080031
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח
נובמבר 1993

WIZ
ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ניינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

31
גיליון

- משחקי תפקידים - מוצרים חדשים
- אביש! PC חדש כחול לבן
- ד"ר וויז מבקר בתערוכת האלקטרוניקה בלונדון

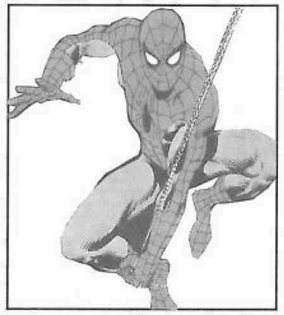
81113853
פריט שופרסל:
9866983



תוכן העניינים



הוא לא שותה דם ולא אוכל פירות – הוא באטמן – עמוד 20



קומיקס ומשחקים – עמוד 26

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיהם: משולם רועי מפתח תקוה, אגמון עומר מאשקלון, אסא אלדד מקיבוץ דורות, לרנר אריק מזיכרון יעקב, בר נתן מגבעת עדה, סנקר עידן מאשדוד, ברנע ליאור מנתניה, מלניקוב בוריס מקרית גת, אפק גדי מגדרה ורסקין מאיר מרמת השרון.

הודעה

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

גיליון 31: נובמבר 93

- קומיקס: מיקס 2
- חדשות מעבר לאוקיינוס 4
- PC: סקירת לומדות 7
- PC: חקירה מצולמת: יומו של הטנטקל 8
- PC: WING COMMANDER 3 11
- פרקטלס 13
- PC: טיפים 14
- PC: סקירת משחקים מחו"ל 16
- PC: אביש 17
- PC: לארי 6 19
- PC: באטמן חוזר 20
- PC: פאנטום האופרה 22
- PC: היפה והחיה 23
- פוסטר 24
- היחידה הארצית לחקירות הנאה: קומיקס ומשחקים 26
- וויזים כותבים 27
- סגה מגה דרייב 29
- שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ 30
- סופר נינטנדו 32
- סגה, נינטנדו גיים בוי: טיפים 34
- גיים בוי 35
- משחקי תפקידים: סקירת מוצרים חדשים 36
- נבוך במבוך: המשך 38
- משחקי תפקידים: תיחמונים 39
- משחקי תפקידים: הרפתקאות חד-פעמיות 40
- משחקי תפקידים: מורגן לה פיי 42
- קומיקס: מדע בדיוני 44
- לוח 46

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, קורן שדמי, דייזי כץ, ערן בן-סער, עדי פוקס, רוני טל, תומר חנוכה * עיצוב גרפי: סולו קמינר, ארנון חן * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, יחזון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד.2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5794711 * פקס: 03-5708174 * BBS. (אילת): 07-373221

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

וווווייייזזזזיייי סססם ....

אין לי כוח לשאול אתכם מה שלומכם, כי אתם אף פעם לא עונים לי. אם נצא מנקודת הנחה שהכל בסדר ונגיד שאתם בריאים לאללה ואף פעם לא הייתם במצב רוח טוב יותר, אני שמח להגיש לכם - בשמי ובשם המערכת, הנבחרת, עובדי הדפוס והגרפיקאים - את הגיליון השלושים ואחת של וויז.

האמת היא שעכשיו, כמו בדרך כלל, אני אמור לספר לכם על קצה המזלג על הנושאים המרכזיים שמופיעים בגיליון ועל הכתבות החשובות שמתפרסמות הפעם. הבעיה היא שלדעתי מעט מאוד אנשים קוראים את הטור שלי, כך שאם אזכיר בפירוט את נושאי הכתבות בגיליון או אעשה זאת בקצרה - זה ממש לא ישנה הרבה.

אי לכך ובהתאם לזאת הרי לפניכם עיקרי וויז שלושים ואחת:

חדשותמתערוכתהאלקטרונקהבאנגליה,חקירהמצולמתעלהטנטקל, משחקימחשבכמו אבישוויננקומנדר,כתבהעל שובושלפנטוסהאופרה,עלקומיקס ומשחקי מחשב,וויזיסכותביסוטיפים ודוקטורוויזוקומיקס,מורגן ותיחמוניסומשחקיתפקידים ועודועודוכמובנפוסטרמגניב.

קראתם והבנתם? יופי. לא נותר לי אלא לסיים את הטור בשני נושאים:

א. החורף. אני מקווה שיהיה לכם חורף קל עם כמה שפחות בגדים רטובים וכמה שיותר תנורים, מפזרי חום וערמונים קלויים (אני אישית מאוד אוהב חורף).

ב. הגיליון הבא. בגיליון הבא נחרוג ממנהגנו וכל העמודים בוויז המוקדשים למשחקי תפקידים ייוחדו לסקירת מוצרים חדשים מתחום זה, שהגיעו לארץ לאחרונה (אל תתעצבנו - זו לא תהיה סתם פרסומת אלא שירות לקורא המתעניין במשחקי תפקידים).

צ'או
ניר צוק

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

בתחילת ספטמבר, התקיימה באנגליה תערוכת משחקי המחשב והטלוויזיה. הציגו בה את מרכולתם כל ה-"מי-ומי" בעולם משחקי ה-PC, ובהם כמובן נינטנדו וסגה. ד"ר וויז ביקר כמובן בתערוכה (איך לא?!), סייר, ליקט וערך עבורכם את הרשמים הבאים.



בניין מרכז העסקים והעיצוב בו נערכה התערוכה.

מאת: ד"ר וויז



מראה כללי של התערוכה, שבה נכחה נציגות של כל בתי התוכנה בעולם



מבט נוסף על מבוך החברות שהציגו.



אפילו חברת MICROSOFT לא נעדרה מן ההצגה, והציגה שם את ה- "FLIGHT SIMULATOR 5" – מדמה הטיסה הפופולארי החדש.

הלהיטים הגדולים הופיעו: בודד באפילה "ALONE IN THE DARK" של חברת אינפוגרם, שהציגה גם קטעים מתוך "בודד באפילה 2" המתוכנן לחודש הבא, ואת הדרדסים לסופר נינטנדו.

מיקרופרוס שהציגה, כרגיל, סימולטורים חדשים והפעם גם סימולטורים



סיירה שהציגה הרפתקאות חדשות כגון "לארי 6" ומשחק PINBALL חביב.



אקולייד, יצרנית משחקים לנינטנדו ולסגה, שהציגה את אחד המשחקים הטובים ביותר של הסופר-נינטנדו – "באבסי" – בגרסת הסגה מגה-דרייב.



פיליפס, שאף היא לא נעדרה, עם מערכת ה-CD-I שלה (ראה כתבות בגיליונות קודמים), לצערה הרב לא עוררה עניין רב מדי.



לא נעדרו מן התערוכה כל הדמויות המפורסמות של נינטנדו.

גם ZOOL נראה שם.



ג'ים-טכ', כוכב עולה אשר הציגה את "באטמן חוזר".



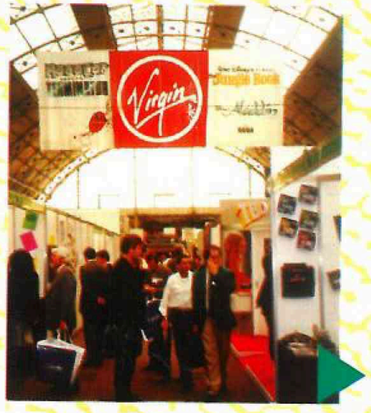
אדון מעניין הציג והציע למכירה "תא טייס בגרסה ביתית" שיש בו את כל הדרוש, מהגה הטיסה ועד ידית התערובת, כדי לחוש בבית תחושה אמיתית של טיסה – מרשים מאוד!



נינטנדו עצמה, אשר הציגה "ים" של משחקים חדשים עבור הג'ים-בוי והניינטנדו.



מי אמר ששוטרים לא משחקים?



המארחת הרישמית של התערוכה היתה, מי אם לא, וירג'ין, שמוציאה עתה סדרת לחיטים בטוחים הן למשחקי הטלוויזיה והן למחשבים, כגון: אלאדין, רובוקופ נגד המחסל, ספר הג'ונגל של וולט-דיסני ו...MORTAL KOMBAT שישבור את כל השיאים!!!

פאט-פאט

PC לומדות

מאת: שחף בן-צור

פאט-פאט הוא שמה של מכונית צעירה, אשר כל רצונה הוא להצטרף לתהלוכת המכוניות השנתית. אך כדי להיכנס לתהלוכה עליה לרחוץ את עצמה בשטיפת מכוניות, להשיג בלון וחיית



של כמעט כל דבר. הדיבור בתוכנה תופס גם הוא חלק חשוב, מכיוון שילדים בגיל זה אינם יודעים לקרוא והדיבור עוזר להם להתגבר על הפעלת התוכנה וניצול מלא שלה.

לתוכנה מצורפת חוברת עזר לילדים, שעשועים. נראה לכם כי הדבר פשוט? טועים אתם טעות מרה.

על מכוניתנו פאט-פאט לעבור מסלול "מכשולים" שבסופו ימצא את הבלון וחיית השעשועים וכמו כן, גם ירוויח כסף לשטיפתו וצביעתו.

הלומדה "פאט-פאט והתהלוכה" (שם זמני בזמן כתיבת שורות אלה) מיועדת לילדים בגילאי 3 עד 7. התוכנה מצטיינת בגרפיקה יפה ומגוונת על-ידי אנימציה עיפרון, מחדד וצבעים. החוברת עוקבת אחר העלילה על המסך ומתארת אותה גם בחוברת. החוברת מתוכננת גם כחוברת צביעה להנאה כפולה.

גם בתוך החוברת וגם על המסך ימצאו הילדים מגוון רחב מאוד של שעשועונים כגון: פאזל, משחקי צבעים, משחקי חשיבה (כיצד להסיר מכשולים מהדרך כגון מסמרים), מבוכים וכד'.

חלק נחמד במשחק הוא הקטע שבו על פאט-פאט להרוויח כסף כדי שתוכל לשלם על הרחיצה והצביעה שלה לקראת התהלוכה, וזאת עליו לעשות על-ידי ביצוע משלוחי מצרכים מהמכולת לביתם של הקונים וכמו כן, על-ידי גזימת הדשא (שימו לב, לא כל מכונית צריכה שיגזמו אצלה את הדשא). עבור כל ביצוע משימה תקבל פאט-פאט מטבע בו תוכל לשלם על הרחיצה והצביעה.

ישנם גם משחקים המבוססים על זיהוי וכמו כן יוכל הילד ללמוד משגיאותיו ממהלכים לא נכונים (כגון נסיעה על מסמרים).

הדרישות הבסיסיות של הלומדה הן גבוהות (מסך צבעוני וכונן קשיח) אולם רצוי כי יהיה גם כרטיס קול למחשב להבטחת מלוא ההנאה לילד. פאט-פאט היא תוכנה קלה להפעלה והרעיון הבסיסי שהיה בזמן תיכנונה הוא שההורים לא יצטרכו לשבת ליד הילד בזמן שהוא משחק. הילד יכול לתפעל את הלומדה לבד לאחר שמסך הפתיחה מוצג על המחשב.

פאט-פאט הינה לומדה נחמדה מאוד, מותאמת לגילאים הרשומים על העטיפה ומבטיחה הנאה לילדים אשר ישחקו בה.

מומלץ.

ציונים:

סוג: לומדה

גילאים: 3 עד 7

גרפיקה: ★★★★ וחצי

(אנימציה נחמדה מאוד)

קול (פנימי): ★★

קול (כרטיס): ★★★★★

כיף: ★★★★

כללי: ★★★★

בקיצור: מומלץ בחום. (ביפ ביפ)

עכשיו!

עכשיו כדאי יותר להיות

מנוי ל WIZ

הירחון למשחקי מחשב, טלויזיה, תפקידים ועוד



כל החותם או מחדש את המנוי לוויז,

יקבל כרטיס חברות אישי ויוכל להצטרף למועדון הוויזים. המועדון מארגן לחבריו הנחות, מבצעים, הופעות וצופרים שונים מדי חודש.

עשה מנוי ל- WIZ ותיהנה גם אתה מהזכויות הבאות:

☆ מנוי שנתי - 14 גליונות במחיר של -.140 ש"ח.

☆ מנוי לשנתיים - 28 גליונות במחיר של -.240 ש"ח.

☆ **כל מנוי מקבל 2 מתנות:**

או 1. הכולל 2 תקליטונים P.C. וספר-התנ"ך של משחקי ה-P.C. משחק

או 2. משחק P.C ומצחייה-מאוורר.

☆ **למנויים החדשים**-המתנות יישלחו כחודש לאחר קבלת הגיליון הראשון.

☆ בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג גיימס

☆ הנחות גדולות ברכישת גליונות קודמים! ☆ חדש! כרטיס חבר!

אז למה אתה מחכה? חתום עוד היום על מנוי לWIZ

ואל תסתכן בהחמצה אפילו של גיליון אחד!

מבצעים לחודש נובמבר ברשת חנויות באג עם הצגת כרטיס חבר:

1. 7% הנחה על מערכת משחק "סופר ניינטנדו" וקלטות משחק לסופר ניינטנדו.
2. **הנחות בלעדיות על רכישת משחקי באג גיימס:**

	מחיר רגיל	מחיר לחברים
נער הסקטבורד:	79	59
זעם השדון:	99	79
גראפיטי:	69	49

לכבוד WIZ מחלקת המנויים
ת.ד. 1409 בני-ברק
ברצוני לחתום על מנוי לוויז
14 או 28 גליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה - סמן X
❑ **משחק מחשב + ספר ותקליטונים**
❑ **משחק מחשב + מאוורר - מצחייה**
❑ **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.**

חקירה מצולמת

MANIAC MANSION 2

שלושת גיבורינו קיבלו מכתב על כך שהפרופסור תפס את שני הטנטקלים ומחזיק אותם בשבי. באותו זמן, אחד מהטנטקלים שותה ממים מזוהמים, והופך ליצור סופר חכם בעל שתי זרועות. בעזרת חוכמתו הרבה, הוא מנסה לכבוש את כל העולם. האם יצליחו גיבורינו להתגבר על הטנטקל הסגול במסעותיהם בזמן? האם הם יצליחו להציל את האנושות מכיבוש? האם כל בני האדם יהפכו לחיות מחמד של הטנטקלים? כפי שאתם רואים יום קשה הוא יומו של הטנטקל.



הנשרים פשטו עם שחר...

זוהי טכונת המסע בזמן של הפרופסור, וגיבורינו יוצאים כל אחד לדרכו הוא.

היכן כל אנשי המשרד לאיכות הסביבה? זהו מקור כל העוולות.





אופסי מרעין הזה יורדים רק בעבר...



ההתעצה פועלת בשני הכיוונים.



עם בטן שכואבת, והוא עוד מסוגל להיכנס דרך החלון.



בנג'מין פרנקלין ומשחקו הילדים שלו.



רק נחתה וכבר בכלא.

שימו לב לחיות המחמד האלו...



ועכשיו, הניצחון בידינו.

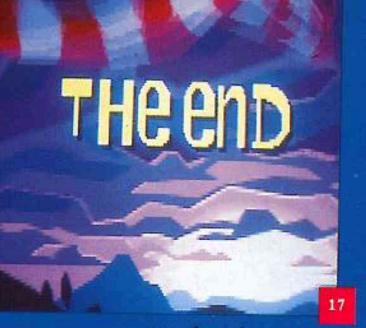
זוהי החיה שכולם מפחדים ממנה.



אין דבר טוב יותר מספר, כדי להרדים את הסוס. נכון שיש לו חיוך יפה?



המפלצת בעלת שלושת הראשים נגד המפלצת בעלת החזק הארוך.



תם אך לא נשלם. אוי...



בסלון עם כל אבות האומה האמריקאית. האם ידעת שלנשיא יש שיניים מעץ?

פורים שמח.

רגע האמת...

המפלצת בעלת שלושת הראשים נגד המפלצת בעלת החזק הארוך.

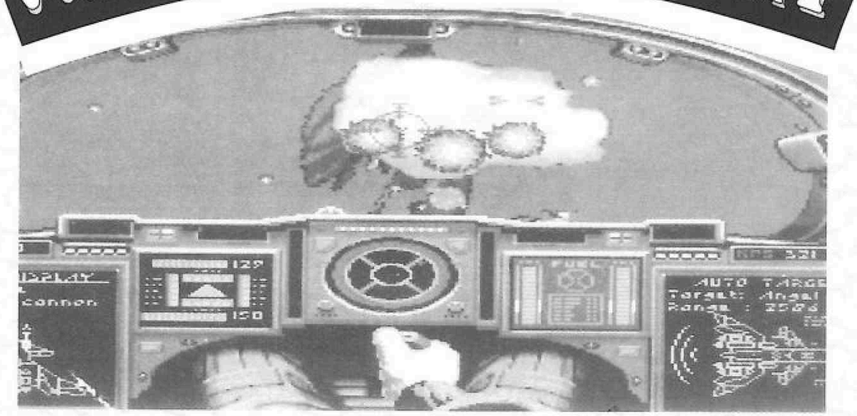
תם אך לא נשלם. אוי...



יומו של הטנטקל

WING COMMANDER ACADEMY

PC



WING COMMANDER נחשב למשחק קלאסי - ובצדק. השילוב בין העלילה הקשורה להישגים לבין פעילות של קרבות חלל ברמה גבוהה ביותר, הפכו אותו להצלחה גדולה. משחק ההמשך הצליח באותה מידה, ו-15 דקות של אנימציה מדוברת בפתיחה הוכיחו שמחשבי PC יכולים לבצע מה שמכשירים אחרים לא מסוגלים.



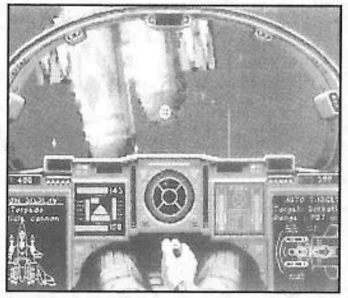
מאז ועד היום היה רק X-WING, המתחרה היחיד לכס המלכות של WING COMMANDER. הוא לא היה יותר מדי מרשים, במיוחד מפני שהוא כמעט ולא נתן הרגשה של טיסה בחלל. למרות זאת, מכרו אנשי X-WING כל הקיץ המון תוספות למשחק המקורי, וגם הבטיחו גרסת CD של מלחמת הכוכבים לקראת סוף השנה.

כל ההתקפה הזאת די הפחידה את חברת ORIGIN שיצאה לשוק שוב במשחק "חצי רציני", רק כדי לשמור על נאמנות לקוחותיה ושחקניה.

במשחק "WING COMMANDER ACADEMY" אתה נשלח לבית-ספר לטייס חללי. כאן מגוללים את הסיפור על איך מאמנים ובודקים את הטייסים לעתיד על מכשירי ההדמייה, כל זאת כדי שלקראת קרבות אמיתיים עם קילרסים הם כולם יהיו אלופי טייס.

בסימולטור תוכל ליצור סביבה משימתית משלך, או לנסות עצמך במשימת GAUNTLET שבה אתה וחבריך לכנף (הם ארבעה, עם אופי מיוחד לכל אחד מהם), נלחמים דרך 15 שלבים של דוג פייט - כאשר כל שלב מחולק לשלוש משימות - דרך 45 היתקלויות סך הכל. אם תגיע למשימות האחרונות תגלה להפתעתך שהכל חוץ מכיור מטבח נזרק לעברך...

הבעיה היחידה בצורת המשחק הזו היא שבמקום לבנות את המשימה בחלל כשהיא משובצת נקודות ניווט שעליך לעבור ביניהן, אתה פשוט עובר מהיתקלות אחת

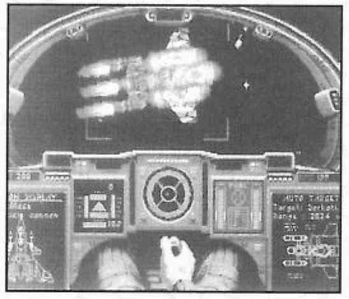


לשנייה ללא ניווט בכלל. אין אפשרות לעבור מנקודת ניווט מספר 1 לנקודת 4 (במקום 2) כמו במשחק המקורי, וזה מפחית מהאווירה האופיינית של WING COMMANDER. (מי ששיחק - כבר יודע ומי שלא שיחק - שישאל מי שכבר שיחק ויודע).

כמות גדולה של חלליות ניתנת לך להטסה, ביניהן אפילו אחת של קילרסי. חלליות חדשות וסוגי נשק חדשים הוכנסו לשימוש הניסיוני שלך, כך שיהיה לך מה לגלות. כמה מהנשקים הם באמת נחמדים, כמו למשל טיל עלוקה אשר מוצץ את שדה המגן של האויב במשך 10 שניות ונותן לך הזדמנות לפוצצו או טיל פטיש גרעיני שהוא, כפי שיכולת לדמיין, די הרסני.

יש כמות מוגבלת של חלליות אויב הניתנת לדחיסה בתוך סקטור מסוים, אבל כאשר אתה מתחיל את המשימה אתה נמצא בין האויבים והם כולם יורים עליך - מתברר שלא כדאי לדחוס יותר מדי קילרסי לסקטור אחד.

השפע מגיע בצורה של שדות מוקשים נחמדים, אסטרואידים, חלליות בעלות קרן גרירה, המון טייסים וחביות לאיסוף. יש כאן חלליות בסיס של הפולשים שכייף לרוץ אחריהן וחלליות קטנות ועקשניות שנחמד לנהל קרבות דוג פייט נגדם. תוכל לבחור באופציה של היתקלות רנדומלית (מקרית) כדי לקבל בלגן של יריבים, וכמובן גם אופציה של שמירת המשחק, כדי לשמור על הקרבות העסיסיים ביותר.



חגיגת המבצעים נמשכת...



מולטימדיה

והפעם...

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

מבצע מס' 1: SOUND BLASTER 2 DELUXE

כרטיס הקול הנפוץ ביותר בעולם
+ חוברת בעברית

~~499~~ ש"ח 449 ש"ח

מבצע מס' 2: SOUND BLASTER PRO 2.0 DELUXE

כרטיס הקול הסטריאופוני - הנפוץ ביותר בעולם, כולל:
+ 22 ערוצי קול סטריאפונים להשמעת עד 22 כלים בו-זמנית (סינטסייזר).
+ 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.

~~899~~ ש"ח 789 ש"ח

מבצע מס' 1 ומבצע מס' 2 כוללים:
+ תוכנות ל DOS: תוכנות עזר לקול, דיבור ע"י המחשב, האורגן החכם, התוכי המדבר, תוכנות מצגות.
+ תוכנות ל WINDOWS: סטודיו הקול, תוכנת OLE לקול, היומן המדבר, תשבצון, תיבת נגינה, תוכנה לדיבור והקראת טקסט.
+ 2 משחקים 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

~~1800~~ ש"ח 1499 ש"ח

מבצע מס' 4: VIDEO BLASTER

כרטיס וידאו ל-PC

~~1930~~ ש"ח 1730 ש"ח

מבצע מס' 5: מולטימדיה בסיסית כוללת:

SOUND BLASTER 2 DELUXE
כונן CD ROM + כרטיס בקר
+ שני תקליטורים CD

~~2285~~ ש"ח 1985 ש"ח

מבצע מס' 6: מולטימדיה למתחיל כוללת:

SOUND BLASTER PRO
+כונן 390ms/540MB CD ROM
+תקליטור CD

~~2460~~ ש"ח 2060 ש"ח

מבצע מס' 7: מולטימדיה ביתית כוללת:

ערכת מולטימדיה למתחיל + 7 תקליטורי CD:
+ LOOM
+ THE ANIMALS
+ SHERLOCK HOLMES
+ JUST GRANDMA & ME
+ THE MONKEY ISLAND
+ SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
+ WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO
+ TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

~~3860~~ ש"ח 2499 ש"ח

כל התוכנות, עזרים וספרות מחשבים במחירים הטובים ביותר

בוא/י מיוזע לצורך המבצע: מקולים, מיקרופון ואוזניות חינם!!!

