שחד שלשה חידות ומפנה את מקומו, או שכל מגדת עתידות בכל יריד תדע שאתה הולך להיות מלך... ושזה גם יתגשם.

מי אני?

כולם מכירים את חידות "מי אני?" – זהו הסוג הפשוט, השימושי והמוכר ביותר. בחידה זו מופיע בפני השחקן תיאור מעוות של חפץ/יצור כלשהו ויש לנחש מיהו:

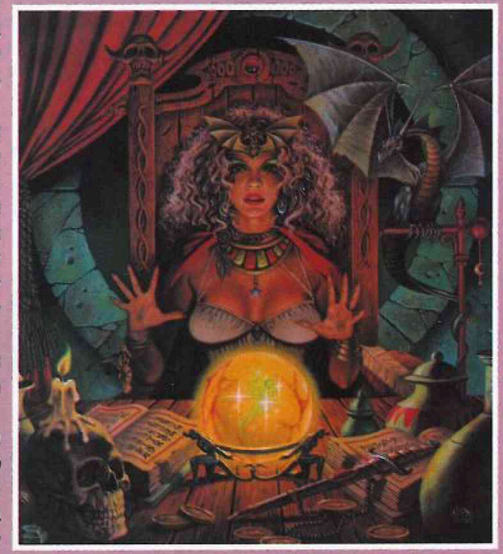
משתמשים בי קרובות, נוגעים בי רחוקות/ תמיד רטובה, אך לעולם לא תדבק בי חלודה/ לעיתים מכשכשים בי, לעיתים נושכים בי./ כדי להשתמש בי בחוכמה, עליך להיות בעל עורמה./ האם בפיך התשובה? מי אני, התדע?

זוהי דוגמא מושלמת לחידת מי אני: בשלוש השורות הראשונות מציג הדובר רמזים על מהותו, בשורה הרביעית הוא מבהיר כי אתה משתמש בו, אבל רק בעזרת עורמתך, ובשורה החמישית הוא נותן רמז עבה מאד – בפיך התשובה, אבל לא בצורה צפויה – כי זהו רמז. התשובה היא, כמובן, לשון.

קיימת גם חידת ההגיון. בחידה זו מתוארים מצב או מקרה כלשהו באופן חידתי ועל השחקנים לפענח ולהבין מתוכו את התשובה. על דלת מסדרון תלו את המשפט הבא:

על שלושה דברים עומד העולם, חכמת הנבונים, צדק האדירים ועוצמת הגיבורים. אם אליהם תפנה בענווה תציל – אולי – את נשמתך.

כשיכנסו למסדרון יראו בקצהו השני כסא מפואר עליו יושב שלד לבוש גלימות מלכות ועל ראשו כתר, בידו האחת ספר, בשניה חרב ולרגליו מונחים מאגניים. אם שחקניך יהיו חכמים מספיק כדי לכרוע ברך בענווה מול החוכמה העוצמה והצדק, ללא ספק ינצלו ממטר החצים שניתז בגובה כתפיהם וקצת למעלה מהכתפיים.



חידות ההיגיון מופיעות לעיתים קרובות כחלק ממלכודות בעלות מנגנונים מסתדרים. מסתבר שאותו סוג המוח ממציא את החידות ובונה את המלכודות. עוד נדבר על מלכודות בחודשים הקרובים – ורמז זה הוא סוג נוסף של – הנבואה.

מי פגש אי פעם מגדת עתידות שאמרה את האמת באופן ישיר מובן וברור? בדרך כלל הן נשמעות כך:

ביום ללא ליל, בליל ללא יום/ על גג עולם סופך ממתין ליום שבוא תבוא./ לאן שלא תפנה, כיוון אחד יהיה/ וכל הצבעים יהיו אחד, אותם דמך ירווה.

