WIZ

ו ו י ז

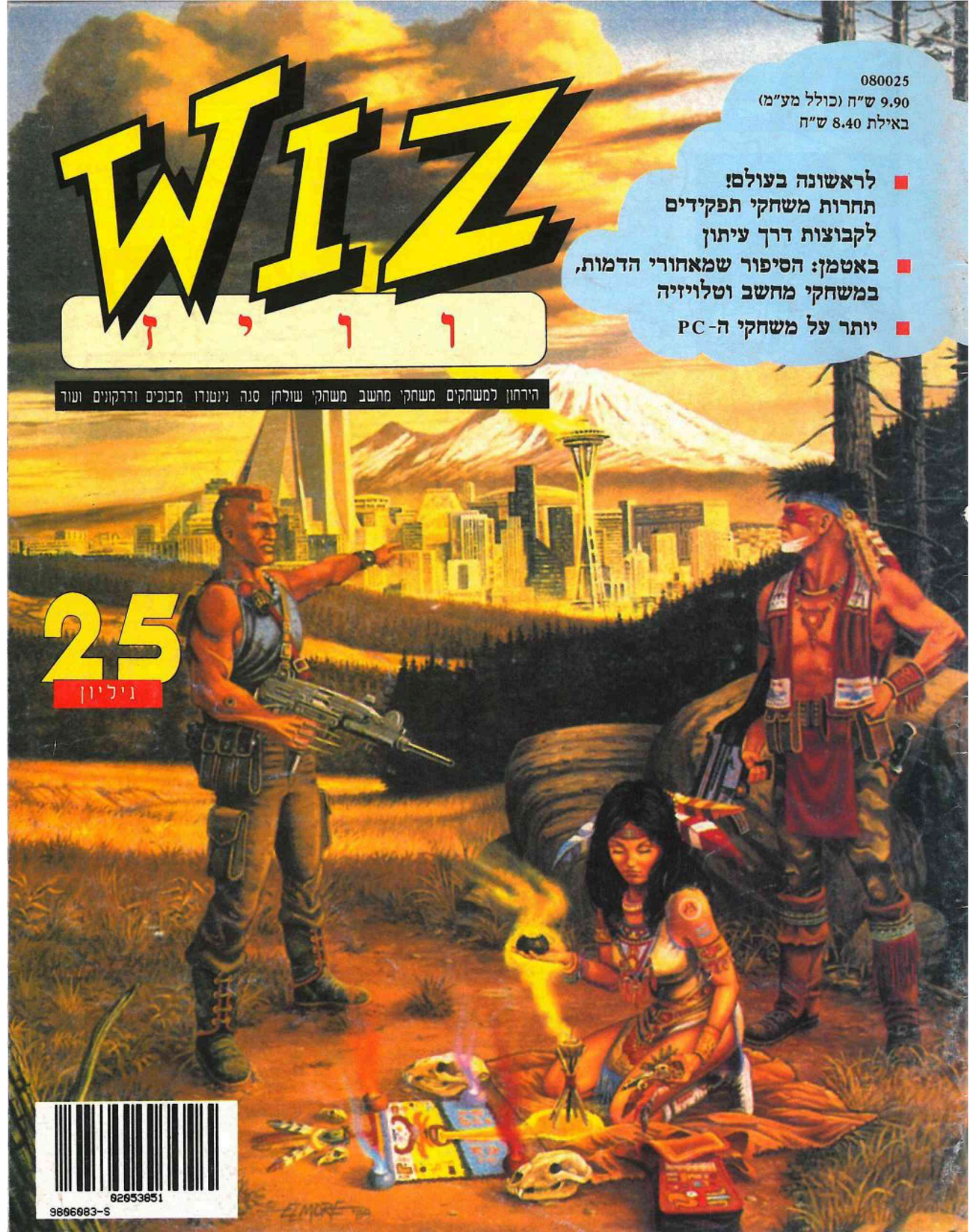
הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

25

גיליון

080025
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח

- **לראשונה בעולם!**
  תחרות משחקי תפקידים
  לקבוצות דרך עיתון
- **באטמן: הסיפור שמאחורי הדמות,**
  במשחקי מחשב וטלויזיה
- **יותר על משחקי ה-PC**



02053851
9896083-S

מ◆X◆I◆ק◆M◆ס

מאת: שחק בן-צור



תוכן העניינים



באטמן חוזר! האביר השחור בקומיקס בעמודים 28-29 ובמחשב האישי בעמ' 7



חקירה מצולמת! משחק ה-PC במלכודת הפיתוי בעמודים 8-9

גיליון 25: מאי 1993

- קומיקס: מיקס 2
- חדשות מעבר לאוקינוס 4
- PC: מה יש בדוס שש 6
- PC: באטמן חוזר – איש העטלף במחשב האישי 7
- PC: חקירה מצולמת במלכודת הפיתוי 8
- PC: עם סגולה 11
- PC: סקירת משחקים חדשים 12
- PC: טיפים 14
- PC: מה חדש? משחקי PC 16
- PC: אינקה 19
- מגה דרייב, גיים גיר 21
- גיים בוי 23
- פוסטר: חולית II 24
- סגה, נינטנדו, גיים בוי: טיפים 26
- קומיקס: באטמן – האביר השחור 28
- שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ 30
- מילון מושגים לוויזים חובבים 33
- וויזים כותבים 34
- משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן 36
- משחקי תפקידים: SOLARIS VII – גלדיאטורים מפלדה 38
- משחקי תפקידים: נבוך במבוך – תקנון 39
- משחקי תפקידים: נבוך במבוך – הכניסה למבוך 40
- סיפור פנטזיה: זאב 43
- קומיקס: מדע בדיוני 44
- לוח 46

מנהל: דוד רביב * עורכת: לילי צראף * עורכת לשונית: זוהרה זולברג * משתתפים קבועים: ד"ר WIZ, שחף בן-צור, מורגן לה פיי, ערן בן-סער, דוד לחמי, תומר חנוכה, עודד קרמר, טל גוטמן, עומר פאר, אריאל שוורץ, רוני טל * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר וגרפיקה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * לוחות: קולורגרף * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 1409 בני ברק מיקוד: 51114 * טל: 03-5794711 * פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות

וויזים יקרים!

תיבת הדואר זעקה הצילו! מהדואר התקשרו כל 5 דקות וביקשו שנבוא כבר לרוקן את התיבה.

מורגן נחלצה לעזרתנו וביצעה את כישוף "שק הדואר".

מאז שהודענו על הרחבת נבחרת וויז וצירוף כותבים חדשים ("וויזרים"), גילינו כמה וויזים כשרוניים שמפרי עטם תוכלו כבר להנות בגיליון זה.

ולאלו ששלחו ועדיין לא נענו – אל ייאוש, הדוקטור (וויז) עדיין בודק.

הנבחרת המורחבת הרחיבה את סקירת משחקי ה-PC והטלויזיה לפי בקשתכם. הפעם בחקירה מצולמת (עמודים 8-9) מתארח דיירמוט במשחק ה-PC המרתק "במלכודת הפיתוי".

נבחרת וויז החליטה לערוך לאוהבי משחקי התפקידים תחרות משחקים לקבוצות הפועלת דרך עיתון. תקנון התחרות בעמוד 39 וההרפתקה בעמודים 40-41. הקבוצה שתכתוב את ההרפתקה בה נבחר, תזכה בתלושי שי מתנת רשת באג מחשבים.

בעמודים 44-45 הפרק האחרון של הקומיקס הבדיוני סהרון.

פוסטר האמצע הוא של משחק ה-PC חולית II. גירסתו העברית תצא לאור ותימכר בחנויות המחשבים מאמצע חודש מאי.

להתראות בוויז הבא

הנבחרת המורחבת

הודעה למנויים

סוף סוף! כרטיס חבר למועדון קוראי וויז ישלח בדואר למנויים ותיקים וחדשים ויקנה הנחות והפתעות.



חדש מה? משחקי P.C.

בגיליון וויז זה מופיעה סקירה מורחבת של משחקי PC חדשים היוצאים עתה לאור בחו"ל.

Ultrabots

מבית Electronic Arts

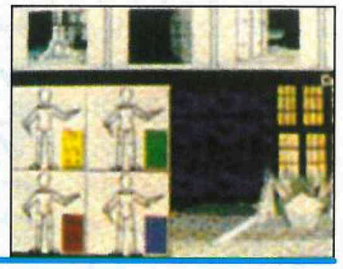


מדמה חיים בתוך מכונת קרב רובוטית ענקית (בדומה למשחק התפקידים קרב-טכ').

Captive

של חברת Mindscape

משחק תפקידים מצוין המתרחש במאה ה-29 הפרוש על 4,096 ערים המקשורות ביניהן אקראית.



Veil of Darkness

מבית SSI



(משחקי AD&D ממוחשבים) עוסק ב-RTV – התרחשויות גראפיות בזמן אמת. הרפתקת פנטזיה/אימים המתרחשת בטרנסילבניה (גבול רומניה-הונגריה) בשנת 1930.

Shadow Worlds

של חברת Krisalis

במשחק זה ניתנת לך שליטה על 4 לוחמי חלל המגיעים למעבדה בה מוקפאים פולשים מגלקטיקה אחרת.



Dogfight

של חברת Microprose

סימולטור מרשים ויוצא דופן. במשחק זה ניתן לבחור באחד מתוך 12 מטוסים מסוגים שונים ולהשתתף ב-6 אירועים היסטוריים.



Mario is Missing

של חברת Mindscape



מריו מסייר בעולם ונחטף יחד עם כמה מהגדולים שבאוצרות העולם. זהו הבסיס להרפתקה הנחמדה שנועדה לילדים בכל הגילאים.



Ashes of Empire

מבית Mirage

עוסק בפירוק ברית המועצות לשעבר והמשבר ביוגוסלביה. משחק אקטואלי...



D\Generation

של חברת Mindscape

מתאר את היום הראשון בעבודתו של איש תחזוקה בחברת טריקים. דברים מוזרים מתרחשים...

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

בהמשך לוויז 24 הרי לכם עוד חדשות במכונות המשחק

R360

מכונת משחק מדהימה של סגה! 360 מעלות של סיבובים! הכינו שקיות הקאה...



AS-1

כולם לעלות על רחפת החלל! טילטולים רבים צפויים בדרך...





אולם מכונות חדש ומדהים של סגה ביפן:

מכונת המשחק הזו נוסעת באמת בתוך האולם, אך אתה השחקן היושב בתוכה רואה דרך המסך שלפניך את אוייבך (המכונות האחרות) ועוד דברים רבים הנראים על הצג בלבד ולא במציאות. מעין משחק מציאות מדומה ומומחשת (התנגשויות למשל)

מה יש בדוס שש



מאת: ד"ר וויז

הגרסה החדשה של מיקרוסופט למערכת ההפעלה הגיעה להפצה בארץ. היא אינה מהפכנית לעומת DOS 5 אך היא מעלה בדרגה את השימושיות שבגרסה 5.

DOS – מערכת ההפעלה המוכרת והפופולארית בעולם מתחדשת בגרסה חדשה – 6.

השיפורים הכלולים ב–MS DOS 6 הינם בעיקר תוכניות עזר שנוצרו על מנת להקל על קונפיגורציית המערכת (תצורה)

אנטי–וירוס

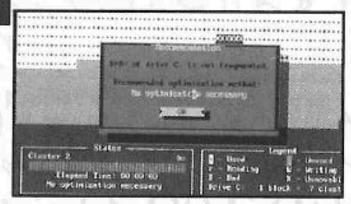
או כדי לבצע דברים טוב יותר. אם אתה משתמש DOS ותיק, יש להניח שלפחות חלק מהתוכניות מתוצרת חברות שונות נמצאות כבר בידך.

המודולים (תוכניות מצורפות) החדשים הם:

MemMaker – תוכנית ניהול זיכרון חדשה שתשפר את כמות הזיכרון הפנוי העומד לרשותך באופן אוטומאטי.

בעיה קלה הראויה לציון היא שהתוכנה המגיעה ב–DOS 6 הינה אוטומאטית לחלוטין ועלולה להיות בעיה עם תוכנות חריגות.

אני משער שעד עתה העסק מובן. אך **מהי תמיכת רב–קונפיגורציה?** ובכן, קונפיגורציית המערכת היא ההגדרה של המחשב – כוננים, צג, מספר הקבצים הנשמרים הפתוחים בו–זמנית ועוד. כדי לשנות הגדרה יש לשנות שני קבצים: CONFIG.SYS ו–AUTOEXEC.BAT



תוכנית איחוי הקבצים

Defrag – תוכנית המשפרת את ביצועי הדיסק הקשיח על–ידי איחוי חלקי קבצים.

Double space – תוכנית הדוחסת את הנתונים על הדיסק הקשיח ולמעשה מכפילה את גודל הדיסק.

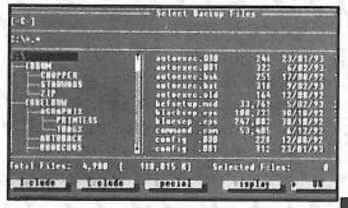
Virus check – תוכנת אנטי–וירוס.

תוכנת גיבוי חדשה המבוססת על תוכנת Norton Backup.

תמיכה ברב–קונפיגורציה.

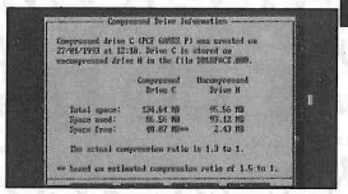
מכל מה שציינו עד כה, השיפורים החשובים ביותר לוויז מצוי הם התוכנית לניהול הזיכרון והתמיכה ברב–קונפיגורציה, וזאת משום שאנו חוזרים ונתקלים בבעיה שמשחקים חדשים זוללים זיכרון. כיוון ש–DOS תומך רק ב–640K גם בגרסה 6, אין הרבה משמעות לכמה זיכרון נוסף יש לך. הזיכרון שמעל ל–640K הראשונים משמש רק לאחסון נתונים שהמשחק זקוק להם בזמן שהוא "רץ". המשחק עצמו (הקובץ שאתה מריץ) דורש כיום לפחות 570K פנוי מתוך ה–640K. לכן, בעיקרון כל תוכנית שתאפשר לך לנהל את הזיכרון בצורה יעילה יותר, כמו למשל התוכנית הקיימת ב–6 DOS, תהווה יתרון, במיוחד במשחקים חדשים ועתידי ביצועים!

כאשר האחרון הינו קיצור השם קונפיגורציה (System Configuration). ישנם משחקים ותוכנות אחרות הדורשים הגדרת מערכת מסוימת (קונפיגורציה) השונה מהקיים במערכת שלך, ואז בחוברת ההוראות של המשחק תתבקש לשנות את הקבצים הללו. כאן מתחילה הבעיה: אם אתה משנה את הקבצים האלה אתה חייב לבצע תיחול (BOOT) למחשב כדי שהם ישפיעו עליו. מה קורה כאשר יש לך תוכנות שונות הדורשות הגדרות אחרות כל אחת? עד היום היה עליך לשנות מחדש, לתחל את המחשב בכל פעם ולא לשכוח להחזיר את הקונפיגורציה כדי שהתוכניות הרגילות שלך יפעלו באופן תקין.



תוכנת הגיבוי

עתה, ב–DOS 6, יש באפשרותך להגדיר בתוך קובץ CONFIG.SYS מעין תפריט שבו יהיו הוראות מתאימות לגבי הקונפיגורציה שאותה אתה רוצה להפעיל לגבי תוכנה מסוימת. הדבר יעיל לדוגמה אם אינך זקוק כל הזמן לקובץ התומך ב–CD-ROM כיוון שהוא תופס מקום בזיכרון שעשוי להיות קריטי להפעלת משחק עתיר גרפיקה. עליך להגדיר תפריט אשר ישאל אותך האם ברצונך



תוכנת הדחיסה

להפעיל CD–ROM או אפשרות אחרת ובהתאם לבחירה יטען הקובץ הרצוי או לא. כך תוכל לנהל בנוחות את המעבר בין תוכנות.

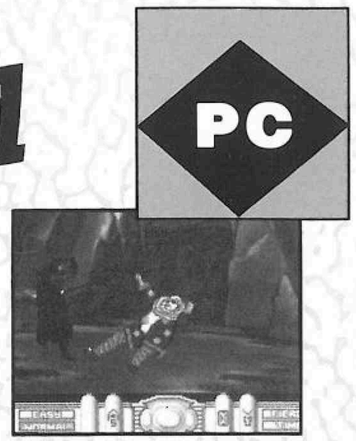
האם לבצע Upgrade? האם להתעדכן ב–DOS 6?

התשובה היא כזו: למעשה השיפור היחיד שיש ב–DOS 6 לעומת גרסה 5 הוא הרב–קונפיגורציה. כל שיפור אחר שקיים ב–DOS 6 ניתן להוסיף ל–DOS 5 על–ידי תוכניות עזר שונות. בקצרה, MS DOS 6 הינו למעשה MS–DOS 5 עם כמה תוכנות נוספות. אם כבר יש בידך תוכניות עזר כאלה (או אם אינך צריך אותן), אין כל צורך לעדכן גרסה – אלא אם כן אתה ממש זקוק למנהל הקונפיגורציה.

מצד שני, אם אתה חושב להוסיף תוכנית דחיסת נתונים, אנטי–וירוס או תוכנית המאחה חלקי תוכניות מפוזרות בדיסק, יש היגיון בכך שתעבור ל–DOS 6 ולו מהסיבה של תאימות תוכניות עזר כאלה עם מערכת ההפעלה שלפעמים חשובה יותר מהגרסה האחרונה של תוכנית עזר זו או אחרת.

איש העטלף במחשב האישי

באטמן חוזר



מאת: רוני טל

בסרט השני בסדרת באטמן הושקעו כסף רב, תלבושות יקרות ואפקטים אך כל זה לא עזר להצלחה הגדולה שלה ציפו. כך גם היה בגרסאות המשחק למשחקי טלויזיה, סגה ונינטנדו. במשחק המחשב השתנו פני הדברים, ניתנה הערכה גדולה יותר לתכונות הדמות ושימוש בכל יכולות הבאטמן, בצרוף אנימציה וצליל מעולים. אולם, ההפעלה המתקדמת של המשחק מתגמדת נוכח ההרפתקה המהירה והלא מספקת שבו.

השחקן משתמש במערכת תפריטים בשיטת הצבע ולחץ כדי לשלוט בתנועת באטמן, מערכת עיבוד העדויות, עזרים לחגורת העזר ורמת ההבהירות של שיטת הלחימה שלו (האור משפיע על המתרחש).

המשחק באטמן חוזר מכסה מהלך של תשעה ימים, בהם על באטמן לסכל את תוכניות הפינגווין, להציל את העיר גות'אם הנמצאת בסכנה מידי הפושעים בעלי הצוארון הלבן או לפחות להקטין את גל הפשע. כיוון שהרוע וגם העטלף פועלים בלילה; פעילות הבאטמן מתחילה כל 12 שעות לילה – בשעה שש בערב, במערת העטלף שלו. מהדורת חדשות הערב או עדויות חדשות שנתגלו יציעו לו באופן כללי מטרה חדשה. על באטמן לבחור עזרים לחגורת העזר שלו (כגון: מכשיר על–קולי לעטלפים, גז מהמם, סורק ונועל מטרה) ואולי לחטוף איזה שריון קרב (השחקן מתחיל עם 3 חליפות, הסופגות את הנזק במקום הגיבור).

משם קופץ השחקן לתוך ה"באטמוביל" – כלי רכב מיוחד עם מערכת ניווט, המראה על מפה את נקודת המטרה האדומה. הכל נמצא במצב של טייס אוטומאטי כך שכל הנדרש הוא לחיצת עכבר אחת.

באטמן יגיע לרחוב כדי למצוא הרבה אוייבים מחופשים המחכים להתחיל את הלילה החשוך. על השחקן לנסות לשנות את רמת הבהירות (חלש, רגיל, בוהק) לה הוא זקוק כדי להבים את האוייב במינימום נזק אפשרי.

אפשרות נוספת היא לבחור צעצועים עבור חגורת העזר, כך שהבאטמן המונפש ישתמש בהם ברגע שיהיה בטווח המתאים. כיוון שקרבות הינם נקודה חשובה במשחק, הושקעה מחשבה רבה בתכנון ובביצוע האנימציה של הקרב כדי שהוא יראה "אמיתי". שיטת ההתקפה וההגנה מראה על מחקר רב ותכנון טוב יותר מאשר במשחקי ה–Fighter II Street למיניהם.

ניצחון והצלחה יתורגמו מיד לרמזים פיזיים. ביקורים חטופים



בדירות נעולות ובמשרדים סגורים יפיקו גם הם רמזים – לרוב חדשים – על בסיס ביקור מידי ערב. אך היזהר מלגנוב משהו שעשוי להתגלות כחסר, שאחרת המידע הטוב יעלם במהרה.

יכולת עיבוד הנתונים של באטמן היא הנקודה הבולטת במשחק. בסרטים ובשאר המשחקים התעלמו ממנה. לפחות כאן, זכרו המתכנתים שבאטמן הוא קומיקס בלשי.

כל העבודה האמיתית של הבילוש מתבצעת במחשב המרכזי. הרמזים מועברים לתוך מנתח העדויות הנותן תיאור מלא של הפריט והסברים לפי מה שנמצא על–ידי באטמן. בנוסף, מצוייד מחשב העטלף במערכת משדר/מקלט חזותית (וידאו) המחוברת למאגר נתונים המכיל מידע ורקע על המשרדים בעיר, אנשי עסקים מובילים ופושעים עיקריים. כאן אנו מגיעים לבעייה העיקרית של מתכנני המשחק אשר הפכו אותו דומה יותר לסרט, אולי מפני שהם התחייבו שהתוכן יהיה דומה לסרט. כמעט כל הדמויות שעליהן יש מידע, מוזכרות פעם אחת ונשכחות. למתכנני המשחק היתה אפשרות פז לשנות את העלילה, להוסיף סיפורי צד ותוספות מעניינות שלא נמצאו בשעתיים של הסרט. אז מה אם משמעות הדבר היא שהמשחק היה נמשך יותר מתשעה ימים?

חסרים אתרים נוספים שיכלו להימצא על המפה, ועוד הרבה עלילה יפה שאפשר היה להמשיך.

כדאי היה למתכנני המשחק ליצור מערכת משחק עם עלילה בסיסית, ומאוחר יותר להוציא לאור עלילות נוספות שימכרו בתקליטונים נפרדים במחיר נמוך, כמו במשחקי תפקידים.

PC

חקירה מצולמת

במלכודת

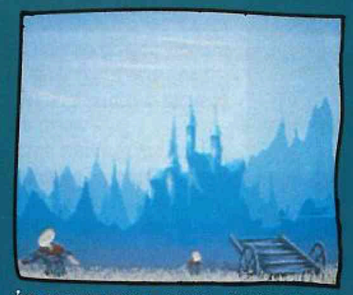
תיאטרון וירטואלי – מערכת הרפתקאות חדשה המנסה להיות יותר מציאותית מהמציאות. שמך דיירמוט ובתחילת המשחק אתה מוצא עצמך כלוא בתא. אינך יודע בדיוק היכן אתה נמצא ואינך יכול להגיע לחלון.

בינתיים, ממשיכים חיי הכפר כדרכם. יש אנשים שעובדים, יש אנשים שמרכלים ברחובות ואחרים משתכרים בפאב המקומי. זהו יום רגיל...

טוב, רק כמעט רגיל בהתחשב בכך שהסקורל נמצאים בעיר. הם גדולים, מכוערים ואינם נחמדים בכלל!

העובדה שהם אינם נחמדים במיוחד היא רק הדבר הראשון בו נתקל דיירמוט. האם הם יהרגו אותו? אולי יצליח לברוח מתאו ולהשיב את השלום לארץ? טוב, הכל תלוי...

יש צרות בטורנבייל השלווה לשעבר... לוחמי סקורל (שכירי חרב מרושעים בצבא של המפתה המסתורית)



תמונת הפתיחה – איכרים בזמן העבודה על רקע טורנוויל



דיירמוט מפיל את הלפיד ויוצר אש בתא כדי שהשומר יכנס ויתחיל לכבותה



בכלא – דיירמוט כלוא בתא



דיירמוט יוצא, נועל את הדלת ומדבר עם האסיר התלוי על הקיר

הפיתוי



חדר הציוד – דיירמוט לוקח בקבוק, ממלא מים ובעזרת סכין שהוא מוצא, הוא פותח את השק כדי למצוא מטבע. גיבורינו חוזר אל האסיר, משקה אותו וכהכרת תודה מקבל ממנו רמז כיצד לצאת מן הכלא



בית הנפח – דיירמוט צריך לקחת מבית הנפח את המצית ולשוחח עמו עד כאן, הפתרון לשלבים הראשונים של המשחק. עתה עליך לשחק; אנו מדלגים קדימה אל כמה סצינות יפות ורמזים:



הטירה – מבט על



חדר העינויים – דיירמוט משחרר את רטפואין' הליצן בעזרת הסכין



הפונדק – רוב המידע שתוכל לקבל עובר דרך הבר...



הגשר המוביל אל הקרב האחרון עם המפתה



דיירמוט פוקד על הליצן לעזור לו לפרוץ את הקיר כדי לברוח



הדרקון – עליך למצוא דרך להשתלט עליו כדי לנצח



הקרב האחרון



מנהרות הביוב – דיירמוט בורח דרך המנהרות



חלון החנות – רצוי להתבונן ולעקוב אחר מעשי המפלצת בתוך החנות



אם נכשלת – תיפסל, וכך תיראה תמונת המסך...

עם סגולה

PC

מאת: טל גוטמן

חשבתם פעם למה מיועדים הקווסטים, או יותר נכון, למי הם מיועדים?

התשובה פשוטה. לנו, שחקני הקווסטים. אנחנו עם מיוחד מאוד. יש ביניינו מכל הסוגים ומכל המינים (למרות שאוכלוסיית המין היפה עדיין די דלילה אצלנו).

אך יש לנו כמה תכונות המייחדות אותנו משאר עמי משחקי הפעולה והסימולטורים - תחכום, קלסיקה, אלגנטיות... טוב, טוב נסחפתי קצת. אחרי הכל, כמה תחכום דרוש כדי לפוצץ לאנשים את הצורה? הרי זה לא משנה אם נעשה זאת בעזרת טילים, לייזרים או אגרופים, עדיין הפעולה מבוססת יותר על רפלקסים מאשר על מחשבה.



