

WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים מחשבי מחשקי שולחן סנה וינוסדו מבוכים ודרכונים ועוד

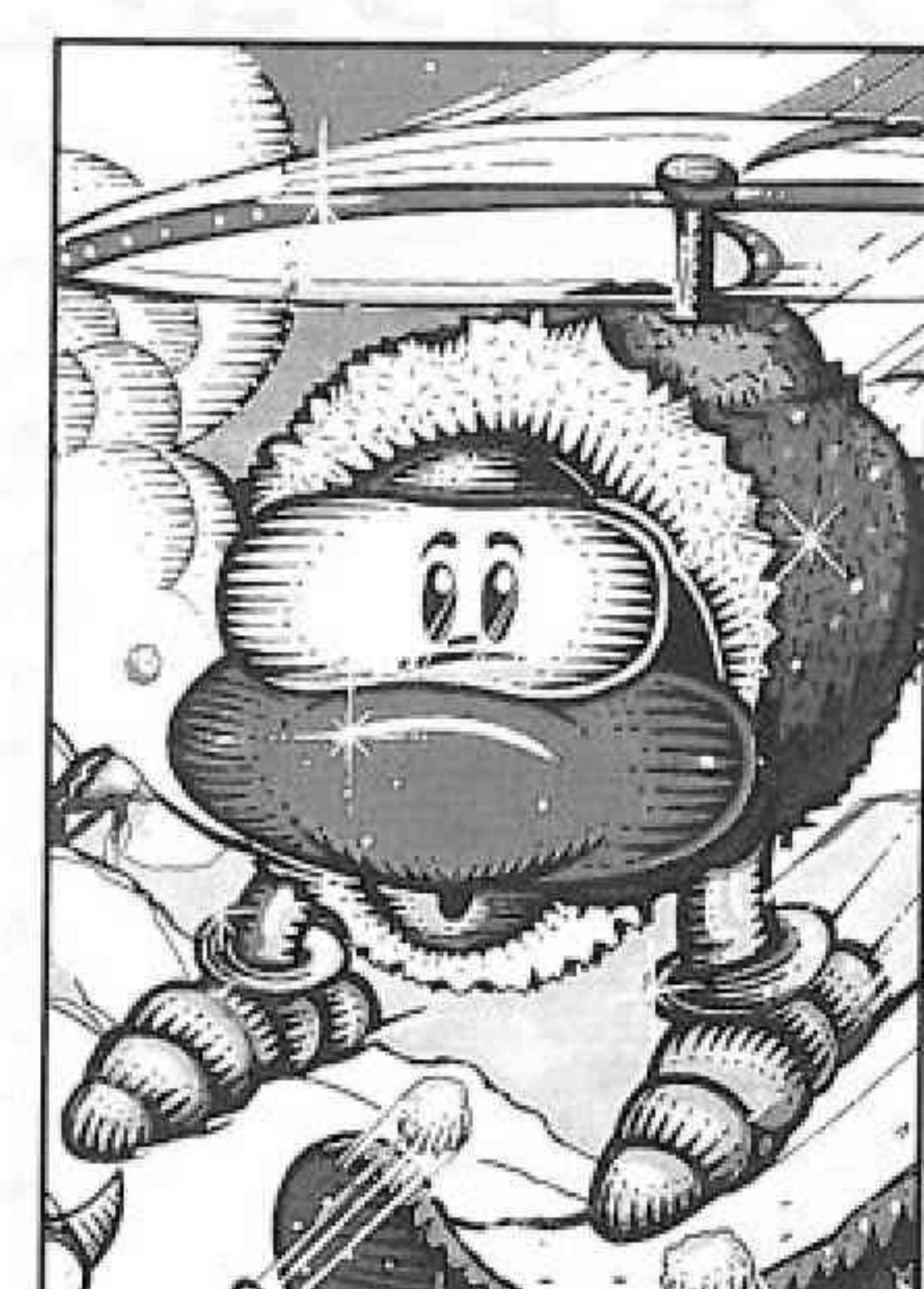
33
ניליון



080033
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח
דצמבר 1993

- הקומיקס המשודר - אקס-מן בערוץ 2
- המבצע המדובר - גלדיאטורים אמריקאים
- הסיפור הנהדר - "אלוריות"





אם יש לך עוד מה ללמוד בחיים, דפדף לעמוד 7



הפעם תתנו לנו אתם את החשובות - Q WIZ בעמוד 35

תוכן העניינים

גיליון 33: ינואר 1994

- 2 קומיקס: מיקס
- 4 חדשות מעבר לאוקיינוס
- 5 מולטי מקינטוש
- 7 PC: סקירת לומדות
- 8 PC: חקירה מצולמת: LANDS OF LORE
- 11 PC: סטרה + גלדיאטורים אמריקאים
- 12 PC: גבריאל נייט
- 13 PC: דראקולה
- 14 PC: טיפים
- 16 SHADOW CASTER: PC
- 17 PC: לוחמת התהילה
- 18 PC: פארק היורה
- 19 PC: מירוץ NASCAR
- 21 PC: סאם ומקס
- 22 היחידה הארצית לחקירות הנאה: גיבורי קומיקס, הדור הבא
- 24 פוסטר
- 26 וויז על המקלדת
- 27 סגה, נינטנדו, גיים בוי: טיפים
- 29 סגה מגה דרייב
- 30 שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ
- 31 גיים בוי
- 32 סופר נינטנדו
- 35 QWIZ - שאלון וויז
- 36 ביקורת ספרי פנטזיה
- 37 משחקי תפקידים: כוהנים
- 38 משחקי תפקידים: ה"למה"
- 39 שיחות עם מורגן לה פיי
- 40 סיפור קצר: "אכזריות"
- 42 משחקי תפקידים: קרב-טכ'
- 43 משחקי תפקידים: רעלים
- 44 קומיקס: מדע בדיוני
- 46 לוח

מנהל: דוד רביב * עורך: גיר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, גיר צוק, שחק בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רוי רוזנפלד, רועי ליבר, דייזי כק, ערן בן-סער, אבי סבג, גיא הילטון, תומר חנוכה, גיל צוק * עיצוב גרפי: סולו קמינר, ארנון חן * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: סופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס: 03-5708174 BBS: (אילת): 07-373221

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

וויזים, בואו הנה!
התלוננו ואמרו לי שאני כותב טור ארוך מידי. התלוננו ואמרו לי שבטור שלי אני אמור רק לספר מה יש כאן בגיליון.

אמרתי, שבשביל זה יש תוכן עניינים, אבל אמרו לי שהעורך לא צריך להיות משורר שכותב שירים על חורף (נו, מסתבר שלפחות הם קראו את הטור שלי בגיליון 32). בכל מקרה, לא אכנע! לא ישתקו אותי! לא קוראים, לא כתבים ולא מנהלים! לא אקצר את הטור! לא אסתפק ב"לספר מה יש כאן בגיליון"! מה יש? לעורך מעריב או עורך ידיעות אחרונות מותר לכתוב מאמרי מערכת, ורק לי אסור? למה? מה ההבדל?

רגע אחד, אם אתם נגד טורים כאלו - תגידו. הרי אתם הקוראים שלי - אתם הסיבה לקיומו של העיתון הזה, ואם אתם לא אוהבים את הטורים או שיש לכם הצעה לשיפור הטורים או שיש לך Your wish is my command כמו שאומרים בסרטים.

בדיוק בגלל הצורך הזה, לדעת מה אתם הקוראים חושבים על המוצר שאנחנו משגרים אליכם בכל חודש, מה אתם אוהבים בוויז שלכם ואת מה הייתם משנים - בדיוק בגלל סיבה זו אנחנו מפרסמים הפעם שאלון מפורט, בתקווה שתמלאו אותו בכנות ותשלחו אלינו בחזרה.

הוויז שלך - הוא בשבילך. מי שעונה - יהנה. ועוד סיסמאות דביליות כאלה.

חוצמזה, אני מקווה שאצלכם הכל בסדר, חוצמזה, אני בטוח שגם בגיליון הזה תמצאו את מה שאתם אוהבים לקרוא (גם בלי המלצות בטור העורך) וחוצמזה אני מאחל לכם שנה אורחית פוריה ונהדרת (מה יש, גם ה-1 בינואר הוא מין ראש שנה...)

ותודה שטסתם וויז - גיר צוק

הודעה
תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד.

Super Console

מאת: ד"ר וויז

יגואר



המערכת מתוכננת להיות משווקת בארה"ב בתחילת 1995 במחיר מגוחך של כ-750 ש"ח. לעומת העתיד הורוד של גינטנדו, יצאה עכשיו לשוק מערכת היגואר של אטארי. זוהי מערכת משחק ה-64 ביט הראשונה בעולם!

נתונים טכניים:

מעבד 64 bit RISC
מהירות 13.3MHz
צבעים 16.7 מיליון
רזולוציה 720x576
צליל 16 ביט סטריאו באיכות CD
שימוש ברכיב DSP הפועל במהירות 27MIPS
תוכנה אטארי מבטיחה 10 קלטות משחק שונות לחודש יגואר הקרוב

3DO



חברת גינטנדו הודיעה על תוכניתה לייצר את מערכת הסופר-קונסול - משחק טלוויזיה 64 ביט!!! בזה נסתם הגולל על תעלומת השקט ששרר במשך זמן רב בחידושי גינטנדו. בעוד חברת סגה שוקדת על פיתוח מערכת 32 ביט ומערכת מציאות מדומה ביתית, חתמה גינטנדו על חוזה עם חברת סיליקון גרפיקס - חברת האנימציה הממוחשבת הטובה בעולם - לפיתוח משותף של מערכת, שעשויה להיות המתקדמת ביותר בעולם - לכשתצא לאור. שמה הזמני של המערכת (בזמן הפיתוח) הינו "טכנולוגיית המציאות" ונראה לפי הנתונים והנפשות הפועלות, שמערכת זו אכן תהיה הקרובה ביותר למה שניתן לקרוא "מערכת מציאות מדומה ביתית", לפחות בשנים הקרובות. דרך אגב, סיליקון גרפיקס, למי שעוד לא מכיר את השם, היא החברה שעשתה את האפקטים המדהימים בסרטים "המחול 2" ו-"פארק היורה".

נתונים טכניים:

מעבד 64 bit MIPS RISC
מהירות יותר מ-100MHz
צבעים 16 מיליון בו זמנית
רזולוציה טובה משל מכשיר הטלוויזיה גרפיקה 3D בזמן אמיתי
צליל איכות CD



זוהי תמונה מתוך הסרט "פארק היורה", אשר נוצרה בעזרת מערכת אנימציה במחשבי סיליקון גרפיקס ונראית אמיתית למדי. מערכת ה-64 ביט של גינטנדו מבוססת על אותה טכנולוגיה.

אטארי שתמיד היתה ראשונה בחידושים, אך משום מה תמיד שגתה בכך שלא סיפקה להם מספיק קלטות משחק (וכפי שעשתה עם המכשיר הנישא הצבעוני הראשון בעולם - "לינקס"), תתחיל למכור, בחודש יגואר הקרוב, מערכת זו שנכון להיום אין משוכללת ממנה. השאלה היא כמו תמיד - האם יהיו מספיק קלטות משחק? ימים יגידו.

המחיר המתוכנן שימו לב: כ-600 ש"ח!!! (בארה"ב כמובן). בחודש יגואר הקרוב תתחיל גם מכירת מערכת ה-3DO המיוצרת על ידי חברת פנסוניק. סקירה מלאה אודות מערכת ה-3DO קיימת באחד הגיליונות הקודמים.

נתונים טכניים:

מעבד 32 bit RISC
מהירות 12.5MHz
צבעים 16.7 מיליון בו זמנית
רזולוציה 640x480
ביצועים 50 מיליון פיקסלים (נקודות צבע) לשנייה
מהירות כונן 6 מגהבייט/שנייה
תוכנה אנשי חברת 3DO מבטיחים 80 סוגי קלטות משחק ליגואר הקרוב.



3DO מיוצר גם על ידי חברת סאני "באריזה" דקה יותר.

מקינטוש

בהמשך לכתבה שפירסם שחק לפני מספר גיליונות, הנה כמה עידכונים מקינטושיים:

Apple שוב קובעת סטנדרטים חדשים בשוק המחשב האישי. בתערוכת ה"מקוורלד" בבוסטון, הוכרזו שני מקינטושים חדשים: Quadra 840 AV, Centris 660 AV. בשני הדגמים, משולבת טכנולוגיית AV (אודיו-וידאו), שהוכרזה באותה הזדמנות, והשילוב מכניס מושגים חדשים לתחום ביצועי מחשבים אישיים, רמת יכולת התקשורת שלהם ואיכויות הקול והתצוגה. בין שאר היכולות החדשות שמציעים המחשבים מבוססי ה-AV: ה-840 וה-660 הם המחשבים האישיים הראשונים בעולם, המציעים הבנת דיבור והקראת מלל כתוב על ידי המחשב. Apple

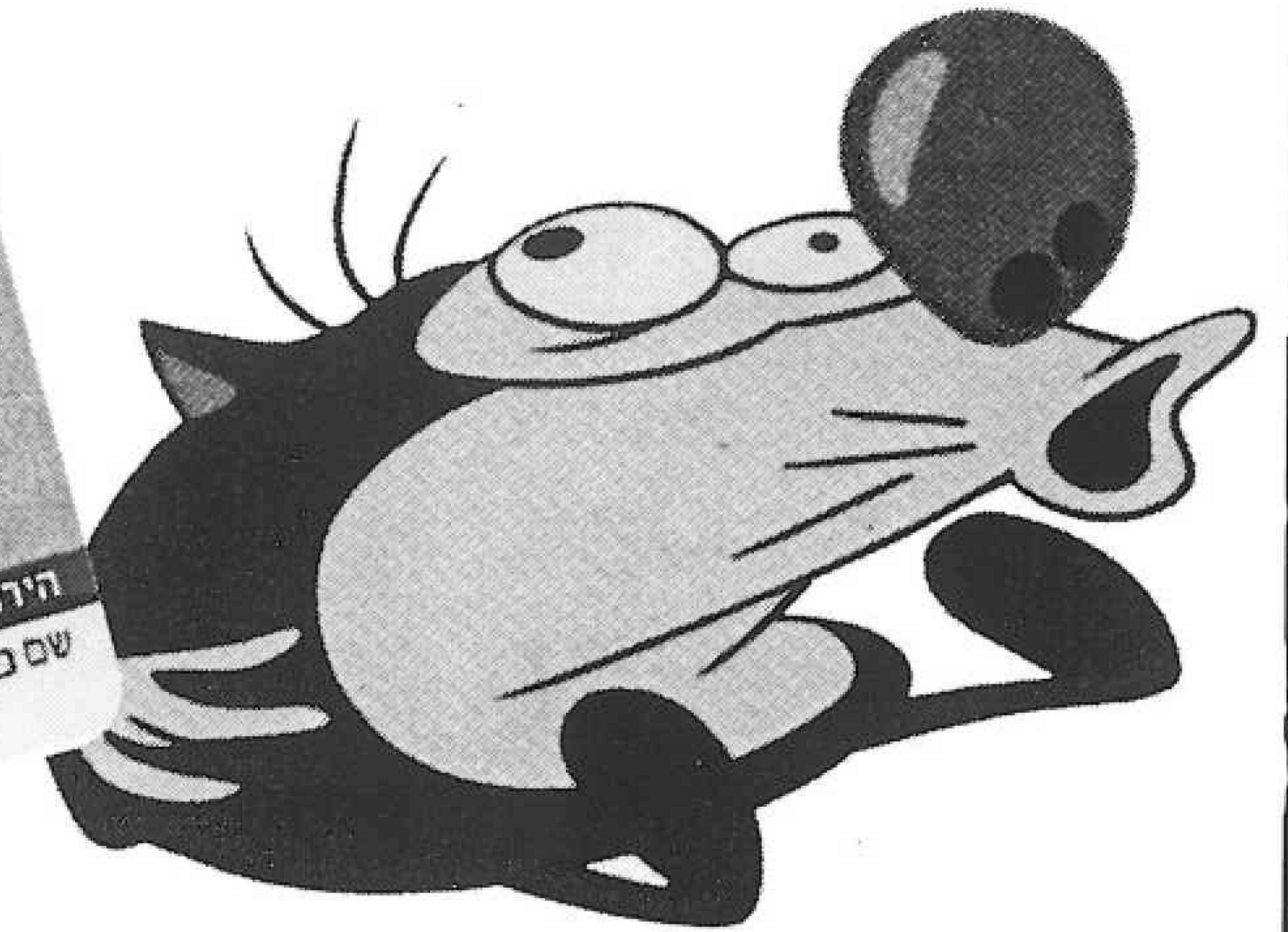
רואה את המיקרופון דרכו יתן המשתמש את הפקודות, כאביזר משלים למקלדת ולעכבר בהם כולנו משתמשים. המהדורה הראשונה של PlainTalk (שמה של התוכנה המאפשרת ביצועים אלה), תומכת באנגלית צפון אמריקאית בלבד, אך מהדורות עתידיות יתמכו בשפות נוספות. ל-PlainTalk שפע אפשרויות חדשות עם יכולת תרגום כתב לדיבור. כלומר, המקינטוש יקריא מסמכים, דואר אלקטרוני או פקסים, על פי פקודה. כבר אין צורך להקיש על כפתורים, לחייג או לגעת במתגים כלשהם. בעזרת תוכנה בלבד מביאה Apple למקינטוש את היכולת להשתמש בו כמכשיר טלפון, פקס, מודם ומזכירה אלקטרונית, ללא צורך בחומרה נוספת כלשהי. מלת המפתח כאן היא "וידאו דיגיטלי". מחשבי ה-AV החדשים מציעים חיבור ישיר למכשירי וידאו, טלוויזיות, לייזר דיסק ומצלמות וידאו. על המסך ניתן להציג וידאו באיכות שאנו מכירים ממערכת הוידאו-טלוויזיה הביתית.

יכולות הוידאו יאפשרו קיום "ועידות וידאו" ביחס עלות-ביצועים שלא היה מוכר עד היום. יכולות אלו אפשר יהיה לנצל גם ברשתות מקומיות, וגם ברשתות רחבות. דואר אלקטרוני, פקס ושירותי טלפון שונים דרך המחשב האישי - ללא צורך בציוד נלווה. עם הצגת טכנולוגיית AV מניחה Apple את היסודות לקראת הדור הבא של המקינטושים מבוססי מעבד ה-PowerPC המשותף ל-Applle, IBM ומוטורולה. מערכות מקינטוש עתידיות אלו, יעשו שימוש נרחב בטכנולוגיות דיבור ווידאו. בכוונת Apple להתחיל לכרוך את טכנולוגיות העתיד במקינטושים של ההווה. המקינטושים החדשים הוצעו למכירה בשוק האמריקאי החל מאוגוסט. למקינטוש Quadra 800 ולמקינטוש Centris תהיה אפשרות הרחבה לדגמי ה-AV. את שני המקינטושים החדשים ניתן יהיה להרחיב ל-PowerPC בעתיד. רגע, אתם אומרים, לא אמרתם כלום לגבי הניוטון (NEWTONE) החדש של Apple! - נכון, על כך בפעם הבאה.

עכשיו ! כדאי יותר להיות

מנוי ל- WIZ

הירחון למשחקי מחשב, מלוויזיה, תפקידים ועוד



כל החותם או מחדש את המנוי לוויז,
יקבל כרטיס חברות אישי
ויוכל להצטרף למועדון הוויזים.

- ★ מנוי שנתי - 14 גיליונות במחיר של - 140 ש"ח.
- ★ מנוי לשנתיים - 28 גיליונות במחיר של - 240 ש"ח.
- ★ כל מנוי מקבל 2 מתנות: ספר ומשחק מחשב (מתוך הרשימה המופיעה בתחתית המודעה)
- ★ המתנות יישלחו כחודש לאחר קבלת הגיליון הראשון.
- ★ בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג גיימס.

מבצעים לחודש ינואר ברשת
חנויות באג עם הצגת כרטיס חבר:

הנחות בלעדיות
על רכישת מוצרי באג:

סופר צבע 256:	מחיר רגיל	מחיר לחברים
75	99	
59	79	
באטמן חוזר:	119	89

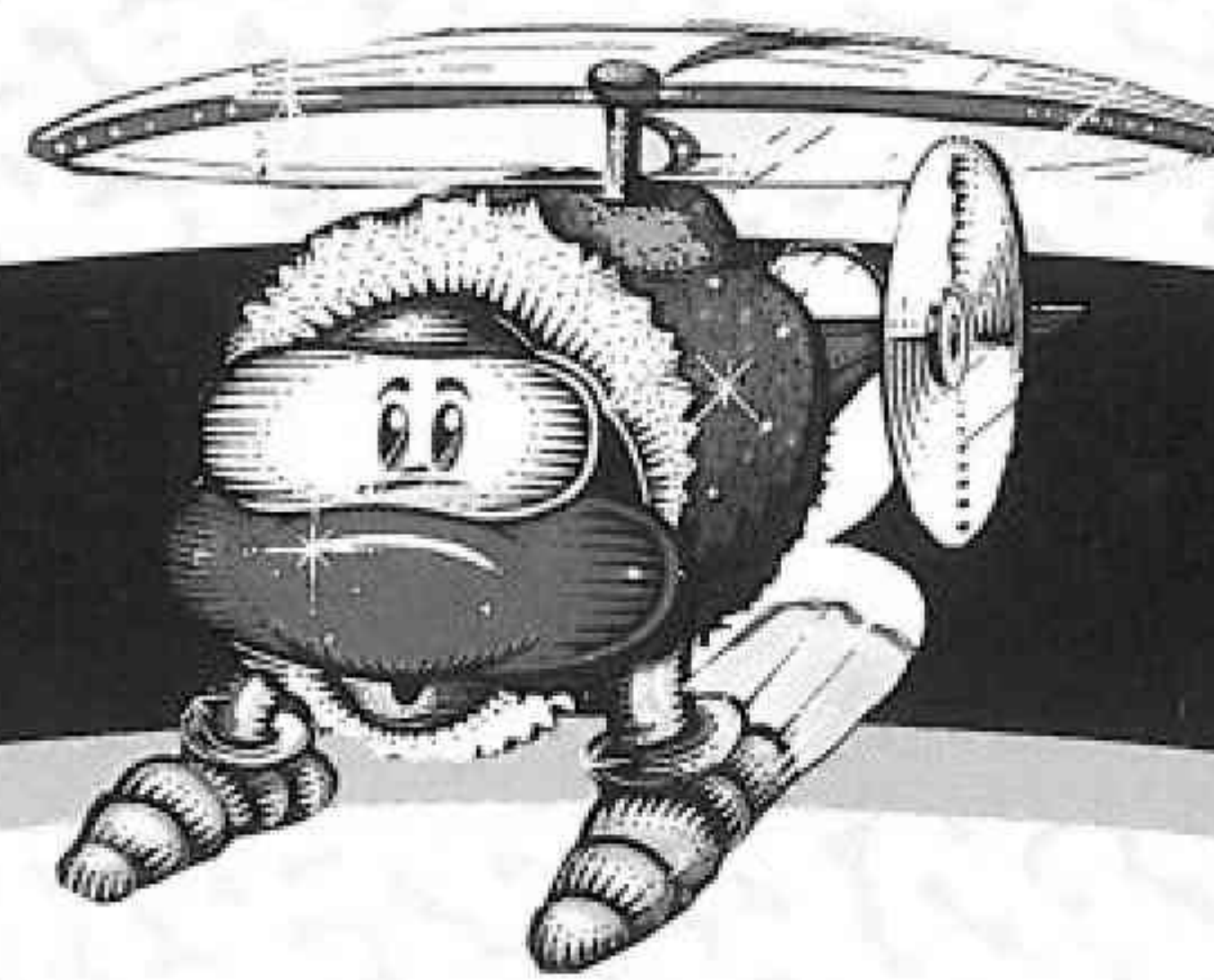
- ☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת
- ☐ שם משפחה ופרטי
- ☐ תאריך לידה
- ☐ רחוב
- ☐ עיר
- ☐ טלפון
- ☐ מבקש/ת להיות מנוי מגיליון ויז מס' _____
- ☐ מצורפת המחאה על סך 140- ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.
- ☐ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.
- ☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראל כרטיס / דינרס (הקף בעיגול) שם בעל הכרטיס: _____
- ☐ כתובת
- ☐ טלפון
- ☐ מספר ת.ז.
- ☐ בתוקף עד
- ☐ מספר כרטיס
- ☐ חתימת בעל הכרטיס
- ☐ הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

- לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק.
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה - ספר + משחק
סמן X ליד בחירתך (ספר אחד ומשחק אחד)
- ספרים ☐ DOS ועוד ☐ משימה בחלל ☐ מדריך בזק ל-DOS 6 ☐ המשימה נפטון ☐ GW-BASIC ☐ צ'סטר צ'יטה ☐ מאלף בית ועד תו! ☐ גראפיטי-תוכנת ציור ☐ מדריך לעסקי צבים א'

מאת: שחקן בן-צור

PC

אות להיט



ציורים:

- סוג משחק: לומדה (מלים)
- גילאים: כיתה א' ומעלה
- גרפיקה: ****
- קול: **** וחצי
- כיף: ****
- כללי: ****

לעקוב אחר הישגי הילד המשחק בלומדה
(עם אפשרות הדפסה מאוחר יותר).

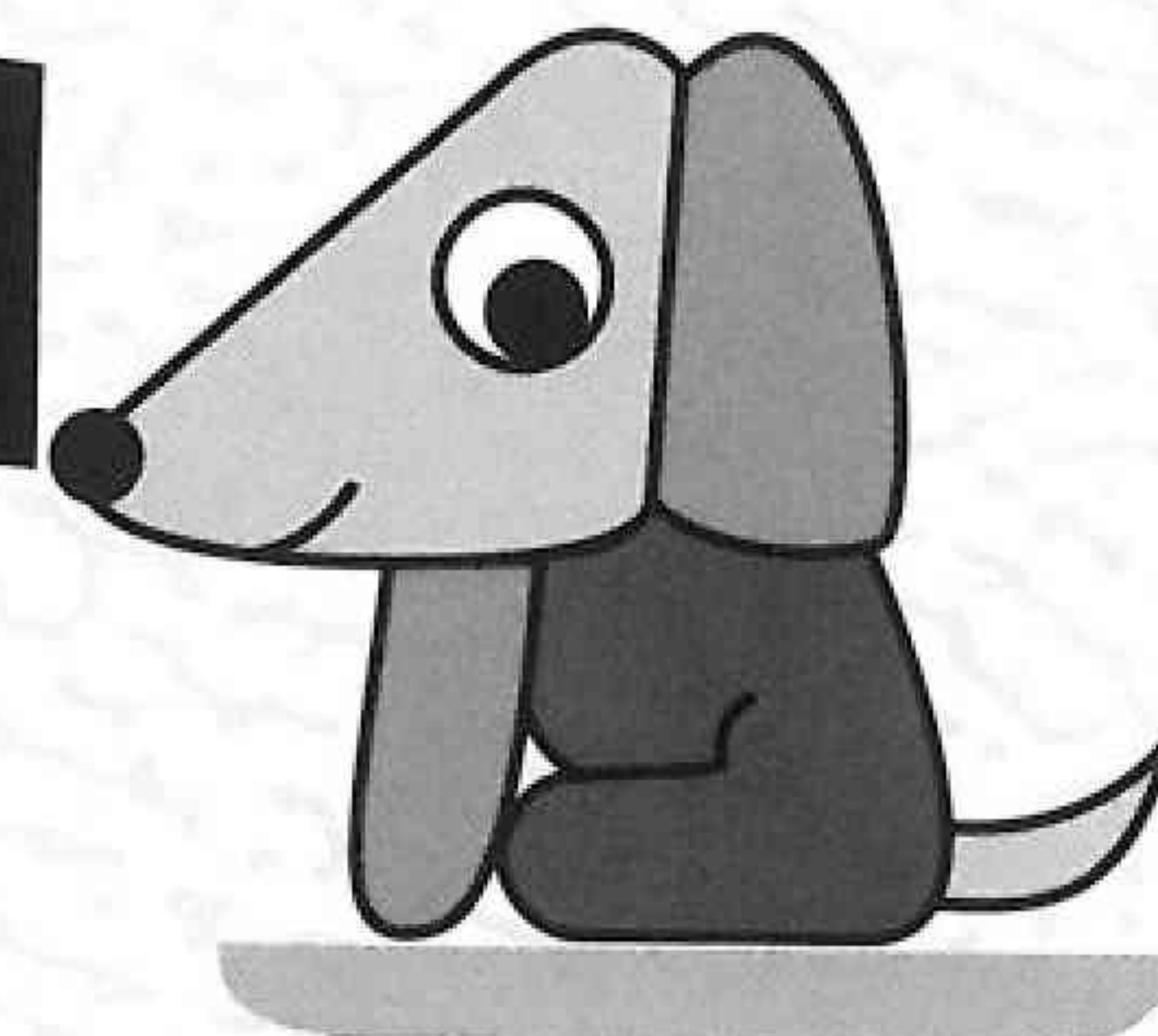
המשחק, מיותר לציין, עולה ברמתו
מחדר אחד לשני ואם נפסלתם באחד
החדרים יהיה עליכם לחזור לחדר הראשון,
ולתחיל הכל שוב מחדש (עם מלים
אחרות).

הלומדה "אות להיט" הגיעה מבית
התוכנה של "לאנדר גולד" שזכה בארצות
הברית למספר רב של שבחים על תוכנות
שונות (גם "ספור וחבר" שעליה מדובר
בהמשך הכתבה).

הדבר הבולט במיוחד הוא אפשרות
השליטה של ההורים/מורים בתוכנה.
ההורים יכולים לשלוט בקושי המשחק,
בזמן המוקצב לכל רמה, והם יכולים גם

קוראים לו האל והוא בא לעזרת
בת-דודתו הנרייטה. למה? הנרייטה
סיפרה להאל כי המכשפה הרעה הפקידה
את מטה הקסם שלה בידי מכשף רב
עוצמה, וכי הוא עומד להחריב את עולמה.
כאשר ניגש האל לטירת המכשף, הוא גילה
כי עליו לעבור חמש דלתות בסוף חמישה
חדרים. וכאן אתם נכנסים לפעולה.
עליכם לעבור בכל חדר ולבצע
משימות שונות, הקשורות לאיסוף אותיות
ויצירת מלים שונות. בכל חדר עליכם
להתמודד עם מכשולים קשים יותר (קרח,
טילים וכד') ובסוף החדר תמצאו מפתח
לדלת שתעביר אתכם לשלב הבא.

ספור וחבר



היא מורכבת מחמישה משחקים:
המשחק הראשון מיועד למתחילים
(ולילדים הקטנים ביותר) ובו מוצגות על
המסך מספר חיות (בתוך מאגר התוכנה
נמצאים ציורים של מעל ל-20 חיות
שונות) ועל הילד להקיש את המספר
הנכון.

התוכנה היא למעשה
בין היחידות המיועדות
לגיל הצעיר ממש, ובין
הבודדות המאפשרות פיקוח של ההורים
על הישגי הילדים. התוכנה מאפשרת
לילדים להכיר את המחשב כבר מגיל צעיר
אולם יכולה לשמש גם לילדים בעלי
מגבלות למידה. בכל מקרה, היא עשויה
היטב ומאפשרת משחק להרבה זמן על ידי
שינוי מתמיד ושמירת סקרנות הילד.

ציורים:

- סוג לומדה: מספרים
- גילאים: החל ממגיל 4, אולם שימושי
גם לפני כן.
- גרפיקה: ****
- קול: ****
- כיף: ****
- כללי: ****

המשחק השני הינו המשך ישיר
לראשון אך פועל הפוך. על המסך מוצג
מספר (יש לזכור כי רמת המספרים נקבעת
על ידי ההורים) ובחלק העליון של המסך
מתחילות להופיע הדמויות ועל הילד
לעצור את התצוגה כאשר מספרם מגיע
למספר המוצג למטה.

המשחק השלישי הוא כמו הראשון
(קצת יותר קשה) אולם בכל תשובה נכונה
תעזור לקרב עצם לכלב.