אך הכוונה היא שיבוא יום וגיבורך ינדוד אל היבשות הצפוניות. ושם בקוטב (על גג עולם), שהוא מקום בו יוכל לפנות רק דרומה (לא חשוב לאן תסתכל) וכל מה שיראה סביבו יהיה אך ורק לבן... טוב, נקווה שהזקנה דיברה על הקוטב הדרומי, אבל שמור על הגב שלך בכל מקרה.

אגב – ובמפתיע – לא כל הנבואות קטלניות. לפעמים העתיד צופן בחובו מלוכה... רק לך ופענח את הצופן!

נבואה מופיעה לעיתים רחוקות במשחקים, משום שנבואות מדברות בדרך כלל על הטווח הארוך וקשורות בעולם בו מתרחשת ההרפתקה. ניתן ליצור גם נבואות לטווח קצר יותר, כדי להוסיף עניין להרפתקה בודדת.

גם הודעות סודיות הן סוג של חידה. נניח שהחבורה מקבלת דף ריק ובתחתיתו כתוב "קר לי". אם יחממו את הדף מעל המדורה תופיע עליו ההודעה, שנכתבה במיץ לימון. עוד הודעה כמוסה יכולה להתחבא במפת איזור. אם גיבוריך שמים לב שהמפה שלהם אינה מדוייקת במיוחד, כדאי שיקפלו אותה בצורה נכונה. ייתכן שכך יוכלו לראות את המפה האמיתית של אחד האיים הקרובים, ואת הדרך לאוצר הכמוס.

הודעות סודיות נפוצות מאד, במהלך הרפתקות בלשיות וכאשר סתם לא ניתן לסמוך על השליח. כמו כן מקובל להפעילן כאשר אסור בשום פנים ואופן שההודעה תיפול לידים זרות.

ישנן גם חידות אזהרה, הדומות מאד לחידת הנבואה אבל מדברות על מצב שאינו מזוהה עם אדם או מקרה מסוימים. למשל מפת מבוך ועליה:

בעזרת מפה עתיקה זו/ את דרכך עליך למצוא./ אך אל תסמוך על כיווני/ פן תיוותר ללא מוצא./ אם דברים נראים מוזר/ זכור כלל פשוט ולא מוכר:/ כשהאינסוף עומד לו על הצד/ הרי אין בכך כלום ללא אחד./ ואם עדיין כיוונים חסרים/ במראה תמצא דרכים.

ארבעת השורות הראשונות יבהירו לדמויות כי משהו לא כשר בעסק, ארבע השורות הבאות מסבירות כי כאשר נתקלים בספרה 8 (סימן האינסוף הוא שמונה שוכב, ולכן אם יעמידו אותו על הצד ישוב להיות שמונה) יש להתעלם ממנה לחלוטין, מלבד המקרים שהיא מלווה באחד (18, 81 ואחרים). כמו כן שני השורות האחרונות מבהירות כי המפה צוירה הפוך (שמאל הוא ימין וימין – שמאל.) ולכן יש להשתמש במראה כדי לראות את המפה כמו שצריך.

ניתן למצוא חידות אזהרה בכל מצב ואין סוף למגוון השימושים שלהן (גם לא צריך הרבה שכל כדי להמציא אותם). ככלל – אין להן כללים.

אפשר לפרוש את יריעת החידות גם על משחקי לשון – שהם מהווים צורה נשגבת של בדיחה. נניח שראזקין, אויב מושבע של הקבוצה, נמלט מידי השחקנים. ושבוע לאחר מכן הופיע בעיר זמר נודד העונה לשם זינקאר? עם קצת עורמה יגלו שחקניך מי עומד מאחורי ערבוב האותיות. או אם מחפשים שהחברה קוסם תמהוני, כמה מהם יחשדו בעיר בשם ברקת? (רמז: הקוסם מארץ עוץ.)

אפשר להוסיף משחקי לשון לכל משחק, בכל עת, כדי להטעות את השחקנים או לתת להם רמזים קטנים, או אפילו לשעשע אותם, אם הם חכמים מספיק כדי להבין את המשחק.