עם הקווסטים, לעומת זאת, משתמש במוח במקום בכוח (נדוש, אבל יעיל).

למשל, ב"קינג קווסט 1" לא תוכל להרוג את הדרקון שרוצה להרוג אותך, אלא תצטרך למצוא פתרון ערמומי אחר. לא שאנחנו לא יודעים להילחם. אנחנו יכולים להיות מאוד קשוחים אם אנחנו רוצים. קחו למשל את "בודד באפילה", "הרצון לעוצמה" או את הסיום של "קינג קווסט 6". בשלושתם אנחנו נלחמים, אך לרוב לא מתוך בחירה אלא מתוך הגנה עצמית. אחרי הכל, מה אתם הייתם עושים אם נמלה בגובה מטר וחצי היתה יורקת לכם חומצה בפרצוף...?

עכשיו, אחרי שייחדנו את עם הקווסטים משאר האנושות נוכל להתחיל לסווג אותו לקטגוריות השונות.

החולם

החולם הוא אחד מראשוני העם הקווסטי, והמחשב שלו תואם את ותיקותו. לרוב החולמים יש XT עם 640K ומסך CGA.

החולמים הם שרידים של שנות השמונים, והם חולמים לשפר את המחשב שלהם ל-386 וכו'.

תצחקו עליהם כמה שאתם רוצים אבל החולמים הם בעצם שחקני הקווסטים האמיתיים. הם משחקים בשביל תוכן ועלילה ולא בשביל גרפיקה וצליל (אותם הם לא מסוגלים להפיק). הם גדלים, (משפרים את המחשב) ונהפכים לשחקנים מקצוענים, לרוב מהסוג הלא מעתיק.

העדפות מיוחדות: אין. משחקים כל מה שעולה על המחשב שלהם.

כושר פתירת קווסטים (מתוך 10): 7.5

מעמד ביניים

במעמד הביניים נמצאים רוב אלה שאוהבים קווסטים אבל לא ממש משוגעים עליהם. לרוב אין לשחקנים אלו את הזמן או החשק לשחק בקווסטים זמן ארוך. אחרי הכל, רק מטורפים אמיתיים ירצו לשחק במשחק במשך 9 שעות רצופות. אנשי מעמד הביניים ישחקו רק בקווסטים יפים ופשוטים שעליהם הם שמעו מחבריהם, שהרי לאיש מעמד הביניים אין ראש לפתירת קווסטים מסובכים. אנשי מעמד הביניים לא בחרו להם חברה אחת שהם מעריצים ובדרך כלל יש להם מערכת בינונית של 286 סאונד בלאסטר ודיסק קשיח של 80 MB.

העדפות מיוחדות: קווסטים קלים ופשוטים.

כושר פתירת קווסטים: 8.5

מקצוענים

המקצוענים מתחלקים לשני סוגים עיקריים: המקצוען המעתיק המצוי והמקצוען החוקי.

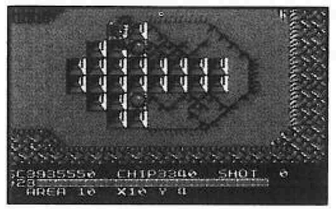
המקצוען המעתיק המצוי:

המקצוען המעתיק המצוי (מ.מ.מ בקיצור) הוא שחקן שעבר את שני השלבים הראשונים והחליט (החלטה גרועה מאוד), שלא שווה לו לקנות משחקים אלה אלא להעתיק אותם. המ.מ.מ החליט גם להפיץ את המשחקים המועתקים מהמודם שלו ולשים בפתיחה איזה שם גניחטי של "ארגון פריצה" (כגון הזומבים ושאר ירקות).

בשלב זה מאבד המ.מ.מ את העניין בקווסטים ובעצם מפעיל את המחשב רק כדי להעתיק משחקים ולהפיץ אותם. אבל, אם כבודו בכל זאת מחליט לשחק במשחק כלשהו, אז הוא יתנהג כמו מקצוען אמיתי ויישיג את כל הנקודות גם אם יצטרך לשחק במשחק שבע פעמים.

העדפות מיוחדות: אין.

כושר פתירת קווסטים: 9



המקצוען החוקי:

המקצוען החוקי עבר גם הוא את שני השלבים הראשונים, אך ההבדל הגדול בינו לבין המ.מ.מ הוא בכך שהמ.ח (מקצוען חוקי) מנסה **לקנות** כמה שיותר משחקים ולפעמים גם ליצור קשרים עם חברות משחקים מחו"ל.

המ.ח, כמו המ.מ.מ, ישחק עד הסוף וינסה להשיג את כל הנקודות.

בשלבים המאוחרים יותר בקריירה שלו יתחיל המ.ח להתאהב בחברה אחת (במקרה שלי זו היתה סיירה), ומהר מאוד יהפך לאספן נלהב של כל מוצריה.

העדפות מיוחדות: משחקים מה"חברה שלו". כושר פתירת קווסטים: 9

עד כאן סקירה מהירה של עם הקווסטים לסוגיו השונים.

אם יש לכם רעיונות לקטגוריות שחקנים חדשות או סתם דברים שמעניינים אתכם ואתם רוצים לשלוח אלי (גא לא לשלוח מכתבי שרשרת, פריטי מזון או יצורים חיים), שלחו לת.ד. 1409 בני ברק, ואני אשתדל לענות מעל דפי המדור.

אוטוקורסו

סידרה אנציקלופדית ממוחשבת

מאחישה לך את המידע



- מיועד לגילאי 7-70.
- **מאות ערכים** בנושאי מדע, ספורט, אמנות, מוסיקה, כדה"א חלל ועוד.
- **כל ערך מומחש** בטקסט עברי, תצלום צבעוני וליווי קולי.
- **עשרות שעות ענין** - חוויה למשפחה כולה.
- קשרי היפר-מדיה בין מושגים וערכים, לפיהם מחקה המחשב את החשיבה האסוציאטיבית של האדם.
- **כיף לגלות ולדעת** - מה שהיה יבש כבד ומעייף, היום מרתק קל צבעוני וכיף.
- **8 מגהבייט** של הרפתקאת ידע, על 6 דיסקטים.
- "ביזנסוויק" הגדיר, את אנציקלוידע כאחד מ-24 המוצרים המעניינים ביותר לשנת 1992.
- אנציקלוידע תורגמה ל-7 שפות ונמכרת במיליוני עותקים בכל העולם.
- בפיתוח התוכנה הושקעו שנות אדם רבות, בין היועצים שיתפו פעולה: סופר המדע הבדיוני - אייזיק אסימוב והאסטרונאוט - בז אולדרין.

- מתאים לבעלי מחשב AT.
- מסך צבע (SVGA ,VGA).
- ודיסק קשיח.
- לא הכרחי אך **מומלץ**: כרטיס קול ועכבר.

מבצע היכרות עד 30/05/93 ..... 200 179
תוספת כרטיס קול-SOUND BLASTER 2 DELUXE 486 449
תוספת עכבר 350 MTK/290E CHIC 90 69
הזמן עכשיו, טל: 03-295145, 03-5288448, פנה לגיא או רפי.

** מלאי מוגבל. * המחיר בשקלים כולל מע"מ. * יש להוסיף דמי טיפול ומשלוח 7 ש"ח.*

מחלקת התוכנה של אנשים ומחשבים, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116.
טל' 03-295145, 03-5288448. פקס' 03-295144.

PC

הרפתקאות בחלל 5

וזה עוד לא הסוף!



מאת: שחף בן-צור

מהו המקצוע המסוכן ביותר בכל רחבי הגלקסיה מפה ועד הפניה השלישית מימין אחרי אנדרומדה?

שרת ניקיון כמובן!

לא מאמינים? תשאלו את רוג'ר ווילקו המסכן. מאז שקיבל את התפקיד כשרת נקיון על ספינת חלל הוא נזרק מהרפתקה אחת לאחרת ללא הפסקה. בהתחלה הוא הציל את הגלקסיה מתוכניות הרעים, ולאחר מכן הציל את עצמו מנקמת מנהיגם. ב"הרפתקה בחלל 3" שוב הציל את עצמו ועוד שני טיפוסים מכוכב אחר, ובהרפתקה הרביעית גילגלו אותו ממשימה למשימה ומזמן לזמן בלי לתת לו זמן לנשום.

בימים אלה יצאה ההרפתקה החמישית למחשב הנקראת "הרפתקה בחלל 5 – רוג'ר ווילקו: המוטציה הבאה". המשחק עשוי במיטב הגרפיקה, הצליל וההומור המטורף שאנו רגילים לקבל מחברת סיירה. נתנו לחברי נבחרת וויז (שכמובן הזילו ריר ברגע ששמעו מה הבאנו) את המשחק ואת ההערות שלהם הבאנו כלשונן בסוגריים:

המשחק עצמו הוא מעין פרודיה על כל סדרות הטלויזיה וסרטי המדע הבדיוני העוסקות בנושא: "מסע בין כוכבים: הדור הבא" (מכאן שם המשחק), "מלחמת הכוכבים" ואפילו "שליחות קטלנית" (אצל רוג'ר כל שליחות היא קטלנית ומסוכנת... לעצמו!).

המשחק מתחיל בזמן לימודיו של ווילקו באקדמיה הכוכבית של הפדרציה לקציני חלל (השאלה הגדולה היא איך בכלל הוא התקבל?) וגיבורנו (אם אפשר לקרוא לו כך) מאחר למבחן (מה הטעם בכלל לגשת, רוג'ר?) ובתור עונש הוא מקבל... לנקות את רצפת אולם הקבלה של האקדמיה (אפשר לקחת את האדם מהמקצוע אבל אי אפשר לקחת את המקצוע מהאדם).

הפעם, על מנת לגוון את העלילה (שגם כך מגוונת להפליא), על ווילקו למצוא את אשת חלומותיו (הוא יכול להמשיך לחלום) אשר הכיר לו קפטין קווירק (נשמע מוכר?) אבל הסכנות אורבות לו בדרך ועליו לברוח מה-וומנדרויד 40, אשר שמה לה למטרה לחסלו. את ווילקו ילוו לאורך כל הדרך חבריו לספינה עליה הוא מפקד (ספינת זבל... לא להתרגש בבקשה) וחיית השעשועים (חכו עד שתראו את החיה, רק ווילקו יכול לקרוא לה חיית שעשועים).

במשך המשחק תבקר בכוכבים שונים ואפילו תשתולל ב-"באר חלל" כיד הדמיון הטובה עליך ועל אנשי סיירה.

יש כמובן עלילה מרכזית לכל הסיפור אבל אותה לא נגלה לכם, אחרת נוציא לכם את כל הכיף.

המשחק מלווה בגרפיקה מדהימה (הדומה לזו של ההרפתקה הרביעית בסדרה) ולממשק המותקן למשחק ישנן תוספות קטנות כגון, סימן הפקודה (לא תמיד יצייתו לווילקו – שלא יהיו לכם אשליות).

אז קדימה... להדק חגורות, להפעיל את המחשב ולהתחיל לשחק. אל תשכחו להודיע לאמא שאתם מנותקים מהעולם לאורך כל המשחק ואל תגידו שלא הזהרנו אתכם.

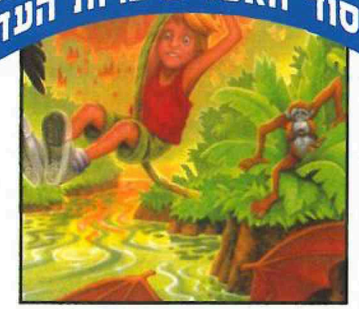
צ י ו נ י ם :

גרפיקה:	★★★★★
קול:	
SPEAKER:	★★★★
SOUND BLUSTER:	★★★★★
כיף:	★★★★★
ציון כללי:	★★★★★

בקיצור:
כצפוי מחברת סיירה, משחק יותר ממעולה... שווה כל מחיר.

מי שמתקשה בפתרון הרפתקה בחלל יכול למצוא ברשת חנויות BUG את ספר הפתרונות המלא של "הרפתקאות בחלל" הכולל פתרונות מפורטים להרפתקאות בחלל 1-4.

הסוד האפל ביערות העד



מאת: שחף בן-צור

קודם כל, הבהרה קטנה מחברי נבחרת וויז, השם מבלבל ומטעה. "הסוד האפל ביערות העד" הוא למעשה המשך ישיר למשחק "הרפתקאות במצולות" או בשמו המקורי (והמוכר יותר) "Ecoquest".

אביו של הילד אדם גרין, גיבור המשחק הקודם, הינו אקולוג (אדם העובד בחקר הסביבה – אקולוגיה) ועקב תפקידו הוא מרבה להסתובב בעולם, כאשר אדם בן השתים-עשרה איתו. בהרפתקה הקודמת פגש אדם דולפין אשר לקח אותו להרפתקה מדהימה במצולות הים. הפעם מגיע אדם לשולי יערות הגשם – הלוא הם האמזונס (הנקראים כך משום שנהר האמזונס זורם במעמקי היער).

הצרות מתחילות כאשר איש בלתי מזוהה בורח עם המזוודה השייכת לאביו של אדם ובתוכה הדרכונים ומסמכים אחרים. אביו של אדם ניגש לשגרירות לדווח על כך ואדם נרדם בסירה קטנה. בבוקר למחרת מוצא עצמו אדם במעמקי היער לבד כשאין לו דבר מלבד מכשיר קטן בשם "אקודר". המכשיר הוא הכלי העיקרי של אדם והוא יעזור לו רבות באיתור זיהומים, פגעים

שנוצרו וכדומה. כמו כן, יתן ה"אקודר" מידע מפורט (מבוסס על מידע אמיתי) על כל הנושאים שתבקש הקשורים ליערות הגשם.

גם כאן, כמו במשחק הקודם, אדם אינו בודד במערכה ולצידו חברים רבים שירכוש לעצמו במהלך המשחק בזכות רצונו לעזור לסביבה ולשמור על הקיים.

חברת סיירה יצרה את המשחק הזה, כמו את קודמו, כדי ללמד את המשחקים בו על כדור הארץ והאקולוגיה שלו, הנהרסת בקצב מדאיג (החור באוזון ויערות הגשם הם רק חלק מההרס הנגרם). סיירה השקיעה בסדרה זו את מיטב היוצרים שלה והוציאה משחק אשר אינו נופל ברמתו מבחינת הומור, גרפיקה וצליל ממשחקיה הקלילים (הרפתקאות בחלל, לארי ואחרים). אולם, בנוסף לכך, ערכה מחקרים ושילבה פרטים נכונים רבים הקשורים לנושא המשחק (במשחק הקודם הנושא היה האוקיינוסים ובמשחק הנוכחי – יערות הגשם), כגון: אילו זנים של חיות יש ביער ופרטים על כל חיה וחיה. מטרת המשחק (בנוסף להנאה כמובן) היא להקנות למשחקים ידע גיאוגרפי המבוסס על נתונים אמיתיים ולכן, אחד הדברים החשובים במשחק הוא קריאת הטקסטים עד הפרטים הקטנים, ולפיכך המשחק מיועד לשחקנים בעלי סבלנות וידע באנגלית בסיסית ממוצעת ומעלה.

חוץ מזה? המשחק מלווה במוסיקה מהממת ביופיה (SOUND BLUSTER) ומבטיח הנאה לכל מי שמשחק בו גם לשם הכיף בלבד. אולם אי אפשר יהיה להתעלם

"יערות הגשם – מידע גיאוגרפי"

יערות הגשם תופסים חלק גדול משטח כדור הארץ וכידוע עצים מייצרים חמצן הנחוץ לקיום בני אדם. היערות עצמם משמשים כמקום גידול טבעי למאות אלפי זנים של פרחים, חיות וחרקים אשר לא נמצאים במקום אחר על-פני כדור הארץ. אולם במאה האחרונה החל האדם לכרות את היערות כדי להשתמש בעץ ולפנות מקום לבניה. עד היום הושמדו או זוהמו כעשרה אחוז מכלל היערות ואלפי זנים של חיות ופרחים. בשנים האחרונות קמה תנועה אשר הציבה לעצמה מטרה לעצור את השמדת היערות והצליחה לעשות משהו... אבל לא מספיק.

אנחנו בארץ אומנם לא יכולים להשפיע על מצב יערות הגשם אך מספיק אם נשמור על היערות שלנו ולא נזהם או נהרוס אותם.

צ י ו נ י ם :

גרפיקה:	★★★★★
קול:	★★★★★
כיף:	★★★★★
ציון כללי:	★★★★★ (חינוכי מאוד)

מכל הפרטים האחרים משום שהם משולבים טוב במשחק וגם שונאי גיאוגרפיה וטבע (ויש כמה וכמה בנבחרת וויז ששונאים ללמוד) יאהבו את המשחק.

המכונה המופלאה

מאת: עודד קרמר

אף פעם לא חלמתם להיות ממציאים? להמציא מכונות מתוחכמות שיבצעו פעולות חסרות חשיבות לחלוטין, או כאלו שסתם אין לכם כוח לקום מהמיטה בשבילן?

עכשיו אפשר להגשים את החלום. המכונה המופלאה מבית SIERRA, האנשים שהביאו לעולם את רוג'ר ווילקו (מסע בחלל) ולארי, היא הגשמת חלום עבור כל המקגאיוורים בפוטנציה.



המשחק מורכב משני חלקים כאשר באחד אתה יכול לתכנן בעצמך מכונות שיבצעו כל מיני פעולות מוזרות בכל מיני תנאי מזג אויר, ואפילו לבדוק את התפקוד שלהן בתנאים אטמוספריים של כוכבים אחרים (ללא ספק שיא היעילות של המשחק הוא בניית מכונה המשתמשת באקדח, תותח, קוף שנוסע על אופניים, עכבר שרץ בתוך גלגל, וכמובן חבלים וכדור באולינג, כאשר מטרתה העיקרית של המכונה היא פיצוץ בלונים על הירח).



החלק השני הוא חלק החידות. יש למעלה מ-75 חידות מסודרות על פי הקושי מהקל אל הקשה, בהן יש להשתמש בכלים נתונים (כלומר מספר הכלים מכל סוג הוא מוגבל).

בנוסף למגבלת הכלים, המפריעה מאוד, יש גם לחץ של זמן לסיים כל מסך תוך זמן המוקצב לו, אבל היופי שבריעיון הוא שלא קרה כלום אם לא עמדת בזמנים, פשוט תקבל פחות נקודות.



עוד רעיון נהדר של מתכנני המשחק הוא העובדה שאתה יכול להפעיל את המכונה בכל שלב בו תרצה ללא כל קשר להאם היא ממלאת את מטרותיה, ותאמינו לי שזה עוזר להפעיל את המכונה כדי לראות מה קורה במסך, ומה צריך לעשות הלאה.

החידות מתחילות ברמה קלה, יחסית, והמשחק נע בין כיף לבין משחק קליל עד בערך מסך 30 ואז מתחיל הקושי האמיתי. משימות שאפשר לפתור רק בעזרת מכונות מטורפות ומשימות שרק מזל מצליח להציל אותך מהן.

בסוף כל משימה מוצלחת תקבל סיסמה שתוכל לשמש אותך במידה ותרצה להגיע לאותה רמה על עותק אחר של המשחק.

המשחק שדורש 386-SX "זוכר" מה היתה הרמה בה עצרת בפעם האחרונה ומאפשר לך לבחור את כל אחד מהמסכים אותם כבר עברת שוב ושוב, אולם במידה ואתה רוצה לנסות רמה שחבר שלך כבר עבר פשוט הקלד את קוד המסך (המופיע בסיום כל שלב) אותו אתה רוצה לשחק ותוכל לדלג עליו ללא קושי.

בסך הכל המשחק הוא די קליל אבל במידה ושוקעים לתוכו הוא יכול להיות ממש ממכר, אפילו לוויזים מבוגרים. זאת אפילו יכולה להיות מתנה שאפשר לקנות לאבא וליהנות ממנה גם באותה הזדמנות.

עידן המבורגר מגבעת עמוס שלח לנו טיפים למספר משחקים:

■ KING QUEST 6
★ קח את עכביש המראה מהקיר.

■ אלוף החלל 2
★ קפוץ עם 8 מהפלטפורמה המעופפת.

■ אי הקופים 2
★ בתחרות השתייה, רוקן את הכוס בחבית, ושים בה בירה.

אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס

★ קח איתך את סופיה לעולם.
★ תן לאיש בהרצאה את העיתון, והפעל את רוח הרפאים.
★ בהרצאה – קח עיתון, והרבץ לשומר.
★ כשהאיש במקדש שואל אותך מי כתב את הספר, ענה "TITLE" ודבר עם התוכי "TITLE" – הוא יגיד לך מי כתב את הספר.

אדם נתן מנטף שולח טיפים ל–

■ SPACE QUEST IV
★ בהתחלה, כשאתה נוחת בכוכב לך שמאלה פעמיים ופעם למטה. כשתגיע לחורבה, קח את המחשב מתא הנהג של חללית המירוץ.
★ חזור להיכן שהיית ולך ימינה. קח את החבל מערימת האבנים.
★ לך למעלה, הסתתר מאחורי העמוד וזרוק את החבל על הכביש. כשארנב צעצוע יכנס לתוך הלולאה, תמשוך את החבל עם היד. סובב את הארנב (שים עליו את העין) ופתח אותו עם היד.
★ את הבטריה שקיבלת מהארנב שים בתוך המחשב.
★ לך שני מסכים שמאלה וקח את הפגז מהטנק, לך שני מסכים ימינה, חזור לטנק ושים את הפגז בחזרה.
★ היכנס לביוב עם היד על המכסה וקח את הצנצנת שעל השולחן. לחץ על הכפתור ליד (עם היד על השטיחון האדום), ודמות תופיע במשגר.
★ אחרי שהדמות נעלמה, פתח את הביוב עם היד על הידית שבקיר, הסתובב עד שתצליח להגיע למקום מלא בחומצה שגזלה, התקרב ושים עליה את הצינצנת.
★ לך לסולם ועלה. לאחר שכולם יצאו מהחללית, לך לעברה והיכנס לתוכה.

■ POLICE QUEST II
★ קח את האקדח ואת האזיקים מארונך.
★ מדהים אילו סודות "ארון" קבורים בצד שני!
★ על פתקים אין רק הצהרות אהבה.
★ מה דעתך על נסיעה קצרה לבית–קפה או לבית?

■ האורגים
★ גילדת נפחי–הזכוכית המציאה מתקנים מיוחדים לנדידה בבניין.
★ גילדת חרשי–הברזל והחלפות הולכים טוב ביחד.
★ ביקוע השמיים מביא מזל נדודים.
★ כשהזהב יהפוך לקש הוא גם יבער.
★ מישהו שמע על כבשים ירוקות?
★ לפעמים עזר לשמוע איך פותחים ביצה.

מאור דוד מחיפה שלח לנו טיפים ל:

■ אמזונס
★ פתח את שער העכבר במעבדה, קח את העכבר והשתמש בו נגד המזכירה בקבלה.
★ פתח את ארון המפתחות שבקבלה, וקח שני מפתחות.
★ קח ממעבדתך אלכוהול, וערבב אותו עם שיקוי האהבה כשתיקח אותו.
★ קח את הסרט מהמעבדה של אלן והקרן אותו על המסך בעזרת המכשיר הגדול שנמצא בחדר.
★ סע במכוניתך הביתה לאחר הפגישה עם הבוס, פתח את המכתב בעזרת הסכין שעל השולחן, והוצא מתוכו את החפצים – המפתח משמש לפתיחת הארון במעבדה של אלן.
★ השמע את הקלטת שבמעבדה של אלן ברדיו שבביתך, והשתמש בצופן לפתיחת הכספת.
★ הכספת נמצאת מאחורי הלוח לקליעה למטרה, קח ממנו את החיצים ואחר–כך, הורד אותו מן הקיר.

שגיא רבני מבני–ברק שולח לנו טיפים למשחקים:

■ X MEN 2
★ השחקנים הטובים ביותר למשחק הם: איש–החתול, איש–הקרח, איש הטלפטיה, אשת–האש, איש הקונדור ואיש השרירים.

■ LHX
★ ההליקופטרים הטובים ביותר הם האפצ'י וה–LHX כי יש להם את הכמות ואת אמצעי–הנשק הטובים ביותר.
★ כדי להשיג כמה שיותר בסיסים, בחר בטילים מתבייתים ורודפי–חום נגד תוקפים שמונעים ממך את ההגעה לבסיס.

■ מלחמת וייטנאם
★ אם אתה בוחר את הדרגה הקלה ביותר, השתמש רק בפצצות נופלות, וטוס בגובה נמוך.
★ אם בוחרת בדרגה בינונית, השתמש רק בטילים עפים, וטוס גבוה מאוד ובאלכסון, כך תצליח להפציץ את העמדות בקלות.

■ פרהיסטוריק
★ במקום לקפוץ מעל לדגים, כדאי שתיפול למפל הראשון – יש שם מחסן סודי של אוכל.
★ כשתגיע למסך 4–3, היזהר מהפגינים – הם מסוכנים מאוד ויורידו לך הרבה עוצמה.

■ טנקים 2
★ כשיהיו בידך 15,000 $, קנה ניוק קטן ומירב, כשיהיו בידך למעלה מ– 15000 $, קנה טילים מתבייתים, קנה את גולגולת המוות והשתמש בה רק במישור ולא בהרים, קנה מלאי גדול של בטריות כדי שתוכל למלא את הטנק וקנה מצנח נגד נפילות מהרים.

הטורף 2

★ הרובה הטוב ביותר להריגת הטורף הוא M–3.
★ ברח משלוש הנקודות המכוונות לעברך – זהו הנשק של הטורף.
★ שמור את רובה–הרימונים לטורף, הוא יגרום לו לנזק עצום.

שמוליק הכרמלי מחל–אביב שולח לנו טיפים למשחקים

■ נער הסקטבורד
★ כדי לעבור את הסבלה הראשונה אחרי שמשיגים את הפטיש, רצים לסוף הרחוב, עולים על הגדר שלפני הבתים השחורים, נתלים על החלון הראשון על–ידי לחיצה על כפתור ה–INSERT + חץ ימינה + 5 ואחר–כך שוב INSERT, חץ למעלה, 5 – ובצד יורדים לחלון פתוח, שוברים חלון ועוברים למסך הבא.

טל קאשי מרמת–גן שלח לנו טיפים ל:

■ BUMPY'S
★ הקוד לשלב השני הוא ACCESS.
★ הקוד לשלב השלישי הוא BUTTON.