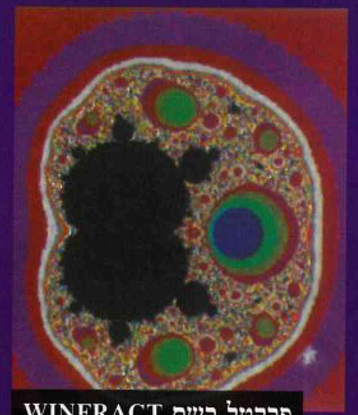
הזמן עכשיו! *מלאי מוגבל *המחיר בשקלים **כולל מע"מ**. *יש להוסיף דמי טיפול ומשלוח 7 ש"ח.
מחלקת התוכנה של **אנשים ומחשבים**, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116
טל': 03-295145, 03-5288448. פקס: 03-295144 (פנה לגיא/רפי)



פרקטלים
FRACTALS

מאת: דייוי כץ

פרקטל בשם ג'וליה

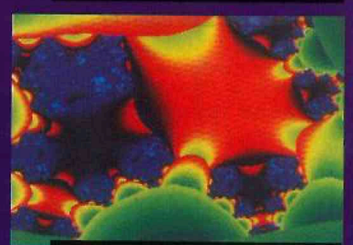


פרקטל בשם WINFRACT

פרקטלים היא מלה שהוטבעה על ידי מתמטיקאי בשם בנויט מנדלברוט, כדי לתאר בצורה מתמטית צורות בלתי רצופות המחולקות לקטעים קטנים החוזרים על עצמם. הגיאומטריה הסטנדרטית של אוקלידס מתארת רק צורות אידיאליות כמו קווים, משולשים, משושים וכו'. בטבע לא כל כך קל לייצג בצורה מתמטית צורות כמו עלה של עץ או קו של חוף. "עננים אינם ספרות", כתב מנדלברוט בסיפרו: "הרים אינם פירמידות וחופים אינם עגולים... הטבע מציג לא סתם זווית קשה יותר אלא רמת מורכבות אחרת לגמרי."



אותה ג'וליה בנתונים שונים



ניוטון אך בנתונים שונים



פרקטל ניוטון המורכב



קירנדיה מכוסה ביערות
אפלים ודרקונים רדומים.
ארץ פנטזיה, בה צומחות אבני
חן על העצים ואין קץ לקסמים.
קווסט בארבעה חלקים, אנימציה אמיתית וזורמת.

דברי ימי
קירנדיה

להשתתף
בהיסטוריה
בהתהוותה

להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
משווק ע"י באג גיימס, רח' כנרת 13, בני ברק 03-5794711

אנא! שלחו לנו טיפים בכתב ברור, רצוי מודפס ולא בכתב יד.

אייל קנדל מהרצליה

■ האורגים

★ בתוך התוהו-ובוהו עליך לרפא את כל החורים שנפגעו.
★ כדי להיכנס לגילדת הנפחים צריך לעשות פעמיים קסם הדמיה על הילד האסטי.

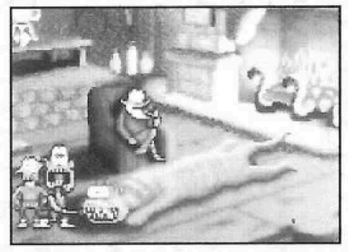
מורן שן מירושלים

■ ווילי ביימיש

★ ביום השלישי: זרוק את הרימון על הכנופיה, פתח את ברז הביטחון (בעזרת המפתח השבד של ריי) וברח לבניין ה"טוטסוויט".
★ בביתה של ליאונה, שים את מפית השולחן מתחת לאביר, גע בו וקח את הקסדה שלו.
★ לאחר ששחררת את הורני, עשה זכוכית מגדלת על אופנוע הים (כשאתה נמצא בתוכו) וקח את הרדיו.
★ שים את הרדיו על הטלפון הציבורי וחבר את השפופרת לרדיו.
★ לחץ על כפתור ההקלטה וצלצל למספר שבלב. הפסק את ההקלטה, העבר את השיחה אחורה וצלצל ל-GB (השמע לריי את השיחה שהקלטת וברח לבר).
★ במפעל, לוח בקרה מס' 1: פתח את הקופסה האפורה, הרם את המתג, קוד הצבעים הוא: חום, ורוד, ירוק, ורוד, נענע את הג'ויסטיק שמאלה וימינה.

אפרת ועדיה מפתח-תקוה

■ גובלינים 2



★ כדי לקחת את הבקבוק, צריך ששני הזקנים יצחקו.
★ צריך למלא את הבקבוק במים ואז להשקות את הפרחים, כדי שיגדלו.
★ כדי לקחת את הנקניק צריך לתת למוכר פרח, כדי שיירדם.
★ את הגפרורים לוקחים מהפוחלץ בבית הקוסם.
★ כדי לעבור את הענק צריך לתת לו יין ונקניק.
★ כדי לקחת חתיכת בשר מהעוף צריך לתת לו תולעת.

■ לארי 1

★ כדי לקבל את הסכין צריך לקנות בחנות קופסת יין ולתת אותה לשיכור.
★ כשאתה קשור למיטה, העזר בסכין כדי לחתוך את הסרט.
★ כדי לקחת את הגלולות צריך לקשור אותך לסרט ואז את הסרט למירפסת. אז אפשר לשבור את החלון בפטיש.
★ את הגלולות מביאים למזכירה בקזינו.

רועי סטרוד מתל-אביב

★ בבר צריך לשבת על הכיסא הפנוי ולהזמין ויסקי. למעלה, צריך לקחת את הורד ולתת את הויסקי לשיכור - ותקבל בתמורה שלט טלוויזיה. בשירותים, צריך להסתכל על הקירות עד שמגלים את הסיסמה. בכיור יש טבעת.
★ בקזינו: אפשר להמר במכונות. בפח ליד המעלית ישנו כרטיס כניסה לדיסקוטק.
★ צריך לקנות בחנות יין (לא לשכוח לשלם!) ולתת אותו לזקן שעומד בחוץ.
★ אם נגמר ללארי הכסף, נגמר המשחק.
★ אם אנשים אומרים ללארי שהפה שלו מסריח, צריך להשתמש בדיאודורנט שבמזוודה.

אבי ירושלמי והראל דורב מכפר-סבא

■ MANIAC MENSION 2

★ קח את האוגר מחדרו של אספן הבולים ושים אותו במכונת הקרח.
★ בחדר של דוקטור פרד, מאחורי התמונה, יש כספת ומספרה הוא 57.
★ קח את הדיו שבחדר של המתאבד ושפוך אותו על אלבום הבולים.
★ בטלפון הציבורי יש אסימון.
★ בשעון הקיר יש חדר סודי.
★ כדי לסמם את הדוקטור צריך לקחת את קנקני הקפה ולמזוג לו משניהם.

שי לביא מראשל"צ

■ דברי ימי קירנדיה

★ כאשר תגיע לאי תראה קבר, יש לשים פרח אדום על הקבר.
★ לאחר מכן, לפני שאתה נכנס לארמון, עליך להפוך לבלתי נראה בעזרת ה-AMULET לפני שאתה שם את המפתח.
★ בארמון עליך למצוא אביזרים מלכותיים: את שרביט המלכות, הכתר, את הגביע (יש לך אותו) ושני מפתחות. השרביט נמצא במטבח בקומה הראשונה.
★ כדי לקחת את הכתר מתוך האח עליך לסדר את הספרים כך שראשי-התיבות יצרו את המילה OPEN.
★ את המפתחות תמצא מאחורי התמונה של סבא שלך על-ידי נגינה בפעמונים. הסדר הוא: ירוק, לבן, צהוב, לבן (לכל פעמון צבע שונה). המפתח השני נמצא במבוך. כשאתה מגיע לשדה כוח ירוק השתמש בקסם שבו השתמשת כדי לקחת את הגביע. המפתח נמצא מתחת לאבן בצד שמאל של המסך.
★ לאחר שתמצא את שני המפתחות, פתח בעזרתם את הדלת והיכנס. עליך לסדר את השרביט, הכתר והגביע לפי הסדר במקומם.
★ כשתפגוש את מלקולם ליד הקירגים, הפוך לבלתי נראה ונסה "לראות את עצמך", כך תביס את מלקולם.

יובל שטוקהמר מפתח-תקוה

★ אם תערבב שיקוי אדום עם צהוב הוא יהפך לכתום. לך למזבח הסוסים, שתה את השיקוי ותגיע לחלק 3.

יובל שטוקהמר מפתח-תקוה

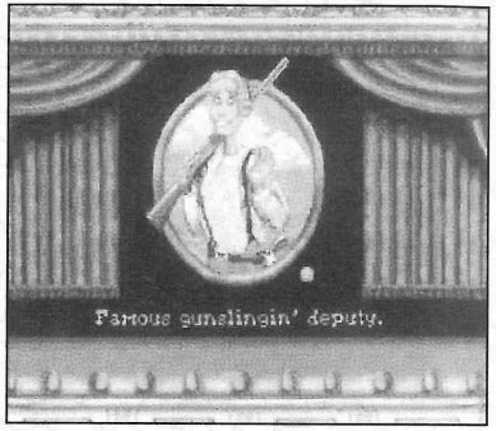
■ אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטים

★ כשמוכר החנות השמן שואל אותך מה שם הדיאלוג האבוד של פלאטו, ענה: TITLE I DON'T KNOW THE. אחר כך לך לתוכי, לחץ (דבר) TALK והגד לתוכי: TITLE. אמור את התשובה לאיש. בתוך המקדש אמור לסופיה להעסיק את האיש ובזמן זה צא וקח לו את המנורה. אם תביט היטב בעמוד השמאלי של

המקדש תראה מקל. שים אותו באף החיה ומשוך אותו.

רון פנטופרו מראשל"צ

■ FREDDY PHARKAS



★ כדי להכניס את התרופה נגד שילשולים למגדל המים, צריך לטפס על הסולם ואז לקחת אותו ושוב לטפס עליו ואז להשתמש בלאסו על הגג ולטפס עליו. צריך לפתוח חלק בגג ולשפוך פנימה את התרופה.
★ כדי לכבות את הבית שנשרף בלילה, צריך לקחת את שקי הסודה לאפיה ולשים אותם על הצד הימני של הנדנדה (זו של שני ילדים). אז יש להתנדנד על הנדנדה שתלויה על העץ ולהאיץ עד שאפשר יהיה לקפוץ ממנה לגג בית-הספר ומשם לקפוץ על הנדנדה (הצד בלי השקים).
★ צריך לתת לשריף קפה ועוגה. בעזרת הערכה לניקוי שהוא נותן לך, צריך לנקות את האקדח ואז להכניס את הכדורים שהוא נותן לך.
★ כדי לתפוס את המהמר מרמה, צריך להסתכל על השולחן ולתפוס את היד שלו כשהיא עולה מתחת. אז צריך לירות בצינור הברזל שצמוד לדלפק כדי לעצור אותו.

■ SPACE QUEST 5

★ בסוף המשחק, כשקווירק טס לתוך נוזל המוטציה צריך להגיד לדרול (הנווט) לירות עליו ואז לשאוב אותו. אז, צריך להגיד לפלו לפנות את הספינה ואחרי זה להפעיל את מנגנון ההשמדה העצמית, ללכת למעבדה ולפתוח את המכשיר שבתוכו נמצאת אשתך לעתיד (השגרירה) ולנסות לשגר את עצמכם. לאחר שהניסיון נכשל, צריך להחליף פקק מתח גבוה ואז לקפוץ אל הדלת שמעל למוטציה, לקחת את ספיק ולשגר אותך ואותה לגולית.

■ KING QUEST 6

★ בארמון, צריך להציץ לכל החורים ולתת לקסימה את הפיגיון דרך החור. בסוף המסדרון יש דלת סודית לחדר הוזיר, שם צריך לקחת מכתב מהתיבה שנפתחת עם מפתח העצם ולהסתכל בפתק שבקופסה הקטנה.
★ כדי לפתוח את הדלת בלי הידית, צריך להגיד לה: "ALIZEBU" ובפנים צריך להוריד את השמיכה ולהסתכל על כל הפריטים.
★ כשיש את מוסיקת החתונה, צריך לעלות במדרגות, לפתוח את הדלת ולתת את המכתבים לשומר אז צריך להתקרב אל החתונה.
★ כשהוזיר בורח, צריך לרדוף אחריו במדרגות עד למעלה ואז לקחת את החרב ולהילחם נגדו כשקסימה דוקרת אותו, יש לתת לו מכה עם החרב מהר והמשחק נגמר.

טל אברהם מתל-אביב

■ פלאש בק (זיכרון גורלי)

★ הקודים לכל השלבים: שלב 1: BANTHA, שלב 2: SHNUA, שלב 3: KASYYK, שלב 4: NOLAN, שלב 5: ARTHURS, שלב 6: ZZZAP, שלב 7: NEPTUN, סוף המשחק: BELUGA. (הערת המערכת: הקודים נרשמו בכתב לא ברור וייתכן שקוד שלב 2 שגוי).

הדס לאוניד מירושלים

■ גובלינים

★ קודים: שלב 2: icigbaz, שלב 4: fsuideg, שלב 5: ftwkeem, שלב 7: dwndfbu, שלב 8: jcjbhhj, שלב 9: ibteagm, שלב 10: konasjm, שלב 11: gluteks, שלב 12: eroitlv, שלב 13: canjomy.

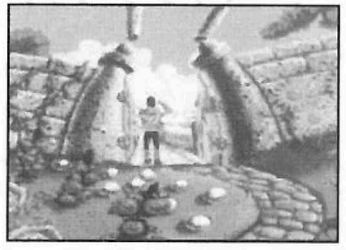
יואב לושונצי מכרמיאל

■ MANIAC MENSION

★ בחדר של הרדיו הישן אפשר לפתוח את הרדיו ולקחת את חלקיו.
★ אל תשתמשו בברנאד כשאתם מנסים לקרוא את האזהרה על דלת הקודים, הוא יחשוב שהוא מסוגל לפצחם והבית יתפוצץ מיד.
★ בחדר שאחרי הרדיו יש ספרייה. אפשר לדחוף את אחת הבלטות שבספרייה ולמצוא קלטת לטייפ.

■ משימה משטרתית 1

★ כשאתם במשימה במלון, קודם לכו אל מנהל הבר בחדר השני ותנו לו כסף. הוא יוביל אתכם לחדר הימורים. שבו ליד השולחן עם הכיסא הריק וחכו עד שהשחקן הרביעי יצטרף - המשחק יתחיל לטובתכם ותנצחו בו! לאחר מכן עלו לחדר שלכם במלון, חדר מס' 202 וחכו זמן-מה עד שיגיע הגיבוי. לכו לאיש הקרוב לדלת וכשתהיו על-ידו כיתבו: "get radio". הוא יתן לכם עט-משדר, צאו מהחדר ולכו אל מנהל הבר שוב וכתבו: "frank sent me" והוא יקח אתכם לחדר הימורים אחר. גם שם תשחקו ותנצחו. לאחר מכן תענו כך לכל שאלה שישאל אתכם והוא יקח אתכם לחדר. כשתהיו בחדרו והוא ילך לענות לטלפון, השתמשו ברדיו-משדר. כשפרנק (מלאך המוות, מסתבר) ינסה לירות בכם, תיכנס תגבורת ובכך תגמרו את המשחק...

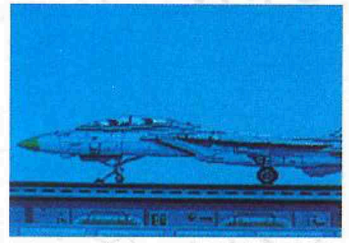




הרפתקה גרפית חדשה של חברת SIERRA היא GABRIEL KNIGHT. גיבור המשחק הינו סופר סיפורי בלהות שהופך לבלש מיסתורי. כאשר הוא חוקר מאורעות מפחידים בניו אורליאנס, הוא מגלה להפתעתו שבמרכז כל הבעיות נמצאים קשרי הדם שלו. היכול בן אדם להיות אחראי למעשיהם של אבותיו? זהו משחק ראשון בסדרה, בסגנון ניאו-גוטי עם גיבור פנקסטי, חוצפן ויפה תואר.



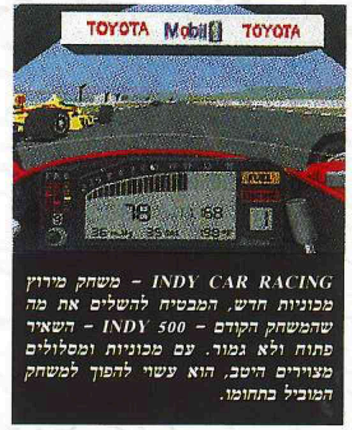
משחק שהועבר מהלוח למחשב – KINGMAKER – לוקח את תקופת "מלחמות הורדים" באנגליה של ימי-הביניים, כאשר השחקנים בני זמננו מחדשים את המאורעות של הימים ההם.



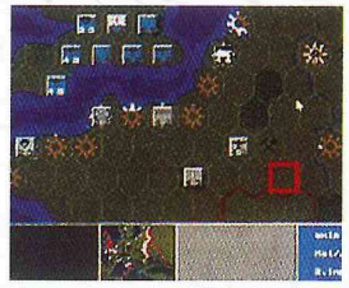
DANGER ZONE הוא מדמה טיסה מבית GAMETEK SOFTWARE, אשר משתדלים לשמור על המחירים הנמוכים ביותר בשוק. בקרוב תצא הגרסה העברית.



חברת VIRGIN שינתה את שם המשחק שלה, שמתרחש מאחורי מסך הברזל, לקראת הוצאה מחודשת שלו בגרסה של CD-ROM. הוא הפך מ-KGB ל-CONSPIRACY. המשחק עשוי להופיע בחודש נובמבר. הק.ג.ב כבר לא מפחיד כל כך.



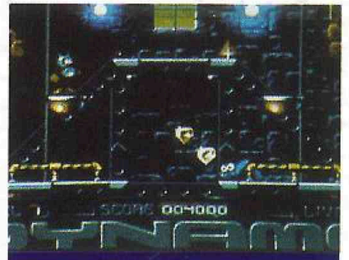
INDY CAR RACING – משחק מירוץ מכוניות חדש, המבטיח להשלים את מה שהמשחק הקודם – INDY 500 – השאיר פתוח ולא גמור. עם מכוניות ומסלולים מצוירים היטב, הוא עשוי להפוך למשחק המוביל בתחומו.



CLASH OF STEEL הוא משחק אסטרטגיה מלחמתי מפורט היטב מבית SSI. הוא מכסה את כל שדה המערכה של מלחמת העולם השנייה.



משחק GOLD PIRATES, הסיפור הקלאסי של סיד מאייר זוכה לעיבוד מחודש, וזהו אחד המשחקים החדשים של חברת MICROPROSE. הכמות הרבה של הוצאות חדשות באה להוכיח שבבית MICROPROSE העסקים כרגיל.



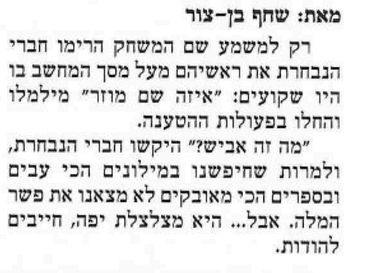
CAPTAIN DYNAMO הוא סופר-גיבור חשמלי, שבא היישר מחופשתו כדי לעשות מעשי גבורה מפחיעים ברמות המשחק הרבות.

אביש!

מאת: שחף בן-צור

רק למשמע שם המשחק הרימו חברי הנבחרת את ראשיהם מעל מסך המחשב בו היו שקועים: "איזה שם מוזר" מילמלו והחלו בפעולות ההטענה.

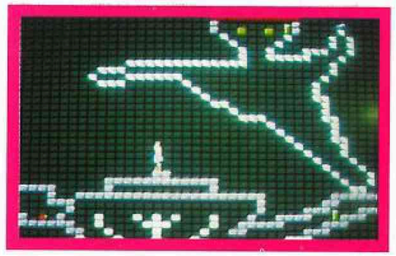
"מה זה אביש?" היקשו חברי הנבחרת, ולמרות שחיפשנו במילונים הכי עבים ובספרים הכי מאובקים לא מצאנו את פשר המלה. אבל... היא מצלצלת יפה, חייבים להודות.



אביש הוא כנראה שמו (וזוהי תיאוריה בלבד) של גיבור המשחק הנושא שם זה. כבר בהתחלה אפשר להבין כי לא מדובר בגיבור מהסוג הרגיל. גיבור זה חמוש בנעלי-בית ולבוש במיטב אופנת הפיג'מות האחרונה - הוא נראה כמו מי שרק עתה הוזעק משנת חורף עמוקה. וכדי להוסיף על ההרגשה הזו, ממלמל אביש את ההוראות כאילו הוא עומד לצנוח על הדוכן ולהמשיך מהמקום בו הפסיקו (זאת אומרת - העירו) אותו.

המשחק מחולק לשלבים (מסכים) בהם עליך (אביש) להגיע למפתח, הנמצא בדרך-כלל בקצה אחד של החדר, ולפתוח איתו את הדלת שנמצאת, כמה מפתיע, בצידו השני של אותו חדר. בתחילת כל שלב מציג בפניך אביש שיקופית-מפה המציגה את השלב הבא. אם עברת - ימחאו לך כל הנוכחים באולם כפיים (כן, כן, אתה עומד לפני אולם מלא קהל בנעלי בית ופיג'מה...) ותעבור לשלב הבא.





ציונים:

סוג משחק: אתגר (שלבים)

גרפיקה: ✱✱✱✱

קול (פנימי): ✱✱✱✱

קול (כרטיס): ✱✱✱✱ וחצי

כיף: ✱✱✱✱

כללי: ✱✱✱✱

שווה את המחיר? למי שאוהב משחקים מהסוג הזה - כדאי!

ועכשיו, לעצם הבעיה. בכל מסך קיימת אפשרות אחת בלבד למעבר נכון - וזאת על-ידי שימוש נבון באמצעים הנמצאים ברשותך: מעליות לכיוון אחד בלבד, מיכלי-גז שלאחר שתטיל אותם יפוצצו את הדרך קדימה), מטריה אשר תעזור לך לצנוח מבלי לשקוע בשינה (שינת עולמים הכוונה) לאחר שתפגוש את הקרקע ועוד ועוד... אסור לך גם לעמוד במקום אחד יותר מדי זמן (המשחק הוא על זמן, את זה הזכרנו?) אחרת אביש ירדם לך.