חידות לא חייבות לבוא במילים. נניח שהשחקנים מסתובבים במבוך ומגיעים לכוך ממנו יש שלוש יציאות. שלד הוצמד לקיר (בעזרת מסמרים ארוכים) והוא המצביע אל הפתח המרכזי – אבל מה, השלד שלנו לובש רטיה על עין ימין. אם תעמוד ליד השלד ותעצום את עין ימין תראה שהיד מצביעה על המערה הימנית. לא כדאי להחמיץ חידות כאלה.

חידות מסוג זה נפוצות בעיקר במבוכים, ארמונות ענקיים, ומערות תת-קרקעיות למיניהן. גם חברת נתיבי אילון עוסקת בחידות אלה, בעת תכנון הדרכים המרכזיות בגוש דן (ניסיתם להבין מאיפה צריך לצאת אל הנתיבים ואיך להיכנס אליהם?) ובכך הגענו להערה חשובה בנושא חידות. החוכמה היא לדעת כמה, מתי ואיפה.

עדיף לעבוד כמה ימים על חידה טובה ומוצלחת מאשר ליצור במשך אותה התקופה מספר חידות בינוניות ומטה. גם נושא הכללתן בהרפתקאות מחייב חשיבה ביקורתית: האם ישנו כתב חידה מתחת לכל עץ רענן? אם כן, הגזמת. מצד שני, אם הנבואה שיצרת חיונית למהלך המשחק, מן הראוי שהדמויות יוכלו לשמוע עליה בכל פאב סביר.

הפעילו את מוחותיכם – וספריותיכם, גם – ותוכלו להקשות על שחקנים גם בעזרת חידות.

איש אינו רוצה להשתמש בי,
אך אלו שמשתמשים לעולם אינם מתלוננים.

אגוז מלוז

מה מופיע פעמיים במילימטר אך רק פעם אחת בקילומטר?

ט' מילוא ט'.

קהוב אני אליו תמיד,
אם כי בחושך איני עמיד.
בי לא ירגיש (תמיד ניגע),
אם אותי יאבד, אין זה נורא.
וכעת, ידידי, הפתעה,
אתה הוא, ועבדך?

אש

אדם בן מאה עמד בקור לבד,
שיער ראשו על האדמה מונח.
אך על חשש, יופיו לא לנצח אבד,
רעמתו עוד תשוב ותצמח.

דג סוסו

קטן אני אך כוחי הוא רב,
אשמור על מגדלים ואוצרות שנהב.
אך אם אדוני אותי משאיר,
עליו לדאוג אותי להסתיר.

מגדל

איני מפורסם, יצירותי לא למכירה.
כי אני הצייר המהיר בעולם, אני –

חתול



טורג
מלחמת האפשרויות

יתכן שיש אנשים הנולדים גיבורים... אבל השאר הם רק אנשים במצבים נואשים העושים מה שרוב האנשים לא יעשו – הם מנצחים. ~ קולונל רוברט בלנצ'ארד, כוח ההגנה של פילדלפיה.

מאת ערן בן-סער

משחק תפקידים מסויים התגנב ארצה לפני כשנה, איש לא טרח לפרסם אותו או להציב אותו באור זרקורים ולכן איש לא מכיר אותו. שם המשחק הוא TORG והוא, יש לציין, הצלחה מסחררת בחו"ל.

את TORG יצרה חברה בשם WEST END GAMES, החברה שהביאה לנו את פאראנויה, מלחמת הכוכבים ומכסחי השדים (משחקי תפקידים, לא סרטים).

עם שיטת המשחק בא גם עולם המשחק וזו אחת מאותן השיטות בהן אי אפשר להפריד בין השניים. סיפור הרקע של TORG תופס בקלות את תשומת ליבו של כל שחקן: כדור הארץ נמצא תחת פלישה. לא, הפולשים אינם מהחלל, הם באים ממציאויות אחרות.