המשחק הרביעי מציג מספר של
עצמים בשורה אחת ובשורה מתחתיה ועל
הילד להרכיב לפיהם תרגיל חיבור.

המשחק החמישי הוא המשחק היחיד
המבוסס על זמן (שנקבע מראש) ועל הילד
לפתור תרגילי חיבור ולמנוע מהעכביש
להגיע לפרי בקצה השני של המסך.

התוכנה "ספור וחבר", כקודמתה, הינה
מבית "לאנדר גולד" ואפשר להבחין בכך
מייד לאחר הפעלת התוכנית. הפניה היא
להורים או מורים, ורמת הגרפיקה והצליל
כאן דומה להפליא לזו שבלומדה הקודמת
שסקרתי.

השוני היחיד הוא קהל היעד של
הילדים. החברה יוצאת מתוך הנחה כי
הילדים אשר ישחקו בלומדה זו אינם
מבוגרים מספיק כדי להפעיל את המחשב
והלומדה לבד. עקב כך, נועדה הלומדה
ללמד את הילדים כיצד להשתמש
במקלדת באופן בסיסי ועל ידי כך לפתור
את ההורים מללמד את ילדיהם איך
להשתמש במקלדת.

וכעת, ללומדה עצמה. הלומדה, כשמה
כן היא - ספור וחבר.



15 גם קרבות נגד אבירים ומפלצות רעות מחכים לך במבוכים.



11 הרתובות המעורפלים של העיר יולם - גם עליהם הצטרך להגן.



7 שינוי נחמד, נכון?!



16 המפלצות הקשות ביותר באות אליך במקדשה של סקוטיה.



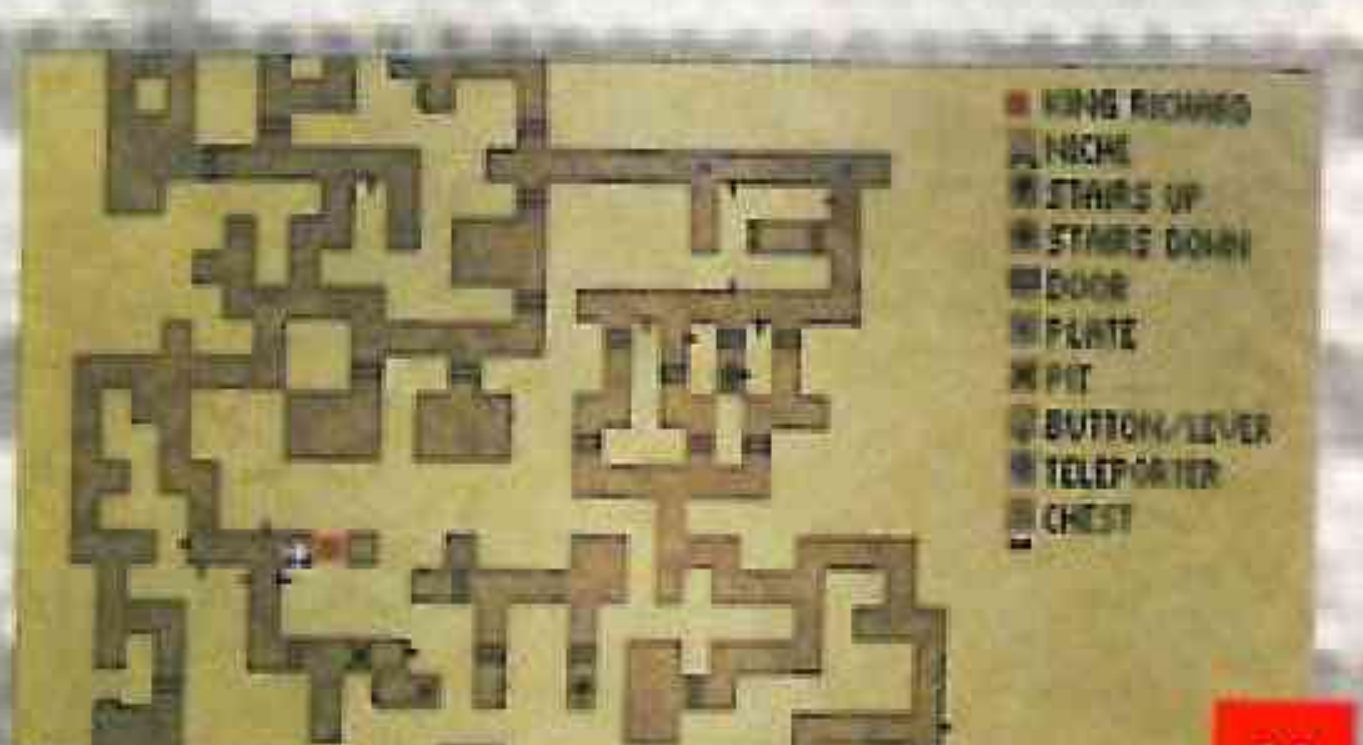
12 אל תדאג, גם אנשים טובים תפגוש בדרך.



8 בלשכת הגיוס של המלך ריצ'ארד, אפשר להתחיל לשחק עם אחת מארבע הדמויות המופיעות למטה.



17 גופתו של המלך נחטפת, ומעטפת האופל נמצאת עליו.



13 למשחק יש מערכת מיפוי אוטומטית. רצוי להסתכל כל פעם ולהשוות עם העובדות בשטח.



9 יש למצוא כמה חברים ולהתחמש היטב.



18 עוד כמה פסלים, ושחררנו את המלך. ואז מה שנותר זו - סקוטיה!



14 הבוגדים והאויבים מתכננים פלישה, אך אתה לא תיתן להם!



10 תצטרך לעבור ולפענח מבוכים רבים.

חקירה מצולמת

LANDS OF LORE

חברת WESTWOOD הוציאה משחק חדש בשם LANDS OF LORE. כפי שאתם זוכרים, חברה זו היא גם יצרנית המשחקים "קורנדיה" ו"עין הבהרה", ובמשחק זה שילבו את הגרפיקה של "קורנדיה" ואת ההיכנסים של "עין הבהרה". אתה משחק גיבור עליו מוטלת המשימה להציל את הממלכה מכשפיה של המכשפה הרעה בשם סקוטיה. האם תצליח לעשות זאת?



5 שדים קטנים עובדים בשירותה של המכשפה, ומביאים לה חפצי קסם.



3 חדר כס המלכות - המלך ריצ'ארד ועוזרו מחכים לבשורות הרעות.



1 הנוף מזכיר קצת את קורנדיה, נכון?



6 סקוטיה הרעה ריכזה שינוי הצורה שלה.



4 חפירות במקדש האור - זהו מקור לחפצי קסם רבים.

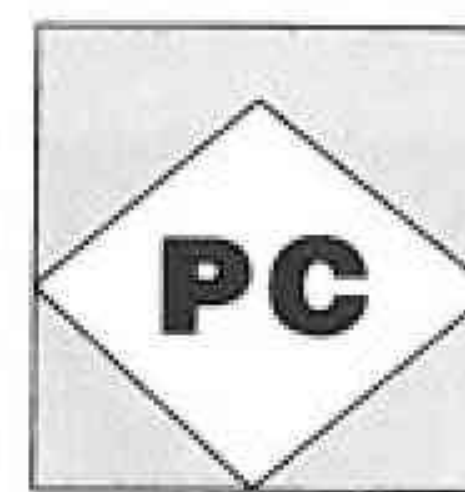


2 זה השער שגם צדיקים יכולו בו.

כמו שכבר הבחנתם, המשחק דורש ריכוז רב ושליטה מלאה בכל חוקיו (החוקים מצורפים בגוף המשחק). לכן, חשוב מאוד, לקרוא ולשלוט בחוקים אלה בצורה המושלמת ביותר לפני שמתחילים לשחק. אל תדאגו, החוקים מלווים גם בהדגמות בכל שלב - נקודה חשובה וחיונית - על מנת שתוכלו להפיק את מירב ההנאה ולא לזנוח את המשחק לפני שתגלו את הפוטנציאל הטמון בו. סדרה הינו משחק חשיבה ברמה גבוהה מאוד וברגע שתתקינו אותו על הכונן הקשיח שלכם, הוא לא ירד משכם... (גיבוים כבר עשיתם?)

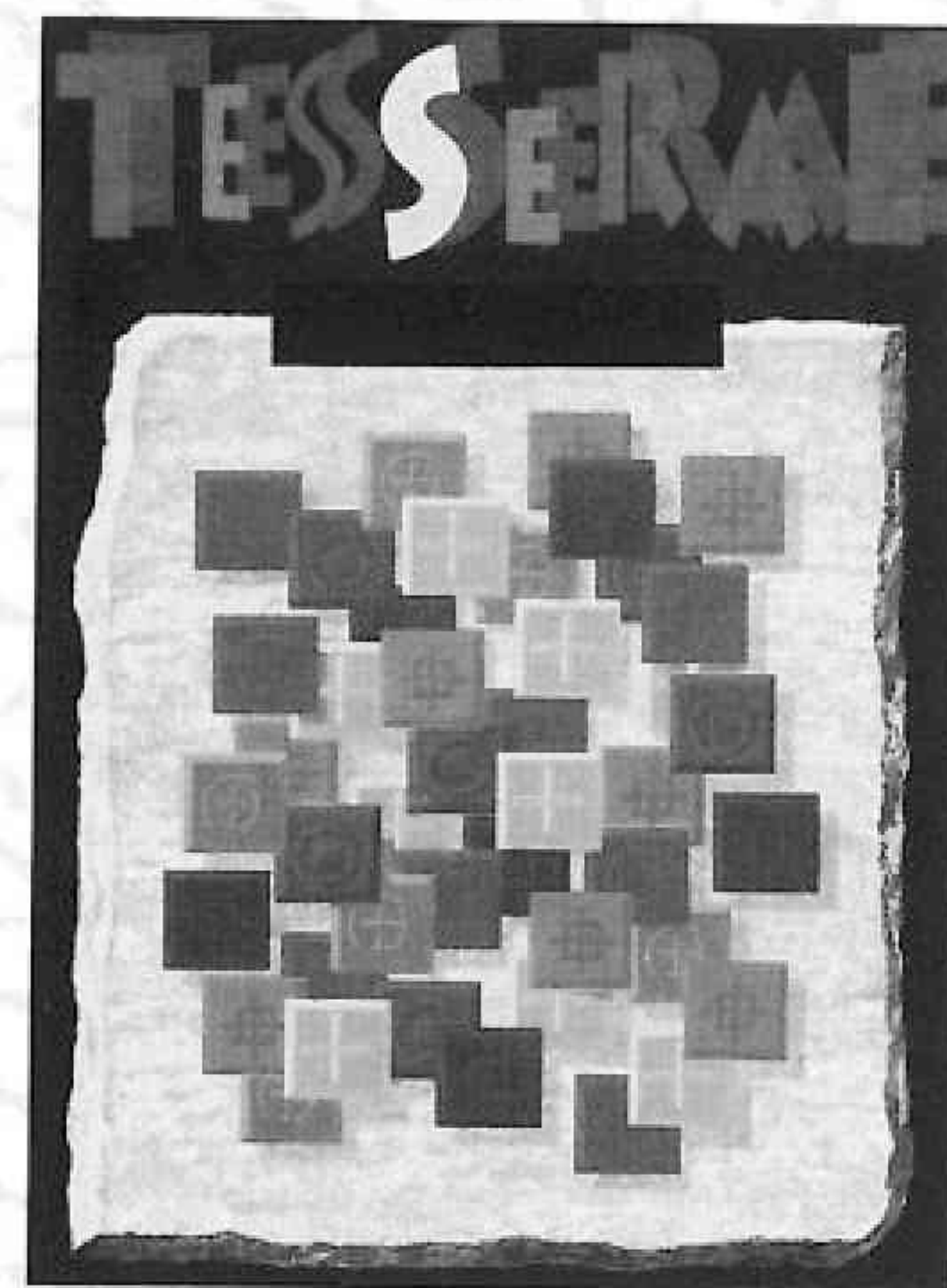
המראה ולכן אפשר להריץ את המשחק כמעט על כל מחשב (חוץ מ-XT - מישהו זוכר מה זה?), על כל מסך (צבעוני עד שחור לבן) ובכל מערכת הפעלה (DOS או WINDOWS). בתחילת המשחק יוצבו על השולחן "לוחות" מארבעה סוגים שונים (השונים מתבטא בצורה שעל הלוח ו/או בצבעו). כל לוח ניתן להעברה בקפיצות לכיוונים שונים כאשר הוא "גורר" עימו לוחות נוספים. אם המקום עליו "נוחת" הלוח כבר תפוס על ידי לוח אחר, יוצר לוח חדש בעל שתי שכבות וצורה חמישית...

מאת: שחף בן-צור



טסרה!!!

אם בא לכם לשבור את הראש אך אתם לא נמנים על המשוגעים ל-"לוח" הרחוב 2" ולא בא לכם לבלות את חצי השעה הקרובה בניסיון לחסל, במלוא מובן המלה, את דמות המחשב שנגדכם - הטעינו את סדרה למחשב שלכם.



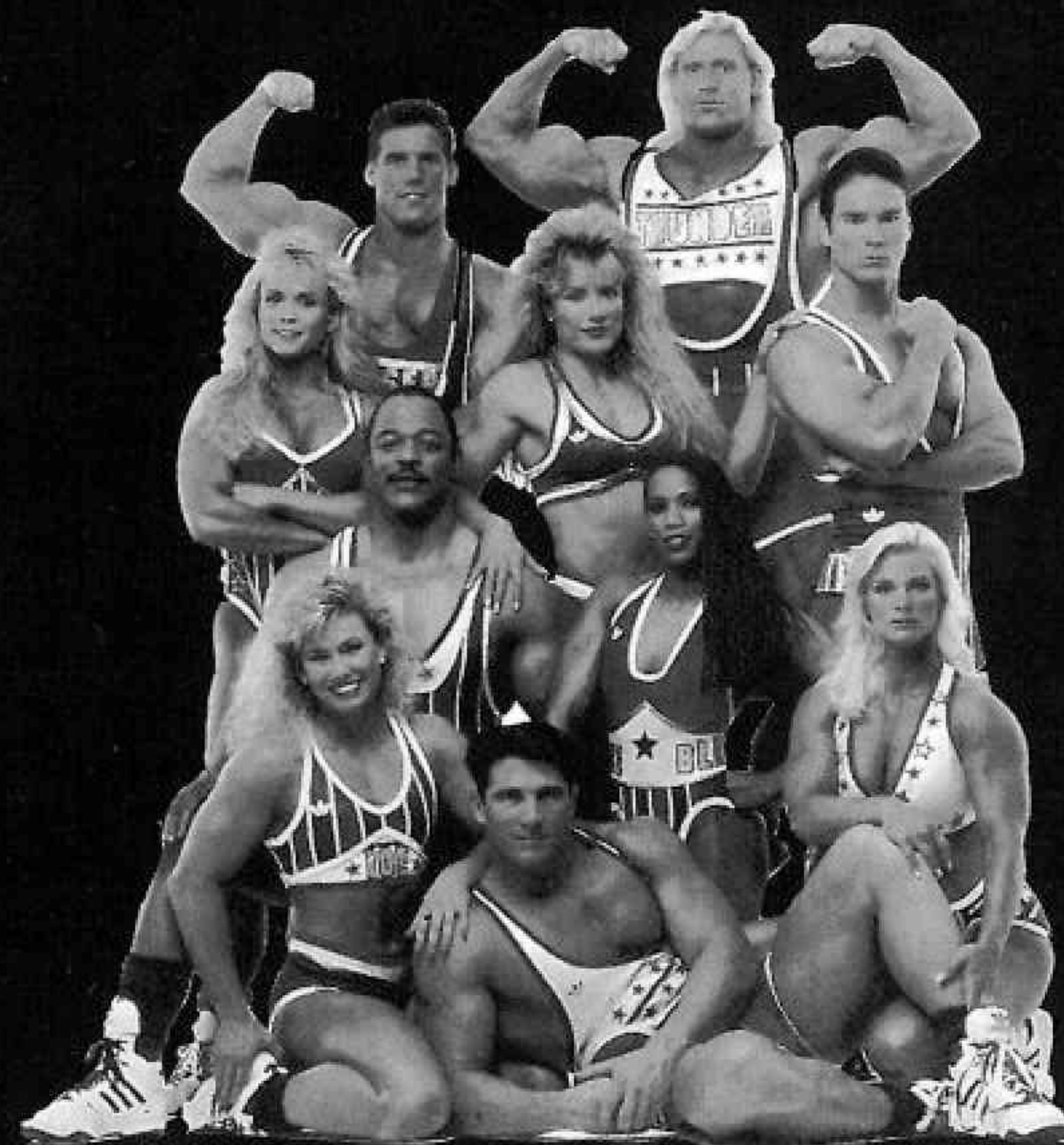
סדרה הינו משחק חשיבה המבוסס על רעיון פשוט, שמטרתו העיקרית היא - להשאיר "לוח" אחד על השולחן בכמה שפחות מהלכים. כמו בכל משחק חשיבה הדגש הוא יותר על הרעיון מאשר על

ציונים:

סוג משחק: חשיבה
גרפיקה: ★★★★★
קול: ★★★★★
(במשחק מסוג זה אין לצפות לצלילי אפקטים מדהימים)
כיף: ★★★★★
כללי: ★★★★★ וחצי
שווה את המחיר? נגיד את זה ככה... מי שרוצה רק משחק חשיבה אחד... זה המשחק!

גלדיאטורים במבצע!!!

נותנים כותרת שתתפוס את העין. נראה אתכם כותבים בשפה בהירה אבל מהנה. בואו נראה אתכם. ולא תאמינו: הכתבה שתהיה לדעתנו הכתבה הטובה ביותר על "גלדיאטורים אמריקאיים" תפורסם בגיליון וויז הבא והוויז שכתב אותה יזכה במשחק החדש והמדובר "באטמן חוזר". באמת. נו, למה אתם מחכים? שחקו במשחק, הקלידו כתבה בת 500 מלה, שילחו אותה אלינו כמה שיותר מהר ואולי תראו אותה בוויז הבא...



לא לדעת עולה לך... הרבה יותר... מאשר לא לרכוש: מודם פקס, הטכנולוגיה מתקדמת הזמן יקר והמתחרים חוגגים

מבצע מודם-פקס MICC 2496 עד 30/12/93

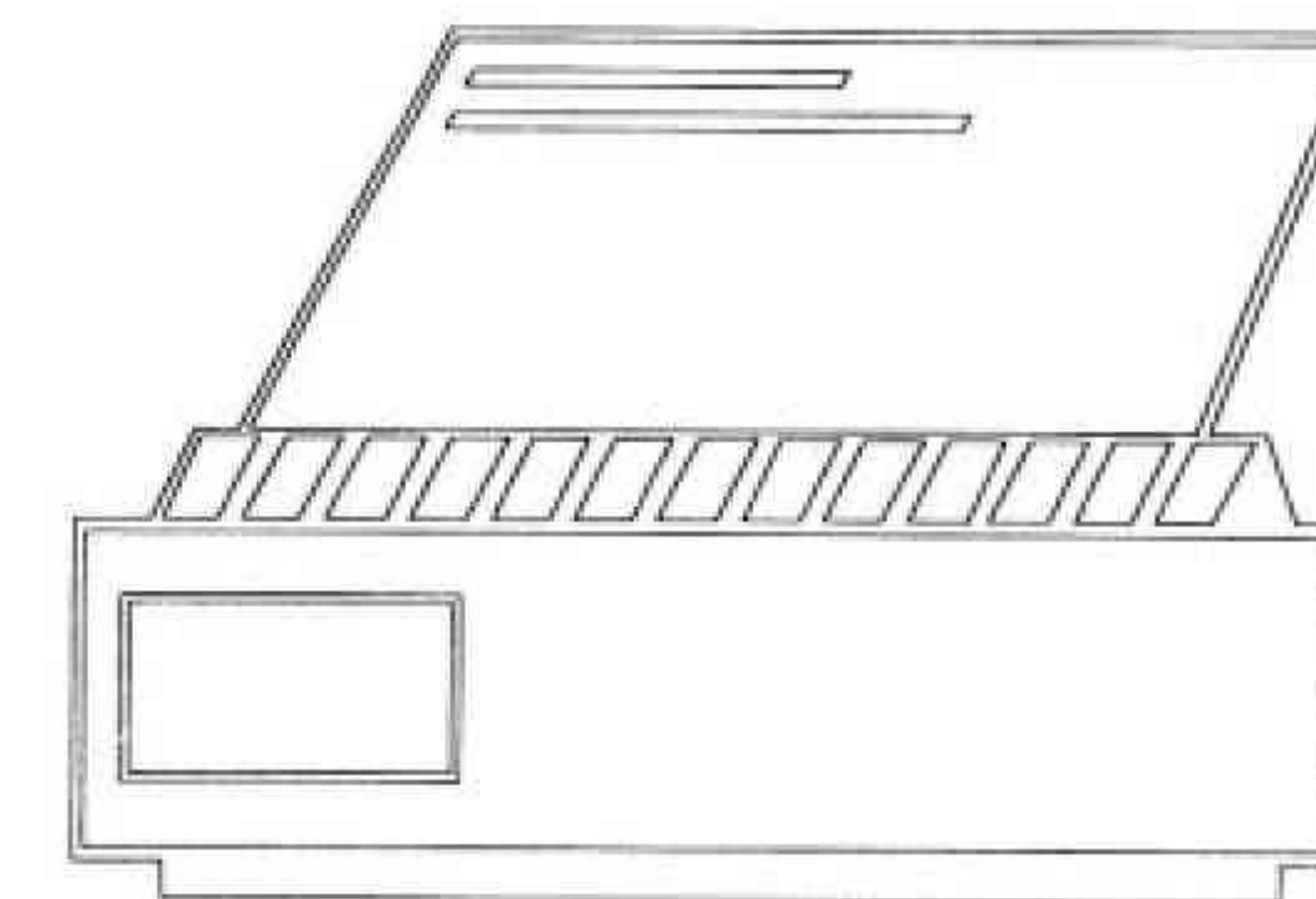
MICC 2496 כרטיס מודם-פקס פנימי+תיקון שגיאות

MODAMFAX 2496 דחיסת נתונים MNP 5

עמידה בתקן מודם - העברת נתונים עד 2400 Bps ~~\$240~~ \$190
האמריקאי פקס - שידור/קליטה 9600 Bps ~~\$10~~ \$560 ש'

כולל:

1. תוכנת פקס - BITFAX למשתמשי DOS או WINFAX ל-WINDOWS.
2. כולל מנגנון הגנה בפני ברקים.
3. המודם/פקס הפופולרי ביותר בישראל.
4. עמידה בתקן איכות וגימור אמריקאים.
5. מאושר ע"י משרד התקשורת.



בין לקוחות המודם/פקס - בנק לאומי, דיסקונט, הפועלים, אוניברסיטאות, משרדי ממשלה, אלביט, COM ועוד הרבה טובים אחרים.

שים לב! חבילות תקשורת במבצע ל-4 ימים בלבד

MICC 2496 + תוכנת WINDOWS 3.1+WINFAX בעברית החדש! ~~\$260~~ \$345
MICC 2496 + תוכנת WINDOWS 3.1+WINFAX החדש! + עכבר MS ~~\$505~~ \$425
MICC 2496 + מעבד התמלילים WORD UPG. (מוצר השנה) ~~\$420~~ \$420
MICC 2496 + LOTUS ORGANIZER (יומן ארגוני) ~~\$365~~ \$315

רכוש עכשיו מודם/פקס וזכה בערך המוסף הבלעדי שלנו !!!

- 1) חדש! ספר המדריך לתקשורת באמצעות מודם - 160 ע"מ.
- 2) מנוי BBS חינם ל-3 חודשים (הורדה של 500K ליום).
- 3) תוכנת התקשורת TELIX + רשימת תחנות ה-BBS בישראל
- 4) הקטלוג הישראלי - לתוכנה תקשורת ומולטימדיה, חורף 93.

הזמנות במחירי מבצע ב"עיר התוכנה" מקבוצת אנשים ומחשבים
טל. 03-295145, 03-5288448 פקס. 03-295144 פנה אל גיא איציק או רפי

* המחירים אינם כוללים מע"מ
* אחירי המכירה 30/12/93
או 31 דצמבר האלא



מאת: דוד אידלס

החיים מלאים בניגודים: אור וחושך, טוב ורע, עונג וכאב, חיים ומוות. למרות שרובנו מעדיפים להתרכז סביב הקצוות

החיוביים, מה הטעם בדברים חיוביים כאשר אין דברים שליליים כדי להשוות? המשחק "גבריאל נייט: חטאיו של האב" של חברת SIERRA מתייחס ברצינות לעימות בין הגורמים המנוגדים הללו. הכל במשחק מדגיש את המאבק בין אור וחושך, טוב ורע, אהבה ובגידה - החל ממבחר הצבעים ועד למנגינות המשחק וסיפור הרקע (כדי לפתור את החידות), המשחק הזה מציג את המאבק האישי במסגרת הניגודים הללו.

במלים אחרות, גבריאל נייט הוא משחק נדיר, יצירה אומנותית המסוגלת לעבור את המסך ולהציג דמויות ריאליסטיות כך שלשחקן באמת יהיה אכפת ממה שנעשה. זוהי חוויה רוחנית יותר מאשר תרגיל באינטליגנציה. החידות משובצות בסיפור המשחק ביעילות רבה כל כך שהשחקן או השחקנית מרגישים שהם מגלים עוד חלק מהסיפור ולא

קופצים ממחסום חשיבתי אחד למישנהו בכדי להגיע לפרק הבא. השיחות המתפצלות נותנות כל כך הרבה אפשרויות, כל כך הרבה צדדי אישיות עד שמרגישים שאלו דמויות אמיתיות ולא דמויות מחשב הנמצאות בסיפור. מחזות החלום המקדימים את הסיפור דומים מאוד מבחינה פסיכולוגית לדרך בה מוחינו מסמן את הבעיות איתן נאבקת שפיותנו בזמן השינה.

זהו מין חלום אשר גורם לפירפורים בבטן כאשר לאחר מעשה, כשמשיבים את האדם באמצע הלילה מחלום הבהלות: להקה רותחת בתוך עין המחשבה... תלבושת הברדלאס של הכהנת מערבית אדם וחיה בגוף אחד, מעוררת יצרים בסיסיים - מסוכנים ומרגשים... הנשימה והפרצופים העקומים מדגישים את קולות התופים של הילדים, אשר מקישים על התופים בקצב פעימות לבו של החולם...



KNIGHT

בין חושך

GABRIEL



הוא מעמיד את הקריירה של הבלש מוסלי (דמות תומכת אשר מספק לו אינפורמציה משטרית). כאשר דמות אמיתית נתקלת בבחירות קשות מאוד מבינים את האופי המבוגר של הסיפור.

הגרפיקה מתאימה למשחק משום שהצייר השתמש בגווני כהים לרקע של רוב הסצנות, דבר שאיפשר שימוש בסגנונות תאורה רבים בתמונה. האור עובר מלהבות לתאורה הפלידים ולמנורות רחוב ואור משתקף. יותר מזה, ציירי המשחק הושפעו מהרבה סיפורים מצוירים וקידמו את הסיפור בתמונות דמויות-קומיקס באיכות הגבוהה ביותר. כל זה בתוספת של פרצופים מדברים (בזמן שיחה) וקטעי אנימציה (בחלומות ושאר המאורעות), המתנתקים ממראה המשחק הרגיל של SIERRA ומציעים שינוי מעניין במהלך המשחק.

המוסיקה משולבת בצורה חכמה בתוך המשחק. בוב הולמס הוא המלחין הראשי של המשחק ויש לו גישה משלו למנגינות הקשורות לסצינה ספציפית. לכל חדר במשחק יש מנגינה יחודית משלו וכך גם לכל קטעי האנימציה. לדוגמה, הולמס משתמש בפסנתר כדי לתאר את ניו אורלינס במשך היום ואילו את שעות הלילה הוא מתאר בעזרת מנגינה נוסח "רקוויאם" במיתרים ואורגן. בחלומות יש המון כלי נגינה, במיוחד תופי טימפני. גרסת התקליטונים של המשחק מלאה באפקטים קוליים, אך גרסת ה-CD תהיה כנראה מוצפת בקולות שלא היה להם תקדים במשחקים קודמים.

ההפעלה היא דרך סימלונים - דרך טיפוסית למשחקי SIERRA. עם זאת היא מציעה כמה אמצעים חדשים כדי לשכלל

ואור יום

את הצד השיחתי של המשחק וכדי להשיג את המראה המתאים לניו אורלינס הישנה. אין כאן טכנולוגיות מהפכניות, פשוט שילוב מקצועי של כלים ישנים בתוך עיצוב עשוי להפליא. המשחק מחולק לכמה ימים עם סדרה של מעשים שחייבים לעשות לפני שהמשחק מתקדם הלאה. ההיבט המרענן יותר במשחק היא התרומה שגייס גיינסן מקנה לו. בתור אישה הכותבת על חוקר גברי, היא דוחפת מספר לא מבוטל של מחטי הומור לאגו של כל שחקן גברי, אבל היא גם נותנת חיזוק



רק רגע, המשחק הזה מזכיר משהו. בהחלט, הוא נראה כמו WOLFENSTEIN עם המון מים קדושים. המשחק DRACULA הוא מין תערובת בין משחק תפקידים ומשחק יריות, והוא מאוד דומה למשחקים WOLFENSTEIN ו-ULTIMA UNDERWORLD. זהו משחק תלת מימדי ממבט של איש אחד עם רקע מצויר ובעל תווזה רב כיוונית, והוא נראה די טוב מהמבט הראשון.

בהיותו מבוסס על סיפורו של בראם סטוקר, שהועבר לסרט, המשחק עובר דרך הריגה המונית של אל-מתים מגעילים ופיתרון של חידה מוזרה לפני שמתפנים לטפל לבסוף ברוזן עצמו. השמדת המפלצות לא כל כך קלה כפי שזה נשמע - כמובן שאפשר להשמידם עם כמה כדורי כסף במקומות הנכונים, אך אם לא תמצא ותשמיד את ארון המתים שלהם, הם ימשיכו לרדוף אותך כל פעם מחדש. מים קדושים מוציאים מכלל שימוש את קבריהם (אחרי שמתוונים אותם על הקבר), אבל קשה למצוא את המים בתוך המבוך, ותמיד יש סכנה שתישאר ללא מים קדושים. אחרי שניטרלת את כל הקברים באותה קומה, דראקולה יופיע באחת מההתגלמויות שלו. עליך להשמידו בכל צורותיו (ואב, עטלף וכך הלאה) לפני שתוכל לנצח במשחק.

למרות כל הפתיחות, המשחק קצת מאכזב. הוא קצת איטי בכדי להיות

לגישה האנושית לפיתרון הבעיות. רוב המשחק מבוסס על שיחות. גיינסן אומרת שכוחו של הכלי הזה הוא בכך ששחקן יכול לגלות כל כמות אינפורמציה שהוא רוצה באותו רגע מהרקע העשיר ומת-המשימות שבסיפור על ידי שיחה אינטראקטיבית. השיחות האלו הן ניסיונות אמיתיים להעשיר את אופי הדמות שבמשחק המחשב. ניתן, למשל להעליב את מוסלי ולהתפרפר עם מאליה (אשת מיסטרין, אישה קטלנית), וכן אפשר גם לשאול שאלות. גיינסן טוענת, שהגישה האינטראקטיבית לסיפור היא מושלמת, מפני שאפשר להכניס המון אינפורמציה (אשר בגישה הישירה היתה נעלמת) ועכשיו השחקן קובע כמה אפשר לגלות מהרקע בזמן הניתון.

כמו בכתיבת המיסתורין האמיתית,



הדמויות קיבלו חיים משלהן במהלך פיתוחו של המשחק. היה מצב בזמן הפיתוח שהסיפור דרש שמוסלי - החבר של גבריאל - יומת במהלך המשחק. אבל, כשהשיחות נכתבו ויחסיו של גבריאל עם מוסלי הפכו לחשובים יותר להתפתחות המשחק, גיינסן החליטה להשאירו בחיים. אחת הדמויות היתה כל כך אמיתית שהיא קיבלה שם של כהנת וודו אמיתית מניו אורלינס. זה מוצא חן בעינינו. אומנות שמקדשת את החיים היא אומנות המתאימה לאלה הנהנים מהחיים. למשחק "GABRIEL KNIGHT SINS OF THE FATHER" יש סיכוי גדול להיות אחד הסיפורים שלא יישכח לעולם.