אביש הוא משחק תוצרת כחול לבן והתוצאה אינה מביישת כל משחק ברמה בינלאומית. מסתבר שהוא מופץ גם בשפה האנגלית לייצוא. הגרפיקה והקול ראויים לציון מיוחד - מזמן לא נראתה גרפיקה נחמדה כל-כך במשחק כחול-לבן (מי אמר שיש בריחת מוחות מהארץ?) - אביש נשמע ישנוני אמיתי וגם הקהל מוחא כפיים בקצב אחיד ולא בצורת רעש סטאטי מרגיז.

דרגות הקושי של המסכים מותאמות כך שתוכלו ללמוד תחילה את מטרת המשחק ואת האפשרויות שניתנות לכם, אולם לאחר כחמישה מסכים תתחילו להיתקל בבעיות ותחזירו את אביש למקום ממנו התחיל. היי, אל דאגה - תמצאו קוד אותיות בפינת כל מסך, המאפשר למנוסים מבינכם לחזור למקום זה ללא כל צורך בחציית המסכים הקלים יותר - דבר שיחסוך לכם זמן משחק וימנע תיסכול.

לסיכום (ולפני שהולכים חזרה לישון), אביש הוא משחק מעניין מאוד, מגוון מבחינת האפשרויות והמסכים שבו ונראה כי השקיעו בו מחשבה רבה. התוצאה יכולה לשמש תחליף נאה למשחקים מסוג זה.

רק דבר אחד חברי הנחברת רוצים לדעת...

מה זה בדיוק א-ב-י-ש?

RISK
סיכון

מאת: קובי פרלמוטר מפתח תקוה

המשחק RISK - סיכון הוא גרסת מחשב של משחק השולחן המפורסם בעל השם הזהה, שנמכר גם בארץ. במשחק עליך לכבוש את כל העולם על ידי גדודי חיילים וכמובן, גם להתגונן מפני התקפות היריב/ים.

משחק המחשב RISK דומה מאוד למשחק השולחן, אך יש בו שיכלולים וטריקים נוספים בעזרתם ניתן להחליף צדדים, לרמות ולקחת לעצמך כל מדינה שתבחר - כולל גדודי האויב.

ככל שיש לך יותר ארצות - כך תקבל יותר חיילים, ואם כבשת יבשת שלמה - תקבל בתחילת כל תור בונוס של חיילים, שגודלו יחסי לגודל היבשת.

במשחק נגד המחשב יש 3 רמות: קל, רגיל וטוב, כך שהמשחק מעניין ומהווה אתגר. כמו כן, אפשר לבחור בין 4 שיטות משחק, כששתיים מהן בשיטת המיפקדות, בהן הראשון שמשמיד את מיפקדת היריב מנצח במשחק, ושתי אופציות נוספות.

ניתן לשחק במשחק בו-זמנית בצוות של עד 6 שחקנים ואפשר גם לשחק נגד המחשב, או לדוגמה, 2 שחקנים אמיתיים ואחד ממוחשב, ועוד - איך שבא לכם.

אל תדאגו, עם המשחק מקבלים חוברת ובה הסבר ברור ומפורט על חוקי המשחק, האופציות והשימוש בגרסה הממוחשבת.

למשחק התאמה מיוחדת למסכי CGA ,EGA ו-TANDY וההתאמה ל-EGA היא כמעט ברמה של גרפיקת VGA. למשחק גרסאות על תקליטון 5.25" ועל 3.5", ויש תמיכה במקלדת או בעכבר. ניתן גם לשמור את המשחק בקובץ.

המשחק עדיין לא הגיע לארץ, אך הוא נמכר בארה"ב ויש לו גרסאות ל-AMIGA ,ATARI ST, COMMODORE, מקינטוש צבעוני ושחור-לבן וכמובן IBM PC.

הערה: המשחק דורש מעט זמן המתנה בטעינה, אך על מחשב 386SX ומעלה, זמן ההמתנה סביר.

ציונים

גרפיקה: ★★★★
קול: ★★★ (חבל שלא הוסיפו גם מנגינות)
כיף: ★★★★★
ציון כללי: ★★★★

בקיצור: מומלץ, אבל אפשר לחיות גם בלי זה.



HOOK
ביקורת משחקים לגיים-בוי

מאת: אלעד חמיאל מבת ים

לאחר הספר, הסרט וקלטת הוידאו, הגיע זמנה של מחסנית המשחק לגיים בוי. במשחק אתה משחק את פיטר פן, ותפקידך להציל את ידידיך הכלואים בספינתו של שודד הים הנורא - הוק. במהלך המשחק אתה תבקר ברחבי האי שומקום. האי מחולק לכמה איזורים: יערות, מכרות, ים ואוויר (במקומות מסוימים פיטר פן יכול לעוף), האיזורים הקפואים (אחד מהאויבים שם הוא BIG FOOT), האנייה ומסכי הלחימה.

כל המסכים מבוססים על אותו עיקרון - עליך למצוא כמה חפצים ואז למצוא את היציאה. במהלך השוטטות באי יהיה עליך להילחם בכמה אויבים שרובם פירטיים.

הגרפיקה של המשחק די יפה, אבל זה הדבר היחידי שיפה בו. המשחק עצמו די משעמם והעיקרון של המסכים השונים לא משתנה. מה שכן משתנה זה אורך המסכים - דבר שפוגם בהנאה. המשחק עצמו מאוד ארוך (כשעתיים וחצי) והוא מכיל 27 מסכים.

המשחק עצמו נחמד אבל הוא בעל אורך חיים קצר מאוד. מומלץ לאוהבי משחקים ארוכים ולאלה שחולמים לא להתבגר כמו פיטר פן. שאר השחקנים יכולים להתרחק ממנו.

ציונים

גרפיקה: ★★★★★
צליל: ★★★★★
כיף: ★★
כללי: ★★★
משחק שלא כל כך משתלם לקנות.

הרפתקאות, אימה, מתח, מלחמה,
ספורט, חידות, בידור ועוד ...
הכל בקטלוג אחד - קטלוג התוכנה הישראלי

צה הכל!
אנשים ומחשבים COMPUTERWORLD
המערכת להפצת מידע טכנולוגי

חבילת משחקים מס' 1 (GAP0001)

מקדש האלים
אלבמה סמית יורד למעמקי מקדש האלים. בדרך אורבות לו סכנות רבות.
נחשים יורקי רעל, עכבישים עורפי ראש, האם תוכל לפתור את התעלומה המסתורית.
אין ספור מסכים, אתגרי החשיבה והקורדינציה הולכים ונעשים קשים יותר ויותר.
גרפיקה מדהימה ! מובטח - שעות של ענין ומקוריות.

חבילת משחקים מס' 2 (GAP0002)

SHARPNEL CITY
חסל את אויבך הרובוטים בנסיון לעצור את ד"ר פרוטון המרושע, בנסיונו להשמיד את העולם !
אנימציה משגעת. שעות של הנאה לכל אוהבי היריות והפעולה. אחד הטובים שיש.
משחק זריזות מעולה המכיל מספר עצום של מסכים.
האם תוכל להתגבר על יצירי מוחו של הדוקטור !?

הרפתקאה על מאדים
המשלחת האחרונה למאדים נעלמה... בדיוק כמו אלו שנשלחו לפניה !?
המדענים בנ.א.ס.א. אובדי עצות. מה קורה על הכוכב המסתורי ??
אתה הוא תקוותם האחרונה לפענוח התעלומה. האם אתה כשיר ?
לפניך רובוטים מרושעים ובידך רובה אחד בלבד.

חבילת משחקים מס' 3 (GAP0004)

COMMANDER KEEN
זהו המשחק הראשון בסדרת קומנדר קין. המשחק המפורסם ביותר בעולם !!!
אתם נכנסים לנעליו של בילי בלייז, גאון בן 8, שהצליח לבנות חללית מחלקים שמצא. כשההורים לא בבית, הוא יוצא לחצר האחורית והופך לקומנדר קין...
הרפתקאות מטורפות בדרך להצלת כדור הארץ מפני כיבוש הוורטיקנים .

הסוכן המיוחד 006 וחצי
אתם נכנסים לנעליו של הסוכן החשאי, שנשלח לאי בלב האוקינוס.
מטרה : חיסול מבצרו של הפושע המסוכן - רד רוק רובר, שמם את ידיו על חומר המסוג - סודי ביותר !!!
המבצר מוגן במכ"מים, רובוטים משוכללים, מוקשים, צלפים, נינגות, חיילים.
אחד המשחקים הטובים ביותר שיצרו אי פעם. המשחק יתפוש אתכם שעות רבות.
מיטב המסורת של APOGEE.

חבילות המשחקים נלקחו מקטלוג התוכנה הישראלי - חורף 93.
חינם ! חינם ! - קטלוג התוכנה הישראלי, יצורף חינם לכל חבילת משחקים.

* מחיר כל חבילת משחקים הינו 15 ש' בלבד.
* יש להוסיף 10 ש' דמי טיפול ומשלוח.
* לכל המשחקים דרוש מסך צבעוני מסוג EGA ומעלה ודיסק קשיח.

להזמנות ממח' התוכנה, טל': 03-5288-448 שלוחות 28,29,30 או 03-295-145

אנשים ומחשבים | PC WORLD 32Bit | רוקטור | תגלית | ארועים | קטלוג | עליה לד

People & Computers IDG affiliate

Tel: 972-3-295145, 5288448 Fax: 972-3-295144 POB 11616 Tel aviv 61116 Israel
טל: 03-5288448, 295145 פקס: 03-295144 פינסקר 64 ת"א ת"ד 11616 תל-אביב 61116

PC

באטמן חוזר

מאת: שחף בן-צור

"סליחה, אדון ברוס"
אמר המשרת הזקן
שעמד בכניסה לספרייה.
"האם הבחנת?" שאל ונד קלות בראשו
לכיוון החלון. על רקע השמיים
השחורים של גוטאם סיטי הבליח
הזרקור.

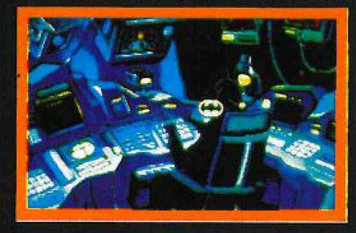
ברוס ויין התרומם "כן אלפרד, סימן העטלף". עיניו הצטמצמו.

"הגיע הזמן לזוז"...

שיגעון כזה לא נראה בארצות-הברית כבר הרבה זמן. צבי-הנינג'ה, פארק היורה, רובוקופ והמחסל (גיבור סרטי שליחות קטלנית) - כל "ההיסטריות" סביב המוצרים והגיבורים הללו אינן משתוות להיסטריה ההמונית שמלווה את תושבי ארצות-הברית משנת 1989 - **הבאטמניה**

כאשר הופיע הסרט "באטמן" בקיץ 1989 החלה לפעול תעשייה שלימה סביבו (הסרט מבוסס על חוברת הקומיקס המצליחה המופיעה כבר למעלה מ-50 שנה) - התעשייה כללה בובות, חולצות, פוסטרים וכמובן משחקי מחשב ושלוויזיה. רוב האנשים חשבו כי מדובר בתופעה חולפת, אולם בזמן שעבר בין הסרט הראשון להמשכו לא נרגעה ההיסטריה אלא המשיכה ובהיקף דומה.

סדרות הקומיקס גדלו משתי סדרות בחודש לחמש, למסכים פרצה סדרת טלוויזיה מצוירת המשודרת בשבת בבוקר (זמן הנחשב לזמן צפיית שיא בקרב ילדי ארצות-הברית), והמשיכו להופיע משחקי טלוויזיה מכל הסוגים (גיים בוי, סגה, נינטנדו ואפילו לינקס). את הסרט השני,



"באטמן חוזר", מלווה ההיסטריה מתחילתו ועד היום, והיא מגיעה לשיא חדש אשר עדיין לא נראה כמוהו. כל התעשייה המלווה תמכה (ועדיין תומכת) בסרט, והמשחק "באטמן חוזר" הוא אחת ההוכחות לכך.

המשחק "באטמן חוזר" מבוסס על עלילת הסרט (כאשר הירייב העיקרי הוא הפינגווין ולהקת הליצנים האדומים שלו) והוא מביא את השחקן לנעליו הגדולות (מ-א-ו-ד) של ברוס ויין, הלא הוא באטמן.

המשחק מחזיר לבאטמן את תוארו העיקרי - בלש. כאשר נוצרה דמותו של באטמן היא "השתוללה" על דפי חוברת קומיקס שנקראה Detective Comics (בתרגום חופשי "קומיקס לבלשים") ובאטמן שימש בה כבלש מחופש הלוחם בפשע.

המשחק, בניגוד למשחקים דומים (וזהו ריענון), אינו עוסק במיגור הפשע על ידי שימוש בכוח הזרוע אלא על ידי שימוש בכוחות בלשיים. עליך לאסוף עדויות (ולפעמים אף להקליט אותן) ועל ידי ניתוחן להגיע לפינגווין שרוצה את משרת ראש העיר של גוטאם.

אלימות אינה חסרה כמובן, אולם כאן נכנסת לפעולה שיטת משחק חדשה אשר נראית לאחרונה יותר ויותר על צגי המחשב המרצדים שלנו - Directional Action (בתרגום חופשי - פעילות ישירה). בשיטה זו המחשב "חושב" לבד ומבצע פעולות שעד לפני דור אחד של משחקים היו צריכות להיות מכוונות על ידי השחקן עצמו. לדוגמה: במקום שהשחקן יבצע את פעולות הקרב בעצמו, המחשב מבצע את הפעולות הדרושות (במידה וקיימת כמובן האנרגיה הדרושה) והשחקן, במקרה של "באטמן חוזר" מציין רק את רמת ההתקפה (נמוכה, רגילה, תוקפנית). דוגמה נוספת היא התזוזה על המסך: השחקן מציין נקודת יעד והדמות זזה לעברה בדרך הקצרה ביותר.

החלק הבלשי בא לידי ביטוי מהרגע הראשון, בו עליך לעקוב אחרי שידורי הטלוויזיה ולבחור כלים מתאימים, לפני שתצא ממערת העטלף בתוך מכונית העטלף בעלת מנוע הסילון. מבחר הכלים הוא מגוון ועליך לחשוב היטב לפני שתבחר על איזה כלים אתה מוותר (ייתכן כי בדיוק נשק זה יחסר לך ויפריד בין ניצחון לתבוסה). במשך המשחק תעבור במקומות רבים - ובין אם תסייר על גגות העיר או ברחובות החשוכים - תמיד עליך להיות עירני ולאסוף מידע לשלב מאוחר יותר. מגוון המקומות בהם תוכל לבקר הוא רב ולעיתים תחזה בתמונות מהסרט המקורי.

הגרפיקה במשחק ראויה לציון ולמרות שנדמה שהיא איטית, היא מחפה על כך לפעמים בגיוון רב של תנועות, שספק אם שחקן היה מצליח לנצל את כולן. הצליל לקות, כמובן, מתוך פס הקול של הסרט ובכלל אפשר לציין את המשחק כ"נאמן למקור" (דבר שאי אפשר להגיד על הרבה משחקים שנעשו בעקבות סרטים).

"באטמן חוזר" הוא משחק בלשי, חכם ושנון ואינו - בשום פנים ואופן - משחק פעולה ומכות בלבד. יש שחקנים שימצאו את המשחק כלא קל, אבל מצד שני, מי אמר שלהיות בלש זה סיפור פשוט, הממ?

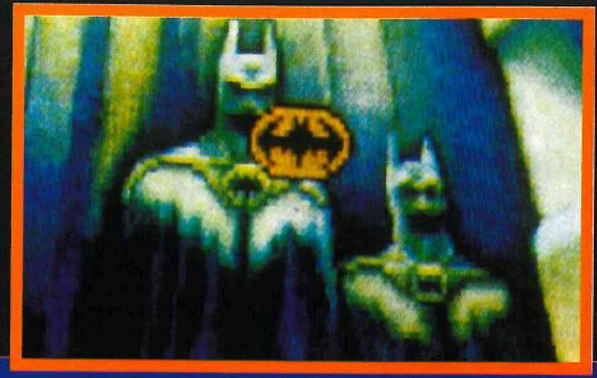
ציונים:

סוג: בלשי - פעולה (דגש על הבלשי)

גרפיקה:	● ● ● ● ●	
קול (פנימי):	● ● ● ● ●	וחצי
קול (כרטיס קול):	● ● ● ● ●	וחצי
כיף:	● ● ● ● ●	
כללי:	● ● ● ● ●	וחצי

שווה את המחיר? למי שאוהב משחקים בלשיים ולא מחפש רק אגרופים במשחקי מחשב.

PC



כלי הנשק של באטמן

אחד מהדברים היפים במשחק הוא גלריית כלי הנשק העומדת לרשות באטמן. האביזרים זכו בפרס האוסקר בסרט הראשון וגם בסרט השני ובמשחק לא חסרים כלי נשק חדשים:



אקדח אחיזה - רובה המאפשר לבאטמן לעלות בצורה אנכית.



כפפת כוח - כפפה היורה שני חצים בכיוונים מנוגדים ומאפשרת החלקה למטה (אומנה).



פצצת עשן - פצצה היוצרת עשן במקום מוגבל.



פצצת הלם - גאז מיוחד הגורם להלם ושיתוק היריב לזמן מוגבל.



פלצור עטלף - חבל מחוזק בחומרים מיוחדים המאפשר מעבר ממקום למקום (בייחוד בין גגות).



מפתח גנבים - מפתח המאפשר לפתוח ה-כ-לי החל מדלתות ועד חלונות.



בומרנג מכונף - קיימים שלושה סוגים: רגיל, התקפי וקולי. שלושתם מיועדים להתקפה בשיטות שונות.



סורק - מכשיר המייצר העתק אלקטרוני של תמונות ומסמכים. שימושי ביותר.

חגורת מכשירים - חגורה המאפשרת לחגור עד 8 מכלי הנשק שכתובים למעלה.

חדשות קומיקס - באטמן

לכבוד חוברת ה-500 של באטמן נכתבה עלילה רחבת יריעה שהשתרעה על פני שנה שלמה כמעט. לפי עלילה זו פוגשים באטמן ורובין בידיד חדש אשר פועל כגיבור-על בשם "אזראל", פורשים עליו את חסותם ומאמנים אותו.

באותו זמן מתחיל אדם העונה לשם "ביין" לרדוף את באטמן. מקורו אינו ידוע אולם הוא עוקב אחרי באטמן, יודע כי הוא ברוס ויין ומאיים לשבור את "אגדת הבאטמן". כצעד להשגת מטרה זו משחרר ביין את כל האסירים המסוכנים בהם נלחם באטמן במשך שנותיו, מבית הכלא המיוחד בו הם נמצאים. בין האסירים נמצאים: הג'וקר, הפינגויין, הדחליל, רעל, שני-פרצופים, הכובען המשוגע ועוד.

באטמן, שלקח על עצמו את המשימה להכניס את כל הפושעים חזרה למקום ממנו באו, מוצא את עצמו מותש בקרבות רבים, עד אשר בחוברת 497 פורץ ביין לביתו ושובר את גבו של באטמן. אזראל ממלא את מקומו של באטמן (שכנראה יחזור ללכת - אבל לא בעתיד הקרוב), אולם נראה כי אזראל מנסה להתעלות מעל המוניטין של המקור ומתחיל לאט לאט להיות אלים וקיצוני בתגובותיו.

העלילה הנוכחית אינה מוצאת חן בעיני רבים מקוראי באטמן אשר טוענים (ובצדק) כי הכל תכסיס שנועד לגרוף עוד כסף (כמו ב"מותו של סופרמן"), אולם יש לזכור כי מכירות החוברות הקבועות של באטמן (חמש במספר) נמצאות בעלייה מתמדת מאז יציאת הסרט הראשון, וכי כל ההמולה היא רק חלק מהיסטריית באטמן.



שובו של פאנטום האופרה

RETURN OF THE PHANTOM



מאת: דוד אידלס

רבים בחו"ל מכירים את הסדרה הטלוויזיונית הידועה "פנטום האופרה". חלק נכבד מהם יודע שאנדריו לויד וובר כתב את הסיפור, שהוא שם את אישתו דאז בתפקיד ראשי בסדרה ושמו של הפאנטום הוא מיכאל קראופורד. זה לא כל כך נכון. את הסיפור כתב סופר בשם גסטון לרוי בשנת 1911. שרה בריטמן לא היתה רקדנית אצל וובר אלא אשת חברה המתעניינת בכל. ושמו של הפאנטום הוא לא מיכאל - אלא אריק. בנוסף, כדי לישר את ההדורים, הוא לא



אדם שקיבל קצת עיוותים בפרצוף ושהחיים התאכזרו אליו כך שהוא יהיה זכאי לסימפטיה מצידנו: הפאנטום האמיתי מעוות בצורה מגעילה, והוא רוצח סדיסטי הנהנה להרוג ולענות אנשים בזמנו הפנוי. זהו הרקע לסיפורו הקלאסי של לרוי, וחברת MICROPROSE נעזרה בו ובגרפיקה אומנותית של התקופה הויקטוריאנית כדי ליצור את המשחק שלה - שובו של הפאנטום.

עבור MICROPROSE זוהי יציאה שנייה לעולם של הרפתקה גרפית, והמשחק דומה קצת למשחק הקודם שלהם, רקס נבולר, אך כמובן הוא הרבה יותר משופר. המשחק מיועד לשחקן מתחיל, הוא קומפקטי ודי קל. אלה שברכיהם רועדות מפני משחקי תפקידים גדולים, ומפחדים מהעומק של פזלים מסובכים הקיימים במשחקים קלאסיים כמו אי הקופים, יכולים לשוט בביטחה דרך פאנטום האופרה. כל המאמצים של המתכנתים הושקעו בגרפיקה נהדרת ואנימציה חלקה אשר מאפשרים לסיפור להתפתח ללא יותר מידי בעיות.

משחק היכרות

אל תעשה טעות, המשחק הזה קל רק לאלה המוכנים לסוג הרפתקאות כאלו. מפת המשחק לא גדולה, אין הרבה דמויות שניתן לפגוש ויש רק מעט פזלים, בדרך כלל פשוטים, לפתור (בכל זאת מבוך הקטקומבות הוא קשה במיוחד). אבל, כפי שרשום על הקופסה, זהו משחק הרפתקה הכרותי. לשחקן מתחיל זוהי ממש מתנה מהשמים.

קצת על המתרחש.

