080036
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח
אפריל 1994

# WIZ

# ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סנה ניפונדו סבוכים ודרקונים ועוד

- גיליון חגיגי - וויז בן שלוש
- יום הולדת חגיגי - מורגן לה פיי בת אלף
- מסע חגיגי - STAR TRECK
- לחברי מועדון WIZ - מבצעים מיוחדים

36
גיליון

03044858
פרינט שופר-סל
9806083

מאת: שחף בן-צור

# תוכן העניינים

## גיליון 36: אפריל 1994


- קומיקס: מיקס 2
- חדשות מעבר לאוקיינוס 5
- לומדה: סדנת היצירה 7
- PC: חקירה מצולמת: הרצון לעוצמה 4 8
- מציאון כתבות 10
- PC: MORTAL KOMBAT 12
- PC: טיפים 14
- PC: REBEL ASSAULT 16
- PC: S.O.S 18
- PC: אינקה II 19
- PC: FLEET DEFENDER 20
- היחידה הארצית לחקירות הנאה: דמויות החלל 21
- PC: מסע בין כוכבים - יום הדין 22
- פוסטר 24
- PC: משחקי מחשב לאן 26
- סגה מגה דרייב - X-MEN 29
- לקט ד"ר WIZ 30
- סופר ניינטנדו - NBA-JAM 32
- מטרת דמות: רוצח הוורדים 35
- סיפור פנטזיה: המנטליסט 36
- משחקי תפקידים: שיטות על המאזניים 38
- משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי 41
- סיפור פנטזיה: גיבורות להשכיר III 42
- קומיקס: מדע בדיוני 44
- לוח 46




*הוא כובש גם את מסך המחשב: מורטל קומבט בעמוד 12*




*הם מגיעים למשחק גם במגרש הביתי שלך! NBA JAM של סופר ניינטנדו בעמוד 32*

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

טוקר אבנר מתל אביב, גלס ליאור מקרית מוצקין, בלימן גיל מרעות, בנאור דניאל מרמת השרון, ינאי ליאור מכפר הס, בן אריה יהונתן מקרית טבעון, בלום יעד מירושלים, גלוברזון יונתן מתל אביב, גוטמן עומרי מערד


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, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, * עיצוב גרפי: סולו קמינר, ארנון חן * סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד.2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס:03-5708174 * BBS. (אילת):07-373221


### הודעה

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

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

## WIZ בן שלוש!

נכון, אחרי שלושים ושישה גיליונות, מאות כתבות, אלפי קוראים ומיליוני מלים וויז חוגג יומולדת שלוש בגיליון חגיגי.

זאת אומרת שתוכלו לקרוא על ההיסטוריה של משחקי המחשב מתחילתם ועד היום.

זאת אומרת שבגיליון הזה ובבא אחריו תמצאו "מציאון" - אינדקס של כל הכתבות שפורסמו בוויז על כל הנושאים שמעניינים אתכם; זאת אומרת שבגיליון הזה בדיוק מורגן לה פיי, אם כל משחקי התפקידים, חוגגת יומולדת בלתי נשכח.

זאת אומרת שד"ר וויז, שהזדקן בשלוש שנים, חרג ממנהגו ומפרסם הפעם לקט של פנינים נבחרות (או שאלות נבחרות, אם קשה לכם עם השטויות שלי) מהפינה הנצחית שלו לאורך כל חיי העיתון.

מספיק?! לא?! אוקיי. בגיליון הזה תמצאו גם כתבות "רגילות" (בעצם כל הכתבות בוויז הן כתבות לא רגילות) על משחקי מחשב, וידאו ותפקידים. בדיוק כמו שאתם אוהבים.

אז במקום לשפוך דיו מיותר, צאו למסע בגיליון הטרי של וויז, ואל תשכחו להרים כוסית (אם עוד נשאר לכם יין בבית אחרי כל הפסח הזה) לחיי העיתון, לזכר שלוש השנים הראשונות ולקראת מאה השנים הבאות!

**BBS WIZ מכה בשלישית!!!**

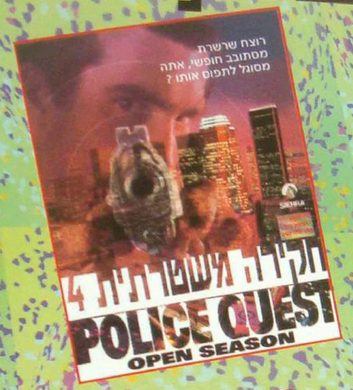
אחרי שהיה והושבת, חובר ונותק, הופעל ונוטרל, נוסה ונפסל, חוזר BBS WIZ לזירת התקשורת הלאומית והבינלאומית!

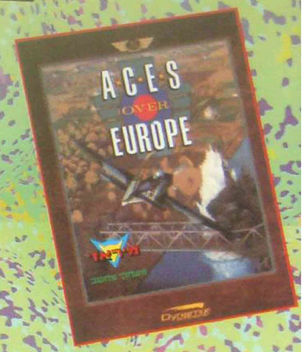
כן. הוא כאן. אמנם בינתיים להרצת ניסיון, אמנם בינתיים לא בשיא יכולתו וכושרו - אבל בכל זאת - BBS WIZ.

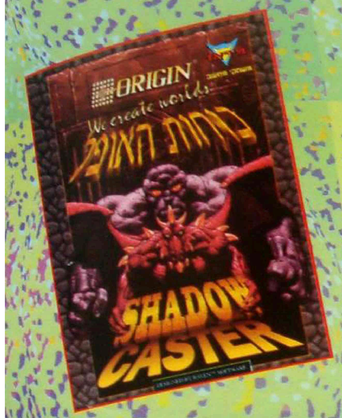
אז ככה: מספר הטלפון הוא **09-334889** ושעות הפעילות הן **23:00-07:00** (מה אתם צוחקים? גם IBM התחילו ככה ותראו איפה הם היום) תתקשרו. אנחנו נהיה שם. גם אתם

# הפיצוץ של 94

מיראז'

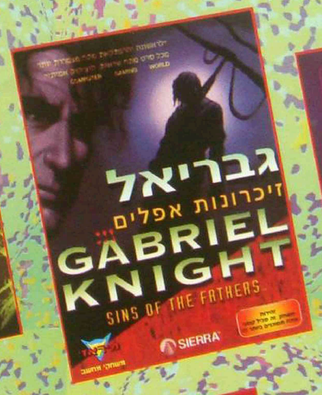


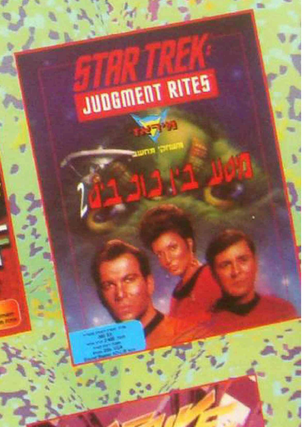





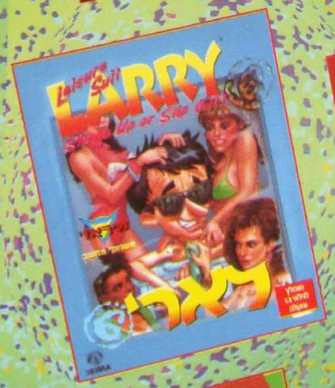


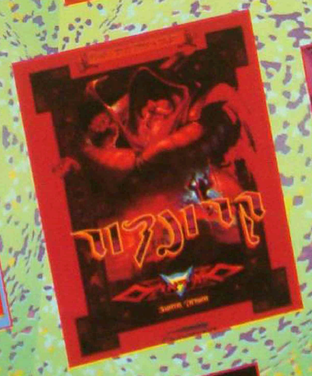




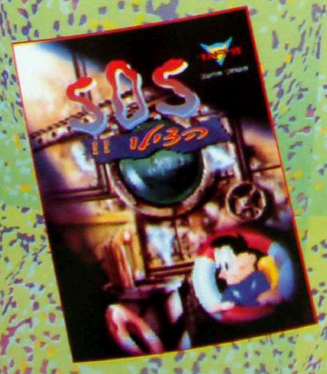


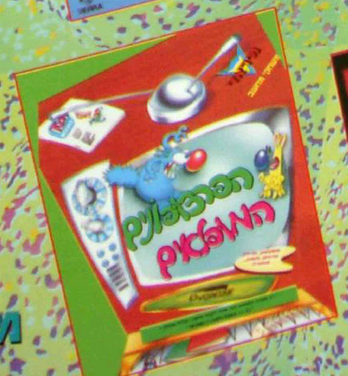




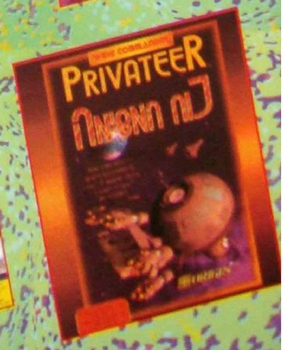











מיראז'
משחקי מחשב

# סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

מאת: ד"ר וויז

## יפן

### FX-32

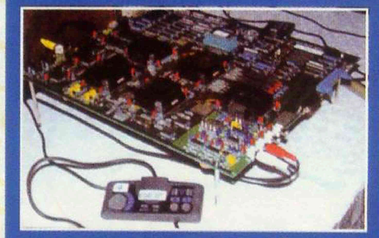
חברת NEC הודיעה שבכוונתה לייצר מערכת משחק חדשה. המערכת ששמה FX היא מערכת משחק 32-ביט אשר יצאה למכירה ביפן עד סוף 1994. רבים מהנתונים הטכניים של מערכת ה-NEC הנוכחית ישארו - והם מרשימים מאוד. חברת NEC הינה אחד היצרנים הגדולים בעולם לרכיבים אלקטרוניים. חלקים רבים בתוך מערכות נינטנדו וסגה הינם מתוצרת NEC.

כיום NEC מייצרת סדרה מוצלחת מאוד של מעבדי 32-ביט ששמם HU 62, והמעבד קיים בתוך מערכת ה-FX. לאחרונה הכריזה NEC על מעבד 32-ביט חדש: V-810 RISC מהיר במיוחד ונראה שגם הוא יוכנס למערכת ה-FX.

מערכת ה-FX מתוכננת לטפל בגרפיקה דחוסה של תמונות וידאו וביכולת להקרין אותן שוב בזמן אמיתי לפי פקודות השחקן, במהירות של 30 תמונות לשנייה.

כמו המערכת החדשה של סוני, PS-X, מערכת ה-FX תציג 16.7 מיליון צבעים, תכלול כמובן כונן תקליטורים ומחירה יהיה כ-480$. המערכת אינה תואמת למשחקים הקיימים של NEC!!!

NEC מצפה למכור עד סוף 1994 כ-800,000 יחידות ביפן.



*תמונה של קדם גרסה*



*ה-FX יוכל להציג גרפיקת פוליגונים (משולשים) עם 16.7 מיליון צבעים.*

### PS-X סוני

בגיליון הקודם סיפרתי לכם אודות תוכניות סוני להיכנס לשוק מערכות משחקי הטלוויזיה החדשים, הצוברים תאוצה למרות מחשבי ה-PC. ליקטתי עבורכם מעט נתונים טכניים:

מעבד מרכזי: R3000A 32 bit RISC

מעבדי משנה: מעבדים מתמטיים, מעבד DSP

תוכנה: בתקליטורים בלבד

צבעים: 16.7 מיליון

עיבוד תמונה: 360,000 פוליגונים לשנייה

צליל: דגימה 44 Khz ADPCM

זיכרון: יותר מלמערכת 3DO...

מחיר: פחות מ-480 $ ביפן

בנוסף, יכולת לדחוס ולהציג בחזרה קטעי וידאו בזמן אמיתי בקצב של 60 תמונות לשנייה תוך שימוש ב-16.77 מיליון צבעים. המערכת מתוכננת להיות בשוק בסוף 1994.

### אקדחים חדשים

פורים כבר עבר, אך חברת American Laser Games יצרנית מכונות המשחק הפופולאריות של ידי בעזרת אקדח אל צג וידאו, שעליו מופיעים "טובים ורעים", החלה לייצר גרסת תקליטורים של המשחקים לסגה CD ולמערכת 3DO. כמובן שתהיה גם גרסה לנינטנדו החדש.

חבילת המשחק מכילה בנוסף לתקליטור ולחוברת ההוראות - אקדח הנראה בדיוק כמו האקדח של המכונות. למזילי הריר מתוכננת גרסה גם למחשבי PC!!!




### סגה בכבלים

סגה יפן בודקת אפשרות של הפצת משחקיה דרך מערכת הטלוויזיה בכבלים ביפן.

