080035
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח
מרץ 1994

WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ניינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

- משחקי תפקידים - טיפים למשחק נכון
- משחקי מימדים - אנימציה ממוחשבת בפרסום
- משחקים אסורים - POLICE QUEST 4

35
גיליון

01034851
פריט שופרסל:
9806083

מיקס

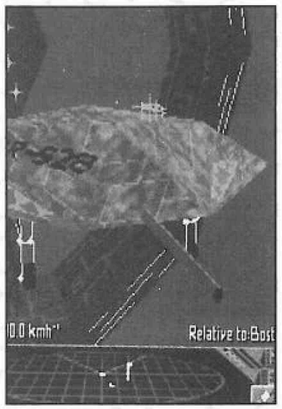
מאת: שחף בן-צור



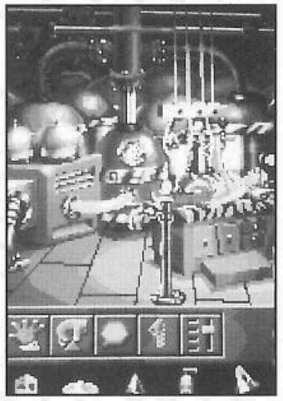
תוכן העניינים

גיליון 35: מרץ 1994

- קומיקס: מיקס 2
- חדשות מעבר לאוקיינוס 4
- PC: שחמט עם קספרוב 7
- PC: חקירה מצולמת: לארי 6 8
- וויזים כותבים 11
- PC: ELITE II 12
- PC: טיפים 14
- PC: הרצון לעוצמה 4 17
- PC: חקירה משטרתית 4 18
- PC: בקרוב - בודד באפלה II 20
- PC: SHADOW OF THE COMET 21
- היחידה הארצית לחקירות הנאה: 22
- פוסטר 24
- PC: מיני-קאד 26
- סגה, נינטנדו, גייט בוי: טיפים 27
- סגה מגה דרייב 28
- שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ 30
- סופר נינטנדו 32
- גיים בוי 35
- משחקי תפקידים: עצות למשחק נכון 36
- משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי 38
- משחקי תפקידים: למה? 40
- משחקי תפקידים: מטרת דמות 41
- סיפור פנטזיה - המשך 42
- משחקי תפקידים: סקירת ספר 43
- קומיקס: מדע בדיוני 44
- לוח 46



לא חברה לממתקים - משחק חדש! ELITE II - בעמ' 12



לא סתם חקירה מצולמת - לארי 6 בעמ' 8

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

הרפז יונתן מחיפה, אסקרלי עומרי מרחובות, לרון חגן ונדב מהרצליה, מזולטי דובי מקיבוץ אשדות יעקב, ינאי שגיא מכפר יונה, ברוידא ליאור מהרצליה פיתוח, שלו עיטם מקיבוץ כפר חרוב, נסיבי ליאור מרחובות, צח חן מקריית חיים וטיגר ליליאן מתל אביב.

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: גלי רביב * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, לירון כהן, רועי ליבר, דייזי כץ, 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: טופריינט 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 זאילת):07-373221

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

וויזווידים יקרים!

אנחנו מוצפים. אין לכם מושג כמה מעטפות עם שאלונים מלאים הגיעו לתא הדואר הקטן של העיתון בבני ברק. זה אולי המקום להודות לאלו שהשקיעו מזמנם, שלחו את השאלון המלא ויעזרו לנו לשפר את וויז. זה גם המקום להזכיר לאלו שעוד לא שלחו שעוד לא מאוחר - ניתן עדיין לשלוח את השאלונים, מפני שמטרתנו היא לקבל חוות דעת של קוראים רבים ככל האפשר.

מעבר לסיפור השאלון, חשוב לי להזכיר לכם כי בגיליון הבא יחגוג וויז יום הולדת שלישי עם הפתעות וחגיגה אמיתית. אל תשכחו.

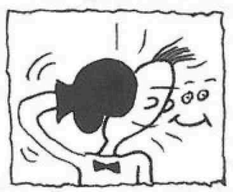
הפעם לא תמצאו בטור שלי פירוט של הנושאים המופיעים בגיליון. זה הרי מטופש לגמרי: שני סנטימטרים מימין לטור שלי מופיע תוכן העיניינים, ועמוד אחד מעבר לטור שלי מופיע העיתון כולו - אז לחזור על הכל פעמיים??? אז לשעמם אתכם בכוח?? אז לנפח את העמוד בעוד טקסט מיותר?

אז מה אם בגיליון שעבר הכרזתי שבטור הערך צריכה להיות סקירה של הנושאים המרכזיים בגיליון. אף אחד לא אמר שאסור לי לחזור בי או שאסור לי לסתור את עצמי - מותר לי, בשביל זה אני העורך.

טוב, אני חייב לגמור מהר ולהוריד את הקובץ אל הדפוס - כרגיל הכתבות שלי מגיעות אחרונות, אבל אין מי שיצעק עלי (למרות שפעם, כשהגזמתי באמת, הורדתי לעצמי כאפה).

זהו, שלום!

ניר



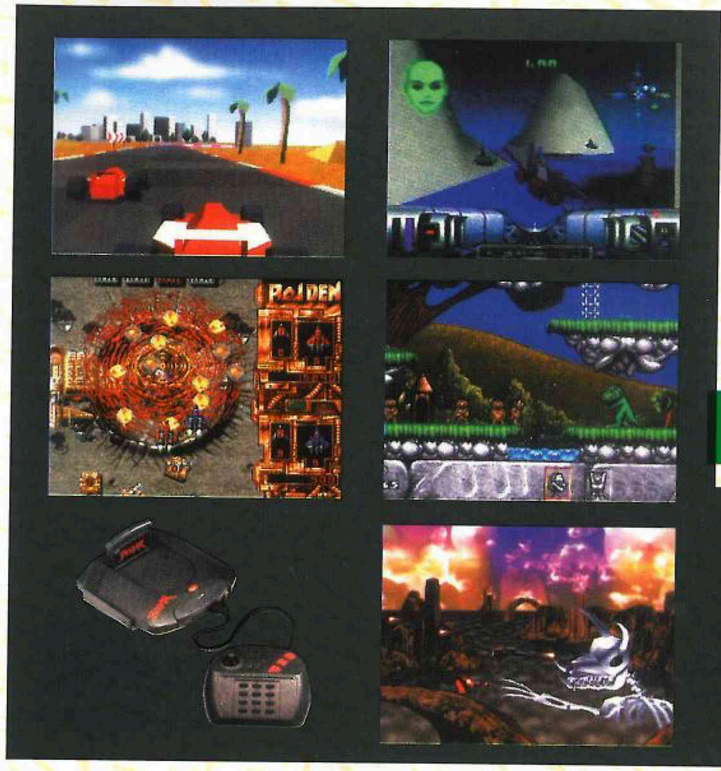
הודעה

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

תערוכת האלקטרוניקה

מאת:
ד"ר וויז

שוב הגיעה העת לבקר בתערוכת האלקטרוניקה הגדולה בעולם. ד"ר וויז קיבץ עבורכם את מיטב מערכות משחקי הטלוויזיה המיועדות לשנה הקרובה - 1994 - בארה"ב. כרגיל, עד שהניסיון השיווקי בארץ האפשרויות הבלתי מוגבלות אינו מוכח, לא מייצרים עדיין גרסאות PAL, שיטת השידור בישראל, ולכן נותר לנו רק להתבונן ולהמתין לסיום התחרות - מי היא המערכת הזוכה?



Jaguar

ללא ספק, המוצר המרשים ביותר בתערוכה היה היגואר - משחק הטלוויזיה 64 ביט הראשון בעולם! נתונים טכניים כבר הצגנו בוויז קודם, אך חשוב לציין שהמערכת אכן נמכרת (בשלב זה בעיקר בניו-יורק). מחירה 249$ בלבד ואכן כפי שצפיתי כבר קיימת הבעיה הרגילה של אטארי - משחקים! קיימים רק שניים כרגע ועוד לא ידוע מה קורה הלאה.

JVC X'EYE



לפני כמה גיליונות וויז סיפרתי לכם אודות מערכת ה-WonderMega מתוצרת JVC ששווקה רק ביפן. ובכן, בחברת JVC החליטו שהרעיון מוצלח והחליטו להתחיל לשווקו גם בארה"ב. מדובר למעשה בסגה מגה דרייב וכונן תקליטורים באריזה אחת, המיוצרת על ידי JVC אשר הוסיפה למערכת כמה תוספות: יכולת שימוש בתקליטורי לומדה מיוחדים כגון אנציקלופדיה, שיטת הספרים האלקטרוניים כולל אפשרות לקלטת ROM, יכולת השמעת תקליטורי מוסיקה רגילים ו-Karaoke - לימוד שירים על ידי תקליטורים מיוחדים של וידאו וצליל כאשר על המסך נכתבות מלות השיר בקצב השירה הנכון. השחקן/זמר שר לתוך מיקרופון המחובר לכניסה מיוחדת ב-X'EYE. מחיר המערכת בארה"ב 499$ והחברה מצפה למכור בארה"ב השנה כ-100,000 יחידות.

הגדולה בעולם

Z-7000



מחשבון זיהוי כתב יד מתוצרת חברת Casio. אחד הלהיטים בקרב מפתחי המחשבים היום, הינו מחשבי כף יד היודעים לזהות כתב יד כך שאתה משתמש בהם כפנקס לכל דבר. אתה כותב בעזרת עט מיוחד על גבי המשטח והתוכנה שבפנים הופכת את כתב היד שלך למלל מוקלד. מסביב מופיעים סימלונים המייצגים תפריטים שונים שבעזרתם אתה מבצע פעולות עם מה שרשמת. הצעצועים הללו יקרים מאוד יחסית - כ-1,000$ - אך אם הקהל יחל לקנות, מהר מאוד המחיר יירד. הגרסאות הבאות המתוכננות כוללות תוספות חשובות כגון פלאפון הבנוי בפנים ופקס. תאר לך: לרשום פתק בכתב יד ולשגר אותו אלקטרונית לחברך הנבחן כרגע בכיתה בחדר הסמוך...

מה חדש עם נינטנדו?

ובכן, ברור לכם שהחברה הענקית הזו אינה יושבת בשקט. בגיליון 33 עידכנתי אתכם לגבי שיתוף הפעולה בין נינטנדו לחברת סיליקון גרפיקס, ביצירת מערכת 64 ביט. אז, נכון לעכשיו כבר ישנו אב טיפוס, ומפי מקור ראשון שראה אותו זה מה שקרוי "לא מן העולם הזה"...

SONY

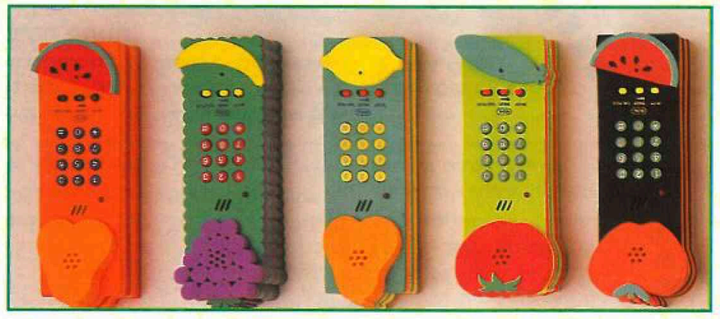
גם ענק האלקטרוניקה הזה הציץ ונפגע! סוני הציגה לבתי תוכנה נבחרים בלבד את מערכת ה-32 ביט שלה אשר באה להתחרות במערכת 3DO. המערכת מבוססת כמובן על תקליטור ושוב מפי מקור ראשון אשר ראה אותה - היא פשוט מדהימה. הבעיה שנוצרה עתה היא מה לרכוש? כל מכשיר שונה ממשנהו...

טלסוניק



אין כמו האמריקאים באהבת דמויות. חברה אמריקאית מציעה שלל מוצרים סביב דמותו של סוניק הקיפוד: טלפונים, אוזניות רדיו, מכשירי קשר ואפילו מסלול מירוצים עם שלטי סוניק בצידו. לאנשי סגה בלבד...

טלרך



מי אמר שטלפון חייב להיות עשוי מחומר קשיח? מה, כדי לשמור עליו? הרי לכם הוכחה שהעולם אינו חייב להיות עגול... חברת SoftPHONE הוציאה שלל טלפונים בעיצובים מדהימים העשויים מגומי!!! ראיתי הדגמה של הקפצת הטלפון על הארץ והוא עדיין פעל... חמוד, הא?

KASPAROV'S GAMBIT

PC

מאת: דוד אידלס

שחמט הוא משחק התפקידים או בעצם הקווסט המושלם. למשחק הזה הרבה מאוד מן המשותף עם משחקי התפקידים והקווסטים האחרים. תתפלאו.

אחד הדברים המקבילים: גם משחק השחמט וגם הקווסט מעמידים אותך בעמדת שליטה - בשחמט למשל אתה בעצם אלוף העומד בראש צבא. עוד דבר המצביע על דמיון בין השחמט ומשחקי התפקידים והקווסטים הוא שהכל מסתובב סביב פתרון בעיות. במשחק השחמט אתה מתמודד עם בעיות שהיריב מעמיד לפניך; בקווסט אתה נאבק עם בעיות שהמחשב, או ליתר דיוק המתכנת, מעמיד לפניך. בשני סוגי המשחקים אתה נכנס לתפקיד מקבל ההחלטות.

אבל שחמט הרבה יותר טוב מרוב הקווסטים. מדוע? מפני שעל לוח קטן של שמונה משבצות על שמונה משבצות, השחמט מציג משחק חלק יותר ובעל אפשרויות עם עומק חשיבה גדול יותר מבחינה לוגית וכמותית מאשר משחק תפקידים כלשהו.

לשחמט יש היסטוריה מעורבת על מחשבים. בתחילה, משחקי מחשב של שחמט היו משחקים בעלי ליקויים רבים, אבל כל זה השתנה עם הופעתו של משחק "CHESSMASTER 3000" בתחילת שנת 1992. המשחק נחשב ליצירת מופת לשחקנים די מנוסים, אפילו בימים שלנו, למרות התחרות שקמה מייד עם הופעתו של המשחק החלופי המלא אנימציה מצחיקה - BATTLECHESS. המשחק KASPAROV'S GAMBIT שלפנינו גם הוא לא רע, לא רע בכלל.

אם אתה מכיר את הצעדים הבסיסיים של הכלים, תוכל לקבל משחק נהדר מה-GAMBIT. כתוצאה מכך, החוברות שמגיעות עם המשחק כוללות רק חוברת אחת של הסברים על משחק השחמט ורק חוברת אחת המסבירה על הפעלת התוכנה. חוברת השחמט מסבירה כיצד זזים הכלים השונים על הלוח וכיצד "אוכלים" את כלי האויב. החוברת מסבירה לך גם את העקרונות הבסיסיים של המשחק, למשל חשיבות השליטה במרכז השדה בפתיחת המשחק. יש כאן גם חלק די נרחב על קורות חייו של גרי קספרוב והמשחקים המפורסמים שלו - אם אתה מעונין בהם, תוכל למצוא אותם בחלק של התוכנה המדבר על משחקים גדולים.

המשחק תופס חלק גדול, 11 מגה, על הכונן הקשיח וגם הרבה זיכרון פעיל, זאת אומרת שינויים גדולים יעברו על קובץ CONFIG.SYS ובכמה מקרים תזדקק גם לתקליטון איתחול. אבל אחרי ששיחררת מספיק זיכרון תמצא שהמשחק רץ במהירות מצוינת אפילו על 386SX.

המשחק הזה לא זקוק לגרפיקה מדהימה. כאשר תטעין אותו בפעם הראשונה, יקדם את פניך לוח משחק גדול, שבו אתה מנהל את מהלך המשחק, ולוח אנליזה, שבו המחשב מציג לפניך את דעתו: איך הוא מצפה שיהיו המהלכים הבאים. גודלו של הלוח הראשי ניתן לשינוי לפי טעמך ואפשר גם לשנות את צבעי הלוח. לא חשוב באיזה גודל תבחר - הכלים נשארים ברורים וקלים להבחנה.

בצידו השמאלי העליון של המסך מופיע רישום של צעדי המשחק. זהו גם המקום בו המחשב רושם את דעתו על פתיחות ותרגילים שאתה מבצע. למשחק יש מבחר מצוין של פתיחות ואם ברצונך לשחק בפתיחה מסוימת, יש אפשרות בחירה הנותנת לך לעשות זאת.

ליד ההודעות נמצאת תמונתו של קספרוב עצמו. מגרי מצפים בדרך כלל להודעות מוזרות. למשל, אם עשית מהלך חכם הוא יגיד: "בדיוק כפי שאני הייתי משחק!". תעשה טעות והוא יגיד: "אני לא חושב שאתה על המסלול הנכון." האמת, הוא מאוד אוהב מהלכים תוקפניים. אם הוא נמאס עליך, תוכל לכבותו, אבל זהו הגימיק היחיד במשחק החופשי מגימיקים באופן מפליא.

בצידו העליון של המסך יש מבחר תפריטים אליהם תוכל להגיע בשלבים שונים של המשחק. בפינה נמצאים חיצים המאפשרים לך לטייל קדימה ואחורה בין מהלכיו של המשחק וגם כפתור של עזרה. כאשר לוחצים עליו, גרי אומר לך מה לעשות - אם תלך רק לפי עצותיו יש סיכוי גדול שתפסיד במשחק, אבל הוא יכול להיות מאוד יעיל בהוצאתך מהפדיחות שיצרת לעצמך.

למשחק יש כמה רמות קושי המתחילות מן השחקן המתחיל ומגיעות עד לרב-האומן. המשחק מציב בפניך מבחר של יריבים, כל אחד עם אופי וחולשות משלו, אפילו ברמה הבסיסית ביותר - דמות אחת מעדיפה משחק פתוח



ודמות אחרת תשתמש במשחק הגנתי סגור. במידה ואף אחת מהדמויות לא מוצאת חן בעיניך, תוכל לבנות אחת כזו בעצמך.

המשחק בנוי כדי לעזור לך ללמוד כיצד לשחק טוב. ברמה של מתחיל, המחשב יזיז את כליו כך שזה יגרום לך לשים ולהזיז את כליך במצב טוב יותר.

כתוספת למשחק הלימודי הבסיסי שעליו כבר דיברנו, יש כאן מבחר עצום של מצבי סוף משחק וטקטיקות מתקדמות יותר. יש גם תוכנית של שאלות: היא לוקחת מצב על הלוח (מתוך המאגר הגדול של המשחק) ושואלת מה הוא המהלך הטוב ביותר. בדרך כלל, העיקרון הספציפי מוסבר לפני כן, ותוכנית השאלות מאפשרת לך להשתמש בו במציאות. המונחים המקצועיים של שחמט מודגשים וכל לחיצה עליהם מפעילה את ההסבר על אותו מונח. הקטע הזה שימושי מאוד במשחק.

יש עוד כמה קטעים נחמדים במשחק הזה. אם ברצונך לגלות כיצד אתה מתקדם בלימודיך, תוכל לתת למחשב לבדוק ולדרג את משחקיך האחרונים כדי לדעת את התוצאות. הדירוג מתבצע לפי הרמה שבה אתה משחק, אז היזהר - מהלכים נועזים הכרוכים בויתורים רבים בכמה רמות נמוכות יביאו לסטיה גדולה לרעתך.

המשחק KASPAROV'S GAMBIT הוא באמת משחק טוב. לא חשוב באיזו רמה אתה במושגים של יכולת - אלא אם אתה טוב באמת - המכונה מעניקה לך משחק אתגרי. התוכנית מגשימה את משימתה לשפר את המשחק שלך. היא תגרום לך על בטוח לחשוב יותר על משחק השחמט וכמה עקרונות בסיסיים שלו. סך הכל, אם נכנס לך שחמט לעורקים, זהו המשחק שכדאי להסתכל עליו.

אוהב לשחק אותה?



נראה אותך מעיז ב-WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקי מחשב. שולחן. טלוויזיה. חפקידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים, צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש כל חודש מחדש.
מהר מאוד תלמד שהדרקון לא נורא כל כך.
לכל מערה יש פתח ויציאה
ולכל משחק יש סוף והתחלה.
רוצה טיפ מנצח לסיום!!
עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ
המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

I'M WIZ YOU !

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק.
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה
סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

רשימת מתנות

☐ מכשיר טטריס ☐ משחק ל- PC סופר קוף ☐ מדריך בזק
☐ ג'ויסטיק ל- PC ☐ מדריך בזק 3 Corel Draw ☐ QUATTRO PRO 3
☐ כובע מצחיה ☐ מעבדת לימוד לשפת BASIC

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

לארי 6

מאת: דוד אידלס ויהודה נגטיב



מי לא מכיר את לארי? הגבר המקריח, בן הארבעים ומשהו שעלילותיו העבירו אותו דרך שורה ארוכה של הרפתקאות – הפופולאריות ביותר בעולם. הפעם גיבורנו "זכה" בחופשה כמעט על חשבון הטלוויזיה בכבלים במלון לקוסטה–לוטה (שווה המון...). המלון מאוכלס ביפהפיות שעליו לזכות בחסדיהן במהרה. ללא פרוטה, ללא אפשרות לצאת, לארי צריך להיאבק עם כוחות על–טבעיים, עם בובות וודו, מבוכים, דרקונים, חרבות... בעצם רגע – זה לא אותו משחק! למה אני מספר לכם את זה? אתם כבר מכירים את עלילותיו במילא... אז נא ליהנות מהתצוגה!



1

החדר של לארי – עם כל הריחות והרעשים של מערכת הביוב. שימו לב למיטה ולפרחים.



3

המטבח. יש כאן הכל – חוץ מאוכל ושבחים!



5

ותראו לאן השומר מסתכל... זה מה שהולך בראש שלו!



2

חדר השירותים – יש הרבה פעילות בחדר הזה, במיוחד כשהשרברב מגיע.



4

הניצחון הראשון, פרחים – זו הסיסמה.



6

כלבלב קטן של אמא כלבה.



7

דיסקו, מקור טוב לבירות.



11

הבריכה – מקור טוב לתענוגות קריביים...



15

רק אם תעזור ב"תיקון" העגלה – תזכה לסוללות...



8

בירה, זה מה שזמרת קאנטרי צריכה... והרבה!



12

המקום הגבוה ביותר בעולם?



16

התענוג של החשמל...



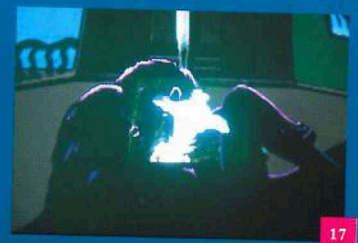
9

ניצחון נוסף – הסאונה!



13

וכאן מצפה לכם הפתעה...

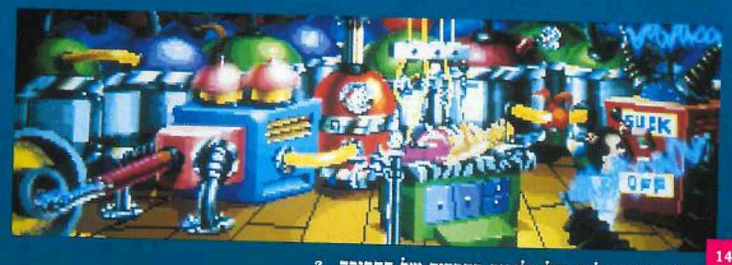


17

והפרס הגדול...

10

חדר כושר – שלא תעיז לעשות כושר.



14

הגאון הטכנולוגי הולך לזכות בחסדיה של התחיכה...?



מאת: אדם מתן

כשאנחנו קוראים בעיתונים על מומחי מחשב ש"פורצים" למקום מסוים, או גאוני מחשב שעוללו נזקים כבדים, לעיתים מתעוררות שאלות: מה זה "לפרוץ מחשב"? לשבור את המסך ולגנוב את הג'וקים? להוציא את הכונן עם שפיץ-פלאיירי? הפעם אני אנסה להסביר את השאלות הללו, כדי שנוכל להבין ידיעות כמו "מומחה מחשב פרץ מביתו למחשב של בנק X וגנב אלפי שקלים" או "עובד בחברה Y גנב בעזרת מחשב 20,000 דולר".

פשע מחשב מוגדר קודם כל ככל פשע הנעשה בעזרת מחשב (הכוונה אינה זריקת ה-CGA הישן שלי על קורבן תמים), ודוגמאות לא חסרות: מומחה המחשב מכרמיאל שגנב דרך ביתו סכומי עתק בשביל חברו בארצות-הברית, המתכנת ש"הגיע" לתלוש המשכורת של הרמטכ"ל דאז, רפאל איתן (רפול) והוסיף הערות אישיות נגדו, ומקרים אחרים.

כיום, רוב הגופים הגדולים נעזרים במחשבים: תיקים שבעבר תפסו חדרי ענק תופסים היום מסוף בודד, ארכיונים גדולים נכנסים לתקליטורים זעירים, וכו'. כדי לחדור למידע סודי, יש בדרך כלל להקיש סיסמה סודית מסוימת, וכאן טמונה הבעיה: ניתן להשיג את הסיסמה מאנשים שעובדים במקום, או מניסיון מקרי. ברגע שאתה "בתוך" המערכת, אתה מסוגל לשנות, למחוק או להעתיק כל מידע הנמצא בתוכה - חשבון טלפון, תלוש משכורת או חוב. בעיה זו נפתרה חלקית על ידי הגבלה פיזית של הגישה למסוף, אולם כיום יש מכשיר הנקרא מודם, המסוגל להתחבר בעזרת טלפון למחשב אחר, כך שכל אדם בעולם יכול (בעזרת סיסמה), לחדור לבנקים ולחברות אשראי ולשנות נתונים (של חשבונו האישי למשל). בשנת 1988 הצליחו כמה משתפי פעולה לפרוץ לבנק בשיקגו, ותוך שעה(!) בלבד גנבו 70 מיליון דולר. אחרי זמן מה גילתה המשטרה את התרמית, אבל זה היה בגלל צ'קים רבים שחזרו.