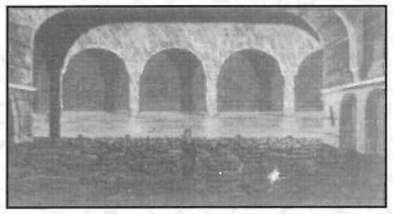
למרות שמו, המשחק הוא לא המשך לסדרה. הכותרת מגלה שהפאנטום חזר מהעבר (כדי להיות מדויקים משנת 1881), כדי לחיות מחדש את עברו המזהיר (כמו למשל להרוג את באי האופרה בהמוניהם) על אדמתו הוא. כמו בכל סרט או ספר טוב, אי אפשר לספר על המזימה מבלי לקלקל אותה, אז כל מה שנספר לכם הוא שהסיפור מתחיל בבניין האופרה של פריס בשנת 1993. אתה משחק את ראול מונטאוד, איש החברה הגבוהה, היושב ונהנה מהצגה של "דון חואן המנצח" (שנכתבה על ידי אריק הפאנטום עצמו), כאשר הנברשת הגדולה של האופרה נופלת על הצופים והורגת כמויות של שוחרי אומנות. מתוקף היותך בלש מיסתורי, אתה רגיל למאורעות כאלה ויוצא לדרך כדי לגלות פרטים על "התאונה המצערת" הזאת. אתה מגלה כמה פרטים המובילים אותך למסקנה שהקטל על-ידי המנורה לא היה סתם תאונה, בכלל לא. האם זהו פאנטום האופרה שהפחיד את באי האופרה לפני מאה שנים? לא יכול להיות, עצמותיו של הפאנטום נמצאו שנים רבות לפני כן. כאשר אתה מבולבל לגמרי, זעקה נשמעת באולם האופרה ואחריה אתה כבר לא אותו בן אדם שהיית קודם - בדיוק כך. הרגשה איומה פוקדת אותך ואתה מבין שלפעמים עליך לטפל בעבר לפני שאתה יכול להמשיך הלאה. מצטערים שזה כל כך מיסתורי, אבל ההמשך שייך לעלילת המשחק ולא נוכל לגלות אותו.

בעיות הגודל.

בית האופרה הוא מקום יפה אך לא גדול, לכן לא היה מזיק אם היו בו עוד כמה מקומות לגלות. אפילו בחדרים אין יותר מידי חפצים שניתן לאסוף ולהשתמש בהם. כן, יש כאן המון דברים בסביבה שניתן לחקור ולבדוק (הרבה זמן הושקע בהסברים על חפצים שבדרך כלל ניתן לגלות בבתי אופרה ואופן השימוש בהם), אבל כמה חפצים נוספים שניתן להשתמש בהם, לזרוק, לשים, לדחוף, למשוך וכו' היו מוסיפים למשחק הזה.

קל, חד וחלק.

מטרת המשחק היא לספר את סיפור הפחד-המיסתורי ברקע של אווירה מתאימה, וזה הושג על ידי שימוש בגרפיקה מעולה, מוסיקה ואפקטים קוליים מצוינים. החדרים נעשו בדייקנות מדהימה עם אפקט של צבעי שמן המקנה למקום צבעים של נוזל פסטלי, הדמויות זזות חלק וניתנות להגדלה או להקטנה כאשר מתקרבים או מתרחקים, והן עושות גם תנועות משונות (נוסח סוניק) כאשר לא מזיזים אותם. הדמויות תמיד מסתכלות למעלה לפני שהן עולות במדרגות, כך שנדמה שזהו סרט מצויר אינטראקטיבי.



חברת MICROPROSE התכוונה לספק לך סיפור מיסתורי אשר יחזיק אותך מתוח, בעזרת גרפיקה שזזה בצורה חלקה ומוסיקה טובה, אשר לא יתנו לפאזלים הישנים והמשעממים להפריע לזרימה; הם עשו זאת באופן מעולה ומבריק. המשחק הזה הוא הכרות מעולה עם משחקי הרפתקאות, במיוחד אם אתה רוצה לראות גרפיקה אומנותית ולהרגיש אווירה אותנטית של משחק - שהם הטובים ביותר במשחק הזה - אך לא רוצה להיקלע לשדה מוקשים של פאזלי ההגיון (הבלתי הגיונים לפעמים).

גם יפה

במשחק אחד?

וגם חיה

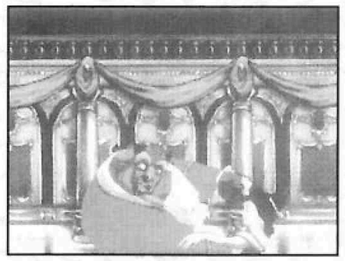
DISNEY'S BEAUTY AND THE BEAST

מאת: דוד אידלס

סוף סוף משחק בלי יריות ואלימות. המשחק מוגדר כמשחק משפחתי, עם הדגשה על גילאי 7 עד 12. הוא מיועד בהתחלה לשמש ככלי חינוכי, אבל הוא שואף להיות מבדר ומושך. הבה ונראה עד כמה הוא טוב בזה.

יכול להיות שאתם מכירים את הסיפור, אבל בכל זאת - על קצה המזלג: בטירה גר לו נסיך. כוחות הקסם הפכו אותו לחיה מכוערת. עליו לזכות באהבתה של אישה טובה לפני שורד קסומה תאבד את אחרון עלי הכותרת שלה - כדי לחזור לצורתו הטבעית והנסיכית. הוא חוטף בחורה יפה ושמה BELLE, בתקווה שהיא תאהב אותו עם הזמן. היא פחות נלהבת מהרעיון כמובן, ונראה שאין לו הרבה סיכויים. בטירתו של החיה גרים גם חפצים קסומים אחרים כמו לומייר הנר, קוגוורס השעון ואמה הקנקנית המארגנת את מסיבת הנשף לכבוד היפה, כדי לקרב את היפה לחיה.

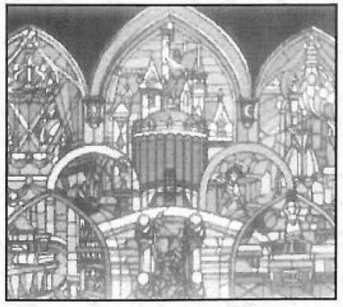




הזמן אוזל ויש עוד המון הכנות לנשף. כאן אתה נכנס לפעולה. חמש משימות מוטלות עליך, כל אחת דורשת ממך מאמצים מיוחדים. קיימות שתי רמות קושי - בקלה מהן, המשימות די קלות, ומספיק לגמור אחת כדי לצפות בנשף. הרמה הקשה מהווה אתגר ממשי, וכאן יש לגמור את המשימות בזמן ובסדר מסוים כדי שהנשף יוכל להתקיים - זהו אתגר יפה גם למבוגרים.

לא משנה איזו משימה תיקח קודם, כמה מהן יותר "טריקיות" מהאחרות, במיוחד עשיית עוגות: במשימה של עשיית עוגות עליך לנווט ביצים דרך מסלול מכשולים של סירים, צלחות, ספוגיות ושאר כלי מטבח עד שהן מגיעות לסיר הבישול. זה רחוק מלהיות קל - צריך לאפות שלוש עוגות, כל אחת עם מסלול מכשולים אחר. רגע, מדוע יש להכין שלוש עוגות בשביל ארוחה לשניים? כך זה רומנטי יותר, כנראה.

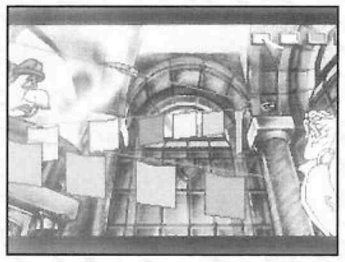
במשימה השנייה עליך לעזור בהכנת שימלתה של היפה, על ידי בחירה של פיסות בד צבעוניות היורדות מחבל כביסה. ממש כמו לשחק בטטריס. ניתנת לך סדרה של צבעים להתאמה וצריך להעביר שלוש פיסות בד מכל אחד מהצבעים לתחתית החבל, לפני שמכניסים אותן לארון. ברגע שהקו מתמלא, עליך להתחיל את הכל מחדש.



משימתך השלישית מבוססת על זריזות. עליך לנווט את לומייר מסביב לעוגה ולאסוף דובדבנים. מבחר גדול של מפריעים מנסים להפיל את לומייר. זה לא כל כך קל כפי שזה נשמע, במיוחד אם אתה עשוי משעווה.

שתי המשימות האחרונות מבוססות על זיכרון. המשימה בגינה דורשת ממך לזכור את מקומם של פרחים שונים, כדי שתוכל ליצור מהם זוגות. במשימה השנייה קוגסוורס מראה לך סדרה של סימנים המופיעים בספרים שונים בספרייה. אתה בוחר אותם בסדר מסוים כדי לקבל קטע מוסיקלי.

המשחקים חוזרים ונשנים ויותר משפרים את ביצועי המשחק מאשר מלמדים אותו. הרעיון קל להבנה והמשחקים כייפיים ממש. הורים שקונים את המשחק, יכולים למצוא את עצמם משחקים אותו.



כאשר היפה והחיה מתגברים על כל המכשולים - ההצגה ממש מהממת. חברת INFOGRAMES ביצעה עבודה מצוינת בהעברתן של דמויות הסרט לגרפיקה של PC. נראה שלהיות מבוסס על סרט בכלל לא מזיק למשחק, והדמויות הצבעוניות במשחק הזה מוצאות חן בעיני כולם.

לסיכום, היפה והחיה היא תוכנה ברמה גבוהה ביותר. היא השיגה את מטרתה להיות משחק משפחתי טוב ומבדר, המוכיח את עצמו כיעיל ביותר לילדים.

WIZ

גיליון

31

קומיקס





היחידה הארצית לחקירות מ.ל.ה

מאת: שחף בן-צור

רבים קוראים למצב בו נמצאו משחקי המחשב והטלוויזיה בשנת 1986 "תחילתו של עידן חדש", או באופן מדעי יותר "המפץ הגדול" (על שם התיאוריה לפיה נוצר היקום מהתפוצצות גזים ענקית).

לפני כן, משחקים כמו "אסטרואידים" ו-"פולשי החלל" נחשבו למשחקים מהדרגה הראשונה. ואז, בשנת 86 הופיעו לראשונה משחקי הניינטנדו בעלי 8-ביט והגדירו מחדש את האפשרויות שניתן למצות ממשחק טלוויזיה.

בין-לילה, הפכו משחקים כמו "פינג-פונג" ו-"פרוגר" בשני מימדים למשחקים של שלושה מימדים ולבעלי צלילים סטריאופוניים, גם השמות השתנו ונצצו שמות כמו "האחים מריו" ו-"זלדה". יחד עם משחקים נוספים - בכל התחומים האפשריים - משחקי אסטרטגיה, חשיבה, פעולה ותפקידים (גם אלה קיימים!), הם כבשו את העולם.

שלוש שנים לאחר מכן, הכריזה סגה על מערכת חדשה המבוססת על 16-ביט שנקראה "ג'נסיס" (בתרגום חופשי - בראשית). עם המעבד החדש יכול היה מכשיר הג'נסיס ליצור יותר קולות, יותר גרפיקה וכל זה בפחות זמן.

ושוב, הוגדרו מחדש "גבולות האפשר" של המשחקים.

היום, משחקי המחשב (אפשר לקרוא גם למשחקי הטלוויזיה משחקי מחשב, משום שמערכות אלה הן למעשה מחשב זעיר עם עוצמה אדירה), "טסים" לעבר עידן חדש. חברת סגה הכריזה בסוף שנת 1992 על מכשיר קומפקט דיסק המיועד לחיבור למערכת הג'נסיס. הדבר מאפשר מאגר גדול יותר של מידע ומאפשר לשלב במשחקים קטעים מסרטים (שעליהם מבוססים המשחקים), צלילים אמיתיים של תזמורת מלאה (בעלת יותר מ-100 נגנים) או אפילו לשלב קטעים שצולמו במיוחד למשחק.

יש לזכור כי ככל שהזמן עובר והמשחקים משתכללים יותר, מצפה קהל השחקנים למשחקים טובים יותר וחדשניים יותר. חברות רבות משקיעות סכומי עתק בשיכלול ודחיפת יוצרי המשחקים עד ל"גבולות האפשר" (גבולות שגם משתנים בתדירות מהירה). אותן החברות, בנוסף לכך, תרות תמיד אחר רעיונות חדשים.

לאחרונה, באה דרישה מן השחקנים למשחקים עם עלילה ודמויות בעלות אישיות. אי לכך החלו החברות לחפש רעיונות בכיוון זה, כשאחת הדרכים הפוריות יותר עליהן עלו החברות היא דרך דמויות הקומיקס.

בחברות קומיקס אתה יכול למצוא כמעט את כל מה שקהל המשחקים מבקש - פיתוח עלילה, פיתוח דמויות (חדשות או ישנות), פעולה (קרבות, מרדפים) וכד', כשלכל דמות יש תנועות שונות משל האחרות - דבר המאפשר ניצול מירבי של כמה דמויות בבת אחת.

משחקי המחשב הראשונים שהופיעו בסגנון זה היו לניינטנדו. בשנת 1990 הופיעו המשחקים שהתבססו על סדרות הקומיקס "איש-הזאב" ו-"אנשי האיקס" (שנחשבות פופולאריות מאוד בארצות-הברית). הם היו מיועדים לערכת 8-ביט של נינטנדו.

מאז הופיעו משחקים רבים לכל מערכת אפשרית - "באטמן" (ראה כתבה נפרדת בגיליון זה) הצטרף לחגיגה ויצר משחקים כמעט לכל מערכת אפשרית, ספיידרמן התפשט עד מהרה לסגה ולגיים-בוי, סופרמן הגיע ואחריו הענק, המעניש ועוד ועוד... לאחרונה נודע כי המשחקים "ספיידרמן" ו-"אנשי האיקס" מתוכננים להופיע בגרסאות קומפקט דיסק ונראה כי תהיה זו חגיגה אמיתית מבחינת האיכות.

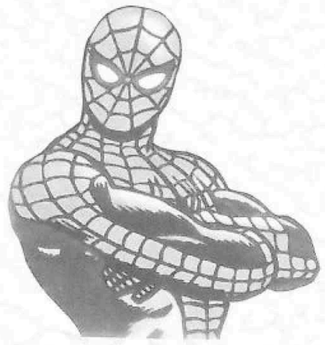
אבל, כיצד בכלל מגיע קומיקס מדפי הנייר למסכי משחקי הטלוויזיה והמכונות?

כאמור, חיפשו חברות משחקי המחשב אופקים חדשים לפיתוח משחקים למכשירים שלהם. חברות הקומיקס, מהצד השני, חיפשו שווקים חדשים בהם יוכלו לשווק את דמויות החברות שלהם. וכאן - כאשר כל צד מחפש צד אחר - נפגשו חברת מרוול וחברת קונאמי ליצירת שני משחקים (למערכת ניינטדנו הישנה): "ספיידרמן" ו-"אנשי האיקס" שהפכו להצלחה מסחררת בשוק בארצות הברית ויפן.

ראו חברות אחרות כי טוב והחלו גם הן לייצר משחקים המבוססים על דמויות מצוירות, כשתמיד קיים קשר הדוק בין חברת הקומיקס לחברה המייצרת את המשחק - חברת הקומיקס דואגת לשמור על איכות הדמויות, והחברה המייצרת את המשחק דואגת למצות את כל הפוטנציאל שבדמות העומדת לרשותה.

שיתוף הפעולה הוכיח את עצמו כפורה מאוד, ונראה כי הכיוון בתעשיית משחקי המחשב המבוססים על דמויות קומיקס הוא קדימה ומהר.

בגיליון הבא: כיצד מפתחים משחק טלוויזיה המבוסס על קומיקס...



קומנדר קין לדורותיו



מאת: קובי פרלמוטר

משחקי KEEN אמנם ידועים, אני יודע, אך בכתבה זו ישנם דברים שגם מי שכבר מכיר את המשחקים, עדיין לא שמע עליהם...

סיפור המשחק הוא:

בילי בלייז, גאון בן 8, בנה מפחיות ישנות, דבק, שואב אבק וחלקים אחרים - ספינת חלל. כאשר הוריו יוצאים מהבית והשמרטפית (שגם על נפלאותיה תשמעו בהמשך) מנמנמת, הוא חובש את קסדת הבייסבול של אחיו (קצת שבורה, אבל זה-מה-יש) והופך למגן כדור-הארץ - קומנדר קין (המפקד החד, בעברית).

הסדרה הראשונה היא:

"INVASION OF THE VORTICONS"

COMMANDER KEEN 1 "MAROOND ON MARS"

על המאדים, גנבו תושבי כוכב וורטיקון 4, חלקים חשובים מהחללית של בילי. עליך למצוא חלקים אלו, להביס את הוורטיקונים ששומרים עליהם ולהספיק לחזור הביתה לפני שהוריו של בילי יגיעו.

משחק זה זכה במקום הראשון במצעד התוכנות השיתופיות (SHARWARE) וזכה להצלחה רבה (גם בארץ), עד שחברת ניינטנדו ביקשה רשות מ-APOGEE (החברה שמפיצה את המשחק) לתכנת אותו לניינטנדו.

המשחק דורש EGA\VGA והוא כאמור SHARWARE.

פירוש שם המשחק הוא: "מקורקע על המאדים" (כיוון שקין לא יכול לחזור הביתה בלי חלקי החללית).

בסוף המשחק רואים שבזמן שבילי חוזר מהמאדים, הוא שם-לב לחללית בצורת תנין המאיימת על כדור-הארץ. לאחר שהספיק לחזור לפני הוריו, להעמיד פני ישן ולאחר שההורים הולכים לישון גם הם, הוא טס שוב... והפעם לחללית המשונה דמויית התנין.

COMMANDER KEEN 2 "THE EARTH EXPLODES"

על החללית המשונה יש מכונות רבות, כשכל מכונה אמורה להשמיד עיר על כדור-הארץ. ליד כל מכונה יש תמונה יפה של העיר שהיא אמורה להשמיד, ועליך להרוס את המכונות. בין הערים שמופיעות: ניו-יורק, מוסקבה ועוד.

המשחק דורש EGA\VGA. והוא אינו חופשי - התוכנה אינה שיתופית.

פירוש שם המשחק הוא: "התפוצצות כדור-הארץ".

COMMANDER KEEN 3 "KEEN MUST DIE!"

בילי מגיע דרך שער על-חללי לכוכב הוורטיקונים "וורטיקון 4", שבו יש ערים רבות ומשוכללות, בית-כלא, הרים, אי סודי, ברבור שאפשר לשוט איתו ועוד.

במשחק זה, שהוא האחרון בסדרת "INVASION OF THE VORTICONS", בילי מגיע לטירת המפקד הנוכחי (הקודם חוסל במשחק הראשון) שנקרא GI-GRAND INTLACT ושנתן לוורטיקונים את הפקודה: "KING MUST DIE". ההפתעה הגדולה תהיה בסוף המשחק כשיתברר לכם מיהו ה-GI!

המשחק דורש EGA\VGA. וגם הוא אינו חופשי.

פירוש שם המשחק הוא: "קין חייב למות".

★ ועכשיו לסדרה השנייה של משחקי KEEN...

GOODBYE GALAXY!

בילי קלט במקרה שידור רדיו בו אומרים חברי כנופיית השיקאדי כי יהרסו את הגלקסיה. בילי לא יודע מי הם השיקאדי, מאין באו ומהי התועלת שתצמח להם מפיצוץ הגלקסיה שלנו.

COMMANDER KEEN 4 "SECRET OF THE ORACLE"

במשחק הרביעי, כדי לענות על השאלות הנ"ל, קין צריך לשחרר 8 נזירים שיודעים פרטים על השיקאדי. הנזירים הם גנוסטיקונים זקנים, שנכלאו על ידי כנופיית השיקאדי על הכוכב גנוסטיקוס 4.

בסוף המשחק, לאחר שחרור שמונת הנזירים, הם יספרו לך על השיקאדי ויראו לך על מפת היקום את מקום מושבם של השיקאדי.

המשחק דורש תקליטון של 720KB לפחות (או כונן קשיח), יש גרסאות משחק למסכי EGA\VGA ויש למסך CGA.

המשחק הוא SHARWARE.

פירוש שם המשחק הוא: "סוד המקדש".

COMMANDER KEEN 5 "THE ARMAGEDDON MACHINE"

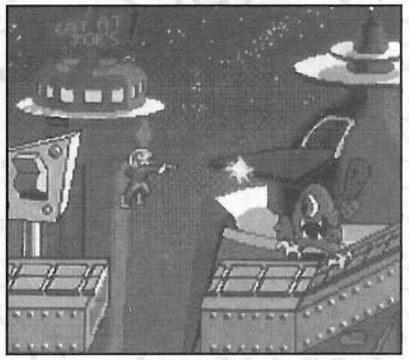
קין מגיע למכונה של השיקאדי שאמורה להשמיד את הגלקסיה שלנו והוא רוצה כמובן להשמיד אותה.

גם משחק זה דורש תקליטונים של 720KB לפחות (או כונן קשיח) והוא אינו חופשי.

פירוש שם המשחק: המכונה הצבאית, מכונת צי-המלחמה (ארמדה).

★ ועכשיו לסדרה השלישית של משחקי KEEN...

COMMANDER KEEN 6 "ALIENS ATE MY BABYSITTER!"



יצורים ירוקים ורעבתניים מהכוכב פריבולוס קסאקס, חטפו את השמרטפית של בילי. על קין להצילה או להסביר להוריו: "יצורי חלל אכלו את השמרטפית שלי!".

המשחק מתאים ל-EGA/VGA ויש כנראה גם גרסת CGA. למשחק יש גם אפשרות לגרפיקה של SUPER-VGA (לפחות בחלק מהמשחק). זוהי גרפיקה מעולה, וכוללת בתוכה נופים מרשימים, תחנות חלל, בתי קומות, ועוד.

המשחק אינו חופשי, אך קיימת לו גרסת הדמיה שהיא, ככל הנראה, חופשית.

פירוש שם המשחק: "זרים אכלו את השמרטפית שלי!".

★ יש שמועות על סדרה רביעית ואולי אפילו חמישית, אבל לגבי זה נחכה ונראה.

MORTAL KOMBAT

מאת: דוד אידלס

בעלי המגה דרייב טרם קיבלו את STREET FIGHTER II שלהם, אך MORTAL KOMBAT של חברת ACCLAIM ירתק אותם למסכים לא פחות ממנו. המשחק מופיע במלוא ההדר בגרסת ה-16 ביט, עם כל המהלכים של מכונת המשחקים, בשלמותם.

זהו משחק קרב-מגע עם תזוזה לצדדים, לשחקן אחד או שניים. כמו במשחק מכונה, אתה משחק אחת משבע דמויות מצולמות - SONYA ,KANO ,JOHNNY CAGE, SCORPION ,SUB-ZERO ,LIU KANG ו-RAYDEN. לכל לוחם קיימים מהלכים משלו, סופר מהלכים, מכות סופיות ושילובי מהלכים. תחילה עליך לנצח את

כל ששת הלוחמים האחרים ואז עליך להילחם נגד עצמך בקרב מראה. אחרי כל הבלאגן הזה ישנם שלושה קרבות הישרדות שבהם אתה נלחם נגד שני לוחמים בו-זמנית. בסופו של דבר, מגיעים לקרב חיים ולמוות של SHANG TSUNG, אך כדי לעבור לשם צריך לנצח את GORO, השומר כבד-הידיים.

אתה תעבור דרך כל השלבים של המכונה כולל הבור, הצינוק, הארמון של טסונג ועולם הגיבורים. הרקעים בגרסה המגה-דרייבית של המשחק מצוירים היטב, אך לא תואמים כל כך את המקור (לעומת הגרסה של סופר נינטנדו). למעשה לא יהיה לך זמן להתבונן ברקע כאשר תהיה עסוק בהתחמקויות מזריקת הברק של ריידן, הקרחון של סאב-זירו, שליחת הטבעת של סוניה, כדור האש של ליאו קנג ושאר המהלכים הקטלניים, של יריבך הקשים והמרובים.