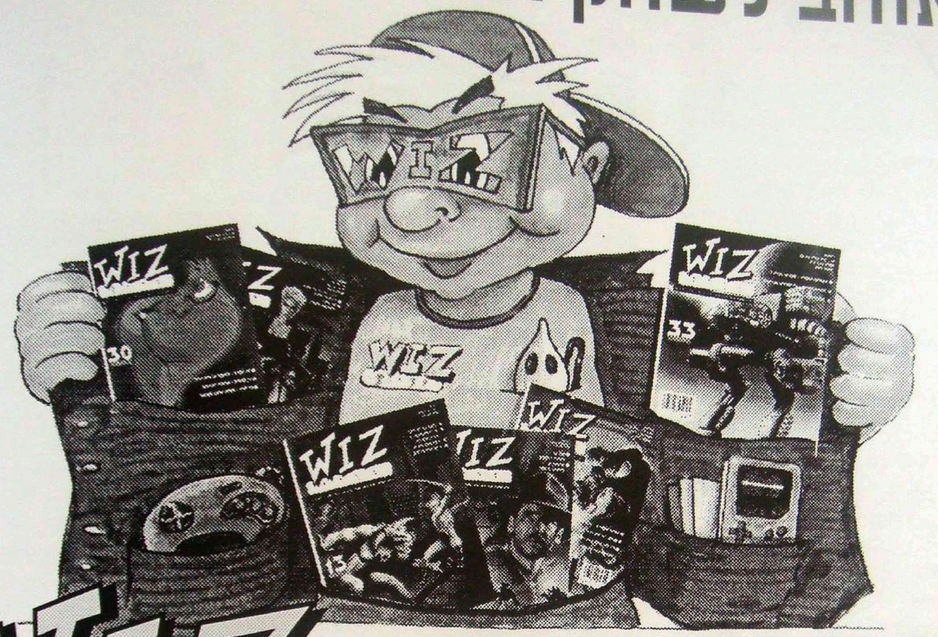
למשתמש תהיה גישה ל-50 עד 100 משחקי מגה דרייב אשר יהיו מאוחסנים בתוך מחשב בתחנת הטלוויזיה בכבלים. למשתמש תהיה מחסנית אחסון גדולה ומיוחדת שתוכל להכיל עד 16 מגה משחקים. תהיה בתוכה גם סוללת גיבוי עבור משחקי תפקידים כך שהמידע יוכל להישמר. המערכת תופעל בצורה ניסיונית ב-500 בתי אב בתשלום חודשי של 19 $ ו-29 $.

### DUAL TURBO




לאחרונה החלו להימכר בארץ ג'ויסטיקים חדשים לסופר נינטנדו ומגה דרייב מתוצרת חברת Acclaim (Mortal Kombat ועוד). הג'ויסטיקים החדשים הינם אלחוטיים!!! משוכללים יותר מהמקוריים ועמידים מאוד. יחידת המקלט מתחברת לתוך כניסות הג'ויסטיק במערכת. כל חבילה מכילה 2 ג'ויסטיקים ומחירה 299 ש"ח כולל מע"מ.

# 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 !**

**עם הצגת כרטיס חבר WIZ:**

| | מחיר רגיל | מחיר לחברים |
|---|---|---|
| מורטל קומבט | 129 | 99 |
| שליחות קטלנית 2 | 119 | 89 |
| גלדיאטורים אמריקאיים | 119 | 89 |

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

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת ☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:

שם משפחה ופרטי _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____

עיר _____ מיקוד _____

טלפון _____

מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____

☐ מצורפת המחאה על סך 140 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.

☐ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.

ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס _____

כתובת _____

טלפון _____

מספר ת.ז. _____

בתוקף עד _____

מספר כרטיס _____

חתימת בעל הכרטיס _____

הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

PC

# לומדות

# סדנת היצירה של גורדי

**מאת: שחף בן-צור**

אם היינו צריכים למצוא דמות בארץ אשר מזוהה עם לומדות מחשב, היו מייד קופצים כולם וצועקים - גורדי, גורדי, שהופיע לפני מספר שנים, הוא דמות חביבה (שנראית כמו יצור ממאדים, אבל חביבה בכל זאת) של חברת קומפימדיה מחו"ל אשר מלווה את תוכנות הלומדה של החברה לאורך כל הדרך.

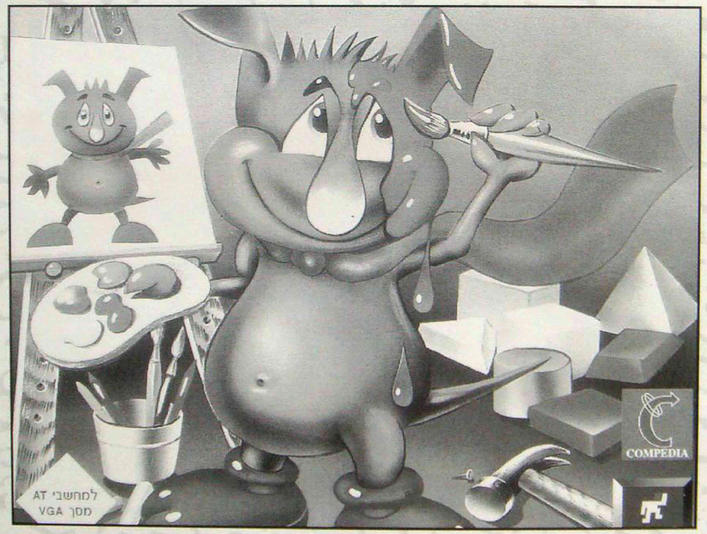
לפני כשלוש וחצי שנים עלה גורדי לארץ והלומדות בהם הופיע החלו להיות נפוצות גם כאן. הלומדות עוסקות במגוון תחומים לגיל הרך: החל מחשבון וקריאה ועד ציור ומוסיקה. הלומדות, שנועדו מלכתחילה לילדים הקטנים שהוריהם קנו מחשב "למטרות חינוכיות" ואינם יודעים אנגלית, תורגמו לעברית ובהיעדר לומדות מתחרות באותה תקופה, תפס גורדי מקום נכבד בכוננים הקשיחים.

הלומדות עצמן עשויות כיחידות בודדות, אולם כל תוכנה המותקנת בכונן הקשיח בודקת אם קיימות עוד תוכנות גורדי, ויחד איתן יוצרת ספרייה הנותנת גישה נוחה לילדים אשר רוצים לשחק בכל פעם בלומדת גורדי אחרת.

הלומדה "סדנת היצירה" הינה לומדה נוספת אשר באה לעודד את התפיסה הויזואלית (תראו את המשפט הזה להורים!) של הילדים הקטנים.

בלומדה מספר משחקים: **סוס הנדנדה** (**הרכבת קלסתרונים**) - הילד מגיע למערב הפרוע בו עליו להרכיב קלסתרונים של מבוקשים. בעזרת המקשים הוא יכול להחליף את האיברים בפניהם של המבוקשים (עיניים, אף, פה, אוזניים, שיער וכדומה). ישנן מספר רמות קושי, כאשר הראשונה הינה הרכבת קלסתרון להנאה כללית ואילו האחרות נמדדות בזמן והמטרה משתנה מרמה לרמה. ברמות הנמוכות נחשף על המסך למספר שניות, פרצופו של פושע, ועל הילד להרכיב, תוך זמן מוקצב, את הפרצוף מחדש. ברמות הגבוהות חסרים איברים בפניהם של המבוקשים ועליהם להשלים את החסר.

**מגדל הקוביות** - חלק זה מאפשר לילד לבנות מגדל קוביות. את המשחק אפשר לשחק בשלוש דרכים: הראשונה, לבנות מגדלים באופן חופשי; השנייה הינה משחק שבו צריך הילד לבנות מגדל קוביות הזהה לזה שניתן לו בחלקו השמאלי של המסך, (בתוך משחק זה ארבע רמות אשר כל אחת מהן מוסיפה דרישה לגבי הבנייה: התאמת צבעים, גדלים וכדומה); הדרך השלישית לשחק במגדל הקוביות מתבצעת בצורת מילוי חורים. במרכז המסך יופיע "חור שחור" ועל הילד למלא אותו בצורות גיאומטריות מתאימות הניתנות לו.




חשוב מאוד (לידיעת ההורים) - בקטע זה יש באפשרותכם להתערב בתוכנה ולבנות מגדלים וחידות משלכם לילדכם.

**צבעי הקשת** - פה ניתנת לילד אפשרות לצבוע ציורים מוכנים מראש. כמו כן, יכול הילד לשחק במשחק הזיכרון - לילד נחשפת תמונה צבעונית ומלאה להתבוננות (ללא הגבלת זמן). לאחר שילחץ על מקש כלשהו תופיע התמונה כאשר היא ריקה מצבעים והילד יצטרך למלא את התמונה לפי זיכרונו (אפשר, כמובן, לקבל רמזים).

כל המשחקים מזכים את השחקן בנקודות (כאשר כל רמז מפחית נקודות וכל תשובה נכונה מזכה בנקודות, איך לא).

"סדנת היצירה" היא לומדה אשר יכולה ללוות את הילדים לזמן רב משתי סיבות: הראשונה: רמת הקושי שלה, הנעה מנמוכה מאוד ועד גבוהה מאוד. השנייה: יכולת ההורים להתערב ולבצע שינויים בתוכנה אשר לדעתם מתאימים לילד שלהם באופן ספציפי.

"סדנת היצירה" מתווספת לשורה ארוכה של לומדת גורדי ואם ילדכם כבר מזהה את הדמות הירקרקה, המוזרה והחייכנית - אין ספק כי הוא יהנה לשחק בעוד אחת מהלומדות בכיכובו.

## ציונים

סוג תוכנה: לומדה

| | |
|---|---|
| גרפיקה: | ★★★ וחצי |
| קול (פנימי): | ★★ |
| קול (כ. קול): | ★★★ וחצי |
| כיף: | ★★★★ |
| כללי: | ★★★★ |

שווה את המחיר? הלומדה יכולה להיחשב כהשקעה לטווח ארוך.

# הרצון לעוצמה 4

PC

מאת: דוד אידלס

כמה מכם זוכרים בוודאי את הרפתקאות הגיבור מארץ שפילבורג אשר ניצח את בבה-יאגה, הביס את עד-אביס והשכין שלום בארץ השחורים.

הפעם הוא נחת באזור מורדוויה - העיר הכמעט רוסית, עיר מלאה בשדים ורוחות של האגדות הרוסיות והרומניות גם יחד. דברים מוזרים מתרחשים בעיר - אנשים נעלמים, מעברים נסגרים וערפדים משתוללים. עליך לעזור לכולם כדי שכולם יעזרו לך... למרות שכמה מהם היו אויביך בעבר. גם לגנב יש מה לעשות. חבל שהפעם בלתי אפשרי ללוחם להפוך לפאלאדין - איש ללא חת. בכל זאת כל מי שאוהב את סדרת משחקי ההרפתקה של הרצון לעוצמה - יהנה ממשחק זה ומי שלא - לפחות יהנה מן הכתבה המצולמת...

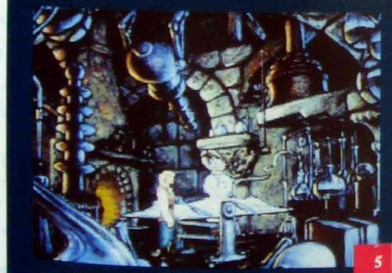




1 אחרי הניצחון על עד-אביס תמצא את עצמך בתוך מקום מלא שלדים ואוצרות.



3 מורדוויה - העיר "המחכה לך" מלאה בהפתעות ובמקומות אפלים.



5 האם אנו מכירים אותו ממשחק אחר? ד"ר מוח מופיע גם כאן.



2 במשחק הזה עליך להילחם כדי לשפר את ביצועיך.



4 הפונדק הוא מקום טוב למנוחה, לארוחה חמה ולמידע כמעט בכל זמן.



6 רוסלקה - היה נחמד אליה אך אל תנסה לשחות איתה...

# חקירה מצולמת



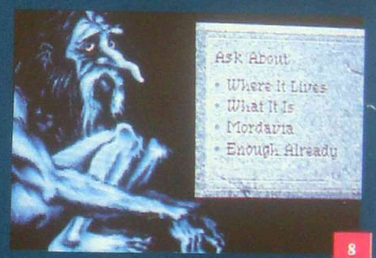
7 עזור לאחרים להחזיר את ההומור שלהם ותזכה בבריחה.



11 הצוענית וקלפי הטארוט יכולים לגלות הרבה.



15 תנו קצת אוויר לנשימה.



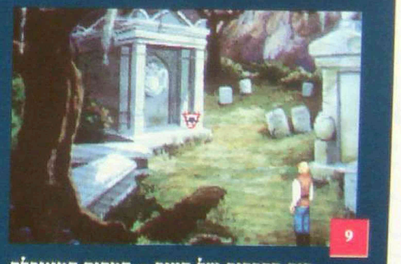

8 דומובוי – עזור לו והוא יעזור לך.



12 בבה–יאגה אוהבת אותך עוד מהמשחק הראשון.



16 זה מה שעובר לו במוח.



9 בית הקברות של העיר – המקום המאוכלס ביותר בסביבה...



13 גם ערפדים קטנים אוהבים בובות.



17 הקרב האחרון.



10 מישהו סיפר שהצוענים הינם למעשה זאבים?!