את הבעיה מנסים לפתור בעזרת אמצעים חדישים. יותר ויותר חברות מפתחות פתרונות משוכללים ויצירתיים יותר, סיסמאות קשות יותר לפיצוח, פיקוח ממחשב מרכזי, חסימה פיזית וכו'.

אולם בעיית הפשעים הממוחשבים לא תוכל להיפתר לגמרי ממעגל הקסמים: שיטת הגנה חדשה יותר - פריצה לתוכה - עוד שיטה מתקדמת עוד יותר וכו'. ייתכן אמנם שיתקבל פתרון מניח את הדעת, אך תמיד תמצא שיטה לפיצוחו. אך יש פשע אחר, הנפוץ במיוחד בישראל, והוא העתקת תוכנות. התוכנות המסחריות הנפוצות, עולות כסף רב (במיוחד לצעירים) ולכן אנשים רבים מעתיקים עותק קנוי של התוכנה מחבר. הפשע נפוץ מאוד, מכיוון שהוא לא מצריך כל מיני סוגים של מודמים או סיסמאות קשות, שדורשות ידע מיוחד - תוך מספר דקות אפשר להעתיק את תקליטוני המשחק ובהשקעה מזערית לצלם את חוברת ההדרכה. לרוב המשחקים יש הגנות תוכנה אך ניתן לפצח את ההגנה בקלות יחסית. חלק מהפורצים אף שמים בהתחלת התוכנה כינויים מהוללים כמו "יוסי - ה-MASTER CRACKER", "רון הגאון" וכו', חברות התוכנה שנלחמות בתופעה מתחילות לאחרונה לתבוע לדין מעתיקנים ופורצים (שלפעמים אפילו משאירים את כתובתם, שם משפחתם והטלפון שלהם על העותק...). חברת MICROSOFT מפעילה את "קומנדו מיקרוסופט" ומוצאת חברות גדולות שמשתמשות ללא נקיפות מצפון בתוכנות גנובות. גם יצרניות המשחקים באג ומחשבת "מחפשות" מעתיקים למיניהם ותובעות אותם על גניבת זכויות. הדבר משול לחברה שתגנוב חמישים ספרים, מתנה לעובדים. הנגע התפשט עד כדי כך שחברות המוכרות מחשבים מפתות את הקונים במלאי ענק של תוכנות גנובות, כחלק מהעסקה!

אני אציע לכם הצעה: השתמשו בתוכנות שמותר להעתיק (SHARWARE) או שתקנו את התוכנות, אחרת "תאכלו אותה" בסוף...

וכעת, בסוף הכתבה ברצוני להדגיש: פשעי המחשב, מכל הסוגים, אינם "סתם משחק" פשעי מחשב הם פשעים כמו כל פשע אחר.

וויז 3 שנים.

איך שהזמן רץ! לפני שהספקנו להגיד וויל בימיש גילינו שוויז חוגג בגיליון הבא 3 שנים. כן, 3 שנים של משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה ותפקידים. 3 שנים של אלפי קוראים, טיפים, מודעות לוח, כתבות וחיפושיות.

בחודש הבא נחגוג כאן איתכם, מעל דפים אלו, את יום ההולדת של WIZ. 3 שנים, 36 חודשים ומעל 1000 ימים של עיתון שמשחק אותה.

אנחנו נהיה עם גיליון מורחב וחגיגי, עם כל הדברים שאתם אוהבים - ויותר. נעשה חגיגה אמיתית ואתם כמובן מוזמנים - אתם וכל החברים שרק תרצו להזמין...

בחודש הבא. וויז 36. גיליון מיוחד. אל תשכחו. דיר באלקום.

חברי'ה אל תתבישו, תגידו להורים אני רוצה לחג הפסח את תוכנת "ראש צעיר וממוחשב" במבצע !! כי רק הצעירים שיהיו בעניינים היום, יצליחו מחר !!

התוכנה כוללת :

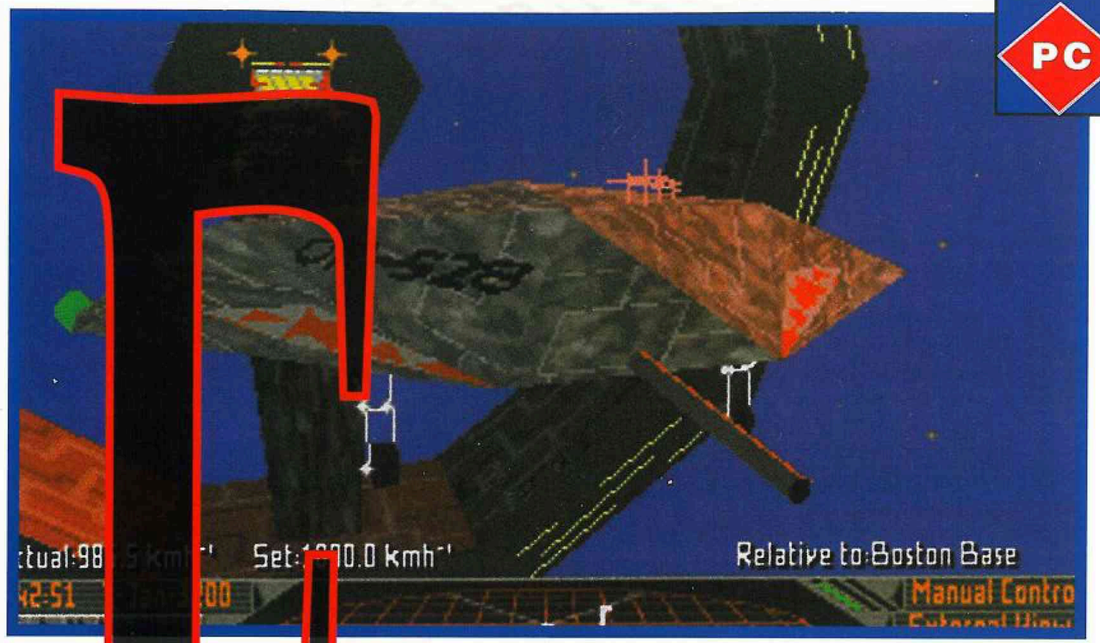
1. ניהול ספריית התוכנות שלי
2. ניהול הספרייה המוזיקלית שלי
3. יומן תזכורות והודעות
4. מחולל מדבקות למכתבים
5. יומן סודי !!
6. ספר הטלפונים שלי
7. מהו מצבי הכספי בעולם
8. לוח פגישות עם בן/בת הזוג ?!
9. לוח מבחנים וציונים

התוכנה מלווה בעזרה בכל מסך, ע"י הקשה על F10.
התוכנה כוללת חוברת הסבר המפרטת כל מודול בתוכנה.



מחיר רגיל: 149ש'
מחיר מבצע :
109 ש' בלבד

להזמנות במחיר מבצע בחודש מרץ 94, פנה אל "עיר התוכנה" מקבוצת אנשים ומחשבים
טלפן עוד היום: 03-295145 או 03-5288-448 שלוחות 29,30. פקס: 03-525-1666.
* המחירים כוללים מע"מ. * יש להוסיף 9 ש' דמי טיפול ומשלוח.



FRONTIER ELITE 2



מאת: דוד אידלס

בכל פעם שמישהו מזכיר משחקי חלל, אפשר להיות כמעט בטוח ש-ELITE יהיה הראשון שיעלה בדעתך. בזמן שכמה משחקים קיבלו את התואר "קלאסי", ELITE הוא המשחק שבאמת זכאי לתואר הזה. המשחק הזה הופיע בפעם הראשונה ב-1984 על מחשב של BBC. בגילגולו האחרון, ELITE PLUS, רשת הקווים בשחור לבן של גרפיקת ה-BBC הוחלפה בפוליגונים (גרפיקת משולשים) במלוא צבעי ה-VGA והמשחק אפילו תומך בכרטיסי קול שונים.

זוהי עדות להמשכיות הארוכה ולהצטיינות של ELITE. אנשים רבים שיחקו במשחק ולכל אחד מהם נישארו זיכרונות אשר קיימים בודאי עד עכשיו. אבל כל הדברים הטובים חייבים לבוא לקיצם, וברגע שטסת לכל המשימות, חימשת את חללית הקוברה שלך בציוד המשוכלל ביותר וזכית בתואר הנערץ של ELITE, לא נשאר לך למעשה הרבה מה לעשות. המשחק מדהים, אבל בטווח ארוך הוא קצת מוגבל - אי אפשר לקנות חללית משוכללת יותר, המשימות מעטות מדי ואין אפשרות לנחות על כוכבים. אלה רק מקצת המשאלות שהעלו שחקני ה-ELITE, ואי לכך דויד ברבן נתן לנו את FRONTIER - ELITE 2, אשר מאחד בתוכו את כל הדרישות הללו ועוד הרבה דברים נוספים.

FRONTIER פועל על אותם העקרונות של ELITE. הרעיון היה לקנות סחורות במקום אחד ואז למכור אותן - עם רווחים - במקום אחר. הרווחים יכולים להיות מנוצלים לשכלול ספינתך, הוספת מקום איחסון, הוספת אמצעי הגנה כמו ECM או מכשירי בריחה וכמובן קניה של כלי נשק גדולים יותר. כסוחר אתה תמיד בסכנה מהפיראטים (הפולשים, ה-THARGOIDS) לכן ככל שתוסיף ציוד לחלליתך יהיה לך סיכוי גדול יותר לשרוד. משלמים לך על כל פיראט שהשמדת ואתה גם צובר מספר מסוים של נקודות הדרושות לך לעלות לדרגה גבוהה יותר. זהו ה-ELITE. FONTIER מאפשר לך לעשות את כל

FRONTIER ELITE 2

זה, אבל להבדיל מ-ELITE, אתה לא מוגבל רק לזה. בכל מקום בו אתה נוחת תוכל להתחבר ללוח מודעות ולבחור לעצמך משימה, בתנאי שאתה מצויד לכך. בתחילת המשחק אתה חייב להתעסק בסחר-מכר בכדי לצבור קצת כסף, אבל אחר כך תוכל להתמחות במה שרק תרצה. אתה יכול, לדוגמה להפוך למונית גלאקטית ולהעביר סחורות ואנשים בין מקומות רחוקים של הגלאקסיה - החבילות לא תופסות מקום רב מדי אבל אם בכל זאת תרצה להעביר אנשים, תצטרך להרכיב תאים והם באים על חשבון שטח גדול של אחסון.

אתה יכול להפוך לכורה - לקנות לייזר גדול, לפוצץ אסטרואידים, לאסוף את הרסיסים ולמכור אותם בשוק. אחרי שתצבור קצת כסף תרצה בודאי לקנות תחנת איסוף חומרים, להציב אותה על כוכב סילעי ואחר כך לבקר אותו לפעמים כדי לאסוף את תוצרתו. אבל אז תצטרך ללכת רחוק בכדי למצוא כוכב הראוי לחפירות. זוהי לא הדרך המרגשת ביותר להרוויח כסף, אבל זוהי הדרך הבטוחה.

אם מה שאתה מחפש זה אקשן, תוכל להצטרף לאחד הצבאות. הגלקסיה של FRONTIER נשלטת על ידי שני כוחות-על: הפדרציה (אלה החבר'ה הטובים) והקיסרות הסוחרת בעבדים ולא בוחלת באמצעים. במשך המשחק שני הכוחות נמצאים במצב של מלחמה קרה, אז יש המון אפשרויות נפלאות לרגל או לבצע רציחות. לא חשוב באיזה צד תבחר, עליך להוכיח את נאמנותך על ידי ביצוע משימות קטנות עבור מעבידך. ברגע שתקבל עבודה צבאית תינתן לך דרגה אשר תעלה כמובן אם תבצע בהצלחה את משימותיך. מובן גם שאם לא תצליח במשימה או תאחר בביצועה, אתה צפוי להורדה בדרגה. כאן המקום לציין שככל שתעלה בדרגה, כך תעלה גם רמת הקושי והמורכבות של המשימות שיוטלו עליך.

אם תבחר לצאת ולראות עולם, עליך לבחור בחללית מתאימה. אתה תמיד יכול לבחור ב-COBRA MK III הקלאסית מהמשחק המקורי, אבל כאשר יש לך מבחר של 30 חלליות שונות למה לא לקחת משהו חדש? אם אתה רוצה להרוויח את לחמך כרוצח שכיר, למשל, חללית בעלת טייס אחד תהיה מצוינת למטרה זו, אבל עליך לבחור במשהו גדול יותר אם אתה רוצה להיות רציני במסחר.

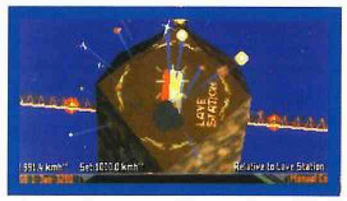
רגע אחד, אם אתה מתכוון לקחת חללית גדולה, לא תוכל להפעילה לבדך. בסדר, אולי תוכל, אבל הרשויות לא יאפשרו לך להמריא אם אין לך את כל הצוות הדרוש לחללית שלך. את הצוות אפשר לאסוף דרך לוח המודעות, אך שים לב שככל שהם מנוסים יותר כך גם השכר שלהם גבוה יותר. לפני שאתה קונה ומחמש את חללית החלומות שלך, כדאי לבדוק כמה אנשים מוכנים להצטרף לצוות החללית שלך. אבל לצערך, לא תוכל לקחת אף אחד עד שיהיה לך מקום פנוי - זאת אומרת שתצטרך לקנות חללית ורק אחר כך לשכור צוות.

קיימים שלושה מצבי פתיחה עם יתרונות וחסרונות משלהם. המצב המומלץ הוא ROSS 154: כאן אתה מתחיל על הירח הנמצא ליד ענק עטוף גזים. אתה מתחיל עם חללית קרב EAGLE שהיא מהירה ונשלטת היטב, אבל אין בה מספיק מקום לסחורות. התחלה נוספת יכולה להיות על מאדים המאוכלס בחללית COBRA MK III, או אם אתה נתקף בנוסטלגיה, על כוכב LAVE הישן והטוב.

הבעיה היחידה עם שתי האפשרויות האחרונות היא שאתה לא אהוב כל כך על שני הכוחות השולטים בגלקסיה ולכן תצטרך לסחור הרבה עם האזורים הניטרליים לפני שתוכל להתעסק עם השלטונות.

אחד הדברים המרשימים ביותר במשחק היא "הריאליות" של מבנה מערכות הכוכבים. נעלמו המערכות בעלות הכוכב האחד של המשחק הקודם:





במקום זה, אתה מוצא מערכות של כמה כוכבים, כל אחת בעלת כמה גופים המסתובבים סביבם. גם מפות הכוכבים באות עכשיו בתלת מימד ואפשר לסובב אותן לכל כיוון שרק תרצה. נסה, ותראה זאת בעצמך.

גם הגרפיקה מדהימה. יש כאן ארבע רמות פירוט, ובגבוהה מביניהן הכל מצויר באופן מלא. למרות זאת המשחק רץ בקצב סביר והזמן היחידי בו המהירות יורדת הוא כאשר אתה טס מעל העיר במקסימום פירוט גרפי. בחלל אין בכלל בעיות - כאשר מורידים את רמת הפירוט עולה המהירות (מדובר על 386), אבל אפילו ברמה הנמוכה ביותר הכל נראה נהדר, תודות למקור האור המדויק. אם הכוכב הקרוב הוא אדום, אז הכל יהיה סגלגל, למשל. תשומת הלב לפריטים פשוט מהממת.

שיטות השליטה קצת שונות מה-ELITE: אתה יכול להשתמש בעכבר, מקלדת או ידית משחק לפי רצונך. לשחק בעכבר יהיה לא כל כך נוח, מפני שהשליטה תלויה מאוד בגודל משטח העכבר והאורך ידיך. במקלדת עליך להשתמש בשתי ידיך בכדי להטיס את החללית, מה גם שאין אפשרות לשנות את מקשי השליטה וזה קצת מתסכל - למרות שאפשר להתרגל לזה בקלות מה. דבר נוסף שלא נוח כל-כך הוא העובדה שהרדאר והתצוגה של הנשקים נמצאים באותו מקום ואפשר לראות רק אחד מהם כל פעם, לכן שחקן מתחיל באמצע הקרב יצטרך להתרגל לקפיצות בין התצוגות שלהם.

המשחק הזה כל כך גדול, ווואו. יש כאן כל כך הרבה מה לעשות ועם 200,000,000,000 מערכות כוכבים, כל אחת עם אחת עד 20 פלנטות - יש גם הרבה מה לראות. תהיה שקוע במשחק הזה במשך שבועות.

יותר מדהימה מהכל היא העובדה שהמשחק מגיע על שני תקליטונים בלבד וניתן לשחק אותו ללא כונן קשיח. זה ממש מופלא. בזמן שיצרנים אחרים נותנים את משחקיהם על 10 תקליטונים שנדרשת שעה רק להתקינם במחשב. החיים יכלו להיות הרבה יותר קלים אם כל המשחקים היו כמו FRONTIER.

ל-FRONTIER, כמובן, אין יתרון של משחק החלליות הראשון מסוגו. לא רק שהוא חייב ללכת בעיקבותיו של אב מצליחן, אלא שעליו להתמודד עם מתחרים כמו PRIVATEER ו-STARLORD; כך גם עם חבורה שלמה של משחקי קרבות חלל כמו X-WING ומשפחת ה-WING COMMANDER. למרות זאת אין בשוק משחק שיכול להתקרב לרמתו.

בקיצור ות'כלס: אם ברצונך לרכוש משחק שנראה אדיר, נשמע אדיר, משחק כמו חלום ושיחזיק אותך שמח לתקופת זמן ארוכה ארוכה, יהיה טפשי מצידך לא לחשוב על רכישה של FRONTIER. תם ונשלם.

ארז הרשקוביץ מהרצליה

■ חולית 2

★ עם האדומים הכי קל לגמור את המשחק כי יש להם את הנשק הכי מפותח.
★ כשאתה בונה עם הכחולים או עם הירוקים את מפעל המסוקים תבנה מסוק וכמה מטוסים.
★ כשמתקיפים אותך מטוסים צריך לבנות מהר מגדלי שמירה מחומשים בטילים מתבייתים.
★ במשימות 9-7 באדומים תבנה את הטנקים הענקיים.

גלעד באומן ואיתי שלום

■ גובלינים 2

★ כדי לקחת את החרב מהשומר הישן צריך לשים מיונז ליד העמוד עם הגולגולת ואז לעלות על הסולם ולקפוץ עליו ועם השני לקחת אותה.
★ כדי לקחת את הג'וק צריך לעמוד כל אחד מהגובלינים ליד שני החורים, ואז עם אחד להכניס את הראש בצד אחד ועם השני להשתמש עם הכפפה על החור השני.
★ כדי להשיג ספוג בבית הקוסם צריך לצייר על הלוח עם ווינקל 3 פעמים.

אסף דוד, יואב גלעד וגלעד ברנדס.

★ בשלב הראשון בחר את הליצן ונסה לקחת את הנקניק. הענק יעיף אותך בזמן שהזקנים צוחקים - קח את הבקבוק על ידי הגובלין עם הצמה. לך למזרקה ובחר את הגובלין עם הצמה. הבא את הסמן למזרקה ולחץ על הכפתור השמאלי של העכבר. כשהמים זורמים בחר את הליצן ועשה "פעולה" עם הבקבוק על המים. כשהבקבוק מלא, עשה איתו "פעולה" (עם הליצן) על הצפרדע ואז קח את האבן. חזור למקום שבו התחלת לשחק, בחר את הגובלין עם הצמה והעבר אליו את הבקבוק. השקה איתו את הפרחים והם יגדלו. תן פרח לענק והוא ירדם. העמד את הליצן על השטיח ולחץ על הפעמון בעזרת הגובלין עם הצמה. כאשר הליצן על הגג קח איתו את הנקניק.

■ LOOM

★ בתחילת המשחק רד לכפר ולך לאוהל השמאלי ביותר. היכנס אליו והקשב לזקנים. כשכולם הופכים לברבורים קח את המטה של אטרופוס והטל על הביצה לחש פתיחה (ECED).
★ צא מהאוהל ולך ליער. לך ביער עד שתגיע לקבר. היכנס לקוצים וחכה עד שהינשוף יחטוף את הארנבת. לך בחזרה לחורים ולמד מהינשופים את לחש ראיית הלילה. חזור לכפר ולך לאוהל הימני ביותר - היכנס אליו וקח את ספר הקסמים. למד את לחש ההרקה מבקבוק הנוזל ואת לחש הצביעה מסיר הצבע.
★ צא מהאוהל ולך לראש הצוק (שם התחלת את המשחק). הטל לחש פתיחה על השמיים, לך למזח וקפוץ לגזע העץ, שוט עד למערבולת ולמד ממנה את לחש הסיבוב, חזור לכפר והיכנס לאוהל החשוך - הטל ראיית לילה, לך לגלגל האריגה ולמד ממנו את לחש הפיכת קש לזהב, הטל לחש זה על ערימת הקש.
★ הטל את לחש הסיבוב על המערבולת - כשהוא הפוך.
★ למד מהרועים את לחש ההפיכה לבלתי נראה והטל אותו על הפועלים במגדל בעין בדולח כשהוא הפוך, לפני שאתה נכנס אל המגדל.
★ למד את לחש ההפחדה מכדור הבדולח.
★ חזור אל הרועים ביער והטל עליהם לחש הפחדה.
★ למד את לחש השינה מהכבשים (הצבע על אחת מהן ולחץ פעמיים על ENTER. עשה זאת בכל פעם שתתבקש ללמוד לחש מחפץ או דמות כלשהי).
★ בעמק, היכנס לבית הגדול והצבע על הטלה, דבר עם גיזה ולמד ממנה את לחש הריפוי. צא מהבית ולך לכבשים (שליד הבית, לא של הרועה הרדום!), צבע אותן וחכה לדרקון.
★ במאורת הדרקון הפוך את הזהב לקש והרדם או הפחד את הדרקון.
★ היכנס למנהרה והטל ראיית לילה, למד מהבריכה את לחש ההדמיה.
★ אפשר לרוקן את הבריכה ולהסתכל בכדור הבדולח.
★ על גרם המדרגות שביציאה מהמנהרה הטל לחש סיבוב הפוך.
★ בצע על הילד הישן לחש כלשהו כדי להעיר אותו, דבר איתו וכשהוא ירדם הטל עליו לחש הדמיה.
★ היכנס לטירה, דבר עם מר קרש ובכלא לך לישון על הקש.
★ כשתקבל מהטצ'ל את המטה צא מהכלא (פתח את הדלת).
★ רד למטה, הצבע על שני האנשים המשוחחים ולחץ פעמיים ENTER כדי לשמוע את השיחה. כשמשחיז החרבות מרים את החרב, הטל עליה לחש סיבוב או לחש השחזה הפוך.
★ בארמון של מנדיבל הטל לחש פתיחה על הכלוב וכשמנדיבל יוצא מהחדר לך לכדור הבדולח (כך תהרוג את קוב).
★ כשקוב מת צא מהחדר ולך אל מנדיבל. אחרי שהוא פותח את השמיים ומת, חזור לחדר ואחר כך צא ממנו.
★ כשתיפול לעולם המתים סגור את החור (על ידי לחש פתיחה הפוך) ואז עוף עד שתגיע לחור הראשון. היכנס אליו, הקשב לראסטי והטל על השלד שלו לחש ריפוי. צא מהחור והטל עליו לחש פתיחה הפוך.
★ עוף עד לחור השני, היכנס אליו והטל לחש ריפוי על הרועים. לאחר שאתה יוצא סגור את החור (לחש פתיחה הפוך).
★ עשה אותו דבר לחור השלישי אבל אל תרפא את האיש.
★ עוף אל האגם (שמאלה).
★ אי אפשר ללחוש על המת כלום.
★ את הלחשים שהמת לחש על הטצ'ל אפשר לבטל על ידי כך שמטילים אותם הפוך. (הם נמצאים בנול: הצבע עליו ולחץ פעמיים ENTER).
★ אין טעם לנסות לתפוס את נוצתה של הטצ'ל.
★ אחרי שהרסת את הגול וקבלת את תו C הגבוה (התו האחרון), הטל על עצמך לחש נשגבות (C'FGC).

■ הנסיך

★ כשאתה מעלה את המשחק, במקום ללחוץ PRINCE לחץ PRINCE MEGAHIT וכך תזכה בדברים הבאים: K - הורג את השומרים. SHIFT+T - ממלא כוח. SHIFT+W - מאפשר נחיתה רכה. SHIFT+L - מעביר שלב.

■ לוחם הרחוב 2

★ כדי להרוג את ווגה בוחרים את דאלסם ובועטים כל הזמן.