DRACULA

או כפתור המפסק. הגרפיקה נראית די טוב, עם רקע מפחיד ואפלולי. המוסיקה המיוחדת מימי הביניים מוסיפה לאווירה של המשחק ויש אפשרות לשחק עם מוסיקה או ללא מוסיקה. חבל שעם השתקת המוסיקה נעלמים גם קולות המפלצות, וכך ברגע שסגרת את המוסיקה אי אפשר לדעת מתי זומבי בא מאחוריך כדי לעשות סעודה קטנה מראשך.

אם אהבת את הסרט "STOKER'S DRACULA" תרצה להביט במשחק, אבל הקשר בין המשחק והסרט הוא די קלוש. אתה משחק בתפקיד יונתן הארקר, בעלה של מינה המכושפת, ועליך להרוג את דראקולה כדי להחזיר אותה. כפי שנאמר, אין כאן הדגשה על צד משחק התפקידים של המשחק, לכן אם לא ידעת על הסיפור קודם לכן, המשחק לא יתן לך הרבה רמזים על מה שמתרחש כאן.

נראה שרקע מצויר ותווזה רב-כיוונית לא מספיקים למשחק כדי להיות מרגש במיוחד. המכניקה של המשחק

היא בעלת פוטנציאל אדיר ואין הצדקה לכך שחברת PSYGNOSIS לא עשתה משחק טוב יותר. למרות שהמשחק דראקולה הוא לא רע בכלל, הוא בודאי יעסיק אותך זמן מה, גם אם הוא לא מרגש כל כך. המשחק מנסה להטיב עם כולם וכולל חלק מכל דבר, אך לוקה בעומק. בטוח שחברת PSYGNOSIS היתה יכולה להשקיע קצת יותר זמן בפיתוח משחק זה.



לחיצה על מפסקים, מתבצעות על ידי לחיצה על הכפתור הימני של העכבר. הבעיה היא שאם אתה לא נמצא בדיוק במקום הנכון כדי לקחת חפץ או ללחוץ על המפסק, אתה יורה בטעות באקדח ובכך מבזבז את כדור הכסף היקר שלך. נראה שצוות המתכנתים ניסה לפשט עד כמה שניתן את ההפעלה, אך לא היה מזיק אם הסמן היה משנה את צורתו מ"כוונת" ל"יד" כאשר מצביעים על חפץ שימושי



מאת: דוד אידלס

אלה מכם המכירים את שמות יצרני משחקי מחשב, יכולים להתלהב רק מקריאה של שמות החברות המעורבות ביצירתו של SHADOWCASTER. נדרשו ארבע חברות כדי לעבוד על הפרויקט: חברת RAVEN SOFTWARE (המשחק BLACK CRYPT), חברת ID SOFTWARE (המשחק WOLFENSTEIN 3D), חברת ORIGIN SYSTEMS (DOOM), וחברת ELECTRONIC ARTS. מדברים על "מושלמות ביכולת", זהו מאכל שהתבשל היטב. קודם כל חברת ID מספקת את הגרפיקה המושלמת, המדויקת, המפחידה והאפלולית ביותר. הוסף את המיומנות שלהם ביצירת תווה תלת מימדית ממבטו של השחקן והמוצר מקבל גוף. קח חלק נוסף מהניסיון הרב במשחקי תפקידים של חברת ORIGIN, מעורבב באלמנטים קסומים ממחלקת הקולות והמוסיקה שלהם. לבסוף, הוסף קצפת של ניהול והפקת סיפור מבית המפיק המעולה של חברת ELECTRONIC ARTS. הגש את זה בזמן הקרוב - וקיבלת סעודה ויזאלית וטכנולוגית מעולה.



SHADOW CASTER

בכדי להגיע למקומות שונים כדי להשלים את משימתו. אחת מהחיות מזכירה דוב גריזלי בעל ארבע זרועות, ואחרות דומות ליצור גמדי קטן, יצור מעופף דמוי "עין הבוהה", יצור צפרדעי, יצור אש דמוי סלאמנדר בעל כנפיים וגולם אבן ענק. המשחק SHADOWCASTER מציג בצורה מצינית את תהליך החלפת צורה וגם משנה את נקודת המבט ממנה מביטים על המבוך. היצור הגמדי למשל, דואה את הכל מנקודת ראות נמוכה ויצורים מעופפים (הסלאמנדר ודמוי עין הבוהה) רואים את הכל מנקודת ראות גבוהה יותר. בנוסף, היצורים השונים הם גם בעלי אופני התקפה שונים. ליצור הצפרדעי יש התקפה קולית אשר מוצגת בצורת מעגלים הזזים אל המטרה עם אפקט של גלים. הוא



בגרסה המקורית של המשחק, הגיבור היה שמאן מיסטי אשר קיבל צורה של מפלצת מעולם אחר לאחר החלפת גופתו עם המפלצת. באופן זמני. בגרסה האמיתית הגיבור הוא דמות בשם קירט והוא אחרון מגזע של מחליפי צורה מממד אחר. פעם היה קרב אדירים בין מחליפי צורה טובים ורעים. כמובן שהטובים הפסידו ועל קירט נגזר להיאבק ב-FOOZLE (מחליף הצורה הרע הראשי בשם VESTE) ולנסות להשיג את MeGUFFIN (המושג שאלפרד היציקוק המציא כדי לתאר פריט חיוני או סיפת מידע אשר על המתמודד להשיג). באופן טיבעי, אין שום ביטחון שקירט יצליח במשימתו. כאשר מגלה העתידות סיפור על האסונות המיידים אשר יעברו על ילדיו מחליפי הצורה האחרים, גורלו של קירט היה מוחבא בתוך צל - ומכאן גם שמו של המשחק. החלק הנפלא של המשחק הוא שהגיבור מסוגל לשנות את צורתו מצורה אנושית לצורה של כל אחת מששת החיות

גם מסוגל להתקוף מטווח קרוב בעזרת מכות חשמל. לדמוי הסלאמנדר יש זנב כידוני להתקפות מטווח קצר וכדורי אש למרחקים גדולים. גם לדמוי "עין הבוהה" יש שני סוגי התקפה ממרחקים שונים - כל אחד בעל אפקט צבעוני מיוחד משלו. הוסף לכך את הקולות, והקרב באמת הופך למדהים. הגרפיקה היא מהמובחרת שיצאו מבית RAVEN והיא מציגה רקע ודמויות תלת מימדיות המופעלות בעזרת הטכניקה הגרפית החדשנית של חברת ID. ציורי הקירות נעשו בדיוקנות רבה, פסלי אבן וקירות מתפרקים קיבלו אותה תשומת לב. כמה משטחים, כמו המים ברמה אחת והקירות במקום אחר, זזים. כמה מהשטחים מעורפלים, כמו סצינות בעיר המתים, ואחרים מלאים ב"התפרצויות" של כוכבים, כמו שערים בין-מימדיים הקושרים בין רמות שונות.



בהתקפה מיוחדת לאותו יצור. אחרי שבחרים בנשק, שמים את הסמן על המפלצת אותה רוצים לחסל ולוחצים על מקש הימני של העכבר. חרב שורקת, כידון דוקר, ברק מחשמל וכדורי אש מתפוצצים - כל זה קורה בזמן שהמפלצות נהפכות לערימות אבק המעלות אשן.

אחרי ששחקנים רבים התלוננו על כך שבמשחק תלת מימדי קל מאוד ללכת לאיבוד, במשחק הזה בנו מערכת מיפוי אוטומטית יציבה. המפה מציגה את הקטע העכשווי של מיקום השחקן וגם מציגה מפה קטנה יותר של כל הרמה שהוא חוקר. על המפה מוצג אוטומטית כל אזור שהשחקן ביקר בו. המרכיב האחד אשר חסר במשחק הוא יחסים בין השחקן והדמויות המופיעות במשחק. כל עלילת המשחק SHADOWCASTER נסובה סביב VESTE, המציב שורות של יצורים רעים מעולמות שונים כנגד דמותו של השחקן. ובתור שכזה, אין כאן אפשרות לחשוב את מי להשמיד אלא איך להשמיד כל דמות שקירט פוגש בדרכו.

מה שאפשר להגיד בודאות, הוא שמשחק SHADOWCASTER הוא "קרן שפע" של קולות וגרפיקה, משחק מתוחכם ועשיר שכל בעל מחשב טוב ירצה שיהיה אצלו בבית. זוהי יצירת מופת הנתמכת בטכנולוגיית משחקים מתקדמת. SHADOWCASTER הוא משחק "HACK & SLASH" נפלא בעל תמיכה קולית וגרפית ענפה לבסיסו החזק. מה שאי אפשר להגיד בודאות הוא האם זה משחק תפקידים או לא. יכול להיות שהוא משחק הפעולה המתוחכם ביותר שנעשה עד כה.

התלת מימדי. למרות שאת ההפעלה אפשר ללמוד במהירות, חייבים להתרגל אליה. אופציית הפעלה נוספת בעזרת מקלדת יכולה לעזור לאלה שלא רוצים להיכנס להפעלה המסובכת יותר בעזרת העכבר. ליבו של המשחק מתמקד בהעברה מיצור אחד למישנהו וזה נעשה במקצועיות ו"לא כאבים". מתחת לתמונתה של הדמות נמצאים שישה סימלונים. כל אחד מהסימלונים מייצג את פרצופה של אחת המפלצות. צריך פשוט ללחוץ על אחד מהיצורים הרצויים וההעברה נעשית כמעט מיידית, בתנאי שלקירט יש מספיק "מאנה" (מושג פוליגוני לאנרגיה רוחנית הדרושה לעשיית קסם). מתחת לחלון התלת מימדי נמצאת שורת פקודות בה מופיעים סימלונים שונים. אחד מהסימלונים מביא אותך לפעילויות התקליטון (ישנם ארבעה מצבי שמירה שונים), אחר מביא למסך המפות האוטומטי, אחד מפעיל את ידה הימנית של הדמות, השני את שמאלה והאחרים מפעילים את ההתקפות המיוחדות לאותו יצור.

כאשר ההפעלה הראשית היא לא כל כך קלה, הפעלה במצב הקרב היא ממש אינטואיטיבית. אפשר לשים נשק בידה הימנית של הדמות ואז היא תופיע בתוך סימלון ההתקפת. אחר כך, אפשר לבחור בנשק זה להתקפה רגילה או לבחור



הפתעה נוספת היא השימוש בנוף מדויק המגיע עד האופק. כאשר הדמות מחפשת בהריסות ללא גג מופיעים מעבר לקירות הרים, אשר נראים מרשימים באותה מידה כמו במשחק סימולציה בשם COMANCHE. הם באמת גבוהים מהתקרה... אפילו אחרי שהתרגלת למראהו של שלב מסוים, עדיין כדאי לך לחקור את כל הפינות. לפעמים דורכים על מלכודת אשר מציפה (כולל קולות של מים זורמים ובוועות) את הרמה במים ומקנה לה לרמה מראה אחר לגמרי. האפקטים הקוליים גם הם מרשימים. מהמכה הראשונה של החרב - בעלת השריקה כמו בסרטים - עד לזעקת המוות של המפלצת המובסת, הקולות הם מדהימים. המתכנתים הפעילו את מלוא היכולת של כרטיסי הקול, אפילו בעלי 8 ביט. ממש מרשים. ההפעלה מבוססת על סימלונים בלבד. אוהבי המשחק ULTIMA UNDER WORLD יחשבו שזוהי אכן שיטה אידיאלית, אבל היא לא תמיד מתאימה. כאשר חץ על מסך תלת מימדי מצביע למעלה, הדמות זזה ישר קדימה. כאשר הוא מצביע למטה, הדמות זזה אחורה. בדרך כלל זה מתאים למשחקים תלת מימדיים רבים, אך כאשר מדובר בדמויות מעופפות מאבדים כאן כמה היבטים חיוניים. אפשר היה לצפות שבמצב טיסה החצים המזיזים למעלה ולמטה היו מטפלים בגובה ולא בתזוזה קדימה ואחורה. ככל שהחץ נמצא רחוק ממרכז התמונה, כך גם הדמות רצה מהר יותר דרך מבוך, הריסות או מקדש. לוקח גם זמן להתרגל לעובדה שכדי לקבל את חיצו התזוזה חייבים לבטל את כל הסימלונים אשר בחרת לפני כן מתחת לחלון הראיה

לוחמת התהילה

מאת: שחף בן-צור

לוחמת. רצה הגורל (או מתכנני המשחק, ליתר דיוק), וקוסם רשע באותו כוכב השתחרר מכלאו, בו שהה במשך אלפי השנים האחרונות (תוסיפו/תחסירו אלף) ויצא לכבוש את היקום כולו (כאילו לא ניסו את זה לפניו). מטרתכם? להציל את היקום כולו (כמובן) ולמגר את המכשף הרשע הישר אל החור השחור הרחוק ביותר (כמובן). הדבר היחיד שבוטל במשחק הוא הגרפיקה שזכתה ליותר תשומת לב מהצלילים. אך גם בתחום זה אין במשחק פריצת דרך ורוב המסך נשאר דומם כאשר

נראה כי המלחמה בין כוחות האור לכוחות האופל תימשך עד אינסוף - וכך גם המשחקים העוסקים בנושא זה (בצורה זו או אחרת). לוחמת התהילה הינו אחד מאותם משחקים. מעשה בנערה אשר התהלכה לה בשדה ביום סגרירי עד אשר הופיע לפניה קוסם מכוכב אחר ושלה אותה למימד אחר בקצה השני של הגלקסיה. לאחר שהתאוששה ראתה כי היא לבושה בבגדי

הדמויות זזות על הרקע. כמו שציינו קודם, המשימה שיגרנית למדי... כך גם המשחק.

ציונים:

- סוג משחק: פעולה.
- גרפיקה: *
- קול (בלי כרטיס): *
- קול (כרטיס קול): *
- שווה את המחיר? למשוגעים עם דיפלומה בלבד:

כפגש עם הדינוזאורים

... ה"ה הגעתם בדיוק בזמן...
הסיוור בפארק עומד להתחיל.
אתם מוזמנים להצטרף.

בני האנוש והדינוזאורים,
אשר "פיספסו" את המפגש
ההיסטורי ביניהם לפני כ-60
מיליון שנה, מוזמנים להיפגש
במשחק זה.

אנו מסתובבים בפארק סבוך
ובעיתי, שבו נמצא קשיים רבים
- חלקם גיאולוגיים וחלקם קשיים
של מערכת האבטחה שחבולה.
כמו כן, נצטרך לעבור בדרכינו
דרך גדרות חשמליות, לטפס על
צוקים וסלעים, לחצות נהרות,
להיזהר ממפולות סלעים ומן השפירית
הענקית. והחשוב מכל, בדרכינו נפגוש את
הדינוזאורים שמסתובבים בפארק באופן
חופשי, לאחר שהחבלה במערכת האבטחה
סיחורה אותם מהמכלאות.

קיימים סוגים שונים של דינוזאורים,
כשלכל אחד מהם תכונות משלו. חלקם
מתקיפים וטורפים וחלקם ידידותיים.
לדוגמה: טרייסרטופס - דומים לפילים
בעלי שלוש קרניים. הם ידידותיים, אך
כאשר מוציאים אותם משלוותם - הם
מתקיפים.

דינוזאור תוקפן וטורף הוא
הטירנוזאורוס-רקס (טי-רקס). הוא בעל
מלתעות ענקיות וחזקות שמסוגלות
לבלוע אדם שלם וטון אוכל בבת אחת.

הכל מסביב עוטה תחושה של פחד,
שכן על כל צעד עלול לצוץ לפתע
דינוזאור מסוכן. הדינוזאורים מתחבאים
מאחורי העצים הסבוכים, כך שקשה לתכנן
מראש את המסלול שלנו בפארק ואת קצב
התקדמותנו.

אנחנו מחסרי אמצעים וכוח אל מול
החיות הענקיות מן העבר הפרה-היסטורי,
ואל מול הסכנות העלולות לארוב לנו.
בנוסף לדמויות החייתיות, המופיעות
במשחק זה, נוכל למצוא גם דמויות
אנושיות: ג'ון המונד הוא בעל הפארק,
נכדיו טים ולקס באו לביקור בפארק,
ולאחר קריסת מערכת האבטחה אבדו
במכלאות הדינוזאורים. הם התחבאו
במקום כלשהו כשהם מפוחדים.

אתה השחקן שמשחק את ד"ר גרנט -
ארכיאולוג מפורסם בעולם. ג'ון המונד
הזמין אותך לסיוור כדי לבדוק אם ניתן
לפתוח את הפארק למבקרים, ומשימתך
היא למצוא את הילדים טים ולקס, להעביר
אותם איתך דרך מכלאות הדינוזאורים אל
מרכז המבקרים ומשם אל מחוץ לפארק.
משימתו של ד"ר גרנט קשה ביותר.

פארק היורה

האם יש סיכוי כלשהו לדמות אנושית
לגבור על חיה ענקית וגדולה כדינוזאור?
מובן שלא ניתן לבצע זאת. לכן ד"ר גרנט
חייב לגבור על הדינוזאורים תוך שימוש
בכלי נשק שונים:



★ **שוקר חשמלי (Tazer)** - זהו
הנשק הבסיסי שאיתו אתה מתחיל
את המשחק. השוקר החשמלי יוצר
ברק שבעזרתו ניתן להשמיד
דינוזאורים קטנים ולהמם את
הגדולים יותר.

★ **רובה** - זהו כלי נשק שהשימוש בו
יכול להיעשות מטווח רחוק ובכך
הוא יעיל יותר מהשוקר. ניתן להרוג
את הדינוזאורים ממרחק, ובכך
להסתכן פחות מהתקלות בהם.

ציוני דרך...

גרפיקה
צליל
(ללא שימוש בכרטיס קול)
כיף
עניין
כללי

בקיצור - שווה את המחיר, משחק
מורכב הדורש זמן...

כדי להגיע אל המטרה, נזדקק
במהלך דרכנו לחפצים שונים
שישמשו אותנו ויהיו כלי עזר בידנו
ובכל עת שנזדקק להם. כשכוחנו הולך
ואוזל, אנו מופתעים לגלות פתאום
ערכת עזרה ראשונה המשיבה לנו את
כוחנו.

במהלך סיורינו בפארק, נתקל גם
בחפצים הניתנים להזזה ובחיישני
תנועה שמהם ניתן לקבל מידע שוטף
ושימושי על מהלך הפעילות בפארק.
בנוסף, נמצא מחסני שירות שבתוכם
כלים שימושיים להתמצאות בשטח.
בסיורנו יהיה עלינו להשלים
משימות שרמת הקושי שלהן הולכת
וגדלה, וכל זאת לפני שנגיע למשימה
הקשה מכל: היחלצות בשלום
מהפארק.

האם אתם מוכנים למשימה הקשה של
התמודדות מול הטורפים הקטלניים???
אם כן - צאו לדרך!!!
פארק היורה מחכה לכם

תצורת המחשב הנדרשת

מחשב IBM 386/486 (PC-PS)

כונן קשיח

מסך VGA (256K זיכרון לפחות)

זיכרון מחשב (RAM) 2MB לפחות

588K זיכרון בסיסי עבור DOS

800K זיכרון EMS

כונן תקליטונים 1.2M

9 מגה-בייט פנויים בכונן הקשיח

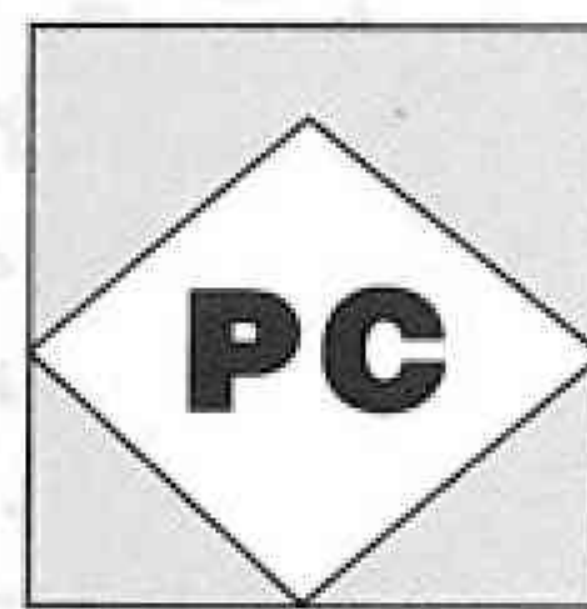
המשחק תומך בכרטיסי הקול

הבאים:

roland-, adlib, soundblaster
*roland SCCI -1 LAPC1

טיפים בפארק...

- ★ מכיוון שישנם סוגים שונים של דינוזאורים, למד תחילה את דרך התקפתם
- ★ כשתחוש באדמה רועדת - ברח!!!
- ★ אם נתקעת ... נסה למצוא חיישן תנועה
- ★ נסה למצוא דרך כיצד להגיע לפסגות ההרים
- ★ אם אינך מוצא, עשה לך דרך בעזרת גרירת סלעים
- ★ השלך חפצים מעבר לצוק רק אם הינך בטוח שלא תזדקק להם
- ★ אל תעמוד בדרכם של הדינוזאורים הגדולים!



מאת: רוי רוזנפלד

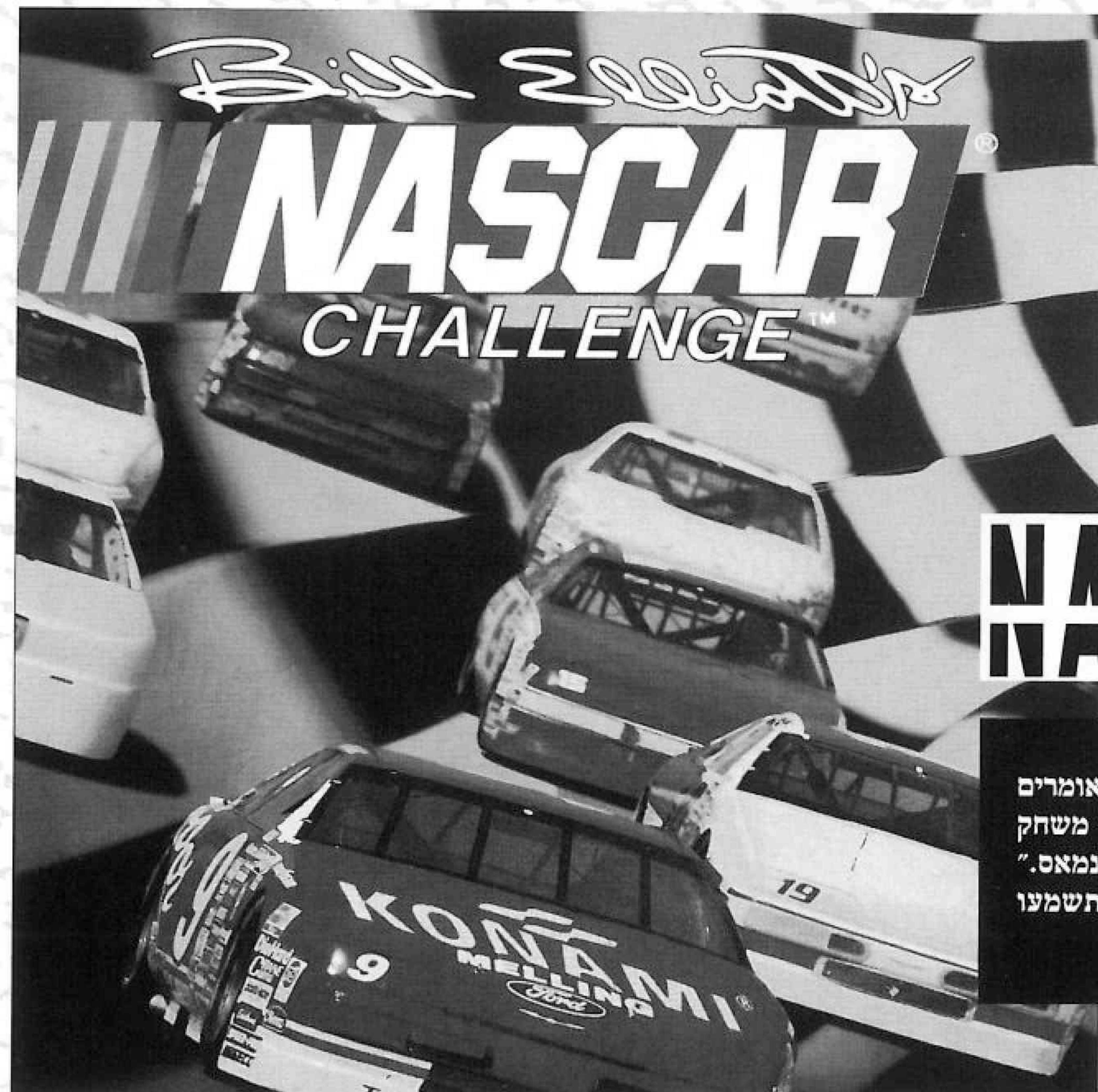
NASCAR
המסע

אני יודע מה אתם אומרים
לעצמכם: "לא. לא עוד משחק
של מירוצי מכוניות. די נמאס."
אבל חכו, חכו עד שתשמעו
עליו.

המירוצי הזה הרבה יותר
מתוחכם ומשוכלל מהשאר:
אתה, הנהג, יכול לבחור את
המכונית בה תרצה לנהוג
(ולנצח) מתוך מבחר של מכוניות המירוצי
הטובות בעולם. גם לאחר הבחירה אם
תרצה להחליף משהו במכונית - מנוע,
צמיגים או כל חלק אחר שיכול להשפיע
על המירוצי - שום בעיה חבוב! רק תגיד
ותחליף!

אתה יודע מה - המשחק הזה יהיה
דמוקרטי איתך עד הסוף - אתה גם יכול
לבחור באיזה מסלול להתחרות. כן, 8
מסלולי המירוצים הטובים והמפורסמים
בעולם פרוסים לרגליך (או, למעשה,
לגלגליך) ואתה פשוט צריך להגיד איפה
בא לך לנהוג היום.

אל תדאג - דמוקרטיה זה לא אנרכיה
- שום באלאגן לא תמצא פה - הכל מדויק
ומסודר: מסלולי המירוצי משוחזרים
ומוצגים בגרפיקה מדויקת ומציאותית
מאוד, חלקי המנוע מוצגים לפניך ברמה
גבוהה מאוד וגם התוצאות שלך יוצגו
לפניך - מסודרות בטבלה ומעודכנות עד
השנייה האחרונה. היי, אם גם תשפר שיא
עולמי תזכה במחיאיות כפיים, פרסים



ביצועיהם ותחושותיהם במירוצים
הספציפיים שמוצגים במשחק ותוך מבחני
נהיגה שונים שעשו החברה המפתחים
מצוות הפיתוח של KONAMI.

טוב, תראו, אולי זה לא המשחק הכי
מופלא שפותח אי פעם - כי סך הכל כמה
פיתולי עלילה והרפתקאות אפשר לרחוף
למירוצי מכוניות מסכן, אבל אם אתם
פריקים של מירוצים כאלה ואם מזמן לא
נהגתם במכונית בעלת גרפיקה מעולה
ו"מציאותית" גבוהה - אני בטוח שתיהנו
מהמשחק כמוני.

ציונים

סוג משחק - סימולציית מירוצי

מכוניות

גרפיקה:

קול:

כיף:

לסיכום: כדאי מאוד לאוהבי מירוצים
ומדמי מכוניות.

ומקס

והדבר הופך ליתרון כאשר גם בעלי מחשב חלש יכולים לשחק בו. הצליל משלב קול ומוסיקת רקע כל הזמן ומידי פעם בוקעים אפקטים נחמדים מהרמקולים (כמובן, רק אם ברשותכם כרטיס קול מסוג זה או אחר).

לגבי איכות המשחק, התוכן והאתגר הטמון בו, אנחנו יכולים לומר לכם שזהו עוד משחק "לוקאסי" טיפוסי עם כל השטויות הרגילות.

מי שלא מבין את מה שזה אומר: א. סימן שלא קרא וויז הרבה זמן ב. שיתחיל לקרוא בהתמדה ג. שיבדוק אצל החברים את אידיאנה, הסנטקל או אי הקופים ויחליט מה דעתו על סגנון המשחקים של החברה. ד. לאחר שביצע היטב את א' ב' ג' וד, רק אז, שיחליט אם בא לו לקנות את סאם ומקס.

סאם ומקס הינו משחק חמוד שמיועד לכל מי שאוהב את המשחקים של חברת לוקאס גיימס (החברה ממשיכה לשמור על רמה גבוהה מאוד) ולכל מי שאוהב סרטים מצוירים בכלל...

ציונים

סוג משחק: הרפתקה - פעולה
גרפיקה: * * * * *
קול (בלי כרטיס): * * * * * וחצי
קול (כרטיס קול): * * * * *
שווה את המחיר? אם אתם לא מעריצים פאנטיים של משחקי לוקאס גיימס היינו חושבים פעמיים.