14 מי שאין לו דם – הוא ערפד!



18 חשבת על מסיבה? חכה עד שהיא תסתיים...

# WIZ • מציאון WIZ • מציאון WIZ

לכבוד חגיגות היומולדת השלישי מגיש לכם WIZ את - המציאון. בעזרת המציאון (או האינדקס, אם תרצו) תדעו איך למצוא מה: איפה לחפש את הביקורת על המשחק שאתם בדיוק רוצים לקנות, איפה כתוב על רעלים במשחקי התפקידים, מתי הופיעה אצלנו כתבה על מולטימדיה וכו'.

המציאון מחולק לפי נושאי הכתבות השונים, ונכללות בו כמעט כל הכתבות שהופיעו בעיתון בנושאי: משחקי מחשב, מדמי טיסה, לומדות, חקירות מצולמות, כתבות מחשבים כלליות, אמיגה, משחקי תפקידים, סיפורי פנטזיה, ביקורת ספרי פנטזיה, נינטנדו, סופר נינטנדו, סגה, סגה מגה דרייב, גיים בוי, מכונות משחק, כתבות משחקי וידאו כלליות וקומיקס. כתבות של פחות מחצי עמוד לא נכללו וכן גם סקירות משחקים בנות פסקה אחת בלבד או מדורים קבועים. במקרים בהם שם הכתבה היה שונה מנושאה, מופיע במציאון נושא הכתבה ולא שמה המקורי. במקרים בהם נושא אחד זוכה לכתבות שונות בגיליונות שונים מופיעים ליד שם אותו נושא כל מראי המקום בכל הגיליונות.

המספר הראשון ליד כל שם (אחרי הקו המפריד) הוא מספר הגיליון בו הופיעה הכתבה והמספר השני (אחרי הפסיק) הוא מספר העמוד באותו גיליון.

מפאת אורכו יפורסם המציאון בשני חלקים. החלק הבא יופיע בגיליון הבא, מספר 37.

הזמנה של גיליונות WIZ ישנים יכולה להתבצע באמצעות מחלקת המנויים של העיתון.

## משחקי מחשב

- מוטו גרנד פרי - 1, 23
- בני ערובה - 1, 24
- PC - כומטרי - 1, 24
- LOOM - 2, 6
- איש הקרח - 2, 10
- נצחונות קמלוט - 3, 6
- KING QUEST 5 - 3, 9
- אבירי השחקים - 4, 4
- WING COMMANDER - 4, 5
- SPACE QUEST 3 - 4, 8
- US ESPRIT TURBO CHALENGE - LOT - 4, 10
- STELLAR 7 - 4, 5
- QUEST FOR GLORY 1+2 - 5, 7
- PRINCE OF PERSIA - 4, 6
- SPACE QUEST 4 - 6, 6
- BALLISTIX - 6, 7
- לארי 4 - 6, 8
- אי הקופים - 7, 4
- הנמלולים - 7, 6 + 13, 26
- זיליארד - 7, 7
- THE SENTINEL - 7, 8
- בומבזל - 7, 9
- משימה בחלל - 7, 23
- זום - 7, 24
- המפתחות למראמון - 8, 4
- עין הבוהה - 8, 6
- HERO QUEST 1 - 8, 7
- קונפליקט-המזה"ת - 9, 6
- KING QUEST הפיתרון - 9, 8
- לארי 5 - 9, 10
- משחקי מלחמת המפרץ - 10, 4
- פזניק - 10, 9
- פייפמניה - 10, 10
- אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס - 10, 11 + 13, 29
- הסנדק - 10, 12
- גראפיטי - 11, 4
- LOST DUTCHMAN MINE - 11, 8
- RED BARON - 11, 8
- SPACE ACES - 12, 4
- ווילי ביימיש - 12, 7
- הסימפסונים וצבי הנינג'ה - 12, 18
- מפלצות של אימה - 13, 4
- POLICE QUEST 3 - 13, 12
- רובין הוד - 13, 13
- מאורת הדרקון - 14, 8
- מבצע חמקן - 14, 10
- RISE OF THE DRAGON - 14, 37
- זעם השדון - 15, 8
- דנבר הדינוזאור - 15, 11
- בטירתו של ד"ר מוח - 15, 12
- עולם אחר - 15, 13
- ECO QUEST - 16, 3
- סוניק - 16, 16
- רצח על הנילוס - 17, 10
- קונן מקימריה - 17, 17
- בעקבות אקסקליבר - 19, 9
- מסע בארץ התיכונה - 19, 10
- נער הסקייטבורד - 19, 17
- אולטימה 7 - 20, 12 + 23, 16
- המרגל וגבישי יום הדין - 20, 13
- טייקון - 21, 6
- חולית - 21, 8
- הרפתקה באי הירוק - 21, 10
- במלבודת הפיתוי - 21, 12
- KING QUEST 6 - 21, 16
- שרלוק הולמס והאיזמל המשונן - 21, 17
- BIRDS OF PREY - 22, 6
- בודד באפילה - 22, 8
- KGB - 22, 12
- נער הנבואה - 22, 13
- פרה-הסטוריה - 22, 13
- לאונרדו - 22, 17
- מאורת הדרקון 3 - 23, 8
- STUNT ISLAND - 23, 11
- לוחם הרחוב - 23, 12
- צ'סטר צ'יטה - 23, 13
- אמזונס - 23, 17
- שבלולונים - 24, 6
- איטרנם - 24, 11
- האורח השביעי - 24, 12 + 28, 17
- באטמן חוזר - 25, 7
- SPACE QUEST 5 - 25, 12
- הסוד האפל של יערות העד - 25, 12
- המכונה המופלאה - 25, 13
- אינקה - 25, 19
- X-WING - 26, 7
- גובלינים 2 - 26, 7
- פרדי פארקש - 26, 12
- הטרולים - 26, 12
- מייקל ג'ורדן - 26, 13
- חולית 2 - 26, 20
- קדמוניס 2 - 27, 11
- כוח המחץ - 27, 12
- נשרוקים - 27, 21
- הנסיך 2 - 28, 12
- קירנדיה 2 - 28, 16
- מוכה ירח - 28, 18
- ליברפול - 28, 19
- מפגש הרובוטים - 28, 19
- פלאשבק - 29, 10
- סינדיקט - 29, 11
- יומו של הטנטקל - 29, 12
- הבגידה בקרונדור - 29, 16
- זול - 30, 11
- SPACE HULK - 30, 13
- FORMULA 1-GRAND PRIX - 30, 13
- עין הבוהה 3 - 30, 20
- WING COMMANDER ACADEMY - 31, 11
- אביש - 31, 17
- באטמן חוזר - 31, 20
- שובו של פנטום האופרה - 31, 22
- היפה והחיה - 31, 23
- קומנדר קין לדורותיו - 31, 27

- BODY BLOWS – 7, 32
- פרייבטיר – 12, 32
- HUMANS 2 – 12, 32
- סופר צבע – 17, 32
- אבוד בזמן – 19, 32
- גובלינים 3 – 19, 32
- טסרה – 11, 33
- GABRIEL KNIGHT – 12, 33
- דרקולה – 13, 33
- SHADOW CASTER – 16, 33
- לוחמת התהילה – 17, 33
- פארק היורה – 18, 33
- NASCAR – 19, 33
- סאם ומקס – 21, 33
- לארי 6 – 12, 34
- סיימון הקוסם – 12, 34
- LANDS OF LORE – 17, 34
- אינדי מירוץ מכוניות – 18, 34
- הפרצופונים המופלאים – 19, 34
- ארץ המקדונלד – 21, 34
- שחמט – 26, 34
- שחמט קספרוב – 7, 35
- ELITE 2 – 12, 35
- הרצון לעוצמה 4 – 17, 35
- POLICE QUEST 4 – 18, 35
- בודד באפילה 2 – 20, 35
- SHADOW OF THE COMET – 21, 35
- מיני קאד – 26, 35


## מדמי טיסה


- F 15E STRIKE EAGKE 2 – 6, 10
- A-10 מחסל הטנקים – 6, 11
- FLIGHT SIMULATOR 4.0 – 6, 13, 6 + 14
- RETALIATOR F-29 – 7, 16
- טיסת מכשירים – 7, 17
- SHUTTLE – 7, 17, 8 + 18
- ACES OF THE PACIFIC – 11, 20
- FLIGHT SIMULATOR 5.0 – 22, 32


## לומדות


- מולטי D – 13, 18
- לומדות חדשות 92' – 6, 19
- מיקי המורה – 13, 21
- אנציקלוידע – 6, 26
- חדר המשחקים – 7, 27
- רחוב ההפתעות – 7, 27
- הרפתקאות בארץ עוץ – 7, 29
- דרכון לישראל – 7, 30
- קסמי צבע – 7, 30
- פאטפאט – 7, 31
- אות להיט – 7, 33
- ספור וחבר – 7, 33
- הידד הנרייטה – 7, 34
- האותיות הקסומות של הנרייטה – 7, 34


## חקירה מצולמת


- WING COMMANDER 2 – 12, 19
- ק.ג.ב. – 8, 24
- במלכודת הפיתוי – 8, 25
- קירנדיה – 8, 26
- חולית 1 – 8, 27
- זרע האופל – 10, 28
- חולית 2 – 8, 29
- SPACE QUEST 5 – 8, 30
- יומו של הטנטקל – 8, 31
- פרדי פארקש – 8, 32
- LANDS Of LORE – 8, 33
- פרייבטיר 8, 34
- לארי 6 – 8, 35


## כללי מחשבים


- טיפ מרופא עיניים – 3, 16
- כרטיס קול AD LIB – 3, 16
- המשחקים הטובים ביותר ב-90' – 4, 16
- ג'ויסטיקים – 4, 22 + 13, 17 + 18, 17 + 18, 29
- ממשק שולחן למשחק מחשב – 5, 8
- דמויות מצויירות – 6, 17
- משחקי חלל – 7, 17
- דרקונים ומחשבים – 8, 17
- עטיפות משחקים – 8, 22
- איך משחק נולד-רובין הוד – 9, 4
- וירוסים – 9, 12
- הסימפסונים – 10, 17
- מרכז טכנולוגיות הקרב – 10, 28
- סרטים מצוירים על מסך ה-PC – 13, 8
- WIZ על המקלדת – 13, 10 + 33, 26
- ה-BBS של WIZ – 13, 11
- ההגדה של פסח – 13, 31
- כרטיסי קול – 14, 7
- VIRTUAL RIALITY STODIO – 14, 12
- עיצוב ה-CD ROM – 15, 5
- כרטיסי תצוגה – 15, 7
- המחשב האישי – 15, 33
- מערכות הפעלה – 16, 33
- מולטימדיה – 17, 32 + 18, 10
- הממשק למשחק – 18, 12
- טטריס – 18, 19
- התנ"ך של משחקי המחשב – 18, 33
- חלונות-מי צריך את זה – 20, 6
- אולימפיאדת מחשבים סוכות 92' – 20, 7
- משחקי תפקידים ממוחשבים – 20, 8
- הקדמות וסיומים בקווסטים – 20, 17
- קווסט – עלילה וקוץ בה – 21, 7
- גיבורים בקווסטים – 22, 7
- יפן – 22, 32
- תערוכת האלקטרוניקה CES – 23, 4 + 28, 4
- מערכת מידע ממוחשבת – 23, 6
- זמנים בקווסטים – 23, 7
- מולטימדיה ורשתות תקשורת – 23, 33
- מסע בין כוכבים – 24, 20
- WIZ BBS חוזר – 24, 33
- דוס 6 – 25, 6
- שחקני קווסטים – 25, 11
- מילון מושגים לוויזים חובבים – 25, 33 + 26, 37 + 28, 34
- מיקום במשחקי מחשב – 26, 11
- קווסטים בלשיים – 26, 19
- מכסח הדשא – 26, 44
- זומביט – 28, 8
- האחים מריו – הסרט – 28, 32
- מדריך הקווסטיונרים – 29, 19
- מקינטוש – 30, 27
- אלדין – 30, 33
- פארק היורה – 30, 40
- תערוכת לונדון 93' – 31, 4
- פרקטלים – 31, 13
- קווייזר – 32, 20
- מולטי מקינטוש – 33, 5
- ניוטון – 34, 22
- אנימציה ממוחשבת – 35, 22


## אמיגה


- אינדי 500 – 1, 22
- גרזן הזהב – 2, 11
- SPACE ACE – 3, 10
- JAMES BOND – 4, 9
- למינגס – 4, 9
- משחקים חדשים 91' – 10, 14


## משחקי תפקידים


- עולם המבוכים והדרקונים – 1, 12
- פסטיבל ג'ן קון בארה"ב – 1, 14
- קסם עוצמה שלישית – 1, 15
- POOL OF RADIANCE – 1, 25
- טורניר מבוכים ודרקונים 92' – 2, 30
- גוויות קסומות (LICHES) – 2, 34
- חצי עוזר – 3, 34
- חמשת הדיברות לשליט מבוך טוב – 4, 34



PC

# MORTAL KOMBAT

## קרב לחיים ולמוות!

**מאת: שחף בן-צור**

במשך 5000 השנה האחרונות, ערך שאנג צונג תחרות שנתית של קרבות באי מרוחק. האלוף שלו נקרא גורו (ענק בעל 4 זרועות) אשר בנצחונותיו מעניק את רוחם של המפסידים לשאנג צונג, ועל ידי כך מאפשר לו לחיות לנצח.