הגובלינים

★ שלב 1 – לוקחים את שייתן מכה לעמוד ואת מה שיפול אומרים לאופסי לקחת מהעץ ולתקוע בשופר. אז יפול ענף מהעץ, ואותו צריך להפוך לכלי–חציבה, אופסי לוקח אותו ואז עוברים לשלב 2.

אלכסנדר אבוגוב מבית הלל מספר לנו על:

■ איש הקרח
★ כשאתה נמצא בביתך שעל האי, לך לארון, כתוב OPEN ואחר–כך רשום BLACK BOOK GET, ברשימת חפציך יופיע ספר טלפונים חשוב מאוד.
★ בצוללת – ספר הקודים נמצא בתא שמעל למכסה, כדי לפתוח אותו כתוב OPEN.

אורי קופר מגבעת שמואל שולח לנו טיפים טעימים למשחק

■ איש הפיצה
★ בקומה השישית – אין מלכודת.
★ אל תענה לטלפון כדי שארנב לא יפוצץ אותך.
★ הקומות בהן כדאי לענות לטלפון הן: 9 ו–11 כי אז תקבל מפתח.
★ כדי לענות לטלפון לחץ: ENTER.

אילן זמרי ויגאל קמינקא מכפר סבא שלחו לנו על דפים סימפסוניים נהדרים טיפים למשחקים:

■ קומנדר קין 4
★ אם עולים על הכדורים המחייכים אשר לכוון אותם והם זזים לפי הוראותיך.
★ כדי לשחות צריך חליפת שחיה.
★ אסור לגעת בחומצה שהתולעים עושות עד שהיא נעלמת.
★ כדי למצוא את החליפה לך לעיר הנעלמת.

וגם ל:

■ קומנדר קין 5
★ כדי להרוס את המכונות קפוץ עם קפיץ על הזכוכית.
★ כדי להרוס את המכונה האחרונה עמוד על הכדור וחכה עד שהפצצות העוקבות יתקרבו אליך ויתפוצצו.

■ DUBBLE – BOBBLE
★ אם לוקחים קמיע סגול אפשר לירות ברקים.
★ אם יש שטח פנוי אז עומדים משני צידי המסך ויורים.

■ דברי ימי קירנדיה
★ אם לוקחים טיפה משלולית החיים ושמים אותה על העץ החולה אשר נמצא כמה מסכים בצד ההפוך מן הנהר, העץ מבריא.
★ צריך לעקוב אחר הילד. אם אתה לא מוצא את הילד במסך מסוים לך למעלה.
★ כאשר הילד נותן לך את הגולה, שים אותה בקבר ותקח משם את הפרחים ותן אותם לאשה שבמקדש.

גם מיכל (שלא נתנה לנו עוד פרטים על עצמה) כותבת לנו על

■ דברי ימי קירנדיה
★ בבית הסבא שלך קח את המשור מתחת לשולחן ותן אותו להרמן מתקן הגשר.
★ לך לאגם הדמעות הקטן, תפוס טיפה אותה תשים בתוך העץ הרקוב.
★ קטוף ורד מהמזבח שבוער ותן אותו לקוסמת.
★ תרדוף אחרי הילד עם הגולה. כשתתפוס אותו שים את הגולה ליד שתי הגולות הסגולות במזבח.
★ כשהקוסם מבקש ממך "QUILL", לך לשטח עם העצים ההרוסים, קח וזרוק 3 אגוזים לתוך החור. יצא משם פרח וינשק אותך ובתכשיט שלך יופיע ריבוע זהוב.
★ לך מתחת לקן הציפור ולחץ על הריבוע הזהוב. זה ירפא אותה והיא תתן לך נוצה. את הנוצה הבא אל הקוסם והוא יתן לך מגילת קסם.
★ האבן הראשונה שהקוסם מבקש למצוא נמצאת בתחתית הנחל. לחץ בתחתית הנחל ותופיע לך אבן כתומה. שים אותה בתוך הצלחת שבמזבח. יש סדר מסוים שבו צריך לשים את האבנים.
★ כאשר מלקולם זורק עליך סכין, החזר לו את הסכין בלחיצה עליו.
★ כאשר מלקולם יסגור את המערה עם הקרח, קח את החליל שיצא לך אחרי שפתרת את חידת האבנים, נגן והקרח יישבר.



★ במערות, כאשר ישלך את מטבע הזהב, צא החוצה וזרוק אותו לתוך הבאר. הבאר תביא לך אבן. את האבן יש לשים בחור שבמזבח שבמקדש המערות. זה יתן לך ריבוע סגול. כאשר לוחצים על הריבוע הסגול אפשר לעוף ולא צריך פרחים.
★ ביער, כשרואים שריפה, קח את המגילה וקרא אותה. זה יכבה את השריפה וימצא את האבן שצריך בשביל האגם.
★ תמלא מים מהאגם הקסום ושתה אותם. זה יתן לך ריבוע כחול. לך למקום שבו יש גביע מעופף באוויר ולחץ על הריבוע הכחול, יבוא סנאי ויקח לך אותו.
★ מתחת לשטיח שבחדר של הקוסמת יש דלת. כשיוצאים מהדלת השנייה יש גזע עץ עם חור, בתוכו יש אבן עם קשת בתוכה.

גם יואב גולדה מראשון לציון מדווח לנו על

■ דברי ימי קירנדיה
★ את הטיפה שלקחת מהמעיין, שים בשקע שבעץ הערבה.
★ שבור את הקרח שבמערת פה הדרקון עם החליל פאן.
★ קח איצטרובל, אגוז ופקאן וזרוק אותם לתוך מערת החפרפרת בחלקת היער השרוף.
★ במחילת החפרפרת יצמח צמח שיתן לך יהלום לקמיע, היהלום נותן כוח ריפוי.
★ השתמש בכוח זה ורפא את הציפור.
★ תן לכותב המגילות את הנוצה שהציפור נותנת לך.
★ כדי לפתוח את הדלת המשורייגת שבאי–מון, יש לשים על הכריות (מימין לשמאל כך שתוכל לעקוף את יריבך על–ידי קפיצה). אם אתה כבר לפניו ותקפוץ, הוא יעקוף אותך.
★ בשלב 3 יש עמודים ומבנים. חלקם מתמוטטים ונופלים על סוניק או TAILS.

דן מרדכי מבת ים שולח לנו טיפים ל–

■ AMAZON
★ היכנס למעבדה, פתח את הדלת וקח את העכברוש.
★ אל תיכנס לחדר עם השומר (החדר השני).
★ שים את העכברוש למכירה.

יוסי קולסניקוב ממצפה רמון שולח לנו טיפים ל:

■ אולטימה – הדרך לתהום
★ החצי הראשון של חרב הצדק נמצא בקברים שמצפון מזרח, קומה 5.
★ החצי השני נמצא בקומה של LIZARDMAN, בדרום מזרח. יש שם דרך שמובילה למטה, ללא מוצא. עליך לעלות בה ולחפש בכל הקירות שנמצאים בסביבה.
★ כדי להרוג את השדון בסוף צריך לזרוק את כל הטליסמנים ללבה שבחדרו.
★ הסיסמה של הגמדים היא: DECO–MORONO.

לכל הוויזים,
כאשר אתם שולחים אלינו טיפים אנא הקפידו לרשום בכתב יד ברור את שם המכשיר שלו מיועד המשחק ואת שם

מאת: רוני טל

B-17 אב כל המפציצים

המפציץ B-17 השתתף בהרבה משחקי סימולציה אך גרסה זו הינה הראשונה הנותנת לך מבט טוב על המתרחש בתוך המטוס. כאשר אחד מאנשי הצוות שלך נפגע, דבר הקורה בכל משימה אלא אם כן אתה טס בגובה 50,000 רגל (כ-17 קילומטר), אינך יכול להשתמש בעמדה שלו עד שאחד מאנשי הצוות מבצע עזרה ראשונה לפצוע.

אם אחד מהאנשים נהרג אתה יכול להחליפו באחר, אולם "צלף הזנב", איש הצוות האחראי על הירי מזנב המטוס, עלול לא להיות טייס טוב כל-כך... כך שעליך לבדוק את כישוריהם לפני שתחליט מי המתאים ביותר לתפקיד. אנשי הצוות מעבירים ביניהם הודעות דרך מערכת האינטרקום, כגון אם הם "הורידו" מטוס קרב גרמני או פגעו בעצמם...

בל נשכח שמדובר בתקופה שחלפה, מלחמת העולם השנייה. אין זה מטוס קרב מודרני המחומש בטילים מונחים. על המטוס מורכבות מכונות יריה שנועדו להגן עליו מפני תקיפת מטוסי אוייב ומטרתו הינה הטלת פצצות על הקרקע (הנופלות כמו אבן, וזה קשה!) כשהמטרה היא לפגוע במבנים ו"ליישר את הקרקע".

מה חדש במשחקי P.C.?

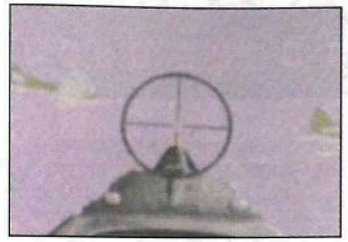
אם תהיה טוב, תוכל אולי להטיל כמה פצצות של 250 ק"ג על מפקדת ה-SS בברלין. למזלך מטרות הקרקע נראות היטב עם פרטים רבים.

רוב מדמי הטיסה מתחילים בתמונת מטוס מוכן להמראה הנמצא על מסלול ההמראה, כך שאתה עלול לקבל "שוק" קטן במשחק זה, כאשר עליך להסיע את המטוס על הקרקע סביב בסיסך בנסיון למצוא את מסלול ההמראה... כדי לא לשעמם אוהבי התרחשות מהירה, ישנה אפשרות לדלג בזמן 5 או 10 דקות ולהגיע למצב בו המטוסים כבר באוויר ובתנועה. אחת הבעיות העיקריות במשחק היא שבזמן שאתה לומד לשחק ומתעסק עם המון בקרות שונות, יותר מדי עשוי להתרחש מבלי שתנקוף אצבע.

אתה יכול ללכת לכל אחת מהעמדות



במטוס הנשלטות על-ידי המחשב, כאשר אתה לא נמצא בהן. בזמן שחיוני שאיש הירי יפיל מטוסים אתה תתפעל את עמדת האחראי על ההפצצה. קשה ללמוד כיצד לשלוט במטוס ובמערכות שבו, כאשר כל-כך הרבה דברים מתבצעים אוטומאטית. זהו מצב מוזר ועליך לעבוד קשה כדי להיות מעורב במשחק.





נתונים טכניים:

מחשב 286 עם דיסק קשיח (מומלץ 386), 640K, VGA, תומך בעכבר ו-BLASTER SOUND.

לשחקנים מנוסים המשחק נותן נסיון שונה בסימולטורים. גרפיקת פוליגון מצוינת (הכוונה לטכניקה המאפשרת לתוכנה להציג דמויות תלת-מימדיות ולהניע אותן לכל מקום על המסך) ונוף חיצוני ברמת פירוט ואיכות גרפית גבוהה.

Ultima Underworld II





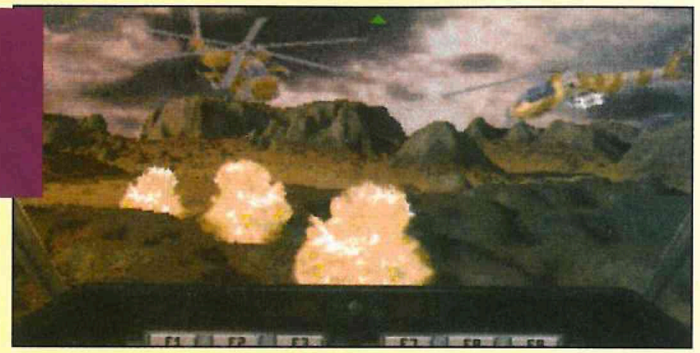




גרסה חדשה חדשה! של המשחק הנמכר גם בעברית בארץ. השוני העיקרי בגרסה זו הוא כמובן רמת הגרפיקה שהיא יותר גבוהה - 256 צבעים VGA.

ישנו אפילו אזור אחד במשחק בו השחקן "מועבר" בחזרה לאולטימה I עם גרפיקה קווית.

קומאנצ'י - מסוק קרב



קומאנצ'י הוא אחד המשחקים המורכבים יותר בהם נתקלתי מבחינת דרישות המערכת. בגלל טכניקת תכנות לא ברורה, אתה זקוק למחשב 386SX לפחות עם זכרון רחב במיוחד והמון תקליטונים להתקנה.

כשהצגתי את המשחק בפני חברי נבחרת וויז הם התלהבו וטענו שזהו המשחק עם הגרפיקה הטובה ביותר שראו עד כה. ובכן, נכון שהגרפיקה טובה למדי ושונה ממשחקי סימולטורים אחרים אך אם תתקרב למסך או תביט על אזור מסוים תראה שהתמונה אינה ברורה.

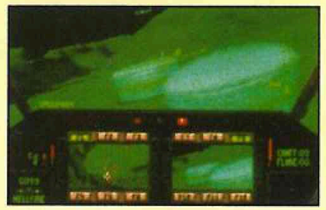
זהו משחק ירי. עליך לשמור על טיסה ישרה (אפילו שמירת הגובה פשוטה מאוד), למצוא את האוייב וללחוץ על כפתור הירי. המשחק הינו משחק הדמיה אך לא סימולטור. במידה מסוימת גם Operation Wolf הינו משחק הדמיה אם תחשוב על כך, ואין הבדל גדול בינו לבין קומאנצ'י.

כמשחק כזה הוא לא רע. אתה מתחיל בתרגילי אימונים המציגים בפניך את סוגי הנשק והאוייבים אחד אחר השני. בתרגיל הראשון, עליך לירות בבארות נפט תת-קרקעיות. השני קשור בציד טנקים, אחריו יוצגו בפניך מסוקי האוייב וכך הלאה.

משם תמשיך הישר למשימה האמיתית ולסיפור המרכזי: השנה היא 1999 ואתה הוא היחיד שיכול להציל את האנושות משואה גרעינית. הרקע של המשחק מעניין. מלחמה בין פאקיסטן והודו (שתי מדינות יריבות שברשותן נשק גרעיני). עליך לטוס סביב הרי נעש וקניונים צרים. אתה יכול לבצע את כל הדברים שרצית לעשות עם מסוק ולא יכולת לעשות עד עתה בסימולטורים אחרים, כמו לטוס בתוך קניונים צרים ועמוסים במכונות יריה וטנקי אוייב המתחבאים מאחורי כל סלע. יש שימוש בנופי קרקע שלא נראו עד כה. במקום "בלוקים" של גבעות רגילות המצויות על משטח ישר של אדמה, ישנה תחושה של נוף אמיתי ולא מצוייר.

לסיכום, משחק עם גרפיקה מעולה אולם לאחר שתתרגל אליה תגלה שזהו רק עוד משחק יריות.

דורש: מחשב 386SX 25MHz לפחות, 4M זיכרון!



Shadow President



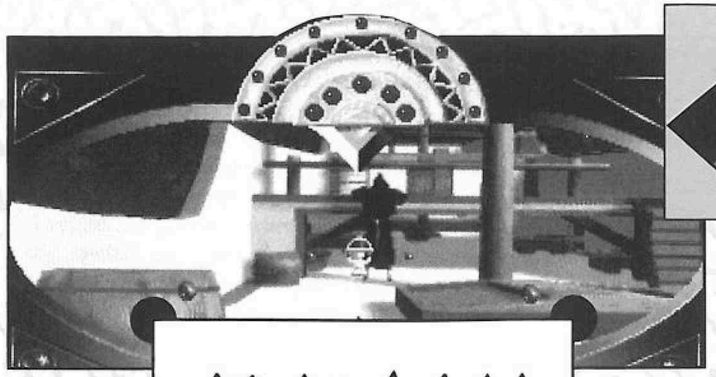
זהו משחק הקרוי "משחק גיאו-פוליטי". מה שאומר השם המפוצץ הזה הוא שאתה משחק את תפקיד נשיא ארה"ב משנת 1990 והלאה (הלאה הכוונה היא עד כמה שתצליח לשרוד). התפתחות המשחק מתבססת על הפעולה שאתה נוקט לפי המצב הפוליטי המתרחש בעולם, כך שתוך זמן קצר תמצא עצמך מעורב באירועים המתרחשים במזרח אירופה ובמזרח התיכון. הנתונים והמשתנים במשחק פותחו על סמך שני מקורות עיקריים של מידע אמיתי:

1. מידע על המתרחש ב-168 מדינות ברחבי העולם ועל "נקודות חמות" - נקודות שונות בעולם הנמצאות במרכז החדשות.
2. מידע שניתן על-ידי דוקטור למחקר באוניברסיטת TUFTS בבוסטון שסיפק את עיקרון הפעולה והשיטה של התוכנה.



המשחק מתרחש סביב קבלת חומר מודיעיני "מיוחצן": ראש צוות הבית הלבן, קצין העיתונות וכו'. מהמידע שהם מספקים לך ועל סמך דוחות ה-CIA (שרות הביון האמריקאי) שאותם אתה יכול לראות ישירות. אתה יכול להחליט כיצד לפעול בעזרת החלטות המתאימות לאחת מהקטגוריות: כלכלי, חברתי, צבאי וגרעיני. המשחק הוא תהליך של קבלת החלטות וצפיה בתוצאות שלהן ומאפשר לך להיות נשיא המעצמה הגדולה בעולם למשך זמן המשחק. אינך מתרכז באירועים עצמם אלא יותר באיזון בין הכוחות.

בטווח הקרוב עליך לדאוג להיבחר מחדש בבחירות 1992 (או שהמשחק מסתיים). בטווח הרחוק, אם תחזיק מעמד 100 שנים, יהיה הדבר ראוי לציון כהישג. אם אתה איש כלכלה או אוהב היסטוריה, זהו בהחלט המשחק עבורך והוא יראה לך מרתק. המשחק Shadow President לא מתאים לאלו המחפשים משחקי פעולה.

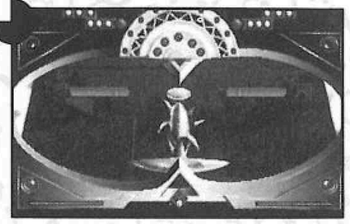


PC

אינקה

מאת: רוני טל

תושבי דרום אמריקה עומדים בפני תקופה קשה. הם כבר כמה אלפי שנים בסביבה ולפתע מופיעים כ-200 איש עם כמה רובים וכל עם האינקות



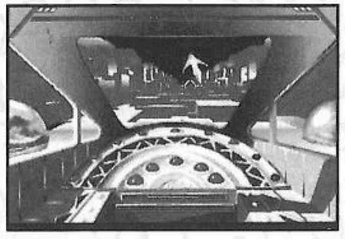
נמחק - מה שנקרא בספרדית "אסטה לה-ויסטה". הגיע הזמן לנקמה!

עליך לגלות סודות מהתרבות הקדמונית של האינקות. ישנם כמה גיבורים בעלי שיריון זהב העונים לשם אל-דורדו שהינם גדולים, אמיצים וחכמים מספיק כדי לצוד אותם.

כמובן שאתה משחק את אל-דורדו, שעליו להחזיר את שלוש הכוחות שהוא זקוק להם כדי למצוא את האוצרות האבודים של תרבות האינקה שהחבאה על-ידי החכם הישיש הואיינה קאפאק.

למשחק מוסיקה המכניסה אותך לאווירה מתאימה בזמן שהואיינה מדבר אליך בשפה עתיקה (אם יש לך כרטיס קול), ומספר לך את הסיפור. הוא בנוי בסגנון משחק תפקידים עם גרפיקה תלת-מימדית וקרבות אוויר נוסח מלחמת הכוכבים.

האנימציה והדמויות הדגומות (מצולמות)



נפלאות. אתה לומד הרבה מאוד על היסטוריה של תרבות עתיקה זו.

למרות האווירה הנהדרת ואפשרויות המשחק הרבות, "המשחקיות" - העניין שבמשחק, השליטה בו, בקיצור הכיף שבמשחק, אינה עונה על הציפיות. בכל שלב אתה מרגיש שמשהו פשוט חסר והיה יכול להעשות טוב יותר. קרב הפנים מול פנים התלת-מימדי אינו מהנה כפי שהיה צריך להיות - אינך יכול להימנע מלהיפגע מאחור, ולא משנה כמה תנסה. כאשר אתה יורה באוייב, קורה שאינך מקבל נקודות פגיעה למרות שאתה רואה את היריות שלך פוגעות בספינת האוייב.

בקטע של סגנון מלחמת הכוכבים, ספינת החלל שלך נזרקת מצד לצד תוך כדי קרבות ירי עם האוייבים, אך מהר מאוד אתה מגלה שאינך שולט בתנועות הספינה. היא מתנועעת מידי פעם לשמאל ולימין כדי לתת לך תחושה שאתה בשליטה, אך למעשה היא שטה לה במסלול שתוכנן מראש. מלבד האטה והגברת מהירות אינך יכול לבצע דבר, מה שגורם לבעיה בזמן שהאוייב שלך יושב לך על הזנב ומתחיל לירות בך.

דמויות דגומות מופיעות מאחורי מקומות מסתור, יורות בך עם לייזר ואתה יורה בהן חזרה בכל כוחך. אך אינך יכול לברוח או אפילו להתחבא. אתה תקוע שם בקרב עם שני ספרדים המתחבאים מאחורי סלע, יורים בך ומסתתרים שוב. אין חופשיות תנועה, זהו רק מאבק באוייב ובכדוריו. אחרי זמן מה אתה מתעייף מהתמונות היפות שכבר ראית מאה פעם ומחפש שלבים מעניינים יותר במשחק.

בדומה לכך מאוחר יותר במשחק, מופיעה ספינה ספרדית תלת-מימדית מדהימה. אתה מתחיל בצידה האחד וחייב לרדת במדרגות למחסן. בתחילה זה נראה כהנפשה תלת-מימדית



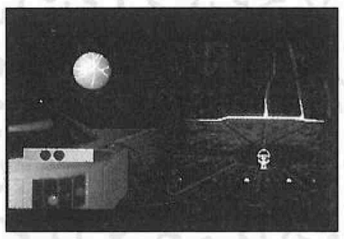
מלאה (כמו ב-Ultima Underworld) המאפשרת לך תנועה מלאה. אך שוב, ההתרשמות הראשונית אינה נכונה. לחיצה אחת על כפתור העכבר ואתה נלקח דרך סדרת קטעים תלת-מימדיים מחושבים מראש, מאחד לשני. בסופו של דבר אתה תגיע למחסן, אך רק על-ידי התכנון הכולל של המשחק, לא בזכות רמת ההרפתקנות שלך.

לסיכום, אינקה הוא משחק גרפי מהמם, אחד מהמשחקים בעלי ה-"אווירה" שתוכל לשחק ויש בו הרבה משחק... הוא מסובך מספיק כדי לגרום לך להמשיך בו זמן רב, אך לצערי זהו אינו המשחק המהנה ביותר שתרצה לשחק.

דרישות התוכנה:

מחשב 386 עם דיסק קשיח (תופס 18M). תומך בעכבר, ג'ויסטיק וכרטיס קול.

מחיר: 149 ש"ח כולל מע"מ



מבצע מנויים

ויז WIZ

הירחון למשחקי מחשב, טלויזיה, תפקידים ועוד





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

מנויי WIZ מקבלים את הירחון לביתם, בדואר, ונהנים משורה של יתרונות וזכויות.

עשה מנוי ל-WIZ ותיהנה גם אתה מהזכויות הבאות:

★ מנוי שנתי יקבל לביתו 14 גיליונות במחיר של 140.- ש"ח
★ מנוי לשנתיים יקבל לביתו 28 גיליונות במחיר של 240.- ש"ח
★ 2 מתנות למנויים:
1) שעון סופר מריו דיגיטלי
2) משחק PC
★ בכל חודש מוגרלים בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג ג'ימס!
★ אם פיספסת גיליון כלשהו, תהיה זכאי להנחות גדולות ברכישת גליונות העבר.
★ בקרוב: כרטיס חבר למנויי WIZ.

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

לכבוד WIZ מחלקת המנויים
ת.ד. 1409 בני ברק

ברצוני לחתום על מנוי לירחון המשחקים WIZ (14 או 28 גליונות - הקף בעיגול), ולקבל שעון סופר מריו ומשחק מחשב

❑ אני מנוי חדש/ה ❑ אני מחדש/ת

שם פרטי ומשפחה _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____

עיר _____ מיקוד _____

טלפון _____

מבקש/ת להיות מנוי מגיליון WIZ מס' _____

❑ מצורפת המחאה על סך -.140 ש"ח במזומן עבור 14 גליונות.

❑ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 28 גליונות.

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

שם בעל הכרטיס _____

מספר ת.ז. _____

בתוקף עד _____

מספר כרטיס _____

חתימת בעל הכרטיס _____

● החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 35 ש"ח עבור 14 גליונות, סה"כ -.140 ש"ח

● החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 60 ש"ח עבור 28 גליונות, סה"כ - 240 ש"ח.

SPLATTERHOUSE-2

פחד ואימה במשחק (סיוט) החדש של MEGA-DRIVE

מאת: אריאל שוורץ

הסיוט חוזר, בדמותה של מסיכת אימה שהופיעה גם בחלק הראשון של משחק מצמרר זה. תפקידך במשחק הוא להציל את חברתך ג'ניפר, שלרוע מזלה נכלאה בתוך סיוט-חי. כדי להצילה עליך להשתמש במסכת-גולגולת מעולם הרשע, אשר תעניק לך את הכוח להיכנס לחלומה של ג'ניפר ותיתן לך הזדמנות להצילה את חייה.

הגרפיקה המעולה והמוזיקה המפחידה שמלווה אותך לאורך המשחק מוסיפה מימד נוסף לכיף המתמשך.

לאורך המשחק אתה תיפגש עם מפלצות מגעילות שעליך להרוג לפני שהן יהרגו אותך. אבל אל תדאג, לרשותך עומדים



מספר בונוסים, כגון: עצם ענקית שבעזרתה תוכל להתיז את דמן של המפלצות ביתר קלות וגם מסור חשמלי שיעזור לך וכמובן עוד הפתעות מגעילות.

ציון כללי: 8-9.



טיפים למשחק:

★ במסך הראשון אל תיקח את העצם. אם תתעקש להרימה קרוב לוודאי שתצטער על כך.