ארז הרשקוביץ מהרצליה

■ דברי ימי קירנדיה

★ בהתחלה קח את המסור שמתחת לשולחן ותן אותו לאיש שליד הנשר ההרוס.
★ עמוד מתחת לעץ של הציפור, רפא אותה, קח את הנוצה ותן את הנוצה לקוסם.
★ לאחר שנתת את הנוצה לקוסם קח מהנהר את אבן השמש ועוד אבנים שאתה צריך: האבן הכחולה והיהלום הלבן. כשאתה לוקח את היהלום שעל העץ - רפא את עצמך (גם את היהלום שלקחת מהעץ אתה צריך, כמובן).
★ במקדש שים את אבן השמש ראשונה, אחר כך שים את היהלום הלבן ואחר כך שים את האבן הכחולה. לבסוף שים את היהלום האדום.
★ נגן בחליל פאן ליד המערה של מלקולם והקרח יישבר.
★ בהתחלה קח את התפוח ואת המגילה שעל השולחן.
★ תן את המגילה ואת הפרח שקטפת מהקבר לכוהנת.
★ לאחר ששיחקת עם הילד קח את האבן הורודה וחבר אותה לקבר.
★ כדי שהקבר יזהר שים עליו את הפרח הקסום.

★ בשערי הטירה של מלקולם הפוך לבלתי נראה.
★ בסוף המשחק שים את הכתר באמצע, את הגביע אחרון ואת השרביט ראשון.
★ במערה של מלקולם אסוף חמש אבנים.
★ במערה של מלקולם יש מדפסת בה יש אבן שאתה צריך ומטבע. קח את המטבע ושים אותו בבאר שמחוץ למערה. מהבאר תצא אבן - את האבן שים בחור של המקדש. זה יתן לך קסם נוסף בו צריך להשתמש בחושך, כאשר אי אפשר לעבור.
★ בלכה השתמש במגילה שהקוסם נתן לך.
★ רצוי לצייר מפה של מאורתו של מלקולם.

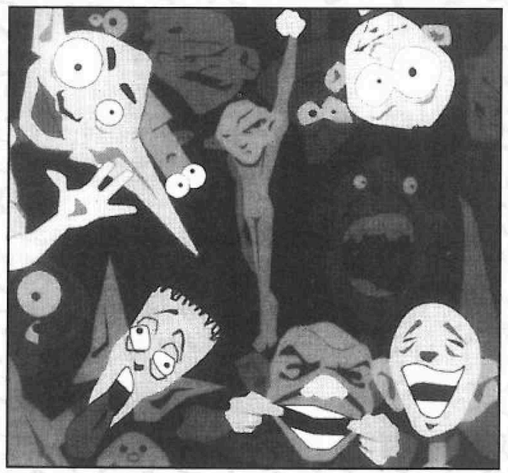
■ ALONE IN THE DARK

★ כדי להרוג את הפירט השתמש בחרב.
★ כדי להרוג את הדמויות שבתמונות כסה אחת במפה האינדיאנית ועל השנייה תירה חץ.
★ כדי לעבור את התולעת הגדולה שבמרתף - החזק את המנורה ונסה לעבור אותה.
★ כדי להשיג את המפתח שנמצא מאחורי הרוחות שרוקדות השג תקליט ירוק מהדלת בחדר עם העשן. את הדלת תפתח בעזרת המפתח שתמצא אם תזיז את השעון, בחדר שסמוך לספרייה.
★ כדי להרוג את היצור הסגול שבספרייה עליך לשים את הספר הכסוף (שמצאת בחדר שסמוך לספרייה) בתוך אחד הפתחים בספרייה, שנמצא ביקיר האחרון ואז יפתח פתח סודי. היכנס דרך הדלת ושם תמצא חפצים רבים וביניהם פגיון שאיתו תהרוג את היצור הסגול.

אסף דוד, יואב גלעד וגלעד ברנדס.

■ גובלינים 1

★ שלב 1 - לוקחים את אסגרד ונותנים מכה לעמוד השער הימני. לוקחים את אופס ותוקעים בקרן. לוקחים את איגנאציוס שיטיל קסם על המקל. לוקחים את כלי החציבה.
★ שלב 2 - לוקחים את איגנאציוס ועושים קסם על התפוח הראשון והשלישי. לוקחים את אסגרד ונותנים אגרוף לתפוחים הנפוחים. לוקחים את אופס ולוקחים את התפוחים. הולכים איתם לגשר השבור ומניחים אותם שם. לוקחים את כלי החציבה ומכים בסלע, הנוצץ. לוקחים את היהלום.
★ שלב 3 - דופקים בדלת הימנית (של הקוסם).
★ שלב 4 - לוקחים עם אופס את קופסה מס' 1 ומאכילים את הצמח שלמטה. לוקחים את איגנאציוס ועושים קסם על הצמח שלמעלה. לוקחים את אסגרד ומטפסים על הצמח, הולכים על השולחן ונותנים אגרוף לספר, לוקחים את אופס ולוקחים איתו את היהלום. מטפסים על הספר ונותנים לקוסם את היהלום.
★ שלב 5 - לוקחים את איגנאציוס ועושים קסם על המקל שתקוע ברצפה ליד האיש. לוקחים את אסגרד, מטפסים על הצמח ונותנים אגרוף לעין. לוקחים את אופס ומעמידים אותו על קצה הלשון. לוקחים את איגנאציוס ועושים קסם על הסמל שמעל ארון הקבורה ואחר כך הולכים לאמצע הלשון. לוקחים את אסגרד שיתן אגרוף לעין ומחכים עד שהשלד יחזור לארון הקבורה. אז נותנים שוב אגרוף לעין ועם אופס לוקחים את הפיטריה.
★ שלב 6 - לוקחים את אסגרד ומטפסים על החוט של העכביש ואז עושים "פעולה" על אחד החבלים (אחד החבלים ממולכד. אם עלית על חבל ממולכד נסה את השני). אחר כך הולכים עם אופס לאקדח ולוקחים אותו, חוזרים ועומדים מתחת לעכביש הישן ויורים באקדח. אחרי שהוא מתרומם עולים בסולם ולוקחים את הכרית, מניחים את הכרית מתחת לעכביש עם החוט. עושים קסם על עכביש זה ובעזרת אופס עוברים על הבקבוק כדי לקחת אותו. עומדים מתחת לעכביש הגדול ויורים באקדח.



אמיתי אלסטר

■ KYRANDIA 2

★ אם מחפשים בגזע העץ הכרות מוצאים ספר קסמים.
★ מתחת לשטיח בחדרה של זאנתי'ה יש משהו...
★ לתנין צריך לתת בצל ואז לאסוף את דמעותיו בבקבוקון ריק.
★ כדי לקחת תותי אש צריך לשפוך עליהם את המים מהבקבוקון.
★ את קדירת הקסמים אפשר למצוא בתוך חור בעץ ליד התנין.

LARRY 6

★ אם חופרים בחוף הים מוצאים מנורת שמן.
★ צריך ללכת לצד הימני של עגלת המנקה ולהסתכל עליה - כך משיגים חוט דנטלי ונייר אסלה.
★ בגד ים מכינים בעזרת החוט הדנטלי והנייר לניקוי משקפי השמש.
★ שמלה משיגים מהזמרת בבר, אחרי שנותנים לה בירות (קרות) והולכים אחריה למלתחה.
★ אחרי הפגישה ה"מחשמלת" צריך לחזור ולהרים פנינה מהרצפה.
★ צריך לקחת מהמתקן של הכיור פצירה ומפתח ברגים.

אילן שטוקהמר, פתח-תקוה.

■ LARRY 1

★ בבר - אם רוצים להיכנס דרך דלת - כתוב KNOCK ואחר כך הקוד KEN SENT ME. בקזינו, בחדר עם הלב (החדר של אישתך) הקשב לרדיו ויהיה כתוב מספר בשביל משלוח. לך לטלפון ליד החנות ורישמו את המספר, אז הזמן את אישתך לקזינו יין. בשביל להרוויח נקודות כתוב LOOK BUSINESS CARD. רשום את המספר מהכרטיס והתקשר.

איתמר זהבי, גבעתיים.

■ LARRY 3

★ כשאתה משחק את פאטי, קח את בקבוק היין ואת החזיה מהמלון.
★ את בקבוק היין עליך למלא ביין.
★ כדי לחדד את הסכין לך למדרגות המלון וכתוב: ON STAIRS SHARPEN KNIFE.
★ עליך לחרוט על גזע העץ ולמכור אותו לאישה שעל החוף.
★ כדי להסתכל על הנוף התקרב למשקפת השמאלית וכתוב: LEFT BINOCULERS LOOK THROUGH.
★ כדי להשיג את כרטיס האשראי עליך ללכת אל הבית, לתיבת הדואר ולכתוב: OPEN MAILBOX ואחר כך לכתוב: GET CREDIT CARD.

PC הרצון לעוצמה 4

צלילי החשיכה

מאת: שחף בן-צור

ראשית דבר, מי שלא אוהב משחקי תפקידים (ערן ירצח אותי על זה) – יכול להמשיך לכתבה הבאה.

המשחק "הרצון לעוצמה 4" הינו המשך לסדרה מצליחה של חברת (איך לא?) סיירה, המבוססת על העיקרון של משחקי "מבוכים ודרקונים" למיניהם. חשוב להדגיש מראש כי המשחק אינו של "מבוכים ודרקונים", על מנת למנוע טעויות ואכזבות למיניהן.

את המשחק הנוכחי אתה, השחקן, יכול לפתוח בדמות חדשה שתבחר ותכין לעצמך או בדמות אשר בנית בהרפתקה הקודמת (זאת אומרת – ב"רצון לעוצמה 3"). הדמות יכולה להיות לוחם, קוסם או גנב כאשר אתה יכול להוסיף או להוריד מתכונותיה במסגרת הנקודות אשר ניתנות לך בתחילת המשחק.

כזכור – וגם למי שלא זוכר – בסיום "הרצון לעוצמה 3", לאחר שכמעט וגברת בעזרת חבריך על המכשף הרע, הושלכת על ידי קסם רב עוצמה למקום נידח אשר יתברר כמורדביה – מושבת הערפדים הסמוכה לגיהנום. בדיוק, אבל בדיוק שם אתה מתחיל את המשחק הזה.

עד מהרה תגלה כי אתה נמצא במקום שחור מאוד בעל קסם מאגי עם עוצמה שלא תתואר, כאשר לגופך שריון שלא ממש יחזיק מעמד במצבי לחץ, סכין וכסף. אבל נראה אותך מוצא קיוסק במקום שבו הרצפה מלאה בשלדים. חוץ מזה מה תקנה, כוס דם?

ההרפתקה שתעבור מורכבת משני חלקים – ההרפתקה עצמה והלחימה. ההרפתקה עצמה הינה הרפתקה לכל דבר: עליך לחפש דרכי מוצא, להשתמש בכלים אשר ברשותך כאשר לכל דמות יש כלים שונים, ועליך לזכור: זאת הרפתקה של משחקי תפקידים ולכן אם אתה קוסם אתה יכול להטיל קסמים, אם אתה לוחם יש לך סגולות מיוחדות וכו'. עליך גם לדאוג למנוחה (זהירות: כאשר אתה ישן – דברים רבים יכולים להתרחש מסביבך) ולדאוג לצורת ההליכה – שפופה, ריצה, זחילה וכדומה – וכיאה למשחק תפקידים אמיתי עליך לספק כל מידע שיידרש על הדמות שלך.

חלק הלחימה הוא תוספת שלא נראית במשחקי תפקידים – כאשר מישהו (מישהו? יצור?) תוקף אותך, אתה יכול להילחם בו בצורה ידנית או בצורה אוטומטית. הצורה הידנית היא אותה צורה הידועה לכולנו. אתה שולט בתנועות הדמות בזמן אמת ומשתמש בכלים העומדים לרשותך כראות עיניך.

בצורה האוטומטית אתה בוחר את מידת ההגנה, ההתקפה, האגרסיביות והכוחות המיוחדים של הדמות בזמן הלחימה והמחשב יעשה את הלחימה בשבילך. נשמע פשוט, נכון? טעות! אם בחרת תכונה בכמות מופרזת הדמות עלולה להאט את מהירות התגובה שלה ועקב כך לאבד את חייה (אפילו המחשב שלך נגדך!). אז בעצם גם כאן החיים אינם קלים ויש לחשוב היטב ולתכנן כל מהלך והחלטה כראוי.

כיאה למשחקי סיירה, המשחק בעל גרפיקה משובחת וברמה גבוהה, אבל לא משהו שלא ראינו במשחק הקודם או במשחקי הרפתקאות אחרים. המוסיקה מתאימה בהחלט. המשחק "יתלוש" מהכונן הקשיח שלך כ-17 מגהבייט אך אל תתפלאו! כל המשחקים החדשים של סיירה תופסים פחות או יותר זיכרון בסדר גודל כזה. ככה זה כשהמשחקים הופכים לתובעניים וגדולים יותר ויותר.

גם דרישות המשחק מהמערכת הינן גבוהות ולכן כדאי לבדוק אם אתה יכול להריץ את המשחק אצלך, או פשוט לקנות אותו ולהכריח מישהו שיש לו מחשב מתאים לשחק איתך. המשחק דורש זיכרון של 4 מגה לפחות ומערכת מחשב של 386DX לכל הפחות. (שימו לב: עכבר – הכרחי!).



ציונים

סוג משחק: הרפתקה

גרפיקה: ★★★★★

קול (כרטיס קול): ★★★★★

כיף (אתגר): ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? לאוהבי משחקי תפקידים בעיקר – אבל גם מי שלא נמנה עליהם יהנה.

המשחק ש מ ש ג ע את כל העולם!

סופר נינטנדו

המקורי!

יותר משחקים!

יותר צבעים!

יותר אקשן!

יותר כיף!

חדש בישראל!



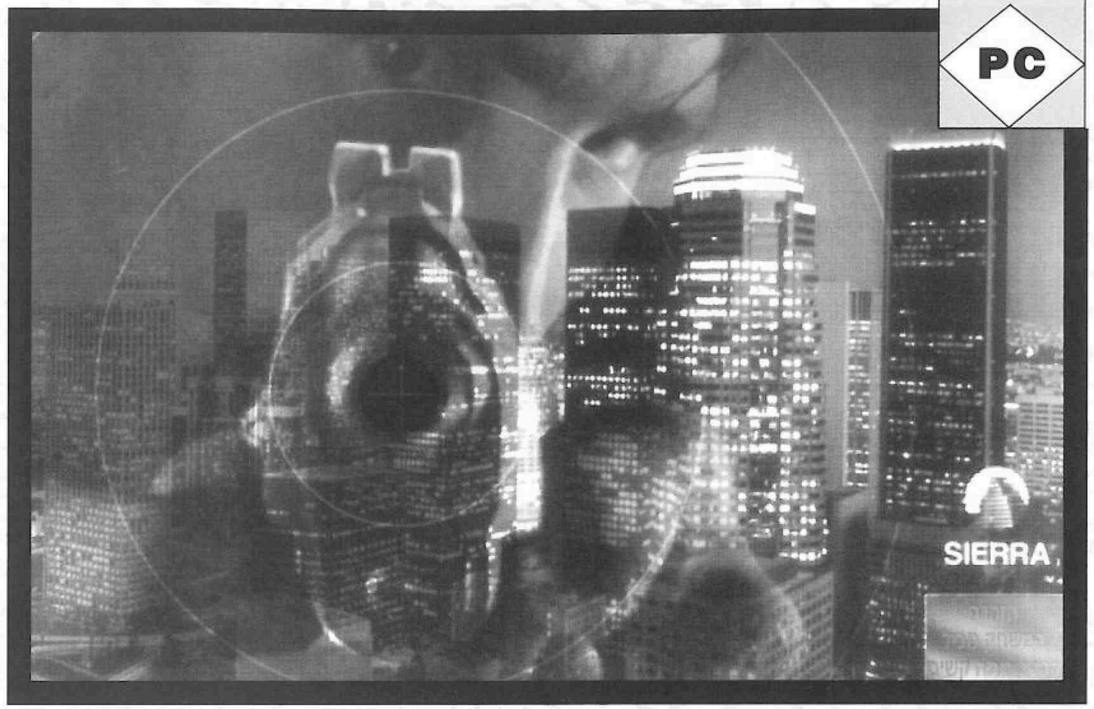
איך תדע שאתה קונה את הדגם החדש, המקורי, של סופר נינטנדו?

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 טובים יותר!
4. רק בסופר נינטנדו המקורי הכפתורים צבעוניים אדום, כחול, ירוק, צהוב.
5. רק הסופר נינטנדו המקורי מבטיח לך תמורת אחריות ושרות של "באג". דרוש את חותמת השרות והאחריות המקוריים של "באג"!

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

MULTI SYSTEM BUG

יבוא שרות ואחריות: באג מולטי סיסטם בע"מ. רח' כנרת 13 בני ברק, טל. 03-5794711



חקירה משטרתית 4
POLICE QUEST

מאת: שחף בן-צור

חברת סיירה המופלאה מביאה לנו שוב את ההזדמנות להשתתף בחקירה משטרתית על כל מרכיביה – ותאמינו לנו, זו לא עבודה נעימה!

"חקירה משטרתית" הינה סדרת קווסטים ("משחקי הרפתקאות" בעברית צחה) הנחשבת – ובצדק – לאחת מאבני היסוד של משחקי המחשב בכלל ושל קטלוג משחקי סיירה בפרט. מי לא מכיר את הרפתקאותיו של סוני בונדס, הבלש ממחלק הסמים שעבר הרבה מאוד, בעזרתכם כמובן, והרפתקאותיו מתועדות במשחקי "חקירה משטרתית" 1 עד 3. מי שלא מכיר שיעזוב את הגיליון ברגע זה וירוץ לחנות המחשבים הקרובה, יקנה את אחת החקירות המשטרתיות, ישחק ואז יחזור לקרוא.

"חקירה משטרתית" היתה בין משחקי ההרפתקאות התלת מימדיים הראשונים שהופיעו מבית סיירה, כאשר זו עדיין היתה חברה קטנה ושאפתנית עד מאוד. המשחק הופיע ביחד עם "קינג קווסט", "הרפתקאות לארי" ו-"הרפתקאות בחלל" – שמות שבוודאי נשמעים לכם מוכרים, מפני שכולם היו להיסטריה אדירה וכוללים לפחות 4 המשכים. כן ירבו.

המשחק עצמו שונה במטרתו משאר המשחקים – הוא אינו עוסק בבדיחות כמו בלארי או ברוג'ר ווילקו, ואינו עוסק בהרפתקאות דמיוניות בארצות רחוקות כמו בקינג קווסט וברצון לעוצמה (אופס, טוב שהזכרתם לי, אל תשכחו לקרוא את הכתבה על הרצון לעוצמה 4 בעמוד הקודם). המשחק נוגע ומשוחק בחיים האמיתיים וזו היתה מטרת יוצריו.

יוצרי המשחק חברו לשוטר אמיתי אשר פרש משירות פעיל, ויחדיו יצרו משחק המבוסס על מקרים אמיתיים שבהם על הדמות (זה אתם) לפעול כשוטר אמיתי לכל דבר, על מנת להגיע לסוף. כידוע, כמו בחיים המשטרתיים כל שוטר יגיד לכם שתמיד יש פרשה נוספת לפתור ולפענח – לכן יש לכם את "חקירה משטרתית 4".

"חקירה משטרתית 4" לשם שינוי אינה עוסקת עוד בסאני בונדס ובעיירה לייטון שכל רוחבה הוא 8 רחובות (העיירה כל כך קטנה עד שכאשר אתה מתעטש מישהו בקצה השני אומר "לבריאות"). הפעם עולה החקירה כיתה ומתמקדת בפשע רציני יותר ובמקום אמיתי יותר – לוס אנג'לס. למי שלא יודע – פירוש השם "לוס אנג'לס" הוא "עיר המלאכים" בספרדית, אולם לפי המשחק זאת עיר שהמלאכים מעדיפים להתרחק ממנה. מה גם שלפי החדשות אחרי שהמלאכים מתרחקים מגיעות רעידות האדמה ועושות שמח.

למרות שמדובר בדמויות חדשות, עיר חדשה ותנאים חדשים, שמו יוצרי המשחק את הדגש שוב (ואף ביתר שאת) על אמיתות הדברים והנוהלים המשטרתיים – עליך לקחת עדויות עם כפפות גומי על מנת לא למחוק טביעות אצבעות וכדומה.

ייתכן וכאן טמון גם חסרונו הגדול ביותר של המשחק – למי שאין סבלנות וראש לשבת מול המסך שעות, לקחת עדויות מאנשים ולחקור כל זירת פשע לעומק הדרוש, המשחק יכול להיות שעמום אחד גדול. אולם למי שרוצה להיות הכי קרוב לחקירה משטרתית אמיתית אין משחק טוב יותר – לפחות עד "חקירה משטרתית 5".

"חקירה משטרתית 4" מציבה גם גבולות חדשים רחוקים יותר בתחום הגרפיקה. כל משחק בעל המשכים של סיירה שזכה להגיע לשנות ה-90 המשוכללות ורבות המגבלייטס, תפס כיוון משלו במוסיקה ובגרפיקה המלווה אותו. לארי מופיע כעת כדמות מצחיקה עם גרפיקה רועשת, היפית וצבעונית. רוג'ר ווילקו מופיע כדמות גיבור קומיקס והגרפיקה בהתאם ואילו הבלשים בחקירה משטרתית מופיעים בכל הדרם. גרפיקת המשחק היא בהחלט שלב חדש בהתפתחות של סיירה, אשר הקפידה תמיד לשלב ולהכניס כל התפתחות משמעותית בתחום המחשב לתוך משחקיה. הפעם נלקחו אנשים אמיתיים למקומות אמיתיים וסט צילום נבנה במיוחד לצורך האירוע, כך שכולם בוימו וצולמו לפי התסריט והצילומים עובדו לתוך המחשב. גאוני ומרהיב.

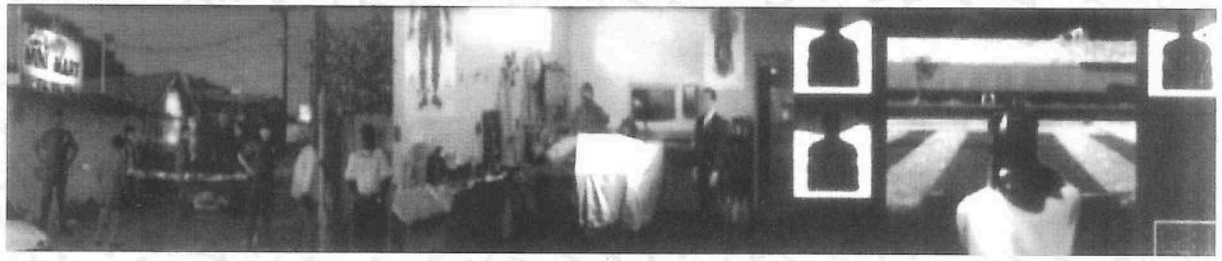
התוצאה – גרפיקה אשר לא רחוקה מלהיות כמו בסרט. הדמויות נעות בצורה חלקה ממקום למקום כאשר תנועות הגוף מצורפות בהתאם. איזור התחנה מואר ואילו איזור הפשע חשוך ובעל הרבה צללים המשפיעים על זויות האור שעל הדמות. תאמינו לנו – זה הדבר האמיתי! עוד לא נראה משחק עם אנימציה רבה ואמיתית כל כך. שווה להיות פושע רק כדי להיכנס ולהופיע במשחק מעוצב שכזה.

בתחום הצליל אין חדש, סיירה כבר מזמן משלבת אפקטים קוליים במשחקיה (לבעלי כרטיסי קול חדישים) ודואגת להתאים מוסיקה המשתנה בהתאם לאווירה. כאשר ישנה תגלית דרמטית (כגון גופה בזבל) מייד מתרגשים גם הרמקולים המחוברים למחשב ופוצחים במנגינת הפתעה הלקוחה מאחד מסרטי המתח האחרונים.

המשחק עצמו "תופש" כ-20 מגהבייט על הכונן הקשיח שלכם – וזה המון! כאשר תקנו את המשחק ואנחנו בטוחים שכך יהיה – תמצאו בפנים כ-15 תקליטונים (לא פחות ולא יותר). הדבר אומנם מעיק (ד"ר וויז כבר הציע לשים את הכל על תקליטור משום שהמחיר לא יהיה גבוה בהרבה, אם בכלל) וההתקנה לוקחת כחצי שעה בערך, אבל באמת כדאי. הנתונים הנדרשים מהמחשב הם גבוהים מאוד: לפחות 386DX (ורצוי כמובן 486DX2) ולפחות 4 מגה זיכרון מחשב. איננו יודעים אם מערכת מחשב כזו יש לכל אחד בבית ולכן כדאי לבדוק היטב לפני רכישת המשחק, האם אתם יכולים להריץ אותו על המחשב שלכם – אם לא, תקנו משחק אחר... או יותר טוב – תקנו מחשב טוב יותר! רק שההורים המסכנים שלכם לא יבואו בטענות שאנחנו שכנענו אתכם והשפענו עליכם לקנות מחשב חדש ולגמור להם את הכסף...

"חקירה משטרתית 4" הינו משחק שידרוש מכם הרבה שעות והרבה סבלנות (ואנחנו מתכוונים לה-ר-ב-ה), הרבה פעילות שכלית (אין חוברת רמזים – איזה כיף!) והרבה "אקשן" (מתי בפעם אחרונה שיחקתם שוטרים וגנבים עם רוצחים ומרדף יריות ממושך?).