היום, התאספו שבעה מתחרים חדשים. לכל אחד מהם יש שליטה מלאה בתנועות לחימה ולכל אחד מהם כוחות מיוחדים. על כל מתחרה להילחם בששת האויבים הנותרים וגם בהעתק שלו עצמו. לאחר שינצח את כל המועמדים האחרים יתמודד מול גורו. במידה וינצח אותו - (והסיכוי קלוש) יתמודד מול שאנג צונג.

הפרס הגדולי הפרס הגדול הינו המשך החיים!

החוקים הם פשוטים (ומעטים):

על הלוחמים להילחם ביניהם באחת מששת הזירות אשר על האי: החצר המלכותית, שערי הארמון, מקדש הלוחמים, הבור ואולם הכתר של שאנג צונג. אתה יכול להשתמש בכל תנועה אפשרית שידועה לך על מנת לנצח. בהצלחה!

### ברוכים הבאים!

המשחק MORTAL KOMBAT הינו, נכון להיום, המשחק הפופולארי ביותר בעולם. המשחק הוא משחק מכות רגיל כביכול, אשר המטרה בו היא להכות את יריבך עד לניצחונך המוחץ (מוחץ גולגלות, ידיים ואיברים שונים בגוף). אולם ייחודו בולט בהשקעה העצומה שנעשתה ואשר מציבה אותו מעל לכל המשחקים הדומים.

במשחק זה הושקעו מאמצים רבים - וככל הנראה גם כסף רב - על מנת להביא למסך הקטן דמויות אשר נראות אמיתיות בתנועותיהן ובאותו זמן ליצור רצף תנועות מהיר אשר הכרחי כל-כך למשחקי פעולה מסוג זה.

יוצרי המשחק השתמשו במה שנקרא "דיגיטציה". הדמויות שירצדו מולכם על המסך הם שחקנים בשר ודם אשר הולבשו והתאמנו בתנועות של דמויות המשחק. הם צולמו בתנועות אלה ולאחר מכן נעשה תהליך מיוחד של העברת התמונות באופן דיגיטלי למחשב. אם בידך מחשב חזק (486) תוכל לראות יותר פרטים מהדמות, ומחשב חלש יותר (386) יראה לך את אותן התנועות המרהיבות אך בפחות פרטים (בדיקה מדוקדקת של נבחרת וויז הראתה כי ההבדל בפרטים הינו שולי ולעיתים לא ניתן להבחנה). גם הרקעים לקרב נעשו על ידי העברת דגמים קטנים שנבנו במיוחד למסך המחשב.

התנועות במשחק שוות התייחסות נפרדת: הושקעו מאמצים רבים על מנת ליצור תנועות שאינן מסובכות להפעלה, אולם במגוון מספיק רחב כדי ליצור משחק מגוון שנראה כמו קרב אמיתי. יש תנועות כמעט לכל צירוף אפשרי במקלדת או בג'ויסטיק. התנועות המיוחדות משתנות אומנם מדמות לדמות, אך הן משתנות גם בהתאם למרחק בין הדמויות: קפיצות משולבות בבעיטות הן אמצעי טוב בדרך כלל, אך בזמן שיריבך קרוב אליך אגרופים חזקים הם עדיפים יותר. וזו רק דוגמה. התנועות כוללות בין היתר: הליכה, בעיטות גבוהות ונמוכות, אגרופים נמוכים וגבוהים, מכות בעזרת המרפק או הברך, זריקות, גלגולים, סיבובי רגל... בקיצור, קרוב ל-20 תנועות רגילות המשותפות כמעט לכל הדמויות. בנוסף לכך יש לכל דמות תנועות מיוחדות אשר יכולות לגרום ליריב לראות גלאקסיות שלמות של כוכבים.

הצליל הוא תחום שנשאר קצת "יגוח" במשחק. בעידן בו כל משחק פאקמן מכיל אפקטים של יריות, קולות, צעקות ותזמורות סימפוניות שלמות של רשות השידור, היה רצוי להוסיף למשחק זה יותר צעקות קרב, אפקטים של מכות ופגיעות, קריאות קהל וכדומה. הצליל עצמו מסתכם בקריאות והכרזת המנצח. די מאכזב, אבל מכיוון שהדגש הוא על הצורה, ייתכן

והחוסר בקול בא כדי לספק זיכרון פנוי לאנימציה. חיי המדף של המשחק, לעומת זאת, יעלו כנראה על כל המשחקים הדומים (כמובן שאי אפשר להשוותו למשחקים מסוג הרפתקאות או חשיבה) מהסיבה הפשוטה כי הוא טוב יותר ודורש יותר מכל משחק אחר מהז'אנר.

## אזהרה!

אחד הדברים במשחק שמרתיעים אנשים היא כמות האלימות שבו. על כל מכה נשפך דם בכמות שהיתה מכניסה את בנק הדם בארץ למשבר שאין ממנו חזרה! אחת האפשרויות אשר כלולות במשחק היא האפשרות להנחית מכה סופית על יריבך ולזכות בעוד כמה אלפי נקודות בונוס. המכה הסופית הזו יכולה להעיף ראשים (זאת אומר לנתק את הראש מהגוף), אבל אל דאגה! על מנת להרגיע את הוריכם אתם יכולים להגיד להם כי כל מה שנראה בסרטי הקראטה הזכורים לטוב נראה גם כאן, כך שדברים חדשים אין פה.

למען הסדר הטוב, תמצאו אזהרה בחוברת המשחק האומרת כי המשחק מכיל אלימות רבה (בארצות הברית הוגבל המשחק לגיל מסוים) וגם לחולי אפילפסיה (מחלת הנפילה) ישנה אזהרה מיוחדת, כי עקב ההבהובים הרבים של המסך, מומלץ להתייעץ עם רופא לפני המשחק (אל תגידו שלא אמרנו). בכלל, מומלץ לנוח פעם ב-20 דקות משחק כדי לא לאמץ את העיניים.

## הלוחמים למוות!

נא להכיר את הלוחמים למוות...

ג'וני קייג' – מאומן על ידי גדולי המאמנים בעולם כולו, משתמש ג'וני בכשרונו לסרטים. סרטיו הם הצלחה אדירה בכל העולם ואף זכו במספר פרסים. התנועות המיוחדות: "מכת צל", מכה מפוצלת וזריקת אש.

קאנו – גנב מוכשר ושכיר חרב אשר שייך לכת הדרקון השחור. כת זו אלימה במיוחד וחבריה כולם (וקאנו בפרט) נחשבים למסוכנים במיוחד. תנועות מיוחדות: מכת מצח, קפיצת "כדור תותח", זריקת סכינים.

ריידן – דמות מסתורית שהשמועות מספרות שקיבלה את ההזמנה ישירות משאנג צונג והופיעה לתחרות בדמות אנושית על מנת להשתתף בה ולנצח. תנועות מיוחדות: זינוק טורפדו, השתגרות (היעלמות ממקום אחד והופעה במקום אחר), ברקים.

ליו קאנג – לשעבר אחד מחברי כת הלוטוס. מאמין חזק באלוהיו ומייצג את מקדשי שאולין בתחרות. תנועות מיוחדות: בעיטה מעופפת, כדור אש.

סקורפיון: דמות לא ידועה במקורה.

PC

ג'ינג'ה, ידוע לעיתים בהתפרצויות על יריב אחר – "מתחת לאפס" (הדבר מסמל יריבות בין פלגים שונים בין הנינג'ות). תנועות מיוחדות: אגרוף אחורי, התמקדות במטרה, חץ.

זורו – גם דמות לא ידועה. אולם לפי לבושו "מתחת לאפס" הינו נינג'ה השייכת ללין קאוי שהינה כת אגדית בסין. תנועות מיוחדות: אגרוף אחורי, גלישת כוח, הקפאת היריב.

סוניה בלייד – האישה היחידה בטורניר, שנקלעה אליו בעל כורחה. חיילת ביחידה מיוחדת של ארצות הברית שהיתה במעקב אחר קאנו. לאחר שהגיעו לאי הושמדה היחידה וסוניה הינה היחידה שנשארה. תנועות מיוחדות: מכת כף יד, תפישת רגל, גל מרובע, גל אנרגיה.

גורו – יצור שחציו דרקון וחציו אדם (בעל 4 זרועות) החי כבר כ-2000 שנה (500 האחרונות מהן בתור האלוף בטורניר). הוא זכה בטורניר לאחר שניצח את קאנג לאו (נזיר לוחם) ובאותו טורניר הכיר את שאנג צונג והושחת.

שאנג צונג – בחייכם! אתם מצפים שאחרי כל הפירוט של הדמויות ניתן לכם גם אותו? תרוויחו את מעמדכם בטורניר בכבוד (במכות) ותגלו לבד.

רפטייל – מי היא אותה דמות מסתורית המופיעה מידי פעם על המסך ורומזת לך כיצד תוכל לפגוש אותו?

### מספר רמזים חשובים:

נסה לנצל את התנועות האוויריות שלך – אומנם קל לחסום אותן אך הן יותר קטלניות.

אל תחזור על אותה תנועה מספר פעמים רב מדי – יריבך יתפוס את מה שאתה מנסה לבצע.

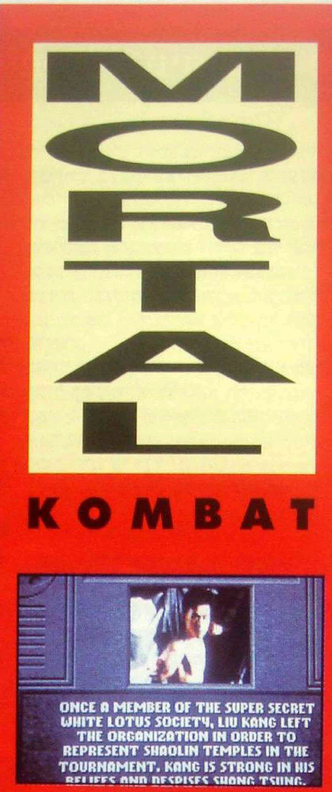
עקב מהירות המשחק "שילובים" בין התנועות אפשריים ונוחים (בניגוד למשחקים דומים אחרים) – נצל זאת לטובתך.

תיזמון, זה שם המשחק!

### ציונים

| | |
|---|---|
| גרפיקה: | ★★★★★ |
| קול (כ. קול): | ★★★★★ |
| כיף: | ★★★★★ |
| כללי: | ★★★★★ |

שווה את המחיר? מוגבל (באופן יחסי) למתעניינים בתחום, אבל האיכות שווה את המחיר בכל מקרה.















## KING QUEST 6

**יורם בכרך**

(מסודרים לא לפי סדר כרונולוגי, והסיום הוא בעזרת השימוש בקסמים ולא בתחפושת):

★ עליך לאסוף מן החוף 2 פריטים - את הטבעת שלך ואת המטבע.
★ על מנת להיכנס לטירה הראה לשומרים את הטבעת.
★ דבר עם המוכר בחנות המשכונות והחלף את המטבע במנורה.
★ דבר עם המוכר בחנות הספרים, קרא את שירי האהבה והרם את השיר שנפל, קח את הספר מהשולחן.
★ לך לספן, דבר איתו (אל תיכנס למים כפי שהציע הילד, אם תעשה זאת - תטבע).
★ החלף את הטבעת במפת הקסם.
★ הורד את הזמיר בעזרת הציפור מחנות המשכונות.
★ הראה ותן לגמדים את הפריטים הבאים על מנת לעבור (לא לפי הסדר): ציפור, רגל ארנב מהספן, סוכריית מנטה מחנות המשכונות ופרח מאי ההר הקדוש. את הדיו מהפח ליד חנות המשכונות שים עליך.
★ דבר עם תולעת הספרים.
★ קח את החור בקיר לאחר שתנגן לפרחים בחליל.
★ השלך את הפרח מהקרח למים באי החיה, קח את המנורה ואת הלבנה ליד הגן, אל תיכנס לגן.
★ מהקטקומבות עליך לקחת מגן ומטבעות כסף.
★ השתמש בסדין האדום על מנת להרוג את המינוטאור.
★ בממלכת המתים (אינך חייב להגיע לשם) ברח מהזומבים, גגן בעצמות על מנת להשיג את המפתח, כדי לקרוא תיגר על המוות שים עליו את הגנטלות שתמצא.
★ מאי הערפל קח פחם, מגל ואת הגחלים הלוהטות מהמדורה.
★ עליך להכין את הקסם לפני שתעבור את הדרואידים.
★ בטירה דבר עם הרוח.
★ הידית למעבר הסודי היא יד הפסל.
★ דבר עם ג'ולי (עליך לדבר איתו גם בהתחלה ולהראות לו את הטבעת).
★ שים מול הג'יני בחנות המשכונות את המשכונות.
★ הילחם בקוסם הרשע בעזרת החרב התלויה, זוהי בעצם הפעולה האחרונה במשחק....