בסך הכל, הג'ויסטיקים הקלים להפעלה של מגה דרייב מאפשרים לבצע מהלכים מסוימים בקלות רבה רבה יותר מאשר בג'ויסטיקים של סופר נינטנדו, למרות שבשני המכשירים עדיין רוב המהלכים קשים לביצוע. המשחק תוכנת לשלט בעל שלושה כפתורים - זאת אומרת שצריך להשתמש ב-START כדי לבלום, וזה די מבלבל. לעומת זאת, הפעילות מהירה הרבה יותר במגה דרייב והמהלכים זריזים והרסגיים.

אחרי שניצחת בשני סיבובים תוכל סופסוף להנחית מכה סופית. קיימים שני מצבי משחק במגה דרייב: במצב הרגיל יש שינוי במכה סופית (שינוי של כמה לוחמים) לעומת משחק המכונה ומצב A



המיוחד, אליו מגיעים דרך השלט, המאפשר לך לשחק את כל המהלכים בשלמותם. חבל רק שהגרפיקה בכמה מהמכות הסופיות לא כל כך מפורטת כמו במכונת משחקים.

הגרפיקה של המשחק במגה-דרייב טובה מאוד, אך בסופר נינטנדו היא מדויקת ונקיה יותר. למרות זאת אנשים המעדיפים את קרבות המכונה יעדיפו את גרסת המגה-דרייב עם מצב ה-A שלה. המוסיקה במגה-דרייב טובה יותר, אך איכות הקול גבוהה יותר ב-SNES, שם היא כוללת יותר אפקטים קוליים. במגה-דרייב לא מכריזים את שמות הלוחמים וגם לא משמיעים את המכות שוברות העצמות במלוא הסימפוניה.

כדי לקבל משחק אתגרי עליך לבחור ברמה הקשה של המשחק. אם לא תעשה



כך, תרגיש כמו במשחק מכות רגיל. במצב הקשה תוכל להנחית כמה מכות פשוטות אך שחקני המחשב יציגו לפניך קרב אמיתי. בנוסף - שלא כמו בנינטנדו - יש רק מספר מוגבל של המשכים ועליך לשמור עליהם כדי להגיע לסוף המשחק.

גרפיקה, מוסיקה ושליטה מעולים בשילוב עם מצב A המיוחד עושים את המשחק הזה של המגה- דרייב לכוח קטלני מעולה. שחקני מגה דרייב יהיו "יותר ממרוצים" מהגרסה שלהם למשחק מכונות קלאסי זה. עד ש-STREET FIGHTER II יופיע על מסכי מגה-דרייב, MORTAL KOMBAT הוא המלך על גבעת משחקי המכות של מגה-דרייב.

מה ברצונך לשחק?
לוחם הרחוב
STREET FIGHTER II
נסיך הפרסים 2
PRINCE OF PERSIA 2
הוויקינגים
FLASHBACK
הסינדיקט
SYNDICATE
ELECTRONIC ARTS
מיראז'
משחקי מחשב
טל: 03-5105764



הפינה של ד"ר WIZ

איתי טרילניק מת"א שואל, איך לכל הרוחות, יוצאים מתוכנת GWBASIC?

אם בכוונתך לסיים את השימוש ב-GWBASIC, איתי, ולחזור למערכת ההפעלה - עליך לכתוב SYSTEM. הפקודה גורמת לסיום העבודה ב-GWBASIC וליציאה אל מערכת ההפעלה. אם ברצונך לבצע יציאה זמנית מ-GWBASIC עם אפשרות חזרה - יש להקיש SHELL וללחוץ ENTER. לאחר מכן תקבל הודעה שאתה נמצא במערכת ההפעלה, ותוכל לבצע כל מה שתרצה. כשתקיש EXIT תחזור ל-GWBASIC, בדיוק לנקודה בה עזבת. פעולה זו חשובה מאוד, אם תרצה לראות את רשימת הקבצים למשל (והרי הפקודה DIR לא פועלת ב-GWBASIC), או אם תרצה להעתיק קובץ תוכל להיעזר בפקודת ה-SHELL, לבצע את העתקת הקובץ ולחזור לתוכנה שעזבת בעזרת ה-EXIT. אין פשוט מזה.

אורי שירי מקרית אונו שואל האם קיימת ספריית קלטות סגה מגה דרייב באיזור ת"א ואם כן, איפה היא נמצאת?

אין מערכת מסודרת של חנויות המשכירות משחקי מגה-דרייב. אך ייתכן שאחת מחנויות המחשבים באיזורך מפעילה ספריית השכרה כזו.

שלומי שחיבר מרעננה ראה בחו"ל, נדלק ושואל האם אפשר להשיג בארץ את העיתונים SEGA FORCE (S FORCE) ו-DRIVE ADVANCED GAMING SEGA MEGA, והאם נכונה השמועה ש-STREET FIGHTER 2 עומד להגיע לארץ בגרסת המגה דרייב?

לצערי שלומי, אי אפשר להשיג בישראל את שני ירחוני המשחקים הבאמת מיוחדים שהזכרת. אף אחד לא מייבא ומפיץ אותם בארץ. באשר לשאלתך השנייה, המשחק STREET FIGHTER 2 אכן יצא בגרסת מגה דרייב. בהזדמנות זו אפשר לציין שהוא יצא גם בגרסה חדשה ומיוחדת לסופר נינטנדו - מוצלחת הרבה יותר (ראה WIZ 30).

אסף מסיקה מנצרת עילית קנה מודם ורוצה מאוד ליצור BBS. הוא שואל היכן ניתן להשיג תוכנה ליצירת BBS ומה שמה?

יש כמה חברות שמייצרות תוכנות BBS, כל התוכנות האלו נפלאות. בארץ פופולארית תוכנת REMOTE ACCESS (RA) שגרסתו האחרונה היא ה-RA PRO. זוהי תוכנה ידידותית מאוד ומגבלתה היחידה היא גודל הכונן הקשיח שלך, כלומר אין לה מגבלת גודל - הכל תלוי ביכולת המחשב שלך. התוכנה עולה 350 דולר וניתן לרוכשה רק ישירות מבית התוכנה היושב ב... לוקסמבורג. רצוי לעשות זאת כיוון שמפעם לפעם יוצאים תיקונים לתוכנה, ורק מפעילים רשומים שרכשו את התוכנה מקבלים אותם. ניתן לקבל את הפרטים מאחד ממפעילי ה-BBS הטובים בארץ. אגב, ברור לך שכדי להפעיל BBS רציני עליך להקדיש קו טלפון מיוחד עבורו, וזוהי בעיה די רצינית. אם כבר מדברים על המחשב שלך, רצוי שתפעיל את ה-BBS על מחשב 386 לפחות ורצוי גם שהמודם שלך יהיה מהיר ככל האפשר, כי כך תחסוך זמן וכסף. בהצלחה!

חבריו של שחר שוורץ קנו לו לבר-המצווה מכשיר מגסון. אביו של אחד מאותם חברים נוסע לחו"ל ושחר ישמח לדעת האם אפשר לקנות שם קלטות למגסון?

השם מגסון, שחר יקירי, הוא שם שהומצא על-ידי יבואן ישראלי המייבא מן המזרח הרחוק חיקויי נינטנדו NES (8 ביט). במכשיר עצמו אין שום חידוש או דבר מיוחד, הוא אינו חוקי ולכן גם אינו קיים באירופה וארצות הברית. חיקויים כאלו אפשר למצוא רק בחלק ממדינות אפריקה, בחלק ממדינות ערב ובישראל. לגבי משחקים חדשים - אם תרצה כאלה, קנה משחקי נינטנדו רגילים בארץ והם יפעלו נהדר גם במגסון (בעזרת מתאם). חשוב גם שתדע כי כל טיפ או כתבה שאנו מפרסמים לגבי מערכות הנינטנדו 8 BIT - מתאימים גם לחיקויים השונים.

עידו המר מת"א שואל האם אפשר להשתמש ב-CD-ROM של המגה דרייב גם בתור CD-ROM למחשב IBM, והוא מציג גם בעיה: יש לו כרטיס קול SOUND BLASTER תואם AD-LIB, אבל כשהוא מנסה להעלות משחק מסוים, הקול נשמע מאוד לא ברור. המשחק כבר עבד פעם היטב והשמיע צלילים נפלאים על אותו מחשב. מה יכולה להיות הבעיה ואיך מטפלים בה?

אחד אחד עידו. לגבי ה-CD-ROM התשובה היא לא. קומפקט דיסק של סגה מגה- דרייב לא יכול לשמש כקומפקט דיסק למחשב IBM. חבל, אך זה המצב כרגע. בקשר לכרטיס הקול שלך: אם הבעיה היא רק במשחק ספציפי אחד, יכול להיות שנפגעו קובצי הקול של המשחק הזה. אם זה קורה בכל משחק, יכול להיות שיש לך בעיות טכניות ברמקולים (ממברנה קרועה וכדומה), או שיש לך בעיות בכרטיס הקול עצמו. אם הבעיה היא במשחק, תוכל לפנות לחנות בה קנית אותו ולהחליפו, אם הבעיה היא בכרטיס הקול (ומצוי ברשותך כרטיס קול מקורי), עליך לפנות לחברת "גרפיקס" היושבת ברעננה.

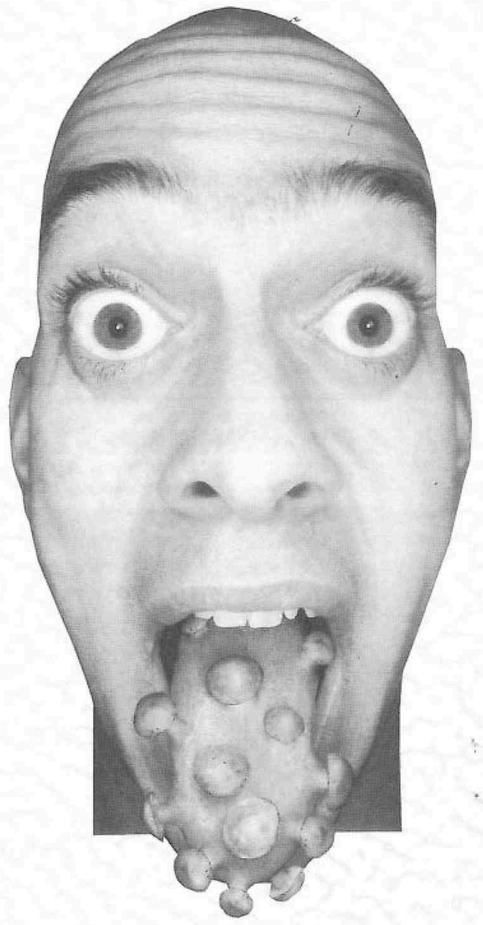
גיל-עד סטרק מת"א שואל האם יש תוכנות אנימציה המותאמת ל-WINDOWS שאינן דורשות מולטימדיה, כרטיס קול וכד'?

תוכנות אנימציה טובות ומודרניות פועלות על מערכת ההפעלה WINDOWS. תוכנות אלה דורשות גם כרטיסי קול משום שללא קשר למולטימדיה - זהו התקן המקובל כיום בעולם. לצרכים ביתיים, תתאים לדעתי תוכנת STUNT ISLAND מבית וולט דיסני, שכבר סוקרה בעיתוננו. זוהי תוכנה המאפשרת לך ליצור סרטי תעופה עם אפקטים מרשימים, והיא הטובה ביותר יחסית למחירה בסטנדרט הזה. תוכנות מקצועיות יותר עולות אלפי דולרים ולדעתי זה קצת גדול עליך גיל-עד, לא?

רועי סטרוב מת"א שואל למה משחקי הסופר נינטנדו עולים כל כך הרבה, כמה משחקי סופר נינטנדו יש בישראל ואם מקבלים עם מכשיר הסופר נינטנדו את STREET FIGHTER, למה מוכרים אותו גם בנפרד?

משחקי הסופר נינטנדו עולים הרבה, מפני שקלטות משחקים 16 ביט מכילות בתוכן רכיבים יקרים מאוד, האוגרים הרבה זיכרון ומשמשים מעין כונן קשיח, אך מחירם בארץ עדיין זול יחסית למחירם בחו"ל. לגבי מבחר המשחקים - חברת באג, שהפכה ליבואנית נינטנדו הרשמית, מוסרת כי בחודש האחרון הגיע לארץ משלוח ובו כמה עשרות סוגי משחקים וכי היא תשתדל להביא לישראל את המשחקים החדשים ביותר. מטבע הדברים וכמקובל בחו"ל, משחקים חדשים יעלו יותר מישנים. ולשאלתך האחרונה רועי: כיום אפשר לקנות את מכשיר הסופר נינטנדו עם משחק ה- STREET FIGHTER, עם סופר מריו-לנד או את המכשיר בלבד - המבחר הוא גדול ואתה קונה מה שמתחשק לך - אין אריזת מכירה אחת ויחידה. אי לכך מוכרים גם את "לוחם הרחובות" גם בנפרד. יש?

זוהר רץ מגבעתיים בבעיה. כשהוא מעלה את משחק "הנסיך 2" על המחשב שלו, מופיעים לו במקום ציורים שלמים



ציורים הקטועים על-ידי פסים שחורים ביניהם. מה קרה?

זהו סימן מוכר של וירוס כמו STONE, BRAIN או משהו אחר מתקופתם - זוהי תופעה רגילה בוירוסים האלו, המשנים קובצי נתונים ואוהבים להכניס פסים שחורים בתוך תמונות. כל מה שאתה צריך זה אנטי-וירוס טוב וכיוון שרכשת כמובן את התוכנה, אתה יכול לנסות להחליפה בחנות ממנה קנית אותה. אם הבעיה איננה וירוס - זוהי תקלה נדירה מאוד אך גם כאן - נסה לפנות לחנות או לחברת מיראז' המשווקת את המשחק ולנסות להחליפו. אם זהו באמת וירוס, כדאי מאוד להישמר מפני תקליטונים המועברים בין מחשבים. במקרה זה נפגע לך המשחק, אך במקרה אחר יכולה עבודת סוף השנה שלך אף היא להינזק!

גלעד שוורץ מראשון לציון מפציץ: הוא שואל האם המשחק OUT RUN יצא בגרסה ל-PC, ממשיך ושואל מה ההבדל בין סאונד בלסטר לסאונד בלסטר פרו ומסיים ב"איפה אפשר לרכוש את גיליון מספר 1 של וויז"?

אחת אחת: המשחק OUT RUN לא יצא בגרסה ל-PC למרות שישנן גרסאות דומות. הלאה. באופן כללי: סאונד בלסטר רגיל מסוגל להשמיע 11 צלילים בו-זמנית בעוד דגם הפרו מסוגל להשמיע 22. כשאתה מבצע הקלטות בדגם הפרו, קצב הדגימות גבוה יותר ולכן גם איכות הצליל טובה יותר. כמו כן, בדגם הפרו יש בקר ל-CD שיחסוך לך כסף, ביום שתרצה להשתכלל ולרכוש כונן תקליטורים.

דגם הפרו יתאים לך גלעד, אם אתה מוסיקאי חובב שרוצה לעשות סמפלינג וכו'. אם אתה צריך את כרטיס הקול למשחקים - תסתפק בסאונד בלסטר הרגיל. ההבדל במחירים הוא כמעט פי שניים. ולשאלה האחרונה: מערכת וויז גאה אך גם מצטערת לבשר לך כי גיליון 1 של וויז אזל לחלוטין מן השוק והוא נמצא בידי אספנים או חולי מחשבים מקצועיים, כך שקיימות שלוש אפשרויות: א. להפציץ את מערכת וויז באלפי גלויות כדי להדפיס מחדש את הגיליון הראשון (לא בא בחשבון). ב. לנסות לאתר את אחד מבעליו של העותק היקר מפז ולנסות לגנוב לו אותו (קצת מסוכן ובעיקר לא חוקי). ג. לנסות לאתר אותו את אחד מאותם פריקים ולקנות אותו ממנו (אין מה להפסיד).

צבי הנינג'ה 4



TURTLES IN TIME

מאת: דייזי כץ

שוב הגיע זמנם של הגיבורים הירוקים שלנו! הפעם הם מופיעים במשחק חדש של חברת KONAMI על מכשירי סופר נינטנדו. צבי הנינג'ה 4 כאן.

בתסבוכת החדשה, קרג - בעל מוח ללא גוף - גונב את פסל החירות. לכולם ידוע שניו יורק היא השטח של צבי הנינג'ה, והבחורים יוצאים לשחרר את גברת חירות ונתקלים בשרדר הרשע. הם נזרקים בזמן אלפי שנים לאחור לתוך הרפתקת פעולה מסחררת.

המשחק מבוסס על משחק פופולרי מקביל במכונות המשחקים ששמו "צבי הנינג'ה 2: צבים בזמן". הגרפיקה משגעת - בדיוק כמו במכונות. תוכל לזרוק את חיילי פוט קלן ישר מהמסך, יש כאן אפקטים מצוינים, במיוחד כאשר הצבים עוברים בזמן, וגם כאשר הצב לא נלחם, הוא ינופף בנשקו ויעשה פרצופים מפחידים, בזמן שהוא מחכה להיתקלות הבאה. האנימציה זזה בצורה חלקה והמשחק "מהיר כמו ברק". זוהי פעם נוספת ש-KONAMI מוכיחה שאין מעצורים לסופר נינטנדו.

המשחק לוקח אותך, כאמור, למסע אדיר. הצבים שלנו נלחמים דרך 7 שלבים היסטוריים ורצחניים - אין זמן לאכול אפילו פיצה אחת. כל שלב מלא בחייליו של שרדר אותם מובילים פושעים ידועים מהסדרה.

בשלב ראשון נלחמים ברחובות ניו יורק. נסה להילחם ברחובות ולגלוש דרך תעלות הביוב. בסופו של דבר תגיע ל-TECHNODROME, לקרב הבוסים שלא היה במשחק המכונה. כאן נלחמים בחייליו של שרדר כאשר מסתכלים מאחורי גבו של שרדר, המנסה לכוון את נשקו על הצבים.

גם אם תנצח את שרדר, הוא עוד יצחק עליך כאשר הוא יעביר אותך קדימה ואחורה בזמן. התחנה הראשונה היא ארץ פרהיסטורית של דינוזאורים בשלב השני. משם מגיעים לספינת הפירטים שבשלב השלישי - אם תטביע את כל הפירטים עד החרטום של הספינה, תמצא את עצמך על גגה של רכבת במערב הפרוע. כולם מזנבים בך, אז תזדרז לקרונו של הבוס הממתין לך בסוף הרכבת. בשלב החמישי המהיר אתה גולש על דיסק ללא משקל בשנת 2020. קרג כאן, בגופו הסיבורגי הענק, אבל עלייך לדדוף אחריו לבסיסו שבשלב השישי ולנצח אותו בחלליתו, כדי למצוא את המקום בו מוחזקת הגברת חירות. הקרב האחרון יהיה ב-TECHNODROME, שבו שרדר רוצה להכין לעצמו מרק צבים.

במשחק המשובח הזה מציגים פעילות מצוינת ורבה, לכל רמה וגיל. שחקן אחד או שניים יכולים לשחק כל צב. שחקן שני יכול להצטרף בכל עת. תקבל חמישה המשכים ויהיו לך 3, 5 או 7 פסילות לצב בשלוש רמות קושי. בכל המשך גם אפשר לעבור מצב לצב. ממש ארץ האפשרויות הבלתי מוגבלות.

המשחק הוא לא אתגרי במיוחד אך מלא בכיף. המצב של EASY מושלם לילדים קטנים, שחקנים מתחילים ושחקנים שלא רוצים לעבוד קשה כדי לראות את סוף המשחק. במצב נורמלי וקשה, שחקן בודד יכול לקבל צבע ירוק מרוב מאמץ, אבל בסופו של דבר הוא יכול (במאמץ) לגמור את המשחק. שני אוהבי צבים יכולים להתענג על זמנים מהנים ברמה הקשה. כאשר אתה וחברך ניצחתם במשחק תוכלו כמובן להתחרות אחד בשני.

אם אתה אוהב פעילות ללא הפסקה ואוהב צבי נינג'ה, קנה את המשחק הזה! משחק זה של סופר נינטנדו טוב יותר מהמשחק המקביל במכונות - מכל ההיבטים, מה גם שכל הבוסים לקוחים ישר מהקומיקס. בנוסף, תקבל שני מסכים שלא היו במכונה ואל תשכח - לא צריך להוסיף כל פעם אסימונים... נו, מה אתה אומר?





משפחת אדאמס

THE ADDAMS FAMILY



מאת: דייזי כץ

כמו הסדרה בטלוויזיה האמריקאית וכמו סרט הקולנוע שהוקרן אצלנו, גם המשחק הזה הוא קצת מופרע. גרפיקה פנטסטית, מוסיקה מפחידה, מפה גדולה, רמה גבוהה של קושי והמון חדדים מוסתרים - עוזרים לשכלל את המשחק הפשוט. זהו משחק "מוצק" לשחקן שאוהב הרפתקאות.

ונסדי, האחות הבעיתית, פיזרה שישה חפצים חשובים ברחבי האחוזה ופגסלי החליט לאסוף אותם בכל מחיר. הוא יכול להגיע לכל אחד מהחדרים ללא כל סדר: לכניסה, למעבדה, למקלחת ולעליית הגג. גוב האריות של מורטיציה וחדר השינה של ונסדי הם האחרונים ברשימה.



לא צריך כדור בדולח כדי להבין את משימתו של פגסלי: זהו משחק של איסוף חפצים ותזוזה לצד, דרך כל המשחק. פעולותיו של פגסלי מוגבלות לריצה, קפיצות, טיפוס, התחמקות ושחייה בלבד.

המשחק נראה מדליק: הרקע עשיר, הצבעים מצוינים והרשעים מוזרים באופן ראוי לציון, בגרפיקה שכאילו לקוחה ישר מהטלוויזיה. המוסיקה המפחידה והאפקטים הקוליים המופיעים כל הזמן מקנים למשחק רקע מוסיקלי, עשיר גם הוא.

כדי לשחק את פגסלי יש צורך בעצבים חזקים. המשחק מציע כמות בלתי מוגבלת של המשכים ואפשר לקבוע את כמות הפסילות בתחילת המשחק, אבל זהו אחד המשחקים הקשים ביותר של סופר נינטנדו. השלבים הם מגה-ארוכים ואתה תצטרך לעבור אותם מסכים כמה פעמים, פעם אחר פעם. למרות שהשליטה בדמות היא ברורה, תצטרך למות כמה פעמים עד שתלמד לעבור את האויבים המופרעים ומלכודות הדרך.

פגסלי הוא התעמלות מעולה לאצבעות, אבל המשחק הוא "ישר" יותר מסוניק או מאריו. הגרפיקה והמוסיקה זוהרות, אך המשחק יכול להיות זוהר פחות וקשה לשחקן ממוצע. אם אתה מספיק קשוח, קח אותו!