עצמאית

סאם

מאת: שחקן בן-צור

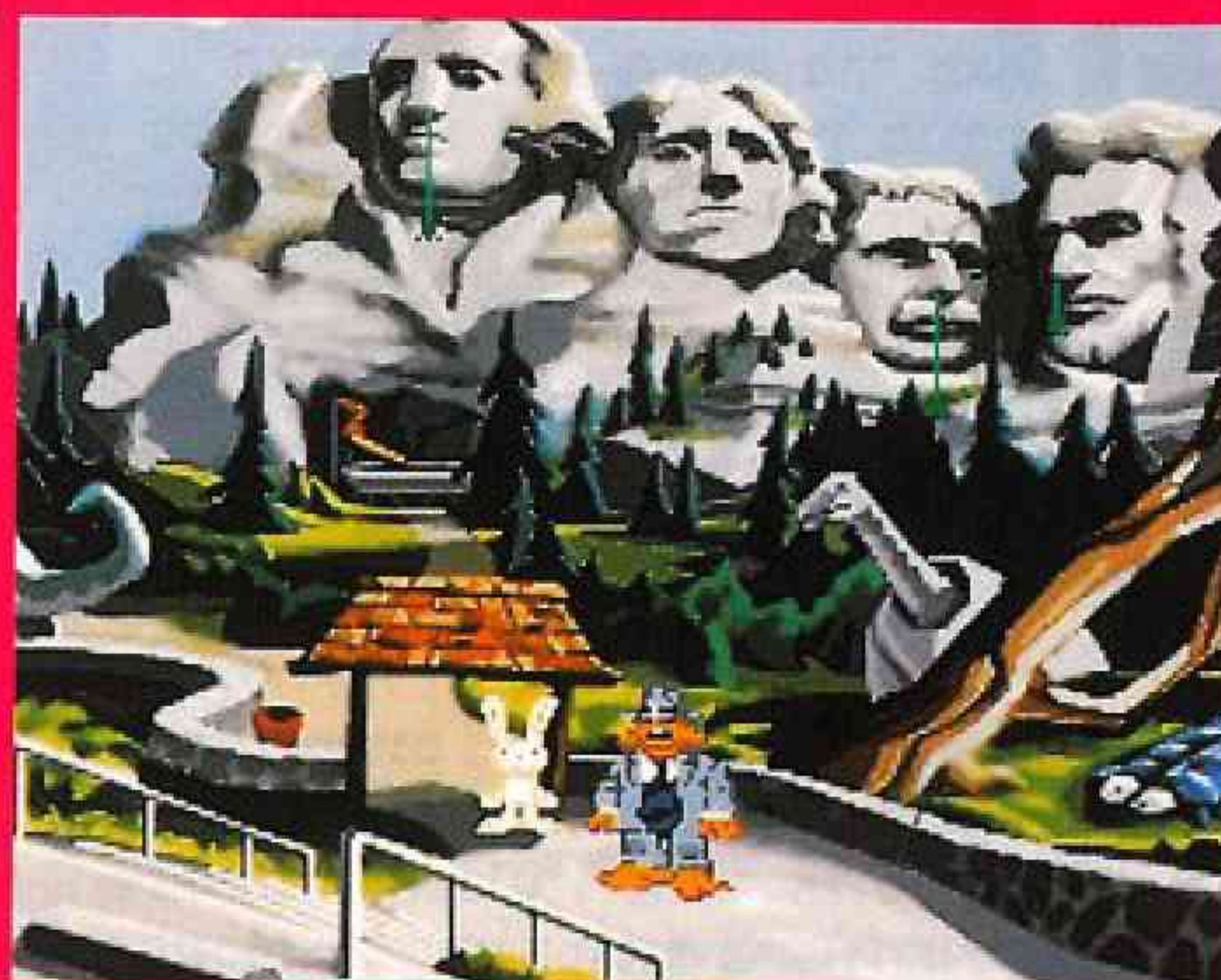
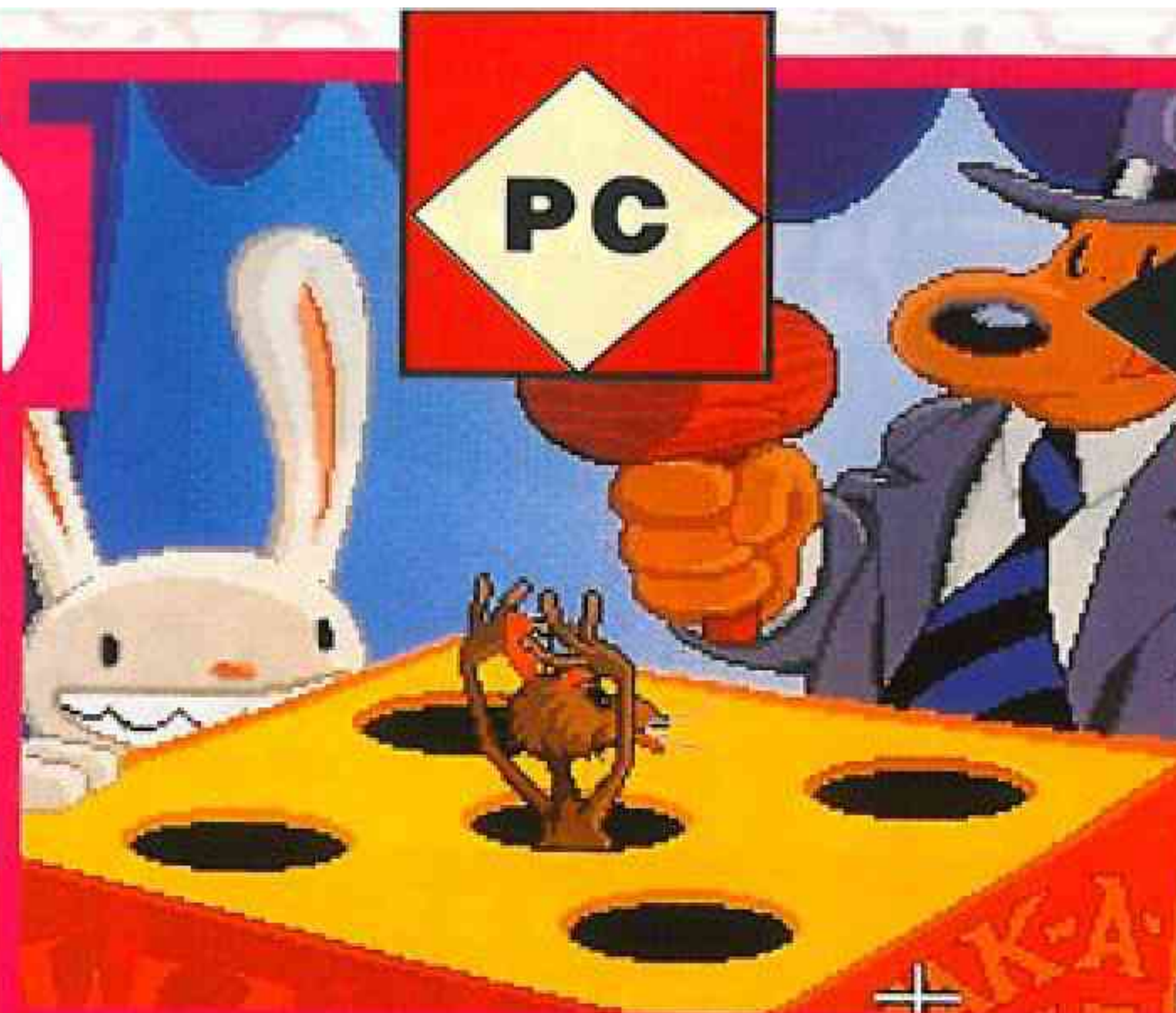
למי יש ארבע רגליים, 63 שיניים, שתי אוזניים ארוכות וחוסר התחשבות מוחלט בצרכי הזולת? לסאם ומקס כמובן! המשטרה העצמאית הראשונה בעולם!

סאם ומקס יעשו הכל כדי למצוא את הפתרון לתעלומה גם אם הדבר אומר לרמוס, להרוס ולדרוך על כל דבר ולא משנה אם הוא דומם, צומח או אפילו חי! סאם ומקס הינם גיבורי סדרת אנימציה וקומיקס שתופסת מקום של כבוד במדד הפופולריות של ארצות הברית, וכמו סדרות רבות מצליחות לפניה הפכו גם גיבוריה לגיבורי משחק מחשב.

את המשחק מוציאה חברת לוקאס גיימס האחראית להצלחות היסטוריות כגון "יומו של הסנטקל", "אינדיאנה ג'ונס וגורל אטלנטיס" וכמובן "אי הקופים" המדהים.

לוקאס גיימס הינה מומחית למשחקים שהמסר שלהם הוא חוסר היגיון מוחלט והתפרעות מוחלטת של הכותבים, ולכן היא הוציאה מצמד השוטרים שלנו (שוטרים? מי נתן להם תעודות?) את המירב (ואת המיץ...) ויצרה משחק מסורף כל-כך שרק שחקנים מטורפים באמת יעמדו בו!

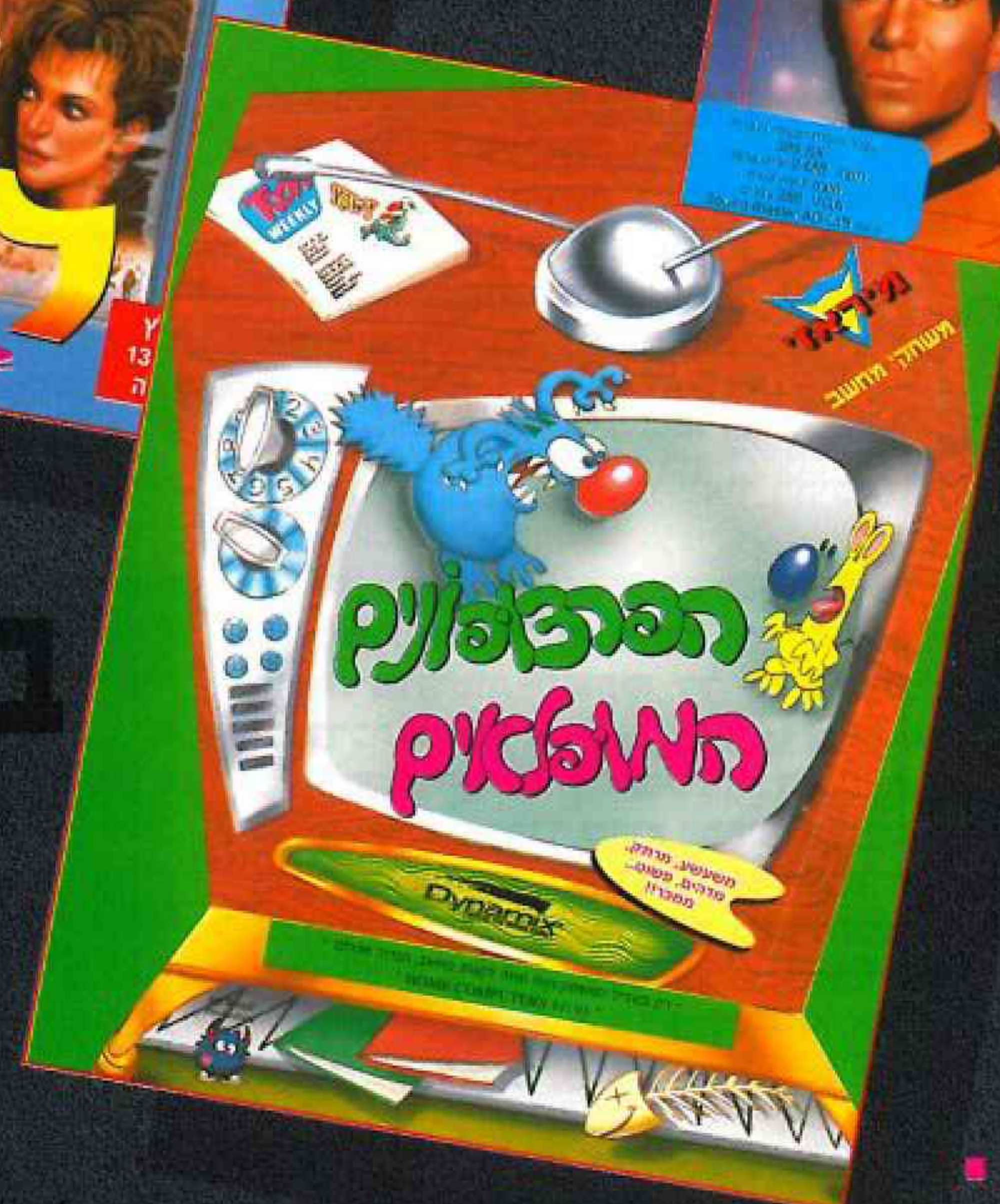
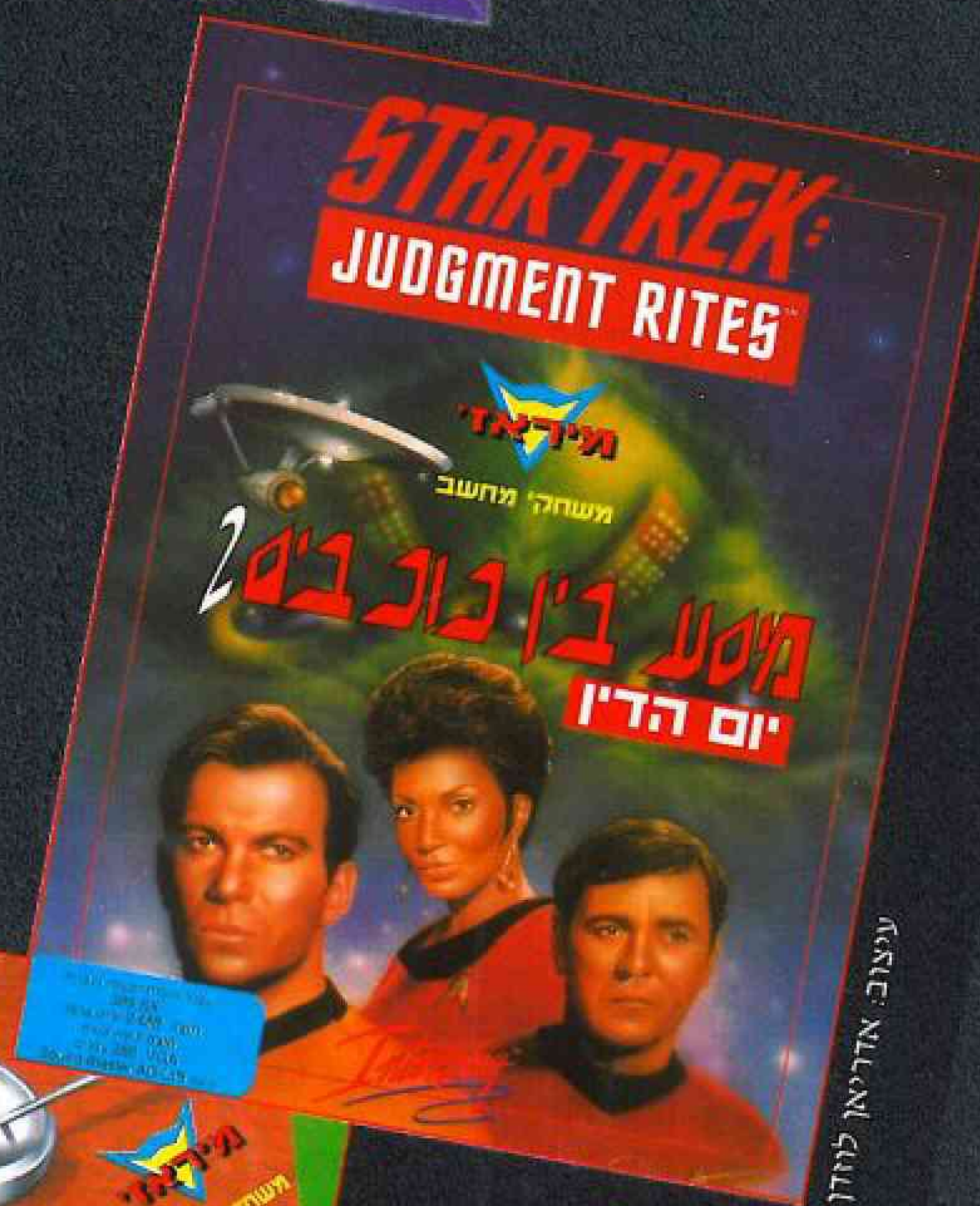
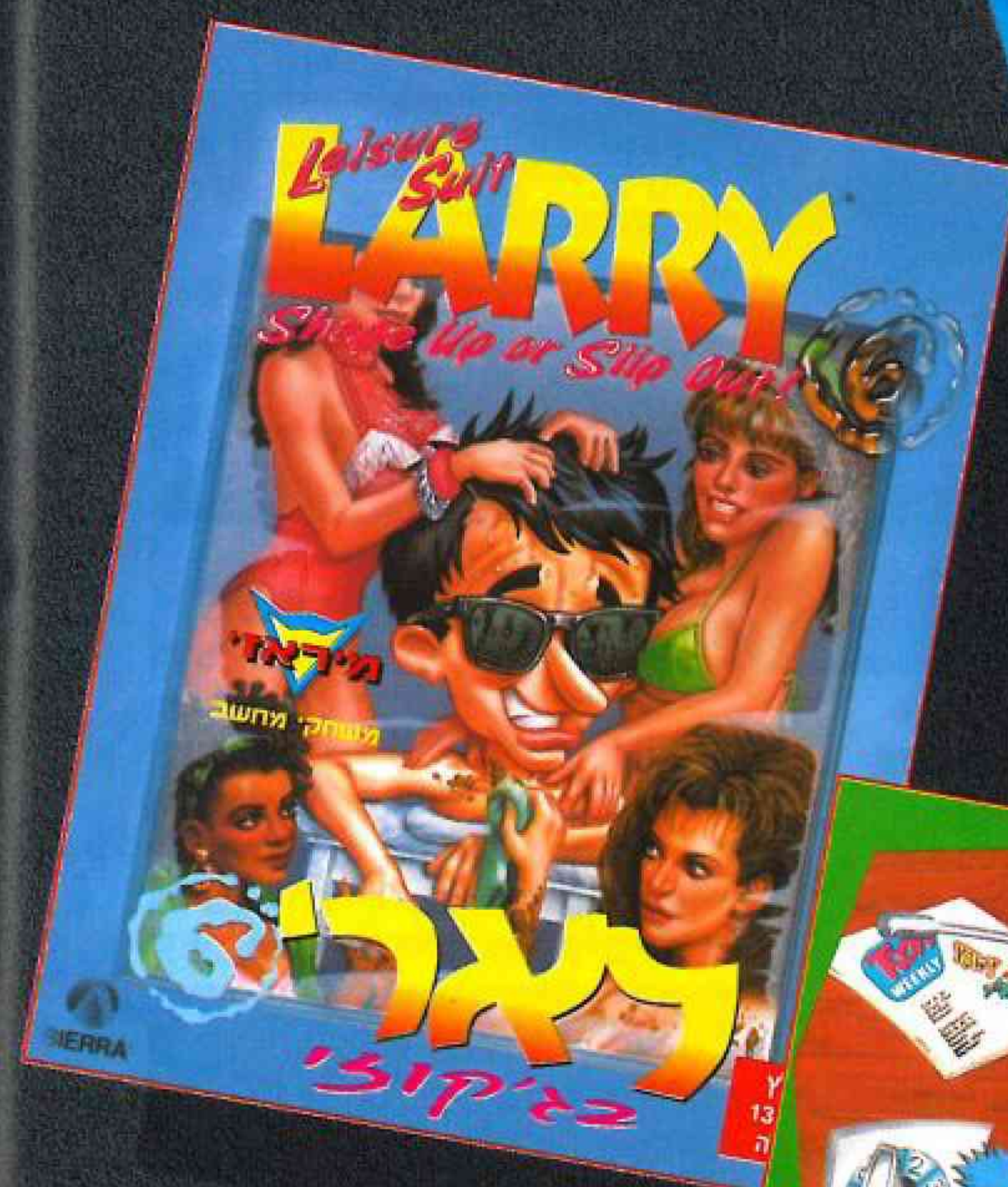
המשחק עשוי בצורה הדומה לסרט מצויר ולכן הגרפיקה בהתאם - לא גבוהה במיוחד אך בהתחשב בכך שמדובר בגיבורי סרטים מצוירים היא מספיקה



משטרה



יש
מימד
אחר
...



במירדאז'
משחקי
מחשב

03-5105764

מיסתורי
פנטסיה
ופעולה
...



הרפתקאות, אימה, מתח, מלחמה, ספורט, חידות, בידור ועוד ...

הכל בקטלוג אחד
קטלוג הגימנה הישראלי
חבילת משחקים מס' 1

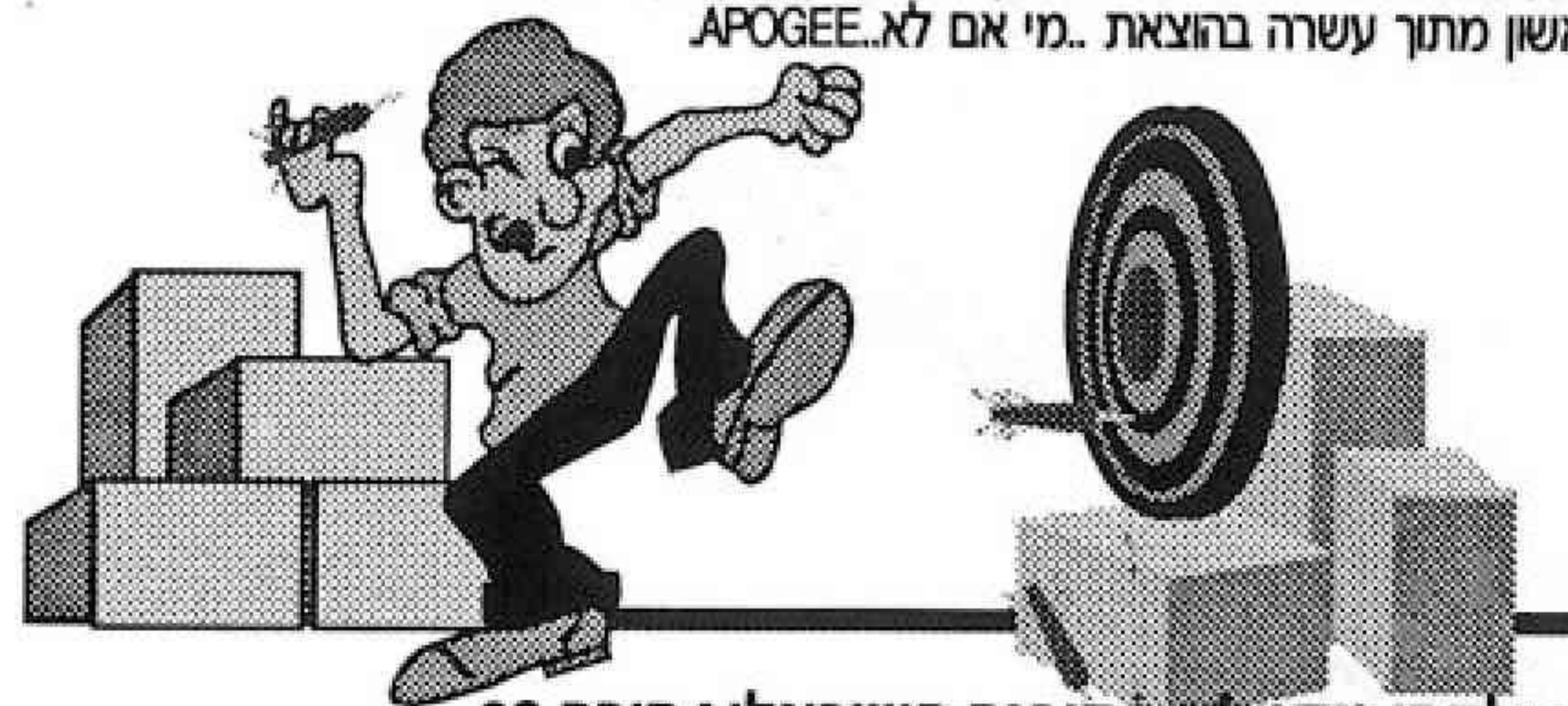
חבילת משחקים מס' 2

COMMANDER KEEN
זוהי המשחק הראשון בסדרת קומנדר קין. המשחק המפורסם ביותר בעולם!!! אתם נכנסים לנעל של בלי בלי, 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. הסוכ המיוחד 006 וחצי אתם נכנסים לנעל של הסוכ החשאי, שנשלח לאי בלב האוקיינוס. מטרה: חיסול מבצע של הפושע המסוכן - ד"ר חק חבר, ששם את ידו על חומר המסווג - סודי ביותר!!! המבצר מוגן במכ"מים, תבטים משוכללים, מוקשים, צלפים, נגות, חילים. אחד המשחקים הטובים ביותר שיצא אי פעם. המשחק זנפש אתכם שעות רבות. מיטב המסורת של APOGEE

חבילת משחקים מס' 3

SHARPNEL CITY
חסל את אויבך התבטים בסבן לעצור את ד"ר פחוסן המרשע, בבסס להשמיד את העולם! אנימציה משגעת, שעות של הפאה לכל אוהבי היריות והפעולה. אחד הטובים שיש. משחק זריזות מעולה המכיל מספר עצום של מסכים. האם תוכל להתגבר על יצירי מוחו של החקטור?!

הרפתקאה על מאדים
המשלחת האחרונה למאדים נעלמה... בדוק כמו אלו שנשלחו לפניך? המדענים ב.א.ס.א. אנדי עצות. מה קורה על הכוכב המסתורי?? אתה הוא תקוות האחרונה לפעם התעלומה. האם אתה כשר? לפנך רבובים מחשבים ונידן חבה אחד בלבד.



חבילות המשחקים נלקחו מקטלוג התוכנה הישראלי - חורף 93.
* חנים! חנים! * קטלוג התוכנה הישראלי, יצורף חנים לכל חבילת משחקים.
* מחיר כל חבילת משחקים הינו 15 ש"ב בלבד.
* מבצע... מחיר כל 3 חבילות המשחקים - 35 ש"ב.
* יש להוסיף 10 ש"ב 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

גיבורי קומיקס: הדור הבא

המוות של סופרמן - וגם זאת רק לחודש אחד, הוחלט בחברת מרוול קומיקס להוציא חוברות נוספות העוסקות במוטנטים: "ניו מיוטנטס" (העוסקת בדור צעיר של מוטנטים), "אקס-פאקטור", "אלפא פלייט" ועוד.

בשנת 1991 הוחלט על מהפכה בחוברות הללו כאשר המוטנטים חולקו מחדש לקבוצות והוכנסו עוד שתי סדרות חדשות לסבב (שמות החוברות שונים כאשר כל אחת מתחילה באות אקס). המהפך בוצע ברעש גדול והחוברות אשר השתתפו במהפך זה שוות כיום בשוק האספנים כסף רב (ומחירן עולה... אז מהרו לקנות). לכבוד חגיגות השלושים שנה מחזירה מרוול את מגנטו (שמת לפני שנים מעטות), כאשר הוא חזק יותר, מאיים יותר ומה שבטוח שהוא לא מתכוון להשכין שלום בין המוטנטים לגזע האנושי.

תעשיית האקס

כאמור, לאחר הצלחתו של באטמן מעבר לעולם החוברות וחיפוש גיבורי קומיקס חדשים לשיווק - הגיעו החוברות לאקס-מן. חוץ מהסדרה המצוינת (כל פרק מופק בתקציב של כארבעים אלף דולר!!!) נוצר משחק מכונות על שם הקבוצה המהוללת, אשר קטף בשנת 1991 את פרס "משחק המכונות הטוב ביותר" והוא מופץ כיום לכל משחקי המחשב והטלוויזיה הביתיים כמו כן, כבר יש משחקי המשך המציגים ביחד עם האקס-מן גיבורי-על אחרים כגון ספיידרמן וכו'. לפי החוזים (שחתומים כבר) נראה כי האקס-מן אינם עומדים להיות מנושלים בעתיד הקרוב (הם עדיין מספר אחד במכירות) ולפחות בשנה וחצי הקרובות תוכלו לראותם על מסכי הערוץ השני. ואם נשפוט לפי ניסיון העבר בו כל סדרה דומה הפכה ללהיט - ראו סדרה זו כלהיט בראש!!!



ל-"אקסטרא" היא האות אקס - נוצר השם אקס-מן!

הצעדים הראשונים

האקס-מן תפסו תאוצה מהר מאוד. כמו כל חריג בחברה הם היו מנודים, וילדים ומבוגרים כאחד התנכלו להם וסירבו לקבל אותם כאנשים מהשורה. כל זה נמשך, עד אשר קם פרופסור צ'ארלס קסאוויאר והכניס למעונו ארבעה צעירים מוטנטים (מלשון מוטציה - התפתחות גנטית). אותם ארבעה (ציקלופ, נערת הפלא, איש הקרח והחיה) היו הצוות הראשון של האקס-מן. הפרופסור (שהיה בעצמו מוטנט בעל כוחות טלפטיים) אימן אותם במעונו ושלח אותם למשימות הגנה על הגזע האנושי, כאשר חלומו הוא השכנת שלום בין המוטנטים לבין האנשים הרגילים. כמו בכל חוברת קומיקס, קם לפרופסור מתנגד בשם מגנטו (מוטנט בעל כוח מוגן, השליטה על השדה המגנטי) אשר כינס לצידו מוטנטים ושם לעצמו כמטרה להביא את המוטנטים לידי שליטה על העולם - מטרה משותפת לידי שליטה שנייה בקומיקס... כך החל המאבק הבלתי פוסק של הטובים ברעים כאשר האנושות זוכרת את הפגע הרע שעושים המוטנטים - ולא את הטוב, ובעקבות זאת מרחיקה את המוטנטים בכלל ואת האקס-מן בפרט מחזונו של פרופסור קסאוויאר.

אקס-מאניה

ההצלחה היתה מטאורית, תוך מספר חוברות היה ברור כי בידי חברת מרוול קומיקס נמצא אוצר גדול. מאז, במשך שלושים השנה שעברו לאחר הופעת האקס-מן הראשונים על דפי חוברת הקומיקס, הופיעו עוד מוטנטים רבים. חלקם מתו וחלקם עדיין חי, חלק פרשו וחלק עדיין נלחם לצד הטוב או הרע. כידוע, סוס מנצח לא מחליפים, ואם אפשר, מוסיפים עוד סוסים. כך גם במקרה זה - לאחר שהחוברת "אקס-מן" הפכה באמצע שנות השבעים לחוברת הנמכרת ביותר - בכל חודש מחדש, כאשר רק אירועים מיוחדים דוחקים אותה למקום השני (כגון

מאת: שחף
בן-צור



קבלו אותם בטריות ומחאות כפיים סוערות, השיגעון החדש של ילדי הארץ, בכל יום שלישי בשעה 15:55, בערוץ 2 החדש - אקס-מן!

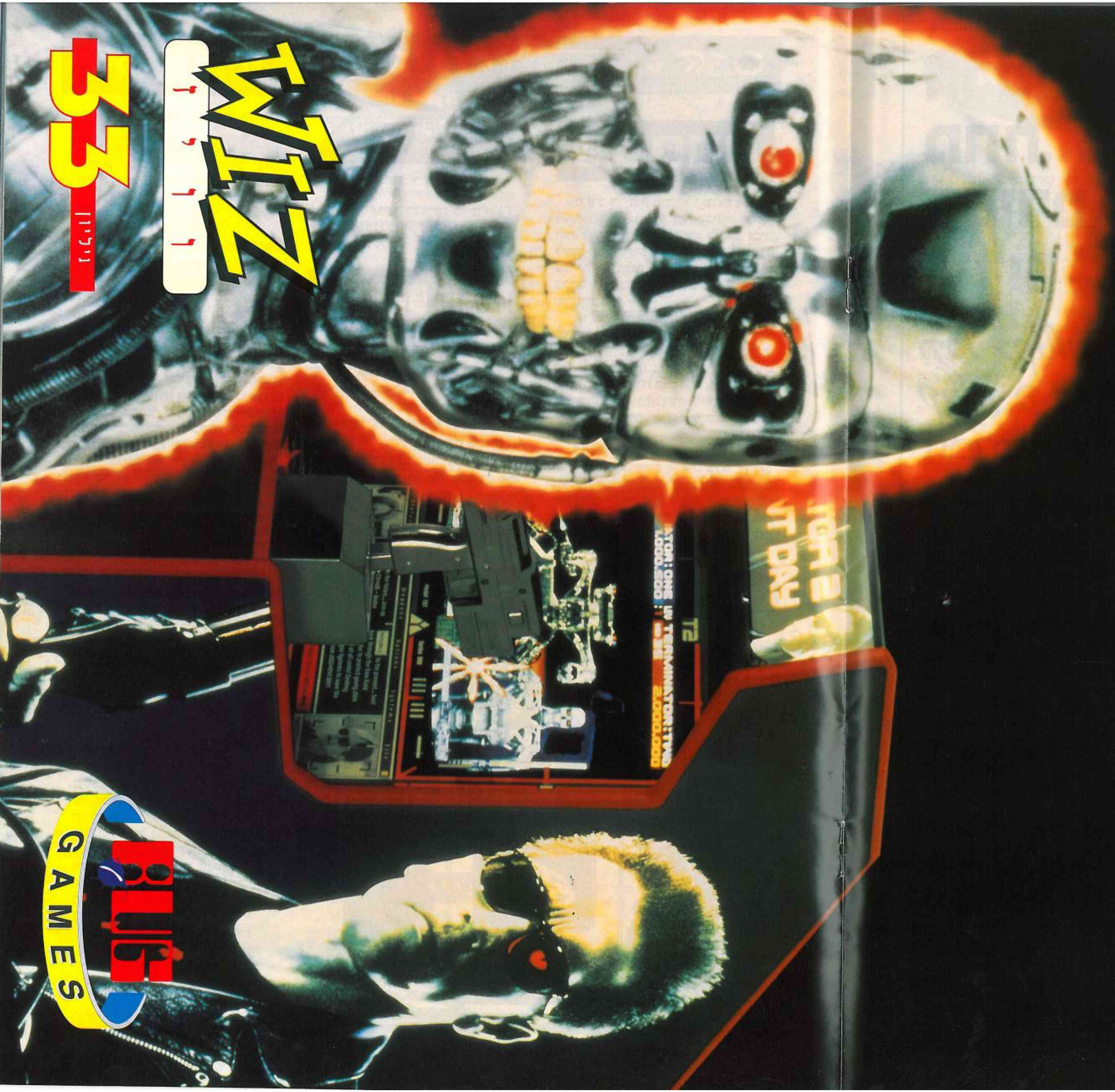
כפי שציננתי בכתבות קודמות, זוכות דמויות הקומיקס בשנים האחרונות, לתהילה מחודשת. מאז שבאטמן סחף את העולם ב"באטמניה" עם צאת סרטו הראשון בקיץ 1989 לבתי הקולנוע, החלו דמויות הקומיקס לככב בכל מקום אפשרי: משחקי מחשב, מכשירי כתיבה, מוצרי הלבשה, מעדני חלב, ממתקים וכמובן, סדרות טלוויזיה מצוירות.