**ישראל מחיפה**

★ קח את חור ההצצה מהחומה של ממלכת השחמט והשתמש בו במבוך במקביל לחדר עם התמונה, ותראה לאן המפלצת הולכת.
★ השתמש בצעיף האדום כאשר המפלצת (השור) נמצאת מולך.
★ יש שתי דרכים להיכנס לארמון: הראשונה היא בעזרת הקסם של הציור והשניה בעזרת התחפשות לנערה, בעזרת הבגדים שנתנו לך.

**דור גלוברג**

★ בצוקי ההיגיון הקוד הראשון הוא RISE.
★ הקוד השני הוא SOAR.
★ הקוד השלישי הוא (מימין לשמאל) 2,3,4,1.
★ הקוד הרביעי הוא GOAD.
★ על כל אות להיות בשורה נפרדת.

## HERO QUEST 3

★ בשוק תצטרך להיפגש עם הגנב ולעזור לו. אתה תזדקק לו בהמשך.
★ בתור לוחם, כאשר אתה מתחרה עם בן ראש השבט והוא נפצע, עזור לו.
★ לקראת התחרות התאמן הרבה על הקרש ובזריקת כידון.
★ התיידד עם הקוף בג'ונגל, חלץ אותו מהמלכודת.

**אייל לוזון מירושלים**

★ אף פעם על תישן כל הלילה!!!

**יורם בכרך**

## SPACE QUEST 5

★ העתק בבחינה (אולי זה לא נשמע חינוכי - אבל זה מה יש...).
★ דבר עם צוות ספינתך.
★ כשתגלה שיש סימני חיים מן האשפה, פתח את התא והכר את ספייקי.
★ בכוכב עם האנדרואידית טפס על הענף וקח אותו כשתיפול, כמו כן, קטוף בננה בעזרתו, הפל על האנדרואידית סלע בעזרת המקל.
★ התחבא בגזע החלול ותקע את הבננה לצינור הפליטה של האנדרואידית.
★ שתה ביחד עם הצוות שלך במועדון ספייסבר.
★ על מנת ליצור מהומה הכנס את השקית שנתן לך המוכר אל תוך המשקה.
★ השתמש בספייקי על מנת לפתוח את הסורגים לקליפי.
★ כשתגיע הגולית בפעם הראשונה התחבא בתוך האסטרואידים.
★ קח חמצן וצא להציל את קליפי במעבורת כשהוא יפול.
★ כשתגיע לכוכב עם רכב המילוט השתגר אליו רק עם מסכת החמצן.
★ קרא לספינתך בקשר כשהמוטנטים יירו עליך ועל ביאטריס, ואז עזור לה לעלות בעזרת החבל מהחולצה.
★ הקפא את ביאטריס לפי ההוראות במכשיר.



★ היזהר מרוק המוטנט בחממה.
★ קרא את התווית על המרק וזכור את נקודות הציון, טוס לשם.
★ כשתהפוך לזבוב הסתכל בקליפי דרך המצלמות.
★ עבור מעל האגם, הצפרדע תפעיל את מכשיר הקשר ואז דבר עם פלו.

★ השתמש בכרטיס ובמחורר כדי להיכנס שוב למעבדה.
★ קרא על הניסוי.
★ כדי להשיג מערכת הסוואה עליך לחזור לכוכב בו נמצאת חללית האנדרואידית ולהשתמש בשארית מהאנדרואידית שקיבלת מקליפי.
★ חדור לגולית בעזרת המעבורת ורובה הלייזר למקום המתואר בתרשים של קליפי.
★ בסיפון 2 (יקח לך קצת זמן להגיע אליו) יש כפתור המבטל את המגינים, לחץ עליו.
★ כשתחזור לספינה כדאי שתירה בגוש הפלסמה אליו נכנס קפטן קרוויק. לאחר מכן הפעל את מנגנון איסוף האשפה (ACTIVE RRS). כשהפלסמה תיכנס לספינה תן פקודה לברוח מהספינה והפעל את מנגנון ההשמדה העצמית, לאחר שהמשגר לא יעבוד החלף את הנתיך הישן בחדש והשתגר לגולית (וזהו סוף המשחק בעצם!).

**דנור אהרון, רעננה**

## ■ יומו של הטנטקל

★ כדי להגיע להוגי צריך לקחת את הנייר במעבדה ולכתוב את הקודים.
★ כדי להגיע ללאבן צריך שהוגי יצבע את העץ באדום ואחר כך לבקש מג'ורג' וושינגטון לכרות את העץ.
★ את האסימון צריך לשים במכונה שבחדר של האיש השמן שישן.
★ אם מפוצצים את הליצן מקבלים רמקול.

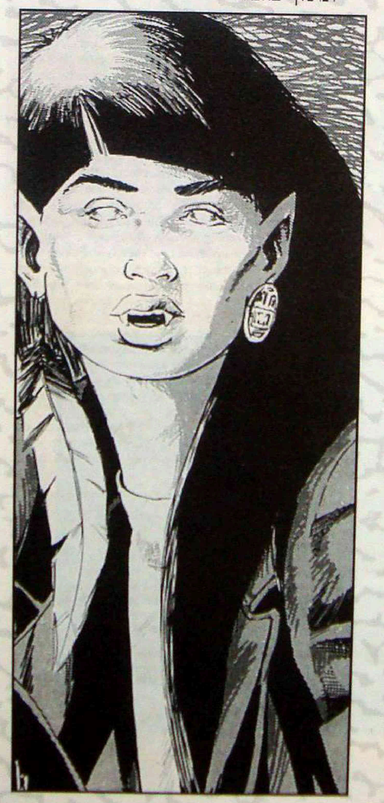
**אלון גמליאל, קיבוץ שניר**

★ בכדי להבריח את החתול בעת"ד, צריך לצבוע את הגדר בחוף בלבן.
★ כשד"ר פרנקלין מחפש חומר לעפיפון שיתאים לסערות, תן לו את מעיל המעבדה שלקחת מאוד.
★ בשביל לקחת את המעיל מאד תן לו את השלט של "דרוש עוזר למעבדה", שנמצא על החלון בהווה.

**יורם בכרך**

## ■ אמזונס

★ הפחד את המזכירה בעזרת העכבר ממעבדתך על מנת להשיג מפתחות.
★ ישנה כספת מאחורי לוח החיצים.
★ הכן את שיקוי האהבה לפי הספר במעבדתו של אחיך, ושבול בו את החץ – כך תוכל לעבור את השומרים והם יתאהבו זה בזה.
★ פתח את מכונית המזכירה בעזרת המפתח וקח את כל מה שבפנים.
★ כדי שהדוב לא יאכל אותך, חתוך את השרשרת של פח האשפה.
★ שים עליך את הפח ואז הדובוט יסתלק.
★ קח את כל מה שבמגרה.
★ על מנת להשתמש במכונת המיקרופילם, הדלק את האורות במכונית הספרנית וספר לה על כך, היא תלך לכבות את האורות ואז תוכל להשתמש במכונת המיקרופילם, קרא היטב את מה שכתוב בפילם.
★ פתח את כלוב התרנגולות כשהטייס יגיד "אני מחכה".
★ בכפר בריו-בלנקו חזור למסעדה בסוף הארוחה, קח את המצית, את הסכין ואת הגבינה, סחוב פלפלים מהדוכן בחוץ, חתוך את הפלפלים בסכין והכנס אותם לארוחת הבריון. כשהבריון ילך לשתות מים היכנס לבניין, שים את הגבינה במלכודת וכשהעכבר יילכד תוכל לקחת את הכסף, אז התקשר בטלפון.
★ בדוכן בחוץ קנה כל מה שאתה יכול.
★ היכנס עם מאיה לספינה.
★ בקרב עם אחיך השתמש בלוח הפח כמגן, תן לאחיך את התחמושת, הכן בעזרת מאיה תיקון לגשר עם הקיסוס ואז תעבור.
★ כדי להגיע לביתן למעלה הכן מקפצה ומשוך בחבל.



★ חפש בקש ופתח את השלד עם החרב ואת הקופסה עם המפתח.
★ באזור הג'יפ חפש בשיחים וקח את החץ.
★ קשור את לוח הפח לג'יפ, שים שמן בגירים והתנע אותו. כך תוכל למצוא את מה שמתחת ללוח (אם תרצה לעשות זאת תיאלץ להשתמש גם בדמות ג'יסון וגם בדמות מאיה – החלף ביניהם על ידי לחיצה על הפרצופים בפינות המסך).
★ כשתלחם בנמלת הענק חתוך את הפרח בסכין, קח את הלפיד, קשור את המקל עם השרוכים לסכין והשתמש בחץ העליון כדי לתקוף. כשהנמלה תאכל, הקשב להסבריה של מאיה וצפה בסיום המשחק.

**אייל לוזון מירושלים**

★ זרוק על המזכירה את העכבר.
★ פתח את התא שמעל השולחן של המזכירה וקח את המפתחות.
★ בבית פתח את החבילה עם הסכין שעל השולחן.
★ הפעל את הקלטת בטייפ.

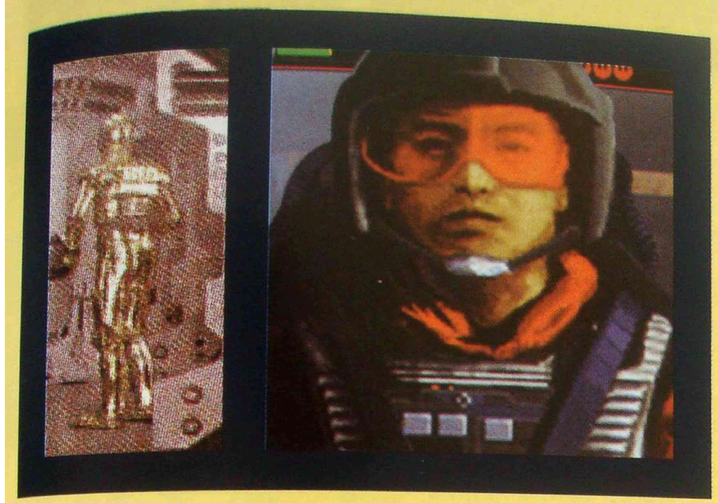
**אבנר מתן מגדרה**

## ■ STREET FIGHTER 2

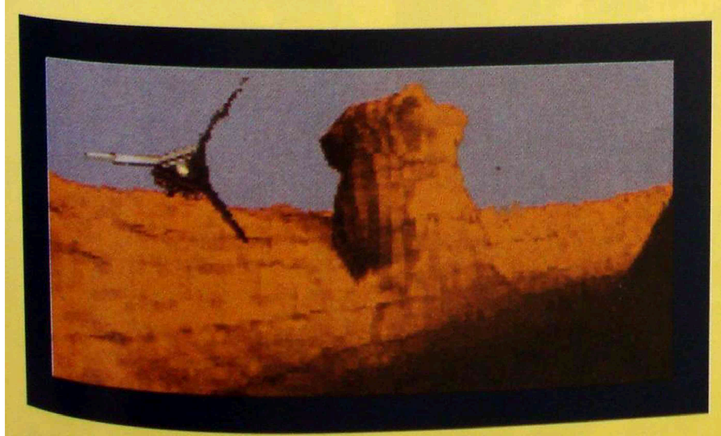
★ רון יקן – אם רוצים לבצע קפיצת בעיטה מסובבת צריך ללחוץ קדימה, ואז מהר למטה אחורה ובעיטה (צריך להתאמן על זה הרבה).
★ אם רוצים לירות ברק אנרגיה צריך ללחוץ אחורה, ואז מהר למטה קדימה ואגרוף (גם על זה צריך להתאמן).
★ דהלסים – אם רוצים לירות אש צריך ללחוץ למטה קדימה ואגרוף או בעיטה.
★ אם רוצים "לנפח" אש מהפה צריך ללחוץ אחורה ואז למטה קדימה ובעיטה או אגרוף.
★ צ'אן לי – אם רוצים לבצע בעיטות קרח מהירות לוחצים הרבה פעמים על בעיטות.
★ אם רוצים לבצע אגרוף קרח לוחצים למעלה ואגרוף.
★ אי הונדה – אם רוצים לבצע אגרופים מהירים צריך ללחוץ הרבה פעמים אגרופים.
★ זאנגיף – אם רוצים להסתובב עם אגרופים צריך ללחוץ הרבה פעמים אגרופים.
★ בלאנקה – אם רוצים להתחשמל צריך ללחוץ הרבה פעמים אגרופים.

**רועי בוטבול**

★ הכי קל לנצח את ההודי עם הרוסי.
★ הפיצוח של הרוסי הוא שהוא רוקד ריקוד עם הנשיא גורבצ'וב.
★ קל לפצח עם בלנקה.
★ עם צ'אן לי נגד רון כדאי לבצע בעיטות מהירות.