נא לעלות על מדים, לא לשכוח את האקדח והאזיקים, לשנן שוב ושוב כי הפשע אינו משתלם וכי תפקידך למנוע אותו ולצאת לסימטה האפלה. שם מתחילה ההרפתקה המשטרתית הגדולה מכולם (עם רצח של שוטר שבמקרה היה גם חבר שלכם) – "חקירה משטרתית 4".



ציונים

סוג משחק: הרפתקה

גרפיקה: ★★★★★

צליל (כ. קול): ★★★★★

כיף (אתגר): ★★★★★

כללי: ★★★★★

(כמה מפתיע!)

שווה את המחיר? ההרפתקה האמיתית הטובה ביותר שנראתה עד היום – בטח שווה!







מאת: רוני טל

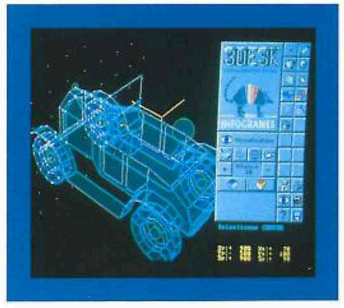
אחד המשחקים הנמכרים ביותר בעולם הינו **Alone in the Dark** או בשמו הישראלי **בודד באפילה**. למעלה מ-1,200,000 עותקים נמכרו עד כה. אין פלא שהמשחק הפך ללהיט כיוון שהוא משלב הרפתקה גרפית מעניינת עם תלת-מימדיות אמיתית יוצאת מן הכלל, ואפקטים קוליים מעולים ומדויקים ביותר - כגון צעדים הנשמעים שונים בהליכה על גבי שטיח או על גבי רצפה, חריקות צירים ודלתות הנשמעות אמיתיות ובכלל הרבה קולות אמיתיים המוסיפים עוד מתח למשחק.

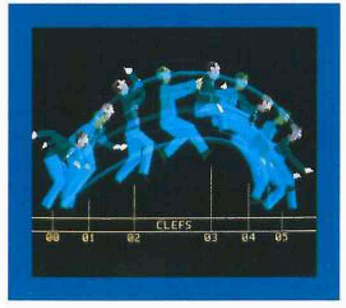
שיטת הגרפיקה במשחק מאפשרת לשחקן לגשת לכל מקום, לראות כל דבר מכל זווית ובתלת-מימד, דבר המעניק תחושת עומק אמיתית!

בעקבות ההצלחה המסחררת החליטה חברת אינפוגרם הצרפתית להוציא משחק המשך **בודד באפילה 2**, אשר בזמן כתיבת שורות אלו עדיין אינו ניתן לרכישה.

לעיניכם בלבד:

Alone in the Dark II





לצורך יצירת משחק זה ומשחקים חדשים אחרים, פיתחה אינפוגרם במשך שלוש שנים מחולל אנימציה מיוחד עבור מתכנתיה, מחולל אשר בעזרתו ניתן להכין במהירות משחקים תלת-מימדיים מדהימים.

מתוך תוכנת הדגמה של המשחק אנו מציגים בפניכם כמה תמונות מרהיבות ובנוסף, **בחשיפה עולמית ובאופן בלעדי לוויז**, שלחה חברת אינפוגרם תמונות שלא נראו עד כה מתוך המחולל המיוחד שלה.

צל כוכב השביט!

SHADOW OF THE COMET













השנה היא 1834. לאחר בדיקה קפדנית של כתבים שנמצאו במוזיאון הבריטי, משוכנע לורד בולדסקין כי יש אמת בכתבים המציינים שקיים מקום אחד על פני כדור הארץ, בו הכוכבים נראים בהירים יותר וקרובים יותר לאדמה. הלורד יוצא בספינה לניו-אינגלנד ושם הוא מצליח, על-ידי סרטוטים ורמזים מהכתבים, לסמן את הנקודה בה אמור הדבר להתרחש.

כאשר עבר כוכב השביט האלי (העובר ליד כדור הארץ אחת ל-76 שנה) נתקף הלורד בשיגעון ואולץ להתאשפז בבית החולים לחולי נפש מסוכנים ע"ש אנדרו הקדוש. סרטוטיו ועבודותיו שנעשו בניו-אינגלנד, נשכחו עד מהרה והחיים חזרו למסלולם.

76 שנה לאחר מכן אתה, ג'ון ט. פארקר (אסטרונום במקצועך), מנסה להוכיח כי לורד בולדסקין אכן גילה תופעה סטלארית רבת עוצמה ויוצאת דופן. אתה מתכנן לצאת לעיירה בה התיישב לורד בולדסקין ולהוכיח, בעזרת צילום תמונות וכו', כי הלורד צדק בהשערתו (לא שזה יעזור עכשיו ללורד המסכן... אבל בכל זאת).

לאחר ששיכנעת את עורך עיתון המדע הבריטי לממן את המסע שלך, אתה מגיע לקולדצ'סטר כאשר בתוך המזוודה שלך נמצאים רישומיו האחרונים של הלורד וכן סרטוט אחד מעשה ידיו. אולם, לרוע מזלך, נראה כי אווירת פחד ואימה ממלאה את האוויר, וכי אף אחד מתושבי העיר אינו מתכוון להקל עליך במשימתך - חלק אף מתכנן לנסות להכשיל אותך וגם ראש העיר מעורב בפרשה.

הסיפור הקטן הזה הינו הבסיס למשחק "SHADOW OF THE COMET" (צילו של כוכב השביט) מבית חברת אינפוגרם שהביאה לנו משחקים כמו "איטרנם". מפתחי המשחק ניסו לנעת בנושא שתמיד הלהיב שחקנים, ובכלל אנשים רבים - מדע ומיסטיקה. תופעות רבות שנצפו בעולם, מאז ומתמיד, לא קיבלו תמיד הסבר הגיוני מפי המדענים (שתמיד יטענו כי לכל דבר יש הסבר הגיוני). גם במשחק שלפנינו מנסה מדען - אסטרונום במקרה זה - לעלות על תופעה המופיעה אחת ל-76 שנה, כאשר כוכב השביט האלי מופיע בשמי כדור הארץ. אולם עד מהרה יתברר לו כי בתופעה המוזרה מעורבים רבים מתושבי העיירה הקטנה, מכשפים אינדיאנים וכמות רבה מאוד של מיסטיקה...

המשחק אינו מנסה להגיע לרמות חדשות בתחומים השונים (כגון: גרפיקה, עלילה או צליל), אולם מפתחיו דאגו כי הוא יהיה ברמה ההולמת את המשחקים כיום. הגרפיקה הינה טובה ומורכבת מצילומים שהועברו למחשב (כגון היער והבתים) ומתנועה רצופה של הדמויות, הכוללת קטעי אנימציה מהירים וקטעי גרפיקה המחפים על חוסר תנועה בזמן דיאלוגים של הדמויות.

הצליל מתאים מאוד לאווירת המשחק ודואג לרמוז לשחקנים על חשיבות המקום אליו הגיעו, או על השפעת המהלך אותו הם עומדים לעשות. כמו כן, ישנם אפקטים קוליים המותאמים לאווירה ומוסיפים (יחד עם הגרפיקה) תחושת סרט שבו השחקן הוא הכוכב הראשי.

העלילה עצמה אינה קלה ולעיתים אף מסובכת, אולם המחשב מספק לך יומן בו הוא כותב את תקציר המשחק. תמיד תוכל לעיין בו כאשר תרצה לרענן את זיכרונך. חשוב מאוד לדעת כי העלילה מתרחשת במשך שלושה לילות, אולם הזמן עובר בהתאם להתקדמות השחקן, כך שאין צורך להילחץ!

ועכשיו, הכדור עובר אליך: האם תוכל לגלות את התעלומה מאחורי צילו של כוכב השביט? יש לך שלושה לילות לגלות זאת!

ציונים

סוג משחק: הרפתקה

גרפיקה:	●●●●
קול:	●●●●
אפקטים:	●●●●
כיף (אתגר):	●●●+
כללי:	●●●●

שווה את המחיר? למי שאוהב משחקי הרפתקאות הדורשים חקירה יסודית.

מה שמסביב...

היינו חייבים לציין לטובה (5 חיפושיות) את חומר העזר שמגיע בתוך קופסת המשחק: יש מעטפה ובה חומר על לורד בולדסקין (כולל תעודת פטירה) והכל כתוב בצורת מסמכים ישנים בכתב יד ודורש קריאה בתשומת לב מירבית. כמו כן, הגנת המשחק הינה ציור קטן של מפת כוכבים, כאשר הדרך היחידה להתבונן בה היא על ידי זכוכית מגדלת המצורפת גם היא. אי אפשר לצלם, לשכפל או להעתיק את המפה.

וחוץ מזה... הרי בלאו הכי הייתם בדרך לחנות לקנות את המשחק, נכון?

היחידה הארצית לחקירות

בנפתולי שלושת המימדים



*פתיח עורך 2 * לקוח - ערוך 2 * אנימטור ראשי - אוליבר זומר * מערכת - SILICON GRAPHICS * תוכנה - SOFTIMAGE EDDIE * שעות עבודה - 80*

מאת: ניר צוק

בעצם הכל התחיל לפני לא יותר מ-15 שנה. באותה תקופה תכנת רוברט אייבל, פרסומאי אמריקני ידוע, תוכנת מחשב ומכאן כל העסק התחיל לזרום. הוא יצר בעזרת אותה תוכנה כמה פרסומות גאוניות שנחשבות לקלאסיות אפילו כיום ופרץ נתיב חדש. לאחר תקופה מסוימת קנתה חברת אומניבוס את הסוכנות שלו, שכללה את השיטה ומיסדה את אותו נתיב. כיום פועלות בעולם כ-6000 סוכנויות, או סדנאות, או אולפנים, או מה שתרצו - שעושים או עושות את זה.

יוצרים אנימציה ממוחשבת למטרות מסחריות כמו סרטוני פרסומת, קטלוגים מוסרטים, תצוגות תכלית וכו'. זהו ה-high-end, תחום חדש יחסית בארץ ובעולם שקיבל עתה תנופה ודחיפה רצינית עם הקמת הערוץ השני ועם חשיפת ישראל לערוצי תקשורת חדשים. לא, לא, אל תשוו את זה לגרפיקת מקינטוש או לסרטים המצוירים של וולט דיסני - זה משהו שונה לגמרי; כלומר, נכון, בכל המקומות משתמשים במחשב והגרפיקה נקראת "ממוחשבת" אבל זה בערך כמו להשוות ביניכם לבין צייר המצייר קלסתרונים ברחוב - גם אתם וגם הוא מ"משתמשים בעיפרון על נייר - אבל התוצאה, כמו שאתם מבינים, שונה לגמרי וגם טכניקת השימוש. גם במקינטוש מעצבים בעזרת מחשב וגם באולפני וולט דיסני מציירים חלקים מהסרטים בעזרת סיוע של כמה שבבים, ג'וקים ומעבדים משוכללים, אבל בתחום המסחרי הסיפור שונה - קודם כל כאן עובדים על תלת מימד ואנימציה כזו לא דומה לאנימציה בשני מימדים. פשוט לא. שנית וולט דיסני הוא צייר, אומן וכו' ואוליבר זומר - האנימטור הראשי של אולפני ג'נסיס - מתעקש שלא יקראו לו כך, "צייר" או "אומן", אלא פשוט אנימטור.

את אוליבר פגשתי במשרדי הסטודיו שלו מאחורי בורסת היהלומים ברמת גן, בשעת ערב חורפית מאוד. הוא היה שקוע כמובן במחשב שלו כשהוא בוהה בצג הענק, בעוד אני משתדל להשחיל שאלות ולהבין איך רותמים את הסוס העקשן והמדהים הזה, האנימציה הממוחשבת התלת מימדית, לצרכי עולם הפרסום.

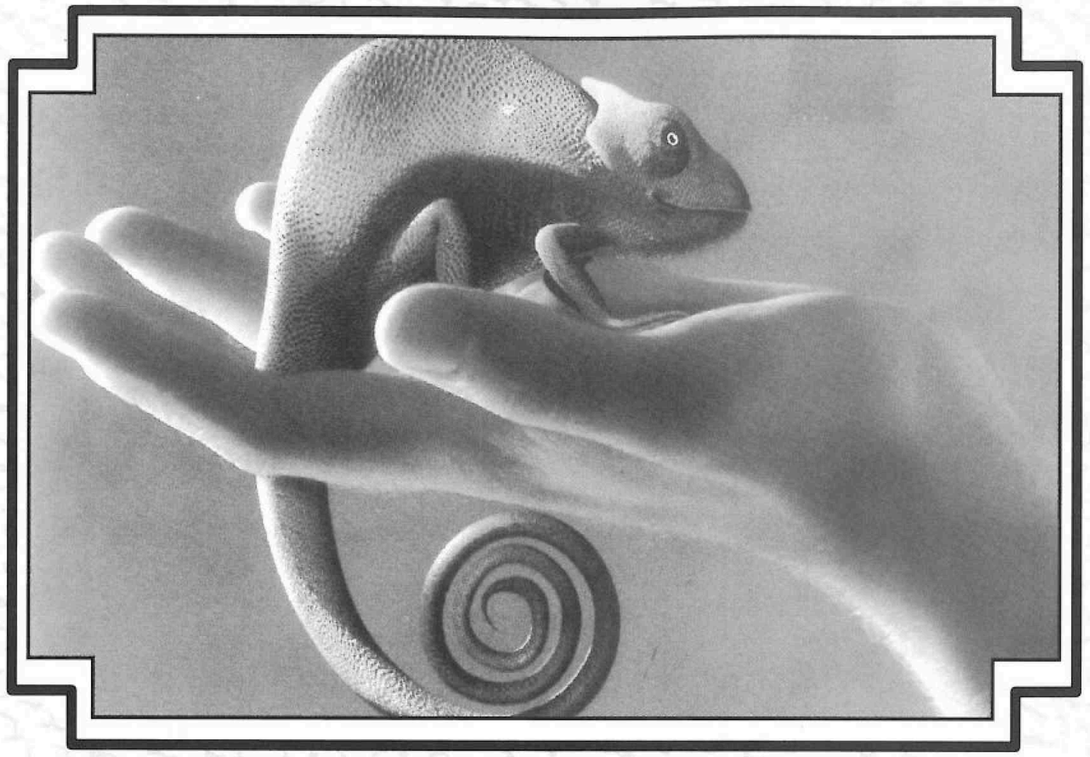
אולי אפשר לגלות טפח מכל העניין דרך סיפורו של אוליבר. מסתבר שהוא הגיע לכל זה די במקרה: הוא היה עורך באולפן גרמני שעסק בסרטים מסחריים של פרסום ותדמית ועבד די הרבה עם וידאו ופילם. מסע הקסם המיסתורי התחיל כשהביאו מחשב מיוחד לגרפיקה תלת מימדית ואוליבר ישב, קרא, השתלם והתחיל לשחק עם הצעצוע החדש. כשהוא הבין שאותו צעצוע כובש אותו יותר ויותר הוא החליט למסד את העניין: הוא עזב את הוידאו והתמסר לאנימציה. מאז הוא שם, במחוזות תלת המימד, נודד בעולם (שוויץ, מצרים, תורכיה, צרפת, אבו דאבי) יוצר אנימציות ונהנה מהחיים. כרגע הוא שותף בג'נסיס - חברה ישראלית חדשה שקמה לפני כחצי שנה ושמתכוונת לספק שירותי אנימציה כאלו לתחנות טלוויזיה, משרדי פרסום, חברות ולכל מי שירצה.

שותף לא פחות חשוב הוא המחשב: מחשב של חברת סיליקון גרפיקס שמחירו "כמו של וולוו וחצי" לפי אוליבר, הכולל בתוכו כונן קשיח בעל אפשרויות הרחבה גמישות, מסך עם רזולוציה טובה מאוד של 1280 פיקסלים על 1024 וגולת הכותרת - תוכנה שנקראת eddie מבית סופט אימג' הקנדי. התוכנה הזו מגיעה על CD ומחירה משתנה - הכל בהתאם ל"מפתח" שניתן לך איתה: אם צרכיך מוגבלים תקבל מן החברה "מפתח" שלא עושה שימוש בכל יכולת התוכנה המדהימה. אם בא לך ללכת רחוק יותר תקבל "מפתח" שמנצל את כל מאות הפונקציות והאפשרויות הגלומות בתוכנה ואז מחירה יגיע גם ל-120 אלף דולר (כן, כן). אבל כמו שאמרתי הכל תלוי ב"מפתח" וכל "מפתח" כזה ממוספר ומתאים רק לדיסק אחד ורק למחשב האחד שלו. אין קונצים ואין טריקים או העתקות עם תוכנות שמחירן מגיע לסדרי גודל כאלה... זה לא מעבד תמלילים או איזה משחק במאה ש"ח (עם כל הכבוד).

מערכת ההפעלה של התוכנה דומה במקצת לזו שאתם מכירים מה"חלונות" שלכם, רק שכאן יש הרבה מאוד חלונות שיכולים לפעול במקביל ולבצע אינסוף פעולות בעת ובעונה אחת. יש גם הרבה סימלונים המופיעים בצידי המסך ורק מחכים שאתה - האנימטור - תעשה בהם שימוש. והאנימטור אכן עושה את זה בסירטונים - בלי מצלמה ושחקנים אלא עם המחשב: מגביר או מחליש את האור, מכהה או מבהיר את הצבעים, משנה את מיקום מקור האור, מעצב נפח חדש לגוף, מעביר אותו ממקום למקום במהירות של 63 תמונות לשנייה ומקווה שהלקוח אכן יאהב את זה.

זה לוקח זמן, שלא תחשבו - על הפתיח לשידורי ערוץ 2 למשל עבדו בג'נסיס 80 שעות או על העבודה הגדולה ביותר שלהם עד כה, הסרטונים של קרנות הנאמנות "אילנות דיסקונט" (אלו עם המחוגה והקליבר שרוקדים) עבדו שם ימים רצופים בטירוף - וזה הכל עניין של מחיר, מפני שמבחינה טכנולוגית השמיים באמת הם הגבול, והשמיים בתחום זה הופכים גבוהים יותר משנה לשנה.

אם מדברים על שמיים, נותני הטון כרגע הם אולפני P.D.I בארה"ב - האולפנים הגדולים והמתקדמים בעולם אשר עובדים עם סוכנויות הפרסום המובילות. הם עשו למשל את הסרטון המדהים של מייקל ג'קסון ל-"BLACK & WHITE" עם הפרצופים המשתנים, או הסרטון לפורד מונדיאו (המוקרן גם בישראל) עם המכוניות



המתכתיות המצוירות, המתאחדות תוך כדי תנועה למכונית אמיתית נוסעת. שיטה זו הנקראת MORPHING (ממטה-מופוזה - שינוי צורה) היא אולי הגימיק או השיטה "החמה" ביותר בשוק האנימציה הבינלאומי, אבל לפי קצב התפתחות הדברים וקצב התפתחות הטכנולוגיה, לך תדע מה יהיה IN בעוד שנה - מה גם שיצירות כאלו דורשות באמת מחשבים סופר מתקדמים עם זיכרונות ענק ובעיקר מפיקים עשירים שמוכנים להשקיע עשרות אלפי דולרים בסרטון של חצי דקה.

אז איך בעצם עושים את זה? הכל מתחיל ביצרן. הוא מחליט שבא לו לפרסם את המוצר שלו (הגיוני). במקרה שהוא מחליט שהוא רוצה דווקא סרטון אנימציה ממוחשבת, הוא מוציא בריף (BRIEF) דרך משרד הפרסום שלו לאולפני האנימציה. בבריף הזה הוא מסביר את מטרות הסרטון, מה הוא רוצה להשיג בעזרתו, מהם הדגשים שצריכים להיות, למי הוא מיועד ומהו התקציב. אולפן האנימציה מקבל את הבריף - ההזמנה הזו - ומתחיל לעבוד: ראשית כל חייבים לחשוב על רעיון לתסריט - סיפור שסביבו יבנה הסרטון. לאחר שיש רעיון כזה והיצרן אוהב אותו, עושים STORY BOARD - כלומר סיפור הסרטון שנייה אחר שנייה, תמונה אחרי תמונה. לאחר שגם זה זוכה לאישור, עובר הסרטון לאנימטורים עצמם וכאן מתחילה העבודה הקשה: ליצור את הצורות וכל מרכיבי הסרטון במחשב (רציתי לכתוב לצייר אבל אוליבר יהרוג אותי) ליצור את רצף התמונות שיראה תנועה על המסך, לשחק עם הצבעים וההצללות, לשנות את מיקום "המצלמה" ביחס לאובייקט המרכזי וכו' - עבודה איטית שדורשת המון ריכוז, יכולת שליטה כמעט מושלמת בתוכנה על כל צפונותיה - אבל גם המון יצירתיות - כי הרי בלי רעיונות טובים או הברקות הסרטון לא יהיה מושך מספיק או מעניין ואז אנשים לא יצפו בו, לא יזכרו אותו וכל הכסף שהושקע בקידום המוצר ירד לטימיון.

גם כאן, למרות שהעבודה היא כביכול עבודה של אנימטור ומחשב בלבד נוהגים להתייעץ גם עם במאי ולשכור עורך מפני שתמיד טוב שעוד כמה עיניים יראו את העבודה ומפני שאנשים כאלו - עם ידע מעשי בהפקת פרסומות - יכולים לפעול בצמוד לאנימטור ולתת לו עצות מועילות. את עריכת הסרטון, דרך אגב, כלומר את חיתוך הסצינות וחיבורן לסרטון אחד שלם עושים כיום על מחשב אחר אך השאיפה היא כי בעתיד כול המלאכות (יצירת הסרטון, הוספת הסאונד והעריכה) יעשו באותו מחשב ואז יוכלו להגיד - היום עושים הכל עם מחשב אחד גדול...

כדי שתבינו באילו סדרי גודל "מחשביים" מדובר סיפר לי אוליבר על סרטון שג'נסיס הפיקו לא מזמן ובו הם נדרשו לסרוק למחשב 250 תצלומים (גם הסורק הוא סורק מיוחד לתלת מימד). כל תמונה כזו תפסה 1.3 MB בזיכרון ותזכרו - היו מאתיים וחמישים כאלה. אז אולי ל-AT החמוד שלכם בבית כל העסק הזה לא מתאים והזיכרון שלכם יצעק "הצילו" עוד לפני שתספיקו להגיד סיליקון גרפיקס, אבל התחום הזה מתקדם במהירות כל כך גדולה והמוצרים שמפיקים האנימטורים הם כל כך מדהימים עד שפשוט הייתי חייב לספר לכם על זה, בהמשך לכתבות ששחף בן צור פרסם כאן לא מזמן.

הפעילו את הטלוויזיה שלכם ותראו על מה עובדים בג'נסיס, או איך זה עובד עליכם - בעיניים...

MORTAL KOMBAT









WIZ

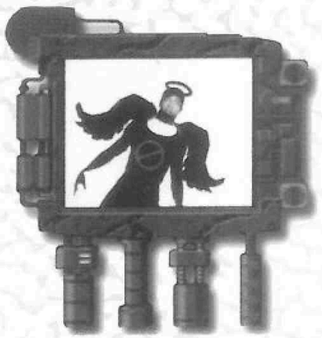
וויז

35 גיליון

MULTI BUG GAMES

PC

עצב ושפץ ביתך



מאת: שחף בן-צור

אם יש לכם אחים או חברים בתיכון, או אם אתם מכירים סטודנטים הלומדים את נושא הארכיטקטורה (דבר לא קל לכל הדעות) - ודאי שמעתם אותם מתלוננים פעמים רבות כי התוכנות המיועדות לארכיטקטים מדופלמים עולות כסף רב ולכן אין באפשרותם לרכוש אותן, להתאמן ולצבור ניסיון בעיצוב ממוחשב.

ובכן, אחרי שתגמרו לקרוא ריצו והראו להם את הכתבה הזאת (לא לפני שתסחטו מהם הבטחה שיממנו לכם מנוי על וויז. ואם כבר יש לכם אחד, אז גם משחק חדש לגיים בו לא נשמע רע כל-כך).

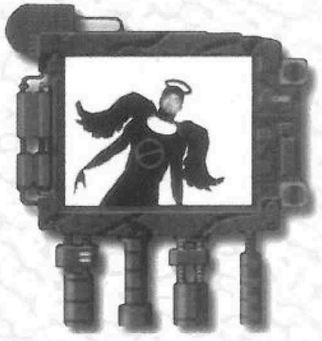
מדובר הפעם ביבוא של תוכנה אמריקאית אשר נבחרה כתוכנה הרישמית של ארגון הארכיטקטים האמריקאי. התוכנה שאנו נסקור נקראת "מיני דאטא-קאד" והיא הקטנה והפשוטה ביותר מתוך סדרה של תוכנות ה-"דאטא-קאד". "מיני דאטא-קאד" מאחסנת בתוכה סימנים מוסכמים רבים ומאפשרת לאדריכלים או מעצבי פנים לסרטט בקלות ובפשטות כל העולה על רוחם. התוכנה מאפשרת בניית קירות תלת מימדיים כאשר את הפינות ואת הקירות הנסתרים היא דואגת לסמן בנפרד. את החלונות היא תמקם בצורה הנכונה ללא צורך בחישובים מצד המשתמש. כמו כן, דלתות, רהיטים וכדומה יוצבו במקומם הנכון או הראוי בתוך שניות.

ה-"מיני דאטא קאד" הינה התוכנה היחידה עד כה (בתקווה שיתרגמו גם את אחיותיה הגדולות), שעברה הסבה מלאה לעברית והשימוש בה ובתפריטיה הינו על טהרת שפת הקודש. הדבר מקנה, כמובן, נוחות למשתמש, אשר אינו צריך כעת לרכוש מילון למושגי יסוד בארכיטקטורה ועיצוב פנים.