מיהם האקס-מן?

כאשר יצר סטן לי את דמויותיהם של ארבעת המופלאים וספיידרמן בשנת 1963, הוא יצר גיבורים מסוג חדש: גיבורים עם בעיות שהקוראים יכלו להזדהות איתן. לכן, באותה תקופה נוצרו שתי קבוצות גיבורים: הראשונה, והוותיקה יותר, היו גיבורי-על אשר קיבלו את כוחותיהם מחוץ לכדור-הארץ (כגון: סופרמן) וגיבורי-על אשר נולדו רגילים וקיבלו את כוחותיהם בשלב מסוים בחייהם (כגון: ספיידרמן, פלאש וכד'). חוברות הקומיקס היו אז בתקופת תור הזהב שלהן, כמעט כל חוברת היתה הצלחה וכאשר נכנסה חוברת "מרוול קומיקס" לשוק זה (ונטלה את ההובלה מחברת די.סי) נוצרה תחרות בין החברות, תחרות שהביאה - באופן טבעי - ליצירת דמויות חדשות. סטן לי, בעל המוח הפורה, יצר כל הזמן דמויות חדשות (הענק המדהים, קפטן אמריקה ועוד) אולם גם הוא הגיע לנקודה בה החליט כי לקוראים נמאס מלקרוא על גיבורי-על הנמנים על אחת משתי הקבוצות שהוזכרו קודם. לכן החליט לחפש סוג חדש של גיבורים.

סטן לי ישב וחשב וחשב וחשב... עד שיצר את האקס-מן! הרעיון מאחורי האקס-מן היה למעשה איחוד של שתי הקבוצות שכבר היו קיימות. גיבורי-על שנולדו בכדור הארץ עם הכוחות שלהם. אותם גיבורים הינם ילדי כדור-הארץ שמסיבה כלשהי (ותאמינו לי, סיבות כאלה יש מספיק!) נולדו עם כוחות מיוחדים. ומכיוון שהם למעשה אנשים רגילים עם משהו "אקסטרא" ובאנגלית הקיצור

המחקר בדיוני



WIZ
33

BLUE
GAMES

DRAGON, לשלב החמישי - SWORD.

SONIC 2

- ★ בעולם הראשון, בשלב השני, כדאי להישאר למעלה כדי להשיג את היהלום.
- ★ כדי לעוף בעולם השני, צריך ללחוץ פעמים רבות למטה.

ערן כהן מלוס אנג'לס

נקמת הדרקון

- ★ היוזר תמיד מדברים העלולים ליפול.
- ★ אכול תמיד פירות.
- ★ קח את הבובה תמיד: אם לא - לא תוכל לנצח.
- ★ עלה אל העננים.
- ★ כשהדרקון מגיע, זרוק עליו מקלות אש.
- ★ כשאתה רואה אבן או דבורה, לך אחורה וקפץ מעל זה.
- ★ אל תעז לחשוב כמה אחוזים מהמשחק עשית, כי אז תתייאש ותפסיק לשחק...
- ★ הכרח את עצמך לשחק כאילו זו חובה: יש שלבים הדומים לאחרים. אל תעשה בהם את אותם הדברים כי יש הפתעות (רעות!).
- ★ אם אין לך את המשחק הזה, כדאי לך לקנות אותו!

נינטנדו

רמי אליעזר מאדורה

גלדיאטורים אמריקאיים

- ★ כדי לעבור שלבים במשחק עליך: לבחור את מספר השחקנים שאתה רוצה, להעביר את הסמן לבחירת קודים ואז ללחוץ על המקשים בסדר הבא לפי השלבים: A,B,A,A,A,B,B - LEVEL 2, A,B,A,A,B,A,A,A - LEVEL 3, A,B,A,A,B,B,B,B - LEVEL 4.

דור גרוס מגני תקווה

ביוני קומנדור

- ★ לפני הנפילה, ליד המסוק, עליך להחליף לתותח שאתה משיג בשלב 5 ואז לירות במסוק הזכוכית.

צבי הנינג'ה

- ★ כאשר תרצה לבעוט בחייל ברגל, לחץ B + A + ימינה + שמאלה.

- ★ ומנפצים חבית אחת. אחר כך ממשיכים עוד מספר צעדים לכיוון החבית השלימה ואז מגיעים לשלב בונוס, שהוא משחק קצר שאפשר להרוויח בו נקודות וחיים.
- ★ כשבחרים שלב, אפשר ללחוץ על B, SELECT או A בו זמנית ואז מופיע סימן שאלה בצד ימין אחרי מספרי השלבים. אם בוחרים בסימן זה - אפשר להתאמן על שלבי הבונוס.

צבי הנינג'ה 2

- ★ בהעלאת המשחק, כדאי ללכת לאפשרויות (OPTIONS) ובחלון הגבוה ביותר (LEVEL) להעביר בעזרת החצים שמאלה וימינה מרגיל (NORMAL) לקל (EASY), וכך בסוף השלב האיש מלמעלה לא יזרוק עליך שום דבר.
- ★ בשלבי הבונוס, כדאי לאכול כמה שיותר פיצות, כי זה מעלה את החיים.
- ★ בשלב הבונוס עם הרובוט, אם אתה מצליח להרוג את הרובוט, אתה יכול לשחרר את אחד הצבים שנישבו (ושנפסלו). בכל פעם אפשר לשחרר רק צב אחד.

DUCK TALES

- ★ בארץ השלג, עלה על הקרח וב-A וב-B תן כמה מכות לקרח, ואז יצא הברווז. בתמורה, הברווז יתן לך עוד חיים.

SUPER MARIO LAND

- ★ בסוף כל שלב, כדאי לעלות למעלה במעליות ואז אפשר לקבל אחת מתוך ארבע אפשרויות: אחת, שתיים או שלוש תקופות חיים, או פרח.
- ★ בשלבים עם הצוללת או האווירון, אפשר לירות גם בלי לקחת פרח.
- ★ בתחילת המשחק (שלב 1-1) יש שכבת לבנים שאפשר לנתץ (רק אם אתה גדול). בלבנה השלישית מצד שמאל יש לב.
- ★ בשלב השלישי (1-3) יש מעליות נסתרות, אבל אפשר לגלות אותן רק אם מריז גדול. המעלית הראשונה נמצאת בשורת הבלוקים הראשונה: הורסים את הקוביה האמצעית מתוך שלוש הקוביות וקופצים שוב ואז מגלים אותה, עולים עליה והיא לוקחת את מריז למעלה.

גיים גיר

עומרי ישראל ממושב ציפורי

NINJA GAIDEN

- ★ הקודים: לשלב השני - NINJA, לשלב השלישי - GIDEN, לשלב הרביעי -

רמי אליעזר מאדורה

DESERT STRIKE

- ★ קוד מחנה 2: AQJMMHW, קוד מחנה 3: TLOEOAQ, קוד מחנה 4: JTKKOME.

יונתן מרלינגן ממושב אבני איתן

- ★ אם מצילים שבויים ומורידים אותם במקום נחיתה (x), זה מעלה את השריון.
- ★ סימנים במפה: נקודות ירוקות - שבויים, נקודות לבנות - דלק, נקודות אדומות גדולות - תחמושת.
- ★ אם אתם רוצים להפציץ שדה תעופה, עשו כך: הפציצו מעט, אם תיפגעו - הצילו שבויים עד שיעלה לכם השריון ל-600. חיזרו לשדה התעופה והפציצו עוד קצת. חיזרו על פעולה זו מספר פעמים.
- ★ מידי פעם בידקו את כמות הדלק. כשהדלק מגיע לסביבות 30 - עליכם למלא דלק.
- ★ השתמשו בטילים רק נגד אויבים ולא חיילים.

DOUBLE DRAGON 3

- ★ בחר ב-MASAO.
- ★ קנה בחנויות טריקים.
- ★ אל תקנה כלי נשק.

סגה מסטר-סיסטם

עומרי ישראל ממושב ציפורי

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

- ★ כדי לבחור איזה שלב שרוצים, הקוד הוא: 01AdGSCPVD.

BUBLE BOBLE

- ★ כדי לבחור איזה שלב שרוצים, הקוד הוא: 3V35NLLE.

גיים בוי

אופיר שוהם מגבעת אלה

צבי הנינג'ה 1

- ★ כדי למלא כוח לוחצים PAUSE, ואז לוחצים פעמיים למעלה, פעמיים למטה, שמאל, ימין, שמאל, ימין, B ואז A.
- ★ רעות בורוכוב
- ★ השלב הראשון מחולק לשלושה חלקים, ובכל חלק יש שלב בונוס: בחלק הראשון הבונוס נמצא מאחורי שתי החביות. באים אל החביות מצד ימין

בשיפורים שנעשו ב-Windows, אבל הדבר החשוב ביותר לקוראי העברית הם תפריטים מלאים בעברית. מעניין לדעת אם התוכנה גויירה כהלכה...

WORD 6

מעבד התמלילים הנפלא Word for Windows זכה לגרסה חדשה. זאת למרות שרק לפני זמן לא רב זכינו לקבל ממיקרוסופט את גרסה 2.0 הכותבת עברית ואנגלית, שהפכה להיות להיט בקרב רוב בעלי המחשבים - עסקיים ופרטיים.

אז מה פתאום קופצים לגרסה 6? הסיפור הוא שמיקרוסופט רוצה "ליישר" קו עם גרסאות של מחשבים אחרים. ה-Word קיים גם למחשב המקינטוש וגרסתו האחרונה הינה 5.5. כיוון שמיקרוסופט החליטה להוציא גרסה חדשה למקינטוש ול-PC, הוחלט שהגרסה החדשה תקרא 6.

החידושים שיהיו הינם בראש ובראשונה תפריטים מלאים בעברית, אך מעבר לזה יהיה טיפול טוב יותר בעצמים ותמונות - כעת ניתן לשלב תמונה בתוך עמוד מלל שכבר כתוב, כשהתוכנה דואגת שהמלל "יסתדר" סביב התמונה ועוד פטנטים רבים. ראיתי וניכוחתי...



מאת: ד"ר וויז

- ★ תוכנית חדשה לבדיקת הזיכרון.
- ★ הגנה מפני מחיקת נתונים.
- ★ איתור תקלות.

"חלונות" חדש?!

תוכנת החלונות Windows צברה לה קהל רחב גם בארצנו הקטנה. השילוב בין ממשק גרפי נוח למשתמש ובין האפשרות להפעיל תוכנות שונות בתוך "חלונות", ועל ידי כך להפעיל כמה תוכנות שונות תמלילים, גיל, קובצי הנהלת חשבונות וכו') הדחיסה מצוינת ויכולה להיות עד פי 7 ל-1 - כלומר אם הכונן הקשיח שלך בגודל של 80 מגה אזי תוכל להכניס בו עד 500 מגה של מסמכים! אך אם רוב החומר שלך הינו גרפי - משחקים, תמונות וכו', הדחיסה תהיה פחות מ-2 ל-1 ותוכל בכונן של 80 מגה להכניס כ-150 מגה לערך. אגב, אל תתפסו אותי במלה, הדבר תלוי בעוד גורמים, שאתם אפרט בכתבה אחרת. אנשי מיקרוסופט החליטו להאזין ולהענות לתגובות הקהל, שלא כל כך אהב את גרסה 6, ולתקן כמה בעיות שנתגלו בה והפריעו לאוהבי משחקי המחשב למשל...

כל זאת תמורת תשלום סימלי לעדכון של \$ 9.95 בארה"ב. יש להניח שמחיר העדכון יהיה משהו בסדר גודל דומה גם בארץ הקודש, למי שרכש כבר את גרסה 6.0 (כמובן).

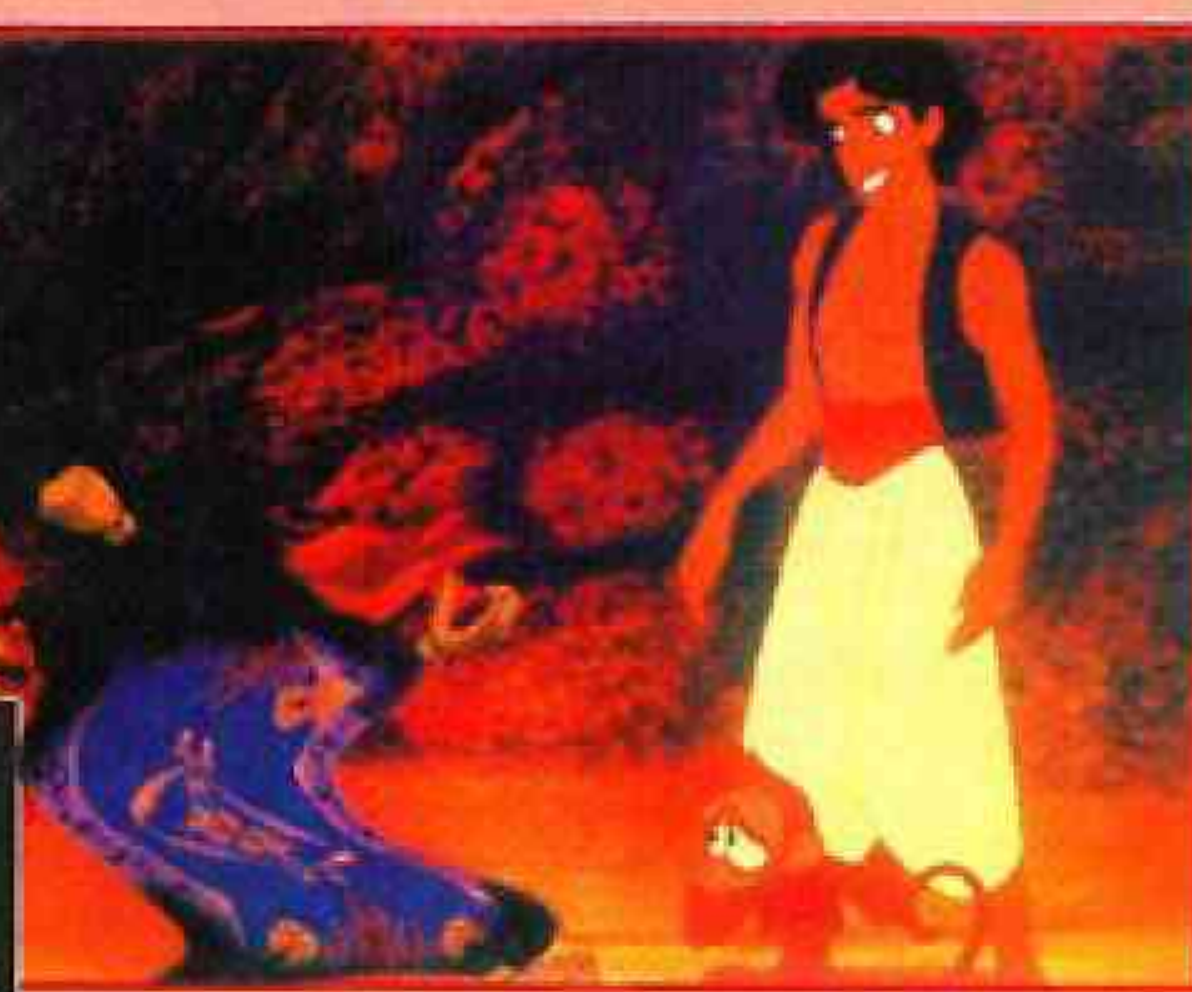
מה חדש בגרסה 6.2? אז ככה:

- ★ בגרסה זו שולבה תוכנה חדשה ששמה ScanDisk המסוגלת לסרוק את הכונן הקשיח, למצוא ולתקן בו תקלות.
- ★ תוכנת דחיסת הנתונים DoubleSpace שופרה והפכה להיות בטוחה ביותר, עד כמה שניתן. זו היתה הבעיה הראשית של חברת מיקרוסופט ומניסיוני גם של שחקני מחשב רבים.
- ★ תוכנת DoubleGuard הבודקת את המידע לפני דחיסתו על ידי תוכנת ה-DoubeSpace כדי למנוע בעיות מראש.



ALADIN

שד משחת!



מאת: דיזי כץ

אפילו אם אוספים את צוות האנימטורים הטוב ביותר, עבודתם תהיה לטובא אם המשחק לא יתאים לרמתם המקצועית ולכשרונם. עוד בתחילת תהליך פיתוחו של המשחק, החליטו בחברת VIRGIN להשתמש בגרסתו המגאדרייבית של המשחק בבסיס משטחי המנוסה, אשר הוכיח את עצמו במשחקים כמו MOUSE MICKEY ו-TAZ. האם הם הצליחו? אם לגרפיקה יש בזה חלק, אז זה בהחלט נראה כך.

"גופם" של השלבים ממש ענק, התנועה היא רב-כיוונית וכל מקום מאוכלס בדמויות מצחיקות שונות הלוקחות מהסרט. במקום להשאיר את השחקן להתמודד לבד, מציגים לפניו דרך ברורה שמוגדרת על ידי משטחים הממוקמים בצורה ממוחשבת, ועוד עזרים מעין אלו. בכך מונעים עמידה בחוסר מעש לפני שמחליטים האם ללכת ימינה או שמאלה.

כמובן, השלבים עוקבים באדיקות אחרי סיפורו של הסרט - עם מרדפים על פני גגות העיר וסצינות מרהיבות בארמונו של הסולטאן. כדי שתדעו מה קורה בכל הזמנים, משובצים גם קטעי אנימציה בין השלבים - לעדכן אתכם במה שמתרחש מבחינת העלילה והדמויות.

למרות המראה הנחמד, העיר העתיקה של אגרבא היא מקום מסוכן להיות בו. מאחורי טורבנים גבוהים, מכנסי באג'י ושפמים ארוכים מסתתרים חיוכים רצחניים של סוכניו של JAFFAR. הם יעשו הכל כדי לעשות שיס-קבב מאלאדין והם משחיתים את חרבותיהם במיוחד לאירוע הזה. מה שהם לא יודעים זה שאלאדין גמר בהצטיינות את בית הספר לסייף של אל-רקמאן. לא רק שהוא סייף מומחה בחרבות המעוקלות, הוא גם צלף בתפוחי עץ. סוג הנשק העתיק והמכובד הזה גורם לאותה כמות נזק כמו

פלדה חדה, בתוספת בונוס של הצגה יפה יותר. חוץ מהיכולת שלו בסייף ובזריקת פירות קטנים, אלאדין יכול להשתמש ביכולת הקפיצה שלו. הוא גם יכול להשתמש בחפצים שונים על המסך כדי להגיע למשטחים אשר נראים כבלתי ניתנים להשגה. "המשחקיות" רצופה ויפה כמו הגרפיקה, אבל בשום אופן לא לוחצת על השחקן. תרצו לשחק בו גם בלילות.

סיפורו של אלאדין הוא אחת האגדות הפופולריות ביותר בעולם. כאשר הוא מסופר על רקע הממלכה הערבית המסתורית של אגרבא, עוקב הסרט אחרי הרפתקאותיו של אלאדין בזמן שהוא מוצא עצמו מעורב במזימתו של עוזרו הרשע של הסולטאן, JAFFAR, הרוצה להשיג את המנורה הקסומה, ויהי מה.



אלאדין הוא ילד-רחוב אשר ביחד עם חברו היחיד - הקוף אבו - נאלץ לגנוב את פת לחמו היומית שניתן לפני שהסומרים תופסים אותו, וחולם לברוח מחיי הרחוב הללו. הגורל עושה את שלו ו-JAFFAR מציל אותו כדי שיעזור לו להוציא את המנורה הקסומה מהמערה המופלאה.

המערה הזו היא לא סתם חור באדמה, צורת פיתחה היא כראשו של נמר ורק לאלאדין ניתן לעבור דרכו. אם נדלג קצת לאלאדין מוצא את מנורה ואת הג'יני הנותן לו שתי

משאלות. נשמע נחמד, אבל הוא מקבל גם את JAFFAR בתור אויב מושבע שלו. אוף. בכל אגדה חייב להיות נסיך ואלאדין לא יוצא מן הכלל, עם JASMYNE בתו של סולטאן, הצד הרומנטי של המשחק. אלאדין המחופש לנסיך מנסה לעשות הכל כדי להרשים אותה בעזרת חבריו. ללא ספק הגיבור של הסרט הוא הג'יני. קולו הוא של שחקן הקולנוע והקומיקאי רובין ויליאמס, והאנימטורים של דיסני השתמשו בצורת דיבורו המזכירה תת-מקלע כבסים לפעולותיו של הג'יני. רק דמויות אנימציה יכולות לחקות את סגנונו של ויליאמס בצורה כל כך יפה. הג'יני נאלץ לשנות את צורתו בקצב מסחרר כדי לעמוד בקצב דיבורו של ויליאמס.

כדי לשכלל את הפעילות, הוכנסו לשלבי המשחק רמות שונות של פעילות. באחת מהן אלאדין מנסה להתחמק מסכנות שונות, כאשר הוא נאחז בשטיח המעופף וידו של הג'יני עוזרת לו להגיע לחוף מבטחים. באחרת הוא מבצע סיבוב של 180 מעלות ואתה שולט באבו, קופו הנאמן של אלאדין.

ללא ספק, השלב המדהים ביותר מבחינה גראפית הוא השלב בתוך מערתו של הג'יני. כאן אתה נתקל בסצינות המזרחיות והסוריאליסטיות ביותר שיצאו עד עכשיו מאולפני דיסני. הגרפיקה כאן יפה יותר מבכל שלב אחר של משחק - וזה אומר משהו - כאשר אתה נפגש עם הג'ינים הקטנים וחלקי גופו המוגדלים כמו הידיים והלשונות.

זה יכול להיות משחק המשטחים הטוב ביותר אשר יצא למכשיר המגה דרייב. יש סיכוי טוב שהוא יעבור את מיקי מאוס ויהיה משחק המשטחים המוביל של מגה דרייב. מה עוד ניתן לבקש?

BUG

חדש!

חדש!

GAMES

אביש!

משחק הרפתקאות מקורי תוצרת כחול-לבן המשלב מחשבה וקואורדינציה

● מלא הומור

● מוסיקה מקורית

● דובר עברית



סוכר צבע 256

המכונה שגבנים לכך 23 אליוס

סוכר צבע

מה יש בה שאין באחרות?

● 256 צבעים בו-זמנית על המסך

● אפקטים רבים כגון: פלסמה, קו

מטורף, עיגול מיוחד, פסיפס ועוד...

● כתב עברי ואנגלי

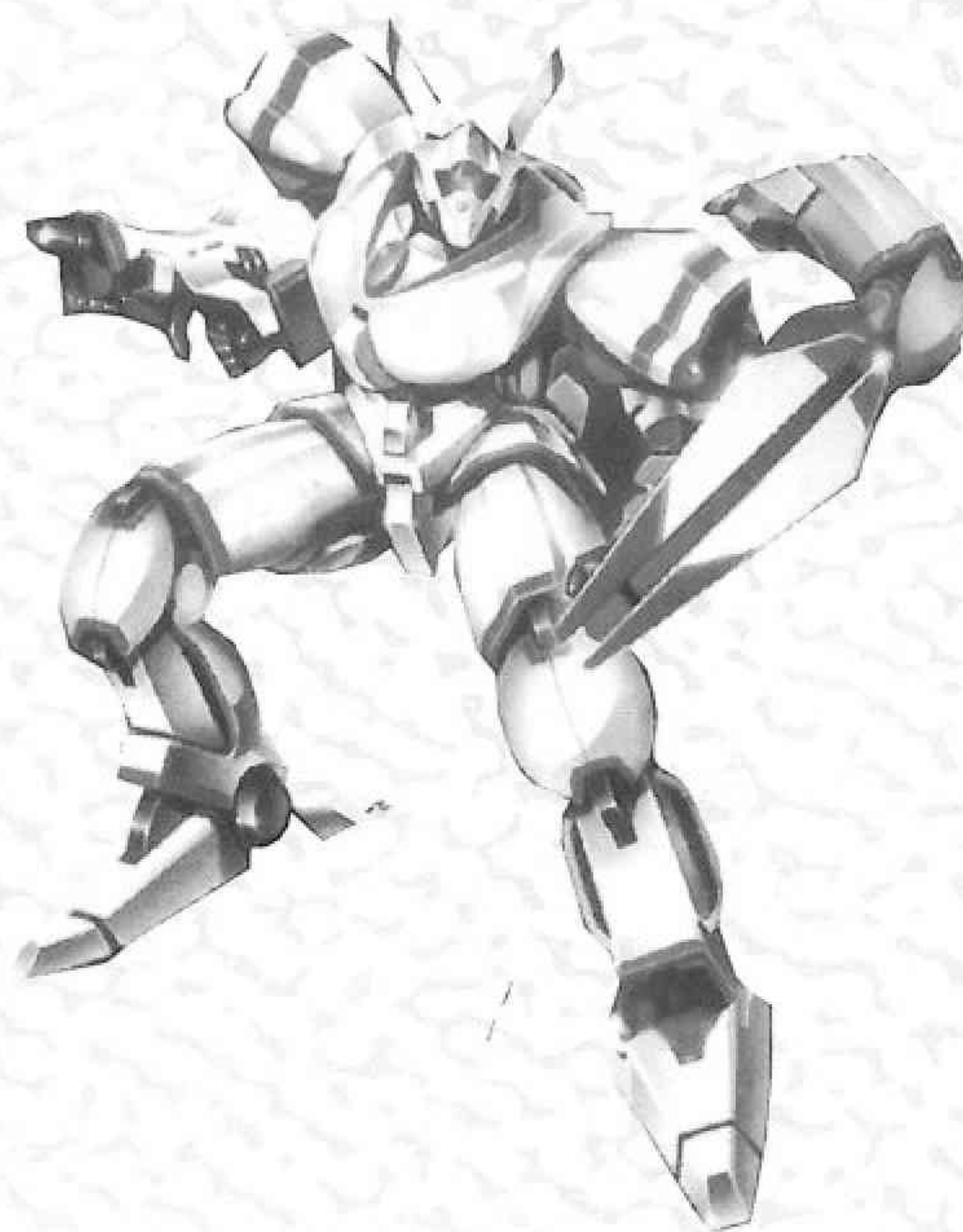
● ספריית תמונות מרהיבות

● אפשרות לטעינת קבצים חיצוניים

להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות המחשבים, צעצועים והאלקטרוניקה המובחרות

שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם: בע"מ, כנרת 13 בני-ברק. טל: 03-5794711

מאת: גיל צוק



PROBOTECTOR

כשכל אחד שונה כמעט בהכל מן האחרים:

מסך 1: במסך זה תידרש לחצות אזור עירוני. היצורים יבואו מולך, מאחוריך ומעליך. בסוף המסך תחכה לך צוללת טילים גדולה - והיא לא לצידך...

מסך 2: כאן אתה חוצה בסיס טילים של צבא היצורים. פלוגות שלמות, טנקים ותותחים ילחמו נגדך - אבל אתה תצטרך להילחם בהם לבד!

מסך 3: אם לא יצא לך לספס על הרים, תמיד יש פעם ראשונה. כאן אתה עולה במעלה הר מושלג כשבפיסגה מחכה לך יחידת עילית של צבא היצורים. נראה אותך יוצא מזה חי.

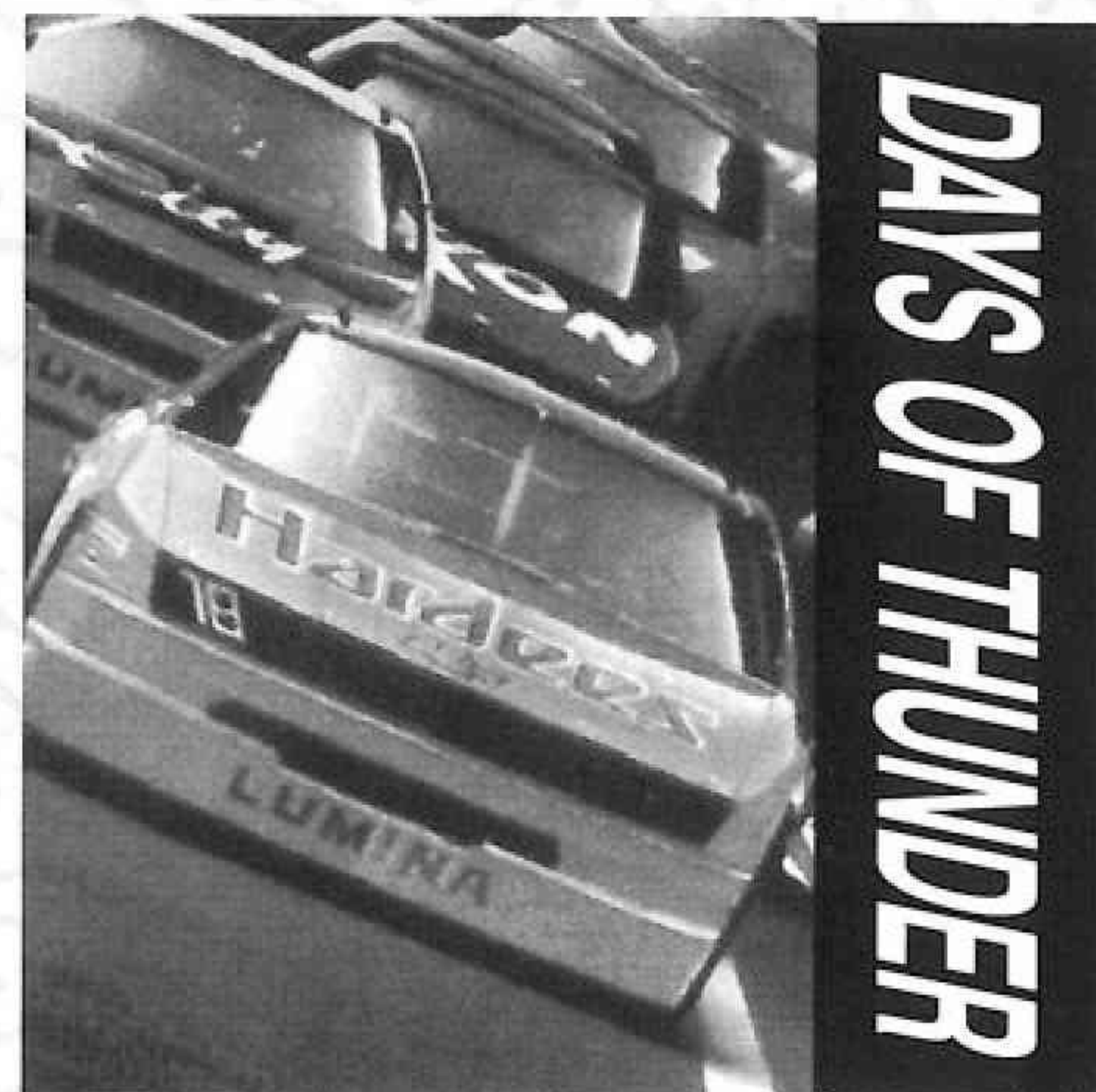
מסך 4: את המסך הזה אתה חייב לזחול במהירות כי כל עצירה שלך תגרור פגיעה של האויב.

מסך 5: כל מה שעברת עד עכשיו היה חימום לקראת הדבר האמיתי. כאן במעבדות מגדלים היצורים את חיילי העתיד שלהם. אתה תפגוש שם את רובוט העל שלהם והקרב יהיה מעניין. צא למשימה והיזהר, עתיד האנושות מונח על כתפך.

מאז ומתמיד היה חלומי הגדול לנחות מתישהו בעתיד, משהו כמו שנת 2105. מכונות עפות, רובוטים משרתים ועוד ממנעמי הטכנולוגיה. ב-PROBOTECTOR הצלחתי למלא חלק ממשאלתי, הגעתי לשנת 2633, אבל מה שחিכה לי שם...