אויבנו באו מיקומים אחרים, מציאויות שונות. הם חברו יחדיו כדי לגנוב האנרגיה החיה של כדור הארץ, לכלות את אנרגית האפשרויות שלו. פולשי האפשרויות הביאו איתם את המציאויות שלהם, הופכים חלקים מהכוכב שלנו למקום אחר. כל שליט על תבע לעצמו חלק מכדור הארץ. כל אחד הקים לעצמו מציאות, פרימיטיבית, אפיפיורית, פנטסטית, סייברית, טכנולוגית או אימתית, משלו על עולמנו, והחל בכיבוש.

אבל הפלישה לא הושלמה כמתוכנן. כל ההכנות לא לקחו בחשבון את אבירי הסערה, גברים ונשים שעברו בשלום את סופות המציאויות הגועות ששינו את פני הכוכב, ושמרו את המציאות שלהם בשעה שהכל סביבם השתנה. במעשיהם, גיבורים אלו נלחמו בפולשים ועצרו את התפשטות הכיבוש. לעת עתה.

לסערה יש שם...

השחקנים משחקים, כמובן, את אבירי הסערה. בכוחם לנצל את הסתירות בין המציאויות השונות ולהפעיל אותם לטובתם.



לכל שחקן יש כמות מסויימת של אנרגית אפשרויות, בעזרתה הוא יכול לבצע דברים הסותרים את חוקי הטבע של יקום אחד, אך עשויים להיות אפשריים באיזור הדמדומים שבין חוקיהם של שני יקומים סותרים. לקפוץ מעל חומה בגובה עשר מטר, לרוץ מהר יותר ממכונית, להטיל קסמים או לחולל ניסים ונפלאות – הכל אפשרי, אם יש לך אפשרויות.

כאבירי סערה יש לכם מטרה: רדיפת שליטי העל והשמדתם. זה לא קל.

איי אינדונזיה (מצפון לאוסטרליה) הם ממלכת האימים, ממלכת אורוש. רבע מאמריקה, הרבע הצפון מזרחי, הוא הממלכה הפרימיטיבית, האדמה החיה. אנגליה וארצות סקנדינביה, ממלכת הפנטזיה, אייסל. צרפת הפכה לממלכה של טכנולוגית סייברפאנק וכוחות נפשיים. מצרים, חבש, אתיופיה, חצי לוב וצ'אד היו לאימפרית הנילוס. יפן, ממלכת הטכנולוגיה, ממלכת ניפון.

כל אחת מהממלכות נשלטת על ידי שליט העל שלה, בכל אחת מציאות שלה, וכל אחת מנסה להתרחב.

שיטת המשחק עצמה אינה מציאותית כ-MERP, ROLEMASTER או HERO, אבל היא מעניינת יותר מכל שיטה שהכרתי. הקופסה כוללת בתוכה את ספר החוקים (150 עמוד – באנגלית – של כיף לא יאומן), ספר העולם (המתאר את כדור הארץ השסוע), ספר הרפתקאות (בתוכו תמצאו מספר הרפתקאות), קוביית 20 צדדים וקלפי הדרמה.

מהם קלפי הדרמה? זהו חידוש של חברת WEST END. קלפים אלה מתארים מצבים שונים ומשונים, בעזרתם ניתן לשפר את המשחק, לטובת או לרעת השחקן. זה הרעיון המשעשע ביותר בו נתקלתי לאחרונה והוא יוסיף נופך לכל משחק שהוא ובהחלט יוסיף דרמה, מתח והמון משחק תפקידים.

כיום קשה להשיג, בארץ, את קשת המוצרים הנלווים ל-TORG, אך מחוץ לישראל אפשר למצוא מספר רב למדי של ספרי חוקים וספרי עולם. יש אפילו טרילוגית ספרי קריאה המתארת את תחילת מלחמת המציאויות. עד כה הצלחתי להשיג רק את החלק הראשון, אבל נהנתי מכל דף.