★ כל פעם שאתה עובר מסך ונגמרות לך כל הפסילות, שים לב שבתחתית המסך רשום קוד. העתק אותו וכך תוכל להמשיך במשחק הבא מהמסך שנהרגת בו.

הקוד למסך השלישי הוא: IDO-GEM-IAL-LDL.



M'S PAC MAN

מאת: דוד הלחמי

גברת פק-מן חוזרת והפעם למגה דרייב. המשחק הרבה יותר מהיר, הרבה יותר מעניין ואפילו קצת משגע...

טוב, מי לא מכיר את פק-מן!

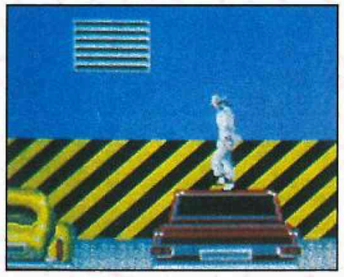
אבל בגרסה של המגה דרייב נוספו כמה חידושים מרעננים שנותנים יותר חשק לשחק במשחק, כמו למשל אפשרות להוסיף לגברת פק-מן "בוסטר". זהו מעין טורבו העושה אותה יותר מהירה מן האויבים שלה. אתה יכול לבחור בגדלים שונים של טבלאות: גדולה, קטנה או מוזרה.

סגנון משחק "משוגע", רגיל או פעולה. אפשר כמובן לשחק 2-1 שחקנים, להתחרות אחד בשני וכמובן לבחור באיזה שלב להתחיל.

בקיצור, הרבה פלוסים מרעננים למשחק שתמיד כיף לשחק בו (גם בדור של המבוגרים יותר הוא עדיין מאד מבוקש). מי שאוהב לחימה ומכות לא ימצא את זה כאן אבל מרדפים לא חסרים כאן.

מייקל ג'קסון - סהרורי

מאת: אריאל שוורץ

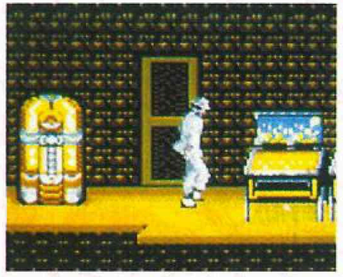


זוכרים את משחק המכונות הפופולרי משנת 1988? ובכן, המשחק סהרורי הוא המשכו של משחק המכונות והפעם לסגה גיים גיר. גם כאן על מייקל ג'קסון (אתה) להציל את הילדות שנחטפו.

משימה זו לא תהיה קלה. אנשים, זומבים, עכבישים ועוד רבים אחרים ינסו למנוע ממך לאתר את הילדות החטופות, אך לרשות מייקל עומדים כוחות קסם, כגון: כוכבים, ניצוצות וכמובן ריקוד ה-MOONWALKER שבעזרתו תרקיד את כל האוייבים אשר יעלמו לאחר הריקוד.

המוזיקה במשחק זה מיוחדת ויוצאת דופן, כי במשך כל מהלך המשחק נשמעים ברקע להיטיו של מייקל ג'קסון. גם הגרפיקה ראויה לשבח ולכן גם ציון המשחק הוא גבוה.

ציון: 8+ מתאים לכל אוהדי מייקל ג'קסון (ומי לא?)



דור כרטיסי הקול העתידים עכשיו כאן !!!

SOUND GALAXY

Digitized Audio Player

CD-ROM INTERFACE

איכות בלעדית

ביצועים מהממים !!!

מוצרי MULTIMEDIA למחשבים אישיים

COMPUTING WILL NEVER SOUND THE SAME



★ תאימות מלאה ל- ADLIB SOUND BLASTER ול-
★ 11 ערוצי FM
★ ערוץ דגימה קולי DAC
★ ערוץ כניסה ADC 23 KHZ
★ ערוץ MIDI
★ פילטר דינמי
★ מגבר 4W לרמקולים או אוזניות
★ כניסה ל- CD-AUDIO
★ כניסה למקרופון
★ כניסה לידית משחק
★ 5 תוכנות נגינה והקלטה

★ תאימות מלאה ל- 4 סטנדרטים: ADLIB, SOUND BLASTER, DISNEY SOUND, COVOX
★ כל תכונות כרטיס ה- BX ובנוסף:
★ כניסה לקומפקט דיסק CD-ROM -
★ שליטה דיגטלית בתכנה על: VOLUME BASS TREBLE

לכל כרטיס רמקולים חינם!

★ תאימות מלאה ל- 4 סטנדרטים כמו NX
★ ספריית התוכנות הגדולה בעולם !!
★ כל תכונות כרטיס ה- NX ובנוסף:
★ 20 ערוצי FM
★ מיקסר דיגטלי/אנלוגי
★ שליטה דיגטלית גם על BALANCE ועוצמת כל ערוץ
★ קביעת קונפיגורציה ע"י תכנה ב- EPROM
★ פילטר דינמי 1.6 KHZ - 18 KHZ
★ כניסה לקומפקט דיסק SCSI או AT BUS
★ 7 תוכנות כולל ל - WINDOWS

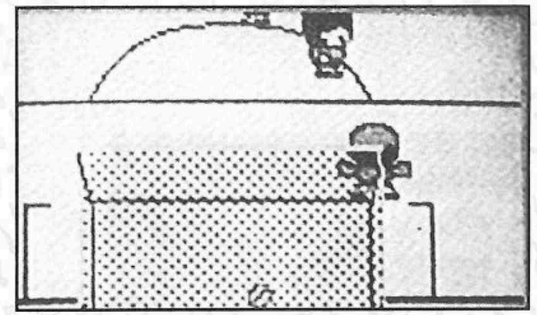
כולל "אנציקלופדיה" תוכנה בשווי 199 ש"ח - חינם!

שיווק והפצה:
באג מחשבים בע"מ
כנרת 13, בני-ברק 51201
טל: 03-5794711 פקס: 03-5708174

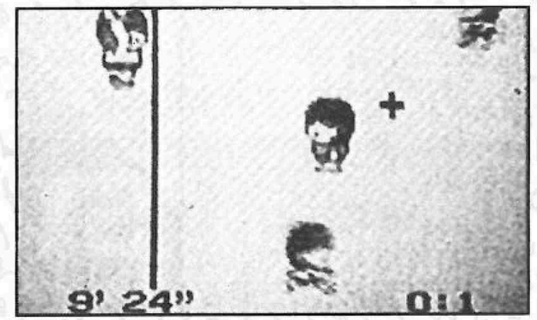
Soccer Mania

שגעון הכדורגל

הכנסת כדורים לרשת היא הדבר החשוב ביותר לשחקן מצליח ב-Soccer Mania.

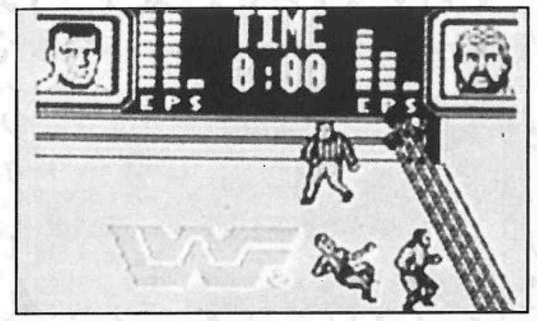


השתמש בזריקות ידיים כדי להכין מצבי קליעה נוחים.



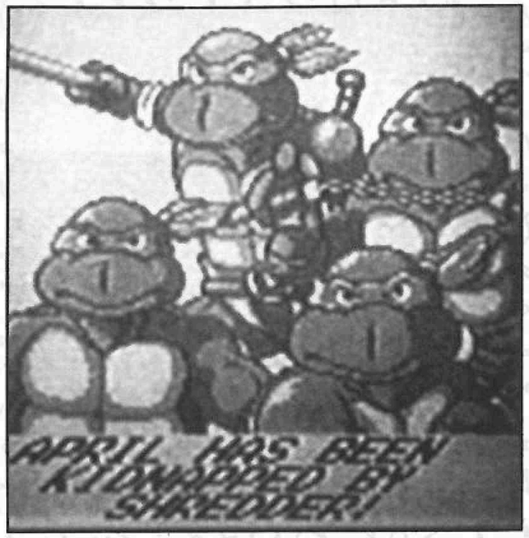
WWF Super Stars

לא חשוב מה אתה חושב על היאבקות מקצועית, יש בזה משהו מרתק. זוהי ההזדמנות שלך להיאבק בזירה עם מקצוענים. הכל מותר במשחק הזה. יש אפילו אפשרות של שני שחקנים בו זמנית!

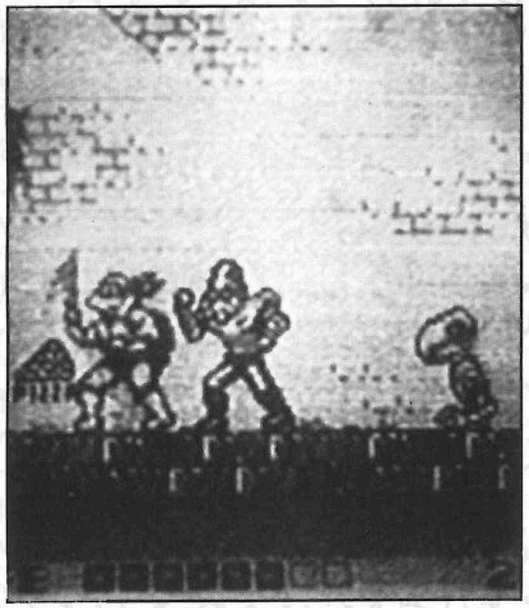


Ninja Turtles

שרדר, בעזרת הסופר פושע קראנג חטף את אפריל! הגיע הזמן לפעול בזריזות.

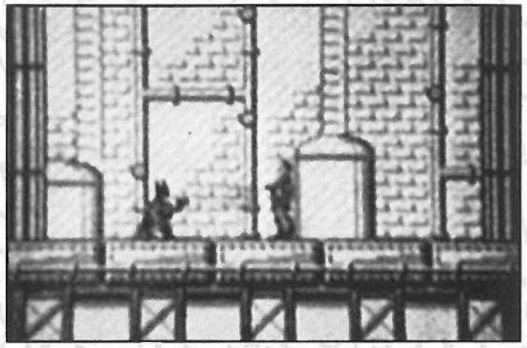


שלב שני נקרא "פקק תנועה" ויש לכך סיבה, האוייבים פשוט אינם מפסיקים להופיע.

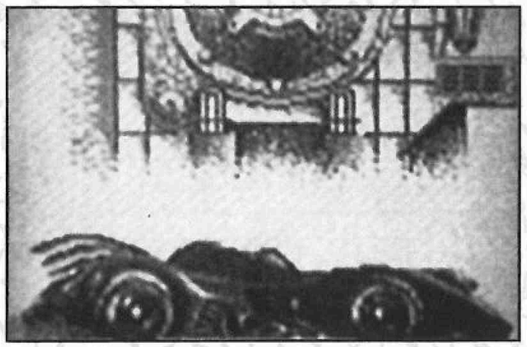


BATMAN

כדי לנצח את ג'ק ניאפר, עליך להתכופף ולהתחיל לירות מהרגע שתופיע על המסך.



אחרי "שניקית" את המוזיאון מהאוייבים, תקבל נסיעה קצרה ב-"באט-מוביל".



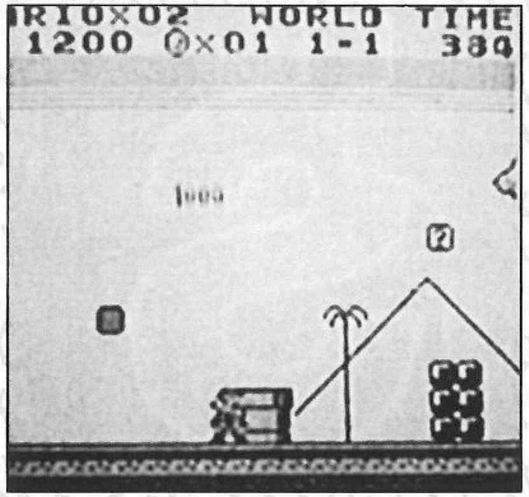
שלב רביעי, ההתמודדות הסופית בתוך המקדש של גוטאם-סיטי. ההכרזה על השלב באה מפי הג'וקר עצמו.



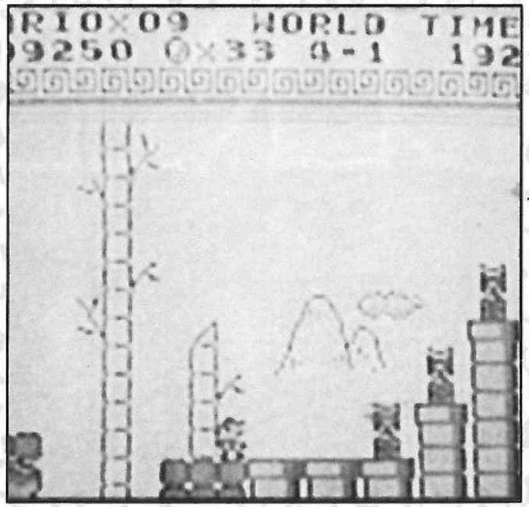
Super Mario Land

מריו השרברב עסוק מאוד בהצלת נסיכות. מעניין מתי נשאר לו זמן לטפל בצינורות. דייזי הנסיכה שוב נחטפה. הצלתה תלויה רק במריו (ובעזרת לואיג'י אם משחקים שני שחקנים).

ההרפתקה של מריו מתחילה במצרים, אך הוא יצטרך להקיף את העולם כדי להציל את הנסיכה.



כשיש הרבה צינורות – יש סיכויים רבים למצוא חדרי מטמון.



BUG GAMES

WIZ 'N' LIZ

ספרי כישוף

גיא עטיאס מנתניה שולח לנו טיפים ל:

ספר מספר 9 – שדי התהום

★ לפנינים השחורות עוצמה רבה. נסה לאסוף אותן, מרביתן נשמרות על ידי מפלצות.
★ הדרך הטובה ביותר להילחם בתמנון היא בעזרת דג המשור.
★ את הדרקון ניתן להזמין על ידי צלצול במטבעות שלוש פעמים ושוב שלוש.
★ אם הדרקון קורא כדי להודות לך, אל תענה לו, כשיילך התר את הסירות ותצוף כדי לא להחנק.
★ בגנים התת-ימיים פנה שמאלה, שם המשך עד שתפגוש בגרייליוק, הוא יתן לך את מלות הקסם לשמוש בפנינים (הפוך את סדר הקריאה).
★ זרוק מעל שמונה פנינים.
★ רב החובל גרזן הדם נמצא על האי שצורתו כצורת דג.

אורי קופר מגבעת שמואל מספר לנו על:

כישוף 2

★ אם תעזור לאדם עם הכתובות הוא יגלה לך אחת משורות הקסם.

כישוף 3

★ כדי להשיג את המגילה, התיידד עם שדוני הביצה או הרוג אותם.
★ המספר במגילה הוא 59.
★ נסה למצוא את טבעת הנחש, היא תעזור לך.

כישוף 4

★ הסוחר עם היגואר הטעה אותך.
★ פארו וויד הוא בעל הכתר, כדי לחשוף אותו הורד 111 כשאתה פוגש אותו.
★ במגדל הכלא התייעץ עם ג'אן ואחר כך הטל את הלחש סוד.

כישוף 5

★ בקר אצל הקבוצה הגדולה ונהג בתוקפנות.

SEGA

יונתן מרלינגן מאבני איתן שברמת הגולן שלח לנו טיפים ל:

SONIC 1

★ כדי להגיע בקלות לשלב המסטר האחרון עושים כך: בתחילת השלב האחרון חלק שני, בפינה השמאלית התחתונה של המסך, ישנו משטח עם פלופלור, קופצים עליו וממנו עוברים לשני ומהשני לשלישי וכו'...עד שמגיעים ליהלום, אז עוברים את התותחים הגדולים ועוברים את השלב (מגיעים למסטר).
★ כדי לעבור את המסטר האחרון, קופצים על הזכוכית הרבה פעמים עד שהוא מובס, אם הוא מובס גמרתם את המשחק.

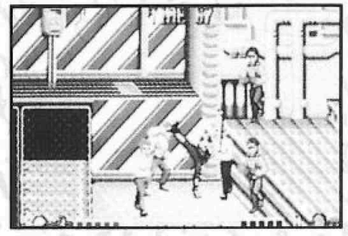
אריאל שוורץ מבאר שבע מדווח על:

PHANTASY STAR

★ על מנת לקבל את הדרכון (ROAD PASS) עליך ללכת לעיר המזרחית בכוכב פלמה. היכנס לחנות למוצרים יד שנייה כאשר ברשותך 200 מטבעות. המוכר בחנות מציע למכירה "סודות" ב-200 מטבעות, כאשר תבקש לקנות אותם הוא יגרש אותך אבל אל תתייאש, חזור לחנות מספר פעמים ברציפות ובסוף הוא יתן לך את הדרכון.
★ במבוך שבכוכב מוטיביה תוכל לקבל הרבה זהב ונקודות חיים אבל לא תמצא שם שום חפץ מיוחד.
★ לאחר ששחררת את מיאו (MYAU) ואודין (ODIN), תוכל להיכנס לכפר בכוכב פלמה, הכפר מוקף ביערות אבל בעזרת אודין ומיאו תוכל להתגבר עליהם.

אורי קופר מגבעת שמואל שלח לנו טיפים ל:

DOUBLE DRAGON



★ כדי לזכות בחיים לנצח תנו איזה 30 גלגולים ובעיטות לאחור במשימה הרביעית.

אשר תבר מבת-ים שולח לנו טיפים למשחקים:

ZILLION 2

★ במסך שני, אם אתה לוקח את ה-AN, המסך נעשה הרבה יותר קל.
★ שלושה Z נותנים לך יריות חזקות.

AFTER BURNER

★ כדי לחמוק מפגיעות, הטה את המטוס לצד (שיטה זו לא תעזור לך ממסך 12 ומעלה) לפינה של דוקטור היזו.

קפטן סילבר

★ במסך הראשון תשיג את הנעליים, חזור לחומה וקח את השיקוי.
★ אל תיכנס לחנות בלי 10000 כסף.

ALTERED BEAST

★ ברמה שנייה, כשאתה הופך לדרקון עמוד קרוב ככל האפשר ליד הפרח ואז תירה ללא הפסק.

גיים גיר

אייל ורמן מרחובות מספר לנו על:

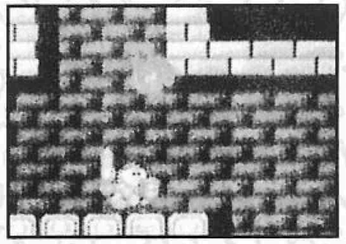
סוניק

★ בכל מסך (כולל המסכים בהם נפגשים עם רבובטניק) יש צג פסילה אחד.
★ במסך ספינת האוויר צריך לקפוץ בהתחלה קפיצה קטנה שמאלה ואז מגיעים למעלית.
★ על יצורים בעלי קוצים אי אפשר לקפוץ.

מיקי מאוס

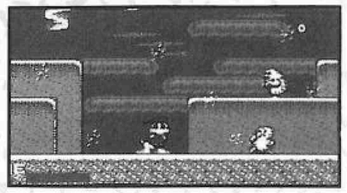
★ כדי להרוג את איש-השוקולד צריך לקפוץ ולזרוק עליו את הקוביה.
★ כדי לקפוץ על הישבן-קפוץ, ובזמן שאתה באוויר לחץ שוב על 2.
★ לעיתים קרובות ניתן לעבור דרך הקירות.

ילד הפלא



★ כדי לקפוץ גבוה צריך ללחוץ על 1 ו-2 בו זמנית.
★ לא כדאי לקחת סקטבורד- השליטה בו קשה מאוד.
★ בתוך ביצה מנוקדת יש מלאך רע שמוריד חיים.

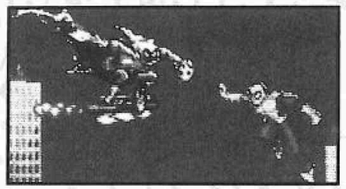
דונאלד דאק



★ כדי להרוג את המכשיפה מג'יקה, צריך לקפוץ על כדור-הבדולח.
★ כדי להרוג את העורב במצרים צריך להיעזר בנחש.

שגיא המל מראשון לציון שלח לנו טיפים ל:

ספיידרמן נגד מלך הפינים



★ במסך ראשון צריך להיכנס לבניין וזאת עושים על ידי כניסה דרך החלון הפתוח למעלה, צריך לזחול על הקיר ולהיכנס לחלון.
★ בשאר המסכים, כדי להגיע לשליט המסך צריך להרוג את כל האנשים באותו מסך. למשל: במסך 2 במחסן צריך להרוג את כל הבריונים (את הכלבים לא חייבים להרוג). במסך 3 צריך להרוג את היצורים הירוקים (את העכברושים הקטנים לא חייבים להרוג) כדי להגיע לשליט המסך.
★ כל פעם שמגיעים לשליט מסך, צריך ללחוץ על כפתור START ולהעביר למצלמה ואז ללחוץ שוב START. כך תקבלו בונוסים בכסף מעודך העיתון.
★ בסוף מסך שלישי, כאשר עוברים אותו (את הסוף) אז מחזירים אותך שוב לאותו מסך (אבל ללא היצורים). לך עד לסוף המסך ושם תיפול לבור, קח את המפתח וכך תוכל לעבור מסך.

וגם ל:

CHASE HQ

★ כל פעם שתתפוס גנב תקבל כסף. בכסף תוכל לקנות חלפים למכוניתך. דבר זה יעזור לך לתפוס את שאר הגנבים והפושעים ביתר קלות.

אריאל שוורץ מבאר שבע שלח לנו טיפים ל:

קפטיין סילבר

★ חסוך נקודות בכפר על מנת לקנות בחנות את הפיה. הפיה תעניק לחרבך כוח קסם.
★ בעץ הראשון בכפר נופלים עליך דלעות, הרוג את כולם ושפס על העץ שם תקבל קסם קפיצה גבוהה. חזור לחומה ובראש החומה יש משבצת לבנה, קפוץ למשבצת ותקבל הגנה עצמית.

יונתן מרלינגן מאבני איתן שברמת הגולן שלח לנו טיפים ל:

חומת ברלין

★ כדי לקפוץ, קונים בחנות מגפיים וכשרוצים לקפוץ לוחצים על 1 ו-2 ביחד.
★ קנה פטיש גדול.
★ קנה הגנה.
★ ישנם יצורים שצריך להפיל כמה פעמים.

דונלד דאק

★ השתדלו להשאר עם פטיש.
★ הרגו כמה שיותר חיות כדי לקבל חיים.
★ עדיף להתחיל קודם ביער אחר כך במקדש ולבסוף באזור הביצות.

GAME BOY

עומר שפריר מספר לנו על:

קונג פו

★ כאשר לוחצים B ולמעלה זה יוצר בעיטה מסובבת.

בארט סימפסון

★ כדי להרוג את נלסון יש לירות לו בומרנג בגב.
★ לא כדי לזרוק אוכל ליד הטבח כי אז הוא לוקח לך את האוכל.

טיפים למגה דרייב

אורי קופר מגבעת שמואל שלח לנו טיפים ל:

הטורף 2

★ בשלב 6 כדי להשמיד את המשאית הענקית רוץ לצד ימין ותירה חזק על תא הנהג עד שהוא יתפוצץ.
★ בשלב 7 אתה חייב למצוא את אחד הנשקים של הטורף אחרת לא תחזיק מעמד ותמות.
★ אם תרצה להשיג סוד תפוצץ כמה שיותר כלי תחבורה גדולים.

GAME BOY

עידן דקל ממושב טל-שחר מדווח לנו על:

BACK FROM THE SEWERS

★ אל תיתן בעיטה בהחלקה לחיילי הרגל שנותנים בעיטה בהחלקה כי רק אתה תפסיד מזה.
★ כשאתה בביוב בפעם השנייה קפוץ והיתלה על הצינור, אם תיפול, תיפול על מוקשים וזה יוריד לך כוח.
★ בכדי להרוג את רוקסטדי, צריך פשוט לתת לו מכות.
★ את ביבופ תהרוג אם תיתן לו מכה, תתרחק, קפוץ מעל יריותיו תן לו עוד מכה תתרחק ותמשיך כך.
★ כדי להרוג את ה-SEWER MUTANT עמוד על שפת-הביוב ותן לה מכה, בשאר הפעמים היא תתקרב אליך.
★ כדי להרוג את שרדר בפעם השנייה, צריך לתת לו מכה ולהתרחק.
★ את הרובוטים המחשמלים הורגים כך: ברגע שהם שולחים את היד המחשמלת, קפוץ ותן להם בעיטה.

מגה דרייב

אייל ורמן מרחובות שלח לנו טיפים ל:

סוניק

★ לחיצה על כפתורים (במשחק – לא ב'ייטיק) במסך 2, גורמת לעליות או לירידות בפלטפורמות מסוימות.
★ במסך הבונוס, אסוף כמה שיותר טבעות כדי להגיע לגביש.
★ אם תגיע לעמוד שבקצהו יש בלון תיגע בו. אם תיפסל, במקום להתחיל מהתחלה, תתחיל ממקום העמוד.
★ אם יש לך בועת מגן, לא תוכל לקחת כוכבים או להיפך.
★ אפשר לדחוף דברים מסוימים.

סוניק 2

★ כדי להפעיל מהירות גבוהה יש להתכופף וללחוץ על אחד ממקשי הירי.
★ לא כדאי להיכנס למים במסך 2.
★ בשלב הבונוס אפשר לעקוף את יריבך ע"י קפיצה. אם אתה כבר לפניו ותקפוץ, הוא יעקוף אותך.
★ בשלב 3 יש עמודים ומבנים. חלקם מתמוטטים ונופלים על סוניק או TAILS.



באטמן



מאת: שחף בן-צור

בשנת 1938 השתנו פני העולם כולו. אל זירת הדמיון של האנושות פרצה דמות צבעונית להפליא – סופרמן. ההצלחה האדירה של סופרמן גררה בעקבותיה דמויות דומות שייצגו את הטוב בעולם ולחמו ברשעים לצד כוחות החוק כגון המשטרה והצבא.

בשנת 1939 פרצה לאותה זירה ממש דמות חדשה אך שונה לחלוטין – באטמן!