# Assault



CD PC

מאת: דוד אידלס

בואו ונסביר קודם כל עניין אחד - REBEL ASSOULT בכלל לא דומה ל-X-WING. אין כאן מבטים חיצוניים בסגנון מדמי-טיסה, אין לוחות שליטה מסובכים ואין גם חופש טיסה בכדי לטוס ולחסל את המוביל של קבוצתך במקום את האויב. מערכת השליטה מורכבת ברובה מתנועות של למעלה, למטה, ימינה, שמאלה וירייה, מפני שלמרות כל השיכלולים של סרט קולנוע מלא, REBEL ASSAULT הוא בעצם משחק פעולה וירויות כמו במכונות משחקים - שום דבר חוץ מזה.

זה לא מונע ממנו להיות אחד המשחקים הטובים ביותר של השנה. אם אתם זוכרים את גרסתה הקווית של מלחמת הכוכבים במכונות, למשחק הזה יש את אותם המאפיינים - ריכוז, דייקנות, שליטה וטיסות מרתקות.

הפעילות מוצגת בכמה צורות של מבטים: מבטה של החללית - בסגנון של X-WING, מבט מרדף אחרי החללית, מבט מעל הראש האיזומטרי ומבט בין מנהרות קרח של גיבור יחיד, בעל האנימציה המעולה. המשחק מחולק לארבעה חלקים עיקריים, בעלי קוד כניסה משלהם - סך הכל 15 פרקים.

להבדיל ממשחקי הפעולה האחרים, במשחק הזה שום דבר לא חוזר על עצמו. ב-REBEL ASSAULT לא תמצא את עצמך לכוד במעבר אין סופי בין רמות קשות יותר של אותם מסכים, מפני שלכל פרק ישנן מטרות משלו, וברגע שהשלמת אותן אתה עובר לסדרת מאורעות שונה לגמרי. כן, אתה עובר יותר מסט אחת של חלליות טאיי - ונכון, נקודת הראות נשארת תמיד דומה (תלוי בסוג החללית שאתה מטיס). בדומה לכך, פרקי הקניון, הנהר והתעלה דומים באופן עקרוני, אבל אתה לעולם לא עושה את אותו דבר פעמיים - חוץ מהקטעים בהם אתה מת.

כאשר אתה מתחיל כטייס המתלמד ב-TATOOINE, עליך להגן על הכוכב מפני חללית המשמיד וגם מפני התקפות קרקע. אחר כך אתה מגיע לכוכב HOTH המושלג, עם מלכים ענקיים, דרוידים ונקודה בה אתה רץ ברגל עד שאתה נקרא להגן על חלליות האספקה, בזמן שהן נסוגות מפני כוחות הקיסרות. המורדים מתבססים על YAVIN, ואתה מתחיל ללמוד לקראת ההתקפה על כוכב המוות המתקרב. שיא המשחק מגיע באחד הקטעים המפורסמים ביותר בכל הזמנים - הטיסה המסחררת בתוך כוכב המוות

CD PC

במטרה לפגוע בתעלת הפליטה שלו.

ל-LUCASARTS יש יתרון בולט בכל הקשור לגישה למשחקים מסוג זה - סדרה של סרטים פופולאריים באופן מדהים עם דמויות מוכרות ונערצות, מראות וקולות שכל אחד זוכר - וזה שווה הכל. המראה והקולות של REBEL ASSAULT הם חוויה שאסור להחמיץ: דיבורים לאורך כל הדרך, מוסיקה הלקוחה ישר מהסרטים וקטעי וידאו ואנימציה המשמשים למאורעות ביניים. פשוט ללא כל פגם.

בתוך הקטעים של המשחק עצמו האפקטים מביאים אותך לאותו "ריגוש" כמו בסרטים, והגרפיקה המושלמת נותנת לך תחושה של תלת מימדיות ואמינות, עם פרטים מדוקדקים כמו צללים אותם אתה מטיל מאחוריך במהלכים של מנהרות. לפעמים ממש יש לך רצון להביט במשחק מתחילתו ועד סופו. כאשר אתה משלב את הפעילות וקטעי הביניים, מתקבל משחק שהוא הדבר הקרוב ביותר לסרט אינטראקטיבי. מספרים לך על הנעשה בזמן אמת על ידי קריינים, אתה מקבל תוספת נתונים על ידי קטעי זיכרונות מעבר, מוסבר לך מדוע עליך לעשות משהו על ידי המפקדים שלך או חברים בכנף ואז ניתנת לך הזדמנות לתרום את חלקך.

אתה מקבל ניקוד על כל נזק שגרמת בדרכך, על ההצלחות שלך ועל כל בונוס שגילית. אפשר גם לעבור שלב מבלי להיפגע - אבל עם אחוז עלוב של פגיעות באויב, חללית מרוסקת וכמה בונוסים על התנהגות טובה. לכן כל אחד מקבל תמריץ להמשיך לשחק.

המשחק הזה "מושך קהל", וזה סימן טוב. עם אורות נמוכים ומוסיקה חזקה, ובחנויות יותר אנשים באים להסתכל על המשחק הזה מאשר על כל משחק אחר - מאז ALONE IN THE DARK לא היתה כזו התעניינות. ההשגה היחידה לגביו היא אורכו - ניתן לגמור אותו תוך כמה ימים בלבד. אבל זה לא כל כך קל ללחום עם חלליות TIE, לפוצץ מהלך קיסרי ולנסות לקבל ניקוד גבוה יותר או טיסה נקייה יותר. אם גמרת את המשחק, זה לא ימנע ממך לחזור ולשחק בו עוד ועוד ואם אתה לא שונא באופן מוחלט משחקי אקשן, אז מבחינת פעילות אי אפשר לבקש יותר ממה שאתה מקבל כאן.

אם יש לך CD-ROM, לך וקנה לך את REBEL ASSAULT. זהו משחק CD-ROM כפי שמשחק כזה חייב להיות - בעל מראה נהדר, מלא באווירה ועמוס בכייף.

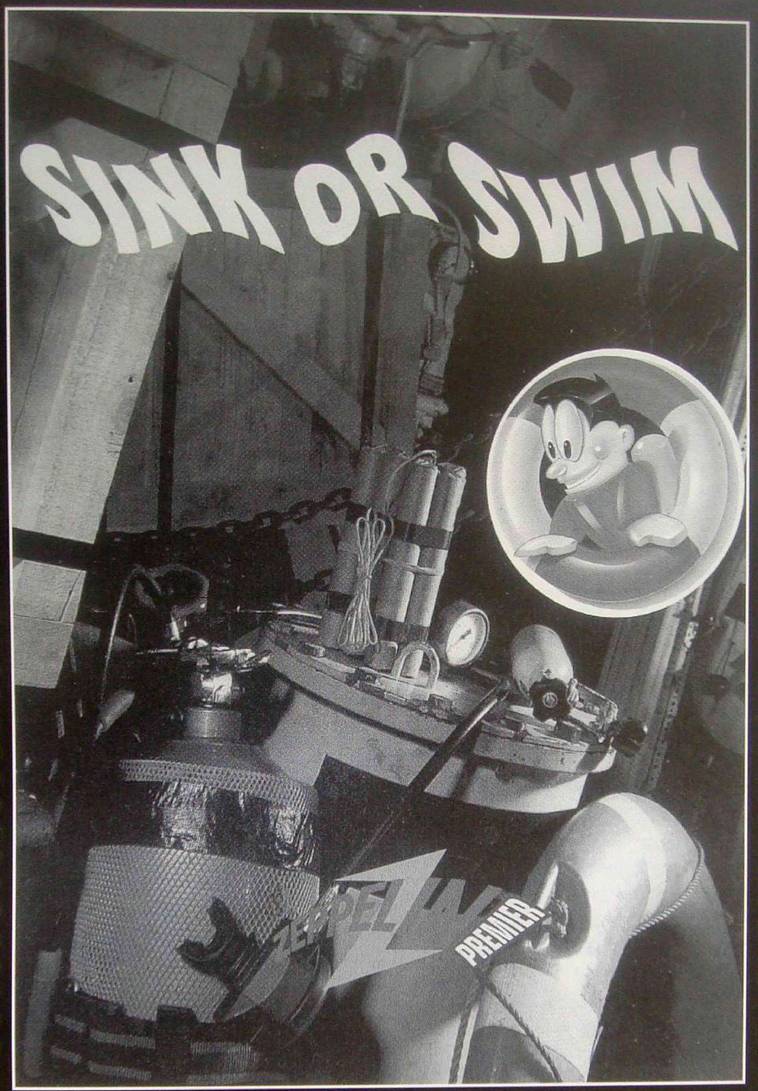







PC

# SINK OR SWIM




**מאת: שי צוהר**

בלי שטויות ובלי פתיחים מעצבנים. דבר ראשון נספר את סיפור המשחק: אתה שחקן קולנוע וותיק אשר משתתף בסרט חדש בהוליווד. שמך הוא קווין קודנר (נשמע מוכר, מצלצל כמו משהו?) ואתה משחק את הגיבור בסרט אשר מציל את כל הנוסעים כאשר ספינתם שוקעת למצולות. כמובן שאין לך כל קשר קודם להצלת חיים – אך זהו סרט. באמצע הסצינה הכי מותחת, כשאתה בתוך הצוללת שלך, אתה קולט במכשיר הקשר שלך שדר לגבי ספינה שבאמת שוקעת ליד חופי קליפורניה (לא סרט – מציאות!) ושאין צוללות הצלה באזור. העניין ברור: אם אתה לא תעשה כלום – כל הנוסעים יהרגו. אתה אמנם שחקן קולנוע אך אתה גם גיבור אמיתי שמחליט לקחת את הצוללת (הצהובה?) שלך ולשוט לספינה כדי להציל את הנוסעים.

מאחר והיית באמצע צילומי סרט, נמצאים ברשותך כל הכלים המשוכללים הדרושים למבצע זה, ואתה מחליט שאתה תציל את הנוסעים האלה ויהי מה. אתה מגיע למקום הטביעה של האוניה עם הצוללת, צולל למטה ומגיע אל החלק שבו לכודים הנוסעים: אתה שומע אותם שואגים (טוב, קצת הגזמתי – צועקים) לעזרה: אתה יוצא מן הצוללת ומתחיל לעזור: הנוסעים נמצאים בפאניקה איומה ולכן הם הולכים כל הזמן הלוך חזור – כך שאתה צריך להוביל אותם ולקבוע את דרכם, כמו בנמלולים, רק שכאן אין לך חופרים עליהם אפשר להטיל את מלאכת החפירה – כאן אתה עושה הכל לבדך ואף אחד לא עוזר לך.

הכלים העומדים לרשותך הם פצצות, סירת הצלה ובלוני חמצן (שנמצאים על קיר הספינה) הגורמים לאדם אשר תופס אותם לעוף ולעלות למעלה. הפצצות מפוצצות כמובן כל מיני מחסומים ודלתות, ובכל שלב אתה צריך להביא את האנשים לפתח המילוט שלהם כשהמים עולים. בסיום הסיוט אתה צריך ללכת לפתח המילוט שלך – שיכול להיות רחוק מאוד מהפתח של האנשים האחרים – ולהינצל. בכל רמה יעלה מספר האנשים שאתה צריך להציל מתוך מספר האנשים הקיימים: לדוגמה – ברמה 1 אתה צריך להציל איש אחד מתוך 4 אנשים אך ברמה 4 אתה כבר צריך להציל 8 מתוך 8 וזה קשה, כי יש מים עולים וכל מיני דברים שמפריעים בדרך – סרט נע שזז בדיוק לכיוון שאתה לא רוצה שהוא יזוז, או אש ומים קפואים שצריך לעבור ולשחרר משהו. למה? כי על כל איש שאתה מציל אתה מקבל 1000 נקודות ואפילו יותר.

בסוף כל שלב יש מין מפה של כל הספינה ומעליה כתוב הקוד לאותו שלב שכרגע עברת. מה שהכי אהבתי בחוברת המצורפת היתה רשימת כל השלבים ועל ידם מקום פנוי לרישום הקודים של כל השלבים. הקץ לרשימות על ניירות שאמא תזרוק אחר כך לפח – עכשיו יהיו לך כל השלבים רשומים בחוברת ולא תצטרך לחפש כל היום את הקוד של השלב האחרון.

לסיכום: משחק מעולה שכדאי לקנות – גם לאלה שלא כל כך אוהבים משחקי מחשבה (הרי גם הנמלולים כבשו את העולם בהיותם משחק מחשבה).