התוכנה, שכפי שאמרנו באה לתת מענה זול לתוכנת ה-"אוטו-קאד" המפורסמת (והיקרה מאוד!) אינה מביישת את הפירמה. היא קלה ללימוד, מהירה מאוד לתפיסה ונוחה לשימוש. היא מבצעת גם חישובי מידות של שטחים שנוצרו תוך כדי הבנייה (יצירת תחומי הקירות במקרה זה), ואפילו חישוב עלויות בנייה בהתאם לתכנון הבנייה, הכולל את מחירי החומרים הדרושים וכו'.

כמשתמש אתה יכול להיעזר במאגר הסימנים המוסכמים של התוכנה (וזה מאגר גדול... מאוד!) או להוסיף סימנים מהמאגר הפרטי אותו תבנה אתה, כאיש בעל ראש על הכתפיים והבנה בעיצוב.

התוכנה מסוגלת לעצב בדו-מימד ובתלת-מימד ולאחר מכן תוכל גם להוציא את "פאר ידיך" על מדפסת רגילה או PLOTTER (תוויין בעברית). את הסרטוט עצמו תוכל להוציא גם בקובץ בפורמט המתאים לתוכנות תכנון אחרות (מהגדולות במיוחד) ובכך תתאפשר לך



העברת עבודתך לעיון או הצגה בפני אחרים ללא שום קושי.

אחת מההפתעות הגדולות ביותר בתוכנה מדליקה זו היא גודל המקום שדורשת התוכנה - בסך הכל כ-3 מגהבייט על הכונן הקשיח.

בעוד שיתרונותיה של תוכנת ה-"מיני קאד" (בקיצור) ברורים לכל מי שצריך אותה, הרי גם חסרונותיה ראוים לציון: החיסרון הראשון הינו הצורך במחשב בעל מעבד מתמטי (הערה: מחשבי 486 כבר כוללים בתוכם מעבד מתמטי), דבר המגביל מראש את כל בעלי המחשב נטול המעבד המתמטי שהיו בדרך לקנות את התוכנה. החיסרון השני נובע מכך שהתוכנה הינה, כאמור, הקטנה מתוך סדרת תוכנות דומות - בעוד ה"מיני-קאד" מאפשרת לך ליצור את כל אשר אתה צריך, כולל מבטים תלת מימדיים, הרי שרמת הפירוט אליה היא יכולה להגיע היא נמוכה מאוד ורמת הפריטים בה דלה במיוחד. בתוכנות המתקדמות יותר קיימת אפשרות פירוט גדולה יותר וכן מתאפשרת הכנסת משטחי גרפיקה סביבתיים. ולאחרונה נוספה "לאחיות הגדולות" גם אפשרות ההצללה (הוספת צללים לתמונה הסופית). אך תוכנות אלה, כפי שנכתב קודם, עדיין לא תורגמו לעברית בזמן כתיבת שורות אלה. החזיקו אצבעות.

בקיצור, לכל מי שרצה תוכנת עיצוב פנים ותכנון אדריכלי ברמה גבוהה מאוד ולא יכול היה להרשות לעצמו קניה של אחת כזו עקב המחיר הגבוה - נמצאת בשוק תוכנה זולה שתחזיר לך את ההשקעה, מהרגע שבו תפתח את הקופסה ותמצא את חוברת ההדרכה המפורטת, המדויקת והפשוטה להפליא.

מגה דרייב

יונתן מרלינגן, רמת הגולן

אלאדין

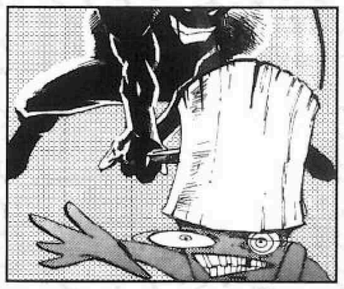
★ בשלב השני קח את חצאי החיפושיות.
★ בשלב השלישי קח את החלילים. כל פעם שאתה לוקח חליל לך לקעֵרה שממנה יצא חבל קסם, עלה על החבל והוא יקח אותך למקום אליו אתה צריך להגיע.
★ יש קעֵרות שאפשר לשבור עם החרב ואז הם הופכות ליהלום.
★ בשלב החמישי שבור את הפסלים.
★ במסטר, בשלב השלישי, עמוד הכי למעלה וכל פעם שהוא זורק קעֵרה קפוץ וזרוק תפוח.
★ במסטר, בשלב החמישי, עמוד כל הזמן ליד העיגול הימני המוזהב וכל פעם שהוא מופיע תן לו מכה בחרב.
★ פרצוף של קוף (אבו) נותן שלב בונוס.
★ פרצוף של ג'יני נותן משאלה (בסוף השלב).
★ כשלוחצים למעלה ו-A זה עושה לחימה מיוחדת (עם החרב).

MORTAL KOMBAT

★ כדי לעשות ברק עם ריידן לחץ באלכסון למטה, קדימה ו-A.
★ כדי לעשות קרח עם סב זרו לחץ באלכסון למטה, קדימה ו-A.
★ כדי לעשות אש עם ליו קנג לחץ פעמיים קדימה ו-A.
★ כדי לעשות עם ליו קנג בעיטה מעופפת לחץ פעמיים קדימה + C.
★ אם עושים עם סקורפיון פעמיים אחורה + A זה שולח חבל אל היריב ומביא אותו אליך.
★ כדי לעשות טבעות עם סוניה לוחצים A + למטה.
★ כדי לעשות רגליות עם כל הלוחמים עושים אחורה + B.
★ כדי לעשות בעיטה מסובבת עם כל הלוחמים עושים אחורה + C.
★ כדי לעשות ברק עם כל הלוחמים נצמדים אל היריב ועושים B.
★ כדי לעשות הפיכה נצמדים אל היריב ולוחצים C.
★ אם לוחצים עם ג'וני קיג' למטה + C הוא עושה שפגט ונותן אגרוף נמוך.
★ כדי לתת אגרוף חזק לוחצים למטה ואח"כ A.
★ אם נצמדים אל היריב ולוחצים A זה נותן מכה מיוחדת (אצל כל לוחם זה שונה).

גלעד באומן ונדב שם.

★ RAYDEN - ברק עף - אלכסון למטה וכפתור A. טיסה - פעמיים אחורה ואז קדימה. היעלמות - למטה למעלה במהירות. מכת FINISH HIM! - ללכת צמוד ליריב וללחוץ מהק פעמיים קדימה, שלוש פעמים אחורה ולחיצה על כפתור A.
★ CAGE - כדור לייזר - אחורה, קדימה ואז כפתור A. בעיטת הצללים - אחורה, קדימה ואז כפתור B. מכת FINISH HIM! - ללכת צמוד ליריב וללחוץ מהר פעמיים קדימה ואז על כפתור A.
★ SCORPION - שליחת צלצל - פעמיים אחורה ואז כפתור A. קפיצה בלתי נראית - אלכסון אחורי כלפי מטה וכפתור A. מכת FINISH HIM! - לעמוד במרחק בינוני-קצר מהיריב, ללחוץ על כפתור START, להשאיר אותו לחוץ וללחוץ הרבה פעמים למעלה עד התוצאה.
★ LIU KANG - כדור אש - פעמיים קדימה ואז כפתור A. קפיצת בעיטה מהירה - פעמיים קדימה ואז כפתור C. מכת FINISH HIM! - לעמוד רחוק (אבל לא רחוק מדי) מהיריב וללחוץ על START. להשאיר לחוץ ולעשות סיבובים מהירים לכיוון היריב.
★ SUB-SRO - מכת קור - אלכסון למטה וכפתור A. החלקה - אחורה וכפתורים B ו C. מכת FINISH HIM! - לעמוד צמוד ליריב וללחוץ מהר קדימה, למטה, קדימה ואז על כפתור A.
★ SONAY - ירי קפיץ - אחורה וכפתור A הרבה פעמים. תפיסת רגליים - אלכסון למטה וכפתורים A ו B. תעופה - קדימה, אחורה ואז כפתור A. מכת FINISH HIM! - לעמוד במרחק לא חשוב מהיריב וללחוץ פעמיים קדימה פעמיים אחורה ואז על כפתור START.
★ KANO - סכין מעופפת - ללחוץ על START ולהשאיר לחוץ וללחוץ אחורה וקדימה. גילגול - לסובב את החיצים מהר לכיוון היריב. מכת FINISH HIM! - ללכת צמוד ליריב וללחוץ מהר קדימה, ושלוש פעמים אחורה ואז על כפתור A.



סופר ניינטנדו

אסף דוד, יואב גלעד וגלעד ברנדס.

לוחם הרחוב 2.

★ קן וראיו - כדי לבצע יריה צריך ללחוץ למטה ואז קדימה ואגרוף.
★ כדי לבצע אגרוף דרקון לוחצים קדימה ואז למטה, אגרוף ואז שוב קדימה.
★ כדי לבצע בעיטת הוריקן לוחצים למטה ואז אחורה ובעיטה.
★ בלנקה - כדי לחשמל לוחצים הרבה על Y.
★ כדי להתגלגל לפנים לוחצים 5 שניות אחורה ואז קדימה ואגרוף.
★ גייל - כדי לבצע יריה לוחצים אחורה 5 שניות ואז קדימה ואגרוף.
★ כדי לבצע בעיטת מספרת, לוחצים 5 שניות למטה ואז למעלה ו-B.
★ דהאלסם - כדי לירות אש קטנה, לוחצים למטה ומיד קדימה ואגרוף.
★ כדי לירות אש גדולה, לוחצים 3 שניות אחורה ואז אש קטנה.
★ הונדה - כדי לבצע את קסם הידים לוחצים הרבה על Y.
★ כדי לבצע את קסם התעופה לוחצים 5 שניות אחורה ואז קדימה ואגרוף.
★ צ'ון לי - כדי לבצע בעיטת אש לוחצים הרבה פעמים על B.
★ כדי לבצע בעיטה מסובבת לוחצים 5 שניות למטה ואז למעלה ובעיטה.
★ זאנגליף - כדי להסתובב עם אגרופים פרוסים לוחצים Y עם X.
★ כדי לתפוס מישהו ולהסתובב איתו באויר עושים כך: לוחצים קדימה עד שצמודים אל היריב, עושים סיבוב אחורה ולמטה, כשמגיעים לאחור לוחצים X ומשאירים אותו לחוץ עד סוף הסיבוב.

ספרי כישוף

אסף דוד, יואב גלעד וגלעד ברנדס.

כישוף 3

★ המספר במגילה שמול קטע 410 הוא 59.
★ אם נתקלת באחד משבעת הנחשים וטבעת הנחש אצלך הפחת 14 כדי לשמוע עצה.
★ נקודות תורפה: נחש הירח - אש. נחש המים - שמן. נחש האויר - אם ישאר זמן רב ללא גוף. נחש האדמה - אם ישאר זמן רב באויר. נחש הזמן - נחלש ע"י מגילת הקסמים. נחש השמש - מים. נחש האש - חול.
★ כאשר תגיע לקטע 69 עבור ל-275 ובקש לראות את הסחורה (קטע 198).

MULTI SYSTEM
BUG

משחקי העונה של
גם המחשב יהנה ...

חדש
MORTAL KOMBAT
129 ש"ח

לוחם הלחוב
STREET FIGHTER II
120 ש"ח

AMERICAN GLADIATORS
119 ש"ח

BATMAN RETURNS
119 ש"ח

PRINCE OF PERSIA 2
120 ש"ח

LARRY
120 ש"ח

גבריאל
זיכרונות אפלים
GABRIEL KNIGHT
SINS OF THE FATHERS
129 ש"ח

7 GUEST
CD
299 ש"ח

שיווק והפצה באג מולטיסיסטם
כנרת 13 בני-ברק
טל: 03-5794711

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות.

טיני טונס

האוצר החבוי של באסטר

מאת: דוד אידלס

טיני טונס פלשו סוף סוף למגה דרייב! באסטר הארנב וחבריו נמצאים במצב מעולה, אבל עם הטוב - מגיע גם הרע. מונטנה מקס מחליט לעשות להם צרות! (קולות של אכזבה בקהל...)

באסטר בצרות

באסטר מוצא את מפת המטמון ב"לוניברסיטה" של ACME. לרוע המזל, מונטנה מקס חוטף לו את מפת המטמון וברח להרים. כדי לעצור את באסטר, מונטנה מגייס את עזרתה של הפרופסורית המטורפת, ד"ר ג'יני ספליצר. ספליצר הרכיבה קסדות לשליטה על המוח, על



ראשיהם של דיזי דייבל, פלוקי דאק, המפטון וקלמיטי קויוט - חבריו של באסטר. ועכשיו חבריו של באסטר - הפכו לאוייביו. ואם לא די בכך, מקס לקח את אלמירה לתינוקות הרעים, שירלי ופיפי, היחידים שנשארו לצידו של באסטר הם גוגו - ציפור הדודו, סניזר, קונקורד הקונדור, ביפר הקטן וכל חברי מערכת וויז בעידוד גלהב מהיציע.

להישאר בטון

טייני טונס ההרפתקה הוא משחק של קפיצות, התחמקויות וריצות אחרי גזרים, אשר מוסיפים לך נקודות (שמצטברות לפסילה נוספת). בתוך המשחק המשעשע הזה, המלא בפעילות, אתה מעביר את באסטר דרך 33 שלבים של נוף בוגדני. אתה תיהנה במסע הזה, אבל כדאי לך להכין איתך את המזוודות - כי המסע הזה ארוך! המשך המשחק והקודים של השלבים יהיו בהחלט שימושיים מאוד במשחק זה. רק זיכרו, שאחרי אמצע המשחק, אין יותר המשכים! (מוסיקה דרמטית ברמקולים...)

חיפושיו של באסטר אחרי מפת המטמון מביאים אותו ליערות, מערות ואפילו אל מתחת למים. שום דבר מזה לא יטריף אותך, אבל כדאי לך לשמור את צעדיך. זאבים, ינשופים, עטלפים, קרפדות ותנינים ישברו לך את מד הלבבות, אלא אם כן כדורי עוקץ, אבנים גדולות ומלכודות כידונים לא עשו זאת קודם. מי שהגה את המשפט הנדוש "צרות באות בצרורות" חשב כנראה על המשחק הזה.

מהלכיו הגזעיים של באסטר הארנב מחזיקים אותו בחיים. הוא רץ במהירות הבזק. הוא מקפיץ את עצמו מהקירות בעזרת מהלך הסופר-קפיצה שלו. הוא מטפס, יד אחר יד, על חבלים ומשתמש באוזניו כדי לגלוש עליהם. כאשר אוייבים מאיימים עליו, באסטר יכול לקפוץ ולעצור בעדם בעזרת רגליו הארנביות. השליטה במשחק היא מעולה ומוחלטת, ולכן לא תוכל להאשים אף אחד כאשר תמצא את עצמך בתוך מרק ארנבות.

אם נכנסת לצרות, תוכל לחפש אחר גבישי האי-פגיעות, או שתוכל להשיג



קצת עזרה מהחברים הקטנים. בלחיצה על כפתור אחד, סניזר, קונקורד הקונדור או ביפר הקטן ירוצו על גבי המסך כמו מטורפים וימחקו את כל האוייבים בסביבה, בתנאי שתמצא את התיבות המשחררות אותם. (מתח ביציע הכבוד...!)

מלוא עיניים ואוזניים

לחברי המועדון המשעשע של טייני טונס אין בעיות בגרפיקה, לבאסטר יש תנועות אדירות והבעות פנים שונות ומצחיקות. כל שאר הדמויות, גם הן עברו טיפול גרפי מעולה. הרקע נראה נקי (גם אם הוא לא מרהיב במיוחד), והצבע נותן הרגשה טובה של עומק. קולות המשחק מתוקים! האפקטים הקוליים ממש מצוינים, מלאים בדברים הקטנים שמזכירים את סרטי האנימציה, כמו למשל, רעש המנוע כאשר ביפר הקטן עובר כמו טיל על המסך. המוסיקה נהדרת. אחרי שגמרת לשחק, אתה תמצא את עצמך מזמזם את השיר המוביל של טייני טונס יותר מדי פעמים!



בעקבות סוניק

סוניק הקיפוד שבר את מחסום המהירות של משחקי המגה דרייב, ונתן לחברת KONAMI את האפשרות לפתח עוד משחקים טובים שיעברו בדרכו. המשחק טייני טונס לא מפחד ללכת בעקבותיו המהירים של סוניק. בתוספת לפריצות המהירות של באסטר, המשחק גם דומה לסוניק בחלוקת כל שלב ל-3 חלקים: שמיים, פני הקרקע ומתחת לפני הקרקע. בנוסף לכך הגזרים ממוקמים בדרך בדיוק כמו הטבעות של סוניק.

להשתלב בטון

למרות שבאסטר הוא לא סוניק, הוא בכל זאת באסטר. וכאן זה בהחלט מספיק. הרפתקת הטייני טונס הוא משחק זריז וחמוד, מהיר פעולה, אשר כדאי לשחק בו - והרבה! מספר המסכים הרב עושה את המשחק שווה כל שקל שהשקעתם בו. "אוצרו החבוי של באסטר" הוא אוצר קטן בעצמו. (אנחת רווחה סוחפת של הקהל.)



הפינה של ד"ר WIZ

אדם כהן שמע שיש סוניק גם לסופר מגסון, אך כשברר בשתי חנויות אמרו לו שאין. נו?

בוא נעשה קצת סדר בבלאגן, אדם. סופר מגסון הוא מכשיר תואם נינטנדו 8 BIT, אשר בגלל הדמיון – החיצוני בלבד – בינו לבין הסופר נינטנדו זכה לשם סופר מגסון (מה שנקרא דומה אבל לא זה). סוניק לעומת זאת הוא משחק הדגל והגיבור של החברה המתחרה לנינטנדו – סגה. אי לכך, אין סוניק (של סגה) שיתאים לסופר מגסון (תואם נינטנדו).

דן מרגלית (איזה שם...) מרמת הגולן השתמש בתוכנת ה–DUBLESPACE של DOS 6 והתוכנה הכפילה לו את תכולת הכונן הקשיח מ–43 MB ל–63 MB. לאחר מכן ניסה דן טריק אחר: נאמר לו שאם הוא ימחק או יפרמט את הכונן הקשיח ואז יפעיל את תוכנת ההכפלה – התכולה תוכפל ל–83 MB. דן מחק את הכונן הקשיח ולאחר מכן כשהפעיל את המחשב וניסה להיכנס לכונן הקשיח ענה לו המחשב שאין כונן כזה במערכת. מה לעשות?

קודם כל דן, כדאי לך לקנות ספר ובו הוראות ההפעלה המדויקות של DOS 6 – אז תוכל לפעול בדיוק לפי הכללים ולא משמועות. מי שאמר לך שמחיקת הכונן הקשיח והפעלת תוכנת הדחיסה ייצרו לך 83 MB פשוט הטעה אותך, מפני שהדחיסה קשורה קשר ישיר לסוגי הקבצים הקיימים אצלך – אם אלו קובצי מלל הם ידחסו טוב יותר ואם אלו קובצי תמונות וגרפיקה יהיה קשה יותר לדחוס אותם. בגלל הבדלי דחיסה אלו גם אין גודל קבוע וספציפי אליו יכולה להגיע כמות החומר בכונן הקשיח. הכל תלוי בסוגי הקבצים. בנוגע לשאלתך – מה לעשות? לצערי לא נתת לנו מספיק פרטים, ולכן לא נוכל לייעץ לך בעניין זה.

קורא אלמוני שואל האם אפשר להפעיל מחשבים בלי DOS ואיזו חברה מייצרת את גיים בוי?

לגבי שאלתך הראשונה אלמוני: אם אתה שואל את זה כי אין לך כונן קשיח ואתה מתבאס להכניס תקליטון DOS כל פעם – אפשר פשוט להטעין DOS על כל תקליטון שלך – על כל תוכנה, משחק וכו', וכך תחסוך מעצמך את הטירחה שבהכנסת תקליטון DOS ואחריו עוד תקליטון משחק וכו', לצורך זה אידאלי DOS 3.3 בעל 80K ולא מערכות הפעלה מתקדמות כמו DOS 5 שבולעות כ–180K אם מפרמטים תקליטון עם הקבצים החיוניים שלהם. אם אתה שואל כי מפחידים אותך וירוסים וכל הסיפור של הפעלה באמצעות כונן, אז בארה"ב נמכרים מחשבים בשם "טנדי" בהם ה–DOS מופיע כעוד רכיב אלקטרוני – כלומר מערכת ההפעלה "צרובה" במחשב. שיטה זו היתה נפוצה מאוד בעבר הרחוק של המיקרו מחשבים וחברות כמו אטארי, ספקטרום וקומדור הוציאו לשוק מחשבים עם מערכות הפעלה "צרובות". דווקא ה–PC עבר לשימוש בתקליטונים שעליהם מערכות הפעלה, כדי לאפשר עידכון רציף שלא יחייב פתיחה של המחשב והבנה באלקטרוניקה.

לגבי הגיים בוי: את הגיים בוי מייצרת חברת נינטנדו ביפן.

ניב פלד מחדרה שואל האם T.V TUNER (מקלט לתדרי טלוויזיה) שנקנה בארה"ב יתאים לסגה גיים גיר ישראלי?

התשובה היא לא, ניב. יש שני סוגי טיונרים – אירופאי ואמריקאי, שבכל אחד מהם שיטת שידור או שיטת קליטה שונות. ישראל פועלת לפי השיטה האירופאית ולכן טיונר אמריקאי לא יתאים.

כותב מוטי מרקוביץ' מכפר חב"ד: "יש לי אחלה שאלה: שמעתי שבתוך המשחק יומו של הטנטקל ישנו גם המשחק MANIAC MANSION הראשון בסדרה. זה גם מה שכתוב על הקופסה המקורית. איפה זה מופיע בתוך המשחק, איך אפשר להגיע ליזה?"

יומו של הטנטקל הוא המשכו של MANIAC MANSION – כלומר החלק הבא, השני של אותו משחק – לכן כדי להצביע על הקשר כתובים על האריזה גם שם המשחק וגם שם הסדרה. חברת לוקאס ארט לא רצתה לקרוא לזה סתם MANIAC MANSION 2 ולכן קראה לזה "יומו של הטנטקל". אל תחפש בתוך הטנטקל את משחק המניאקים כי לא תמצא. אם תרצה תוכל לקנות אותו בנפרד.

עוד קורא אלמוני שואל "למה שלא תרחיבו את העיתון בכך שלא תפרסמו פרסומות בכלל, כי הפרסומות תופסות 20% מהעיתון?"

אתה חייב להבין, קורא יקר, שהפרסומות מאפשרות את הוצאת העיתון! מפני שעם כל הכבוד לדמי המנוי שמשלמים אלפי המנויים – הכסף הזה אינו מספיק להוצאת עיתון בעל 48 עמודי כרומו בכל חודש. לכן, כדי שהעיתון יצא טוב – כתוב היטב, עם המשחקים הכי חדשים ועם העיצוב הגראפי שאתם אוהבים צריך מקור הכנסה נוסף. המקור הזה הוא אותן פרסומות, מה גם שלדעתי הפרסומות הנ"ל חשובות אפילו לכם בתור צרכני משחקי מחשב, בתור אנשים שמתעניינים בכל התחום הגדול הזה ובכלל – בתור קהל שקונה מוצרים. השאיפה להבא תהיה, לפיכך, להשיג עוד פרסומות – דבר שאולי יאפשר לנו להרחיב את העיתון ולהוסיף לו ולכם עוד ועוד עמודים.

ניר מושקוביץ מרעננה שואל איך יוכל להסיר ממכשיר המגה–דרייב שלו טביעות אצבעות. הוא ניסה להורידן בעזרת מטלית לחה אבל זה לא עזר. "האם יש חומרים מיוחדים?"

חשוב, ניר, להשתמש בחומרי ניקוי עדינים מפני שהמכשירים וכל הפלסטיקים שמסביבם רגישים מאוד – לכן מומלץ להשתמש בכוהל או בחומרי ניקוי מיוחדים לניקוי מוצרי אלקטרוניקה ומחשבים. חשוב לציין כי תכשירי ניקוי אלו – הבאים בד"כ בצורת תרסיס – יוצרים קצף אותו יש להסיר מן המחשב במהירות כדי שלא יצור רטיבות ויזיק למחשב יותר משיועיל. אם אנחנו כבר בענייני נקיונות כדאי גם לשמור על המחשב או משחק הוידאו מאבק, מפני שהאבק, ברגע שהוא חודר דרך פתח הכנסת הקסטה וכו', יכול לחסום את המגעים ולהרוס מכשיר (אם למשל, אתם לא משחקים זמן רב במשחק הוידאו שלכם, אל תשאירו בתוכו את הקסטה – הוציאו אותה ואז הפתח יסגר אוטומטית ויהיה בלתי עביר לאבק).

שואל יונתן בוימפלד: "בסוף המשחק המפתחות למארמון כתוב "אתה יכול לשמור את הדמות לשימוש בהרפתקאות נוספות של MINDCRAFT, לאילו הרפתקאות הם מתכוונים והאם הן עולות במחשב XT, עם צג CGA בלי כונן קשיח?"