סגה - מגה-דרייב

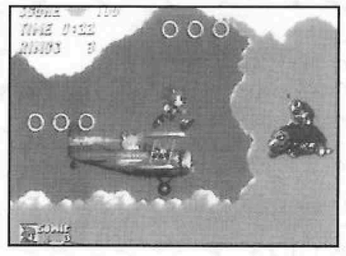
הדס לאונוב מירושלים

סוניק 1

★ כדי להרוג את המסטר הראשון בקלות, צריך לתת לו 4 מכות כשהוא מגיע, ואז להסתתר מתחת למעליות, וכל פעם שהכדור הולך לצד השני, תוקפים אותו.
★ כדי להרוג את המסטר ב-SPRING YARD, כשהמסטר מגיע צריך לתת לו 2 מכות מהצד, ואז לברוח (רצוי לצד שממנו באנו). כאשר המסטר יורד למטה - לזוז הצידה, לתת לו מכה וכך להמשיך.
★ ב-MARBLE ZONE, כאשר יש קיר שלידו יש שרשרת המחוברת לקוצים עולים ויורדים, חפשו דלת סודית בקירות. כדאי גם לנסות לחפש דלת סודית במקום שבאתם אליו מדלת סודית - לפעמים זה משתלם.

סוניק 2

★ במסטר שבקזינו, קיפצו על אחת המקפצות ונסו להישאר כמה שיותר זמן באוויר בצורת כדור. נסו ליפול על המסטר.
★ במסטר ב-HILL TOP, ברגע שהוא מגיע - קיפצו עליו שוב ושוב מבלי לקפוץ הצידה עד שהוא מתפוצץ ואז קיפצו הצידה (לשם כך תצטרכו טבעת אחת לפחות).
★ במסטר שנמצא ב-MISTIC CAVE, כשהוא מנער את הענפים, צריך להיזהר רק מהקוצים כי האבנים אינן פוגעות.
★ את המסטר שנמצא ב-METROPOLICE, צריך לתקוף מהר מלמטה - כשאפשר.



★ כמה עצות למי שמגיע ל-DEATH EGG 1: הרובוט יכול להתגלגל ולקפוץ כמו סוניק, לרוץ ולירות חיצים. תבדקו בכל פעם איך הוא מתקיף והיזהרו!
★ ב-DEATH EGG 2: כאשר הרובוט הגדול קופץ ומופיעה כוונת עליכם, ברחו ממנה!

יונתן מרלינגן מאבני-איתן

TINY TOON

★ כדי להחליק צריך לקחת הרבה תנופה.
★ כל 50 גזרים מקבלים ITEM.
★ כדי לרדת ממקומות לוחצים לכיוון מטה וקפיצה, בו זמנית.
★ כשעוברים שלב צריך להזיז אותך במפה לשלב הבא, אחרת תחזור על אותו שלב.
★ היזהרו ממלכודות שיניים!
★ היעזרו באבנים כדי להגיע למקומות גבוהים.

RAMBO 3

★ כדי לקבל דברים צריך להרוג אנשים עם סכין.
★ את המשאיות עליכם לפוצץ בעזרת פצצות זמן.
★ בשלב השלישי שימו הרבה פצצות ליד האנשים.
★ חביות מפוצצים בעזרת חץ וקשת.
★ בשלב השלישי יש שיחים זזים - אלו אנשים.

ALIEN 3

★ כדי לעבור שלב צריך להציל את כל השבויים וללכת ליציאה.
★ כדי לפוצץ דלתות צריך לירות עליהם פצצות.
★ כדי לעבור לשלב הבא עברו לאופציות. חברו את השלט לשחקן B, (לחצו) C, למעלה, ימינה, למטה, שמאלה, A - ימינה ולמטה. התחילו את המשחק, (לחצו) C - PAUSE - B - A ואז - START.

גיים-בוי

DOUBLE DRAGON 2

★ כדי לחסל MONSTER (BOSS) חכו בפינה העליונה-שמאלית של המסך וכשהוא מתקרב - רדו למטה באלכסון-ימינה וחכו לו. כשהוא יהיה מעליכם, לחצו על A ו-B יחד פעמיים, חיזרו לפינה ועשו זאת שוב.
★ חשוב! אל תקפצו על ה-BOSS כשהוא שוכב על הריצפה.

BEATLE JUICE

★ בשלב 2: פיתחו בהתחלה את הקופסאות, שחררו את היצורים השעירים, הכניסו אותם לקופסאות (יריה מקפיצה אותם) ואחר כך טפלו ברוחות.

נינטנדו

רואי גור-אריה מגבעת-סביון

גלדיאטורים אמריקאים

★ הקוד לשלב 4: ABAABBBB.

סופר-נינטנדו

רואי גור-אריה מגבעת-סביון

צבי הנינג'ה 4

★ כדי להשיג 10 פסילות לוחצים למעלה-למעלה-למטה-למטה-שמאלה -ימינה-B-A, ואז אפשר לשנות את הפסילות עד ל-10.

עולם אחר

★ קוד לשלב 12: TXHF.

רן לימור מרמת-השרון

DESERT STRIKE

★ קודים: שלב 2: 3ZJMZT7, שלב 3: K32L82R, שלב שלב 4: JR8P8M8, סוף: F9N5CJ8.

JAMES BOND JR

★ הקוד לשלב 7: 3353.

KABLOOEY

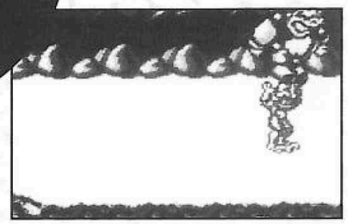
★ קודים: 25. LFBG .26 CVFF .27 .CPJC .28 DBTG .29 WGGD .30 .TJMG

STREET FIGHTER 2

★ BIZON (מה שנקרא VEGA) רגיש במיוחד לבעיטת "סלטה" קטנה של גייל.

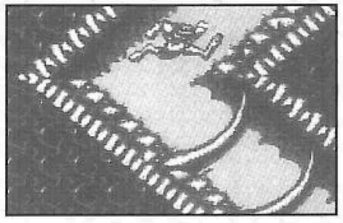
BATTLETOADS

מאת: דוד אידלס



הצפרדעים שלנו זיטץ, רש ופימפל נכנסים לאין ספור בעיות במשחק החדש של חברת TRADEWEST למכשיר הגיים-בוי. כשהיא מתחזה לצפרדע-רקדנית ידועה, מלכת האופל מנחיתה מכה על שלושת הצפרדעים - היא שמה את רש ופימפל בתוך חללית מרושעת בשם "גרגנטיואה", ושולחת אותם לכוכב ארמגדה.

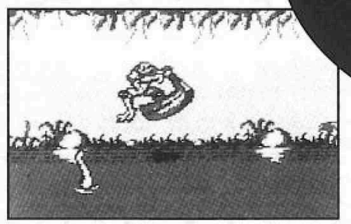
המשחק הזה דחוס בפעילות. שלוש הפסילות ושלושת המסכים, הם רק טיפה בים של 12 השלבים הרצחניים של ארמגדה. יש גם שמועות על כמה רמות

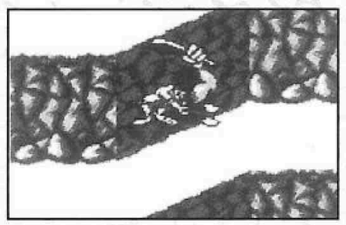


בונוס המוסתרות פה ושם. כצפרדע לוחם בארץ עוייגת, יהיה לך עם מה להתעסק וזה כולל 20 סוגים שונים של שונאי הצפרדעים, וכמות מזעזעת של מצבי משחק שונים: רגע אחד אתה רץ וקופץ כדי להתחמק ממכות רצח של יצורים יבשתיים (החזיר פסיקו הזועם או קרונצה בעל שיני הכריש). בשנייה הבאה אתה מרחף על חבלים או רוכב על אופנוע-מים, כאשר אתה מנסה לא להיתקע בקרשים, עכברושים על רפסודות ומערבולות גדולות, ועוד ועוד הרפתקאות.

איך לוחמים הצפרדעים? קודם כל, זיטץ מסוגל להנחית עשרה סוגים שונים של מכות ובעיטות. הוא מתחיל במכות ובעיטות בסיסיות. בכל זאת - כאשר הוא מתכונן להנחית מכה רצינית, אגרופו מתנפח פי שניים מגודלו הרגיל או הופך לסדן או פטיש. בנוסף לכך, הוא מסוגל לקחת מהאויב את הגרזן ולהשתמש בו נגדו.

אם כבר מדברים על ניפוח, בואו נדבר על גרפיקה. לא היה מפריע אם היו מקבלים דמות של צפרדע גדול יותר. כל השאר - תזוזה של המסכים, אנימציה והפרטים השונים מדויקים וטובים.





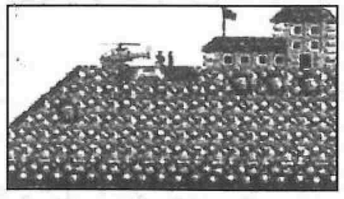
BATTLETOADS הוא משחק מרשים. כל תכונותיו גדולות: גרפיקה בעלת תזוזה לכמה כיוונים, שלבים עם מבחר גדול של פעילות וקולות מעולים. מה עוד תרצה? טוב, אולי עוד כמה המשכים. האתגר הוא גדול אפילו לשחקנים מנוסים. אם אתה רוצה אתגר טוב ותמורה הולמת לכספך, אז לך על צפרדעים!

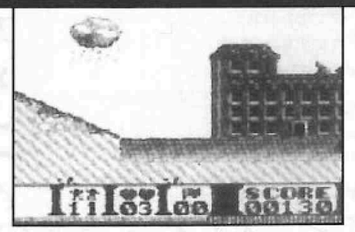
הערה: הכתבה מתייחסת לצפרדעים זכרים ולצפרדעים נקבות כאחד. אנחנו החלטנו שהצפרדעים הם זכרים ומבחינה לשונית התייחסנו אליהם בהתאם - אך זה יכול בהחלט להיות אחרת.

CHOPLIFTER II

התכונן לזנק לשמיים שחורים-לבנים של משחק אומנותי - CHOPLIFTER II! משימתך היא לטוס לחמישה סקטורים כדי לשחרר בני ערובה. למרות שאין כאן הגבלת הזמן, עליך להוביל את בני הערובה במהירות למקום מבטחים, לפני שאש האויבים תשמיד אותם - ואותך...

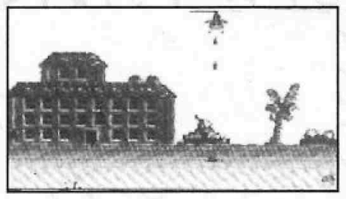
המשחק CHOPLIFTER II יכול להיות ממש קשה. למזלך, המסוק שלך חמוש





בכמות אינסופית של יריות ותוכל גם לאסוף תוספות של פצצות, טילים ו"בלתי פגיעות" זמנית. רחף בזהירות דרך שלבים מסתעפים כאשר אתה נלחם בגל אחר גל של תותחי נ"מ, טנקים, מטוסים ואפילו ציפורים ונסה לשרוד ולעמוד במשימתך. לפחות תקבל כאן קודים להמשך אחרי כל שלב (גם זה משהו).

הגרפיקה של המשחק ברורה, חלקה ומדוייקת. בני ערובה בגודל של נמלה רצים אליך בפחד ומצחיק לראות אותם כך. זהו משחק נדיר הדורש דייקנות בירי וגם חשיבה אסטרטגית טובה.



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

בזמן כתיבת סקירה זו כבר הגיע למחסן מלאי של מוצרי ICE. מלאי של מוצרי FASA עומד להגיע בקרוב, לכן הקצנו את שני העמודים הללו לספר לכם בקיצור מה הגיע עד עכשיו. בוויז הבא נקדיש מקום רב יותר לסקירת המוצרים. מוכנים?

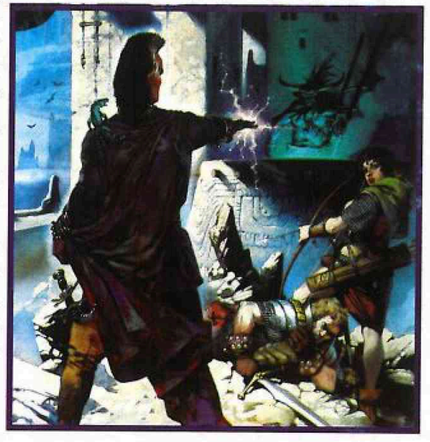
בואו נתחיל במה שאנו כבר מכירים: MERP. השיטה הנהדרת הזו מגיעה הפעם בצורת ספר חוקים ולא כקופסה, כך שמחירה יהיה קרוב לודאי זול יותר. אין טעם להציג את השיטה מחדש - מדובר בשיטת משחקי תפקידים מתקדמת ביותר, המבוססת הן על כשרונות והן על דרגות (מה שמקל מאוד את המעבר מ-AD&D אליה). השיטה כוללת שיטת קרב ריאליסטית וקלה לשימוש ואת עולמו המופלא של ג.ר.ר. טולקין, הארץ התיכונה.

יחד עם השיטה הגיע קו שלם של מוצרי תמיכה והרפתקאות: קודם כל הגיעו שני ספרי העולם של הארץ התיכונה, MIDDLE EARTH GUIDEBOOK, הכוללים מפות, הסברים על אתרים, מילון לשפות האלפים וכל מה שצריך לדעת על הטופוגרפיה של הארץ התיכונה. עוד הגיעו שלושת ספרי LORDS OF MIDDLE EARTH, המכילים בתוכם את נתוני כל הדמויות החשובות של ספרי ההוביט ושר הטבעות והמפלצות שהופיעו בהם. קיבלנו גם את TREASURES OF MIDDLE EARTH, ספר האוצרות וחפצי הקסם של העולם, ואת



CREATURES OF MIDDLE EARTH המכיל בתוכו את כל היצורים והמפלצות השונות בעולמו של טולקין. כמובן שמצאנו בארגזים גם עוד מערכות המפרטות ארצות ואיזורים של הארץ התיכונה והמון הרפתקאות חדשות.

אם את MERP ניתן להשוות ל-AD&D אז את LORD OF THE RINGS, משחק התפקידים החדש שהגיע על שתי הרפתקאותיו, ניתן להשוות ל-D&D. זהו משחק לשחקנים מתחילים, המלמד את חוקיו תוך כדי משחק בהרפתקה הראשונה. המשחק דומה בבסיסו ל-MERP אבל פשוט הרבה יותר. הרעיון הוא שחוקיו מותאמים במיוחד לארץ התיכונה וסדרת הרפתקאותיו היא למעשה הרפתקאות מההוביט ומשר הטבעות. המשחק מגיע בקופסה ומכיל מפה של האיזור בארץ התיכונה בו התרחשו ההרפתקאות בשר הטבעות, ספר ההרפתקה הראשונה שאפשר להתחיל לשחק בה מייד ללא קריאת חוקים (למעשה תוך כדי ההרפתקה תלך ותלמד את חוקי המשחק ובסופה תדע את כולם) וכמובן ספר החוקים וקוביות.



רק רגע, בואו לא נשכח את ROLEMASTER - השיטה המתקדמת ביותר שנכתבה אי-פעם עם שיטת הקרב המעולה והמציאותית ביותר שקיימת. מלבד ערכת המשחק הבסיסית הגיעו שני ספרי ה-CREATURES & TREASURES שלה, המכילים למעלה מאלף יצורים ומפלצות המוכנים להתנפל על שחקניך חסרי הישע, וכמות לא פחותה של אוצרות וכלי קסם. בנוסף הגיע ספר דמויות דב"ש מסוגים ודרגות שונים, שמקל מאוד על מלאכת ה-GM והכי חשוב: הגיעה סדרת העזרים של ROLEMASTER - ROLEMASTER COMPANIONS ממספר אחד עד שבע, המכילה בתוכה תוספות של חוקים, מקצועות, קסמים, גזעים, כשרונות, שיטות קרב חלופיות ועוד המון דברים. היופי הוא שיש קצת מכל דבר בכל COMPANION ולכן לא משנה הסדר בו אתה קונה אותם - כל אחד מהם הוא עצמאי ומפתח את השיטה כולה. בנוסף הגיעו ארבעת ה-COMPANIONS המיוחדים: לקוסם, לאלכימאי, ליסודנים וללוחמים/גנבים המרחיבים כל אחד תחום אחר של השיטה, אבל באופן עמוק ורציני ביותר.

ל-ROLEMASTER הגיעו גם שלושה ספרי "סגנונות-חלופיים" המתאימים הן

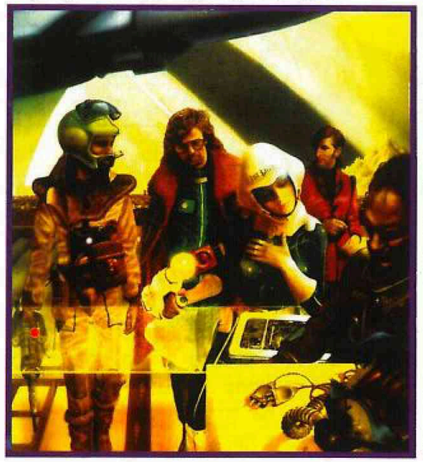
הספר מכיל בתוכו את שיטת הגיבור במלואה (כך שאם אתם לא מוצאים את ה-HERO SYSTEM אתם יכולים לקנות את CHAMPIONS ולקבל אותה יחד עם התאמה לדוגמה). זהו משחק הסופר-גיבורים המצליח ביותר בעולם, בעיקר בזכות שיטת יצירת הדמויות של ה-HERO SYSTEM, משום שבעזרתה ניתן ליצור כל כוח על-אנושי שרק עולה בדמיונכם המעוות.

CYBER-HERO הוא, כמובן, ההרחבה לסגנון הסייברפאנק. הספר מכיל חבילות (המקבילות ב-HERO למקצועות) לדמויות עתידניות, ציוד עתידני, השתלות סיברנטיות, תיאור מפורט של ה-MATRIX (מציאות המחשב) וחומר רב על משחק ברחובותיה האפלים של עיר העתיד.

NINJA HERO, הוא התאמה למשחק של דמויות המתמחות באומנויות הלחימה של המזרח.

ולבסוף FANTASY HERO: ספר ההתאמה למשחק פנטזיה - ההתאמה הטובה ביותר לדעתנו - המכיל חבילות לגזעים ומקצועות לעולם הפנטזיה, שיטת קסם מיוחדת המאפשרת יצירת קסמים משלך תוך שניות מספר, כלי נשק, מדי שריון, חפצי קסם וכל מה שצריך למשחק פנטזיה. ל-FANTASY HERO יש גם שני COMPANIONS המכילים עוד קסמים, חבילות מקצוע, מפלצות, שיטה למלחמות בין צבאות והמון חפצים קסומים.

כמו שאמרנו, בוויז הבא תקבלו פירוט גדול הרבה יותר גם על המוצרים של ICE שהזכרו כאן וגם על המוצרים של FASA שעוד לא דיברנו עליהם. חכו ותחגגו.



עדכונים



סקירת מוצרים

ל-ROLEMASTER והן ל-SPACE MASTER (עליו מייד נדבר):

1. DARK SPACE - שהוא המקביל של ICE ל-SPELLJUMMER אבל בתוספות רבות (מדובר במערכה המערבת פנטזיה, מדע-בדיוני ואימה באותו יקום).
2. OUTLAW המסביר איך להשתמש בשיטות כדי ליצור מערבון. ולבסוף
3. TIME RIDERS המסביר כיצד לשחק משחק תפקידים של מסע-בזמן. אם אתם רוצים לשחק בעולם פנטזיה רגיל (מותר לכם, לא?) נסו את SHADOW WORLD, עולם הפנטזיה של ROLEMASTER שהגיע ארצה יחד עם הרחבות והרפתקאות רבות.

הזכרנו SPACE MASTER? נכון. סוף סוף משחק מדע בדיוני רציני. שחק בעתיד הרחוק, טוס בין הכוכבים, פגוש יצורים מוזרים ומשונים ושחק היכן שתרצה בגלאקסיה הענקית שלנו. השיטה עצמה זהה לחלוטין ל-ROLEMASTER רק שמדובר כאן בטכנולוגיה עתידנית. כל מי שמכיר את ROLEMASTER, MERP או CYBERSPACE יוכל בקלות לשחק את SPACE MASTER. לא נשכח את ALIENS & ARTIFACTS - ספר עזר המכיל יצורים וגזעים חדשים ואוצרות של תרבויות שכבר חלפו מהי קום, ואת ה-SPACE MASTER הראשון COMPANION המכיל עוד מקצועות עתידניים, כשרונות, אפשרויות קרב וכולי.

הקו האחרון של ICE שהגיע שוב, הוא משחק הסייברפאנק של ICE. למי שלא זוכר, המשחק מתרחש בשנת 2090, בעתיד האפל והעגמומי של מציאות הסייברפאנק. העולם נשלט בידי חברות-על המכתיבות תנאים לממשלות, העולם במצב של אנארכיה, הטכנולגיה מתקדמת מאוד ומאפשרת השתלות איברים ותוספות בגוף האדם, ומעל לכל - טכנולוגיית המחשבים מאפשרת הדמיית מציאות ברמה שלא-תאמן וכניסה, פשוטו כמשמעו, לתוך מציאות-המחשב (MATRIX). המשחק מלווה בהרפתקאות (משימות) ומערכות מגוונות.

בואו נעזוב את ICE ונעבור לחברה השותפה שלה HERO GAMES. בראש ובראשונה הגיע ספר השיטה האוניברסאלי THE HERO SYSTEM המאפשר משחק תפקידים בכל זמן, יקום, מקום, רמה טכנולוגית או רמת-כוח של הדמות. אתה רוצה לשחק פנטזיה? מדע בדיוני? סייברפאנק? ריגול? אימה? הכל אפשרי ובעזרת אותם חוקים. השיטה מספקת את מרחב המשחק הגדול ביותר שקיים ושיטת יצירת הדמויות שלהם היא הטובה ביותר שקיימת (השיטה זכתה אף במספר פרסים חשובים) - יצירת הדמות מתנהלת על ידי חלוקת נקודות, מה שמאפשר להגיע בדיוק לדמות אליה אתה שואף.

מלבד השיטה הבסיסית עצמה ישנם מספר ספרים המרחיבים את השימוש בשיטה לגבי סגנונות משחק: CHAMPIONS, NINJA HERO, CYBER HERO וכמובן FANTASY HERO.

CHAMPIONS הוא הרחבה למשחק סופר-גיבורים. חשבת פעם איך זה לשחק את סופרמן או ספיידר-מן בתוך עולם-קומיקס?



הזוכים האחרונים

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג.

ולבסוף, זוכי סצנה 4 של נבוך במבוך!

לפני שניכנס לזוכים, אנו רוצים לציין לשבח את קבוצתה של איריס שור מרעננה ששלחה לנו את אחד הפתרונות ההומוריסטיים ביותר - מדובר בחבורת בנות שיצאו להרפתקה בחיפוש מתמיד אחר האופנה החדשה, התכשיטים המדהימים ביותר וכמובן: הגברים!