הערכה – TORG

מתאים בדיוק למי שמחפש משחק לא שיגרתי, מרתק ומותח, שניתן לשחק לאורך זמן אבל שיש מטרה ברורה בסופו.

מצטרפים לנבחרת WIZ

איזו הענות נפלאה! קיבלנו מכם עשרות טופסי הצטרפות וכפי שאתם רואים, צירפנו לנבחרת עוד הרבה-הרבה WIZ-ים חרוצים. במהלך החודשים הקרובים נפרסם את התוצאות, בהתאם לבדיקת החברים החדשים בנבחרת – ואם ברצונך לנסות ולהתקבל, מלאו את הטופס! אגב, שמנו לב לתופעה מעניינת – כל מי ששלח את הטופס חשב שהמשחק שווה את מחירו. יש לכם מושג למה?

המכרה האבוד
Lost Dutchman Mine

מיועד לתואמי PC

מה הכי אהבתי

הקניות בעיר: קניות הנשק, הכניסה לחנויות, ההימורים, הכניסה לבר.

ציונים:

גרפיקה: ★★★★
קול: ★★
כיף: ★★★★
ציון כללי: ★★★★

מה הכי פחות

האיטיות. התמיכה במקלדת קצת מגמגמת.

שם ה-WIZ הבודק:

עידו אהרונוביץ מראשון לציון

King Quest IV

מיועד לתואמי PC

מה הכי אהבתי

במשחק אין שלבים, אבל היה לי כיף בבית הרוחות ובטירת המכשפה.

מה הכי פחות

שצריך לחכות הרבה זמן עד שהמחשב יגמור את הפעולה שהוא עושה באותו רגע.

שם ה-WIZ הבודק:

אהד מישר מדמת השרון (שרוצה להיות מנוי)

גרמלינים
Gremlins II

מיועד לתואמי PC

מה הכי אהבתי

השלב המהנה ביותר הוא כאשר אתה נקרא לקומה שהופעלה בה האזעקה, מביט במפה ובונה את צעדיך. אתה נכנס לחדר הראשון מימין, מסביבך יצורים משונים הנראים מזיקים למדי. אפוף דאגות לשלומך אתה פותח את הפנס על אחד היצורים והוא מסתנוור – אך זורק עליך חפץ. אתה מתחמק מהחפת ומשמיד את שאר היצורים עם הפלש במצלמה – אך אחד היצורים הצליח כנראה לחמוק. גיזמו דורך קשתו וקולע ביצור המאוס.

מה הכי פחות

לפעמים אתה לא מצליח לגמור קומה וכבר בקומה אחרת יש אזעקה ומטף פועל.

ציונים:

גרפיקה: ★★★
קול: ★★
כיף: ★★★
ציון כללי: ★★★

שם ה-WIZ הבודק:

מיכאל טישלר מפתח תקווה

ספר:
התנ"ך של משחקי ה-PC

מיועד לתואמי PC

מה הכי אהבתי

הספר עוזר בהרבה מאוד במשחקים רבים ולא רק במשחק אחד. המשחקים על התקליטונים המצורפים אליו יפים מאוד.

מה הכי פחות

את פרק התודות.

ציונים:

ציון כללי: ★★★★★

שם ה-WIZ הבודק:

אסף רוזנבלאט מקרית מוצקין.

F-16 (סימולטור)

מיועד לתואמי PC

מה הכי אהבתי

כאשר אתה נמצא במשימה עצמה, כשאתה נלחם במטוסים האחרים זהו אתגר מהנה מאוד! מיועד לאוהבי סימולטורים.

מה הכי פחות

את ההתחלה הגרועה, בה אתה צריך לבחור.