המפתחות למארמון, למי שלא מכיר, הוא משחק תפקידים ממוחשב בו אתה יכול לבחור בין 4 דמויות – הדמות שאתה בוחר ומשחק צוברת כוח וכו', ובסיום המשחק אתה יכול לשמור אותה במצבה האחרון על תקליטון, ואז לטעון אותה למשחק אחר של MINDCRAFT. לצערנו המשחקים הבאים של חברה זו הם עתירי גודל וטקסט אנגלי מסובך, ולכן חברת באג לא תרגמה משחקים אלו. בכל מקרה, כל המשחקים הנ"ל דורשים מעבד 386 ומסך VGA, כונן קשיח וכדומה.

סמי קולפינצקי מנס ציונה שמע שקיימים מסכים הנקראים XGA ו–PGA. מה ההבדלים בינם למסכים אחרים?

במסך ה–SVGA, סמי, הרזולוציה היא 1024 על 768. כלומר יש 768 X 1024 נקודות צבע (פיקסלים) על המסך. המסכים שאתה מדבר עליהם הם מסכים בעלי צפיפות נקודות צבע גבוהה הרבה יותר, אך הם מצריכים כרטיסי תמונה מיוחדים וצגים מיוחדים. כרגע צגים אלו יקרים מאוד – מה גם שהם אינם נחוצים לשימוש ביתי. לשם מה לקנות XGA עם 16 מיליון צבעים בו זמנית, אם המשחק בו אתה משחק נכתב ל–VGA? כרגע רק גרפיקאים, חברות אנימציה ממוחשבת, ארכיטקטים וכו' משתמשים במסכים אלו.



מאת: דוד אידלס

הקוסם הגדול שאדוקס שרד לאחר תלאות מרובות את משחק SOLSTICE לסופר נינטנדו. בתור בנו של שאדוקס, גורלך לא קל. אחת מנתיניו של שאדוקס, סוניה, נכנעה לאופל ולכוחותיו. עכשיו בעזרת קסמים שהיא למדה היא שואפת להפוך לקיסרית הרועה. רק אתה יכול להחזיר את העולם מאופל לאור, מרוע לטוב.

SOLSTICE היה אחד המשחקים הפחות מוכרים לסופר נינטנדו אשר עינג את כל מי שמצא אותו. עם EQUINOX, ההמשך המצוין של אותו משחק לסופר נינטנדו, SONY ממשיכים לשפר ולשכלל את סדרת משחקי ההרפתקאות המעולה שלהם.

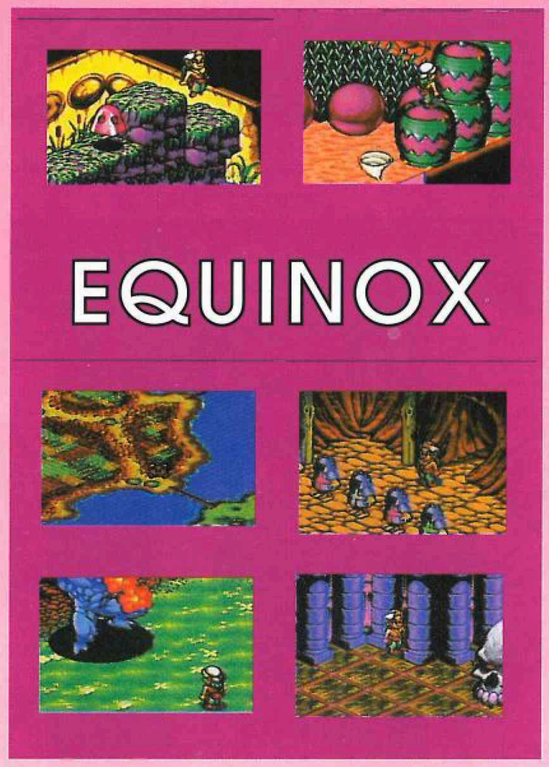
המשחק משלב אלמנטים של פעולה עם הרפתקה, משחק תפקידים עם פתרון פאזלים בתוך יצירת מופת מבדרת ומעבירת זמן. משחק הרפתקה זה לשחקן אחד נפרס על פני עולם שלם, דרך שבע ממלכות שונות מאוד, ביניהן (מעל האדמה), אתה מביט על הנעשה ממבט "קלאסי" של משחקי תפקידים מעל שחקן. בכל ממלכה תגלה מבחר של חיות ופרחים הכולל בדרך כלל סוגים שונים של טרולים ושאר מפלצות. הנוף מלא בכפרים קטנים המשמשים ככניסות למבוכים תת-קרקעיים. אפשר לסובב את הנוף ב-360 מעלות ולהתרחק מהקרקע, כדי לקבל הבנה טובה יותר על מקומך בשטח.

כאשר אתה מהלך בין הממלכות השונות, עומדות בפניך שלוש ברירות: להילחם בכל מפלצת שתפגוש בדרכך, לקפוץ למבוך הקרוב ביותר אליך או לנגן על הנבל שלך. אחרי ניצחון על כל מפלצת נשאר בידך בקבוק של תוספת כוח פיזי או כוח קסם.

קפוץ למבוך ואז הפעילות מתחילה באמת! בזמן שאתה יורד למעמקי האדמה, אתה מוצא את עצמך בתוך סדרת חדרים המקושרים ביניהם. צבעים ברורים ובהירים בשילוב עם המראה התלת מימדי מעניקים לך הרגשה שאתה באמת מגלה עולמות מיסתוריים חדשים, המלאים בקסמים. המוסיקה המפחידה שולחת צמרמורת מתאימה לאורך גבך.

בכל מבוך יש חפצים הדרושים לך כדי לבנות את כוחך ואת כוח הקסם שלך. כדי לסיים את המבוך, עליך לעבור בין כל חדריו ולמצוא 12 אסימונים ושאר האוצרות. תמצא את האסימונים האלה בכל מקום: לפעמים הם נמצאים על פני השטח ולפעמים הם מופיעים רק אחרי שהשמדת את כל המפלצות באותו חדר.

לכל ממלכה יש מבוך משלה, אבל כל המבוכים מלאים באתגרים משגעים, הכוללים חיצים קטלניים, לבנים (נראות, בלתי נראות וניתנות להזזה), שערים זזים



וכמויות מסחריות של שדונים. היצורים - המשנים את צורותיהם החל ברוחות רפאים טיפשות וכלה בבלובים חכמים - מגיעים במבחר של צבעים, מירוק עד לבן. למרות שקל מאוד לנווט את עצמך בין החדרים הראשונים, הם נעשים קשים יותר ויותר עם התקדמותך במבוך. דרושים הרבה תאי מוח פעילים וזריזות ידיים כדי למצוא דרכים לפענח את סודותיו הפתלתלים של המבוך.

שמונה נשקים, עם מהירות ועוצמה שונות, מוסתרים במבוכים וכך גם שמונה לחשים קסומים. אחרי שזכית בנשק או קסם, תוכל לעלות מסך בנוסח משחק תפקידים כדי לבחור ביניהם. המסך הזה וכך גם מקשי השליטה במשחק מדויקים וקלים ללימוד.

מפתחות ותפוחים גם הם מפוזרים במבוך (הכל מפוזר כאן, הא?). המפתחות פותחים דלתות בעלות אותו צבע - אבל רק פעם אחת בלבד. התפוחים מקנים לך תוספת בריאות.

ברגע שגמרת לחקור את כל המבוכים בממלכה (בכלל לא קל - הראשון בהם הוא בעל 16 חדרים והאחרון בעל 100), האתגר האחרון מונע ממך להתקדם למלכת הבאה: עמוק בתוך המבוך שוכב לו הבוס של המפלצות. לא קשה ללמוד כיצד מנצחים את מפלצת הבוסים (או בוס המפלצות) אבל דרושה לבוס רק פגיעה אחת בך כדי להכשילך, ואז יש להתחיל הכל מחדש...

אחרי שעברת 7 ממלכות, השמדת 7 בוסים ואתה חמוש היטב בנשקים וקסמים, לך לאיי המוות לקרב האחרון נגד סוניה. המתחילים ואלה שאין להם סבלנות, ראו הוזהרתם: במשחק הזה יש צורך לחזור כמה וכמה פעמים כדי להתקדם. אפילו שחקנים מנוסים יגלו שלוקח כמה ימים כדי לגמור אותו. למזלך, ל-EQUINOX יש אין סוף המשכים וסוללה המאפשרת לך לשמור עד ארבעה משחקים.

EQUINOX מוצלח בגלל שהוא לוקח סוגים שונים של משחקים ויוצר מהם משחק הרפתקה מקורי מאוד. יש כאן פאזלים מצוינים לפתור; מפלצות רציניות להשמיד; בוסים גדולים ורעים והמון אתגרים אפילו לשחקן הרפתקאות מנוסה. אל תהססו לנסות אותו.



מאת: דוד אידלס

כל מה ששמעתם על הכוונה של נינטנדו להפיק את המקסימום מהגרסה הזו של המשחק בלי לשפוך טיפת דם אחת - מתגלה כנכון. מחליפים כאן מכות מבלי לבזבז אפילו סמ"ק מן החומר האדום. חוץ מזה שזה לא נראה כל כך יפה, זה גם מקשה על ההבחנה מי מרביץ למי. המהלכים הקטלניים עדיין קיימים אך רמתם הורדה באופן משמעותי, ואפילו כאשר סקורפיון דוקר מישהו עם הכידון שלו - לא יורד דם. בזז: רק תסתכלו על מהלך קטלני של קייג' כדי לראות בשינוי הקיצוני: במקום הורדת ראש של היריב יש מכה קטלנית בלב עם שטף דם פנימי וזהו.

אחד הדברים הקשים ביותר ללימוד במשחק הזה הוא המכות הקטלניות. השימוש בהן לא מיועד לשום דבר חוץ מאשר להכניס את אפו של היריב עמוק באדמה או להעיף לו את הראש, בהתאם לדמות בה אתם שולטים. כאשר נגרם מספיק נזק ליריב, הוא יתחיל להתנדנד ללא יכולת להגן על עצמו ואז תופיע דרישה חד משמעית: "גמור אותו". עליך פשוט להתקדם אליו ואז אחרי כמה תעלולים של חיצים ולחיצות על כפתורים מסוימים, אתה תבטיח את ביטול השתתפותו של יריבך בתחרויות של שנה הבאה, על ידי השמדתו בדרך זו או אחרת - ובקטע הזה באמת השמיים הם הגבול.

הטיפוס בסולם הקרבות איננו קל כלל. ראשית כל עליך להוכיח את עצמך על ידי מחיקה של כל המתחרים בקרבות אחד על



אחד. גם אם עשית זאת, אתה עדיין לא ראוי להתמודד נגד גורו או שאנג צונג - שני המתחרים האחרונים; כל מה שהוכחת הוא שאתה מסוגל להגיע ולהתמודד ברשימה המתקדמת. עכשיו עליך להתמודד בקרבות של זוגות: ברגע שהפלת את הראשון השני מופיע - אז חשוב כאן מאוד לשמור על הכוח. יש בשלב זה גם לוחם שאינו מופיע ברשימת המשתתפים. הוא נוהג לקרוא לעצמו רפטייל ומהווה שילוב מפחיד של סאב-זירו וסקורפיון, עם מהלכים של שניהם ותלבושת בצבע ירוק. לא מאמינים? שחקו ותראו בעצמכם.

לפני שתלכו ותבכו על חוסר הדם שבמשחק, לגרסה של סופר נינטנדו למשחק הזה יש יתרון ממשי על כל הגרסאות האחרות - הגרפיקה. אולי הלוחמים לא שותתים דם כאשר הם מגיעים לסוף הקרב ואין טפטופים אדומים, אבל זהו הדבר הקרוב ביותר למכונת משחקים אמיתית שתוכלו למצוא. הדמויות לא יכולות להיות יותר מדויקות, הן מופיעות באנימציה מושלמת ומעל הכל נמצאת מהירות המשחק הנהדרת. אפילו הגורו עצמו נראה משכנע יותר מאשר בגרסה של מגה-דרייב. בחיי.

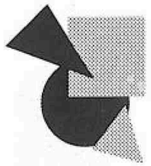
למרות חוסר הדם במשחק (שעם כל הכבוד לנינטנדו וכוונותיה החינוכיות - ההימנעות מדם נראית מגוחכת), MORTAL KOMBAT על מכשיר הסופר נינטנדו מציב תחרות רצינית למשחק STREETFIGHTER TURBO החדש. משחק מצוין.

...טלטולים יום-יום או קשיים בלימודים? אנחנו יודעים איך לעזור לך!

הפכנו את הלמידה לחוויה מרתקת / לומדות איכות על בסיס מחקר אקדמי.
גרפיקה עשירה וצבעונית, אנימציה מרהיבה, אפקטים קוליים והרבה כיף.



1. דובי (לגילאי 2.5-3.5)
התוכנה הראשונה של הילד.
מאפשרת לילד הקטן להפעיל מחשב
ולקבל ממנו משובים באופן ידידותי, בדרך
של משחק משעשע, המפתח את
הקואורדינציה ואת יכולת התגובה של הילד.
דרישות: מחשב 286 ומעלה, מסך VGA ומעלה.
מומלץ: עכבר וכרטיס קול.
מחיר: 79 ש' במבצע: 72 ש'



2. צבעים וצורות - לגילאי 3-6
תוכנה הפותחת חלון עבור הילד אל
העולם המופלא של צבעים וצורות.
מלמדת את הילד לזהות צבעים וצורות,
תוך פיתוח הדמיון, כושר ההתבוננות
והרגלי החשיבה. החומר הנלמד מומחש
ומיושם בשפע רב של דוגמאות מחיי היום־יום.
דרישות: מחשב 286 ומעלה, מסך VGA ומעלה.
מומלץ: עכבר וכרטיס קול.
מחיר: 189 מחיר מבצע: 119

3. יש לי סוד אני קורא (לילדי גן וכיתה א')
ערכהללימוד קריאה. כוללת תוכנת מחשב
מלהיבה, סדרת חוברות לימוד לילד ומדריך
להורים. מקנה לילד, בשיטתיות ובהדרגתיות,
שליטה באותיות הא"ב, בתנועות
הניקוד ובקריאת מילים ומשפטים, עד שבסוף
תהליך הלימודיהיה מסוגל לקרוא ולהבין סיפור שלם.
המחשב מדבר אל הילד בקול אנושי חם, מתקן ומנחה אותו לפי הצורך.
מאפשר לילד להתקדם באופן עצמאי, בקצב המתאים לו.
השיעורים כוללים שפע רב של משחקים מהניסלתרגול ולחיזוק הנלמד.
תוכנית הלימוד מחולקת ל־2 חלקים ומופיעה ב־2 מארזים נפרדים.
חלק א'־למתחילים. חלק ב'־למסוגלים לחבר אותיות/משפטים.
דרישות: מחשב 286 ומעלה, כונן 1.2, מסך VGA ומעלה.
מומלץ: עכבר וכרטיס קול.
מחיר: 215 ש' לכל חלק. במבצע: 199 ש' לכל חלק.



4. בונוס - לגילאי 6-120
רמת המשחק עולה ככל שעולה גילם
של המשתתפים ורמת ידיעותיהם.
משחק מילים ממוחשב המבוסס על עיקרון ה"שבץ־נא".
התוכנה מכילה את כלל המילים בשפה העברית ובנוסף
גם מאגר גדול של מילים לועזיות ו"סלנג".
התוכנה בודקת כל מילה שהורכבה ופוסקת לגבי תקינותה.
דרישות: מחשב 286 ומעלה, מסך VGA ומעלה.
מומלץ: עכבר וכרטיס קול.
מחיר: 119 ש' במבצע: 107 ש'

5. מתמטיקל - סדרת לומדות מתמטיקה
7 לומדות מתמטיקה בנושאים שונים,
לכתות ו' ועד יב' (3 יח' בגרות).
הסדרה נבדקה ואושרה ע"י משרד החינוך,
כוללת חומר תיאורטי עשיר, מאות תרגילים ובעיות
מתמטיות, מעקב מפורט ומשוב אחר התקדמות.
דרישות: מחשב 286 ומעלה, דיסק קשיח, מסך VGA ומעלה.
מומלץ: עכבר.
מחיר ליח': 179 ש' במבצע: 159 ש' ליח'.



6. אטלס ממוחשב לטיולים - דרכון לישראל (מומלץ לכל המשפחה)
טיולים, תיירות וידיעת הארץ.
התוכנה מאפשרת גישה מהירה וקלה
למידע רחב ומגוון על האתרים (כולל זמני
פתיחה), היישובים, הצמתים והכבישים בישראל.
עשרות מסלול טיולים מומלצים.
דרישות: מחשב 286 ומעלה,
דיסק קשיח, מסך VGA ומעלה.
מומלץ: עכבר.
מחיר: 289 ש' במבצע: 259 ש'

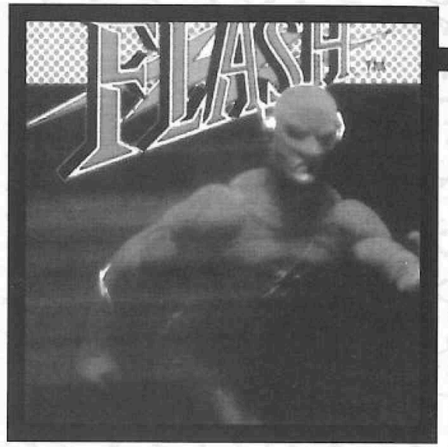


אבא־אמא, הילדים יקבלו 2 מתנות שיזורפו לכל רכישה מעל 200 ש' במבצע

מתנות המתווספות לכל רכישה: 1. קטלוג התוכנה/ספרות/תקשורת ומולטימדיה חדש!
2. תוכנת משחק מבית "APOGEE" לבחירתך: MAJOR STRYKER או COMMANDER KEEN.
* המחירים כוללים מע"מ.
* יש להוסיף 9 ש' דמי טיפול ומשלוח.

שימו לב המבצע תקף עד 24/3/93 "עיר התוכנה" - מרכז הלומדות הגדול בישראל טל': 03-295-145, 03-5288-448. פקס: 03-525-1666

THE FLASH



מאת: גיל צוק

לפני שנתיים שודרה בארץ באיזו שעה נידחת הסדרה THE FLASH (הברק). אם צפיתם בסדרה אז אתם בטח מכירים את הסיפור ואם לא אז אני אספר לכם:

ה"ברק" הוא מדען אשר כתוצאה מניסוי שערך במעבדתו קיבל כוח על־טבעי המתבטא במהירות פעולותיו.

המשחק שומר על רוח העלילה המקורית של הסדרה וגם שם (במשחק) אתה נע במהירויות מדהימות. ההבדל היחידי הוא שבמשחק יש לך מלאי מוגבל של אנרגיה (וזה אומר שאתה לא יכול לרוץ יותר מכמה שניות).



אחד הדברים שהופכים את המשחק לקשה ומעניין הוא הגבלת הזמן. לכל מסך מוקצבות לך 2:30 דקות – מה שאומר שאתה חייב להשתמש במהירות בה ניחנת. אבל את המסכים די קל לעבור מכיוון שהאויבים איטיים, מגושמים וחסרי תגובה. פשוט קל מדי לעבור אותם ולפעמים זה קצת משעמם. אבל זאת הבעיה שלך, להבא תיזהר קצת יותר עם החומרים במעבדה שלך, אדוני המדען.

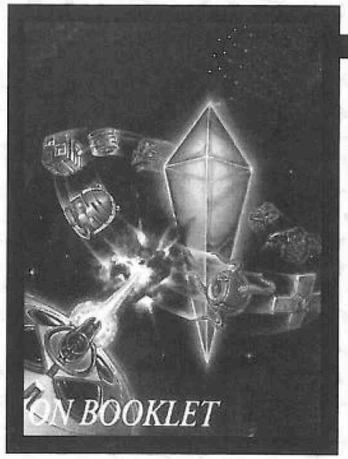
במשחק מגוון תנועות אשר יכולות לעזור לך, אך לעיתים ממש להפריע: אתה יכול לבעוט לכל הכיוונים (כולל למטה ולמעלה) ולהכניס לאויביך הרכרוכיים אגרופים (בפרצוף, בבטן ואפילו מתחת לחגורה). אחת הבעיות של המשחק היא הקפיצה. במשחק לא קיים כפתור קפיצה ובכדי לקפוץ צריך ללחוץ על צלב התנועה – למעלה וקדימה, לפעמים זה מתפקשש ואז אתה בחזקת ז"ל. וכמובן, איך ניתן לשכוח את מעלת המעלות, שבזכותה אתה מה שאתה: המהירות. בלחיצה על שני הכפתורים יחד (A+B) אתה פשוט מזנק, וקצת קשה לראות אותך על המסך. אתה פשוט מטושטש מרוב מהירות – אבל היזהר, יכולת המהירות שלך מוגבלת וכשמלאי האנרגיה אוזל לך – לא תוכל לרוץ. שלא תגיד שלא אמרתי לך.

המסכים משופעים במכשולים אשר מחזירים למשחק את הפלפל (שלא היה באויבים). יש במשחק עמודים שניתן לעבור אותם על ידי בעיטה או קפיצה, יש גם סולמות ויש בורות (... אין דבר יותר מעצבן מלהגיע לסוף מסך וליפול לבור – נסו ותיהנו...)

אם לסכם בכמה מלים – משחק נחמד מאוד שיכול להעסיק עיניים וידיים הצמאות לקצת אקשן למשך זמן מה, המוסיקה לא רעה והגרפיקה טובה. 8

בסולם צוק.

CRYSTAL QUEST



מה בדרך כלל גורם לכם לקנות משחקים לגיים בוי? אני קונה משחקים לפי העטיפה, השם, וביקורות בעיתון. את CRYSTAL QUEST קניתי לפי העטיפה והשם בלבד – העטיפה המעוצבת להפליא והשם נראו לי כאילו הם טומנים בחובם שעות של אתגר בלתי פוסק.

אבל לא אתגר ולא יער, לא דובים ולא זבובים. אם תיחכום היה סוכר – המשחק הזה היה מר כמו קפה שחור, אם יצירתיות היתה גשם המשחק הזה היה שנת בצורת. פשוט בושה.

אתם בטח שואלים למה אני כל כך נסער? ובכן, המטרה במשחק הזה היא פשוט מאוד להתרוצץ במסך שצורתו מלבן ולאסוף כוכביות, כשכל מה שמפריע לך הן נקודות שלפעמים גם יורות עליך, זה הכל. חשבתי לעצמי שאולי זה רק במסכים הראשונים, אבל במסך 10 כבר הבנתי – 139 ש"ח ירדו לטימיון. על המשחק הזה קשה לכתוב ביקורת – זה כמו לכתוב ביקורת ספרותית לספר טלפונים. רק תזכרו: משחקים לגיים בוי (ובעצם גם למחשב, לניינטנדו וכו') קונים לפי ביקורות, לפי עצות מחברים וכו' ולא לפי שמות ועטיפות. ואני לא מנסה להעלות את אחוזי הקריאה של המדור שלי.





עוד כמה טיפים

מאת: ערן בן-סער אבי סבג

נכון, זה נושא נדוש מאוד: איך אמורים לשחק משחק תפקידים. אבל לא נדוש מספיק, כפי שמסתבר. עדיין שלוש קבוצות מתוך ארבע לא משחקות נכון, ואני עדיין רואה שחקנים שדמויותיהם יכולות לקרוא תיגר על עשרות דרקונים בבת אחת, ולנצח. עדיין ניתן למצוא דמויות שירקו בבוז לעבר חרב ארוכה עם 5+ בגלל שיש להם חרב שיורה שלושה כדורי אש

כל סיבוב ובכל סיבוב שני היא מעניקה משאלה. רוב הבעיות האלו נוצרות לא בגלל שחקנים לא טובים, אלה בגלל שה"מים לא טובים, שלא יודעים להשתלט על שחקניהם. רשימת הטיפים הזו מיועדת לשני הסוגים.

אחת התלונות הנפוצות ביותר היא משחקנים ושה"מים שמרגישים שמשחק הפנטזיה שלהם הפך למשחק של HACK & SLASH, ביטוי שתרגומו הוא בערך "הכה וחתוך" והוא מציין סוג משחק, שהרעיון המרכזי שלו הוא לחסל מפלצות בקצב של שש לסיבוב. הסיבות שמביאות בדרך כלל למצבים כאלו הן לא רבות: זה מתחיל בגלל שלשה"מ אין כוח (או מספיק דמיון) בשביל ליצור עלילה ארוכה ומעניינת - אז הוא פשוט מציב הרבה מפלצות בדרכן של הדמויות כדי להעביר זמן משחק. נכון, להילחם זה כיף, אבל לא כשנלחמים כל הזמן!

עכשיו, ככל שיש יותר קרבות, סיכוי הדמויות לשרוד יורד, לכן מביא אותו שה"מ מפלצות, אותן יכולות הדמויות לחסל בקלות יחסית. התוצאה: השחקנים אינם מפחדים מקרבות וחושבים שדמויותיהם הן ארנולד שוורצנגר לפחות ומחסלים כל מה שזז. הפתרון לבעיה זו דווקא פשוט למדי: להפסיק עם הכמות המסיבית של המפלצות, להתחיל לחזק את המפלצות ולהחליש את הדמויות. לאחר שזה יעשה, במפגש הבא הדמויות ינוסו על נפשן לראשונה בקריירת המשחק שלהן, ויחפשו פתרונות אחרים.