## ציונים

סוג משחק: מחשבה

קול פנימי: אין

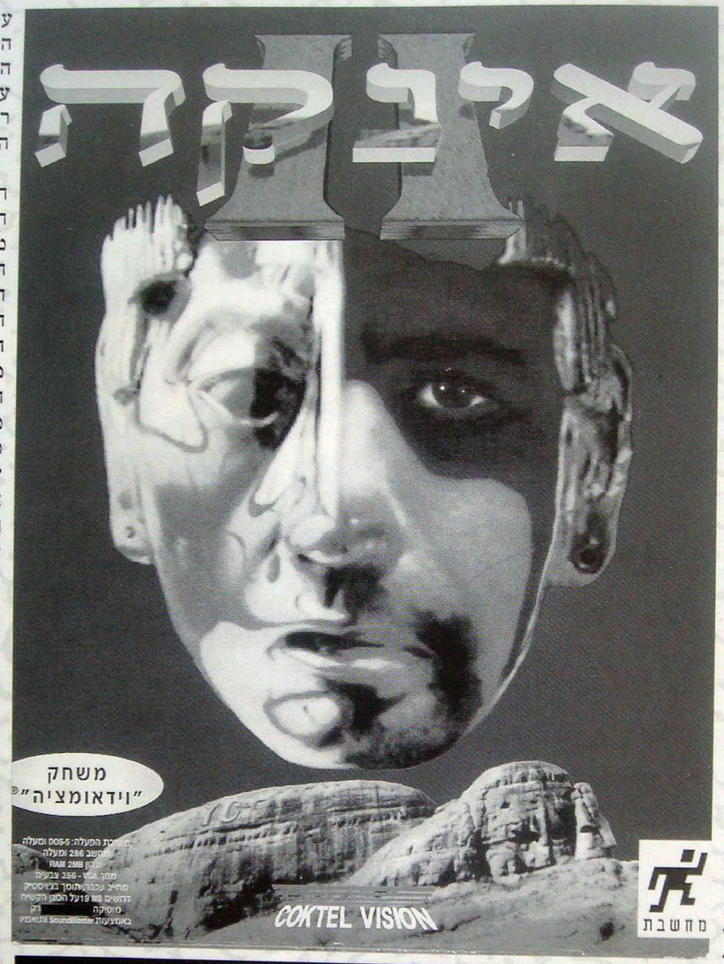
קול כרטיס: ✪ ✪ ✪ ✪ ✪

גרפיקה: ✪ ✪ ✪ ✪ ✪

כיף: ✪ ✪ ✪ ✪ ✪

כללי: ✪ ✪ ✪ ✪ ✪

שווה את המחיר? כן, לאוהבי משחקי מחשבה וגם לכאלה שאוהבים לשבת מול המחשב הרבה זמן.




# אינקה 2 INCA

מאת: קובי קרליבך

לאורך כל שנות קיומה של תעשיית משחקי המחשב נעשו המשכים רבים למשחקים מוצלחים. חלקם היו מוצלחים, אפילו יותר מהמקור (DUNE 2 לדוגמה) וחלקם לא. את המשחק אינקה 2 אפשר לשבץ במקום כלשהו באמצע. מי שאהב את אינקה 1, יאהב לבטח את ההמשך, ומי שלא שיחק באינקה 1, יכול להיות שיתאכזב מכך שהמשחק תופס הרבה זיכרון (18.4MB) ומספק גרפיקה ברמה בינונית. וזהו הסיפור: אלדורדו מונה לאינקה הגדול לאחר שאיחד את שלושת הכוחות, שהוחבאו במרחב-זמן על ידי האינקה - הואיינה קאפאק. אלדורדו נהנה מכבוד עצום ושמר על איחודם של "ארבעת מחוזות האימפריה", הידועים כ-"טאוואנטינסויו". מחוזות אלו פרשו את כוחם, תוך שנים ספורות בלבד, על פני הגלאקסיות. רק ה"אדמות העתיקות", בהן שימש אגווירה, הכובש הספרדי הרשע, כפקיד בכיר, סרבו עדיין להיכנע לאיחוד.

לאחרונה, בדיוק בזמן בו החלו להתגלות בעיות באימפריה, נכנס למסלול הסובב את כדור הארץ אסטרואיד מסתורי ומאיים. בעקבות זאת, התקשורת הבין-כוכבית הפכה למסוכנת יותר ויותר, וסדרה מסתורית של אירועים היכתה את הסווים. לאור האיום המתפשט, מכנס אלדורדו את מועצת החכמים המייצגים את ארבעת מחוזות האימפריה. אתה (כן, אתה) מגלם את דמותו של אטאהולפה (אל נא תיבהל כשתראה את תמונתו) - יורש העצר המרדני, שתגובתו למצב אינגה שקולה כתגובת אביו, והוא נסחף בפרץ של "חימה נערית" משולהבת. עליך להילחם בכוחות הרשע, שמונהגים על ידי אגווירה הכובש הספרדי האכזר, ולהציל את ממלכת האינקה משעבוד. לרשותך עומדים כלי הטיס המתוחכמים של הממלכה, שבראשם עומדת ספינת הדגל רבת העוצמה - הטאמי.

זה איננו משחק הרפתקה רגיל, שכן הוא משלב בתוכו מצבי קרב בחלל ועל הקרקע, לצד מצבי חידה. דבר זה הוא חידוש בתחום משחקי ההרפתקאות והוא מעלה את ערכו של המשחק. המשימות מחולקות למסכים, כאשר בכל מסך עומדת בפניך משימה אחרת לפתרון. במצב החידה עומדת לרשותך פונקציית הוידאו, המאפשרת לך לחזור ולסקור את מה שקרה לך מתחילת ההרפתקה - כמו בסרט אמיתי.

מצבי הקרב בחלל הם מעין סימולטור של חלליות האינקה. מצבי הקרב על הקרקע מתחלקים לשניים: א) הרכבת - כאן עליך להגן על רכבת נעה, המותקפת מן האוויר על ידי חללית אויב. זכור כי לרכבת ארבע עמדות קרב: אחת לפני הקטר, אחת בגב קרון המשא ואחת בכל אחד מצידי הקטר. ב) קרב נגד אנשים - במהלך המשחק ייתכן שתצטרך להתייצב מול לוחמים רגליים, המשמשים כשכירי חרב בשירותו של אגווירה. בדרך כלל, הם חמושים בכלי נשק קטלניים נגד אנשים כמוך, אותם הם מפעילים ביעילות רבה. שלא תגידו שלא הכנתי אתכם לזה.

לסיכום, המשחק אינקה 2 הוא משחק נחמד מאוד. באמת. הוא משלב בתוכו גם מצבי פעולה וגם מצבי חידה אבל אל דאגה, אתה תסתדר. לא כולם יאהבו את המשחק, אבל אני בטוח שכולם יהנו ממנו. תזכרו רק שהחידות דורשות מעט מחשבה אז אל תוותרו בקלות.

## ציונים:

סוג משחק - הרפתקה ופעולה.

גרפיקה ● ● ●

נעשה שימוש רב מדי בקורא האופטי.

קול (כרטיס קול) ● ● ● ●.

כיף ● ● ● וחצי.

כללי ● ● ● וחצי.

שווה את המחיר? למי שאהב את המשחק הקודם או למי שאזלו בסביבתו כל משחקי ההרפתקאות הטובים.

# FLEET DEFENDER



PC

מאת: דוד אידלס

FLEET DEFENDER, הסימולטור החדש של F-14B "TOMCAT" מבית MICROPROSE, שותל אותך במטוס לחימה במשקל 30 טונות אשר נבנה בזמן מלחמת וייטנאם - בימים שהמושג "נוחות המשתמש" לא היה קיים. עוד לפני שאתה מוכן, המקפצה המעלה קיטור זורקת אותך ממסלול ההמראה הזעיר של נושאת המטוסים, אל תוך סימולציית הקרב הריאליסטית ביותר שראית עד כה. זוהי לא הטיסה הקלה של ה-F-15. בכלל לא. בזמן שתתייצב, תמצא את אנשי הכנף שלך ותתרגל לכוחות הספציפיים של אינרציה ודחיפה. אה, כן - קרוב לודאי שתהיה בטווח של הטילים הסובייטיים.

נניח ששרדת מספיק זמן כדי להתקרב למטוס האויב - או אז תמצא שזהו צייד לא קל. בסימולטור זה טייסי האויב יודעים לחשוב ומשתמשים בטכניקות לוחמת אוויר-אוויר סובייטיות אמיתיות. יש להם אפילו את כל האמצעים המתקדמים בכדי לבלבל את המכ"ם והטילים שלך. למזלך, גם איש הכנף שלך יודע לחשוב ויש מאחוריך את כל קבוצת הגיבוי בנושאת המטוסים (CVBG) כדי לתמוך בך. זה יכול להספיק לפעמים.

ואז, אם תעבור גם את זה, אתה מגיע הביתה כדי לגלות את החלק המסוכן ביותר עבורך - נחיתה על סיפון נושאת מטוסים בגודל 100 מטר בלבד. אפילו במצב הקל ביותר, עם כוונת נחיתה המראה לך את הכיוון, תמצא את הנחיתה כקשה מאוד. זהו גם חלק מהריאליזם של המשחק: אפילו הטייסים המנוסים חייבים לעשות שניים או שלושה סיבובים עד הנחיתה המוצלחת. למזלם של המתחילים יש גם כפתור נחיתה אוטומטית.

המשחק מציע תסריס מפותח של אימונים במתקן האימונים של הצי האמריקאי באוקיאניה. (אתה כמובן יכול לדלג על האימונים ולקפוץ ישר לקרבות על ידי בחירת "התחלה מהירה", אבל ראה הוזהרת.) תמצא שבזמן האימונים תוכל ליהנות מגרפיקת ה-VGA 320x200x256 מבלי לחשוש מהפלה תוך כמה שניות. כל המטוסים והספינות בנויים מפוליגונים בעלי צבעי הסוואה האופייניים להם. האימונים באוקיאניה נערכים על פני כל האטלנטיקה, ותצטרך לעוף למשימות רחוקות כדי לראות את הנופים הפרקטליים, אבל - זה שווה את המאמץ.

אלה מכם ששיחקו ב-F-15, ימצאו את המשחק קל ללימוד - רוב פקודות המקלדת זהות, למרות שיש הרבה פקודות חדשות. חשוב להזכיר קיצור דרך אינטליגנטי משמעותי: רוב הכפתורים והידיות בתא הטייס ניתנים להפעלה על ידי עכבר. הדבר הזה יחסוך לך הרבה זמן, במיוחד כאשר אתה רוצה לטפל במכ"מ שלך לבדך ולא להשתמש בעזרתו של הנווט. הפעלתו של המכ"מ מדוקדקת וריאליסטית להפליא. המפתחים הכלילו אפילו "נקודות עיוורות" האופייניות למכ"מ. כל מה שעדיין לא מסווג ב-F-14B (המטוס האמיתי) נמצא בסימולטור הזה.

אתה מופיע כאן כאחד מטייסת החוף-המזרחי. איש הכנף שלך, טייסים ידידותיים אחרים ולמעשה כל כלי טייס אחר במשחק הם בעלי אינטליגנציה מלאכותית משלהם. לכל אחד מהם יש משימה משלו. כשאתה פוקד על איש כנף שלך - אתה יכול לשלוח אותו לצוד לבד, להיכנס לאחד מתוך שלושה מיבני טיסה או לשלוח אותו הביתה. אחרי כל משימה רמת הנאמנות שלו עולה, ולכן יש סיבה לא להשתמש בו רק כמגן האחורי שלך.

כאשר אתה חושב שלמדת את כל הדברים הבסיסיים, זרוק מבט על שמונת התסריטים המשימתיים של המשחק. כל אחד מהם בעל "עץ משימתי" מורכב, כך שאתה לא סט לסתם משימות בודדות וחסרות משמעות. אם נכשלת, אתה בדרך כלל מקבל עוד הזדמנות - אבל לא לאורך זמן. ברגע שאיפשרת להטביע את נושאת המטוסים שלך, הכל נגמר עבורך.

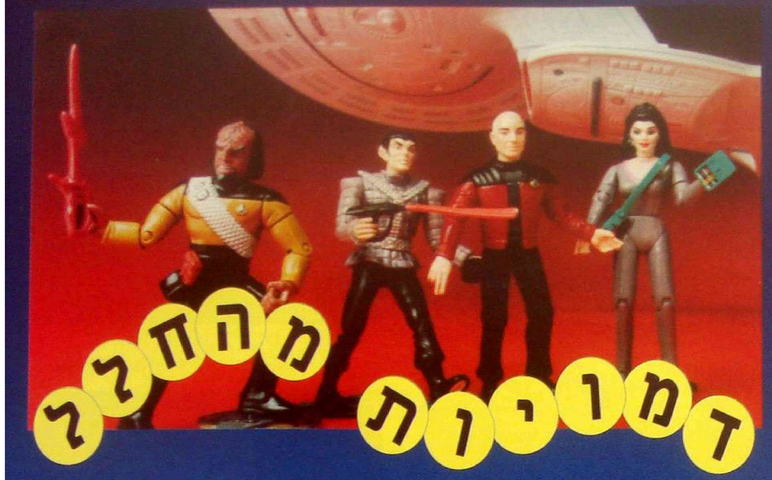
באזור הים התיכון יש ארבע מערכות: במבצע "קניון האלדורדו" אתה פשוט חיפוי אווירי להתקפה על "קווי המוות" של קדאפי, ואחרי זה עליך להגן על הצי שלך מהתקפה נגדית. רבות מההתקפות של אלדוראדו הן שיחזורים של התקפות על לוב ב-1986. במשימות של "מלחמת הטויוטה" המצב הוא מלחמה בין צ'אד ללוב. הקבוצה הצבאית שלך אחראית על הפצצת טריפולי ונקודות צבאיות אחרות באזור. פעם נוספת שה-F-14B מהווים חיפוי אווירי נדרש. במערכה הבוסנית עליך לתמוך בכוחות האו"מ, לסייע להם לשמור על הימצאות המוסלמים (במיוחד בסרייבו) עד שתגובש תוכנית השלום בשטח. כאשר הרוסים מחליטים להצטרף למלחמת ישראל-מדינות ערב, כל השדים יוצאים לחופשי: הצי השישי ובמיוחד קבוצת תמיכה בנושאת המטוסים שלך, חייבים למנוע מכוחותיהם להגיע לישראל מכיוון הים.