אבל הזוכים האמיתיים שלנו הם נוני סגל וחבורת היד התלויה. זה כולל את:

רופרט-גנב ערמומי, נטיה: ניטרלי-טוב, גיל 71.

סאדירה-לוחמת ללא חת, נטיה: סדר-טוב, גיל 91.

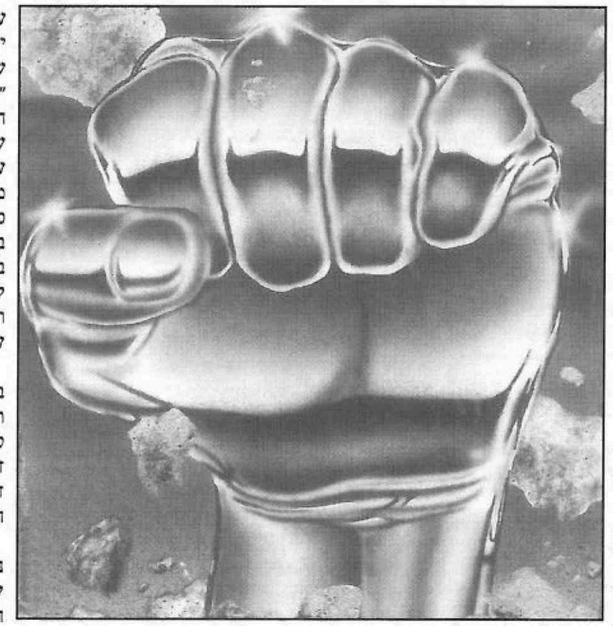
נפטון-הקוסם התמהוני, נטיה: ניטרלי טהור, גיל: 73.

שיטת משחק: AD&D.

סצנה 4 מתחילה כשהחבורה רצה לעבר בלריון, וזה מציג להם את סנטלארד וחתולו (רופרט חושף נהמה כתגובה לניסיונות הידידות שלו.) תוך כדי טחינת מזון שואל בלריון את החבורה למעשיה במדבר, סאדירה עונה לו שהם מחפשים את פרח הסינוסי וסיפרו להם שהוא בסביבה. בלריון שואל מה יש להם לעשות עם הפרח הארור, ומציין שמעולם לא שמע עליו, על אף השנים הרבות שבילה במדבר. כשסאדירה מתחילה לגמגם, מתערב רופרט וטוען כי למעשה הם חבורת ליצנים מובטלים שמחפשת עבודה במדבר. נפטון משתיק את שניהם ומספר לבלריון את האמת. בלריון מגלה אהדה, ממנה את סנטלארד למורה הדרך שלהם ונותן להם את המטה נגד האל-מתים.

בטירת האשליות נשבע סנטלארד כי מעולם לא ראה את המקום הארור, רופרט רוצה לעזוב את החור, אבל נפטון מתעקש להישאר משום שהוא מתעניין בסגנון הבנייה הנדיר של הטירה (הוא שייך לחבורת האדריכלים הבונים, מלבד עיסוקו בקסם).

בתוך הטירה כל אחד נופל לבור משלו.



נפטון נופל לחדר קטן ומוצא טבעת שקוראת לו לקחת אותה. הוא לוקח ומרגיש שהטבעת מנסה להשתלט על מוחו. הדבר נראה לו מוזר משום שהוא מעולם לא שמע על טבעת כזו (הוא חבר גם באגודת חפצי-הקסם המועילים, מלבד קסמים ואדריכלות). הוא מטיל גילוי קסם וכמעט מתעוור.

בינתיים נאבקת סאדירה בכפילתה ושני אריון, רופרט בורח מאלפי שומרים וסנטלארד מפסיד לחתול שלו. בסופו של דבר מתעוררות כל הדמויות באולם הכניסה ונפטון מצליח לשכנע אותם שמדובר באשליה. משוכנע לחלוטין, רץ רופרט היישר לתוך הקיר ומקבל מנפטון שיעור על סוגי אשליות (אוי).

בכניסה לעיר הגמדים עוצר אותם הגמד ושואל אם יש להם אישור כניסה. רופרט שואל: "כמה?", נפטון אומר: "כן", וסאדירה אומרת: "לא". הגמד, מבולבל לחלוטין שואל אותם: "מה?" והם עונים:"כן/לא/אולי" מיואש מאפשר להם הגמד להיכנס. סאדירה מבקשת להביט בגרזן הקסום (הגמד השוויץ בו) והגמד מסכים. "טוב, להתראות" אומרת סאדירה והולכת. הגמד ממלמל משהו על "להתרגל לחרב".

במהלך הרפתקאותיהם בעיר נתקל נפטון בקוסם תמהוני המוסר לו שיקוי טלפורציוני מעלים, המשנה זמן, מקום, מרחב וצורה. זיכרו את השיקוי הנ"ל - החבורה זכתה בזכותו.

באולם האוניברסיטה נפתח הקרב המרשים ונפטון שותה מהשיקוי. הוא מופיע חצי שעה קודם לכן מול דיקטור ההמום, והוא לא מפסיק לשנות צורה לרגע. הוא מסביר לדיקטור מה הולך וזה מופתע, שואל אותו אם באמת קיים כזה שיקוי. "לא, " עונה לו נפטון, "הוא יומצא בעוד שלוש דקות ואני אשתה אותו בעוד עשרים וארבע"!

נוני סגל הרותם 1 ראשון לציון.

משחקי תפקידים

התחמונים

מאת: ערן בן-סער גיא הילטון ליאור ברנע אריאל בר-נתן



הדור הבא

הפעם בתחמונים החלטנו לגשת לנושא רגיש אך שימושי, לדבר המוכר לכל השחקנים באשר הם: שוחד.

התיאורים הבאים נוגעים לשיטות שונות ומשונות של שוחד. אחדים טובים למקרים מסוימים ואחרים למקרים שונים, אבל כולם שימושים. קודם כל קיים השוחד הקלאסי: תארו לעצמכם את הסצנה: החבורה רוצה להיכנס לארמון מסוים, אבל בשער יושב לו ממונה מטעם האציל שתפקידו לסלק את כל הטרדנים שינסו להיכנס. האציל משלם לו כסף טוב ויהיה קשה מאוד - אם לא בלתי אפשרי - לשכנע אותו להיכנס סתם ככה. הפתרון: שוחד!

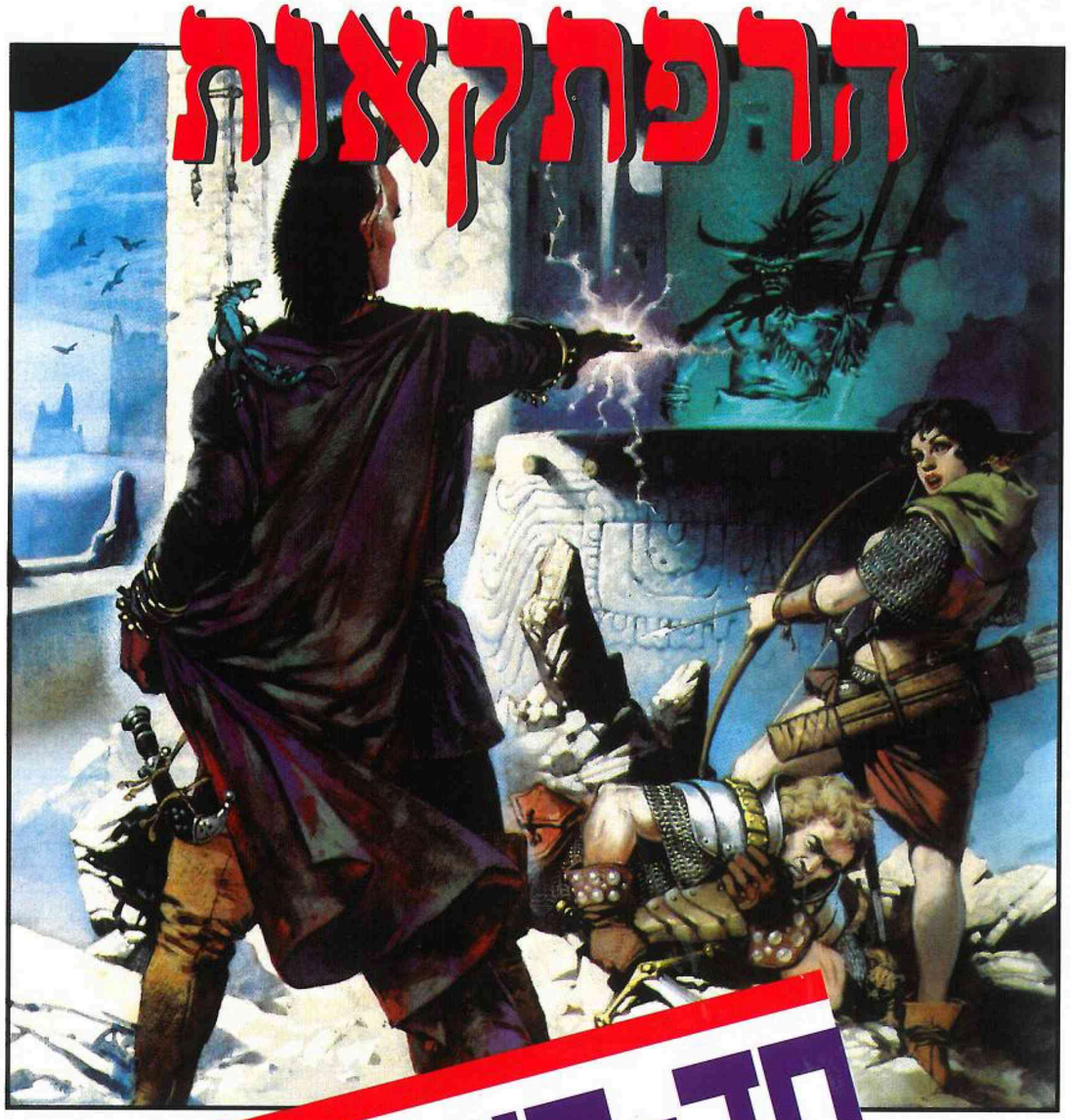
תוך כדי דו שיח עם השומר התמהוני, העלו חיוך זדוני וידעני על פניכם ופנו אליו בעקיפין: "אנו מאוד מעוניינים להיכנס. ממש מאוד. למעשה כל-כך מעוניינים שהיינו מוכנים לשלם הרבה כדי להיכנס לארמון." "או, כן?" שואל השומר החמדן, "כמה הרבה?" "או, זה תלוי," אתם עונים ומשחקים בשקיק הזהב שלכם כדי להמחיש את רצינות כוונותיכם, "בוא נגיד שחשבנו על סכום שהיה משמח אותך מאוד אם היית מקבל פתאום, וסכום שלא היה ממש קשה לנו להיפרד ממנו." מכאן והלאה קל להגיע לעמק השווה, או להציע לו כרטיס להופעה של נירוונה.

כמובן שלא חייבים לשלם בכסף. אם אחת הדמויות מכירה את מנהל בית הבושת המקומי, היא יכולה להציע להחליף איתו מילה או שתיים ולסדר למשוחדנו כניסה חינם. קוסם תמיד יכול להציע שיקויי אהבה למיניהם, או את שאר המרקחות המוזרות שכולם מאמינים שיש לקוסמים. לגנב תמיד יש מלאי של כסף ויהלומים מזויפים, שלא יהיה קשה לו לתת. הכהן יכול להציע ברכה מהאלים ותפילה לשלום המשוחד, בייחוד אם מדובר באדם מאמין - רק שיש לעשות זאת בעדינות גדולה אף יותר, כי מי מאמין לכהן שמשחד אנשים...

תמיד תמצאו את החבר'ה הישירים שכבר התרגלו לקבל שוחד, ומקבלים זאת כמובן מאליו: "אתם רוצים להיכנס לכלא?" שואל הסוהר. "כמובן," עונה דובר החבורה, "אנו מבקרים ידיד שלנו." "חמישים מטבעות זהב לשינה של עשר דקות. תשלום מראש כמובן." החבורה שלנו (שכוללת את כל הכתבים מלמעלה), שילמה מאה וחמישים מטבעות וחילצה את ההוריקס של גיא ללא בעיות מיותרות. הסוהר ישן, כמובן, חצי שעה ואפילו דפיקות הגרזנים על הסורגים לא הטרידו אותו. כמובן שבניגוד למשוחדים בקלות, יש את החבר'ה הצעירים שיש להם דברים מוזרים כאלו בראש שקוראים להם "אידיאלים" (תהרגו אותנו למה, אבל לאף אחד אחר בעולם של ערן אין). להם יש להסביר בפרטי פרטים את יתרונות קבלת השוחד: "אתה מנסה לשחד אותי? מה אני נראה לך? תעוף מפה לפני שאני קורא לשומרים!" "חכה, למה להתעצבן. הרי השומרים פשוט יקחו יותר כסף וישאירו לך הרבה פחות. אני בטוח שיש לך מה לעשות עם מאה מטבעות זהב, תכשיטים לאשה, בובות לילדים, תחשוב חבר, תחשוב. סכום כזה לא מקבלים במשכורת של חצי שנה ואני מציע לך הכל עכשיו, במזומן, וללא בעיות." "אני לא בטוח..." מהסס האידיאליסט הצעיר. "מאה ועשרים מטבעות." אתה מציע. "אוקי, אבל מהר..." והסוג האחרון, והמהנה ביותר, של שוחד: **סחיטה**, מועדף על ידי הוריקסים. פשוט עשו עבודת מחקר של יום אחד בקשר להרגליו הכלליים של המשוחד/נסחט לעתיד, ואז פנו אליו באופן ישיר: "אני אספר הכל לאשתך..." "לא יפה מה שעשית לשותף שלך..." "אז אתה מבקר במועדון ההוא, מה?" "אם ברצונך לראות את ילדיך בחיים..." וכולי. הבעיה העיקרית שרוב הסחיטות הן פליליות ואפשר להסתבך די בקלות עם החוק. אבל למי איכפת?

לבסוף רק נזכיר את תפקיו הנפלא של הגנב בכיוס השומר ושיחודו בעזרת כספו שלו, מסוכן, אבל כיף!

הרפתקאות חד-פעמיות



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

מה עושים כשה-GM איבד את שפיותו ויש להריץ הרפתקה בכל מחיר...

כולנו היינו בסרט הזה: בשבוע שעבר שברו חברי הקבוצה שיאים חדשים בתחום ההרפתקנות, הם הצילו את הנסיכה, מצאו את שרביט הקסם, הצילו את העולם פעמיים ואת היקום פעם אחת, ואתם **מתים** לשחק גם השבת.

אבל אבוי, ה-GM לא יכול לשחק השבת בשל איזשהו תירוץ קלוש (אושפז לאחר התקפת אסטמה, היה מעורב בתאונת דרכים, נחטף, התאבד או שסתם יש לו בחינת מגן במתמטיקה) ונראה שהמשחק אבוד.

זה הזמן לנסות את ההרפתקאות החד-פעמיות, מה גם שבכל קבוצה יש שחקן אחד שהיה פעם GM או שתמיד רצה להיות והוא מוכן ומזומן לקבל את האתגר. כמובן שאין מדובר בפתיחת מערכה חדשה, אלא בהרפתקת לילה אחת שתימשך מספר שעות. הרפתקאות מסוג זה שונות לחלוטין מהרפתקאות שהם חלק ממערכה ויש הבדל רב ביצירתן, הגשתן ותוכנן.

לפני שנפרט את ההבדלים ואת הדרך בה יוצרים הרפתקה כזו, אנו רוצים לציין שהרפתקה חד פעמית היא הזדמנות מושלמת לצאת מהשיגרה, בכל מובן שהוא! לדוגמה: אתם משחקים כבר שלוש שנים AD&D ותהיתם איך זה לשחק, נגיד, MERP. נסו זאת הפעם, אם לא תיהנו - לא תצטרכו להמשיך לשחק בזה יותר. או ההיפך - הרפתקאות חד פעמיות פועלות טוב יותר דווקא בשיטות פשוטות (מסיבות שמייד נרד לעומקן), ואם אתם משחקים MYTHUS, רצוי לחזור ללילה אחד ל-AD&D או אפילו ל-D&D. ניתן גם לשנות לגמרי את הסביבה: אם אתם משחקים פנטזיה באופן קבוע, יש לכם הזדמנות מושלמת לנסות קצת סייברפאנק, או אימה, או כל סגנון משחק אחר. זו הזדמנות גם להחליף את הדמות הקבועה (שיחקת לוחם למעלה משנה באופן רצוף, הגיע הזמן- כהן!).

בה במידה ניתן גם לעשות הרפתקה מופרעת והומוריסטית במיוחד, למשל: המסע לחיפוש דגני הבוקר האבודים, ואם בכלל מתאים לכם להתפרע - נסו אחת מהשיטות הקומיות כמו PARANOYA או TOON (לשחק סרטים מצוירים).

קודם כל רצוי לשחק משחקים כאלו בשיטות פשוטות. מדוע? משום שלהרפתקאות אלו יוצרים תמיד דמויות חדשות על המקום, ורצוי שתהליך יצירתן יהיה קצר ככל האפשר. חוץ מזה, הרפתקאות אלו קצרות בזמן וממש לא משנה אם מגלגלים נגד כשרון הטיפוס או הכושר הגופני, כל הרעיון הוא פשוט ליהנות באופן חד פעמי על חשבון כל גורם אחר.

אופי ההרפתקה שונה לחלוטין ומטרותיה אחרות לגמרי. בהרפתקה שהיא חלק ממערכה, הדמויות מגשימות ניצחונות קטנים לאט לאט, בדרכן לניצחון הגדול. בהרפתקה חד פעמית אין ניצחונות רבים - רק אחד בודד בסוף ההרפתקה. חוץ מזה גם לא חשוב להצליח בהרפתקאות כאלו - אם הדמויות מתות הן מתות, בשבוע הבא חוזרים לדמויות הישנות והטובות. בהרפתקאות אלו אפשר גם לשחק תוך הרגשה ש"המטרה מקדשת את האמצעים", ולרצוח כל עובר ושב תמים כדי להשיג כסף לשם השגת המטרה וכדומה.

בהרפתקאות חד פעמיות ניתן לתת לחבורה את הכלים הקסומים החזקים ביותר (שהם תמיד חלמו עליהם), מבלי לחשוש להפר את איזון המערכה - מפני שאין מערכה. אפשר להציב אותם מול היצורים החזקים ביותר שה-GM חלם תמיד לנסות (אתם מותקפים על ידי שני ליצ'ים, חמישה BEHOLDER-ים, שניים-עשר דרקונים אדומים בגיל לטאי עליון וכמובן טאקיסיס) ולתת לטבח להתחיל... אפשר גם לבנות דמויות בדרגה הגבוהה ביותר לצורך ההרפתקה הזו.

הרפתקאות אלו צריכות להיות רוויות "אקשן", כלומר קרבות, מרדפים וכל היתר, כדי לתת לחבורה הרגשה עילאית וכדי להספיק לעשות משהו אפי בלילה הזה. ה-GM צריך לחסוך בתיאורים ודיאלוגים ארוכים, אין זמן לזה, ההרפתקה חייבת להימשך! כדי לחסוך בזמן רצוי להשתמש בהמון סטריאוטיפים, כלומר דמויות-ללא-שחקן, שטוחות וחסרות אופי: הבחור בגלימות השחורות שיושב בחדר האפל של הפונדק, הוא ללא ספק הקוסם הרשע; במשחק "מרגלים" הבחור בחליפה שעוקב אחריך הוא כמובן מה-FBI; ואם אתה משחק סייברפאנק, אז הבחור ההוא עם המבט הזגוגי בעיניים והמקלדת ביד הוא ללא ספק DECKER, כלומר פורץ מחשבים על ידי מציאות-מדומה (לפרטים פנו לד"ר וויז); והאידיוט ששוכב בשלולית דם בפינה? ללא ספק מת! הסיבה לפישוט בדמויות כאלו הוא שאין לשחקנים זמן להחליט מי זה מי ולמה, הם רואים מייד את האב-טיפוס ומזהים אותו. חוסך המון זמן. באחריות.

בהרפתקאות של מערכה נהוג להשאיר "קצוות" פתוחים בכל הרפתקה, כדי לספק המשכיות ומתח לאורך זמן ממושך. בהרפתקה חד פעמית הדבר אסור לחלוטין! לא יהיה המשך להרפתקה זו! הדמויות צריכות לעבור את **כל** ההרפתקה ולכן היא צריכה להיות קצרה. בהרפתקה מלחמתית בה מסתערים השחקנים על מוצב אוייב מבודד, אנו היינו משאירים רמזים לארגון טרוריסטי עולמי בהרפתקת מערכה רגילה, אבל בהרפתקה חד פעמית הדבר רק יביא למורת רוח מצד השחקנים, או גרוע יותר, ללחץ להמשיך את ההרפתקה בפגישה הבאה ולזנוח את המערכה הרגילה.

המקור הטוב ביותר להרפתקאות חד פעמיות כאלו הוא הקולנוע, וצריך רק להזכיר שמות כמו הנרדף, הנוסע השמיני, מת לחיות, שבעת המופלאים, באטמן, קונאן הברברי וכל היתר כדי שתבינו. זוהי גם הזדמנות נפלאה לשחק את הסרט באופן שונה, כדי להביא לסיום אחר ומרתק לא פחות. בכלל, העלילה בהרפתקאות אלו יכולה להיות שיטחית בצורה מדהימה - ללכת להציל נסיכה למשל - משום שהרעיון המרכזי הוא בעצם השוני מההרפתקאות הרגילות ולא הגשמת ההרפתקה.

נו, אז בפעם הבאה שמתחשקת לכם הפסקה או שה-GM תוקע ברז - אל תתאכזבו, פשוט שבו ותתחילו לחשוב על כלי המשחית שתמיד רציתם וצאו לדרך.



שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג.

מורגן, אני ואבי ישבנו בתוך חדר הרוס שקירותיו הרוסים למחצה. מבחוץ יכולנו לראות את פסגות ההרים הקרובים, כמה מאות מטרים מתחתינו.

החדר בו מדובר היה בראש הצריח הגבוה ביותר של טירת קוסם הרוסה ורעועה והטירה עמדה על ראש צוק גבוה למדי, יותר גבוה מההרים שסביבנו. ארבעה רהיטים היו במצב שמיש - שלושת הכסאות עליהם ישבנו ושולחן השיש עליו פרסנו את מפת היקום הידועה של עולם קרב-טכ', שיחקנו Succession wars וקבענו את גורלו של היקום.

"ערן, תורך." העיר לי אבי. "מה? אה, כן. אני שקוע במכתבים שלי. אל תדאגו, יש לי תוכנית מושלמת להשתלטות על חצי גלאקסיה תוך שלושה סיבובים." עניתי והזזתי את הכלים שלי. רוח מאחד הסדקים ביקר העיפה לי את הקלפים על הרצפה ושניהם ראו אותם. הנה הלכה התוכנית. העפתי מבט תוהה לכיוון מורגן, אבל לא היו לי הוכחות.

"נדמה לך" השיבה לי מורגן, "שכחת לחלוטין את הפירצה הקטנה שלך בחזית איתי," היא אמרה תוך הזזת כוחות מאסיביים ביותר לכיוון כוכב הבית שלי.