עוד בעיה רצינית שנתקלים בה, היא המצב המטומטם שהזכרנו למעלה, בקשר לחרב עם כדורי האש והמשאלות: ישנם שה"מים עם נטייה פסיכוטית לחלק חפצים קסומים כאילו היו בייגלה. לא שיש לנו משהו נגד נדיבות, להיפך - שילחו לנו את כל רכושכם ולא נחזיר לכם אגורה - אבל יותר מדי חפצים קסומים הורסים את המשחק. איך? פשוט מאוד. לדמות שלך אולי אין את הכוח לחסל את הדרקון הירוק המעצבן ההוא, אבל למטה האנרגיה המהולל שלך היורה חמישה כדורי אש של 6p10 בשנייה, אין שום בעיה עם דרקונים, ענקים, ערפדים או אלים. חוץ מזה, ברגע שמתחילים לחלק יותר מדי חפצים קסומים השחקנים מתחילים לקבל מה שנקרא "אוצר-מניה" והמשחק הופך למסע חיפוש אחר אוצרות, במקום להשלים את המטרה האמיתית.

ברור שאוצרות הם מניע - בילבו בגינס יצא יחד עם קוסם וחמולת גמדים במיוחד כדי להרוג דרקון ולשדוד את אוצרו, אבל לפחות היה זה על מנת להחזיר את האוצר לבעליו החוקיים! אסור לשה"מ לתת לשחקנים יותר מדי אוצרות, או אוצרות חזקים מדי משום שהדבר פשוט מפר את איזון המשחק. הפתרון: או שתיתן גם למפלצות כמות דומה של חפצי קסם ותחזיר את האיזון בדרגה גבוהה יותר או, וזה הפתרון העדיף, להחליש את הדמויות ולהפסיק עם הכמות הזו של חפצי הקסם.

עוד בעיה שתלויה ממש בשה"ם, היא הנטייה לחזור על עצמך: לא כל הרפתקה חייבת להתחיל במוות מסתורי בפונדק או בשליח באמצע הלילה. לא בכל הרפתקה יש מבוך עם דרקון בקצה, ולאחר זמן מסוים נגמרות הנסיכות שאתה יכול להציל (מה גם שאחרי שהצלת נסיכות - דוכסיות הם ממש מתחת לרמה שלך). כמה מכשפים בדרגה 20 יש בעולם לדעתך? ואחרי הכל - לא כולם רוצים להרוג אותך, חלק רוצים להיות אלים או משהו.

הפתרונות לבעיה זו הם ממש ממש פשוטים, אבל דורשים מעט דמיון ומאמץ. [מודגש] לגוון, אפילו כשהדמויות כבר בדרגה 15 עדיין כיף לפתור מידי פעם תעלומת רצח קטנה בעיירה נידחת אי שם בדרום המדברי או משהו, מבלי להציל את העולם ולחסל את שדי האופל הנוראים אפילו פעם אחת. מצד שני, לפעמים נורא כיף להיות חבורה בדרגה שלוש-ארבע שנשלחת לרגל בקרב צבא האויב ומסתבכת בהרפתקה מופרעת לחלוטין, הכוללת פלישה ממישורי קיום אחרים או התגשמותה של נבואת אחרית הימים ובואו של המשיח, כל זה רק כדי לעשות משהו שונה.

אם כבר הזכרנו קוסמים בדרגה 20 עם נטייה להפוך לאלים, אנו רוצים לדבר על משהו שאנחנו קוראים לו "קללת רייסטלין": אוקיי, אהבנו מאוד את טרילוגיית האגדות של רומח הדרקון. אבל מאז, כל קוסם שני רוצה להיות רשע ולהפוך לאל ביום מן הימים? זה ממש מגוחך. רייסטלין היה אחד ממיליון ופתאום כל שחקן קוסם רוצה גם? אנחנו מבינים שאיפה לכוח ועוצמה - אבל חבר'ה, במימדים גורמאליים בבקשה! ניתקלנו בשחקן שאמר שכל דמויותיו יוצאות להרפתקאות כדי להפוך לאלים ביום מן הימים, מטורף לחלוטין... מה כיף כל כך בלהיות אל? אתה יוצא מהמשחק כששאר הדמויות נשארות בנות תמותה.

הבעיה האחרונה היא המרדף אחרי נקודות ניסיון: זה מצב שנוצר בגלל בעיות אחרות - כתוצאה מרצח מתמיד של מפלצות וקבלה מתמשכת של כלי קסם, שחקנים מתחילים לחשוב על עוצמה לדמות כמטרת המשחק - ועוצמה פירושה ניסיון (בין אם הוא מתבטא בדרגות או נקודות פיתוח - ניסיון הוא המפריד בין דמות חלשה ודמות חזקה). לכן קורים מקרים כמו הגנב שנתקלנו בו, שהיה צריך 100 נקודות ניסיון כדי לעלות דרגה אז הוא הלך ורצח אלף חתולים כדי לעלות אותה. פסיכי לחלוטין.

הפתרון: מספיק עם כמויות הניסיון



האגדתיות, יש לתת יותר ניסיון על רעיונות טובים, משחק תפקידים טוב, או סתם אקטיביות במשחק מאשר על חיסול אורק למשל או על מציאת אוצרות.

חידות יכולות להביא נקודות ניסיון וגם יציאה ממלכודות. נכון, אין כמו לכסח דרקון כדי לעלות דרגה, אבל אלו מקרים נדירים והדמויות לא יכולות לסמוך עליהם.

לסיכום, הבאנו לכם את הבעיות העיקריות של משחק תפקידים, או לפחות את אלו שפופולאריות בארץ (בחו"ל קיימת בעיה רצינית של שה"מים שנותנים יותר מדי חידות והופכים את הלוחמים למיותרים - אנחנו כנראה טיפשים יותר או חכמים יותר, או סתם מיליטאנטים קטנים).

אנו מקווים שהטיפים יעזרו לכם, ואם לא - חכו לוויז הבא, שם תמצאו כתבה על איך מריצים מערכת משחק שתהנה גם את השה"מים וגם את השחקנים.



שיחות עם מורגן לה פיי

על מכשפה, יתוש ←

מאת: ערן בן-סער אבי סבג ליאור ברנע
והגיטרה הקלאסית שלו.

מורגן, אבי, ליאור ואני ישבנו במחסני באג בבני ברק ושיחקנו משחק לוח חדש של SHADOWRUN בשם MILITARIZED ZONE DOWNTOWN . (בתרגום חופשי פירוש השם: העיר, איזור צבאי). משחק נחמד למדי שמטרתו להרוג לפני שאתה נהרג, דבר שמורגן נורא אוהבת.

"בואו נוסיף אתגר למשחק," הציע ליאור, "ערן, תפסיק לגלגל את הקוביות השחורות שלך. ומורגן, תפסיקי לגלגל שישיות כל הזמן."

"שתוק וגלגל!" ענתה לו מורגן, "אתה הרי לא רוצה לגמור בתור חייל קרטון על הלוח."

ליאור מלמל משהו מתחת לשפמו (הבחור גידל זקן ושפם, מתאים לו), וגלגל שתיים ושלוש. אבי נאנח, "גמרנו, אני פורש. אין לי טיפת סיכוי."

"היי, אז תעשה משהו מועיל." הצעתי, "תקריא כמה מכתבים. הם בערימה ליד התיק שלי."

אבי ניגש אל התיק והביא את המכתבים, הוא עיין בהם כמה שניות והוציא גלויה אחת. "הנה שאלה שכבר נמאס לי לשמוע: ניב פלד מחדרה משחק AD&D והוא אלף כהן-קוסם. הוא רוצה לדעת מתי הוא יכול ליצור לחשים וחפצי קסם חדשים."

ליאור השמיע קולות הקאה, אני ציטטתי כמה מלים של SLAYER: מוות, מוות, מוות! ומורגן פשוט גרמה לקוביות לפתוח פה מלא שיניים ולאכול אחת מדמויות הקרטון. בסוף נרגענו ומורגן ענתה "כמו שאמרתי כבר עשרות פעמים: מתי שרק תרצה, מדרגה אחת אם בא לך. אבל ככל שאתה קוסם חזק יותר ובדרגה גבוהה יותר תוכל להמציא קסמים וכלי קסם חזקים יותר. ערן, אני לא הולכת לענות על השאלה הזו יותר. אולי תכתוב על זה כתבה ארוכה כדי שכולם יבינו?"

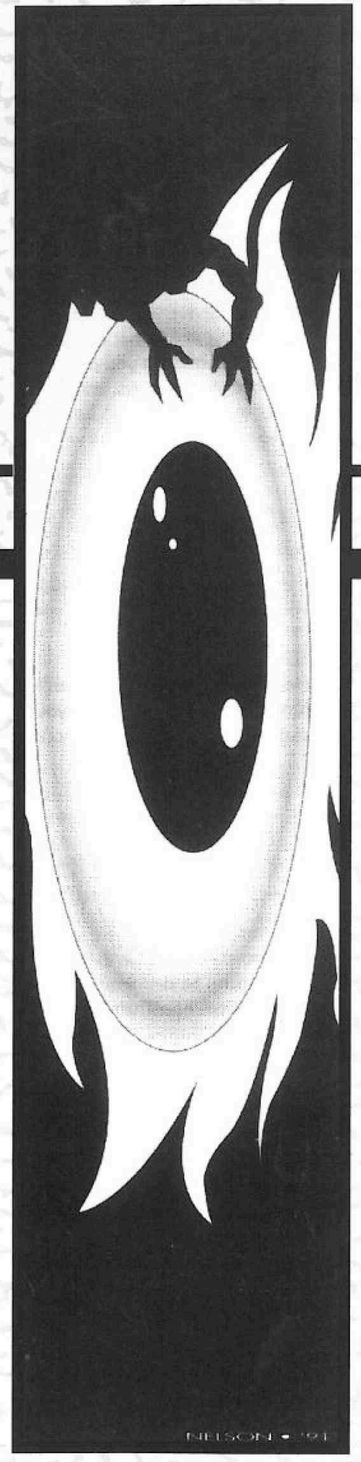
"נחשוב על זה לוויז הבא." הבטחתי לה, "אבי, יש משהו טיפה פחות קשה ומסובך?" אבי חיטט בערמה. "הנה מכתב משחקן מתחיל למדי, מיכאל סיגלמן בן השלוש עשרה. יש לו כמה בקשות: הוא רוצה ליצור קשר עם שחקנים של D&D באיזור בת-ים, הוא נותן כתובת: רחוב ארלוזורוב 29, דירה מספר 9. הוא גם לא מבין מה פרוש 2p1, כי אין כזו קוביה."

"אה, זה ממש פשוט," ענתה מורגן, "2p1 היא זריקה של כל קוביה בה אתה מחליט שתוצאה של החצי הנמוך שלה, למשל תוצאה של אחת עד חמש בקובית עשר, פירושה תוצאה של אחת, ותוצאה בחצי העליון, למשל שש עד עשר, פירושה שתיים."

"מורגן?" הפרעתי לה, "איך אנחנו אמורים לשחק?" כולנו היבטנו על הלוח. שתי הקוביות שלה כבר אכלו את כל חיילי הקרטון. אחת מהן כירסמה את מעמדי הפלסטיק והשנייה החלה נוגסת קלות בלוח עצמו.

"חמודות, לא?" שאל ליאור. "ממש," השבתי לו, "דווקא כשאני מנצח נהרסים לנו כל המשחקים." אבי זרק קצת ביסלי לאחת הקוביות שהתנפלה עליו ברעב. "הן אוכלות הכל?" הוא שאל. "כנראה." השיבה

ושתי מלחיות ←



לו מורגן והגישה את העיתון לקוביה שזללה את הפלסטיק.

"אני אוהב אותן!" הכריז ליאור, "אפשר לשמור אותן בכלוב או משהו?"

"לא, הן יאכלו את דרכם לחופש." השיבה מורגן, "אולי אפשר לשמור אותן בשדה של קסם, אבל לא הייתי סומכת על זה."

"חוץ מזה, מה תעשה איתן? אתה לא יכול לגעת בהן כי הן יאכלו לך את היד." אמרתי. "מורגן, תעצרי אותן לפני שהן אוכלות את המחסן." הציע אבי.

"אוקיי, אוקיי." אמרה מורגן והפכה את הקוביות לרגילות, "תמיד מקלקלים לי את כל הכיף."

ליאור החליט שכדאי לו לנסות את מזלו במשחק אחר והוא הלך לחפש אחר, פחות טעים. "לאן אתה הולך?" שאלה מורגן את ליאור. "לחפש משחק שיגרום לך קשיי עיכול!" הוא השיב בחזרה. בהבזק ירוק הפך ליאור לכלי שהוא כל כך מכיר - מלחיה כחולה עם ציור של פרח.

"אבי," לחשתי לו, "תקריא איזה מכתב, ומהר." "מורגן! שמעי את המכתב הבא!" אמר אבי בעליצות מדומה ושלף את המכתב הראשון שהוא שם עליו את היד. "אריאל רויטמן רוצה לדעת אם יש לקוסם ב-D&D תכונות וכוחות נוספים שלא מוזכרים בחוברות החוקים."

"עקרונית לא." השיבה מורגן, "מעשית אפשר תמיד להמציא. אם אתה והשה"ם רוצים שקוסמים בעולם שלך יוכלו תמיד 'לראות' דברים קסומים ללא צורך בקסם מיוחד, פשוט תחליטו שזה כך.

במשחקי פנטזיה שונים לעיתים מוצאים קוסמים עם כוחות לא שיגרתיים, אבל בדרך כלל הם די דומים."

הושטתי יד למלחיה, כלומר ליאור, וניערתי אותה. תמיד רציתי לדעת אם יש מלח במלחיות של מורגן, אז ניסיתי לשפוך קצת על היד. יש.

"היי תראו." אמר לפתע אבי, "מכתב ל-HERO SYSTEM." "כן?" שאלה מורגן, "תראה לי." "שנייה, תני לי לקרוא." מורגן חטפה את המכתב מידו של אבי, כתגובה הוא חטף את המכתב חזרה וצעק, "מה את חושבת, בגלל שאת מכשפה את תעשי מה שאת רוצה? הרסת לנו את המשחק היום ואת עולה לי על העצבים." מורגן שלחה באבי מבט קר, מהסוג שכל האנשים בעולם היו שותקים אחריו. כולם, מלבד אבי. "אני לא מפחד ממך, מה כבר תעשי לי, תהפכי אותי למלחיה?" אמר וחייך. "לא." השיבה מורגן בשקט. החיוך על פניו של אבי נמוג לאיטו. בהבזק חומחום (צבע שאבי מגדיר כצבע שנוצר כשמערבבים חום עם חום) הפך אבי ליתוש. מורגן תפסה אותו, פתחה את המלחיה (את ליאור) זרקה את היתוש (אבי) פנימה וסגרה את המכסה.

"תשמע ערן," היא הקריאה לי מהמכתב, "רועי צמח עבר ל-HERO והוא מנסה לבנות עולם דמוי 'קפטיין פאוור' הוא רק לא יודע איך לבנות את החליפה עם הכוחות שלה."

"מה, זה פשוט מאוד." השבתי לה בהרגשה מטומטמת שהחלפנו תפקידים, "את החליפה הוא בונה בדרך נורא פשוטה: הוא קונה את כל הכוחות שיש לחליפה ונותן לכולם את החיסרון FOCUS, כלומר קשור לחפץ, במקרה הזה לחליפת כוח. אחרי זה הוא מחשב את המחיר הכולל של החליפה וקונה אותה במכה אחת ככוח (POWER). ניתן גם לתת לחליפה מחיר בכסף, בואו נאמר כ-10,000$ לכל נקודת כוח אקטיבית, ולקנות אותה כחפץ לאחר יצירת הדמות."

"יפה." ענתה לי מורגן, "לא החלפנו תפקידים?" "היתה לי הרגשה כזו," עניתי, "אבל לא היה אכפת לי, התפקיד שלך די קל."

הבזק ירוק פילח את האוויר והצטרפתי לליאור על השטיח.

מאת: ערן בן-סער אבי סבג ליאור ברנע
ואיזו גיטרה ברקע



למה?

המדור למה הופיע לראשונה במתכונתו הנוכחית בוויז 33. טרם החלטנו אם הוא יהיה מדור קבוע או מדור שיופיע אחת לשני גליונות. הדבר תלוי בכם. שילחו לנו מכתבים ותגובות על רעיון המדור: מקום להביע דעה ולבקש תגובה מאיתנו ומכותבי מכתבים אחרים.

למה?

לדעתי חלק מהכתבה בוויז 30 על ספרי רומח הדרקון הוא פשוט שטויות. אני מסכים עם אביטל בקשר לסדרות הספרים רשומות ואגדות של רומח הדרקון, אבל בקשר לספרים כמו שישיית המפגשים אני מוצא הרבה סתירות ודברים לא הגיוניים ביניהם לבין רשומות ואגדות שנכתבו קודם. לדעתי צריך היה לכתוב את ספרי ההמשך לפי הפרטים שבספרים הקודמים ולא על פי הדמיון. לדוגמה: בספר "נשמות אחיות" כתוב שחלמיש נכנס לאולם הראשי של דובר השמש כל אביב במשך שנים. לעומת זאת בספר "דרקונים של דמדומי סתיו" כתוב, ואני מצטט: "הגמדים האחרונים ששזפו אותו בעיניהם היו אלה שהשתתפו בבנייתו לפני מאות בשנים..." (יש עוד דוגמאות, רובן בשישיית המפגשים, אבל לא כולן.)

מלבד זאת היתי רוצה לציין שקראתי את טענותיך נגד ה-AD&D, ערן, ואת מה שאמרת על שיטות משחק אחרות - לדעתי אתה צודק בחלק מדבריך, אבל לדעתי יש גם חסרונות לשיטות משחק אחרות. לא קראתי אותם אבל אין דבר ללא חסרונות.

תגובה:

לכל דבר יש חסרונות, גם לשיטות משחק, העניין הוא עד כמה הם חמורים, כמה כאלה יש בשיטה ובאילו תחומים. כמובן יש גם עניין אישי - אנחנו לא אוהבים את שיטת הקסמים של ROLEMASTER משום שלוקח זמן עד שמגיעים לקסמים חזקים ממש, מצד שני אין כמו לשחק חבורת לוחמים ב-ROLEMASTER כשהמקסימום הוא מטיל לחשים חלקיים (סייר או פאלאדין). ידיד שלנו, אייל בבד, אוהב מאוד את שיטת הקסמים של ROLEMASTER וגם מאוד נהנה ממנה. פשוט עניין של טעם אישי.

למה?

לדעתי רוב הטענות שלכם חסרות בסיס. אם אתם מחפשים ריאליזם בשיטות, אז יש להוציא את המכשפים, הדרקונים וכמעט כל חפצי הקסם משום שהם לא יכולים להתקיים באמת. אם מדובר בעולם קסום, ייתכן שגם האנשים חסינים יותר ויש להם יותר נק"פ וכו'. זה לא משנה אם המשחק ריאליסטי או לא, העיקרון הוא ההנאה - אתה יכול ליהנות ממשחק טוב של כישופים ומבוכים יותר ממשחק של ROLEMASTER, בלי שום קשר לשיטה. אם בכל זאת מתעקשים ומוצאים חסרונות ב-AD&D, ניתן לשנות אותם כמו למשל לקבל נק"פ כל שתי דרגות או משהו - לא צריך להחליף את השיטה בגלל זה. ייתכן שיש גם שיטות אחרות טובות, אבל אין כל צורך להשמיץ את ה-AD&D, אתה פוגע ברגשותיהם של כל שחקני ה-AD&D, שהיה וימשיך להיות משחק התפקידים הנמכר ביותר בעולם, ויש בזה משהו. משה רט.

תגובה:

קודם כל המשחק הנמכר ביותר בעולם נכון לעכשיו הוא CYBERPUNK 2020 של חברת R-TALSORIAN GAMES, אבל הוא הגיע למעמד זה רק בשנתיים האחרונות. ושים לב: גם הוא נחשב למשחק הסייברפאנק הפשוט ביותר. מובן שה-AD&D נמכר יותר משיטות אחרות: הוא פשוט יותר ומתאים לשחקנים פחות מנוסים. הרבה יותר אנשים יודעים לתכנת בבייסיק מאשר בפאסקל, אבל נחש איזו שפת תיכנות טובה יותר? בקשר להשמטת הקוסמים וכו', אנו מחפשים ריאליזם בתוך עולם פאנטסטי. נכון, אפשר להחליט שזה עולם שבו האנשים חסונים יותר, אבל האם באמת נשמע לך הגיוני שללוחם יכול להיות יותר נק"פ וחוסן גופני מלדרקון לבן, למשל? אפילו עקרון הפנטזיה הולך פה. נכון, העיקרון הוא ההנאה, אבל הנאה היא עניין אישי, מלבד זאת שיטה שיכולה לתת לך כלים רבים יותר להפיק הנאה היא שיטה טובה יותר, ומי שמריץ משחק נפלא בכישופים ומבוכים יריץ משחק נפלא יותר בשיטה שתיתן לו כלים נוספים. אנחנו לא רוצים להשמיץ את ה-AD&D אבל אנחנו רוצים שתהיה לשחקנים בחירה - אנחנו שיחקנו שנים AD&D ואחרי שניסינו שיטות אחרות מצאנו שיטות מהן אנו נהנים יותר. אנחנו רוצים שאנשים אחרים יוכלו למצוא דברים שיתאימו להם ולא שיגידו להם: "שחקו AD&D ואם יש לכם בעיות שנו קצת את החוקים". לפעמים אנשים נהנים מרעיונות שונים לגמרי.

הלמוט גשר הזהב

מאת: רועי ליבר

לפני שמונה שנים הוא עזב את ביתו - ארמון לורד פון גרטנשטט. אביו היה הלורד, אך אימו היתה אחת מנגניות הנבל שבתזמורת החצר. הלמוט גדל בין שאר ילדי האצילים שבארמון.

בדמו של הלמוט לא זרם דם כחול טהור, דבר שמיקם אותו בין שאר בני גילו שבארמון כאחרון, כנטע זר, כלא מתאים. מילדותו, הלמוט לא היה לוחם גדול, הוא אף לא הצטיין במעשי כשפים והכהן הראשי לא בטח באמונתו באלים. מעלה אחת בלבד היתה להלמוט: הוא היה בר מזל, כל כך בר מזל שביום שברח מביתו (כשהיה בן 12) נתקל בשני טרולים ביער. כשניסה להילחם בהם לא הצליח לפגוע עם חרבו הקסומה באף אחד מהם, שכח את מלת ההפעלה של טבעת הקסם ששאל מהקוסם לפני צאתו מן הבית, אך ממש לפני הרגע הגורלי אחד הטרולים פגע במקרה בעץ. העץ נפל על הטרול השני, דבר שגרם לסכסוך מיידי בין שניהם ואז יכול היה הלמוט ללכת לדרכו. (אגב, הם עדיין רבים עד עצם היום הזה.)

הלמוט מטייל בעולם, מנסה ללמוד להילחם, להטיל כשפים או כל דבר אחר שיבסס את מעמדו לכשיחזור לביתו, ארמון הלורד.

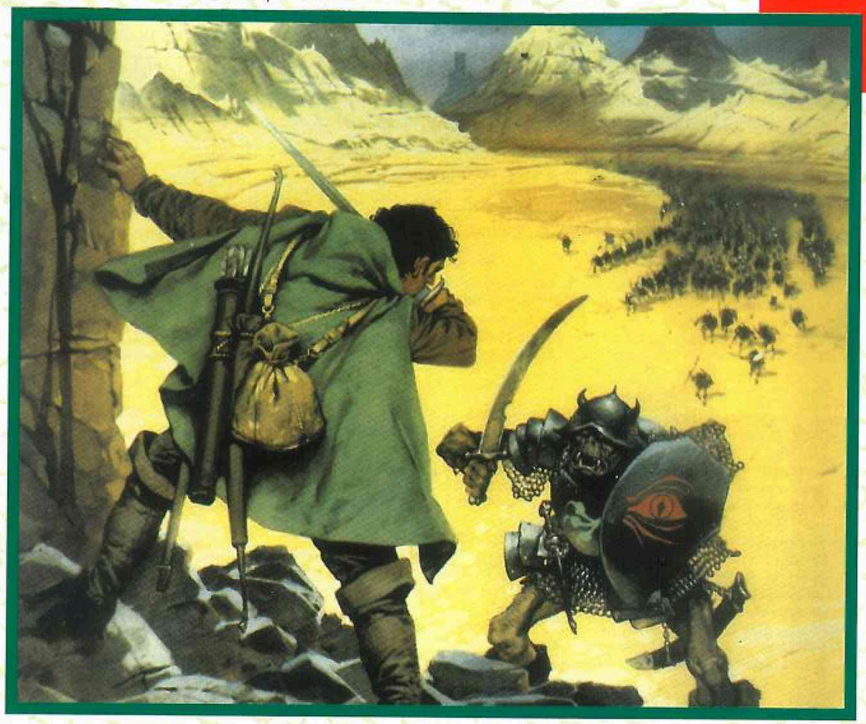
את הלמוט, אתה המנחה, יכול להפגיש עם אנשיך בכמה צורות: הלמוט יכול לפגוש את הקבוצה שתחלוק עימו את ניסיונה העשיר בלחימה ובהטלת כשפים. הלמוט יכול לפגוש את הקבוצה בפרשת דרכים ובפיו שאלה כגון: "היכן אפשר למצוא הרפתקנים, לוחמים, קוסמים או דרקונים, שאפשר ללמוד מהם".

הלמוט גשר זהב תכונות וציוד

כוח: 17, דירוג שריון: 8, נקודות פגיעה: 23, חכמה: 12, אינטיליגנציה: 12, זריזות: 8, כריזמה: 14, עמידות (כוח סבל): 15, גזע: בן אדם, מקצוע: לוחם (לא מוצלח במיוחד), רמה: 3, נטייה: טוב לב.