ציונים:

גרפיקה: ★★★★
קול: ★★
כיף: ★★★★
ציון כללי: ★★★★

שם ה-WIZ הבודק:

יוסי מנדלבאום מכפר סבא

נמלולים
Lemmings 1

מיועד לתואמי PC

מה הכי אהבתי

את שלב 27, כי אתה צריך בו הרבה זריזות ומחשבה כדי להעביר את הנמלולים לגן עדן.

מה הכי פחות

אין דבר מיוחד במשחק שלא אהבתי.

ציונים:

גרפיקה: ★★★★
קול: ★★
כיף: ★★★★
ציון כללי: ★★★★

שם ה-WIZ הבודק:

גולן מנור מחיפה

מאת אייל פיסצקי (ועוץ אורן אוכסטכלוס)

פרק 14.

לוח

משאלות ● מועדונים ● החלפות ● רוצים להתכתב ● למכירה

מכירה

★ למכירה מחשב 640K XT מסך CGA, 2 כוננים. 04–980428

★ למכירה מחשב XT, מסך צבעוני CGA + שולחן ותוכנות מרתקות ב–950 ש"ח. כפיר, 08–523148

★ למכירה סגה כמעט חדש + 4 משחקים + אקדח. 300 ש"ח. 03–5052439

★ למכירה תואם XT + מסך וכרטיס EGA + דיסק קשיח + משחקים, תוכנות ותוספות. תומר, 057–553584

★ למכירה מערכת גיים גיר של סגה עם 4 משחקים: סוניק, קריסטל ווריורס, אקס בטלר. 500 ש"ח. אלון לוקר, רחבת אילן 16, רמת אילן

מלים אחרונות במשחקי תפקידים

היכנסו, היכנסו! המים נהדרים!

★ למכירה סגה במצב מעולה כולל אקדח שני ג'ויסטיקים ומשחקים. 590 ש"ח. רן, 03–771437

★ למכירה המשחק אינדיאנה ג'ונס והיבשת האבודה אטלנטיס, באריזה. גיא. 03–5034777

★ למכירה מחשב תואם 640K IBM XT + מסך CGA + 2 כוננים. 1200 ש"ח. 03–458501

★ למכירה מחשב קומודור 64 משומש עם כונן, כולל יותר ממאה משחקים, שני ג'ויסטיקים, מסך מונו. 600 ש"ח. אמיר, 02–526746

★ למכירה אמיגה במצב טוב + SIDECAR, 08–591073

★ למכירה מחשב 640L XT + מסך CGA צבעוני + מקלדת + משחקים ותוספות. גולן מנור, 04–382113

★ למכירה סגה במצב חדש + 4 משחקים חדשים + ג'ויסטיק. עידן, 08–245750

★ למכירה משחקים לנינטנדו אוניברסלי, כחדשים. מטאל גיר, קומדנו, צבי הנינג'ה. 60 ש"ח למשחק. אורן, 08–249588

★ למכירה נינטנדו אוניברסלי + 6 משחקים. מריו I, צ'יד ברוזים, גיברלטר 2, באק רוג'רס, מסיבת המפלצות, הדרקון הכפול 2. 700 ש"ח. בנוסף, גם שני משחקים לגיים בוי – קסטלווניה ב–70 ש"ח, בייסבול ב–80 ש"ח. חגי, 03–348534 (לא בשישי שבת)

★ למכירה מחשב תואם XT + מסך CGA + 640K + ג'ויסטיק + מקלדת. 500 ש"ח. משה, 03–5564062

★ למכירה משחקי סגה בחצי מחיר. אסף, 052–501787

★ מעוניין למכור משחק האורגים, מקורי באריזה, כמו חדש. עמוס מוסרי, 052–913314

★ למכירה המשחק Faery Tale וג'ויסטיק מצוין במצב מעולה. עופר, 04–984681

★ למכירה ב–50 ש"ח או להחלפה במשחק קופסה לתואם IBM, המשחק LOOM המקורי, סגור באריזה, כולל חוברת הוראות וחוברת תבניות. המשחק דורש 512K וצדי CGA, EGA ו–VGA. יגאל, 03–874661