"אני עומדת למחוץ את עצם קיומך האומלל מעל פני הגלאקסיה, כך שאפילו שרידים מיקרוסקופיים לא ישארו מכל כוחותיך, ואתה תהפוך לענן גז מרחף בין ה..."

"בסדר, מורגן, הבנו את הרעיון." עניתי לה. חכי ותראי, זקנה אחת.

אבי פשוט חייך וזז, חשדתי שהוא זומם להשתלט למורגן על מנהיג כוח ההתקפה שעמד מולי, ולכן הרשתי לעצמי 'לשכוח' מהפירצה ההיא. חוץ מזה, אני תמיד יכול לכבוש את הטריטוריה שמאחורי הכוחות שלה ולנתק אותם משאר הממלכה שלה.

"אז אילו מכתבים קיבלנו?" שאלה מורגן. "יש לי מכתב מהנה למדי, מדני נשרי מתל-אביב. יש לו פטנט שהוא לא בטוח שיפעל. התוכנית שלו היא להטיל על קוסם יריב דלת תלת-מימדית, כך שהכניסה שלה מולו והיציאה מאחוריו. ואז כאשר אותו קוסם ישיל נניח, כדור-אש - הכדור יכנס לדלת שמול הקוסם, יצא בפתח שמאחוריו ויפגע בקוסם. חוץ מזה הוא רוצה לדעת מה לעשות מול דרקון לטאי-עליון (הכי זקן שיש) ואם יש סוגי דמויות שלא מופיעים בספר לשחקן."

מורגן צחקה מקרב לב, "רעיון דגול, הדלת התלת-מימדית שלך, אבל היא פועלת רק בסיבוב אחד ורק אם זכית ביוזמה מול הקוסם השני. אם זכית ביוזמה, הקסם שלך פועל קודם, ואז כל מה שתיארת מתרחש. מובן שמייד אחרי זה יבין הקוסם השני מה קורה פה, ויזוז הצידה. בקשר לסוגי דמויות, יש הרחבות לדמויות קיימות בספרי השלמה, לדוגמה The Complete Fighter Handbook וחבריו. דמויות חדשות לגמרי פורסמו פה ושם ב-Dragon Magazine ובספרי עולמות שונים. עוד דמות אחת היא ה-Psionicist שהופיע בספר משלו, ששייך לסדרת ההרחבה.

"מה עם הדרקון?" הזכיר לה אבי. "אה, כן. מול דרקון כזה אפשר לעשות כל מה שרוצים, בעיקר לברוח. אבל לא הייתי מהמרת על הסיכויים שלך."

"מורגן, בצעי גלגול נאמנות למנהיג הכוח שלך שם," פנה אליה אבי והצביע על מנהיג כוח ההתקפה שנשלח נגדי, הוא קיווה שתיכשל ואז הצבא יעמוד לרשותו, כדי לתקוף את מורגן "מהגב", ולפתוח נגדה במלחמה בשתי חזיתות. "אני חושב שהוא עומד לקבל שוחד קטן."

"חכה, חכה." הגיבה מורגן וזרקה את הקוביה, היא התגלגלה קצת ואז נפלה על 2, התנדנדה לפה ולשם והתהפכה ל-8. נאנחתי, עכשיו אני אצטרך להעביר כוחות אחורה.

הזזתי מספר צבאות ותכננתי את ההתבצרות שלי כדי לאגור כוח. "יש עוד מכתבים. מעוניינת?" שאלתי.

"כן, בטח." היא השיבה. "אוקיי, תומר אטקין מירושלים שואל אותך עוד כמה שאלות על ערפדים. הוא רוצה לדעת מה קורה לדמות שנהרגת על-ידי ערפד, והאם ערפד יכול להתנער בדרך כלשהי מאדונו."

"אה, דמות שנהרגת על ידי ערפד קמה באותו הלילה כערפד-עבד לערפד שהרג אותה. עבד מחויב לציית לאדונו, והדרך היחידה להתנער מעבדות היא לחסל את הערפד- השליט. שים לב שזה לא הופך



פגישת פוסגה

את הערפד חזרה לאדם, אלא רק לערפד חופשי."

מורגן פיצלה את צבא ההתקפה שלה לשניים, והתקיפה עם חציו החזק יותר את כוחותי ועם חציו השני את הכוחות של אבי. הקרב היה שקול אבל למורגן היה מזל בקוביות והיא הכריחה גם אותי וגם את אבי לסגת מטריטוריות חשובות. המכשפה עמדה לנצח.

כדי לספק לו זמן למחשבה, זרק אלי אבי מכתב נוסף ובעיניו מבט של: "מוות לכלבה!"

"מורגן, רועי צמח מפ"ת רוצה לקבל קצת פרטים על Gamma world ולדעת היכן ניתן לקנות את Pendragon."

"Gamma world הוא משחק של TSR שבו משחקים על פני כדור הארץ שלאחר המלחמה הגרעינית. היופי הוא שאפשר לשחק אנשים רגילים או מוטציות גרעיניות מופרעות לחלוטין, כמו צמח תבונתי או אדם עם שבע ידיים. השיטה הישנה, שניתן להשיג בקופסה אדומה, היא די עלובה ומשעממת. אבל השיטה יצאה מחדש לא מזמן בספר אחד והשיפור פשוט מדהים.

בקשר ל-Pendragon, ובכן זוהי שיטה של חברת Chaosium (שנחשבת, אגב, לאחת החברות הטובות ביותר בשוק כיום), בה משחקים אבירים באנגליה בתקופתו של המלך ארתור, אפילו אני מופיעה שם! אבל לרוע מזלך רועי, אין להשיג אותה בארץ כיום.

אבי הזיז את חייליו הרחוקים אל החזית והתקיף את מורגן, הסיבוב נגמר בתיקו. נתתי לו מכתב.

"מורגן", הוא פנה אליה, "יש לנו מכתב ממישהו בשם ניר סער, הוא אומר שהוא שיחק כבר D&D ו-AD&D והוא מחפש שיטה חדשה, הוא רוצה את המלצתך."

"הוא פירט מה הוא רוצה מהשיטה שלו? לא?? אז מה אני יכולה לעשות? תכתוב להם, ערן? אתה מקשיב לי?? תכתוב להם שאני מוכנה להמליץ על שיטות, אבל אני חייבת לדעת מה הוא מחפש. מה לא מצא חן בעיניו ב-AD&D? רמת המציאות הנמוכה? חוסר הכשרונות? אלוהיות הדמויות? באופן כללי אני ממליצה לעבור ל-MERP משום שהיא פשוטה יחסית ונוח מאוד להבין אותה. חוץ מזה, מבחינות רבות היא קרובה ל-AD&D בתפיסותיה (דרגות, קסמים, מקצועות ותכונות) כך שהמעבר יחסית קל. אבל אם אתה חושב שאתה יכול להתמודד עם שיטות רציניות נסה את Mythus או Hero-system רק היזהר, אל תלך לאיבוד מרוב אפשרויות."

הזזתי בינתיים את הצבאות שלי ואיגפתי את מורגן, מחשבות זדון (כגון: תן למכשפה ולאבי להתכסח קצת, ואז חסל את שניהם) עלו בראשי. חוץ מזה היה לי מספיק כסף לנסות ולשחד את המנהיג של מורגן בשנית.

מורגן כנראה חשדה בי והרחיקה את המנהיג משדה הקרב. היא הביאה עוד כמה צבאות וביצעה התקפה אסטרטגית על בית החרושת שלי, ובכמה גלגולים מוצלחים השאירה ממנו גל חרבות.

אבי הזיז את חייליו למבנה הגנתי ונעצר לפתע. "מורגן," הוא אמר, "לפני רגע היו לי עוד כוחות, לא?"

"מה?" התרתחה מורגן, "אתה מאשים אותי ברמאות?"

"היי, " התפרצתי, "גם לי חסרים כמה כוחות כאן..."

לא נורא, ממילא זה היה משחק אבוד.



סהרון

הצד האפל פרק 5

מאת תומר חנוכה ©1993

לאחר שהושתלה
בראשו כמוסה
מיוחדת, בוקע
מגופו יצור מוזר
הנראה בדיוק
כמוהו.
יצור זה יועד לשמש
כלוחם על למען
שכרי החרב,
שהשתמשו בסהרון
כדי ליצרו.

מי הוא? הוא נראה בדיוק כמוני
רק שיש בו משהו שונה...

העניים שלו אטומות, ריקות...
כאילו שמשהו מת בו בפנים.

רגע, עצור! אני לא מתכוון
להזיק לך.
ממה אתה בורח כל כך מהר?

נראה כאילו שהוא חושב שהוא יוכל
להתחמק ממני.

הוא שם, על החלליות. עם האופנוע הזה
אולי אוכל להשיג אותו.

ככל שאני מנסה לתפוס
אותו, כך גוברת בי
רתיעה מוזרה...
הוא נראה כל כך זר אך
בכל זאת אני מרגיש
כאילו שהיה חלק ממני.

המשך בגיליון הבא

לוח

מכירה/החלפה

★ למכירה שלט לסופר נינטנדו עם TURBO ו-AUTO לכפתורי הירי. רועי, 02-333324.

★ למכירה משחקים חדשים וישנים במחירים מצחיקים, מותאמים לכל סוגי המסכים. תומר כהן, 09-507472 (כל יום בין 10:00-19:00).

★ למכירה נינטנדו אירופאי במצב טוב, 8 משחקים + אקדח (כולל משחק לאקדח) במחיר נמוך. ניתן לקנות רק משחקים, כגון: כדורסל, אולימפיאדה, קסטלווניה 2 ועוד. גיל, 03-725088 (לא בין 16:00-14:00).

★ למכירה סגה מאסטר-סיסטם במצב מעולה + 2 ג'ויסטיקים במצב טוב + 10 משחקים נהדרים (2 פנימיים), במחיר מדהים של 500 ש"ח בלבד! יש אפשרות לקניה של משחקים בלבד במחיר של 50 ש"ח כל אחד, 03-5402056.

★ למכירה מחשב SINCLAIR QL במצב תקין לשימוש כולל: ספק כוח, קלטות וצג DATA SYSTEM-ZENITH (ירוק) "12. כל האביזרים תמורת 200 ש"ח + חבילה של דיסקטים 360K חדשים לחלוטין חינם. כמו כן, למכירה אקדח אור למגאסון (רגיל) במצב מעולה תמורת 70 ש"ח. ארי רוה, 09-503864.

★ למכירה גיים-בוי + 5 משחקים + טרנספורמטור ב-320 ש"ח בלבד (יש אפשרות לשלוח את המכשיר בדואר). ליאור או דוד, 04-333656.

★ למכירה סגה MASTER SYSTEM במצב מעולה + 2 ג'ויסטיקים + 3 משחקים: ספיידרמן, RAMPAGE ,SPELL CASTER + משחק אחד בזיכרון: אופנועים + חוברות הפעלה + כל החיבורים ב-400 ש"ח (אפשרות למשלוח בדואר). ליאור או דוד, 04-333656.

★ למכירה משחק ניינטנדו טייני-טון 2 ב-99 ש"ח במקום ב-149 ש"ח + משחק ילד-פלא 1 ב-29 ש"ח. גיא זיידרברד, 09-903051.

★ למכירה סגה מאסטר סיסטם עם שני שלטים וג'ויסטיק + שבעה משחקים: ILLUSION CASTEL OF, SHINOBY ,MOONWALKER, DOUBLE DRAGON, AXE WARRIOR ,CAL GAMES SCRAMBEL SPIRITS ,GOLDEN - 600 ש"ח. מתן, 06-543491.

★ למכירה כונן קשיח 40 מגה-בייט במצב חדש - 500 ש"ח. כמו כן, כרטיס קול MEDIA MUSIC חדש עם תוכנה ורמקולים - 300 ש"ח בלבד. בדבר פרטים נא להתקשר לאורנה, 09-352929.

★ למכירה או להחלפה המשחקים: INCA - 149 ש"ח, STAR-TREK - 99 ש"ח. נא לפנות ל: עמית גלעד, מושב שדה-ורבורג, שכון בנים, מיקוד:44935.

★ למכירה המשחק החדש EYE OF THE BELTOLDER 3 ב-120 ש"ח (עלה 170 ש"ח) + המשחק אולטימה 7 ב-80 ש"ח + ספרי כישוף שונים ב-15 ש"ח כל אחד. טל, 04-833444.

★ מבצע מהחלומות! מגוון רחב של חוברות D&D במחירים מצחיקים. רועי, 02-521425.

★ למכירה מכשיר טטריס חדש לגמרי עם כמה משחקים. אורי, 057-424881.

★ למכירה MS-DOS 6 חדש, עטוף וסגור בעטיפתו המקורית, במחיר מבצע. רמי, 03-5364560 (20:00-22:00).

★ למכירה המשחקים הבאים לגיים-בוי באריזתם המקורית: הברק - 95 ש"ח, סופר מריו-לנד 2 במצב מצוין - 120 ש"ח, קלטת 8 משחקים (כולל: ד"ר מריו, משחק חשיבה, מריו טניס, באולינג, ילד הפלא 1, פקמן, צבי הנינג'ה 1, רובוקופ) ב-190 ש"ח בלבד, מכשיר לגיים-בוי בעל זכוכית מגדלת, רמקולים סטראופונים, תאורה לגיים-בוי שפועל על סוללה נטענת (HANDY BOY). מייקי או איציק, 02-361585.

★ למכירה משחק "מבצע קוטב" חדש באריזה מקורית, כולל ספר הדרכה. טל, 04-345174.

★ למכירה מגאסון במצב טוב + 4 קלטות. ליאור, 03-9658998.

★ למכירה סופר מגאסון כמעט חדש + אחריות + אקדח ושני ג'ויסטיקים + שני משחקים: STREET FIGHRTER 3 ו-ROCK MAN + 10 משחקים בקלטת לאקדח. דויד, 02-343391.

★ למכירה מחשב XT תואם IBM מסך CGA צבעוני, 512K + מקלדת 101 + ג'ויסטיק במחיר 900 ש"ח. איתי נטר, שד' חן 10 נתניה, 09-827173.

★ למכירה סגה מאסטר סיסטם ב-200 ש"ח + משחקים כגון: דיק טרייסי, לוחם חלל, RAMPAGE, SECRET COMMAND ועוד. יוני, 057-952245 (בערב).

★ למכירה אמיגה CDTV + תוכנות + CD-ROM + 2 דיסקטים. משה, 02-911469.

★ למכירה מגאסון + 7 משחקים: באטמן חוזר, קרטה, פופאי, מיקי מאוס, ילד הנינג'ה, מריו ו-FIGHTING STREET - במחיר זול. אילן, 03-6415839.

★ למכירה משחקים (קלטות) של SEGA MASTER חדשות, במקום 150 ש"ח רק 50 ש"ח. נדב, 09-453674.

★ למכירה משחקים ותוכנות לתואמי IBM כגון: שרלוק הולמס, אמזונס, זעם ברחובות ועוד. שמוליק, 03-5332204.

★ למכירה 2 קלטות למגאסון כחדשות במחיר מצחיק: לוחם הרחוב 2 ב-70 ש"ח ואתגר הדרקון ב-50 ש"ח. אביב מזרחי, 04-312342.

★ למכירה מערכת סגה מאסטר סיסטם כחדשה + המשחקים: R TYPE, DEAD ANGLE + 2 ג'ויסטיקים (ניתן לרכוש גם את המשחקים בנפרד). מחיר מציאה! שבתאי יהלומי, 03-5366860.

★ למכירה חוברות D&D הערכה 1, 2, 3 + מסך לשחקן האשף במחירים זולים ביותר! יובל שרם, 04-342288.

★ למכירה המשחק "ווילי ביימיש" + 7 דיסקטים + ספר הוראות וקודים + טיפים חשובים במשחק ב-70 ש"ח בלבד. התקשרו מהר! כל הקודם זוכה! אדם, 03-6910006.

★ למכירה משחקים חדשים באריזה מקורית: עולמו של ווין, הנסיך הפרסי 2 ועוד. רן, 03-6481432/ אמיר, 03-4920450.

★ למכירה סגה מאסטר סיסטם + 7 משחקים + אקדח + 2 ג'ויסטיקים במצב מצוין - 300 ש"ח. אלון, 03-6969830.

★ למכירה מחשב 512K XT + טורבו + 20 HARD DISK מגה, כונן אחד ומסך CGA 4 צבעים ב-750 ש"ח. אלון, 03-6969830.

★ למכירה הספר לשליט מבוך של AD&D ואוסף המפלצות הראשונה + קלסר ב-40 ש"ח לאחד. יריב, 03-9382471.

★ למכירה משחקים כאשר כולם במצב מעולה כחדש וכמובן מקורי באריזה וכולל ספר קודים, הסברים ועוד. אדם, 03-6910006.

הצילו

★ תקוע באי הקופים 2. איך משיגים את חלק המפה שבבית הקברות באי הראשון? יריב, 03-9382471.

★ הצילו!!! מה עושים ברצח על הנילוס בשעה 10:40? איך פותחים את המעבר הסודי? תומר כהן, 09-507472 (כל יום בין 19:00-10:00).

★ מה עושים בחקירה משטרתית 1 אחרי האופנועים? מתחנן לעזרה! דויד, 02-343391.

★ הצילו! נתקעתי במשחק יומו של הטנטקל. איך מגיעים לעתיד? יוני, 057-952245 (בערב).

★ נתקעתי במשחק MANIAC MANSION 2, אני זקוק לקודים. בתמורה אעזור במשחקים אחרים כמו ווילי ביימיש, אינדיאנה ג'ונס ועוד. בועז, 04-917536.

★ הצילו! נתקעתי במשחק THE LOST VIKINGS במסך 30. מוכן לתת בתמורה טיפים לאורגים. זוהר, 03-321044.

★ הצילו!!! אני תקוע במשחק KING QUEST 6 באי הגדול ביותר מול "צוקי ההגיון". על מה לוחצים כשמגיעים לשם? על אילו אותיות לוחצים? נועם, 04-221431.

★ הצילו! נתקעתי במפגש הרובוטים בשלב עם הדבורים. איך הורגים אותם? מוכן לעזור במשחקים אחרים. נועם שוורץ, 03-5746039.

★ יש לי כמה בעיות בדברי ימי קירנדיה. אסביר את הבעיות למתקשר ובתמורה אעזור באי הקופים 2. יובל שטוקהמר, 03-9319075.

★ הצילו! אני תקוע בווילי ביימיש. איך בורחים מהכנופיה במערב פרמפטון? אורי גונדה, 03-5711708.

★ הצילו! נתקעתי בנסיך הפרסי 2. איך עוברים את הגשר עם השלד מבלי שהדלת תסגר? מקוה לקבל עזרה מכם, אילן טאובר, 03-6415839.

★ הצילו! תקוע במשחק עולמו של ווין. איפה משיגים את השלט לרובוט ואיך משחררים את העכבר? זקוק לעזרה גם במשחקים אי הקופים 2 וגובלינים 2. בתמורה אעזור במשחקים אחרים. אורי, 09-972130.

★ במשחק מאורת הדרקון 3. איך הורגים את היצורים שיוצאים מקסם האש של מורדיארד במסך השני? כמו כן, אני מוכן לעזור במשחקים: שר הטבעות 2, באר בלוד, המפתחות למארמון ועוד. ארז אורבך, 057-916395.

מעוניינים

★ מעוניין להתכתב עם מעריצי מסע בין כוכבים. גיא עירון, אהרונוביץ' 17 כפר-סבא, מיקוד:44452.

★ מעוניין להתכתב עם כל מי שאוהב משחקי-תפקידים (במיוחד AD&D), משחקי טלוויזיה (NINTENDO, SEGA ועוד) משחקי-וידאו ומחשבי IBM. עידו המר, גרינברג 11 אזורי-חן, תל-אביב 69379.

★ מעוניין לקנות את הקודים למשחק המרגל במחיר זול, או להחליף תמורת אחד המשחקים: KING QUEST 4 (רוזלה), הוקיטוס או ZELIARD. יוסי, 03-598987.

★ מעוניין במשחקי מחשב וקווסט למקינטוש. 03-818839.

★ מעוניין לעזור במשחק אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס ב-WITS ו-TEAM עד הסוף וב-FIST עד ה-LYBRINTH. קובי יעקבסון, 03-5221775 (לא בשבת).

★ מעוניין לעזור לכל מי שנתקע במשחקים: אי הקופים 2, ווילי בימיש, קירנדיה, האורגים, נער הנבואה ועוד. כמו כן, מוכן למכור משחקים כאשר כולם במצב מעולה כמו חדש וכמובן מקורי באריזה וכולל ספר קודים, הסברים ועוד. אדם, 03-6910006.

★ מעוניין לקנות את הערכה למתקדם ב-D&D. ינון פרינץ, 03-9606199 (לא בשבת).

★ מעוניין לקנות או להחליף משחקי גיים גיר. כמו כן, מעוניין לקנות מטען לגיים גיר בכל מצב שהוא. רועי, 02-521425.

★ מעוניינת לקנות את המשחקים הבאים: אי הקופים, דברי ימי קירנדיה ושבטי הנמלולים. כולם + הוראות בעברית. שני, 03-9610047.

★ מעוניין להחליף את המשחק רצח במיאמי במשחק פיגיון הדמים או ב-75 ש"ח. ליאור, 04-920770.

★ מעוניין להחליף את המשחק SUPER STARS 2 (WWF) לגיים בוי במשחק WWF אחר או ב-SUPER MARIO LAND 2 או תמורת 130 ש"ח. ליאור, 04-920770.

★ לחברת מחשבים צעירה (גילאי 11-14) דרושים נערים בעלי ידע וכשרון בגרפיקה, במחשבים ו/או בתיכנות פסקל/C הגרים באיזור חיפה. יובל, 04-227756 או 04-220425 (אחה"צ ובערב).

משחקי-תפקידים

★ קוסמת בדרגה 2 מחפשת קבוצת מו"ד בגילאי 15-13. שני סטולרו, אבא סילבר 16 ראשל"צ 75623, 03-9610047.

★ מעוניין להקים חבורת מבוכים ודרקונים למתחילים באיזור ת"א, רצוי שה"מ, לגילאי 14-12. בן, 03-5609245.

★ שה"מ ולוחם-קוסם בדרגות 14-13 מחפשים שחקני AD&D באיזור פתח-תקוה. יריב, 03-9382471.

★ קבוצת AD&D מחפשת שחקנים ושחקניות בגילאי 15-12 באיזורי הדר-יוסף, מעוז אביב ונאות אפקה בת"א. דני, 03-6472661 (בין 18:00-16:00).

סופר נינטנדו!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™



סופר נינטנדו-
המכשיר המקורי
שנועד לישראל (ללא הסבה)



טוֹל-
מכשיר הירי הטוב בעולם
ללא חוטים, מאפשר תנועה
נוחה בעל כפתור נקודה.



יים בוי-
משחק הוידאו הנישא.תעודת
אחריות כולל החלפת חלקים
ומסכים-מעבדת באג

BUG GAMES

להשיג בחנויות המחשבים, האלקטרוניקה והצעצועים המובחרות

היבואן: באג מולטימיסטם בע"מ. רח' כנרת 13 בני ברק. לסוחרים: 03-5794711