איש העטלף

ברוס ויין נולד למשפחה עשירה מאוד (שיכולה לוותר על זכיה בלוטו). אביו היה רופא מפורסם ואימו אשת חברה נוצצת. השלושה גרו באחוזה ענקית ובבעלותם היו חברות ואדמות רבות.

כאשר היה בן 10 נרצחו הוריו של ברוס ויין מול עיניו לאחר שיצאו מבילוי משותף בקולנוע. באותו רגע נשבע הילד כי יקדיש את חייו ללחום בפשע – הוא למד בחריצות (הלוואי עלינו) את מדעי הפשע (קרימינולוגיה), פסיכולוגיה וכמו כן שמר על כושר גופני מעולה על-ידי למידת כל תורות הלחימה הקיימות ואימוני סיבולת מיוחדים במזרח הרחוק.

לאחר שהתבגר וסיים את לימודיו באוניברסיטה (בהצטיינות) והגיע לרמת כושר גבוהה ביותר, הוא החל להילחם בפשע שפשט ברחובות עיר הולדתו – גות'אם סיטי (אל תחפשו אותה במפה, זוהי עיר דמיונית פרי מוחו של יוצר באטמן – בוב קיין).

לאחר זמן קצר הבין ברוס ויין כי עליו לחפש זהות נוספת בעזרתה ילחם בפשע, ובזמן שישב לבדו (פצוע מכדור שחטף) בספריית אחוזתו, פרץ עטלף שחור דרך החלון וברוס ויין החליט כי הוא יהיה איש העטלף (באנגלית: BATMAN).

האביר השחור ואיש הפלדה

במה היה שונה באטמן משאר הגיבורים של אותה תקופה ושל היום? ניקח כהשוואה את סופרמן המייצג את הגיבורים "הרגילים". ניתן לראות נקודות דמיון:

★ סופרמן פעל בשיתוף עם המשטרה והצבא. באטמן פועל לבדו ובמקרים מסוימים בניגוד לחוק ולכן הוא נחשב לפושע (בעוד ברוס ויין נחשב לאיש חברה מתהולל אך נדיב התורם לפעילויות צדקה שונות).

★ בעוד סופרמן (בעל כוח בלתי מוגבל) משתמש בכוחו לשתק את יריביו, באטמן משתמש באלימות יתר, כגון: שבירת ידיים ורגליים. כוונתו היא לגרום לפושעים נזק ולזרוע בליבם פחד כדי שלא יחזרו על מעשיהם.

★ סופרמן היה קופץ להציל אנשים ברגע שהסכנה היתה בשטח בעוד באטמן אורב מתחת לפני השטח, חוקר תעלומות ומגיע לבסיס הפושעים ושם "מחסל חשבונות".

★ סופרמן פועל מתוך כוונה להציל את העולם ואילו באטמן פועל מתוך רגש נקמנות על רצח הוריו.

★ סופרמן וגיבורים דומים אחרים משתמשים רק בכוח הטבעי שהוענק להם. לעומתם באטמן, שאינו ניחן בכוח על-טבעי, משתמש בחפצים מוזרים, כגון: מכונית טורבו חדישה, בומרנג בצורת עטלף, רובה המתפצל

כמובן שהצלחה בקנה מידה כזה לא פסחה על תעשיות אחרות: חולצות, בובות, פוסטרים, משחק דמויות ו... משחקי מחשב.

בעקבות הסרטים הראשון והשני קפצו יצרני משחקי המחשב על העגלה והחלו לייצר משחקי באטמן לכל המערכות הקיימות: גיים בוי, סגה (כולל מגה-דרייב) ונינטנדו (כולל הסופר-נינטנדו).

משחק הדגל בכל שלל המשחקים הינו "באטמן חוזר" למגה-דרייב שנעשה בעקבות הסרט השני (אך לא ממש תואם). את יכולת הגרפיקה והזיכרון של המשחק ניצלו עד תום בתנועות מגוונות להפליא (יש לזכור כי באטמן התאמן בכל תורות הלחימה ולכן יש חשיבות למרחב התנועות שלו) ובמכשירים שעומדים לרשותו (ברוס ווין הוא אדם עשיר כקורח וממנן מחקרים לכלי נשק חדשים, שאחר כך משמשים אותו בתור באטמן).

האביר השחור

האביר השחור החדש

באטמן נחשב תמיד לדמות מעניינת והרבה ציירים וכותבים עבדו על החוברות שלו (בניגוד לסופרמן), אולם עד סוף שנות ה-70 הוא לא צבר פופולריות מדהימה ולמעשה חלה ירידה מסוימת, אך אז הגיע צייר בשם ניל אדמס אשר חולל מהפך בדמותו של באטמן. הוא הפך את הדמות לאלימה יותר, מיסתורית יותר, עצובה יותר בקיצור – יותר שחורה מצל בלילה. אחריו פורסמו הסיפורים "האביר השחור חוזר" ו-"באטמן – השנה הראשונה" ובהם סופר מחדש (בעידכון לזמנים חדשים יותר) מקורו של באטמן והשערות על עתידו ואף סופה של האגדה.

תעשיית באטמן

לאור הפופולריות הגואה מחדש של באטמן, הוחלט בשנת 1989 להפיק סרט באורך מלא. לא הרבה האמינו כי סרט על גיבור קומיקס יצליח, בייחוד לאחר כישלון הסרט "סופרמן 4" ולאחר שנבחר השחקן הראשי – מייקל קיטון (ששיחק את ביטלג'וס). אולם הסרט, בעזרת יחסי ציבור מדהימים, פס קול משגע של זמר הפופ פרינס וצוות שחקנים מפורסם (קים בסינג'ר וג'ק ניקולסון) הצליח להכניס הרבה כסף לקופות וגרר אחריו סרט המשך (פחות מוצלח מבחינת תוכן אך מצליח לא פחות כספית).

המלצה אישית: קחו את המשחק – הוא הדבר הכי קרוב לבאטמן שאפשר למצוא כיום (גם הגרסה לגיים-בוי דומה אך פחות טובה).



חדשות

סופרמן חוזר

זה היה צפוי! כל כך צפוי! לאחר שהרגו את סופרמן והחוברת בה הוא מת (SUPERMAN 75) שברה שיאי מכירות החלה חברת D.C. לפרסם חוברות אשר יובילו, בסופו של דבר, לתחייתו של איש הפלדה האגדי

העלילה הנוכחית עוסקת בארבעה (לא פחות) אנשים הטוענים כי הם סופרמן והחברה אומרת כי עוד הפתעות נכונות בעתיד.

התפתחויות נוספות נביא בגליונות הבאים.

הנקודה הישראלית

מיכאל נצר – צייר קומיקס שעלה לארץ וחזר בתשובה החל לצייר את באטמן באופן קבוע. אין זו עבודתו הראשונה של נצר עם חברות בחו"ל כגון מרוול ודי.סי. הוא צייר גם סופרמן, ארבעת המופלאים וכד'. לרבים מחובבי הקומיקס בארץ זכור נצר כמפיק ויוצר הקומיקס הישראלי הראשון שנקרא "אורי-און" אשר עסק בסופר-גיבור תוצרת כחול-לבן.

ספיידרמן כבר לא יתום

ספיידרמן, הלא הוא פיטר פארקר, חי מאז ומתמיד עם דודתו משום שהוריו, עובדי ממשלת ארצות-הברית, נהרגו בהתרסקות מטוס. אולם לאחרונה (לקראת יובל ה-30 שנה), הופיעו הוריו בטעות שהם לא נהרגו אלא נלקחו כשבויים על-ידי הרוסים, ורק לאחר שברית המועצות התמוטטה איפשרו להם לחזור לארצות-הברית ולהתאחד עם בנם.

מועדון קומיקס ישראלי

אנו רוצים להקים מועדון קומיקס ישראלי אשר יהיה בקשר אדוק עם חברות העוסקות בקומיקס ומדע בדיוני בחו"ל.

כל המעוניין או מכיר אנשים המעוניינים מתבקש לכתוב לכתובת הבאה:

שחף בן-צור – מועדון הקומיקס
ת.ד. 1409
בני-ברק



הפינה של ד"ר WIZ

ניב פלד מחדרה כותב לנו: "חבר שלי אמר לי שבזיכרון של הגיים-גיר של סגה יש את המשחק "סוניק", האם זה נכון? הוא גם שואל האם יש משחקים של 3.5" ולא רק של "5.25".

לשאלתך הראשונה התשובה היא לא. המשחק "סוניק" אינו נמצא בזיכרון של הגיים-גיר אלא כאשר אתה רוכש את המכשיר אתה מקבל (כלול במחיר) את הקלטת.

בנוגע לשאלתך השנייה, המקובל בחו"ל הוא שהמשחקים מיוצרים בתקליטונים של "3.5. לבעלי מחשבים ישנים ניתנת האפשרות לרכוש גם גרסאות "5.25. בארץ לצערי המצב עדיין לטובת התקליטונים הישנים ("5.25) ולכן חברות המשחקים בארץ משתדלות להוציא כל משחק ב-2 גרסאות, אחת של "3.5 והשנייה של "5.25. ולכן, עליך לשאול בחנות אליה אתה נכנס האם קיימת הגרסה אותה אתה מחפש.

עדי שנון מנווה אביבים הפציץ אותנו ב-6 גלויות, שהגיעו באותו היום ובהן אותה השאלה והיא: אני מבקש מידע על ה-ATARI LYNX.

עדי היקר, בנוגע לשאלתך נציין רק שמכשיר זה הוזכר כבר בוויזים קודמים, ואני אחזור כאן רק על כמה דברים עיקריים: חברת אטארי נמצאת בקשיים כלכליים רציניים ביותר, וגם המכשיר אותו היא משווקת נמצא בשלבי היעלמות מתקדמים. אטארי לינקס זהו משחק הטלויזיה הנישא הצבעוני הראשון, וכעת הוא נמצא במכירות חיסול ברחבי העולם. לארץ אין יבוא מסודר ולכן עדי, חבל על זמנך בחיפוש אחר המשחק.

לירן וייסר מאילת שואל שאלה שמטרידה אותו ועוד רבים אחרים כשחקנים במשחקי מחשב. הוא מעוניין לדעת מה הקשר בין משחקי המחשב לאפילפסיה?

בעולם כולו התפרסמו ידיעות שונות בנוגע לקשר בין התקפים של מחלת האפילפסיה (מחלת הנפילה) לבין משחק במשחקי וידאו. אביא בפניך ובפני האחרים המתעניינים בנושא את תגובתה הרשמית של חברת נינטנדו:

"משחקי וידאו אינם מהווים סכנה לאנשים שאינם חולי אפילפסיה.

עלולה להיות סכנה לחולים במחלה היושבים ישיבה ממושכת מול מסכי הטלויזיה המרצדים. אחרי בדיקה מציינת החברה כי גם לגבי חולי האפילפסיה אין כל סכנה ממכשירים **מקוריים** תוצרת חברת נינטנדו הנושאים את **חותמת האיכות של חברת נינטנדו.**

לעומת זאת, שימוש במכשירי החיקוי המכונים "תואמי נינטנדו" בהחלט עלול להיות מסוכן לחולי אפילפסיה כתוצאה מאיכות ירודה של מערכת המשחק והן של המשחקים המועתקים עצמם."

אגב לירן, באחת מתוכניות כלבוטק שהיתה לאחרונה הוצג ילד תושב באר-שבע עם נטיות לאפילפסיה שקיבל התקף רציני כתוצאה משימוש במכשיר תואם נינטנדו.

ינון משהו מאי שם ברחבי הארץ (ינון... תזכור לרשום זאת בפעם הבאה) שואל אותנו מדוע כל החברות מייצרות כל כך הרבה משחקים יפים למחשבי AT ומסך SVGA, ולא למחשבי XT עם מסך EGA.

ינון, רבים כיום מחליפים את מחשביהם למחשבי AT עם צג VGA וזאת מכמה וכמה סיבות.

ראשית לצג ה-VGA: צג זה מציג גרפיקה ומלל באיכות גבוהה ביותר. טכנית הוא בנוי בצורה שונה מצג ה-EGA ויש לו יתרונות רבים. (ראה כתבה על כך ב-WIZ 15-), בנוסף לכך, צג ה-VGA, נכון לימים אלה, נקבע כסטנדרט העולמי. הנוק-אאוט האחרון ל-EGA הוא שליצרן המסכים עולה צג VGA כמו צג EGA...

ועכשיו למחשב: במחשב ה-AT התקליטונים מכילים פי 4 חומר, ולפיכך המשחקים עתירי גרפיקה ומסכים והם נמצאים על פחות דיסקטים, מה גם שמבחינת היצרן - זה הרבה יותר זול. דבר נוסף, מחשבי ה-XT איטיים מדי לגרפיקה המהירה והרבה הקיימת במשחקים כיום. ועוד, משחקים רבים נכתבים כיום למחשבי AT מפני שבמחשבי AT ומעלה יש אפשרות לתכנת במצב של PROTECTED MODE המאפשר להריץ תוכניות במהירות גבוהה עוד יותר מהמצב הרגיל בו הם עובדים (והמהיר כשלעצמו).

זיוה ואבי כהן מחדרה רכשו לפני מספר חודשים מחשב עם מעבד 386SX עם כל האביזרים הנלווים פרט לדיסק קשיח. הם שואלים כיצד לשפר את רמת המחשב? האם ניתן להפעיל את תוכנת WINDOWS בעברית תוצרת דגש ללא דיסק קשיח? וגם: ילדיהם בני 8 ו-10 נתקעו במשחק "הוביטוס" והם אינם יודעים כיצד להמשיך, מה לעשות?

זיוה ואבי חביבים, כדי לשפר את רמת המחשב שלכם יהיה עליכם לרכוש דיסק קשיח, כיון שהמשחקים החדשים דורשים שטח אחסון גדול מאוד, ולמרות שהמשחקים שמורים על תקליטונים הם דחוסים בשיטה מיוחדת ויש צורך "לפתוח" אותם על גבי הדיסק הקשיח.

אביזר נוסף שכדאי לרכוש (אם היד משגת...) הינו כרטיס קול המוסיף מימד חדש ונפלא למחשב. במקום צרצורים וצפצופים תשמעו מוסיקה ודיבור באיכות של כמעט מערכת סטריאו!

בעניין השאלה על תוכנת Windows - חייבים דיסק קשיח כדי להפעיל את Windows תוצרת מיקרוסופט. חברת כיוון יצרנית מעבד התמלילים "דגש" הינה החברה שפיתחה את העברית עבור ה-Windows.

ועכשיו למשחק "הוביטוס" - יש עליו כתבה בוויז 12 ו-16. חשוב לציין שזהו משחק קשה ויפה אך לא לגילאי 10-8.

אגב, אשמח מאוד גם אם הורים נוספים יכתבו אלי שאלות.

מתן כהן שואל אותנו מדוע אנחנו לא משלבים בעיתון נושאים אחרים חוץ ממחשבים, סגה, נינטנדו ו-D&D כמו מדור רוק או קולנוע למשל.

מתן היקר, אני מעוניינים להיות עיתון יחודי השונה מכל שאר עיתוני הנוער הקיימים בשוק. תחום ההתמחות שלנו הוא בנושא המשחקים השונים, ולכן רק על זה אנו כותבים. אם ברצונך לקרוא גם על נושאים אחרים, עיין מידי פעם גם בעיתונים כמו מעריב לנוער וראש אחד.

ניר מושקוביץ מרעננה מבקש לדעת פרטים על מערכת CD-ROM של נינטנדו ושל סגה. גם אורי יעקב מבאר שבע שואל אותנו בנוגע למערכת CD MEGA.

ניר ואורי, בוויזים קודמים ציינו מספר חדשות בנושא זה. בנוסף, ראו כתבה בוויז 19.

לכל השואלים על ניאו גיאו ומכשירים אחרים - אם תעיינו בוויזים קודמים, תמצאו פרטים על העניין.



קוראים לי ליאור ויז'ניצר ואני בן 12. אני בשנת שבתון בארה"ב בפילדלפיה. אני מקבל WIZ כל חודש ואני מת על הירחון הזה. לפני כמה חודשים קניתי סופר נינטנדו בשיטת השידור האמריקאית. השאלה היא האם אפשר להעביר אותו לשיטת השידור הישראלית, האם המשחקים שקניתי בארה"ב יעבדו בו?

ליאור היקר, ראשית אני שמח שוויז ואני פופולאריים גם בארה"ב. תמשיך כך וצרף חברים נוספים! שנית, לשאלתך, קלטות אמריקאיות פועלות רק על SNES אמריקאי. ניתן בעיקרון להסב מכשיר אמריקאי כך שיתאים לישראל אך אז הוא מפסיק להתאים לשיטה האמריקאית(!) ומתחילות צרות נוספות כמו קלטות רבות שאינן פועלות על המכשיר (הפועל עתה בשיטה הישראלית) או פועלות בצורה חלקית.

אורי לבנת מרעננה שואל מה ההבדל בין SOUND COMMANDER לבין ה-SOUND BLASTER?

ישנם כמה כרטיסי קול טובים ותואמים אחד לשני, אחד מהם הוא הקומנדר שהיבו תואם לסאונד בלסטר. כל תוכנה שנועדה לבלסטר תפעל עליו. זהו פשוט יצרן אחר עם יתרונות וחסרונות אלו או אחרים.

שמי אייל באומרט, אני בן 12 ואני מנוי ל-WIZ. אני רוצה להתייעץ איתך בנוגע למכשיר שאני רוצה לקנות. חסכתי זמן רב מספיק כסף למכשיר נייד והגעתי לסכום הרצוי אבל אני מתלבט אם לקנות את ה-GEAR GAME או את ה-GAME BOY. אמנם שקלתי הכל אבל אני עדיין לא יודע מה לקנות. מה יותר כדאי?

או.קיי אייל, באחד הירחונים הקודמים, כתבתי על המכשירים הנישאים ועל ההבדלים הטכניים ביניהם. אקצר ואסביר לך שלמרות שהגיים-גיר צבעוני יש לו שלוש מגרעות רציניות: מגוון משחקים קטן יחסית ודי יקר (הפתרון לכך הוא לרכוש את המסטר-גיר - מתאם לקלטות סגה ביתי רגיל), הוא זולל סוללות (6 סוללות אצבע הפועלות כשעה וחצי) וישנה בעיה של חוסר אפשרות לתקנו במקרה של קילקול. לעומתו, הגיים-בוי סובל מבעיה עיקרית אחת - צג ירוק ללא תאורה, די עלוב... אך יש לו מגוון גדול של משחקים במחירים שונים, בקרוב מאוד תינתן לו אחריות ולרוב הוא ניתן לתיקון, המכשיר עצמו זול יותר מהגיים-בוי.

עד כאן, תחליט לבד ידידי. אני לא אבחר עבורך.

וויזים יקרים! בקשה גדולה לנו אליכם. אל תשלחו שאלות כמו: מתי יצא המשחק הזה ואיפה ניתן לקנות את המשחק ההוא. איננו יכולים לענות לכם מפני שבדרך כלל שאלתכם מגיעה אלינו כחודשיים לפני יציאת הגיליון ועד שאנו עונים לכם, דברים משתנים. תודה!

סניקרס

מה היה קורה אילו היה לכם ג'וק שהיה מפצח את כל המשחקים בעולם? סביר להניח שהייתם קופצים על המציאה (ד"ר וויז או לא ד"ר וויז - על הזדמנות כזו לא מוותרים).

הסרט "סניקרס" מתאר מצב כזה בדיוק. חבורת "פרחחים" בני 40, אשר כל אחד מהם מומחה בתחום אלקטרוניקה או מחשבים, מוצאים ג'וק המסוגל לחדור דרך כל מערכת בעולם ואנחנו מדברים על הפנטגון, מערך הטילים, בנקים, חברות ביטוח וסביר להניח גם למשחקי מחשב.

כמובן שג'וק מהסוג הזה מושך גם "פרחחים" מהסוג הרע ומוביל אותם אל מי שהיה בעבר חברו הטוב ביותר של מנהיג המומחים הטובים.

בקיצור, סרט טוב, מצחיק, מתוחכם וכדאי לראות גם אם זה רק בשביל הכיף.

מילון מושגים לוויזים חובבים

מאת: ד"ר וויז

אלו הרואים עצמם כוויזים חובבים וקוראים את הירחון כדי לדעת מה הוויזים המקצועיים אוהבים, שומעים מושגים טכניים רבים השגורים בפי וויזים מקצועיים. ד"ר וויז ערך עבורכם מילון מקוצר ומומחש למושגי מחשב.

תקליטונים – Floppy Drive

תקליטון הוא מעין קלטת (נראה כמו תקליט) המאפשרת לשמור מידע ולטעון אותו חזרה בשלב מאוחר יותר. ישנם כמה סוגי תקליטונים הנבדלים ביניהם בגודלם הפיסי ובכמות החומר שהם יכולים לאחסן עליהם. רוב התקליטונים הנמצאים כיום בשימוש הם בגודל 5.25 אינטש (כ–13 ס"מ) ובגודל 3.5 אינטש (כ–8 ס"מ). לכל אחד מהם יש שני סוגים הנקראים HD או DD (H – צפיפות גבוהה D – נמוכה). בתקליטון 5.25", בצפיפות גבוהה נכנסים 1.2M (1200K) של מידע בעוד שבצפיפות הנמוכה, רק רבע שהם 360K נתונים. בתקליטון 3.5", HD נכנסים 1.44M בעוד שבסוג DD נכנסים נתונים בגודל של עד 720K שהם מחצית.

במחשבי AT ומעלה מקובלים תקליטונים HD ובמחשבי XT הישנים פועלים כונני DD.



Hard Drive/Hard Disk – דיסק קשיח

לדיסק הקשיח שמות רבים באנגלית אך הכוונה היא למעין כונן תקליטונים שבתוכו נמצא באופן קבוע תקליטון עצום בקיבולתו. הדיסקים המקובלים כיום הינם בנפח של 100–120M כלומר לתוכם ניתן להכניס תוכן של 100 תקליטוני HD. הם מקלים עלינו את השימוש בתוכנות עתירות תקליטונים כיוון שאפשר להתקין כל תוכנה מודרנית לתוך הדיסק ואין יותר צורך להחליף תקליטונים בכל רגע.

בתמונה: דיסק קשיח 105M תוצרת סיגייט.



CD–ROM – תקליטור

התקליטור דומה בתכונותיו לדיסק הקשיח אך ישנם שני הבדלים עיקריים: הקיבולת של תקליטור היא 600M (דיסק קשיח בקיבולת כזו הינו יקר מאוד) ומצד שני לא ניתן לשנות את תוכנו – רק לטעון ממנו נתונים. אמנם זהו חיסרון גדול אך מאידך הוא מאפשר ליצור תוכנות (ומשחקים) עתירי גרפיקה בעלות נמוכה מאוד.

כדי להשתמש בתקליטור יש צורך בכונן תקליטורים מיוחד העולה כמה מאות דולרים אך לאחר מכן, כל תקליטור המכיל מאות מגה של מידע עולה לצרכן עשרות שקלים בלבד.

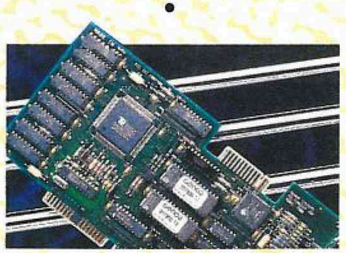
•



ג'ויסטיק

ידית המשחק הינה אביזר נוח לשימוש בזמן משחק. שמה ניתן לה בגלל צורתה למרות שכיום ניתן למצוא ידיות בצורות של הגה, מטוס או ידית ירי של הליקופטר.

•



כרטיס תצוגה גרפי

כדי להציג תמונה על מסך המחשב יש צורך במעגל אלקטרוני ששמו כרטיס תצוגה. ישנם כרטיסים שונים המציגים גרפיקה באיכויות שונות ויש כאלו היכולים להציג טקסט בלבד (אם כי הם נעלמים מהעולם). כיום כרטיסי ה–SVGA הם המקובלים יותר, כאשר הם יכולים להציג תמונה המורכבת מ–640X480 נקודות או 800X600 נקודות.

על הכרטיס יש זיכרון נפרד מזיכרון המחשב המאפשר לבצע עיבוד תמונה לפני הצגתה על המסך. כרטיס שיש בו 1M זיכרון מאפשר להציג תמונה בצפיפות של 1024X768 נקודות!

•



RAM

זהו הזיכרון של המחשב. הוא מורכב משבבים קטנים המכונים ג'וקים והוא מחולק לזיכרון בסיסי של 640K וזיכרון נוסף. לתוך ה–RAM מועבר החומר הנטען מהתקליטון או הדיסק, ובו הוא מעובד. כאשר אתה משחק או כותב במעבד תמלילים, אתה למעשה משתמש ב–RAM. לאחר שסיימת, תבצע כמובן פעולת שמירה – אז יועבר החומר חזרה אל התקליטון. שים לב, ה–RAM הינו זיכרון מחיק – כיבית את המחשב, הנתונים נמחקים מהזיכרון.

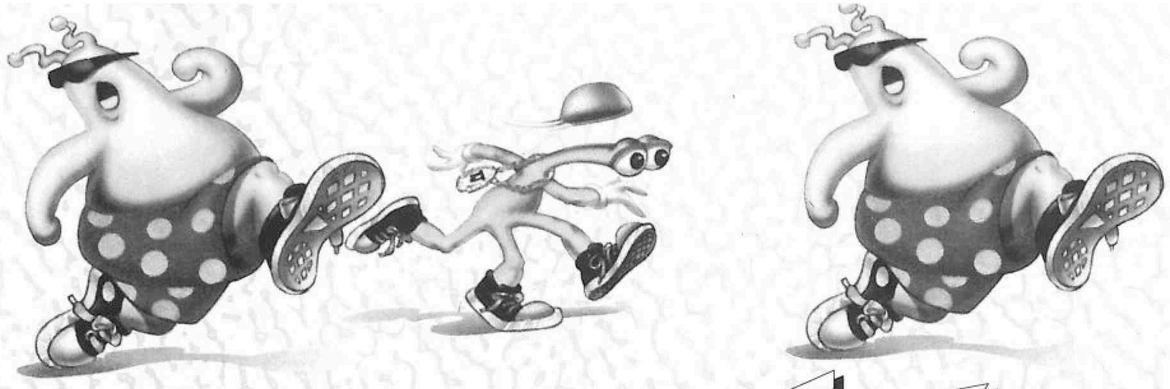
•



Mouse – עכבר

כדי להניע את הסמן (קו מהבהב או צורת חץ) על המסך לצורך בחירה של אפשרות מתוך תפריט, מספיקים מקשי החיצים. אם תרצה לבצע פעולה מורכבת יותר, כגון: ציור של עיגול או תנועה מהירה על גבי תמונה, תיאלץ להשתמש באביזר נוסף ששמו עכבר. הוא נקרא כך על שם צורתו.