החיים בכדור הארץ נפלאים, רובוטים ובני אדם חיים בהרמוניה מוחלטת וכל שנותר למדענים הוא להסתכל בגאווה על פרי עבודתם, עד שיום אחד מגלה קבוצת מדענים כי יצורים מפלגה אחרת מתכוננים לכבוש את כדור הארץ. במטרה להדוף את פלישת אותם יצורים, ממצאה קבוצת המדענים אותך: רובוט הלחימה RD008 או בכינוי חיבה PROBOTECTOR (שילוב של ROBOT ו-PROTECTOR, ובתרגום חופשי - הרובוט המגן). מטרתך היא להגיע לאזור המחיה של אותם יצורים ולהשמיד את בסיסם.

בכדי להגיע לאותו בסיס, תיאלץ לעבור דרך שטחים שנמצאים בידי היצורים, הם יהיו בכל פינה - אז שמור על עצמך. המשחק מחולק ל-5 מסכים



לרוץ ולרכוש ביטוח חיים עכשיו... זאת ההמלצה שלי לפני שאתה מתחיל לשחק במשחק DAYS OF THUNDER. הפעם אתה נהג מרוצים אשר מקבל לידיו מכונות מירוצים מהירה במיוחד. עליך לנצח בסדרת מירוצים, או במירוץ אחד (הכל לפי בחירתך) אבל הדבר לא פשוט כל כך, זהו לא 'עוד משחק מירוצים' פשוט וקל - תצטרך להתאמן לפני המירוץ, להחליף גלגלים ולבצע עוד קצת עבודה שחורה לפני שאתה עולה על הכביש. המסלול עצמו מורכב מאוד. למרות היותו מעגלי-אליפטי הוא מגודר בחומת אבן וכל ניסיון לסטות מן המסלול ייגמר במוסך... אז דיר-באלאכ.

היריבים שלך הם לא יריבים פשוטים, הם ינסו להוריד אותך מהמסלול בדרכים לא ג'נטלמניות במיוחד, אבל אם בכל זאת יצליחו להוריד אותך, תיאלץ להיכנס למוסך ולהחליף מכלולים ברכבך. אם לא תעשה זאת במהירות אתה פשוט מאוד מאבד זמן יקר ומאבד את מקומך במירוץ. המשחק אומנם מקצועי מאוד מבחינת הדרישות מהשחקן, אבל השליטה ברכב היא קשה מאוד מבחינה טכנית (החיצים משפיעים על המכונות רק כמה שניות אחרי הלחיצה) והתמונה לא תואמת את הקול (קולות של התנגשות כבר נשמעים כאשר יש עדיין מרחק בין מכונותך לבין קירות המסלול).

כדאי לקנות? לדעתי, גם מי שאוהב מירוצי מכונות לא כל כך יאהב את המשחק, ההחלטה כולה שלכם.

למה הכוונה? 2. לפני חודשיים נפל מכשיר הגיים גיר שלי וחלק מן המסך העליון הפך לשחור. איך אוכל לתקן אותו?

לגבי "התנ"ך של משחקי ה-PC" התשובה פשוטה, ניב. המשחק שבא אחרי לארי 3 באותה סדרה היה לארי 5. קצת מצחיק, אבל עובדה - הסדרה יצרה את לארי 1, לארי 2, לארי 3 ולארי 5. ניסינו לברר למה הם פסחו על מס' 4 (אמונות טפלות? הומור? התחכמות?) אבל לא כל כך הצלחנו. אם משהו מכם, הקוראים יודע את הסיבה הוא מוזמן כמובן לשלוח אלינו לפני שאענה על שאלתך השנייה ניב, כדאי שתכיר את מסך ה-Liquid Crystal Display מסך זה בנוי מרשת גידים דקיקים של פלאסמה. כן, כמו דף משבצות שבמקום נייר ודיו יש בו פלאסמה זורמת

אורי אלונים מכפר סבא שלח לנו את השאלה הבאה: "אני מעוניין לדעת מדוע הכונן הקשיח שלי גדל וקטן כשאני מעתיק ומוחק דברים. הוא משתנה כל פעם מאז שהרחבתי אותו עם ה-DubleSpace של ה-DOS 6. האם יש דרך להשאיר אותו בגודל קבוע? בנוסף לכך הוא גם נעשה איטי יותר. האם יש דרך להחזיר לו את מהירותו הקודמת?"

קודם כל כדאי להקדים ולומר כמה מלים על תוכנת ה-DubleSpace הפועלת ב-DOS 6. זוהי תוכנת דחיסה הפועלת "ברקע", כלומר היא פועלת כל הזמן מרגע הפעלת מערכת ההפעלה וגם כאשר אתה מעלה תוכנות אחרות. כשאתה מזין משהו לזיכרון, הגתונים עוברים דרך התוכנה שדוחסת אותם וכאשר אתה קורא למשהו מהזיכרון היא "מתרגמת אותו" שוב לחומר שתוכל לקרוא. כל עניין הדחיסה תלוי למעשה באופיו של החומר הנדחס - אם זהו טקסט, תוכל לדחוס אותו עד פי 7 (!!!) מפני שזהו חומר שקל לדחוס בעזרת השיטות המתמטיות של ה-DubleSpace. תמונות וחומר גרפי ידחס "קשה" יותר - עד פי 2, כלומר תוכל להכפיל את גודל הכונן הקשיח שלך עד פי 2 בלבד. מכאן תוכל להבין, אורי, שגודל הכונן הקשיח לא יכול להישאר קבוע - הוא תלוי בסוג הקבצים הנמצאים בתוכו - טקסטים, תמונות וכו' והוא משתנה עם כל הוספה או מחיקה של חומר. לגבי עניין המהירות - קשה לי להאמין שמהירות הדחיסה השתנתה פתאום - ככל שביצועי המחשב שלך טובים יותר כך הדחיסה תהיה מהירה יותר. הגיוני, לא?

ניב פלד מחדרה שלח לנו 2 שאלות: 1. בספר "התנ"ך של משחקי ה-PC" בין התיאורים למשחקים לארי 3 ולארי 5 היה כתוב: "אתה בוראי מתפלל איפה נמצא לארי 4. דיסקטים נעלמים? כן, זו התשובה"



בגידים זעירים. צבעה המקורי של הפלאסמה הוא שחור אך כשמחשמלים אותה היא "נעמדת" והופכת לשקופה. מה שקרה במקרה שלך הוא שעקב הנפילה נותק חלק מהמסך מזרם החשמל ולכן הוא שחור - הפלאסמה לא "מתחשמלת" לא "נעמדת" ולא הופכת לשקופה. לצערי לא תוכל לעשות משהו בנידון - נכון להיום אין לגיים גיר שירות בארץ ולכן לא תוכל להחליף מסך או לתקנו.

קורא אלמוני ממשעול הכרכוס 23 בכפר

אסטרקס ASTERIX



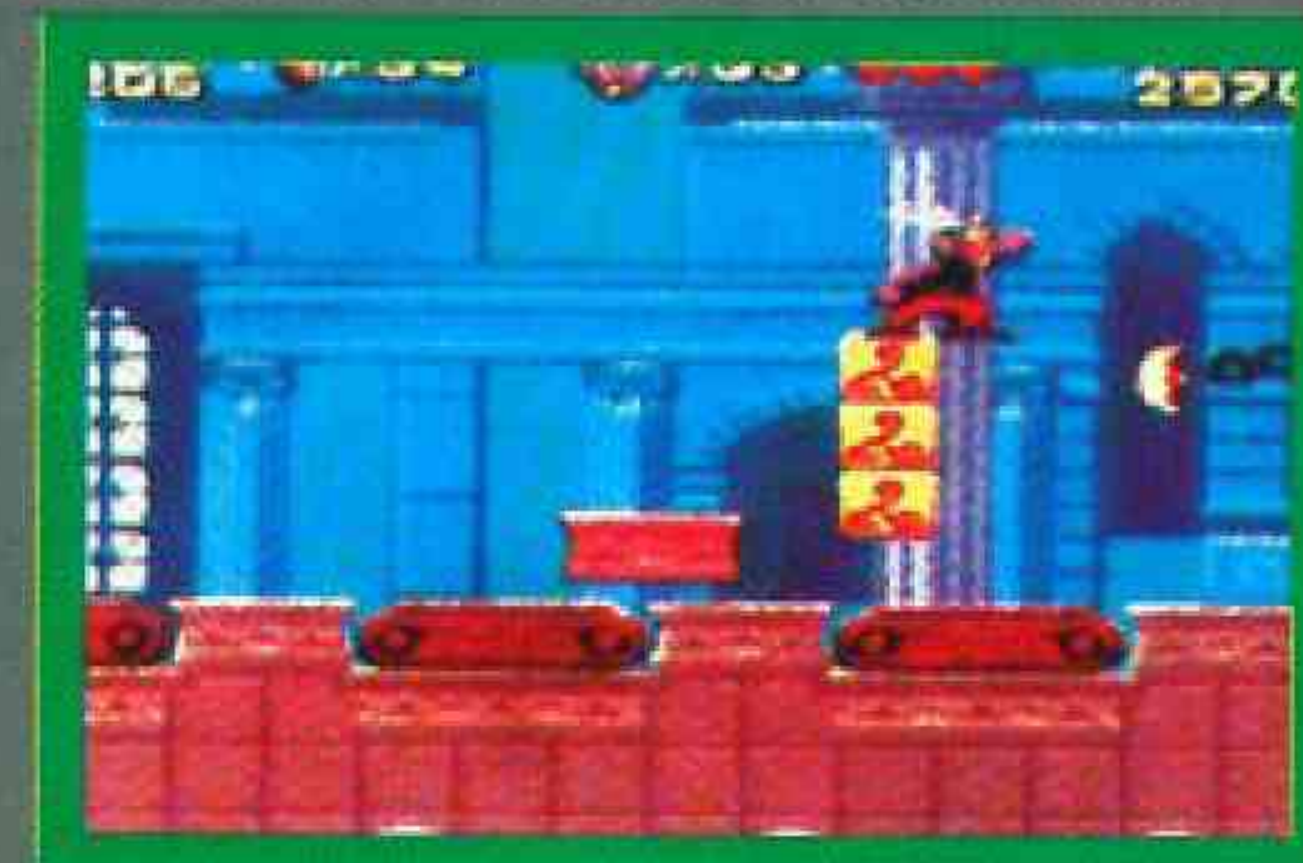
מאת: דייזי כץ

הרפתקאותיו של אסטרקס, אשר נכתבו על ידי אודרצו וגוסצ'יני, נקראות ברחבי העולם מזה יותר מעשרים שנה. מסעותיו נמשכו דרך 35 ספרים, סדרה של סרטי אנימציה ואפילו פארק אסטרקס בצרפת. יש סיכוי גדול ששמעתם על אסטרקס וקבוצת הגאלים שלו ועל מאבקם המתמשך עד מאוד להגן על כפרם מפני עוצמתה של האימפריה הרומית. הסיבה לכך שאסטרקס ובני כפרו הצליחו להתחמק מהכוחות הרומיים היא משקה הכוח הסודי הנמצא ברשותם. ברגע שהם שותים מהמשקה שגאטאפיקס הדרויד מכין להם, הם נהפכים לבלתי מנוצחים במשך זמן מסוים. בגלל זה, הרומאים מתקשים לסלק אותם מצפון צרפת.

בהתקפה אסטרטגית ערמומית חוטפים הרומאים את אובליקס, חברו הטוב ביותר של אסטרקס, וכולאים אותו בבית הסוהר האפל ביותר ברומא. ככוונה להשתמש בו כדי לסחוט מהגאלים את כניעתם. אתה - בתור אסטרקס - לא תיתן לזה לעבור בשקט. אתה מוכרח לעשות משהו בנוגע לעניין - כמו למשל ללכת לרומא ולשחרר את הבחור המסכן. ברגע שתשחרר את אובליקס, תשכין גם שלום בכפרך. לפני שתלך ישר לרומא כדאי לך להכיר את אסטרקס תחילה, אחרי הכל תצטרך לעבור שלבים רבים עוד לפני שתגיע לאיטליה. הגאלי הקטן מסוגל להתמודד עם הרמות בדרכים שונות - הוא יכול ללכת, לקפוץ, לשחות ולהרביץ ליריבים. בדיוק כמו בעולמו של סופר מאריו תוכל להחזיק כפתור Y ולזרוז את תנועתו, והלחיצה פשוט מקנה לו יכולת לרוץ מהר יותר ולקפוץ רחוק יותר.

הזינוקים על הרמות הם די רגילים חוץ משינוי קטן - צריך להרביץ ללבנים בכדי למצוא חפצים נסתרים ולא לעשות זאת עם הראש.

יש יותר מ-50 רמות שונות המפורזות בחמישה שלבים נפרדים, כל אחת מהן יש לגמור על ידי מציאת דרך הבריחה היחידה החבויה בתוך מבוך של משטחים. כמה מהרמות זזות כל הזמן (בסגנון של סופר



ושריקות. במשחקים צריך המון מזל כדי לשמור את אסטרקס שמח. המשטחים עצמם מספיק מסובכים, אך הם אינם הבעיה היחידה שלך. רומאים מסיידים על כל רמה בחיפושם אחר גאלים משוטטים, אבל הם יצורים די טיפשים - מכה אחת ורק הכובע נשאר מהם. אסוף את הכובעים כנקודות בוגוס בסוף הרמה.

פיראטים וויקינגים מצטרפים לפעילות בהמשך המשחק ולשני הסוגים צריך לתת יותר ממכה אחת כדי להיפטר מהם. כאשר אסטרקס מתקרב לרומא הוא פוגש גם בצנטוריונים, גלאדיאטורים זורקי רשתות ודיגלוגני SPQR מוזרים הקופצים בכל מקום. תאמינו לי, הדרך הופכת לקשה הרבה יותר מאמצע המשחק. דברים טובים רבים יכול אסטרקס למצוא בדרך. סיסטריים (מטבעות רומיים) מפוזרים באופן חופשי על המשטחים ובאותה מידה גם לבנים קלסיות צהובות המכילות בוגוסים חבויים. הבוגוסים משווים את המשחק הקשה. במשחק יש שלוש דרגות קושי ואפילו הקלה מהווה אתגר הוגן. אין כאן קודי המשך וכמות ההמשכים מוגבלת כך שתקבל תמורה מלאה לכסף.

רמת המשחק טובה ובהפעלת אסטרקס מרגישים טוב מפני שיש לו משקל ותגובות כמו למארוי (כפי שהזכרנו קודם). להרביץ לרומאים זה כייף גדול, והראש הכהה שלהם כאשר אתה מעיף אותם מהמסך מספק ומצחיק, בדיוק כמו בספרים.

התוספות הקטנות של הציפורים המעופפות להן ביער, אסטרקס הטס ושכירות של רכבת הרים מוסיפות המון להצגה. למעשה, הרמות של רכבת הרים הן שיא המשחק, במיוחד השלבים המתקדמים שהם הגדולים והמורכבים ביותר.

אין שום ספק שמשחק אסטרקס הוא משחק משטח איכותי. אפשר להתמכר למשחק רק מהציפייה למה שיקרה בהמשך המשחק. אולי חסר שוני בפעילות בין רמה לרמה כדי לרתק סופית את השחקנים, אבל כל אחד שישתתף בקטטה הגאלית הגדולה ינהה מאוד.

1910

חדרה

לעתיד



מאת: דייזי כץ

תמיד חשבנו שחתימת חוזה עם מפיקי הסרט מאפשרת למשחק לצאת באותו הזמן. חשבנו שזה יכול להיות רעיון שיווקי נכון להוציא לשוק את המשחק בזמן שקהל-היעד רץ לראות את הסרט. כנראה שטעינו. עברו ארבע שנים מאז שהסרט "חזרה לעתיד 2" יצא למסכי הקולנוע ומאז, אפילו הסרט צבר הרבה אבק על מדפי ספריות הווידאו. והנה אנחנו בשנת 1993, ומהשחק בסופר נינטנדו יוצא סוף סוף למדפי החנויות ביפן. למה העיכוב? בלי לג'ס למפתחי המשחק היפניים כנראה לא נדע, אבל אל תדאגו הם לא עבדו 4 שנים על המשחק - המשחק טוב, אבל לא כל כך.

בהתאם לסרט, המשחק זורק את דמותו של מארטי מקפליי קדימה ואחורה בזמן, דרך מסכים יפים ומשונים, הכל תודות לטכנולוגיה מתקדמת ומערכת קודי המשך. את היכולת של מארטי להשתמש בסקייטבורד המרחף מנצלים כאן עד קצה היכולת וגייבורנו מרחף דרך שלבים ישרים יחסית ומפזר את יריביו בעזרת תעלולים אקרובטיים מרשימים.

מלווה במנגינות ופרצופים המוכרים מהסרט, מארטי מתמודד עם יריביו העיקרי, ביף טאנר, דרך תקופות זמן שונות בהן הוא מבקר. ההתמודדות מתחילה בשנת 2015 - מארטי מרגיש שבא לו לרחף על הסקייטבורד שלו ופוגש את נינו האיום של ביף.

חזרה לעתיד 2 הוא משחק משטח פעולתי לשחקן יחיד, כשהמטרה העיקרית



חיפושים, ובדרך זו היה מוציא את השחקן מהשיגרה הישרה של זרימת המשחק. זמן התגובה של מארטי גם הוא קצת איטי ולפעמים יקירנו מתקשה להגיב לפקודה לקפוץ ונופל מהמשטח (בסגנון הנמלולים).

למרות כל מה שאמרתי המשחק מאוד



של המשחק היא למצוא את היציאה ולנצח את שומרי השלב, שנמצאים בשפע. השלבים הם די ישרים, אמנם יש כמה מכואות סתומים אבל בדרך כלל קשה להתקע במשחק הזה ולכן אין הרבה מה לחקור בשטח.

בעזרת מטבעות אשר ניתן לאסוף בשטח אפשר להשתמש במכונות המוכרות חפצי בוגוסים שונים כמו תוספת כוח, אפשרות להפוך לבלתי פגיע, מגינים ואפילו תוספות חיים. חבל שהמתכנתים לא הוסיפו משהו נוסף, מפני שניתן לגמור את המשחק על תוספות כוח בלבד. אולי הצורך לקנות חפץ מסוים המקנה מעבר לשלב הבא היה מפתח צורך ליתר



חיפושים, ובדרך זו היה מוציא את השחקן מהשיגרה הישרה של זרימת המשחק. זמן התגובה של מארטי גם הוא קצת איטי ולפעמים יקירנו מתקשה להגיב לפקודה לקפוץ ונופל מהמשטח (בסגנון הנמלולים).

למרות כל מה שאמרתי המשחק מאוד

2

מהנה. הגורם של רמת קושי גבוהה ומערכת קודי המשכים יוצר המשכיות והנאה מהמשחק. יש כאן המון הומור המושקע בתזוזה של דמויות, ברקע וב"משחקיות" הכללית. חוסר השוני בין השלבים נשכח בזמן שאתה מתרכז בקושי של כל קטע ובהופעתם של יריבים חדשים ומעניינים (כל אחד מוצג בצורה יפה ביותר).

המשחק ממושך מאוד. יש בו 18 רמות - כל אחת מהן כאמור עם שומר רמה. מערכת קודי המשכים עוזרת במקצת לשחקן - אבל האור בקצה המנהרה עדיין רחוק. בעצם זה מה שמשחק רציני רוצה לספק לך בימים האלה - הרבה מה לעשות ותמורה רצינית לכסף. יש כאן מספיק באלגן כדי לרתק אותך למסך, עם הרבה שלבים אתגריים אך לא קשים בצורה מאכזבת.

הגרפיקה של המשחק היא מעולה עם פירוט וצבעים שפשוט נוזלים מכל נקודה על המסך. הרקעים גם הם מפורטים במבניהם ובגלל הצורה האחידה של הצבעים הם לא מפריעים לריכוזו של השחקן.

המשחק אינו מהיר כמו "סוניק" או "באבסי". בדרך כלל תזוזת המסך מתקשה להתמודד עם תזוזת הדמות, ונדמה שהשחקן איטי יותר מהרקע. אבל סך הכל זה כיף. קפיצות על קפיצים, טיפוס אל רמות משטחים גבוהות יותר, גילגולים על סילוני אוויר של מאווררים, התחמקות מפחדות גדולות וענקיים, נפילות מפחיות קולה גדולות ומאבנים, טיפוס על פסים נעים אנכיים וניצחונות על השומרים הטיפשים, אלו הן שטויות שמהן כל אחד נהנה.

המשחק לא קלאסי אבל כיף מאוד לשחק בו.





שאלון QWIZ



רוצים עוד תמריץ למילוי השאלון -
קיבלתם...

זהו. עכשיו אחרי שסיימתם קחו את דף
השאלון, קפלו אותו שימו במעטפה ועליה
תכתבו "לכבוד שאלון וויז, ת.ד. 2409 מיקוד
51114, בני ברק". הדביקו בול ושילחו.
המון המון תודה -
נבחרת וויז.

מה אפשר לוותר? אנחנו נורא רוצים לדעת
את התשובות לשאלות האלו ולעוד שאלות
כדי שנוכל להגיע אליכם כל חודש עם
העיתון שאתם רוצים - כי אם נחשוב
במונחים עסקיים אתם הלכות שלנו
והלכות (כמעט) תמיד צודק.
אה, שכחנו. בין כל אלו שישלחו אלינו
חזרה את השאלון מלא לגמרי - נגיד 10
משחקי "אביש" מדליקים, כך שאם אתם

כל חודש. כל חודש אנחנו מפציצים
אתכם בעוד כתבות, עוד מדורים ועוד
תמונות. כל חודש. כל חודש אתם שולחים
אלינו מכתבים עם מחמאות, הצעות
לשיפור ודעות על העיתון או על כתבה
מסוימת. אז רגע, למה שלא נדע סוף סוף
מה אתם באמת חושבים? איך אתם רוצים
לראות את העיתון שלכם? אילו נושאים
להרחיב ואילו לקצץ? מה אתם אוהבים ועל

- ★ מה תרצה למצוא בכמות גדולה יותר בוויז?
- ★ אילו פוסטרים תרצה למצוא בעמודי האמצע?
- ★ שחקן לוחץ לדעת האם תרצה לקרוא הרפתקאות אחרות במיקס. אם כן ציין אילו
- ★ איזה גיליון הכי אהבת? (ציין מספר)
- ★ למה?
- ★ איזו כתבה ומדור הכי אהבת? (ציין גם את מס' הגיליון)
- ★ איזה גיליון הכי פחות אהבת? (ציין מספר)
- ★ למה?
- ★ איזו כתבה / מדור הכי פחות אהבת? (ציין גם את מס' הגיליון)
- ★ מה היתה הפרסומת שהכי עניינה אותך?
- ★ ועכשיו שאלה למנויים: האם כבר השתמשת בכרטיס המנוי?
- ★ אילו עוד מבצעים והנחות תרצה לקבל כמנוי וויז?
- ★ שאלה אחרונה: אילו עיתוני נוער נוספים אתה נוהג לקרוא? (הקף בעיגול את התשובות הנכונות)
- 1. מעריב לנוער
- 2. ראש אחד
- 3. צ'יפר
- 4. כולנו
- 5. פריק
- 6. אחר

- 4. ביקורת נרחבת על משחקי PC
- 5. ביקורת על לומדות
- 6. חקירה מצולמת
- 7. טיפים ל-PC
- 8. כתבות על נושאי מחשב כלליים
- 9. משחקי PC חדשים בחו"ל
- 10. וויזים כתובים על PC
- 11. פוסטר
- 12. היחידה הארצית ליחידות הנאה
- 13. ביקורת על משחקי סגה מגה דרייב
- 14. ביקורת על משחקי סופר נינטנדו
- 15. סקירת משחקי גיים בוי
- 16. הפינה של ד"ר וויז
- 17. טיפים לסגה, נינטנדו וגיים בוי
- 18. כתבות על קומיקס
- 19. ביקורת על ספרי פנטסיה
- 20. שיחות עם מורגן לה פיי
- 21. וויזים כתובים על משחקי תפקידים
- 22. כתבות בנושא משחקי תפקידים
- 23. לוח מודעות
- 24. סדרון - קומיקס
- 25. סיפורים קצרים
- 26. סקירות מוצרי משחקי תפקידים
- 27. ביקורת על משחקי תפקידים שונים
- 28. כתבות על משחקי מכונות ועכשיו, אחרי שנת ציון לכולם, מהו המדור או סוג הכתבות האהוב עליך ביותר? (ציין מספר) והכי שנוא?
- ★ איזה מדור או סוג כתבות שלא מופיע ברשימה היית רוצה לקרוא בוויז?

- ★ שם פרטי
- ★ שם משפחה
- ★ תאריך לידה
- ★ כתובת
- ★ מיקוד
- ★ איפה שמעת על וויז לראשונה?
- ★ האם אתה מגוי על הירחון? (הקף בעיגול את התשובה הנכונה)
- כן לא
- ★ אם ענית "לא" אנא ציין מדוע
- ★ כמה וויזים מלבדך קוראים את הירחון שאתה קונה?
- ★ כמה אתה משחק? (הקף בעיגול את התשובות הנכונות)
- 1. משחקי מחשב
- 2. משחקי טלוויזיה
- 3. משחקי טלוויזיה נישאים
- 4. משחקי תפקידים
- 5. אחר
- ★ כמה חפושיות היית נותן לכל אחד מהמדורים הבאים? אין צורך לצייר את הציון - כתוב את המספר בבירור לצד שם המדור:
- 5 חפושיות - מדור נהדר;
- 4 חפושיות - אני אוהב את המדור;
- 3 חפושיות - מדור בסדר;
- 2 חפושיות - לא כל כך אוהב;
- חפושית אחת - אני שונא את המדור הזה;
- 1. מיקס
- 2. דבר העורך
- 3. חדשות מעבר לאוקיינוס



הרפתקאות, אימה, מתח, מלחמה, ספורט, חידות, בידור ועוד ...

הכל בקטלוג אחר
קטלוג העונתה הישראלי

דיסקט מס' 3

WOLFENSTEIN 3D VER 1.0

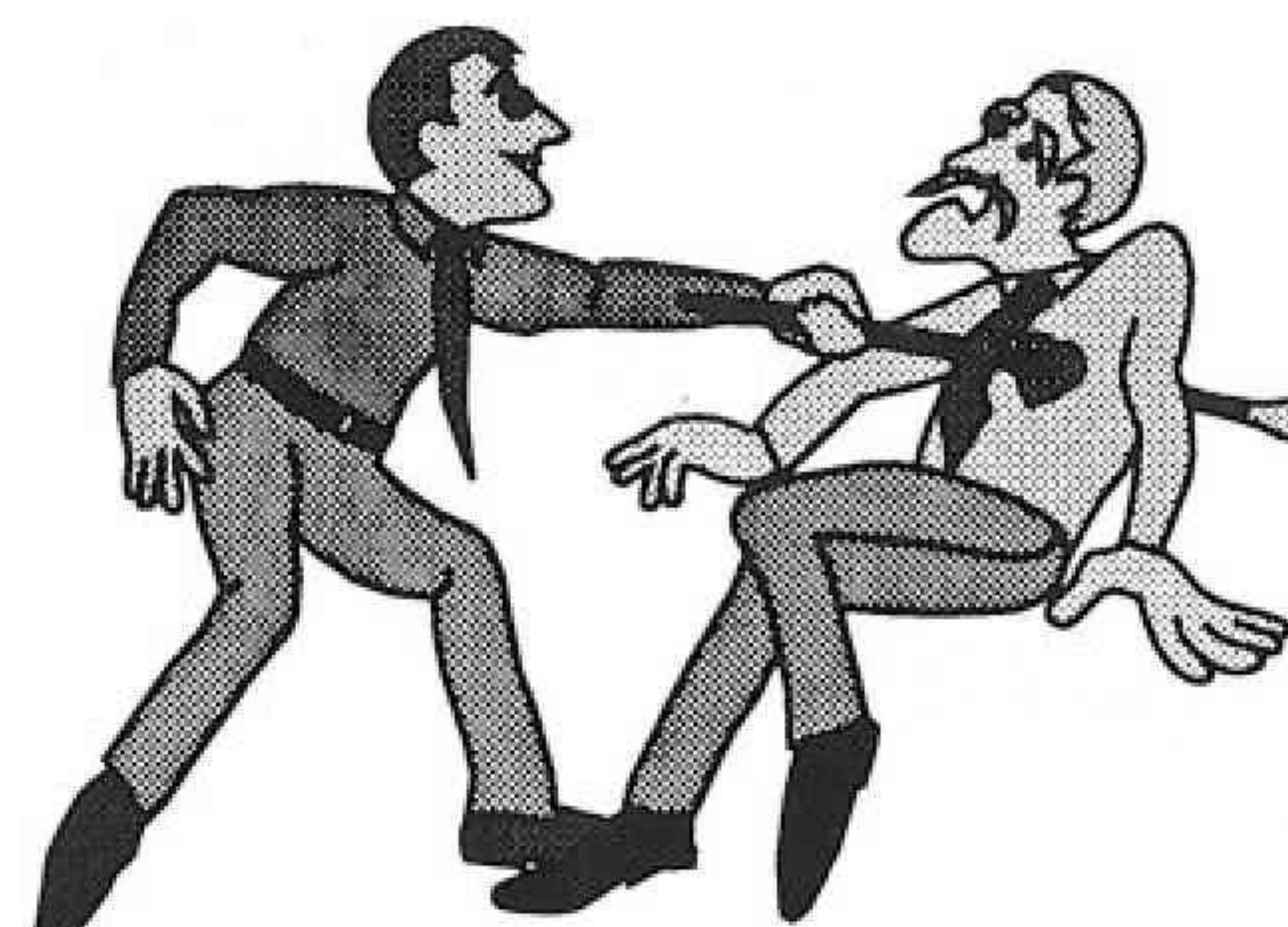
כאסיר נמלט מחנה מעצר נאצי, אתה צריך לעבור לא פחות מתשעה שלבים אל החופש. בדרך תיתקל בעשרות אויבים קטלנים בדמות חיילים, קצינים, מקלעים, וכלבי שמירה רעבים. תעבור במקומות מסתור, קירות זזים, מחבואי תחמושת, אוצרות ומתנות שתאסוף, והכי הכי חשוב... תרפז שרפאו אותך מפגיעותך בדרך הקשה... אל החופש. למשחק זה הגרפיקה הטובה ביותר שנראתה עד היום על מסכי PC. זהו הראשון מבין סידרה של ששה שהכינה APOGEE תחיה בכרטיס קול, עכבר וג'ויסטיק.

דיסקט מס' 2

COSMO IN THE FORBIDDEN PLANET

קוראים לו קוסמו, יצור ירקרק עם נקודות אחמות, עם שתי פמפות ידיים, הוא ילד גלקטי שטס עם הוריו, ביום הולדתו לבלות ב-DISNEY WORLD. בדרך נפגעת החללית מסכב שביט, אבא נאלץ להנחיתה על כוכב לא מוכר? כשהאב עוסק בתיקונים, קוסמו הולך לטייל. כשקוסמו חוזר הוא לא מוצא את ההורים, אך... מוצא עקבות של יצור לא מוכר. קוסמו מבין כי הם נחטפו והוא יוצא לחפשם/להצילם בעולם לא מוכר. נחשב לאחד המשחקים המוצלחים ביותר של APOGEE.

CRYSTAL CAVES



אתם מוזמנים לעולם של אוצרות... ומלכודות. יש להכנס לעולמו של מיילו שמפוש קריסטלים יקרים על מנת לשלם את חובותיו, ולהקים את חלום חייו... חווה לגיחל סוויבלים. בדרך כמובן נקלע מיילו לאינסוף צרות. הוא נחת על סכב מלא קריסטלים, אך מתקשה לאסוף אותם. הקריסטלים נמצאים במערת הנשמחת היטב. השומרים יעשו הכל על מנת למנוע ממך לקחת קריסטלים. כיצד תערים עליהם? למשל איבוד כוח המשקה, משחק הפוך, והפתעות מספות.