תיאור פיזי: הלמוט הוא בחור צנום, כבן 20, גובהו כ-180 ס"מ, שיערו חום ועל פניו שפם דק. הוא לובש שריון עור הגדול ממידתו, נושא חרב קסומה (+2) על אצבע יד שמאל הוא ענוד טבעת קסומה (טבעת ההופכת אותו לבלתי נראה). כיום מסתובב הלמוט רכוב על פרד לאחר שהפסיד את סוסו (כמובן, למה ציפיתם?) במשחק קלפים בפונדק העין הירוקה.

במקרים של קרבות יש להלמוט שתי נקודות חשובות מאוד שצריך לזכור: הראשונה היא שהוא ממש גרוע בלחימה (לפגיעה התייחס אליו כרמה ראשונה), השנייה היא כמו שאמרנו קודם... הוא ממש, ממש בר מזל. הוא לא ייהרג בקרב לעולם - הוא יפצע, יפול, יאבד את דרכו - אבל לא ייהרג.



דרך אגב, אביו שלח מספר שליחים (הוא, הלמוט, לא יודע זאת) למצוא את בנו, לאחר שהיה קרב רציני באיזור הארמון וכל שאר הטוענים לתואר הלורד נהרגו - דבר המעמיד אותו כבעל ממון לא קטן כלל. כמו כן, אחד מאחיו - זה שאמור להיות הבא בתור בקשר לתואר, שלח גם הוא שליחים משלו כדי שימצאו אותו וידאגו לכך שהוא לא יגיע חזרה לארמון כדי להשיג את התואר הנכסף, כשימות הלורד הנוכחי.

מאת: ערן בן-סער ואפרת כהנא

ספלטורה, מרכז הדוכסות ועיר הסחר השלישית בגודלה ביבשת היתה ביתו של הדוכס בולינאר השלישי ושל אבותיו לפניו. אל בית זה הובלו כארמה ובריבשאדו לאחר שנאסרו על ידי שלושה מחיילי הדוכס.

החייל הבכיר ליווה את שתי הלוחמות אל ארמון הדוכס, והביאן פנימה אל חדר הכניסה ללשכתו האישית של הדוכס. "המתינו פה עד שיקראו לכם." הוא ציווה. "מנומס נורא, לא?" העירה בריבשאדו. "נמצא אותו מאוחר יותר, אל תדאגי." ענתה כארמה. דלת לשכת הדוכס נפתחה בכבדות ומשרת זקן הציץ החוצה ושאל, "כארמה ובריבשאדו?"

"כן." השיבו השתיים.

"היכנסו, הדוכס מצפה לכן."

כארמה ובריבשאדו נכנסו אחרי המשרת הזקן אל אולם ענק מרופד בשטיחים אדומים. בקצהו השני היה שולחן ארוך מעץ ומאחוריו ישב הדוכס. לא דמות מרשימה במיוחד, חשבה כארמה, הוא נורא נמוך והוא גם מתחיל להקריח. "שבו בבקשה, גבירותי." פנה אליהן הדוכס. שתי הלוחמות התיישבו. "באתן לכאן בגלל המיסוי, לא?" שאל. "כן," ענתה כארמה, "אם כבר מדברים על זה באמת, מה הרעיון של המס המטומטם הזה?" "לגמרי לא שלי, אני מבטיח לך." ענה לה הדוכס.

"מה?" התפרצה בריבשאדו, "אבל ראש העיר של חופי-זהב אמר שאתה כפית עליו את המס". "כפי שהוא נכפה עלי. נכפה עלי להטיל אותו." "עליך?" הופתעה כארמה, "מי לעזאזל כופה עליך משהו?" "הכהן הראשי דאניאן, כדי למנן את מחקרי הקודש הארורים שלו." "אתה חייב לציית לו?" שאלה בריבשאדו, "הוא רק כהן, היועץ לענייני דת שלך." "וגם האדם שכישף את ראש הצבא והמשמר לציות עיוור לכל פקודותיו." השיב הדוכס בחיוך רשמי מטעם הדוכס ששתי החותרות והמורדות - כארמה ובריבשאדו - נאסרו והן מצפות למשפט צדק. מובן שאתן בינתיים תחסלו למעני את דאניאן הקשיש."

לפני שיכלה להגיב, בעטה כארמה ברגלה של בריבשאדו ואמרה "מה יצא לנו מזה?" הדוכס חייך, "1000 פיסות

יבורות להשכיר - המשך

מריר "גרוע." אמרה כארמה, "מה אתה עושה בקשר לזה?" "מחכה להזדמנות כמו זו: מחרתיים בבוקר עומד להתפרסם כרוז



פלאטינה של הדוכסות ותואר ליידי." "תעיף את התואר לאן שאתה רוצה, תן 1000 לכל אחת ויש לך עסק." ענתה לו כארמה. "היי רגע, אני רוצה תואר." התערבה בריבשאדו, והתחמקה במיומנות מבעיטתה של כארמה. "אוקיי, 1000 ותואר לכל אחת. מקובל?" הסכים הדוכס. "נחיה עם זה." ענתה כארמה, "ואיפה אנחנו נשארות עד שיצא הכרוז?" כתשובה רמז הדוכס למשרתו הזקן ואמר, "עד למחרתיים בבוקר, דאג ששתי הגברות יוכלו להשתמש באופן חופשי בחדרי האורחים. אני רואה אותך כאחראי לנוחיותן."

הכרוז התפרסם לאחר יומיים בחוצות העיר ועותק שלו נתלה בכל מוסד חברתי חשוב, וגם בכמה פחות חשובים, כמו פונדק 'הטרול מפוצח הגולגולת', שם ראה אותה אריק. "רופוס, גילאן, בואו הנה מהר." הוא צעק. הקוסם בגלימות הירוקות והזטון הגיעו בריצה. "מה יש?" שאל הקוסם. "כארמה ובריבשאדו נאסרו." ענה אריק. שלושת הידידים היו תושבי חופי-זהב והכירו את השתיים ואת עברן. "בריבשאדו לא מת?" שאל גילאן. "כן, זו אחותו כמדומני." ענה רופוס.

אריק התיישב על כסא פנוי, "זו חוצפה, כארמה תחתור תחת הדוכס? לעולם לא. טוב, לא בלי סיבה טובה, אבל חייבים לעשות משהו." "הן נמצאות בכלא השמור של הדוכס. הייתי שם פעם להתקין מנעול קסום לחדר מנהל הכלא." אמר רופוס, "אז אני די מכיר את המקום." "יש!" קפץ הזטון, "הולכים לפרוץ לכלא." אריק חייך וליטף את נדן חרבו.

ההמשך יבוא בוויז הבא...

מסיפורי העין הירוקה

צללות חרב האופל

מאת: רועי ליבר



בממלכת הפלאים של מרילון, החיים והקסם חד-הם

כך התחלתי את שיחתי עם הלקוח החדש של פונדק העין הירוקה, לכן התחלתי גם את כתבתי כך. מה נשמע? כבר הרבה זמן לא דיברנו, נכון? אז להזכירכם... שמי גורד. הבחור המוזר שהגיע אתמול היה כל-כך מעניין שמייד רצתי למערכת WIZ כדי לספר לכם את סיפורו - לא את כולו, אבל את העלילה לפחות. אגב, את הסיפור במלואו תוכלו למצוא בטרילוגיה מופלאה אותה כתבו מרגרט וויז (שום קשר לעיתון) וטרייסי היקמן - אותן שתי נשים שכתבו את סדרת רומח הדרקון הקלאסית. שם הטרילוגיה: **עלילות חרב האופל** וכלל טרילוגיה, גם בזו שלושה ספרים - חישול החרב, חרב הגורל וקץ החרב.

הסיפור מדבר על ממלכה בשם מרילון, ממלכה קסומה שהקסם מצוי בה כל כך הרבה שנים ומצוי בכולם, עד כדי כך שהם שכחו את אומנות המדע, או בלשון בני מרילון "האומנות האפילה". הסיפור מתחיל למעשה עם הולדת הגיבור - ילד בשם יוראם. הוא נולד ללא קסם כלל, כלומר הוא אינו מסוגל להשתמש בקסמים - אפילו לא הפשוטים ביותר. אימו של יוראם מלמדת אותו איך לחיות ללא קסם, כך שאף אחד לא ירגיש בחיסרון זה המוביל להוצאה להורג. תישאלו למה הוצאה להורג?... או, טוב ששאלתם! בממלכת מרילון (לפני שנים רבות) מישהו ניבא נבואה. בנבואה זו נאמר שיום אחד יוולד ילד ללא חיים (כלומר ללא קסם) והוא יביא את סוף העולם.

כמובן שסוף העולם אינו מגיע כאשר יוראם נולד - יש עוד שני ספרים - אבל העלילה מסתבכת כאשר מצטרף סאריון. סאריון זה הוא אלכימאי, אדם העוזר לקוסמים לאסוף ולאגור אנרגיה מהסביבה. (האלכימאים הם למעשה מעין אירגון כנסייתי המייעץ לשליטי מרילון).

מרכבות להשכרה ניצבו ממתינות - מרכבות משונות ומרהיבות עין מעל ומעבר לכל דמיון: קליפות אגוז רתומות לסנאים מכונפים, דלעות משובצות יהלומים רתומות ללהקות עכברים (החביבות על הנערות) וכן הכרכרות השמרניות יותר, הרתומות לעופות דורסים ולחדי-קרן.

כמובן שהסיפור הולך ומסתבך - מסתבך והולך: לתמונה נכנסים נסיכי ממלכות שכנות המעוניינות לפלוש למרילון, נערה צעירה המתאהבת ביוראם, אנשי חיות למיניהם, קוסמים, כוהנים ואף יצור המתקרא סימקין שעד סוף הסיפור לא יודעים מה הוא - אדם, קוסם רב עוצמה, אל?

אני אישית אהבתי מאוד את הסדרה, שהיא אגב מבית אופוס דיסק, ובייחוד את העולם הקסום של מרילון ואת שיטת הקסמים בה. הספר מומלץ מאוד - במיוחד למי שמשחק משחקי תפקידים ואוהב קוסמים. רגע, לפני שאתם עוברים הלאה יש לי עוד משהו בשבילכם, אל תברחו: לאחרונה יצא לשוק הספר החמישי בסדרת "כנף הדרקון"! אני מקווה שאתם זוכרים את סיפור הפיטרין מגיליון מספר 33 (אם לא - חיזרו לכוננית וקיראו !). החמישי הוא למעשה המשך ישיר של הספר הרביעי והוא לא רע בכלל.

אז, עד הפעם הבאה... צ'או!

סלרון

מאת: תומר חנוכה.

ארצנו היתה פעם מקום מושלם כמעט. התושבים חיו בשלווה במשך אלפי דורות.

עד שבקי אחד גילנו אותם...

החרטומים השחורים הופיעו בכל מקום. הם פשטו בקעו מהאדמה ללא כל סיבה...

האנשים, שחיו בסביבתם, הבכו תוך מספר ימים למחוברים

הם הרסו ושרפו את כל מה שהיה סביבם...

עד שלא נותר כלום פרט לחורבות ושלהן...

שלחנו את מיטב לוחמינו לגלות מה נמצא בחרטום הכוכב...

כאשר לא חזרו הבנו שהם קבורים עמוק למטה...

קיבלנו תאוריה שקיים דבר מה בחרטום השלם שלנו, שממנו צומחים אותם חרטומים אחרים.

פני השטח המדברי

התעלות המאפשרות לחיצון להכנס לשכבת החיים שלנו.

השכבה התחתית בה אנו חיים.

החרטומים השחורים

שכבה סלעית

חרטום הכוכב שטחו שאין לנו מידע עליו

שכבה סלעית

?

האם תסכים לרדת לשם ולעצור את צמיחת החרטומים, אתה הסיכוי האחרון שלנו...

אני אעשה זאת בתנאי אחד...

שאם אכן אצליח להציל את עמך ואדצרק- תחזיר אותי תדרה אל הצוללת שלי!

המשך יבוא

לוח

למכירה

★ גיים בוי חדש + אחריות + קלטת - 320 ש"ח. מגאסון חדש + 2 קלטות - 250 ש"ח. קלטות למגאסון 140-39 ש"ח לקלטת. משה, 03-911469.

★ למכירה משחקי מחשב מקוריים: לארי 5, לארי 3, איש מן (ICE MAN). איתי, 03-5519472.

★ למכירה משחקי מחשב מעולים ל-PC: KQ6-75 ש"ח, אי הקופים 2 - 75 ש"ח, יומו של השנטיקל - 75 ש"ח, ווילי ביימיש - 60 ש"ח ועוד משחקים טובים התקשרו עכשיו - 08-410563, אריאל/עודד. כל המשחקים מקוריים באריזה + קודים + הוראות (חוץ מ-KQ6).

★ סופר נינטנדו + 7 משחקים טובים + 2 ג'ויסטיקים. המשחקים ניתנים למכירה בנפרד כל אחד ב-250 ש"ח והסופר נינטנדו ב-500 ש"ח. גיא דותן, 03-806175.

★ למכירה המשחק האורגים ב-60 ש"ח (מקורי). בועז, 04-917536.

★ למכירה לוח-אם למחשב PC AT286 + זיכרון 1M על גבי הלוח + בקר I/Q לידית משחק ומדפסת סה"כ - 150 ש"ח. איתן, 04-768269.

★ למכירה מגאסון במצב מעולה במחיר מציאה + 3 קלטות (בשווי של 99, 129, 149 ש"ח) 2 קלטות של טופר מריו ועוד 4 משחקים בקלטת אחת!!! ערן ודרור, 09-420820, 09-987492 בין (13:30-21:00).

★ למכירה מגאסון במצב מעולה + שני ג'ויסטיקים + קלטת בשווי 129 ש"ח + שנאי. תומר כהן, 09-425386.

★ למכירה מגה דרייב 16BIT + אחריות ל-9 חודשים + שלושה משחקים: סוניק 1, מורטל קומבט, כלב ירוק. עודד פלוס, 02-721958 (בין השעות 16:00-21:00).

★ למכירה המשחקים הבאים: בוגד באפלה, רצח על הנילוס, הסוד האפל של יערות העד, רצח במיאמי, משפחת סימפסון, רוג'ר רביט. הכל כולל חוברת הוראות + קודים + קופסה מקורית! ישי לוין, 03-6476977.

★ למכירה מחשב אומגה 1200 חדש באריזה + אחריות + תוכניות + משחקים. משה, 03-911469.

★ למכירה מגאסון + 4 משחקים מטריפים. הכל ביחד 200 ש"ח. עמוס שמואלי, 03-9222454.

★ למכירה המשחק SUPER MARIO LAND 2 (6 GOLDEN COIN) לגיים בוי, מקורי, במצב מעולה! מומלץ ביותר! (ישנה אפשרות של GAME SAVE). איתי, 03-5519472.

★ למכירה מגאסון עם שני שלטים עם קלטת ועם אחריות לשנה - 240 ש"ח. ח-ד-ש באריזה. אמיר פינקוביץ', 03-5522717.

★ למכירה המשחקים הבאים: אינקה, שרלוק הולמס, הסנדק, מלחמת הכוכבים באריזות מקוריות עם הוראות בעברית. כמו כן למכירה מחשב XT במצב מצוין. זיו, 04-729724.

★ למכירה גיים גיר + 2 משחקים (COLUMNS + OLYMPIC GOLD) + מתאם לחשמל, הכל 450 ש"ח. 2 משחקים למגה דרייב (OUTRUN + JAMES POND 2) + שני משחקים לגיים בוי: צבי הנינג'ה, OPERATION C (קונטרה) 50 ש"ח כל אחד. רוני, 03-493410.

★ למכירה משחקים חדשים ביותר: POLICE QUEST 4, KYRANDIA 2, INCA 2, JORASIC PARK ועוד. נועם, 08-256781.

★ למכירה LOOM, המפתחות למארמון. תום אליאס, 08-594180 (גם בשבת).

★ למכירה משחקי מחשב אדירים וחדשים במחירים עד 100 ש"ח פחות מהחנות, מכל הסוגים מין, ספורט, הרפתקאות ואסטרטגיה, פרס קטן לכל קונה - קודים למשחק MANIQC MANSION. גיל, 04-894122, 04-890770 (בין השעות 15:00-16:10).

★ למכירה מדפסת לקומודור 1200 MPS + דפים + מעבד תמלילים ורד 3.4 המדפסת כחדשה. כמו כן דיסקט קומודור "דע אנגלית" של "פלא דור אינצ'", סה"כ הדיסקט 20 ש"ח. קלטת מגאסון 79 GUNSMOKE ש"ח. אסף, 06-766205.

★ למכירה/החלפה: סדרת ספרי "חרב האופל" ו"דרקולה", משחקי מחשב ועוד במחירים נמוכים. מתן, 06-768127 (אחרי השעה 16:00 כל יום).

★ למכירה משחקים מקוריים ל-PC ב-80 ש"ח: ווילי ביימיש, יומו של הטנטקל, האורגים, הסימפסונים. אפשרות לטיפים! איתי, 04-256122.

★ למכירה נינטנדו + 3 קלטות + אקדח + מתאם. ערן או ארז, 03-6315247.

★ למכירה מגוון משחקי מחשב שביניהם: WING COMMANDER 2, FLASHBACK, DAY OF THE TEHTACLE, SYNDICATE, STUNT ISLANT, ALONE IN THE DARK ועוד. אסף, 09-501787.

★ למכירה נינטנדו במצב טוב מאוד + 8 קלטות מעולות: SOCCER MAN 2, ZELDA 1,2, MEGA, SUPER MARIO 1,3, משחק המחשב אי הקופים 2 + CASTLEVANIA, KONG FU הכל במחירים מוזלים מאוד של 50-60 אחז הנחה. עומרי ואיתי שור, 08-456397.

★ למכירה שעשועי לארי 5 מקורי באריזה + קודים וחוברת טיפים בעברית + פיתרון מלא בעברית. עידן, 03-6918308.

★ למכירה מחשב XT, שני כוננים מסך CGA צבעוני + TURBO וכיסוי למחשב - 790 ש"ח + מתנה לומדות. גילי, 06-915314.

★ למכירה גיים בוי במצב מצוין + 8 משחקים + שנאי (חיבור לחשמל) ותיק מיוחד ב-350 ש"ח. אסף בנבנישתי, 08-245436.

★ מעוניין להחליף משחקים חדישים ל-PC מחו"ל רק לבעלי דיסק קשיח גדול מאוד. אסף בנבנישתי, 08-245436.

★ משחקים חדישים לתואמי IBM כגון: חולית 2, בודד באפלה, פאנטום ועוד. שמוליק, 03-5332204.

★ למכירה משחקי מחשב במצב מעולה במחירים מצחיקים או להחליף במשחקי מחשב אחרים. כמו כן משחקי סגה או להחליפם במשחקי מחשב + חוברות וספרים של D&D או להחליפם במשחקי מחשב. יוני טוביה כפר מישר, ד.נ. עמק שורק מיקוד 76850.

★ למכירה משחקים עם התקנה מקורית במחירים זולים:

★ COMMANDER STRIKE - 40 ש"ח, UNDER WORLD 2/1 - 40 ש"ח, INDYCAR ועוד. כמו כן מעוניין למכור מחשב XL400 ATARI עם כונן דיסקטים אחד וכונן של קלטות עם הרבה משחקים ב-350 ש"ח בלבד. וגם מודם 2400 עם MNPS 42/32 V ב-250! טלפנו לתומר, 03-5594139.

★ מעוניין לקנות סופר נינטנדו + 2 ג'ויסטיקים ומשחק. זיו, 04-729724. [כותרת מעוניינים]

★ מעוניין להחליף משחקים חדישים ל-PC מחו"ל רק לבעלי דיסק קשיח גדול מאוד. אסף, 08-245436.

★ מעוניין להשיג את המשחק: ALONE IN THE DARK 2 בתמורה לקווסטים אחרים כמו: GOBLINS 3, REX NEBULAR, BLUE FORCE ועוד קווסטים ומשחקים אחרים. בועז, 04-917536.

★ אנו מעוניינים למכור או לעזור בקווסטים ובמשחקים הבאים: לארי 6, סאם ומקס, נער הנבואה, חולית 2, גובלינים 3, קירנדיה, אינדיאנה ג'ונס במסע אחר אטלנטיס, יומו של הטנטיקל 2 ועוד. שלומי כרוב, 04-915293 (בין השעות 16:00-21:30), מורן ווידלר, 04-918414 (בין השעות 14:30-21:30).

★ מעוניין להחליף/לקנות משחקים ל-XT, ברשותי קטלוג של משחקים רבים ל-XT. יוגב, 03-5362797, בשעות הערב.

הצילו

★ הצילו! אני תקוע במשחק אי הקופים 1 על הספינה בדרך לאי הקופים, מה עושים לאחר שמשיגים את המתכון מהתיבה בארון ואת קופסאת הדגנים ואת הפרס שבמטבח? מי שרוצה לעזור לי לאחר חודש ומשהו שאני תקוע מוזמן להתקשר לעומרי/אסף, 03-5460521.

★ הצילו! נתקעתי במשחק גובלינים 3 בשלב של המעבדה. אוכל לעזור בתמורה בקווסטים אחרים. בועז, 04-917536.

★ הצילו! צריך עזרה דחופה במשחקים הבאים: CAULDRON (השבלולונים), ZOOL והמפתחות למארמון. מקווה לקבל עזרה מכם. אילן, 03-6415839.

★ אני תקוע ב-Y'S לסגה מסטר-סיסטם. מה עושים בסוף בדלת שמחשמלת אותך? בתמורה אעזור במשחקים הבאים: FANTASY STAR, SPACE QUEST 1, POLICE QUEST 1, KING'S QUEST 3, INDIANA JONES ON THE LAST CRUSE. דוביק, 09-446282.

★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק LARRY 5. מה הקוד בבניין KRAP ואיך יוצאים ממיאמי? יוני, 07-952245.

★ הצילו! אני תקוע ב-3 משחקים. רצח על הנילוס - איך עוברים את השעה 16:50? ERIC THE VNREADY, סוני בקרנבל בחדר של ההמצאות - מה אני עושה עם הלשון של החיה כדי שהיא לא תעיף הגולה של הגומז? GATEWAY 2 - אני בחלק השלישי של המשחק בתוך בור שנמצא בתוך המבוך ואני לא מגיע לסולם, איך אני יוצא? בתמורה אני מוכן לעזור ב-SIMON THE SORCERER, ZORK RETURN TO FREDDY PHARKAS ועוד. רועי, 03-6746316 (בין השעות 14:40-23:00).

★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק STARTREK-מסע בין הכוכבים 1, איך משתגרים מהחלליות? תום, 08-594180.

משחקי תפקידים

★ שחקן מנוסה מעוניין להצטרף לקבוצה ברעננה והסביבה (גיל 14-11). יונתן, 09-445626.

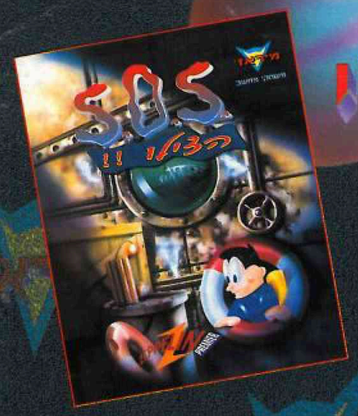
★ שה"ם מתחיל, בן 9, מעוניין להקים חבורת D&D באזור ירושלים (רצוי ברמות). אסף דוד, 02-861246.

★ שליט מבוך בעל ניסיון מחפש נואשות שחקנים מנוסים ל-AD&D באזור גבעת-שמואל, בני-ברק. משה, 03-5321648.

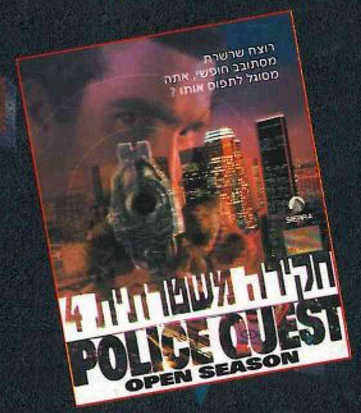
★ מעוניין להקים חבורת מו"ד באזור גבעתיים לגילאים 12-10. מיכאל, 03-322865.

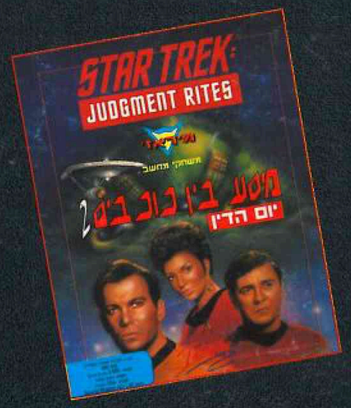
הפיצוץ של 94

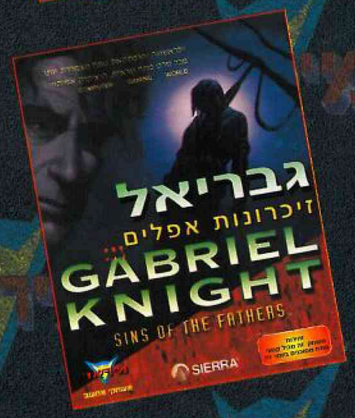
מיראז'















עיצוב: אדריאן לנדן

מיראז'

משחקי מחשב

03-5105764