מיראז'
משחקי מחשב
"המשווקת הגדולה ביותר בישראל של משחקי מחשב"
ידיעות אחרונות 16.4.93
משחקי מחשב מקבוצה מיראז' טל: 03-5105764



WIZ-ים כותבים

אמיר סלע מחולון שלח לנו מכתב בו הוא מפאר, משבח וממליץ בחום על משחק המחשב ULTIMA UNDERWORLD

סוף סוף, הגיע המשחק האדיר הזה לארץ. בחו"ל המשחק כבר נשכח. הוא הגיע אלינו באיחור גדול. קודם כל, אם יש לכם 286K עם 1MB זכרון (תנחומי), אז אתם לא יכולים לשחק בו, אבל תקראו בכל מקרה. זהו המשחק הבא אחרי ULTIMA 7, ומסתבר שהם רק עולים ברמה.

למגשים יש משימה חדשה – להציל את בתו של המלך שנחטפה אל האביס. האביס הוא פשוט מבוך עם 8 קומות. הפירוש המילולי של אביס באנגלית הוא תהום, מצולות, בור ללא תחתית, ואין יציאה – רק לרדת ולרדת ולרדת. המימשק שלו מצוין ופשוט מאוד. משמאל יש טור של פקודות לראות, לקחת, להילחם, לפתוח וגם פעולות דיסק שונות.

מימין יש את הדברים שלך: כמה אתה עוד יכול לסחוב ומה אתה לובש כרגע. באמצע יש את המסך עצמו ולמטה יש את המצפן, מידת כוח המכה שאתה נותן וחלון להראות לך אילו קסמים מופעלים עכשיו. אפרופו קסמים, במשחק הזה הם שונים מהאחרים. יש פה שלושה דברים: כוח הקסם שלך, אבני קסם ומיומנות (שלבים). כוח הקסם שלך גדל עם כל שלב שאתה עובר. אבני הקסם אלו אבנים שאתה מוצא בדרך ואיתן אתה ממש עושה את הקסם, בלעדיהן הקוסם חסר ישע. למשל, קסם אור הוא פשוט והאבנים בשבילו נפוצות, אם יש לך את האבנים של הקסם הזה ואתה מספיק מיומן כדי לכשף קסם בכזו דרגה, אז אתה יכול לעשות אותו, אבל אם למשל יש לך את האבנים לקסם כדור אש ואתה בדרגה 2, לא תוכל לעשותו.

הגרפיקה במשחק מדהימה, אמנם ברזולוציה נמוכה אבל היא כמו ב-WOLF 3-D. משחק זה הוא תלת-מימדי לגמרי. אתה יכול ללכת לאט, רגיל, לרוץ ולקפוץ. במחשבים עם מעבד איטי, כשתסתובב התמונה תקפוץ. אם תוריד את רמת הפרטים על המסך תוכל לנוע חלק יותר.

כמה טיפים קטנים: 1. גמור את כל המבוכים לפי הסדר ובשלמות.

2. הילחם כמה שפחות באביס.

3. במשחק יש בעיה של משקל נשיאה, אל תיקח דברים שברור שלא תצטרך, כמו: עצמות, אבנים וכלי נשק שבוודים. בעניין הזה תדעו שכל כלי הנשק וההגנה נשחקים בקרב ובסוף יהיו בלתי שמישים ויעלמו.

סך הכל 12MB של כיף לא נורמלי. אם אהבתם את EYE OF THE BEHOLDER זה המשחק בשבילכם.

בהצלחה – תזדקקו לה!



עופר כגן מרעננה מפנה את מכתבו לטל גוטמן שגר בתוך תיבת הדואר של מערכת WIZ האדירה, העצומה וכו'.

SO ביקשת שנכתוב על דמויות, זה עומד להיות קשה אבל אני חושב שנסתדר. בלי להתרברב אני חושב ששיחקתי ביותר מ-90 משחקים ב-SEGA (לא כולל מגה דרייב) ובמחשב שלי כ-400 משחקים בלי להגזים (שלא לדבר על משחקי וידאו).

לכן יהיה קשה לספר על דמות אהובה, אבל מתוך כל אלו אני חושב שהדמויות האהובות עלי הן KEEN (אתה יודע – הילד הנודניק שהוציא 9 פרקים), גמרתי את כולם ביום שקיבלתי אותם. בנוסף לכך ישנו LARRY LAEFR החרמן, גם את הקווסטס שלו גמרתי מ-5–1 והם קלים ביותר. ואני מת גם על SONIC והחבר שלו תיילס השועל. SONIC זה משחק עם גרפיקה אדירה ויש גם את מריו ולואיג'י ויש עוד רשימה שלא בא לך לשמוע. אז עכשיו אתה יודע מהן קצת מהדמויות שאני אוהב ואני לא רוצה להמשיך ולזבל לך ת'מוח.

עידו המר מתל-אביב משתף ומזהיר אותנו במכתב שקיבל:

לכבוד עידו המר.

"חברת L.A.SOFT מודיעה לכל חובבי המחשב ניתן להזמין משחקים בדואר!!!

ברגע זה ממש זורמים עשרות מיכתבים מכול רחבי נארץ לתא הדואר של החברה. חברת L.A.SOFT היא חברה שהוקמה ע"י קבוצת ילדים ש"חולים" על P.C. החברה מספקת שרותים נרחבים כמו למשל:

★ עזרה בכול המשחקים שקיימים (טיפים, קבצי פריצה, קודים וכו').
★ עזרה בהכרת המחשב.
★ והדבר החשוב הוא החברה מוכרת משחקים.

כן! חברת L.A.SOFT מוכרת משחקים במחירים הזולים ביותר (כולל המשחקים החדשים שנמצאים עדיין בחנויות!!!).

איך מזמינם משחק? טוב, דבר ריאשון עליך לישלוח מיכתב לתא הדואר של החברה (במיכתב רשום את פרטי המחשב (סוג מסך, כוננים, יש או אין HARDISK וכו') מיד לאחר המיכתב תקבל לביתך קטלוג שבו מופיעים כל משחקי החברה עליך לישלוח עוד מיכתב ובו רשום את שם המשחק וצרף את הסכום המתאים והמישחק יגיעה תוך מספר ימים לביתך. את המכתבים יש לישלוח לתא דואר בתל אביב.

הילד נשמע בן 8 כדי שיעשה שגיאות כתיב כאלה. המכתב הודפס במדפסת. אם כוונת החברה היא למכור משחקים מועתקים, אז הייתי מציע להם לא לפרסם כל-כך את זה שהם עוברים על החוק, ואפילו אם הם מוכרים משחקים אורגינלים, אז מי יסמוך על כמה ילדים (בני 8 לפי שגיאות הכתיב) וישלח להם סכום כסף של מינימום 50 ש"ח ושיכול להגיע עד 120 ש"ח או יותר, בדואר, בלי שום ערבות מינימלית כמו כתובת או מספר טלפון לכך שהוא באמת יקבל את המשחק שהוא ביקש והם לא "יחרימו" לו את הכסף. אז אם עוד מישהו קיבל מכתב כזה ולא רק רצו לעבוד עלי, אז שישלח מכתב קללות חזרה ולא את מה שהם מבקשים.

עומר פאר קרא ושלח המלצה וביקורת על

השבועה והמידה. מאת: מייקל ויליאמס, סידרת שישיית המפגש, רומח הדרקון, ספר רביעי. הוצאת T.S.R 1992. (הספר אינו מתורגם לעברית)

ספר זה בשישיית המפגש מספר על האביר האציל, סער בהיר-להב בשנים שלפני הצטרפותו לחבורה שהפכה מאוחר יותר לגיבורי הרומח. בניגוד לספרים האחרים של שישיית המפגש, בספר זה לא מסופר כיצד נפגשו הגיבורים, אלא יותר על סער בהיר-להב עצמו ומסדר אבירים בקרין.

ולעלילה: הלילה של אמצע החורף הוא לילה מקודש לאבירי סולמניה. בלילה זה הם מקיימים טקס חגיגי בצריח הכהן הראשי שבו משתתפים מאות אבירי סולמניה. בלילה הזה שרים שירים לכבוד הומה, גיבורם של האבירים. הלילה הזה הוא שונה... באמצע הטקס נכנס אל תוך האולם וורטמנוס, לורד הערבה, דמות מסתורית מהיער הקודר. עימות קצר בינו לבין סער בהיר-להב הצעיר נגמר בפציעתו של סער, כשאתגר קשה מרחף באויר... על סער לפגוש את וורטמנוס, איש היער הקודר ביום הראשון של האביב בגבול היער, ולא – יוכתם כבודו של סער ויהפוך לקלון ולבושה. אך הדרך היא לא קלה. בוגד משורות האבירים מערב את סער בצרות צרורות, ומעמיד נגדו את כל המכשולים כדי שלא יגיע בזמן. בנוסף לכך גם עלמת אלפים מתלווה אל סער במסעו כדי שיחזיר אותה אל סילבנסטי, שם תנסה להתאחד עם אהובה.

נשמע מעניין? זה רק נשמע. למרות העלילה המעניינת נמתח הסיפור על פני 310 דפים ארוכים. תיאורים משמימים של היסטוריית משפחת בהיר-להב ושל מורשת אבירים משולבים בשיריו של מייקל ויליאמס שלדעתי עוד היו נסבלים ברשומות רומח הדרקון, אך כאן הם עוברים כבר כל גבול. יש גם לציין שקראתי את הספר הזה באנגלית. אני לא מאמין שהתרגום לעברית ישפר אותו, כי לדעתי אין פשוט מה לשפר. והעיקר: ספר זה נכלל בשישיית המפגש כי הוא אמור לספר על פגישתם של גיבורי הרומח. ובכן, לא מצאתי זכר של סימן לכיצד הם נפגשו, למרות שבפרסומת לספר מתוארת פגישתם של גדילן עם קרמון וסער. ישנם גם אי דיוקים. סער בהיר-להב פגש את דרק שומר הכתר רק בחורבן טרסיס. אבל כאן דרק שומר הכתר הוא אויב ותיק של סער, המציק לו מילדותו.

ולסיכום: אל תקראו. הספר משעמם (לפחות אותי) ואני מצטער שקניתי. מחיר:49 ש"ח.

אמנון דרורי מעומר, אוהד מושבע של סדרת משחקי המחשב קומנדר קין, ממליץ לנו הפעם על

קומנדר קין – GOOD BYE GALAXY – הסדרה החדשה של קין.

הסדרה כוללת שני חלקים, היא נוצרה מאוחר יותר והיא הרבה יותר גדולה, יפה ומתוחכמת מהטרילוגיה המקורית. בילי בלייז עמל במחסן שבחצר האחורית על המצאתו החדשה: המקלט-משדר הפוטסיוני. במלים פשוטות, זהו רדיו מיידי – כוון אותו לכל מקום בגלקסיה ותוכל לקלוט שדר כאילו אתה נמצא שם. אחרי שהוא קלט הרבה קומדיות מצבים גרועות מאוד של יצורי חלל שונים, בילי שומע מסר מוזר בשפה הכלל יקומית שהוורטיקנים לימדו אותו "...בררררזזז...גיגגגגג...בשורה של נצחון אדיר....פרררזזוטת...פוצץ את שביל החלב יהיה...הוזזזז...ויזמד לגמרי...פיונייייג...יכול לעצור אותנו עכשיו. אנחנו נבנה מחדש את הגלקסיה בשם הגנלך. כוח לגזענו! כוח לשיקאדיו!" ואז הרדיו השתתק.

"אז השיקאדי מתכננים להשמיד את הגלקסיה, אההה?" חושב בילי. "נשמע כמו עבודה ל...קומנדר קין!" בילי שוב שואל את קסדת הכדורגל של אחיו, מהרהר בשלוש שאלות: מי לעזאזל הם השיקאדי? איפה הם? איך הם הולכים להשמיד את הגלקסיה? הוא ממריא אל גנוסטיקוס IV, ביתם של הגנוסטיקנים, שומרי האורקל. הם חייבים לו טובה, והוא צריך תשובות לכמה שאלות... כשקומנדר קין מגיע לגנוסטיקוס IV הוא מגלה שהשיקאדי חטפו את חברי המועצה העליונה ולקחו אותם לארצות הצללים. שם הם כלאו אותם בערים שונות והציבו יצורים נוראים לשמור שאיש לא ישחרר אותם. קומנדר קין חוזר לחללית העל בשר עם עדשים וטס אל ארצות הצללים...

החלק הראשון, שהוא למעשה הפרק הרביעי של כל סדרת קומנדר קין, נקרא SECRET OF THE ORACLE, ובו קין יוצא לשחרר את הגנוסטיקנים החטופים. הוא עובר דרך ערים, מערות ופירמידות שבהם מתגלה לראשונה הגרפיקה והקול המתוחכמים יחסית למשחק הקודם. כמו כן, יש שלוש רמות קושי כדי להעלות את רמת האתגר, ומגוון אדיר של יצורים עם תכונות וכוחות שונים. המשחק כולל בתוכו גם מעין משחק בתוך משחק אם משתעממים באמצע המשחק.

בסיום המשחק הגנוסטיקנים מספרים לקומנדר קין היכן השיקאדי נמצאים ומי הם, ושהם הולכים להשמיד את הגלקסיה בעזרת מכונה ענקית שהם בונים, מעין שילוב בין תותח לחללית. בחלק השני – THE ARMAGEDDON MACHINE קומנדר קין עולה על המכונה, ותוך כדי סיור בחדרי הפעלה שונים הוא צריך לנטרל אותה. המשחק גדול יותר מהחלק הראשון ויש בו יותר מפלצות. בנוסף, יש בו גם מסך סודי עם מפלצות שונות לגמרי. יש שתי דרכים לגמור את המשחק, וזה נותן סיבה לנסות לשחק שוב.

ציונים:

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

שווה את המחיר? כן

טיפ: נסו לשמור רק בסוף כל מסך, זה מוסיף אתגר למשחק.

לטיפים למשחקים 5-1 חייגו 057-460274, אמנון.

שיחות עם מורגן לה פיי



הגענו כבר?

אולי לא שמתם לב, אבל יש כמה דברים במסע שלנו עד כה, שלא מתיישבים עם ההיגיון. למשל: אם אני וערן עברנו מרחק של שבועות בכמה שעות איך לא השגנו את סנטלארד? אחרי הכל הוא יצא לדרך רק יום לפנינו. שלא להזכיר את העובדה שגיתקלנו בגופות, שכפי הנראה, סנטלארד וידידיו הרגו לפני חודש (או לפחות ככה אומר הקסם שלי). למה שאלתי את חזירוני איפה סנטלארד אם אני יכולה לעקוב אחרי הקמיע שלו? זה פשוט, ערן החליט לספר את עלילת המסע שלנו בזמן הווה, כאילו היא מתרחשת עכשיו, לכן גם בחר לתאר את מה שקורא כמו שהרגיש באותו זמן. הוא לא שם לב לשינויים ולסתירות ברקע מסיבה טובה מאוד. למעשה גם אני לא שמתי לב בזמנו, מה שחשוד מאוד כשמדברים על מכשפה עם ידע כמו שלי.

מורגן לה-פיי

למחרת בבוקר מורגן ניסתה מחדש את הקסם שאמור להחזיר אותנו הביתה, ושוב באותן התוצאות.

'מה עכשיו?' שאלתי.

'אני מניחה שנמשיך לחפש את סנטלארד, אולי הוא יודע מה קורה.' מורגן הביטה סביב ושאלה 'תגיד, יש פה איזה פתח למערה או משהו דומה? זה ההסבר היחידי להיעלמות של סנטלארד.'

חייכתי, בעולם שלי אני זה שיודע הכל.

'אין לך דרך לגלות?' שאלתי.

בתשובה לכך הטילה מורגן קסם. חלק מהמושבים באמפי-תיאטרון החלו לזהור.

'מאחורי אלה יש פתח למערה. אתה רוצה שאני אזיז אותם או אפוצץ אותם?'

'יש לי רעיון יותר טוב.' השבתי והלכתי לעבר הפסל באמצע הבימה. הפסל, כמו שכבר ציינתי, היה בצורת חץ ענקי תקוע באדמה, עליו היו חרוטות מאות תמונות קטנות של כלי נשק שונים ויצורי אגדות. בסוף מצאתי את התמונה של הקשת ולחצתי עליה, היא שקעה לתוך הפסל והחלק העגול של הבימה, שבקצהו החץ, החל להסתובב.

כשנעצר היה הפסל בקצה השני של העיגול. לצידו, מחוץ לעיגול, היה פסיפס של עין ענקית על הרצפה.

המושבים הזוהרים זזו קדימה והצידה חושפים פתח אפל מאחוריהם.

'פטנט נחמד.' העירה מורגן.

'תודה, אחד המוזרים יותר שלי. הוא מבוסס על האגדות העתיקות של העולם.'

'חצו של מירים?'

'כן, האגדה הזו. מכירה אותה?'

'קראתי עליה אישפוזו.'

מורגן ואני נכנסנו למערה וכדי שגוכל לראות משהו, יצרה מורגן כדור של אור שריחף מולנו.

'קח בינתיים את אלה,' היא אמרה והושיטה לי צרור מכתבים, 'אלו יגיעו חודש הבא למערכת.'

'נו טוב, יש ברירה?' חשבתי, 'היא בטח יכולה לשלוף לי את המכתבים של בעוד שנתיים אם אני יסרב.'

'הנה שאלות טובות, גלעד רום מעין השופט...'

'איזה מין מקום זה עין השופט?' קטעה אותי מורגן.

'קיבוץ אני חושב, למה?'

'לא משנה, תמשיך.'



משכתי בכתפי, 'הוא שואל אם קוסם יכול לבנות טירה, ואם הוא יכול להשתמש באל-מתים בתור פועלים. וגם מה קורה אם קוסם משנה צורה לערפד, הוא יכול לאכול אוכל רגיל או שהוא צריך דם?'

'טוב, בטח שקוסם יכול לבנות טירה, כל אחד יכול אם רק יש לו את הכסף ואת הפועלים, אפילו גנב בדרגה אחת שקיבל ירושה מדוד שלו. צריך לזכור שבחיים הממשיים אין 'דרגות' כמו ב-D&D וב-AD&D והדבר היחידי שצריך כדי לבנות טירה הוא כסף להוצאות והרבה סבלנות עד שתיגמר העבודה.

להשתמש באל מתים? אני מניחה שאם יש לו קסם שגורם לאל-מתים במספרים גדולים לעשות כל מה שיצווה עליהם הוא יכול, אבל שיזכור שהאל-מתים יעבדו רק בלילה, ושחלק גדול מהם, שלדים למשל, חסרי תבונה ויצטרכו הוראות מפורטות מאוד כדי להגיע לתוצאות טובות.

והשאלה האחרונה,' מורגן הסתובבה לאחור, פניה חיוורות וזוג ניבים לבנים בפיה, 'מה דעתך?' שאלה.

'מרשים.' עניתי לה, אני לא חושב שהצלחתי להסתיר את הרעד בקולי.

מורגן חזרה לעצמה, 'זה תלוי בסוג שינוי-הצורה. ב-AD&D יש כמה קסמים שיכולים לגרום לקוסם להפוך לערפד, ב-D&D רק אחד, בשיטות אחרות גם יש דרך אחת או יותר. אבל בכלליות, אם שינוי הצורה הוא חיצוני בלבד, והקוסם נשאר עם כל תכונותיו הרגילות, הוא ממשיך לאכול אוכל רגיל. אבל אם שינוי הצורה הוא מוחלט והקוסם מקבל את כל הכוחות והחסרונות של הערפד, הוא יצטרך למצוא לעצמו את הארוחה המתאימה מידי לילה.'

'הנה שתי שאלות פשוטות. ניר ארקושין מאשדוד רוצה לדעת איך נקרא המשחק שבו השחקנים משחקים גיבורי-על, ואם יש משחק תפקידים או משחק לוח שמבוסס על חמישיית אמבר של רוג'ר זילאזני. אגב הוא ממליץ על "קלפים של כליה", ספר של זילאזני, לכל קוראינו כספר פנטזיה מרתק.'

מורגן ספרה על אצבעותיה, 'אני מכירה שלושה משחקי גיבורי-על עיקריים: CHAMPIONS של HERO GAMES, נדמה לי שיש כמה עותקים ממנו בחנויות באג, או לפחות במחסנים שלהם, MARVEL SUPER HEROES של TSR, גם אותו ניתן להשיג בארץ, ו-DC HEROES של MAYFAIR שלא ניתן להשיג בארץ. המלצתי האישית היא CHAMPIONS – ספר של 300 עמודים ושיטת גיבורי העל שבו היא הטובה ביותר מסיבה פשוטה אחת, רק בה אתה יכול לבנות את הכוחות שלך על פי שלד של כוח בסיסי והוספת יתרונות וחסרונות, ולכן הכוחות לא יהיו זהים, אפילו אם הם מאותו הסוג.

לחמישיית אמבר יש משחק תפקידים, ועוד איזה משחק תפקידים! AMBER DICELESSROLE PLAYING GAME, כלומר משחק התפקידים ללא הקוביות של אמבר. כן, כן, משחק תפקידים שבו לא משתמשים בקוביות! אחד הרעיונות היפים ביותר לאחרונה. אבל, לרוע מזלנו, אין להשיגו בארץ, וחבל מאד כי זה ממש משחק נהדר.'

עברתי לגלוויה הבאה, 'ניר פלד מחדרה הוא כהן בדרגה 9 ב-D&D ולא יודע אם להפוך לדרואיד או לא. הוא רוצה לשמוע קצת על היתרונות והחסרונות של הדרואיד.'

'זאת שאלה טוב.' התלהבה מורגן, 'אז תראה ניר, כהן ודרואיד הם קודם כל שתי דמויות שונות לגמרי. למעשה ב-AD&D וברוב שאר השיטות הם שתי דמויות נפרדות וההבדל העיקרי ביניהן הוא באמונה. כהן מאמין באלים כלשהם, מהם הוא מקבל את קסמיו וכוחותיו, ויש הרבה סוגים של כהנים, עם הרבה אלים ואמונות. דרואים מצד שני מאמינים בטבע עצמו, וממנו הם שואבים את קסמיהם.

מבחינת המשחק, הדרואידים חייבים להיות בעלי נטיה נייטראלית ולהקדיש את חייהם לאיזון בין הטוב והרע ולשמירת הטבע. מטופש לגמרי לדעתי, אבל כך הם. הם לא יכולים להטיל לחשים שמשפיעים על טוב או על רע, כמו הגנה מרוע וביטול רוע, מצד שני הם יכולים להטיל גם לחשי כהן וגם לחשי דרואיד, כך שיש להם עוד 4 קסמים חדשים בכל דרגת קסם. הם לא יכולים להשתמש בחפצים מתכתיים, וזה כולל כלי נשק ומדי שריון, מה שמשאיר אותם עם שריון עור, מגני עץ וכלי נשק עשויים עץ, וכמובן שהם לא יכולים להשתמש בכלי נשק חדים. הבעיה העיקרית של דרואיד היא העובדה שעליו להילחם על דרגות מעל 30 עם דרואידים בדרגות ברמה הזו ולהביסם, מה שיכול להיות די קשה. כמו כן, דרואיד מאבד את יכולת גירוש האל-מתים שלו, ואם ירצה להגן על היער שלו מיצורים אלו יצטרך לשאת ולתת עם הכנסיה המקומית כדי לבקש את עזרת הכהנים. רק שים לב לדבר אחד, דרואיד הוא לא מטורף דתי. אם חבורת נוודים כורתת עץ כדי להקים מדורת לילה ורוצה להרוג מחיות היער כדי לאכול, הדרואיד לא יפריע להם, הם פועלים בדרך הטבע. אבל אם יהרגו יותר חיות משהם צריכים או ישרפו חלקים גדולים מהיער, אז הוא בהחלט ירדוף אחריהם ויחסל אותם, הדרואידים הם חברה קשוחים.'

המערה פנתה בחדות שמאלה ומורגן, שהלכה בראש, נשענה על קיר המערה.

'הקירות האלה חלקים כמו זכוכית!' היא קראה בהתפעלות.

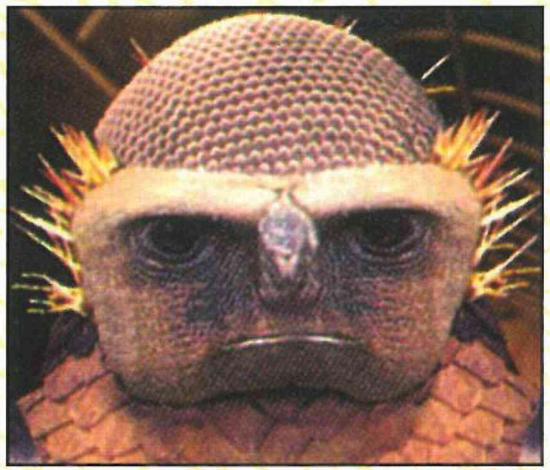
'אם אנחנו איפה שאני חושב שאנחנו,' עניתי לה, 'הם אמורים להיות.'

'אז אתה מכיר את המקום?'

'כן, המצאתי אותו תוך כדי משחק לפני כמה שנים. לדעתי כדאי שתטילי קסם הגנה כלשהו נגד קסמים שגורמים לפחד.'

מורגן רצתה לשאול אותי למה, זה פשוט היה כתוב על פניה, אבל כנראה החליטה להאמין לי והטילה מספר לחשים.

'יש עוד שאלה אחת,' המשכתי, 'מאורי עוז שמכפר ורבורג, הוא רוצה לדעת איפה



אפשר להשיג את ה-TOME OF MAGIC בעברית ואת המדריך השלם לדרואיד.'

'אני לא חושבת שכבר הוציאו את המדריך לדרואיד, אבל נדמה לי שזה בתכנון אצל TSR, ולרוע מזלו את ה-TOME עדיין לא תרגמו לעברית, וחבל מפני שזו תוספת חוקים מעולה.'

מורגן ואני הגענו לקצה המנהרה, שהפכה בסיומה לאולם גדול וארוך עם שורת עמודים בכל צד.

'הקסם שלך פועל.' הערתי.