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"ל בלבד.
* מבצע... מחיר כל 3 חבילות המשחקים 35 ש"ל.
* יש להוסיף 10 ש"ל 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

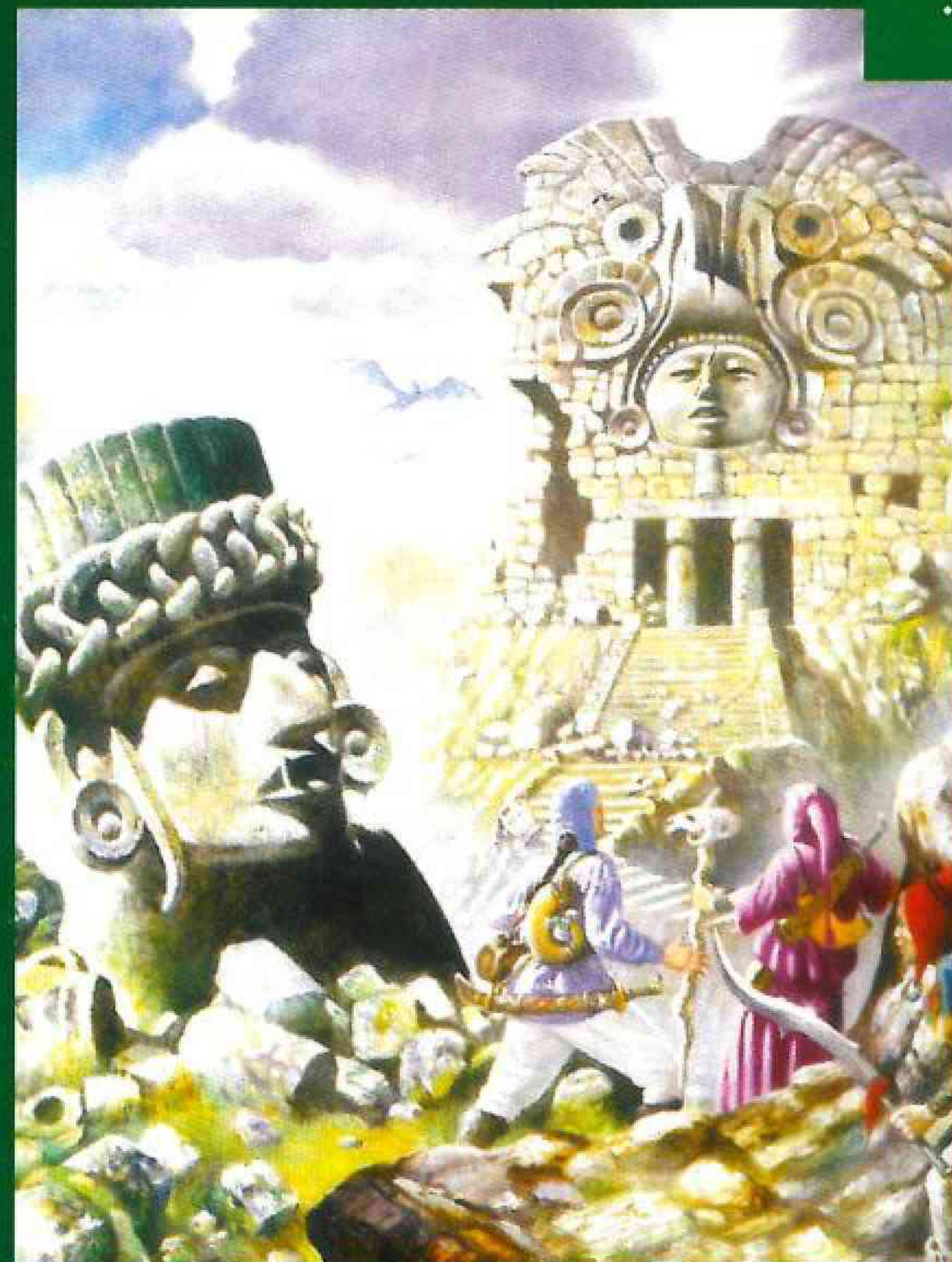
מאת: ערן בן-סער ליאור ברנע

**MERP, השיטה הנפלאה
הזו, המאפשרת משחק המכיל
כמעט את כל יתרונותיה של
ROLEMASTER ללא סיבוך
ועומק רב, חוזרת בגדול והפעם
היא מלווה בשיטת בת משלה:
LORD OF THE RINGS
ADVENTURE GAME**

מי לא שמע על MERP? מאז הבאנו אותה לראשונה למודעות הקהל בוויז 11 (פרהיסטוריה ממש) לפני המון זמן מכרה השיטה מאות עותקים, והיא הוזמנה ארצה שנית. הפעם MERP לא תימכר בקופסה האדומה הישנה אלא כספר חוקים בודד - דבר שיוריד את מחירה. הספר עצמו נראה דק למדי, אבל אל תתנו לזה להטעות אתכם! מדובר בשיטה מתקדמת הרבה יותר מה-AD&D. כבר סקרנו את שיטת הכישרונות ואת שיטת הקרב והקסם של MERP, אבל כעת הגיעה איתן כמות עזרים לא מבוטלת עליהם שווה לדבר. ראשון הוא ה-CREATURES OF MIDDLE EARTH המכיל, כמובן, את היצורים שניתן למצוא בארץ התיכונה, עולמו של טולקין. הספר מכיל כ-250 יצורים ומפלצות שונים וזה כולל צמחים, שדים, מעופפים למיניהם,

ענקים רבים, אל-מתים, דרקונים וכל היצורים הקלאסיים של ספרות הפנטזיה. מובן שלא חייבים לשחק בעולמו של טולקין כדי להשתמש במפלצות, הן מתאימות לכל מערכה. פשוט בחר ושבץ בעולמך. מקביל לו הוא ה-TREASURES OF MIDDLE EARTH, ספר האוצרות המכיל מאות כלי

קסם שונים וגם תיאורים מלאים של כלי הקסם החשובים שהוזכרו בספריו של טולקין (הטבעות למשל). שלישיית המוצרים השנייה מתאימה לאלו מכם הבוחרים לשחק בעולמו של טולקין, הארץ התיכונה. אלו הם ספרי LORDS OF MIDDLE EARTH כרכים ראשון, שני ושלישי. כל כרך מתאר עשרות אנשים ויצורים אשר הוזכרו בספריו של טולקין. הכרך הראשון עוסק בבני האלמוות: בני הלילית (האלפים למי שלא מבין), המאירים והוואלארים. הספר מכיל סקירה היסטורית של כל אחת



מהקבוצות, ולמעשה תוך כדי כך גם של העולם עצמו, ופירוט רב של נתוני המשחק ושל הדמויות השייכות אליהם שהוזכרו בספרים (גאנדאלף, באלרגו, מורגות' ועוד רבים). הכרך השני עוסק בגזעים האנושיים ומתאר שוב את ההיסטוריה שלהם ואת טבעם והתנהגותם של כל דמויי האדם העיקריים. שוב - בתוספת תיאורים

לדמויותיו של טולקין. הכרך השלישי עוסק בהוביטים, הגמדים, האנשים, האורקים והטורלים, כרגיל באותו סדר: היסטוריה, התנהגות ואישים חשובים. מלבד כל אלו נוספו הרבה הרפתקאות חדשות, ספרי הרחבה לחלקים מהעולם ואפילו מילון אלפי-אנגלי (ב-MIDDLE EARTH GUIDEBOOK II). המאפשרים לשחק בעולמו של טולקין - עולם הארץ התיכונה.

רגע, הזכרנו את ה-LORD OF THE RINGS ADVENTURE GAME מדובר בשיטת משחק פשוטה יותר מ-MERP המיועדת לשחקנים מתחילים. החוקים פשוטים מאוד: כל דמות מיוצגת על ידי 12 נתונים המכילים הן תכונות והן כישרונות: כוח, זריזות, תבונה, תמרון, הגנה, התקפת קרב פנים-מול-פנים, התקפת כלי ירייה וזריקה, גניבה ועורמה, הבחנה, קסם, כוח-סבל וכללי.

פשוט כמו ה-D&D, אך שימו לב: בלי דרגות! שיטה פשוטה למתחילים - ללא דרגות - אז שלא יגידו לכם שכישרונות פירושם טבלאות מסובכות. גם שיטת הקרב פשוטה מאוד: אחרי שמחשבים את התקפת הפנים-אל-פנים ורושמים אותה בדף הדמות, כל מה שנותר הוא להוסיף את גורם כלי הנשק (מספר מאחד עד שלוש) לחסר את ההגנה של היריב ולגלגל 6 קט 2 בטרלה פשוטה בת 11 שורות. התוצאה בטבלה היא או כמות הנזק או סימון לחוסר הכרה ומוות.

אחד הדברים הכי נחמדים במשחק הוא שספר החוקים הוא דק ומשני ואיתו יש ספר עם הרפתקה מוכנה שמתחילים לשחק בה מייד, מבלי לקרוא את החוקים. את החוקים לומדים תוך כדי המשחק הראשון. זה ממש משחק למתחילים - פשוט כמו ה-D&D, לעיתים מורחב יותר ולעיתים מופשט יותר, אבל בינתיים ניתן להשיגו רק באנגלית.

מסיפורי "העין הירוקה"



מאת: ליבר רועי

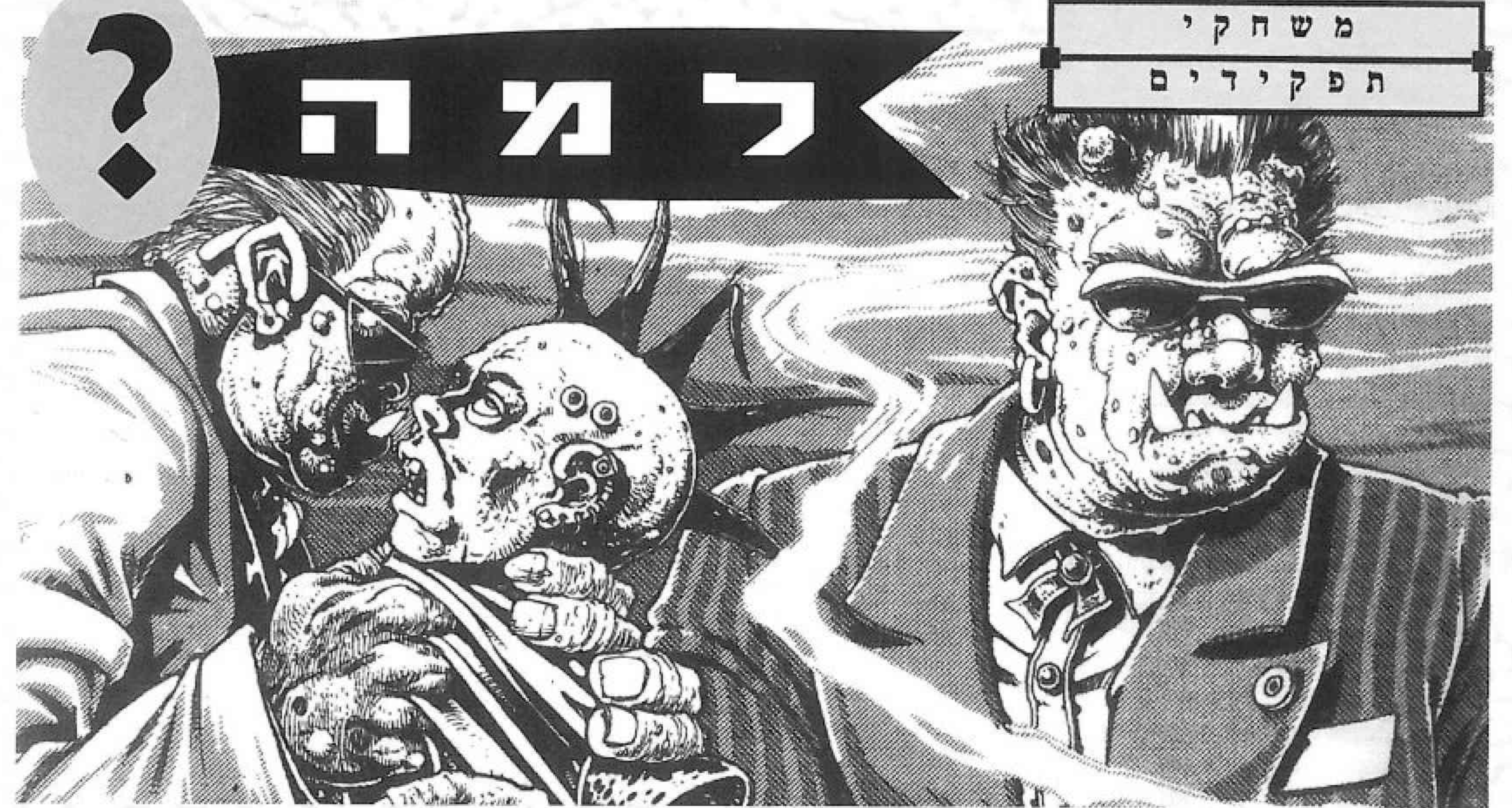
"הספינה האדורה מתפרקת!" האפלו קילל, כשהוא מביט סביבו בחוסר אמון. הדבר היה בלתי אפשרי. כל לוח עץ, כל מסמר, כל פריט בספינה היה מוגן בקסם הרוגות. דבר לא יכול היה לפגוע בספינה. כנף הדרקון עברה ללא פגע בין שמשות פריאן, בסופות אריאנוס, על ים האש של אבאראך. לאזארים ניסו לשבור את הגנתה הקסומה, אך נכשלו. הספינה עברה דרך שער המוות, ולא נגרם לה כל נזק! אך עתה, גרמו לה מים, מים פשוטים, להתפרק ככד חרס שבירי. מתוך מחזור שער המוות, קוסם הנחש.

סליחה, לא הצגתי את עצמי, שמי גורד ואני בעליו של פונדק "העין הירוקה". פונדקי הקטן שוכן ממש ליד רציפי הנמל הישן, דבר הגורם לו להיות מלא בטיפוסים מטיפוסים שונים.

את הקטע המודגש למעלה, שמעתי מפיתרין שישב וסיפר את סיפורו, בזמן שחבריו הזמינו יין פורט שבזכותו התפרסם כל כך פונדק "העין הירוקה". אגב, חלקם בוודאי אינו יודע מהו פיתרין. פיתרין הינו גזע קסום שגופו מכוסה ברוגות קסומות, המאפשרות לו להטיל קסמים רבי עוצמה. עלילותיו של אחד מגיבורי הפיתרינים מגוללות בסדרת ספרי "מחזור שער המוות", אותם מוציאה לאור חברת opus disk. עד היום יצאו לאור כבר ארבעה ספרים. ארבעת הספרים מגוללים את סיפורו של פיתרין המצליח לברוח מכלא בו כלואים כל בני עמו, הכלא נקרא "המבוך" והם נכלאו בו על ידי גזע שחזק אף יותר מהם, גזע של כמעט-אלים, הסארטן. אותו פיתרין, ששמו דרך אגב, האפלו, עף עם ספינתו הקסומה כנף דרקון ועובר דרך שער המוות, שער המחבר עולמות שונים ומשונים אחד לשני. האפלו אף פוגש כבר בספר הראשון את אלפרד, סארטן (בן הגזע האויב לפיתרינים, זוכרים?) מאוד לא טיפוסי. יחד עם אלפרד,

האפלו מבקר באריאנוס ממלכת השמיים - עולם של איים מרחפים בו נלחמים גמדים, אלפים ובני אנוש על השליטה במים יקרי הערך. בספר השני מאותה סדרה הנקרא "כוכב הרפאים", האפלו מגיע אל פריאן, עולם בו יצרו השמש הניצחית והגשם הרב יער-עד עבות, בו שוכנים האלפים ובני האדם על העצים, ורק הגמדים שוכנים קרוב לפני הקרקע. בספר השלישי - "ים האש", האפלו עובר דרך שער האש כדי לחקור את אבאראך - עולם של לבה וגזים רעילים. שער המוות מפגיש אותו שוב עם אויבו הנורא מכל, הסארטן. אך בהגיעם לאבאראך, מוצאים השניים את עצמם בעולם גוסס הנתון לשליטת המתים. בספר הרביעי - "קוסם הנחש", האפלו

ואלפרד, שני היריבים שהפכו, מכורך הנסיכות, לבני ברית, מגיעים לצלאסטה - עולם המים, היפה מכל העולמות, ובו חיים גמדים, אלפים ובני אנוש בשלום. אך החיים השלווים נמצאים בסכנה. היקום כולו עומד על סף פיליון. כוחות אופל, שהיו רדומים מאות שנים, מקיצים עתה ומאיימים לכבוש את היקום ולהשמידו. אני, אישית, ששמעתי מאות ואף אלפי סיפורים מלקוחותי (את חלק מהסיפורים ששמעתי, בעליהם לא התכוונו לספר כלל, אך לאחר מספר כוסות יין וביירה...) אהבתי במיוחד את הסיפורים על הפיתרינים, ואגב, אני מחכה לאותו פיתרין שימשך את הסיפור. אמורים להיות עוד שלושה ספרים שלמים, אבל הוא יצא ועדיין לא חזר. בפעם הבאה אני אבקש שימשיך את הסיפורים הללו. ושישאר יותר טיפ...



ערן בן-סער, אבי סבג וכל מי שכותב לנו
"למה" משנה פנים! לא עוד
מלחמות עקבות דיו בינינו לבניכם,
קוראינו היקרים, מעתה מדור
ה-"למה" הופך לפינת הויכוחים
שלכם.

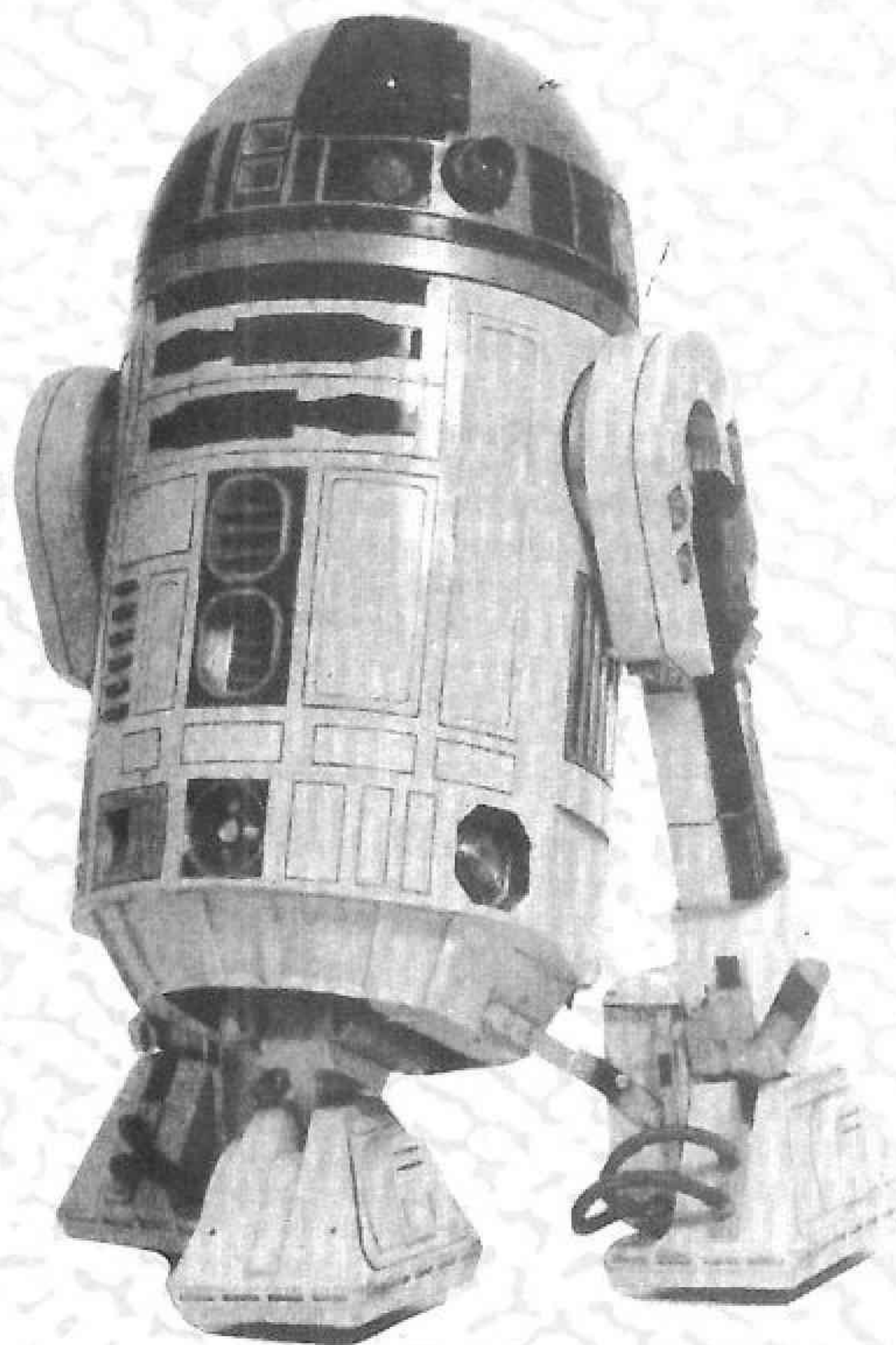
למה הכוונה? כל מכתב שישלח אלינו
וימוען אל מדור "למה?" יפורסם כמעט
במלואו, עם צמצומים קלים בשל בעיות
מקום, וישאר פתוח למענה מצד הקוראים.
כל מי שישלח תגובה (ויציין על איזה
מכתב הוא מגיב) - תגובתו תפורסם. אנחנו
נצמצם את תפקידנו (מתוך עצלנות לשמה)
להערות קטנות, מידי פעם, לאחר מכתבים
מרתקים ומעוררי פולמוס במיוחד. כמובן
שניתן לבקש גם את תגובתנו למכתבים
שלכם וליצור גם ויכוח איתנו, אבל
ויכוחים אלו יהיו בעדיפות אחרונה. כלומר
"למה?" הופך להיות המדור שלכם. למה?
ככה!

למה אין שיטות בעברית? כיום מעט
מאוד שחקנים מוכנים לנטוש את
ה-AD&D למען קריאת הוראות חדשות
באנגלית, הוראות השונות מהדרך אליה
התרגלו. אני בטוח שיש שיטות אחרות
וטובות יותר - פשוט אף אחד לא לקח על
עצמו תרגום של שיטות אחרות ועכשיו
אנו תקועים וקשורים ל-AD&D. אנו
צריכים מהפך. הרבה שיטות בעברית
שיתקפו את הארץ בו-זמנית ואז, אני
בטוח, כל אחד ימצא לו את השיטה אותה
הוא אוהב. אביטל רשף, נהלל.

שיחות עם מורגן לה פיי



אבי, "מסתבר שמדובר ב-DIRK פגיון
סקוטי עתיק."
התוכנית התחדשה וצפינו בה במרץ
רב. כמות הקולה על השולחן התדלדלה
במהירות מפחידה ואבי קם להביא עוד.
"אל תסתיר." צעקה עליו מורגן.
"ס'תמי מכשפה." החזיר לה אבי.
מורגן העלתה על פניה מבט, שביני
לבין עצמי אני מכנה "מבט המלחיה",
ואמרה: "תמיד רציתי לעשות את זה:
למעלה, סקוטי ובנפנוף יד היא העלימה
את אבי!
נחנקתי עם הבמבה שלי ושאתי:



"תחזירי אותו הנה, תיכף ומייד!"
"לא רוצה. הוא קרא לי מכשפה."
"זו היתה מחמאה," שידלתי אותה, "את
יודעת שהוא מעריך את הקסמים שלך."
"זה לא נשמע כמו מחמאה." מלמלה
מורגן בזמן שהחזירה את אבי המבולבל.
"היי, כל פעם שאני אקלל אותך

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

מורגן, אבי ואנוכי ישבנו בסלון
ביתי וצפינו בסדרה האהובה עלינו
מכל: STAR TREK (מסע בין
כוכבים), הדור הבא כמובן.

היה זה פרק מותח במיוחד, אם כי
בשידור חוזר.
"הם כל כך מפותחים בעתיד ועדיין הם
לא המציאו תכשירים נגד קרחת." אמרה
מורגן לנוכח קלז-אפ מבהיל במיוחד על
פדחתו הנוצצת של פיקארד.
"שקט!" צעק לה אבי, "לא שמעת את
הפתיחה: TO BOLDY GO...? (למי שלא
יודע אנגלית, פירוש הדבר הוא
גם "ללכת בעוז..." וגם "ללכת
בקרחת...")

"אולי תסתמו שניכם?"
שאגתי, "אני מחפש רעיונות
למשחק." כשהפנתי את מבטי
לסלויזיה כבר שודרה פרסומת
לשמפו שיער.

"אני שונאת פרסומות,"
הכריזה מורגן, "תקריאו לי איזה
מכתב."

"אוקי, מכשפה." עניתי, "לבן
לשם יש בעיה, הוא GM ושחקניו
הם מהסוג רודף הנק"ג והעוצמה
והם נוטשים לגמרי את משחק
הנטיה ומשחק התפקידים."

"זה פשוט מאוד. במשחק הבא
שיודיע לשחקניו כי הוא החליט
להוסיף חוקי עונשין על משחק
תפקידים גרוע. כל שחקן שישחק
נגד אישיות הדמות או נטייתה
יאבד מייד רבע מנקודות הניסיון
שרכש עד כה בהרפתקה. מצד
שני, על משחק תפקידים טוב
יוענקו נקודות ניסיון. הוא יכול
גם להוריד את ערך הנק"ג של
המפלצות השונות ולהפסיק לתת
נק"ג על זהב ואוצרות. על ידי כך
הוא יהפוך את משחק התפקידים
לגורם הנק"ג העיקרי ושחקניו
יסתגלו לכך עד מהרה. אגב בן,

צמצם גם בכמות חפצי הקסם
שאתה מחלק והפגש אותם עם אויבים
חזקים ביותר כדי למחוק, תרתי משמע; את
האגו שלהם."

"אוי, שנייה." התפרץ אבי, "זוכרים
ששאלו אתכם מה זה זיק ולא ידעתם?"
מורגן ואני הנהנו לחיוב. "אז, המשיך

תעלימי אותי? בבקשה..." צחק אבי.
"ערן, הוא מתחיל איתי."
"אה, שתקו ותקראו עוד מכתב." עניתי
בקול עייף והגשתי לאבי גלויה.

אבי הציץ בגלויה שהגשתי לו,
"דני נשרי משחק AD&D בעברית
וחבריו רוצים להשתמש בספרי
הפירוט על לוחם, גנב וכל היתר.
הוא רוצה לדעת אם כשה"ם הוא
יכול לאסור זאת."

"כמובן," השיבה מורגן,
"כשה"ם הוא יכול אפילו לבטל
ולשנות חוקים מהספר לשחקן, אם
הוא רק רוצה. אחרי הכל הוא
השה"ם והוא צריך להסתדר עם
החוקים הרבה יותר משהשחקנים
צריכים."

"היי, יש לי עוד גלויה, "
צעקתי, "יעקב מפתח תקוה רוצה
לדעת כמה דברים על
ה-COMplete PSIONICS, הוא
רוצה לדעת איך מטילים לחשים
פסיוניים והאם קוסמים או כהנים
יכולים ללמוד אותם?"

"יעקב, נאנחה מורגן,
"פספסת לגמרי את הרעיון. הכוחות
הפסיוניים הם כוחות של המוח,
מעין המוח מעל לחומר, ואין צורך
להטיל אותם. לא מלים, לא
תנועות, רק לחשוב ולהתרכז,
וכמובן לשלם נקודות כוח.
המשתמשים בהם הם בעלי מקצוע
חדש לגמרי - ה-PSIONICIST -
אשר שולטים במוחם במידה רבה
המאפשרת שימוש בכוחות אלו.
קוסמים וכהנים לא יכולים
להשתמש בכוחות אלו, אלא אם כן
זהו גזע לא-אנושי המשלב את המקצוע
הפסיוני עם מקצוע אחר."

אחרי המכתב הזה ערכנו הצבעה
והחלטנו ברוב של מורגן מול כולם לראות
את הפרק בלי הפרעות נוספות. נכנענו
בשל סלידתנו ממלחיות.



כזריות

מפחיד. ברגע זה הביטה בו בנחישות. "ובכן, אלופי דרגיוס, שאלה, האם הצלחת במשימתך?" "כן." ענה דרגיוס, "ממשלת סרגוס נתנה אישור להתקפתנו על הברברים." "מה לנו ולסרגוס?" שאל

בתימהון אחד מקציני המועצה. "דרגיוס, אמרה פרט'ס ביושב, "הסבר את המצב." דרגיוס הסיר את כפפותיו המשווריות ופרש על השולחן מפה של שממות צפון היבשת. "ובכן, פתח, "כפי שידוע לכם, מצפון לאימפריה שלנו שוכנים ברברי הצפון, בשממות השלג האלה." הוא הצביע על המקום באצבעו. "הברברים, למורת רוחנו, פולשים, שודדים והורסים לכל אורך גבולות הצפון ועד עתה לא העזנו - אה, לא רצינו - לתקוף אותם מכיוון שמתקפה כזו היתה חוסמת את גבולות הצפון ומפריעה לברברים למכור קרח לסרגוס. בקיצור, המשפחה השלטת בסרגוס חששה ששאר המשפחות יתמרמרו

קציני הצבא היו למעשה מועצת הקרב מטעם הקיסרות הוורנדיית. רובה הורכב מקצינים צעירים ובלתי מנוסים. אבל פה ושם זיהה דרגיוס פנים מוכרות כמו המצביא וולנדריס, תת-אלוף קאסרו וכמובן האלופה פרט'ס. אה, פרט'ס. פרט'ס היתה אחת הנשים היחידות שהשיגו דרגת אלוף, למרות שוויון המינים אשר שרר בוורנדיים. פרט'ס ירשה בראש השולחן עטויה שריון לוחות מלא,

מאת ע"ד (השם שמור במערכת)

ע"ד, שמבקש להישאר בעילום שם, שלח לנו את הסיפור המעולה הבא, וכנראה שימשיך וישלח לנו סיפורים נוספים בעתיד (לפחות כך אנו מקווים). ע"ד מתגורר אי שם בצפון שכוח-האל (נהריה, אם אתם מתעקשים לדעת) ומשעשע את עצמו



בלא לכתוב לנו את גילו המדויק:

האלוף דרגיוס נכנס אל האוהל והטיח את קסדתו בשולחן. לאחר מכן פשט את גלימתו והביט סביב. אוהל הישיבות היה רחב ורובו נתפס על ידי שולחן עץ מאורך וכסאות חורקים, בהם ישבו קציני הצבא. בפניה נמצאה ערימה של כלי נשק ומגינים ממורקים, שעל פניהם ריצדה השתקפות האש שבערה בלפידים המשרתים.

על חוסר הקרח במשקאותיהם ויחירתו תחתיה. ובכן, שוחד שמן ששולשל לכיסו של שליט סרגוס הנכבד עודד אותו להתעלם מבעיה זו ועל ידי כך נפתחה הדרך למלחמה בברברים. דרגיוס עצר לרגע את נאומו כדי לנשום מעט אוויר וללגום יין. "המתקפה פשוטה בתכלית", המשיך, "ניקה כמה פלוגות פרשים, נחמש אותן בקשתות, חרבות ולפידים, נפשוט על כפרי הברברים

הסמוכים, נשרוף אותם עד היסוד ואת השבויים נמכור לעבדות." דרגיוס התיישב בכסאו. "ההסבר נגמר, יש שאלות?" המולה קצרה התחוללה בעוד הקצינים מביעים את הסכמתם לתוכנית ומעלים שאלות לפני דרגיוס, מאוחר יותר החלו משוחחים בינם לבין עצמם אודות הקרב הממשמש ובא. דרגיוס ניצל את ההזדמנות כדי לשוחח מעט עם פרט'ס.