★ למכירה קלטות משחקים Billy Bayou ו–Double Dribble, כל קלטת ב–120 ש"ח. וגם מערכת נינטנדו במצב מעולה + אקדח + 2 משחקים. אור קנטור, 06–937806

★ למכירה מחשב XT תואם IBM, 640K עם מסך CGA צבעוני + 2 יציאות לג'ויסטיקים ויציאה למדפסת. במצב חדש עם תוספות. מיקי, 08–229934

מלים אחרונות במשחקי תפקידים

הידרה? איזו הידרה?

★ למכירה משחק האורגים, במצב חדש, באריזה מקורית. מיכל, 04–252634

★ למכירה מחשב תואם IBM XT, 2 כוננים (5.25"–3.5") + ג'ויסטיק + תוכנת הכרת המחשב + IBM DOS מקורי. 1400 ש"ח. ירון דוד, 04–835635

★ למכירה מחשב XT במצב מעולה כולל 2 כוננים 360K–720K, עכבר מיקרוסופט מקורי, כל היציאות, CGA/MONO, 14 MHZ, מקלדת 102 מקשים. 1200 ש"ח. גיא אדרי, 04–227797

★ למכירה מחשב תואם IBM XT, 640K, 2 כוננים, מקלדת מורחבת, מסך הרקולס + כרטיס גרפי תואם, מארז בייבי + תוכנות ועזרה. גיל, 03–349627

★ למכירה תואם IBM XT + מסך EGA וכרטיס תואם + דיסק קשיח מלא בתוכנות ומשחקים חדשים + תוספות. תומר, 057–553584

מלים אחרונות במשחקי תפקידים

באד? איזה שם אידיוטי לברברי...

★ למכירה משחקי סגה: Danan, Rastan, Cloud Master, Golden Axe, Crystal Dragon, Alex Kidd, Mircale Warriors, עם ג'ויסטיק משוכלל ואקדח. גיא או עידן, 04–924793

★ למכירה מחשב XT טורבו 4/8 MHZ עם דיסק קשיח פנימי 40 MB ויציאות לעכבר, ג'ויסטיק, מקלדת ומדפסת. ללא מסך. 1000 ש"ח או אולי פחות. 03–481432

★ מחשב 630K IBM XT עם מסך CGA צבעוני + מקלדת ו–2 כוננים, עם 2 יציאות לג'ויסטיקים ויציאה למדפסת. + תוספות. עידן, 08–245750

★ למכירה משחק גיים בוי + קלטות עם 16 משחקים. 052–971586

★ למכירה משחק מקורי (באריזה), סימפסון. שי, 052–982615. לא בשישי–שבת

★ למכירה שני משחקי סגה: Rampage ו–Trans Bot. נתי אקשטיין, 03–451458

מעוניינים

★ מעוניין להחליף משחקי סגה: World Soccer (כדורגל) ומיקי מאוס (טירת האשליות) בקלטות סגה כוכב הפנטזיה וילד הפלא 2/3. כפיר, 03–9316714

★ מעוניין להחליף את המשחק הרצון לעוצמה I, באריזה מקורית, כולל חוברת הוראות, במשחק אחר. לא בשעות הערב. אסי, 03–762723

★ מעוניין להחליף משחק ל–PC – טיסת בתקיפה (מקורי + חוברת בעברית, באריזה), במשחק הטירה. עידן שוהם, 03–5491563

★ מעוניין לקנות את הקסטות הבאות לנינטנדו. 100–60 ש"ח. זלדה I, זלדה II, אפ גאן I ו–II, באיו בילי, פקסנדו וכוח המחץ. שחר זלצר. 053–666866

★ מעוניין לקנות כרטיס EGA (לא מסך) במצב טוב ותקין. 150–100 ש"ח (תלוי באיכות הכרטיס. איל, 03–996476

★ מעוניין להחליף סגה + 4 משחקים + טיפים + אקדח אור + ג'ויסטיק

מלים אחרונות במשחקי תפקידים

אופס...