'לא, בכלל לא, אין שום התקפה עליו, אתה בטוח שאתה מכיר את המקום?'

'כן! אבל אמור להיות פה קסם פחד והרחקה.'

'מאיפה?'

'מהדלת ממול.'

בקצה השני של האולם היתה דלת עץ גדולה, מורגן פסעה אל הדלת והביטה בה עמוקות.

'אני חושבת שבאמת היה פה פעם קסם כזה, בוא תראה.'

הלכתי אל הדלת, במרכזה היה ציור חרוט של יד שלד אוחזת פיגיון. הציור הזה, עד כמה שזכרתי, היה אמור להיות מרכז הקסם, אבל כעת הוא היה סדוק לכל אורכו ממכת חרב וחריך כאילו שרפו אותו.

הבטתי בו, מופתע מאוד, מספר שניות.

'מורגן, הקסם הזה לא נשבר מעולם, אני בטוח.'

מורגן משכה בכתפיה, 'עכשיו הוא שבור. איך עוברים את הדלת?'

'תראי.' אמרתי וסובבתי את הציור. דלת קטנה יותר, שהיתה בנויה בתוך הדלת הגדולה, נפתחה. 'יש עוד שתי דרכים לעשות זאת, אבל אם הקסם נשבר זו הדרך הכי פשוטה.'

מורגן נאלצה להתכופף כשעברה דרך הדלת, אני רק הייתי צריך להרכין את הראש (יחי הנמוכים!), ונכנסנו לתוך אחד המקדשים הסודיים והמרתקים ביותר שכתבתי אי פעם.

'מרגישה את סנטלארד בסביבה?' שאלתי.

'לא, אבל יש בתוך המקדש הזה שדה אנטי-קסם חזק מאוד.'

'תיארתי לעצמי, זו בטח הסיבה שלא איתרנו אותו ברגע שפתחנו את הפתח למערה.'

'יכול להיות.' השיבה מורגן, 'אבל איך נמצא אותו עכשיו.'

'תיראי, המקדש הזה בנוי בצורת כדור תת-קרקעי חלול. שדה האנטי-קסם הולך ומתחזק עד שמגיעים למרכז. אבל ממש במרכז ישנו גרזן זהב שבכוח הקסם שבתוכו מבטל את השדה ברדיוס של עד כמה מטרים ממנו. למעשה כוחות הדחיה בין שדה הקסם של הגרזן ושדה האנטי-קסם מונעים מהמקדש הזה להתפורר. בכל מקרה ברגע שנהיה קרובים מספיק לגרזן – השדה יבוטל ואת תאתרי את סנטלארד, בהנחה שהוא אכן פה.'

'טוב, אבל בוא לא נעמוד פה כל היום.' אמרה מורגן וצילצלה בפעמון קטן שהיה תלוי על חוט ליד הדלת. 'זה אמור להביא לפה את אחד הכהנים.'

חיכינו רבע שעה וניסינו עוד כמה פעמים, ללא הצלחה.

'זה אמור להיות נטוש?' שאלה מורגן.

'לא, תמיד איכלסתי את המקום די בצפיפות.' עניתי.

'אה! אז עכשיו אני בטוחה שסנטלארד פה.' התחלנו להיכנס פנימה בחשש.

SOLARIS VII
גלדיאטורים מפלדה

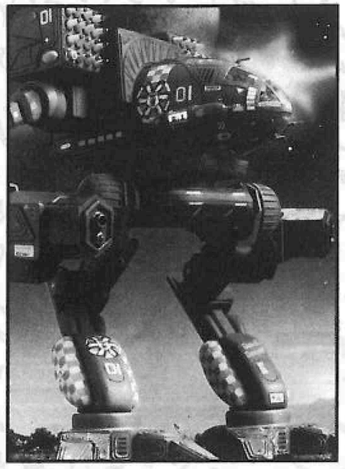
מאת: ערן בן-סער

קרב-טכ' נשאר משחק הלוחמה הרובוטית מספר אחד, ובצדק. רובוטי המלחמה, המכ"ים, מתוארים בו בצורה נפלאה, בשילוב של מדע ונתוני משחק. כשמוסיפים להם את העולם והרקע למלחמות הירושה, את היקום בו מתרחש המשחק, על כל ההיסטוריה שלו, התככים הפוליטיים ונתוני המלחמה האיסטרטגים, אין למשחק מתחרים רציניים. בנוסף לכך, FASA ממשיכה להוציא שכלולים חדשים באופן קבוע כדי להחזיק את חובבי המשחק עסוקים בהמצאת מכ"ים חדשים עד לאמצע המאה הבאה. למרות כל זאת הצד האנושי של המשחק החזנה במקצת. רק לאחרונה חידשה FASA את MECHWARRIOR, ספר החוקים המאפשר שילוב נפלא של משחק תפקידים ומשחק לוח. לכל שחקן יש דמות ולכל דמות יש מכ', כל ההרפתקאות הן ללא קרבות. מכ"ים משתמשים בחוקי MECHWARRIOR וקרבות כאשר הקרבות במכ"ים שלהם נפתרים בעזרת חוקי BATTLETECH.

כעת לקחה FASA צעד רציני בקידום המשחק, SOLARIS VII. עולם שלם הכולל בתי הימורים, זירות קרב (לאנשים ולמכ"ים!) ועוד מקומות מעניינים רבים שפשוט דורשים הרפתקת BATTLETECH-MECHWARRIOR טובה. בקיצור אחד החורים הכי פחות סימפטיים ביקום.

ל-FASA מגיע המון קרדיט על המראה של מוצריה. עד לא לפני זמן רב נחשבו מוצרי STAR-TREK – משחק התפקידים שלה לדי גרועים, למעשה כל-כך גרועים עד שהסתובבו שמועות ש-FASA מנסה 'להרוג' את המשחק. אבל לאחרונה 'יצאה כל סדרת המוצרים מחדש, ורמת הציורים שלה הביאה אותה לפריחה מחודשת ולסקירות חיוביות מאוד, אם לא להגזים, ברוב העיתונות של הנושא. אבל באף מוצר, לדעתי לפחות, הם לא הגיעו לרמה של SOLARIS. אריזה נוחה עם ציור פתיחה אדיר, איורים חדים וברורים וצבעים מושכי עין. המפות עליהן מתרחשים הקרבות עברו שיפור, קל הרבה יותר להבדיל בין סוגי האדמה, כתב ברור כדי לציין גבהים, יערות וכולי. יכול להיות שההופעה של מוצר אינה בדיוק הדבר החשוב ביותר בו, אבל היא מוסיפה המון להנאה מהמוצר, ובמשחקי איסטרטגיה חשוב מאוד שהמפות יהיו יפות לעין וקלות להבנה. המפות של SOLARIS VII הן מהטובות ביותר שיש. כמו כן יש בונוס קטן, מפה של הגבולות הפוליטיים ביקום לאחר עצירת פלישת השבטים. כולם נמצאים על המפה, חמשת השבטים, בית קוריטה, מאריק וליאו (מה שנשאר מהמסכן אחרי מלחמת הירושה הרביעית), וגם כל פדרצית חבר העמים, האיחוד הענק בין בית דאביון ובית שטיינר. המפה, אגב, בגודל פוסטר.

סולאריס-7 הינו כוכב ענק על הגבול בין החלק השטיינרי של פדרציית חבר העמים לבין בית מאריק, איזור שרובו לא נחרב באנארכיה שהביאו מלחמות הירושה לגזע האנושי. הכוכב מורכב משתי יבשות. המאוכלסת יותר מבין השתיים, גרילדר, מורכבת מימות רדודות, יערות רחבים והעיר ההומה, סולאריס. אקווטיס, היבשת השנייה, הררית, חשופה ומיושבת בדלילות על-ידי קומץ כורים ודייגים.



הכלכלה הכוכבית מתבססת בעיקר על תחרויות מכ"ים. מעין זירות גלאדיאטורים, רק שכל גלאדיאטור הוא כמה עשרות טונות של פלדת אל-חלד. מפחיד.

מתברר שהרעיון הפך את סולאריס לאתר הימורים גלאקטי. מהמרים מהחורים הנידחים ביותר של החלל המוכר מגיעים כדי להמר בסכומי עתק על לוחמיהם האהובים, משהו כמו קרבות איגרוף או היאבקות של ימינו, אבל הרבה יותר קטלני.

הספר לשליט המשחק מתאר בפירוט את עשרים לוחמי העילית של סולאריס בקרבות ללא הגבלת משקל (כן, גם כאן יש הגבלות, אבל בטונות ולא בקילוגרמים), שנבחרו על-ידי סוכני הימורים וכתבי ספורט גאלאקטיים. כל תיאור כולל טאקטיקות, רקע, קרב-מכ', ביצועים, אבל לא נתוני משחק. על שליט המשחק מוטלת המשימה ליצור את הסטאטיסטיקות המתאימות למשחק שלו. זה המון עבודה, וחבל מאוד שלא נתנו לפחות כמה דוגמאות בשביל הרעיון הכללי.

המדריך למבקר בסולאריס מתאר בפירוט את האתרים הציבוריים (בית המשפט העליון, מושבת המועצה), מרכזי המידע (תאגיד השידור הסולארי, ה'סולאריס טיימס', העיתון הנפוץ ביותר בכוכב) ובתי המלון המפוארים ביותר (מה'סולאריס הילטון' המפואר עד ל'אטלס הזהוב' היוקרתי). כמו כן, כל מרכז תומך בזירת הקרבות המקומית שלו, המתוחזקת כמקור הכנסות לממשלה המקומית. פרק בספר לשחקן מתאר את ההיסטוריה והמבנה של כל זירת קרב, בעוד פרק מקביל בספר לשליט מביא חוקים ומפות לקרבות בזירות אלו.

לסיכום SOLARIS VII הוא מוצר עם מספר מגרעות, למשל לא מספיק פירוט על האקולוגיה והתרבות של הכוכב בכללתו אלא התרכזות בעיר הראשית ובקרבות זירה, אבל נותן רעיונות נהדרים למשחקי קרב-טכ' מרהיבים.

אין, אני מקווה, צורך לציין שצריך גם את חוקי קרב-טכ' וגם את חוקי MECHWARRIOR כדי ליהנות ממוצר זה.

תקנון
המבוך

מאת: ערן בן-סער וליאור ברנע

ברוכים הבאים לתחרות משחקי התפקידים הראשונה בארץ (בעולם?) שפועלת דרך עיתון!

הרעיון שלנו פשוט מאוד. בכל חודש נציג סצנה (חלק מהרפתקה שלמה) ומספר דרכים אפשריות לפתרון הסצנה. הרעיון הוא שאתם, בתור קבוצת משחק וללא קשר לשיטה בה אתם משחקים, תיבנו לכם קבוצה מיוחדת של דמויות שאחת לחודש תאסף סביב הסצנה החדשה ותפתור אותה.

'יופי!' אתם בטח חושבים, 'נבנה לנו קבוצה חדשה של דמויות ונשחק פעם בחודש הרפתקה בהמשכים שאתם מפרסמים. איפה התחרות ברעיון שלכם?'

הרעיון הוא שקודם כל אנחנו מציגים מצב ואפשרויות לפתרון, וכל קבוצה תפתור את הסצנה בדרכה שלה – חלק מכם בדרכים שאנחנו הצענו וחלק בדרכים שלכם. לאחר מכן, עליכם לשבת ביחד ולכתוב לנו את מהלך ההרפתקה.

אנחנו נשב, נקרא, נבדוק ונבחר בדרך המקורית ביותר. הקבוצה שתכתוב את ההרפתקה בה נבחר תזכה בתלושי שי בשווי של 150 $ מתנת רשת חנויות באג.

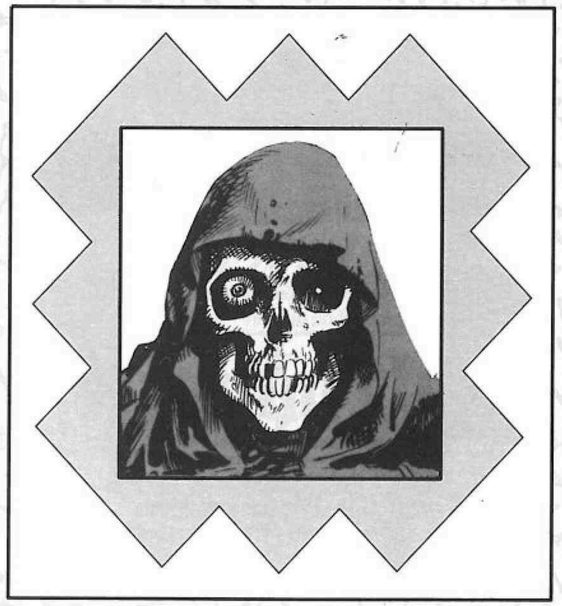
נשמע יותר טוב?

אוקיי, אז מה בדיוק לכתוב לנו?

קודם כל באילו דמויות השתמשתם, וכמובן מה מספרן.

כתבו לנו בשלבים מה עשו הדמויות מתחילת הסצנה ועד סופה. האם הגנב פרץ את התיבה ונפל קורבן למלכודת? אולי הקוסם הטיל לחש ופתח את התיבה מרחוק ולכן איש לא נפגע? או אולי בכלל ניפצו הלוחמים את התיבה בכמה מכות חרב טובות? אל תכתבו דברים כמו: 'הלכנו בשורה ישרה – הלוחם, הגנב, הקוסם והכהן, בסדר הזה.' אלא אם כן היתה חשיבות לסדר ההליכה באותו חלק של הסצנה (נניח תולעת אש בקצה המנהרה). על אותו משקל, אם קרב מסוים אינו חשוב במיוחד כתבו פשוט את תוצאות הקרב: 'הגנב נפצע קלות (לא מעניין אותנו כמה נזק הוא ספג), הקוסם הטיל לחש העלמות במהלך הקרב, שבסופו הטיל הכהן ריפוי על הגנב. תולעת האש נהרגה לאחר מספר סיבובים.'

כמובן, אם השיטה שאתם משחקים מספיק מתוחכמת, פגיעות קריטיות יכולות להוסיף לתיאור, במיוחד בקרבות חשובים שאותם, כמובן, יש לתאר בפרוט.



תארו כל רעיון שהשחקנים הציעו, כל דרך חדשה ומקורית עליה אנחנו לא חשבנו, מהלכים מיוחדים בקרבות ('הלוחם דילג על הסלעים העליונים בזמן ששאר החבורה נלחמה בתולעת, וקפץ עליה מלמעלה כשהוא עורף את ראשה').

יש לתאר כמובן תוספות ושינויים לסצנה אותם לא תיארנו. שימו לב שכשאתם מוסיפים שינויים כאלו, אסור שהם יפגעו ברעיון המקורי של הסצנה או יפרו את האיזון לטובת השחקנים (או לרעתם, מנחים בעלי נטיות סאדיסטיות שימו לב!). שינויים כאלו יודידו מההערכה שלנו, ועלולים גם לפסול את כל הסצנה!

לנו יש, כמובן, תקנון לפיו אנחנו נותנים ציון לכל קבוצה (ספרון קטן בשם 'המדריך לשופט בגלאקסיה' שמורגן הועילה בטובה לספק). לא נפרסם אותו כדי שלא תדעו איך לסחוט מאיתנו את מירב הנקודות, רק נדגיש שקבוצה שמחסלת כל מה שעומד בדרכה לא בהכרח תהיה הקבוצה שתזכה. הדגש שלנו הוא על רעיונות מקוריים ומשחק תפקידים מתקדם.

בכלליות, ההגבלות על הדמויות פשוטות למדי. לא יותר מקוסם אחד, לא יותר משני גנבים, לא יותר משתי דמויות משניות מכל סוג (בסגנון פאלאדין, פייטן וסייר, ב-D&DA) ולפחות לוחם אחד. אין הגבלות על שיטת המשחק, רק זכרו לציין אותה.

ואזהרה אחרונה – המנחים מתבקשים לדאוג ששחקניהם לא יקראו את הסצנה מראש, ואם השחקנים קראו את הסצנה, לשנות אותה באופן שימנע מהם את היתרון (וכיתבו לנו שזוהי סיבת השינויים).

צוות השופטים שלנו מורכב מ:

באר הולידי – חלאת אדם, בירה.

גרימריידר – דרקון כחול, שירותי הסעות.

ליאור ברנע – אבשלום קור הבן, חוש הומור (???).

מורגן לה-פיי – חיסול חשבונות, משקפי שמש.

סנטלארד אג'יקסור – מדלג העולמות, חתול.

ערן בן-סער – מעבד תמלילים, בורקס.

הסצנה הראשונה בעמוד הבא.

יש לשלוח פתרונות רק עד לתאריך ה-25/5 לוויז – נבוך במבוך, ת.ד. 1409 בני-ברק.

בהצלחה!

הכניסה למבוך.

מאת: ערן בן-סער
ליאור ברנע

הקדמה.

לפני מספר שבועות קיבלה חבורת ההרפתקנים מכתב קטן ובו הוראה להתייצב אצל הדוכס פארם החמישי, ומיד. סקרנים הם התייצבו בפני הדוכס.

הדוכס סיפר להם על מעלה באוב בשם דיקטור המתגורר בטירה, מספר קילומטרים ליד העיר. מסתבר כי דיקטור מצא לו תחביב, הוא מזמן שדים כדי להפחיד ולהשתלט על השבטים הפרימיטיביים שבאזור, רובם שבטי אורקים וגובלינים, ובנוסף הוא משתמש בהם גם כדי לשדוד את הנכנסים והיוצאים מהעיר.

הדוכס ציווה על החבורה 'להסביר' לדיקטור שמצב זה לא יכול להמשך. בתמורה הבטיח להם מאתיים סיקלים (סיקל שווה כ-20 מטבעות זהב קלאסיים). המטרה היא, כמובן, להביא את דיקטור אליו כדי שישפט ויענש על מעשיו.

החבורה החליטה להצטרף לשיירת מסע, שבראשה עומד סוחר עשיר, כדי לתפוס את תוקפי השיירה ולהגיע דרכם לדיקטור. ואכן, יומיים לאחר שהשיירה עזבה את העיר היא הותקפה על ידי חבורת אורקים. ההרפתקנים הפתיעו את האורקים, שלא ציפו ללוחמים מיומנים בקרב אנשי השיירה, והתגברו עליהם כשהם לוקחים את מנהיג האורקים כשבוי. לאחר חקירה קצרה גילה להם המנהיג כי דיקטור מאיים על שיבטו בעזרת שד המסוגל להבעיר כל דבר בעזרת מבט בלבד, ואם לא יצייתו לו הוא ישרוף את כל השבט. הוא גם מגלה להם כי דיקטור משתמש בטירה כמסווה בלבד ולמעשה מתגורר במבוך תת-קרקעי ענק מתחת להר שבקרבת הטירה.

החבורה משחררת את מנהיג האורקים ודוהרת לכיוון המבוך. הם מגיעים אליו בבוקר המחרת ומיד מתברר להם כי מנהיג האורקים בגד בהם. על פתח המבוך ישנו שלט ועליו כתובים שמותיהם של הדמויות והמשפט: 'ברוכים הבאים.'

החבורה צועדת פנימה.

הערה: מומלץ בחום לשחק את ההקדמה.



חדר מספר 1

החבורה מתקדמת במסדרון ארוך עד שהיא מגיעה לדלת עץ כבדה, הדלת נפתחת ומעברה השני ישנו חדר קטן, כחמישה מטרים באורך וברוחב. החדר מרוצף באבני שיש ועל כל קיר לפיד בודד. מול הדמויות ישנו כסא ועליו מוצב שלד מוזר, שעל ראשו כתר, בידו הימנית חרב ובידו השמאלית ספר פתוח. לרגליו מאוניים. בכל קיר צדדי ישנה דלת, הדלתות נעולות.

פתרון: ישנן כמה דרכים לצאת מהחדר. קודם כל, ניתן בכוחות משותפים לשבור את הדלתות, אך המשימה לא קלה. קוסם יוכל לפתוח את הדלתות בעזרת קסם.

אם יקחו השחקנים את החרב תפתח הדלת שמימין לשלד, אם ילקח הספר תפתח דלת שמאל. על הספר, אגב, כתובות שלוש מלים: 'לי נקם ושילם.'

הרמת המאזניים תגרום לרצפה שמתחת לשלד להתמוטט ולהפיל את השלד ואת מרים המאזניים לבור מלא מים, בבור ישנם נחשי מים ארסיים. אם לא יוציאו את הדמות תוך מספר שניות היא תוכש ותורעל, הרעל יגרום לדמות להיות חסרת הכרה במשך יומיים שלמים! לקיחת הכתר תגרום לפתיחת שתי הדלתות. אם מישהו ישים את הכתר על ראשו הוא לא ירגיש בשום דבר מוזר. למרות זאת, הוא יסרב בכל תוקף להורידו וישתמש בכל תירוץ כדי לשמור את הכתר לעצמו. בכל פעם שהחבורה נכנסת לקרב בעל הכתר יבזבז תור בנסיון לצוות על אויבי החבורה להניח את נשקם ולהכנע, אבל לאחר מכן יתקיף עם בונוס קל לסיכוי הפגיעה שלו (1+, 10%+ וכו').

הדלת שמימין לשלד מובילה לחדר מספר 2 והדלת שמשמאלו לחדר מספר-3.

חדר מספר 2

בחדר זה מחכה לשחקנים 'ידיד' מוכר, מנהיג חבורת האורקים ואיתו עוד אורקים כמספר אנשי החבורה, הם מתקיפים ללא היסוס. במשך הקרב ישימו השחקנים לב כי החדר מואר באור לא טבעי שנובע מכדור זוהר המרחף ליד התקרה. האורקים מפחדים מאש פחד מוות, ויכנעו מיד אם השחקנים יאיימו עליהם בעזרת לפידים. אין יציאות מהחדר, מלבד היציאה דרכה הגעתם.

חדר מספר 3

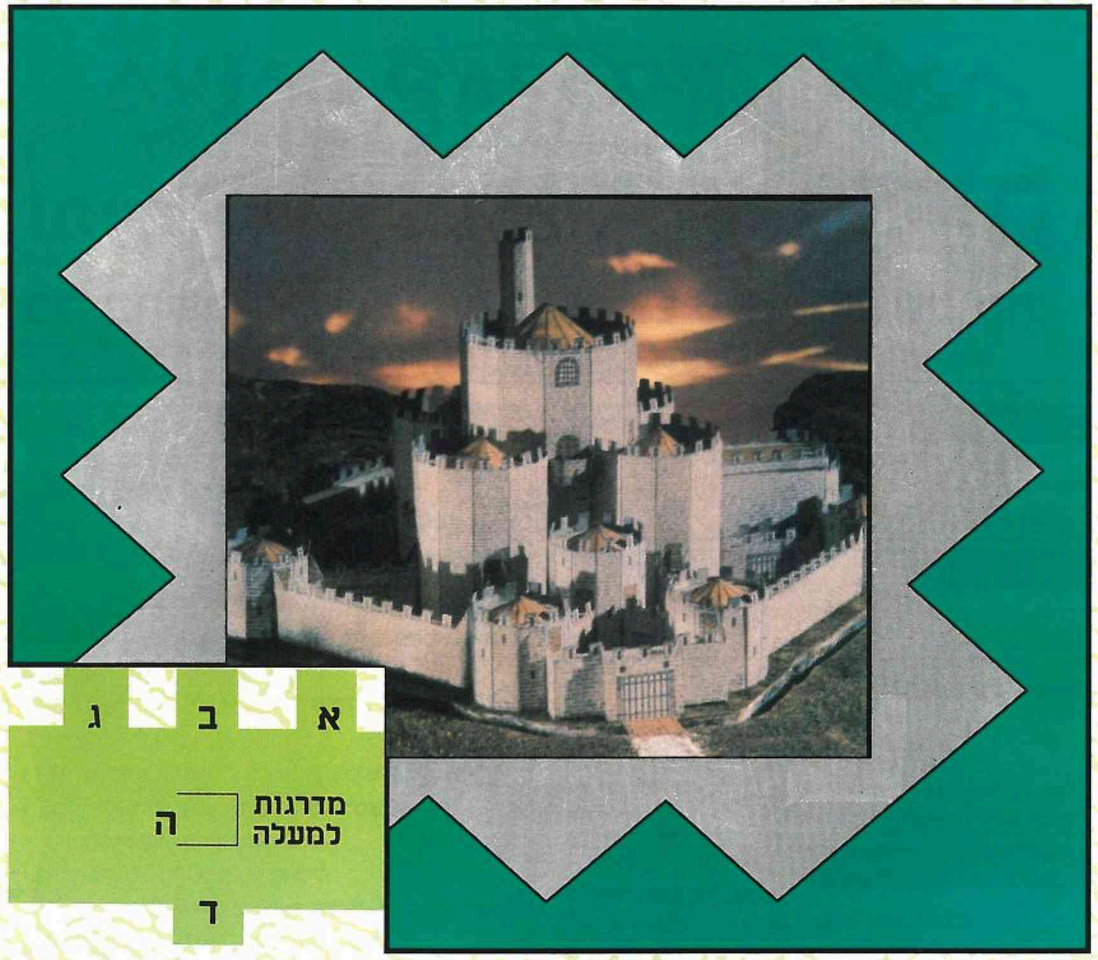
מלבד הדלת דרכה נכנסתם אין דלתות אחרות בחדר זה. במרכז החדר ישנו גרם מדרגות היורד למטה. נסיון קצר ילמד את השחקנים כי מסביב לגרם המדרגות ישנו שדה כוח הדוחה את השחקנים אחורה ואינו מניח להם להתקרב.

על הקיר ישנו ציור מוזר, הציור הוא קישקוש של צבעים מעורבבים, שבו מוטבעים יהלומים בצבעים שונים: אדום, צהוב, ירוק, כחול, שחור, לבן, שקוף, כתום, סגול וורוד.

אם השחקנים לקחו את הספר מחדר מספר 1 אולי הם ישימו לב שהכתובת על הספר שונה. כעת כתוב עליו 'כמה נחמד ללגום יין מול האש כשהגחלים בוערות, כמעט כמו לשבת על חופו של אגם תחת שמי קיץ בהירים'.

הרמז ברור, יש ללחוץ על היהלומים לפי הסדר: אדום (יין), צהוב (אש), שחור (גחלים), שקוף (אגם) וכחול (שמיים).