"טוב, זה נראה לי כקרב קל." הפטירה פרט'ס בשעמום. "נראה לי שתוך יומיים לכל היותר אשתה יין בהיכלו החמים של הקיסר, גיחכה האלופה, "חסל סדר שממות מושלגות ומלחמה נגד פראים לובשי פרוות." דרגיוס קיווה אף הוא לכך, אבל עמוק בתוך ליבו הציק לו רגש שאינו רווח בינות לקציני הצבא הוורנדי בפרט, ואנשי וורנדיים בכלל. הרחמים. "אינך חושבת", העיר דרגיוס, "ששיטת ההתקפה שתכננת קצת אכזרית מהדרוש?" פרט'ס הביטה בו בתימהון מהול בתיעוב. "שטויות, דרגיוס קשישיו" צחקה, "אתה נעשה רכרוכי? הלא נתנו להם די והותר זמן לסגת: הם הוכיחו מעל לכל ספק שהם מבינים רק אלימות!" דרגיוס הרחרר בכך, כשלפתע ניער מאן שהוא את כתפו. "אדוני האלוף, אדוני האלוף," נשמע קול עצבני. דרגיוס נזדעזע ושלח יד אל חרבו, מייד הציק לאחר ונרגע, המטריד היה אחד

מהמשרתים. הוא נראה מבוהל מאד. "מה בפיו?" רעם דרגיוס, "וכדאי שזה יהיה חשוב!" המשרת החל לדבר מהר ובפחד, "השומרים אומרים שאיש בשחור הופיע פתאום מול האוהל, ממש מתוך האוויר! אחר כך הוא פשוט נעלם..." "שתית יותר מדי?" התרגז דרגיוס, "מייד אני אטפל..." דרגיוס עצר באמצע נזיפתו וצרח באימה. דמות שחורה רכנה בשקט מול כסאה של פרט'ס. פרט'ס עצמה שקעה בכסאה, חסרת חיים. לפתע שלחה

הדמות יד ומשכה לאחור את ברדסה האפל. אור הלפידים קרן על פנים שהיו חיוורות מלהיות אנושיות, ועל שני ניבים לבנים כמצבות...

הזעקות הנוראות שבקעו מהאוהל הגדול הדהדו ברחבי העמק המושלג, קול הייסורים הנורא נשמע גם במחנה הצבאי הוורנדי הגדול ומשך את תשומת ליבם של החיילים. לפתע נפסקו הצעקות ושקט מחליא כיסה הכל. פלוגת חיילים שברה את השקט כשדהרה לתוך האוהל בחרבות שלופות, שאר החיילים התגודדו סביב האוהל בתימהון ובפחד. לאחר כמה רגעי שקט נשמעו זעקות חדשות מנבכי האוהל, זעקות פולחות אוזן. חייל אחד יצא מן האוהל, בהילוך מקרטע וחלוש. פניו היו לבנות כשלג שעליו צלע, ועל פניו היתה ההבעה של מי שפגש במוות עצמו. הוא התמוטט וצנח מת על הקרקע, על עורפו היו שני נקבים קטנים שזרזיפי דם קלחו מתוכם והכתימו את השלג הצחור. ואז - לנוכח האימה הלא נודעת - פנה צבא וורנדיים הגא, והמושלם והבלתי מנוצח ונס דרומה.

הזאב הגדול דהר בערבות המושלגות, כה מהר עד כי השלג שהעיף בדרכו נראה כעשן. הזאב עצר לבסוף ורחרח את האוויר. כן, הוא הגיע ליעדו, כפר עלוב אשר

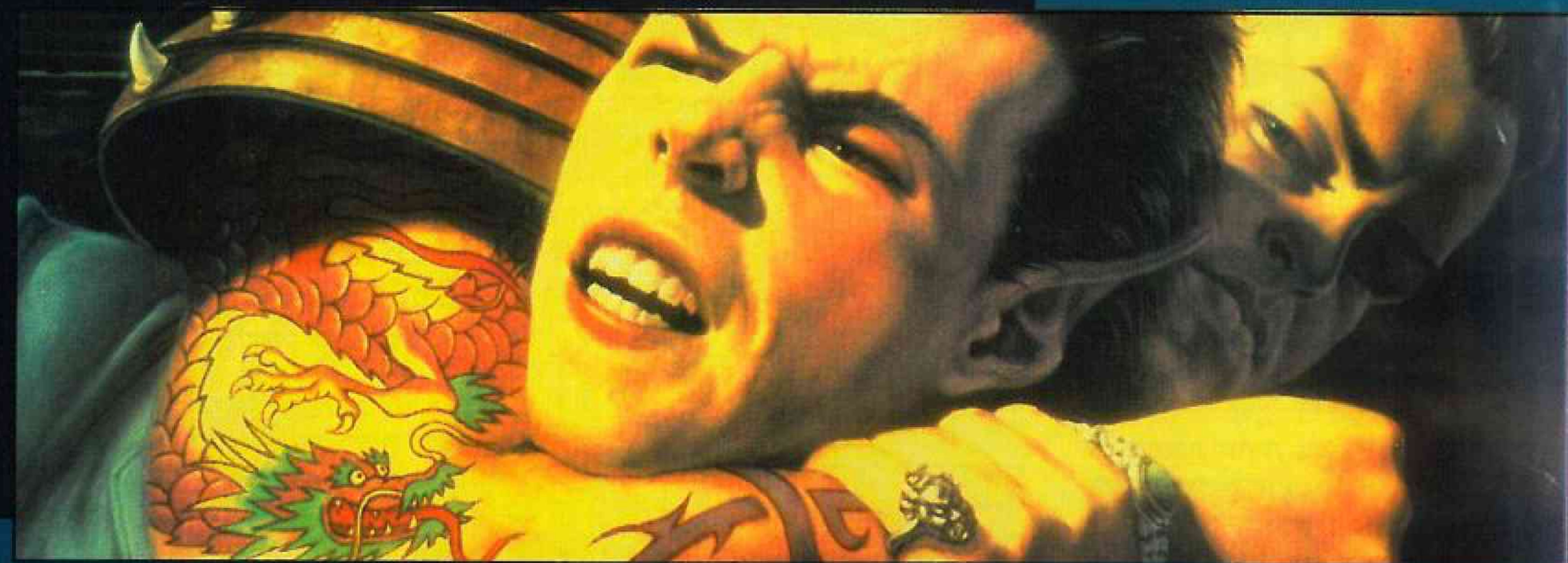
בקתותיו עשויות עץ נרקב וקש גס. הזאב רץ לעבר בקתה גדולה במרכז הכפר. לפתע נעלם הזאב המגודל ובמקומו ניצב איש גבוה ומאיים עטוי שחורים. האיש פנה אל דלת הבקתה ודפק עליה שלוש פעמים, מתוך הבקתה יצא אדם שרירי וגבוה עטוי פרוות, על קסדתו היה חקוק סמל ברברי, לאמור "ראש-השבט". האיש בשחור פנה אל הברברי, "המשימה בוצעה, ראש השבט." אמר וליקק את שפתיו, "אני מודה לך מאוד.



קעת אחזור למערת - קבר י. "האיש ב ש ח ו ר נעלם וענן

ערפל קטן פילס לו דרך בין רגלי ראש השבט ונשמע בלובן השלג המרצד, אשה ברברית יצאה מהביקתה והביטה לכיוון שבו נעלם הענן. היא נאנחה אנחת רוחה. לאחר מכן התקרבה האשה אל ראש השבט וחבקה את כתפו, הוא חייך בשביעות רצון. "ובכן אשה, המעשה נעשה. בסך הכל זה היה רעיון טוב לבקש מהשמאן לזמן את הערפד הגה, כל מה שדרש כשכרו היה דם אצילים נורדיים." ראש השבט גיחך, "אינני מאשים אותך, לפי השמועות בוורנדיים נותנים רק לילדים המושלמים לחיות ואת השאר - זורקים לזאבים." הוא שינה את טון קולו ללעג. "לא פלא שחשק בדמם, קצינים אלו היו העילית שבעילית, מהמושוכים מכל ילדי וורנדיים. הם בודאי נעמו לו מאוד. מזלנו שכך, בלעדיו היו הוורנדיים משימים אותנו."

"כן, " הנהגה האיש, "אבל אהובי, לשסות בהם ערפד? האין זה אכזרי מדי?" "שטויות יקירתו!" רעם ראש השבט, "לגמרי לא! הלא היה להם מספיק זמן



לסגת: הם הוכיחו מעבר לכל ספק שהם מבינים רק אלימות!" האשה נאנחה בהסכמה וחזרה לתוך הבקתה. ראש השבט הברברי עמד בחוץ לרגע, מהרהר, ואז פנה לאחור וסגר את דלת הבקתה. השלג המשיך לרדת על הכפר העלוב. את הכוכבים שבשמי הליל האפיל משהו שחור, מול הירח נראתה לפתע צללית של עטלף גדול, מרחף, אשר מייד צלל ונעלם אל תוך האובך הקר.

קרב-טכ

מעבר

לחוקים



מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

ערכת החוקים של קרב-טכ מכילה את כל החוקים שצריכים כדי לשחק במשחק, היא גם מכילה את ההיסטוריה של היקום ופירוט על גדודים נבחרים. היא לא מכילה, לצערנו הרב, פירוט על איך מנהלים משחק קרב-טכ.

לפני כחודש קיבלנו מכתב נחמד מאוד מרועי צמח שכתב לנו על רעיון מקורי (שהוא חשב עליו) בנוגע לניהול משחק קרב-טכ. רועי כותב לנו שהוא החליט להוסיף עניין למשחק ולהפכו דומה למשחק תפקידים. את זה הוא עשה בעזרת שלושה רעיונות: קודם כל הוא חיבר את כל המפות שלו יחדיו ויצר שטח משחק גדול יותר, לאחר מכן הוא הוסיף שהם, כיצד? הוא החליט שהשחקנים ישחקו ביחד והמכ"ם שלהם ישתפו פעולה מול המכ"ם של השחקנים. הדבר השלישי שהוא הוסיף היתה מטרה שהשחקנים צריכים להגיע אליה.

רועי לא ידע זאת אבל הוא עלה על הדרך הנכונה לשחק קרב-טכ. הרעיון המקורי של FASA (החברה שמייצרת את

קרב-טכ' על כל מוצריו) היה כמעט זהה, כפי שהם הסבירו במוצרים מאוחרים יותר. אכן במשחק קרב-טכ' בסיסי יש שהם ולו מכ"ם משלו ולשחקנים יש משימות, כמו לכבוש בסיס אויב או לעצור התקפת פתע, והם נלחמים מול המכ"ם של השחקנים בשיתוף פעולה. הפיספוס היחיד של רועי היה במספר המכ"ם, כל מי שקרא את הערכה נתקל בהסברים על שיטת ההתקפה של המכ"ם: הרומח. מכ"ם תוקפים ברביעיות של מכ"ם-קרבות בעלי משקלים שווים, פחות או יותר. לפי הרעיון של FASA כל שחקן משחק רומח, דהיינו ארבע מכ"ם. אבל הדבר גמיש מאוד, ארבעה שחקנים פירושו 16 מכ"ם שלהם ועוד מספר דומה מצד השחקנים - מה שיפוצץ את לוח המשחק שלך, ולכן ככל שמספר השחקנים עולה יש להקטין את מספר המכ"ם לכל שחקן.

לכן רועי קלע למעשה לרעיון של FASA בנוגע לקרבות הקלאסיים של קרב-טכ. אפשר גם לשחק אחרת. שלא כמו במשחקי תפקידים בהם המשחק הבסיסי זהה, בחוקי קרב-טכ' ניתן להשתמש באופנים רבים. רבים משחקים משחקים של שני צדדים, נגיד שני

שחקנים מול שני שחקנים ואז אין צורך בשה"ם. ניתן גם לשחק מלחמה כוללת של עד חמישה צדדים שונים (צד לכל מדינת ירושה), אבל אז צריך המון מפות. ניתן גם להוסיף את שאר ערכות החוקים של קרב-טכ': AEROTECH (קרבות חלל-אוויר), CITYTECH (קרבות עירוניים וחוקי מבצרים) וכל היתר, המוסיפים למשחק מטוסים, טנקים, אנשים ועוד גורמי קרב רבים מאוד.

תוספת אחרת לקרב-טכ' הופכת אותו למשחק עמוק יותר: ה-MECHWARRIOR, לוחמי-המכ"ם, האנשים שמפעילים את מכונות הקרב האדירות האלו. MECHWARRIOR הוא משחק תפקידים אמיתי איתו אתה יוצר את הדמויות המפעילות את המכ"ם שלך ומשלב את המשחקים באופן פשוט מאוד: לאורך כל המשחק משתמשים בחוקי MECHWARRIOR וכשמגיע קרב בין מכ"ם עוברים לחוקי קרב-טכ'. לפי תדירות ואורך הקרבות של חוקי הקרב-טכ' נקבע אופי המשחק - האם הוא משחק תפקידים או משחק אסטרטגיה מפותח.

מאת: עומר פאר

הפסקאות הבאות מוקדשות לדמויות בעלות תואר אצילות או שליטים שיש להם מספיק סיבות לחשוש שמישהו ינסה להעביר אותם לעולם שכולו טוב. אם אתה מלך, והממלכה שלך נשענת על כוח הכהונה עליך להורות לכהנים לעשות מחקר קטן על לחש ל-"גילוי רעל" (נדמה לי שאין לחש כזה, אבל אם יש, רצוי להרחיב אותו למימדים מסחריים). כהן אחד צריך להיות בסביבתך כל הזמן ולהטיל את הלחש על כל ארוחה, כאשר אתה עורך משתה - יש להציב קבוצה גדולה של כהנים במקומות אסטרטגיים באולם, כולם מצוידים בלחש זה. והכי חשוב - תמיד צריך להיות בסביבתך כהן שיכול להטיל לחש ביטול רעל למקרה שמישהו פישל.

את הכתבה הנחמדה הזו שלח לנו עומר פאר מנצרת עלית הנושא משעשע בפני עצמו, אבל במקום לדבר על רעלים עומר מדבר על איך להתגונן מפניהם...

להטמין רעל שפועל כעבור שעה ואז גם הברון וגם הטועם מתים. העניין הוא למנות מישהו שאתה סומך עליו ולהטיל על לשונו לחש גילוי רעל תמידי משולב

צורך, אה, להחליף אותו מידי פעם. כאמור אם למישהו בבית האצולה היריב יש שכל בראש והוא ישלח רוצחים לחסל את הטועם כמה דקות לפני הארוחה המורעלת אז כדאי שתשכור טועם קרבי שיהיה מסוגל להגן על עצמו ביעילות, לוחם מוכשר או אפילו רוצח מקצועי.

תוספת אחרונה: גם לחש ראיית אמת מגלה רעל, לכן אפשר לשכור טועם שעניו מגלות את הרעלים במבט בלבד.



רעלים, או לאוכל יש טעם מוזר היום...



לעומת זאת, אם ממלכתך מבוססת על כוח הקסם, "בקש" (לבקשה מלכותית קשה לסרב) מהקוסמים שלך ליצור אביזר קסם שיוצר אפקט של ביטול רעל תמידי. חפץ כזה רצוי שיהיה טבעת, עגיל או שרשרת - משהו שתמיד אפשר לענוד. חפץ זה מצריך עבודה רבה ולכן מומלץ שקבוצה גדולה של קוסמים תעבוד עליו כדי להגיע לתוצאות בזמן סביר. היתרון - תוכל בלי להיפגע. החיסרון הוא שגנב יוכל להחליף את חפץ הקסם בכיוס, או לחטוף אותו ולברוח בזמן שרוצח אחר יורה חץ מורעל ברובה קשת. כנגד זה אפשר ליצור אותו חפץ קסם בצורת לוחית ברזל קטנה שאותה אפשר לשתול בתוך העור, במקום מוסתר כמו החזה, בתהליך קסום אבל כואב. בצורה זו אי אפשר לדעת היכן הלוחית, לא כל שכן להוציאה.

אם אתה ברוך או רוזן ואין ברשותך כהנים וקוסמים רצוי שתשכור טועם. לא, לא טועם רגיל, תחשוב שכל טיפש יכול

עם לחש ביטול רעל תמידי. תמורת תשלום כבד תמצא כהנים שיעשו זאת למענך בלי שאלות מיותרות.

אם אין לך הרבה זהב בקופה, הכהנים יטילו רק את גילוי הרעל על הטועם ויהיה

"טועם" כזה יכול להתחזות כשומר למקום ולשמש מטרה למתנקשים.

זה הכל להפעם, וזיכרו: פאראנויה היא מלה נרדפת להשרדות!



פתאום, באמצע המדבר
עולה לה מערבולת
חול קטנה...



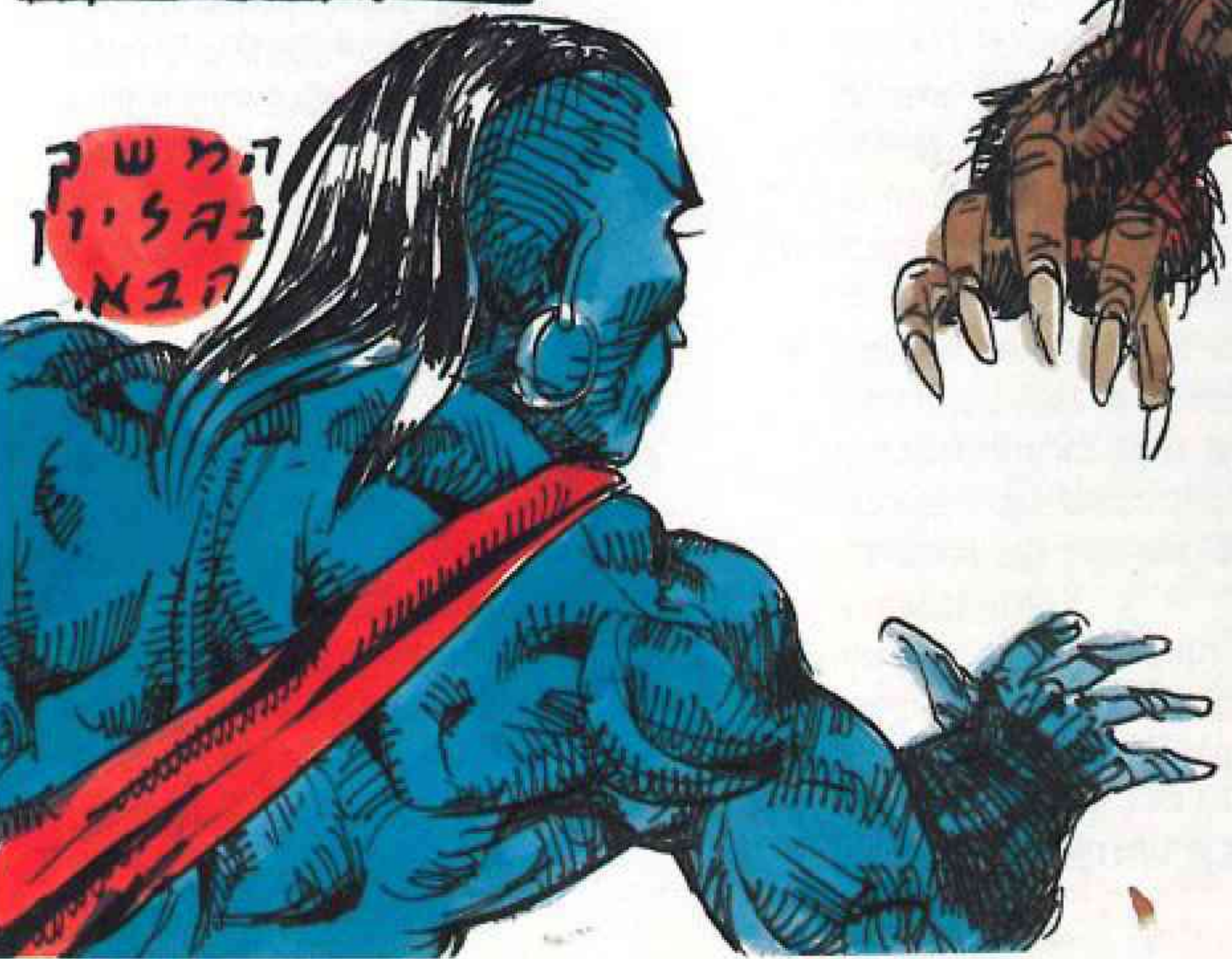
ובכן סהרון, לפני
שנתחיל במשימה, עליך
להוכיח לנו שזה אתה...

שמהיץ לך להינות
אתנו, שאתה מסוגל
לכך בכלל...



המסלול
שלך יחל
ברגע
שתקבל
ממני את
תליון האבן
הזה, ואז
תצטרף את
כל המזל
שיש לך.
ויותר...

החול
שואב
אותי
לתוכו,
וקול
פנימי
אומר לי
שאני טועם
להתגדל...



המשק
בצליל
הבא

למכירה

- ★ למכירה כונן קשיח (HARD DISK) מקורי IBM, 40MB, PS1 במחיר 400 ש"ח. רועי, 03-5748067.
- ★ למכירה המשחקים: הוביטוס, גובלינים והאורגים במצב מצוין ובזיל הזול. חגי מרקוביץ, 03-725180.
- ★ למכירה מערכת סגה 3 + משחקים + אקדח + 2 ידיות ב-300 ש"ח. אורי, 07-424881.
- ★ למכירה חוברות D&D במצב טוב בחצי מחיר. אורי, 09-441823 (משעה 20:00).
- ★ למכירה משחק מחשב מייקל ג'ורדן במחיר מוזל. אסף קלוגמן, 04-373110.
- ★ למכירה משחק משאלת המלך 5 + קודים במחיר 70 ש"ח. יואב, 03-5400625 (לא בין 16:00-20:00).
- ★ למכירה ערכות D&D לאשף, למתקדם + הרפתקת "אי האימה" במחירים מוזלים. אבירם גביש, 03-340782.
- ★ למכירה המשחקים: וילי בימיש - 50 ש"ח, הילד הויקנגי - 10 ש"ח, נמלולים - 50 ש"ח, ספייס קווסט 2 - 50 ש"ח. דרור דוטשטיין, 08-400136.
- ★ למכירה שני משחקים לגייס-גיר: רחובות הזעם ונסך פרס באריזה + פרוספקט. אופיר, 09-929268.
- ★ למכירה מגאסון + קלטת בשווי 150 ש"ח, במחיר סביר. שחר מור, 02-836463.
- ★ למכירה משחק TOP GUN חדש לגייס-בוי במחיר 80 ש"ח. שי, 06-389261.
- ★ למכירה מחשב CGA XT בן שנה אחת בלבד. יואב, 03-9664203 (בערב).
- ★ למכירה משחקים לסגה: ASSAULT CITY, DOUBLE HAWK + עטיפות + חוראות ב-50 ש"ח כל אחת, ולגייס-גיר: SHINOBI 2 ב-100-90 ש"ח. עומרי ישראל, 06-570793.
- ★ למכירה מערכת סגה 8 + משחקים ב-500 ש"ח. אורית, 03-9662347.
- ★ למכירה מגאסון במצב מצוין + 2 משחקים ב-250 ש"ח, וכמו כן, ג'ויסטיק לתואם IBM ומחשב אטארי 800XL + 2 משחקי קרטריג' + ג'ויסטיק מצוין ב-200 ש"ח. סם, 03-5236343.
- ★ למכירה המשחק אימקה באריזה המקורית ובמצב מצוין ב-90 ש"ח. אלדד קרין, 03-5405848.
- ★ למכירה המשחק BATTLE BULL לגייס-בוי והמשחק פאלקון 3.0 למחשב AT. רועי, 03-5748067.

- ★ גינטנדו + הנסיך מפרס + סימולציית טיסה של מיקרוסופט וקיד פיקס למחשב מקינטוש. נועם, 03-6411632 (בין 20:00-21:00).
- ★ למכירה משחקים למגה-דרייב - 150 ש"ח, משחקים לסגה - 59 ש"ח. אורי, 07-424881.
- ★ למכירה סופר גרפיקס + ג'ויסטיק משחקים לבחירה. יוני שטרן, 03-6991303 (בשעות 15:00-22:00).
- ★ למכירה סאונד בלאסטר + תוכנות + רמקולים + מיקרופון כמעט חדש (בשימוש פחות מחודשיים) במחיר 500 ש"ח. קובי יעקבסון, 03-5221775.
- 03-5246988 (רק בשעות הערב, לא בשבת).

מעוניינים

- ★ מעוניין לעזור במשחק יומו של הטנטקל. שוהם, 06-515544.
- ★ מעוניין לקנות או להחליף את המשחק משמת הגיבור 1. שוהם, 06-515544.
- ★ מעוניין להחליף את המשחק בעקבות אקסקליבר ל-PC במשחק אחר בשווי 100 ש"ח. תום, 09-552011.
- ★ מעוניין להחליף שני ספרים של רומח הדרקון מבית היוצר של D&D: דרקונים של דימדומי הסתיו ודרקונים של ליל החורף, בעד כל ספר של T.S.R. אופיר, 09-929268.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק SPACE QUEST 5 או להחליפו במשחק האורגים. כמו כן, מעוניין לתת טיפים לסיום האורגים או סנופי. אלעד, 09-502331.
- ★ מעוניין לקנות משחק בשם מולטי מיליונר (מאוד ישן) ב-50 ש"ח. יאיר פנט, 02-431592.
- ★ מעוניין להחליף את המשחק קונן הברברי במשחק לוחם הרחוב 2 (ל-PC). בן הופמן, 03-9328263.
- ★ מעוניין לתת גייס-גיר + 2 משחקים + שקע לחשמל (לחשוך שימוש בבטריות) תמורת אטארי לינקס + משחקים. אשר, 03-5759662.
- ★ מעוניין לקנות את סדרת הכישוף של סטיב ג'קסון 1-4 במחיר סביר. שי, 03-9310549 (בשעות 12:00-18:30).
- ★ מחפש אחר THE ELVES OF ALPHEIM - GAZETTEERS, חוברות DRAGON, רמזים בנוגע לאולטימה 7 חלק 2 -

- ★ אי הנחש. רן לירון, 03-995034.
- ★ מעוניין להחליף מגאסון + אקדח + 3 משחקים לאקדח + 6 משחקים מדליקים, תמורת סופר-גינטנדו + 2 שלטים + משחק מלחמתי יפה. דרור ליצור, 09-825605.
- ★ ש"מ מתחיל מעוניין להקים קבוצת מתחילים באזור רחובות לגילאי 12-14.5. אוריה, 08-349255 (לא בשבת).
- ★ מעוניין לקנות מסך V.G.A או S.V.G.A במחיר סביר. יובל, 04-930970.
- ★ מעוניין לקנות או להחליף את משחק המחשב החדש של הטרוריסטים - עלילות הפשע המאורגן SYNDICATE, ואת משחק המחשב פארק היורה - JURASSIC PARK. כמו כן, מעוניין לקנות או להחליף את בניית הטירות במשחק המחשב WOLF3D ולהחליף משחקי מחשב חדשים וישנים (בעיקר חדשים ובעיקר קווסטים). דן ליפשיץ, 09-550107 (כל היום).
- ★ מעוניין להחליף את המשחק המפתחות למארמון בכל משחק אחר. גב, 08-579217 (בין 17:00-21:00).
- ★ מעוניין להחליף גייס-גיר + משחק + מטען סוללות + סוללות נשענות במצב טוב, תמורת סופר-גינטנדו + משחק במצב טוב. ערן, 07-230372.

הצילו

- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים הבאים: STARTREK, עולמו של ווין, גובלינים 2, MANIAC MENSION. בתמורה מוכן לעזור בקווסטים שונים. אורי אלונים, 09-972130.
- ★ חייב נואשות עזרה במשחק KQ6. מה הפיתרון להידה החמישית בצוקי ההיגיון? זקוק לעזרה גם בנער הנבואה. רוני, 06-332341 או ערן, 06-334908 (בשעות אחר הצהריים).
- ★ נתקעתי במשחק FANTASY STAR. איפה מוצאים את הרכב שנע על המים? בן אלמן, 08-243130.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה רחופה במשחק אמאזונס, מה צריך לתת לקפטן האוניה? ובמשחק מפגש הרובוטים, איך פותחים את השערי בתמורה אעזור במשחקים יומו של הטנטקל ואידיאנה ג'ונס ואטלנטיס. ירון, 03-9345614.
- ★ זקוק לעזרה בחולית 1, אנה התקשר לעזור לי! יונתן, 03-6427378.
- ★ הצילו! תקוע ב-INDIANA JONES 3,4. כל מי שגמר אותם או אחד מהם, מוזמן להתקשר. קובי, 03-9221558 (לא בשבת).
- ★ הצילו! אני תקוע במשחק אי הקופים. מה עושים בתוך הספינה? ובעין הבוהה 2, לאן בדיוק פונים בתוך הסירה? בתמורה אתן לכל המטלפנים פתרונות למשחקים אחרים כמו: אמאזונס, לוחמי המערות, המפתחות למארמון ועוד. מאור, 04-710176 (בין 16:00-20:00).



- ★ הצילו! תקוע במשחק LOOM. איך עוברים את הסערה? מה הם התווים לקסם כדי להרגיע את הסערה? איך מקבלים את התו F? בתמורה אעזור ב-KING QUEST בשלבים שאחרי המבוך. מתן או עומר, 08-579389 (לא בשבת).
- ★ הצילו! זקוק באופן נואש לשם התרופה השלישית (שנותנים למאדאם סאדי) במערכת הראשונה של פרדי פארקס. זקוק לעזרה בסטארטאק (מסע בין כוכבים) ובספייס קווסט 4. המציל יקבל סכום סימלי בתמורה לעזרתו. תומר, 03-6700722.
- ★ הצילו! גמרתי את המפה באי הקופים ואני לא מוצא את אלינה וגם לא את איש המפות. גיא, 09-903051.
- ★ מוכן לעזור לכל התקועים במשחקים הבאים: קירנדה, לום, אי הקופים 2, קינג קווסט 4 וזלדה. בנוסף, צריך עזרה בוויילי בימיש: איך לפזר את הצפרדעים ומה אחר כך? גובלינים: איך להיכנס לטירה? איך לצאת מעולם המוסיקה? מה לעשות בעולם השעון? גיא אולמר, 08-436142.

משחקי תפקידים

- ★ קבוצת D&D בקרית ביאליק מחפשת מספר בנות בגילאי 13-14 בדרגות 3-5 הרצוצות להצטרף אל החבורה המגוונת הזאת: לוחם, גמד, כהן, אלף וגנב ערמומי. מאור, 04-710176 או יאיר, 04-701019.
- ★ מעוניין להקים חבורת מו"ד באזור פתח תקוה, לגילאים 10-13. אין צורך בניסיון קודם או בחוברות. שי, 03-9310549 (בשעות 12:00-18:00 בלבד).
- ★ למכירה מגוון רחב של חוברות וספרים של D&D במחיר מוזל. אסף קלוגמן, 04-373110.
- ★ מעוניין להקים קבוצת מו"ד לרציניים בלבד: גילאי 13-15, באזור קרית אונו. אוהד זלצר, 03-5353359 (בין השעות 16:00-22:00).
- ★ מעוניין להקים חבורת D&D בסביבות יבנה, בדרגות 3-10, גילאי 9-10. יאיר טל, 08-430591 (לא בימים ב'ד').
- ★ כן! סוף, סוף מתארגנת קבוצה של MYHTHUS - המשחק האדיר של גארי גיגאקס ברמת גן! יש צורך בידע טוב בשפה האנגלית, גילאים 13-15 (בערך).

המשחק ש **מ** **ש** **ג** **ע** את כל העולם!

סופר נינטנדו

המקורי!



יותר משחקים!
יותר צבעים!
יותר אקשן!
יותר כיף!

חדש בישראל!

איך תדע שאתה קונה את הדגם החדש, המקורי, של סופר נינטנדו?

- 1 רק הסופר נינטנדו המקורי מתאים ללא הסבה, לשיטת השידור בישראל - PAL!
- 2 רק בסופר נינטנדו המקורי כתוב על המכשיר ועל האריזה שהוא מתאים לשיטת PAL!
- 3 רק בסופר נינטנדו המקורי תמצא את הסמל הצבעוני המבטיח צבעים מובים יותר!
- 4 רק בסופר נינטנדו המקורי הכפתורים צבעוניים אדום, כחול, ירוק, צהוב.
- 5 רק הסופר נינטנדו המקורי מבטיח לך תעודת אחריות ושירות של "באג".

דרוש את חותמת השירות והאחריות המקורית של "באג".

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



הצג מודעה זו בעת קניית סופר נינטנדו וקבל חיס מנוי לחצי שנה ל **WIZ** עיתון משחקי המחשב הפופולרי ביותר!

להשיג ברשת חנויות "באג" ובחנויות המחשבים, האלקטרוניקה והצעצועים המובחרות.