מקצועי + תעודת אחריות + משחק אופנועים, במערכת נינטנדו + 4 משחקים. 03–5593622

הצילו!

★ הצילו! אני טובעת בתוך כל הקודים שטווה לי המשחק LOOM! כל מי שיש לו לב, בבקשה להתקשר עם רינת, 08–557493

★ נתקעתי באי הקופים 2. מה עושים כדי לנצח בתחרות השתיה בביקתה שבאי PHATT? אריה, 03–6738225

★ SOS! SOS! איתי סימון מחולון

מלים אחרונות במשחקי תפקידים

תלחץ על האדום – לא! הכחול! לא! הירוק! חכה... לא!

מבקש עזרה במשחק סימפסון במחשב. איך קופצים לרמפה הראשונה? 03–5529575

★ הצילו! איך משחיזים את הסכין בלארי 3? עידן, 04–239404

★ דרושה עזרה במשחק אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון. איך עוברים את הטירה? אסף ארנון, קריית ים, 04–758664

★ נתקעתי במשחק חקירה משטרתית 1. אני לא יודע איך להשיג ראיות נגד מריאן הופמן, כדי שניתן יהיה לעצרו. כל פעם שאני יורה בו בפרק בעסקת הסמים נגמר המשחק. אני תקוע פבר זמן רב. ניר נחום, רח' יריחו 23, חולון מיקוד 58549

★ מתחנן לעזרה במשחקים Monkey Island 1–ו Space Quest 4, 052–506389

★ הצילו! תקועים ב–Latex Babes of Estros (ספייס קווסט 4) כבר הרבה מאוד זמן. כל עזרה תתקבל בברכה. מאיה/דניאל, 03–457628

★ הצילו! איך עוברים את המסך עם הפרה שבבנין שבו נמצא Baby Herman, במשחק Roger Rabbit. דחוף! דרור אלקיויטי, 9233883

★ אני משחק בכוכב הפנטזיה כבר המון זמן ואני מבקש לדעת איך לעשות את מיאו רעבה, כך שהיא תאכל את האגוזים. מי שיודע, שיתקשר לטלפון 860061

משחקי תפקידים

★ למכירה חוברות של D&D, עופר, 04–984681

★ דרושים שחקני D&D שרוצים להתחיל לשחק, מאיזור אשדוד. רינת, 08–537495

★ שה"מ מעונין ליצור קבוצות D&D בגילאי 13–11 בנתניה והאיזור. עידן, 053–629020

★ מעוניין לקנות ספרים (חדשים/ישנים) של רומח הדרקון באנגלית. עידן, 03–6918308

מלים אחרונות במשחקי תפקידים

טעם מוזר יש למנות–קרב האלה.

★ מערכת D&D למתחילים + הרפתקאות. מצב מצוין. פיני עמית, 02–788517

★ מבקש ליצור קשר עם חולי מו"ד ומוד"מ מכל רחבי הארץ. תשובה מובטחת. כפיר, ת.ד. 2398, אשדוד. 08–523148

★ נפתח מועדון מבוכים ודרקונים. ליאור, 06–947729





רשת חנויות לספרות, תוכנה ומחשבים

■ **תל אביב** דיזנגוף סנטר שער 5 למטה **03-5288281** ■ **בני-ברק** כנרת 13 **03-5794711**
■ **רמת השרון** סוקולוב 49 **03-5490720** ■ **כפר סבא** מרכז אהרוני, וייצמן
052-911184 ■ **נס-ציונה** קניותר, האירוסים 53 **08-405808** ■ **פתח-תקוה** מוהליבר 4
03-9300442 ■ **רחובות** הרצל 175 פסג' חלפון **08-471432** ■ **נתניה** קניון השרון, קומה ב'
053-625826

BUG
שמח ושנה טובה