לחיצות בסדר אחר יגרמו להשפעות שונות ומשונות (תמציאו ותכתבו לנו). שדה הכוח יוסר מיד עם לחיצת היהלומים בסדר הנכון ודמויות ירדו אל תוך המבוך עצמו, אל חדר מספר 4.



א ב ג

מדרגות למעלה ה

ד

חדר מספר 4

בראש ובראשונה הספר מחדר מספר 1 נשרף ומצית איתו את כל החומרים בהם נגע (אם ניתן להצית אותם, כמובן). הנה מפה כללית של חדר מספר 4:

א, ב, ג, ו-ד הן דלתות. ה – היא העליה לחדר מספר 3.

על דלת א' ישנו ציור של אדם בוער, על דלת ב' ציור של ברק פוגע בעץ, על דלת ג' ציור של טירה עולה בלהבות ועל דלת ד' ציור של נפח מחשל חרב מעל תנור ובו גחלים לוחשות.

יציאה דרך דלתות א', ג', או ד' תביא את הדמויות למסדרון ארוך, שבסופו לאחר כחמש דקות הליכה, יגיעו לדלת וכשיעברו דרכה ימצאו עצמם בחזרה בחדר מספר 4, אלא שהפעם נכנסו דרך דלת אחרת, כל דלת שהיא.

רק מעבר דרך דלת ב', שהיא היחידה שהציור עליה אינו שייך לאש (ברק הוא חשמל לא אש), יביא את השחקנים למסדרון, הנראה בהתחלה זהה למסדרונות של שאר הדלתות, אבל מוביל לחדר מספר 5.

חדר מספר 5

בחדר זה יושבים חבורת גובלינים ומשחקים קלפים. ישנה עוד דלת מול השחקנים, בצידו השני של החדר. כשהשחקנים נכנסים מפסיקים הגובלינים לשחק ובוהים בדמויות.

השחקנים יוכלו להצטרף למשחק, לאוכל ולשתיה אם הם ירצו, ואז הגובלינים לא יתקיפו אותם (שימו לב שיש פה עשרה גובלינים), הגובלינים הם טיפשים מאד וקל לרמות אותם. הגובלינים הם שומרי המבוך ולא יניחו לאיש לעבור דרך הדלת השנייה ללא קרב, גם אם הדמויות שיחקו איתם. הדבר נכון פרט למקרה יוצא דופן אחד בו יתנו השחקנים למנהיג הגובלינים, היושב בראש השולחן והיחיד שכשהוא מדבר שאר הגובלינים שותקים, לנצח ולזכות בסכום רציני. מובן שניתן לנסות ולהרעיל את האוכל או השתיה, אך אם יבחינו בכך הגובלינים הם לא יהססו להתקיף.

מעבר לדלת ישנו מסדרון המוביל להרבה חדרים שונים, וההמשך יתואר בוויז הבא...



סיפורי פנטזיה

זאב

מאת: עומר פאר

אנשים גדולים ועלובים, במחסן גדול ואפור.

האגרוף חבט בי שוב ושוב. בכל חבטה הטשטשה ראייתי. כל חבטה השאירה עוד חבורה מכוערת. כל חבטה גרמה לי ייסורי תופת.

הוא עמד מעלי. כולו נוטף זיעה. יכולתי להריח את ריח האלכוהול שעלה מהבל פיו המסריח. הזיעה שעל אגרופו נמהלה בדם שזלג מהחתכים שבפני.

שלושת האחרים עמדו לידו, נהנים מכל חבטה שמחצה את פני. "רצית לשחק איתנו, מה?" אמר אחד מהם, שצלקת גדולה מכערת את פניו. "עכשיו אתה שמח?" הוא שאל בחיוך של שיכורים.

אני לא אלים מטבעי. אני לא הטיפוס שמסתבך עם שיכורים. למען האמת, הם היו אלה שתקפו אותי. שדדו, היכו וכבלו. אינני אלים מטבעי, מלבד ההתקפות ההן... כן, ההתקפות...

הייתי אחד מההרפתקנים שבעיר, אני וחברי טאליראן האלף. ביחד יצאנו למשימות ששכרן בצידן, תמיד חיים חיי מתח וסכנה. המשימה ההיא לא היתה קשה – אפילו קלה – להרוג חבורת גובלינים שהטרידו את איכרי הסביבה. לילה אחד התפצלנו כדי לעקוף גבעה משני צדדיה. אז ארבה ההתקלות... להקת זאבים.

"הוא לא עונה," אמר אחד מבריוני הגמל העלובים. "אני אומר שצריך לטפל בו."

החבטה הבאה הסיטה את ראשי הצידה מעוצמת המהלומה. עם החבטות באה התחושה המוזרה של זעם שוטף בעורקים – תחושה שהכרתי טוב, יותר מדי טוב. הזעם מילא אותי ומחשבות על רציחת הבריונים עלו במוחי.

"בבקשה, תנו לי ללכת." הקול שבקע מגרוני לא נשמע כלל כקולי שלי, אלא כקולו של ילד קטן. קול מעורר רחמים. הבריונים צחקו באכזריות.

שוב עולים הזכרונות...

טאליראן חברי שמע את זעקותי ונשא אותי אל אחד המרפאים בסביבה. הייתי מחוסר הכרה, סימני נשיכות הזאבים היו על כל גופי, ובמיוחד אלו של הזאב הגדול, מנהיג הלהקה.

"הוא לא מגיב." אמר שוב אחד הבריונים. "להמשיך להחטיף לו מכות," אמר השני.

אבל הזכרונות לא הרפו...

הסימנים המוזרים הופיעו כשהייתי אצל הכהן. טאליראן חברי יצא אל העיר לכמה ימים, כך שנשארתי בבית המרפא לבד. המרפא, אחד מכהני הדת, לא הצליח לטפל בי. השריטות אמנם נרפאו, אך אני לאט לאט הפכתי ליצור שונה. ציפורני התארכו, שיני נהיו חדות וגופי נהיה שעיר. בלילות ירח מלא נדדתי בשדות.

"בבקשה, תנו לי ללכת. אינני רוצה לפגוע בכם," אמרתי. כתשובה נעה ברכו של הבריון אל תוך קיבתי באכזריות. צרחתי מכאב. לאט לאט, בעוד הזעם שוטף בעורקיי, הפכו עיני לצהובות ושיני התארכו לפתע. השרירים החלו לתפוח בידי הכבולות.

"הוא... הוא... הוא משתחרר," אמר אחד הבריונים בבהלה.

החבלים פקעו אחד אחד. פרווה כיסתה את גופי וקול לא אנושי בקע מגרוני. בצורה של זאב גדול ושחור, זינקתי אל גרונו של הבריון הקרוב ביותר...

כאשר חזרתי לעצמי, לצורת אדם, ושלטתי שוב בחושיי – נגלה לי מחזה מזעזע. ארבעת הבריונים שכבו על רצפת המחסן הקרה בתנוחות מעוותות. סביב כל אחד מהם הלכה וגדלה שלולית דם שבקעה מגרונו השסוע.

הבטתי בעצמי. בגדי שלא היו קרועים היו מוכתמים בדם, דמם הדביק של בני האדם העלובים הללו. אולי כדאי לקבור אותם?

אבל חושי החייתים כבר הבחינו בפלוגת משמר העיר בסימטה הקרובה. אני, אחד מההרפתקנים שומרי החוק בעיירה קטנה זו הפכתי לאדם-זאב, אחת מזוועות העולם. הקללה הרובצת עלי לא תוסר לעולם: הייתי אנוס לחיות עם החצי השני שלי, החצי הזאבי.

השארתי אותם שם. אנשים גדולים ועלובים, במחסן גדול ואפור.



חגיגת המבצעים נימשכת

והפעם ... מולטימדיה

כל מחשב ביתי הופך למערכת משולבת של קול, מוסיקה, תמונה ואנימציה

מבצע מס' 1: SOUND BLASTER 2 DELUXE

כרטיס הקול הנפוץ ביותר בעולם

+ חוברת בעברית

449 ש"ח ~~486~~

מבצע מס' 2: SOUND BLUSTER PRO 2.0 DELUXE

כרטיס הקול הסטריאופוני - הנפוץ ביותר בעולם, כולל:

+ 22 ערוצי קול סטריאפתים להשמעת עד 22 כלים בו-זמנית (סינטיסייזר).

+ אפשרות חיבור ל MIDI להקלטה ועריכה של מנגינות ע"י אורגן.

+ הכנה מלאה ל CD-ROM, ללא צורך בכרטיס בקר נוסף.

+ תוכנת מולטי מדיה מקצועית, ליצירת מצגות אינטראקטיביות בסביבת חלונות.

+ בונוס מיוחד - תקליטון CD המכיל:

אנציקלופדית מולטימדיה מלאה, הכולל טקסטים, תמונות, קטעי וידאו, אנימציות, מפות וקטעי קול.

789 ש"ח ~~860~~

מבצע מס' 1 ומבצע מס' 2 כוללים:

+ תוכנות ל DOS: תוכנות עזר לקול, דיבור ע"י המחשב, האורגן החכם, התוכי המדבר, תוכנות מצגות.

+ תוכנות ל WINDOWS: סטודיו הקול, תוכנת OLE לקול, היומן המדבר, תשבצון, תיבת נגינה, תוכנה לדיבור והקראת טקסט.

+ 2 משחקים מטריפים: מירוץ המכוניות "אינדי 500". נמלולים-המשחק שכבש את העולם בסערה.

+ מגבר עד 4W, המאפשר חיבור ישיר לרמקולים.

מבצע מס' 3: כונן CD ROM

כונן 390ms/540MB CD ROM PANASONIC

כולל כרטיס בקר

1499 ש"ח ~~1660~~

מבצע מס' 4: VIDEO BLUSTER

1730 ש"ח ~~1930~~

מבצע מס' 5: מולטימדיה בסיסית כוללת:

SOUND BLUSTER 2 DELUXE

כונן CD ROM + כרטיס בקר

+ שני תקליטורים CD

1985 ש"ח ~~2285~~

מבצע מס' 6: מולטימדיה למתחיל כוללת:

SOUND BLUSTER PRO

+כונן 390ms/540MB CD ROM

+תקליטור CD

2060 ש"ח ~~2460~~

מבצע מס' 7: מולטימדיה ביתית כוללת:

ערכת מולטימדיה למתחיל + 7 תקליטורי CD:

+ LOOM

+ THE ANIMALS

+ SHERLOCK HOLMES

+ ME & GRANDMA JUST

+ THSE SECRET OF MONKEY ISLAND

+ SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE

+ WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO

+ TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

2499 ש"ח ~~3860~~

בונוס מיוחד לצורך המבצע: מיקרופון ואוזניות אינקו!!!

הזמן עכשיו! *מלאי מוגבל. *המחיר בשקלים **כולל מע"מ.** *יש להוסיף דמי טיפול ומשלוח 7 ש"ח.

מחלקת התוכנה של אנשים ומחשבים, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116.

טל': 03-295145, 03-5288448. פקס: 03-29514. (פנה לגיא/רפי)

פרק שלש

מאת: תנוכה

תקציר: סָהָרון, שכבר חרב בהצלחה, נשלח על-ידי "המועצה-העליונה" אל "העבר" בכדי לסכל זקן מסוים. סהרון מגלה בדיעבד שאותו זקן הוא אבי אבותיו, ושהמועצה בעצם נסתה להסתלק בעורמה כיצד יצליח סהרון לעצור את תהליך העלמותו מהעולם???

סהרון הנה הוא הסיכוי היחיד שאולי יממשיך לחיות.

כל שעלי לעשות הוא למצוא לאתמול...

בזמן שאני (מהווה) נכנס למועצה, אני (מהעתיד) אמצא את הנשק---

ואחליף את מחסנית הכלי-ירי במחסנית של קין מרדימה.

וכעת אשוב אל העתיד.

להה'ג'ש אל הזמן המדויק בו נכנסתי אל המועצה בפעם הראשונה, בכדי לקבל את המשימה...

בן-יין המועצה, בחזרה בהווה...

את באמת חשבתם שתוכלו להשתיר ממני...

מה זאת אומרת? אתה מעולם לא נולדת, זכר?

כבר הסקתי לשכוח שאותו זקן שחיסלת היה אבי אבותיך?

מעולם לא הרגתי את הזקן, טיפשים.

מה? אך התמונה שהראית לנו מוכיחה שהזקן מת!

בתמונה הזקן אינו מת, הוא בסך-הכל ישן. חזרתי לזמן אל העבר, והחלפתי את מחסנית הכלי-ירי שלי בקהן מרדימה.

!

כבר זמן רב חלמתי לעשות את זה---

המועצה מעולם לא מצאה-חן בעיני, והגיע הזמן לפוצץ אותה אחת, ולתמיד!

למכירה

★ למכירה גיים בוי חדש באריזה. לפנות למיכל 03-804546.

★ למכירה מערכת D&D + כללים למתחיל + הרפתקה מוכנה (קציר המלכה) ב-45 ש"ח, וגם מערכת D&D + כללים למתקדם ב-35 ש"ח, ובנוסף מערכת קרב-טכ' ב-30 ש"ח (כולל הערכות במצב מצויין). אריאל 057-430056, לא בשבת.

★ למכירה משחק RAMPAG, במחיר של 30 ש"ח (דיסקט אחד). יונתן 053-629752.

★ למכירה המשחק F-15 II באריזה מקורית, כולל: 2 דיסקטים, ספר הוראות בעברית ו-4 מפות, ב-100 ש"ח. ירון 03-5055284.

★ למכירה מגה דרייב + 6 משחקים + אחריות, במחיר של כ-1,000 ש"ח, הכל באריזה. רפי 04-724873.

★ למכירה המשחקים הבאים (ב-20% פחות מהמחיר המקורי): פוליס קווסט 3, ספייס קווסט 4, ב-80 ש"ח כל אחד, וסימולטור אפצ'י 2000 ב-95 ש"ח. זיו 06-395136.

★ למכירה המשחקים: רצון לעוצמה, לארי 3, לארי 1, הגובלינים ועוד. אודי 03-6734567.

★ למכירה משחקים חדשים לגיים בוי: ספיידרמן 2, טטריס, באטמן 2 ועוד משחקים במחירים זולים. אורן 03-9622546.

★ למכירה או להחלפה המשחק לארי 5 מקורי באריזה + הוראות בעברית, ב-120 ש"ח. גלעד 03-9230440.

★ למכירה מחשב IBM מקורי PS2, מסך 256 צבעים כמו SVGA וכונן לדיסקטים קטנים. יאיר 04-348135.

★ למכירה גינטנדו אוניברסלי במצב מצויין עם קופסא מקורית + 3 משחקים עם עטיפות מקוריות + 2 ג'ויסטיקים, ב-350 ש"ח. אופיר 04-321512.

★ מעוניין למכור "סגה מגה דרייב" + 4 משחקים + שלט טורבו נוסף + שלט סגה + משחק. עומר 03-6779861.

★ למכירה סגה מסטר סיסטם + 2 ג'ויסטיקים + טרנספורמטור + 3 משחקים (אלכס קיד I, טדי בוי ודונלד דאק). ניר 03-438846.

★ למכירה המשחקים הבאים: דונלד דאק, וונדר בוי 3, וונדר בוי 2, פסיכו פוקס ואלכס קיד. ולגיים גיר: נינג'ה, CHASE H.Q וסוניק. שי 03-5512974.

★ למכירה מחשב אמיגה 5 + 2000 מגה זכרון + 80 מגה דיסק קשיח + תוספות. איתי 03-805851, בשעות הערב.

★ למכירה מגאסון אל-חוטי במצב מצויין + 4 משחקים (בשווי של 226 ש"ח), סה"כ - 400 ש"ח. אלעד 03-883198.

★ מעוניין למכור סגה מסטר סיסטם + ג'ויסטיק מיוחד למשחקי ספורט + אקדח אור ומשחק רמבו III + משחק בזכרון ALEX KIDD + 2 משחקים, ב-700 ש"ח. יוסי 08-435578.

★ למכירה או החלפה המשחק ICEMAN באריזה המקורית תמורת קווסטים באריזה המקורית או תמורת 60 ש"ח. שלומי 053-357235, רצוי מאזור נתניה.

★ למכירה משקפיים תלת-מימדיים לסגה במצב חדש עם שלושה משחקים: POSEIDON WARS, BLADE EAGLE, MISSILE DEFENSE, במחיר של 290 ש"ח. להתקשר בין השעות בין 19:00 ל-22:00, לא בשבת. דני 02-518845.

★ מערכת גינטנדו אוניברסלית + אקדח לייזר + 9 משחקים במחיר מציאה של 850 ש"ח. תום 03-727412.

★ למכירה מגאסון 4 + משחקים ב-460 ש"ח. אסנת ונועם 06-989811.

★ למכירה גינטנדו + משחקים ב-400 ש"ח. שרה 04-343305.

★ למכירה מערכת סגה במצב מעולה + 7 משחקים + שני ג'ויסטיקים ב-350 ש"ח. יצחק 03-7526046.

★ למכירה מגאסון + אקדח-אור + 6 קלטות (בשווי 149 ש"ח כל אחת) במחיר מציאה של 500 ש"ח. רן 03-6418326.

★ למכירה מגאסון + אקדח-אור + משחקים + שלט רגיל ושלט רחוק, במחיר מציאה. אופיר או רואי 03-775708.

★ למכירה סגה מגה-דרייב + ג'ויסטיקים + 2 משחקים + מינוי + אחריות, כחדש, במחיר מפתיע. עומר 08-232864.

★ למכירה "KISS OF THE DRAGON" ו-"HEROQUESST" (המקוריים). אמיר 052-554154.

★ למכירה מחשב XT תואם I.B.M + כרטיס למדפסת + כרטיס לג'ויסטיק וג'ויסטיק + כרטיס לעכבר + מסך וכרטיס V.G.A + מקלדת 101 מקשים, במצב טוב מאוד, במחיר 1500 ש"ח. אסף 06-961293.

★ למכירה המשחק "טניס למקצוענים 2" באריזה המקורית ובמחיר סביר. זיו 057-950587.

★ למכירה ספרי כישוף 1 ו-2 (כחדש) במחיר של 50 ש"ח. יובל 07-358153.

★ למכירה שולחן-מחשב + מקום למדפסת ומדף לכתיבה. נועם 08-406434.

★ למכירה סגה מסטר-סיסטם במצב מצויין ב-200 ש"ח + אפשרות לקניית מבחר משחקים, וגם GAME BOY כחדש + טטריס + צבי-הנינג'ה ב-300 ש"ח. צחי אל-חי 03-5745683.

★ למכירה מחשב AT 286 + מקלדת + מסך VGA משוכלל + עכבר SOUND BLASTER + GMUOSE במחיר מציאה. ארז כהן 04-706165.

★ למכירה סגה במצב מצויין + 2 משחקי הרפתקאות יקרים (כוכב הפנטזיה וגולוליוס) במחיר של 450 ש"ח. רן 057-956676.

★ למכירה גינטנדו אירופאי (מצב מצויין) + 252 משחקים + אקדח-אור + 2 ג'ויסטיקים + מתאם ממגאסון לגינטנדו במחיר של 750 ש"ח בלבד. תומר 057-469528.

★ למכירה מסך C.G.A ירוק במצב מצויין ב-40 ש"ח. גיל דוידוביץ 04-763665.

★ למכירה אמיגה 5 + 2000 מגה בייט זיכרון + 80 מגה בייט דיסק קשיח + תוספות נוספות. איתי 03-805851.

★ למכירה מערכת SEGA במצב מעולה + 2 ג'ויסטיקים + משחקי סוניק ב-300 ש"ח, וכן למכירה המשחקים לוחם גרזן הזהב + שינובי 2 + מייקל ג'קסון + מיקי מאוס. כל זוג משחקים ב-150 ש"ח בלבד. עידן 03-490157.

★ למכירה מגאסון במצב מעולה עם 4 קלטות במחירים שונים. כמו כן, למכירה מתאם מגאסון-נינטנדו והמשחק קסטלווניה 3. רון 03-9644764.

★ למכירה GAME BOY + 4 קסטות (מכסחי השדים 2, צבי הנינג'ה, N.B.A) במחיר של 610 ש"ח. ניב 03-9300392.

★ למכירה משחקי GAME BOY במחיר של 99 ש"ח למשחק, ומשחקי מגאסון בערך המקורי. רן 03-5401243.

★ למכירה כונן קשיח SEAGATE 40MB למחשבי AT/XT + כרטיס. איל 03-6353669 (בערב).

★ למכירה מחו"ל משחקים חדישים ביותר כמו: ULTIMA, AMAZONE, STREET FIGHTER ,K.G.B, STUNT ISLAND, ALONE IN THE DARK, 1,2,3 STAR CONTROL 2, והחדיש מכולם: REX-NEBULAR שמדבר במהלך כל המשחק. כולם ארוזים ובמחיר זול (ניתן גם להחליף). דייויד 03-860442.

★ למכירה המשחקים הבאים: איש-הקרח, משימה בחלל 3, המסתורין של רוזאלה והקריסטל. כל משחק ב-45 ש"ח. אורן ויצמן 052-453181.

★ למכירה גיים-בוי עם 8 משחקים + זכוכית מגדלת ואור, במחיר של 850 ש"ח. אמיר 02-526746.

הצילו

★ נתקעתי במשחק אי הקופים II. מבקש עזרה במציאת חלקי המפה. מי שמעוניין להתקשר, יוכל לקבל עזרה במשחק זה וגם במשחקים אחרים. יובל 03-9319075.

★ נתקעתי במשחק ההרפתקאות וילי. איך עוברים את השמרטפית? מי שיודע מוזמן להתקשר לתומר 03-6919822.

★ זקוק בדחיפות לעזרה ב-COUNT DOWN. במגהרות - מהו הקוד של הבקבוקים? ניר 03-5563738.

★ מבקש עזרה במשחק "נער הנבואה", שלומי 053-357235, רצוי מאזור נתניה.

★ הצילו! נתקעתי במשחק "אמזונס" בריו בלנקו, אחרי שמנחיתים את המטוס. מי שיודע מה עושים מוזמן להתקשר לאלעד 03-883198.

★ הצילו! תקוע במשחק ווילי ביימיש ביום השלישי, איך עוברים את הכנופיה וגם במשחק רצח במיאמי, איך עוברים את הפושע בבית של לו דייל. משה סדרו 02-765364.

מעוניינים

★ מעוניין להתכתב עם בנים ובנות בני 14 על קווסטים שונים. עידן המבורגר, ת.ד. 1251, נשר, מיקוד 20306.

★ מעוניין להתכתב עם כל מי שאוהב משחקי-מחשב, קווסטים, נינטנדו,



מגאסון ו-WIZ. גיל-עד סטרק, זנגביל 1, ת"א, מיקוד 62280.

★ מעוניין לקנות גיים בוי משומש עם קסטות במחיר זול. נועם הרמן 06-989811.

★ דרוש קובץ של מי שגמר את המשחק QUEST FOR GLORY 2. אלעד 02-941032.

★ מעוניין לקנות HARD DISK מעל 120MB ובמצב טוב. רועי מנצור 04-228978.

★ מעוניין לקנות את אי הקופים 2 (מקורי) או להחליפו בעד משחק אחר. אמיר 052-554154.

★ מעוניין להתכתב עם ילדים בני 10-12 שאוהבים I.B.M, WIZ, משחקים ו...להתכתב. זיו וייסמן, נוף 5, ערד, מיקוד 80700.

★ זקוק לעזרה במשחק בקשת הקולונל - מה מכניסים ללוח שבמרתף? אוכל לעזור בקווסטים אחרים. אור 03-762440.

★ מעוניין ליצור קשר עם כל הלהוטים אחר קווסטים ומשחקים שונים למחשב. כמו כן, ניתן לקבל עצות וטיפים לסוגי המשחקים הנ"ל. ניר 03-5563738, לא בין 19:00-20:00.

★ מעוניין לקנות גיים גיר עם משחקים (רצוי מכשיר שנקנה בארץ) במחיר של כ-400 ש"ח. להתקשר בין השעות 19:00-22:00, לא בשבת. דני 02-518845.

★ מעוניין לקנות חוברות "דרקונים ומבוכים": חוברת לשחקן וחוברת לשה"מ, במצב טוב. רועי 03-9222930.

★ מעוניין להחליף משחקים לגיים בוי. אורן 03-9622546.

★ מעוניין לעזור במשחקים: לארי 3, לארי 1, הרצון לעוצמה 1, האורגים והגובלינים. מי שמעוניין בטיפים שיתקשר לאודי 03-6734567.

משחקי תפקידים

★ בן 9, מעוניין להצטרף לחבורת D&D (לא מנוסים) באיזור ת"א - רצוי צפון ת"א. גיל-עד סטרק 03-5469781.

★ מחפש קבוצה ושליט מבוך למבוכים ודרקונים מורחב או AD&D. עדי עשת 052-440794.

★ מעוניין להקים חבורת D&D בגילאי 11-14 באיזור בת-ים, חולון, ראשון לציון ויפו. דרוש שה"ם נוסף. עמית 03-5510383.

★ מעוניין להקים חבורת מבוכים ודרקונים מורחב באזור חולון וק. בן גוריון, לגילאי 12-14, אפשרי גם בנות. אורן 03-5517573.

★ רוצים להקים חבורה באזור הצפון - זה הזמן והמקום! אנו מעוניינים להקים חבורת מוד"מ. מובטחים כיף והנאה! החבורה למתחילים. לא צריך שה"מ! מי שמעוניין להצטרף, שיתקשר לתום 06-935977 או לערן 06-935765.

★ שה"מ מנוסה באזור טבריה, כפר חיטים, מעוניין להקים חבורת AD&D. לפרטים נוספים להתקשר לעירא וולפסון 06-795554, לא בימי ב, ד ו-ה.


KGB
במרדף המוטרף
קירנדיה
CONAN
חולית
בשלכודת הפיתון
ניער הסקטבורד
התארגל
חדש!
מרכז מידע למשחקים
תשובות לשאלות בנושא:
באג ניוסים, סגה, ניינטדו.
משחקי המחשבים.
בימים א'-ה'
בין השעות 18.00-9.00
טל: 03- 5794711
SPACE ACE II:
BORF'S REVENGE
אלוף החלל II: נקמתו של בורף
DRAGON'S LAIR
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE
WRATH OF THE DEMON
זעם השדון
גראפיטי
ש ח - מ ט
Alone in the Dark
יותר =
BUG GAMES
5 ש"ח מתנה
BUG
GAMES
שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ, כנרת 13 בני ברק 03-5794711