שלוש מערכות הקוטב הצפוני מתאימות כל כך אחת לשנייה, כך שהן מהוות בעצם מערכה אחת גדולה. באמצע שנות ה-80 הרוסים מנהלים פלישה מסיבית לאירופה. הפלישה מפתיעה את קבוצתך בזמן אימונים הרחק מחופי נורבגיה. במערכה הראשונה, "הנסיגה הלוחמת", עליך לסגת תוך כדי לחימה עם כוחות האויב הדוחף מכל עבר. אתה וידידך טייסי ה-F-14B הם הדבר היחידי שמחזיק את הסובייטים במרחק מהצי הנסוג. ב"חזרה לנורבגיה" אתה מכה חזרה - עליך לעזור לכוחות NATO לייצב ולהחזיק ראש חץ על חופה של נורבגיה. במערכה האחרונה ניתנת לך הזדמנות להשיב מלחמה לסובייטים, על ידי תקיפה של בסיס הפלישה שלהם בחצי האי קולה. המערכה הרביעית היא דו-קרב אמיתי, התמודדות של קבוצתך עם נושאות המטוסים הסובייטיות "אדמירל קוזניאצוב" ו"וריאג".

FLEET DEFENDER כולל תמיכה בכל תוספות הטייס העיקריות הקיימות בשוק.

היחידה הארצית לחקירות נאצה

# דמויות מהחלל



מאת: שחף בן-צור

אחד הענפים הפופולאריים ביותר בארצות הברית וסביר להניח כי בקרוב הוא יהיה גם פה בארץ הינו "דמויות הפעולה" - "ACTION FIGURE" באנגלית. מדובר בדמויות בגובה של כעשרה עד חמישה עשר סנטימטר הנראות כדמויות מפורסמות ופופולאריות.

הדמויות מיוצרות כך שכל חלק בגופן ניתן להזזה ומאפשר לדמות לקבל צורה של תנועה אמיתית. לדוגמה: היד מורכבת משלושה חלקים - מפרק הכתף, מפרק היד העליון ומפרק היד התחתון הניתנים לכיפוף - ממש כמו אצלנו. גם הרגל מתחלקת לשני חלקים - החלק העליון והחלק התחתון - כאשר שניהם יכולים להתקפל ולהתיישר לסירוגין. איך שתרצו. הדמויות יכולות גם לשאת חפצים מסוימים, המעוצבים בצורה כזו שיתאימו בדיוק לצורת ידיהן או גופן (תלוי באיזה חפץ מדובר).

בדרך כלל מדובר בייצור דמויות אשר מבוססות על להיטים היוצרים "היסטריה" כללית וכלכלית בארצות הברית. מדובר לרוב בסרטים רבי דמויות ובסדרות טלוויזיה, שעקב ריבוי הפרקים מרובות בהן גם דמויות טובות ורעות. בתוך הרשימה המכובדת אפשר לכלול את: "מלחמת הכוכבים", "הרובוטריקים", "כוח המחץ", "באטמן" ו..."מסע בין כוכבים: הדור הבא".

דמויות אלה, שאולי נתפסות במחשבה ראשונה כילדותיות וכמשחק תינוקות, הן פריטי אספנים חשובים מאוד בארצות הברית, ובדרך כלל כל דמות יוצאת בהפצה בעלת מספר מוגבל מאוד של פריטים, כאשר כל בובה ממוספרת. אם היתה הצלחה לדמות זו או אחרת והמפעל "נאלץ" להנפיק סדרה נוספת של אותן דמויות (זאת אומרת - המפעל רואה הזדמנות להרוויח עוד כסף) הדמויות מהסדרה הראשונה הופכות לבעלות ערך רב ונמכרות במחיר שיכול לטפס עד פי כמה מאות (!!!) ממחירן המקורי.

אולם לא די בדמויות בלבד! עם הדמויות משווקים גם מוצרים נלווים אשר קשורים ישירות לדמויות, כגון: חלליות לדמויות "מלחמת הכוכבים", כלי נשק לחברי "כוח המחץ" וכו'. לעיתים יש גם מוצרים גדולים (שגם שווים הרבה) כגון מפקדות מלאות - על חדריהם הקטנים וצבאות אויבים מלאים - על כל חייליהם.

לאחרונה הוחלט להביא לארצנו הקטנה והמוקפת אויבים את דמויות הסדרה "מסע בין כוכבים: הדור הבא". הסדרה אשר צברה פופולאריות עצומה בארצות הברית ובעולם כולו, שרדה ועדיין שורדת כבר שבע עונות בטלוויזיה בארצות-הברית, ולאחרונה הוחלט כי בתום העונה הנוכחית יופק סרט קולנוע באורך מלא. בכלל נראה כי סדרה זו תיכנס להיסטוריה כאחת הסדרות החינוכיות המצליחות בכל הזמנים. לאור ההצלחה של הסדרה גם בארץ הוחלט כאמור לייבא ולשווק כאן את שיגעון הדמויות המבוססות על הסדרה.

הדמויות שישווקו הן:

קפטן ז'אן לוק פיקארד - קפטן ספינת החלל "אנטרפרייז".

ויליאם רייקר - הקצין הראשון של הספינה (סגן הקפטן).

דאטא - האנדרואיד בעל הפופולאריות הרבה.

ג'ורדי לפורג' - המכונאי הראשי של האנטרפרייז (תפקיד לא קל כלל).

טרוי - היועצת הטלפטית של הספינה.

וורף - קצין הביטחון של הספינה ממוצא קלינגוני.

בורג - מי שמכיר את הסדרה יודע כי הבורג הם האויב הגדול ביותר של האנושות, הם לומדים מטעויות ולא חוזרים עליהן משום שהם פועלים כמוח אחד ומורכבים מחצי מחשב וחצי אדם.

רומולני - האויב הותיק ביותר של הפדרציה (הופיע גם בסדרה המקורית).

קלינגון - כרגע הם בהסכם שלום עם הפדרציה אבל עדיין יש בהם החולמים על כיבוש הגלקסיה.

פרנגי - גזע אשר סוחר בכל דבר (כולל מידע צבאי וכלים צבאיים) ופחדן מטבעו.

בנוסף לדמויות ימכרו פריטים נלווים כגון:

החללית "אנטפרייז" - חללית בגודל של מכשיר ווידאו אשר משמיעה ארבעה קולות שונים ומדליקה אורות במנוע (מחזה מלהיב שכדאי שיהיה בשביל האווירה הטובה). אי אפשר להכניס את הדמויות לחללית, אבל מה זה "מסע בין כוכבים" בלי ה-"אנטפרייז"?

מעבורת - מעבורת אשר יכולה להכיל דמויות ונפתחת מכמה כיוונים (יש אפילו חגורות בטיחות). המעבורת משמיעה שני סוגי קולות וגם לה מנועים צבעוניים.

מכשיר קשר - אחד הדברים המלהיבים בסדרה הוא מכשיר הקשר בצורת סמל הפדרציה אשר יש לכל חבר צוות. גם מכשיר זה ניתן לחבר לבגד (לבגד האדם, לא הבובה) ובגגיעה קלה ישמיע קול צפצוף מוכר. טוב בשביל הדאווין.

פייזר - מכשיר הנשק הרשמי של הפדרציה. משמיע קולות ומהבהב בהתאם. קטלני? לא.

רצינו לציין, כי חוץ מהאפשרות שהדברים האלה יהפכו ליקרים ביותר בעוד מספר שנים, מובטחת גם הנאה מהמשחקים השונים שאפשר לשחק עם הדמויות. עוד תשמעו בחור בן 15 בא ואומר להורים: "אפשר לקבל כמתנה ליומולדת סט בובות?"...

# מסע בין כוכבים 2

## יום הדין

PC

מאת: שחף בן-צור

חלל. הגבול האחרון. אלה הם מסעותיה של החללית "אנטרפרייז" במשימתה רבת השנים, לחקור עולמות חדשים ומוזרים, לחפש חיים חדשים ותרבויות חדשות, ללכת באומץ למקומות שאף אדם עדיין לא הגיע אליהם!

או קיי! אני יודע שהמשפט האחרון נשמע מאולץ, אבל זה התרגום הטוב ביותר שאפשר לתת למשפט שזכה להיכנס כסימן רשום בהיסטוריית הסרטים (TO BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE).



הסדרה מסע בין כוכבים נחשבת ללהיט שנמשך כבר למעלה מ-25 שנה. הסדרה הראשונה שהופקה בשנת 1969 וכללה כ-79 פרקים ממשיכה להיות מוקרנת ברשתות טלוויזיה בארצות הברית בשידורים חוזרים לאורך כל השנים, והולידה 6 סרטים (רובם שוברי קופות), 2 סדרות המשך (כאשר "מסע בין כוכבים: הדור הבא" יופק כנראה גם הוא בקולנוע), סדרות קומיקס אינסופיות, קלפים השווים הון בשוק האספנים ודמויות פעולה (כתבה נפרדת ראה בגיליון זה).

הסדרה, המייצגת את הצד האופטימי של האנושות, הועתקה גם למשחקי המחשב (מה יותר מתאים למשחקים שעוסקים בחלליות מאשר סדרת טלוויזיה העוסקת באותו נושא בדיוק?). תחילה נוצרו מספר משחקים עלובים שהיו יותר כמו המשחק הנודע "אסטרואידים" בו על החללית "אנטרפרייז" להימלט או לירות באסטרואידים שהם אבנים המרחפות בחלל ללא כל מטרה.

אולם גם לאחר שמשחקי המחשב החלו לקבל צלילים וגרפיקה נאותים, נשארו החברות מחוץ לתחום של "מסע בין כוכבים". הסיבה לדבר זה היתה פשוטה: החברה לה שייכות זכויות "מסע בין כוכבים" - חברת הסרטים המפורסמת "פאראמאונט" - מגבילה ודורשת כי כל מוצר אשר קשור בצורה זו או אחרת לסדרה (על כל דורותיה), יעבור בדיקה קפדנית של אנשי החברה ויקבל "אישור איכות" לגבי המוצר.

"אישור איכות" לגבי פרוייקטים ברמה של "מסע בין כוכבים" הינו אישור למשחק בעל רמה גבוהה, ומכיוון שכל פרק או סיפור של "מסע בין כוכבים" כולל חשיבה רבה, לא ניתן היה להפכו למשחק מכונות.



הפתרון היחידי היה כמובן הרפתקה.

בשנת 1989, שהיתה גם שנת היובל לסדרה המקורית, יצאה חברת אינטרפליי (Interplay) בגרסת המחשב ל-"מסע בין כוכבים". המשחק כלל גרפיקה יפה ומוסיקה נחמדה, אולם כאן נגמר ניצול יכולת המחשב (באותו זמן כבר יכולת לגרום למחשב לדבר ולהשמיע אפקטים



והגרפיקה היתה ברמת דיגיטציה של צילומי וידאו). כוחו של המשחק היה נעוץ ברמת החשיבה שלו שהיתה, כיאה לכל סיפור של "מסע בין כוכבים" עם "אישור איכות", ברמה מעולה. כל מי שאהב את החשיבה מאחורי הסדרה המקורית, נהנה להיכנס לנעליו של קפטן ג'יימס טי.



קירק. גם מי שלא שמר בליבו פינה חמה ל-"מסע בין כוכבים" היה מוכרח להודות כי חשיבה רבה היתה כרוכה בפתרון המשחק, ולכן קיבל המשחק ציונים גבוהים בכל הקשור לאתגר שהציב לשחקניו.

אך כידוע, מה שמביא משחקים לבלוט מעל לשאר הוא מה שאתה רואה על המסך ומה שבוקע מהרמקולים הצמודים למחשב, ומכיוון ש-"מסע בין כוכבים" לא היה כזה הוא נבלע בתוך גל משחקי המחשב שהציף באותה תקופה את העולם.

כנראה שהמשחק מכר מספיק עותקים וזכה לתגובות חיוביות של מעריצי הסדרות בעולם כולו. הוחלט בחברת אינטרפליי להוציא משחק נוסף. כך הגיע לידינו המשחק "מסע בין כוכבים 2 - יום הדין".

המשחק, כמו קודמו, שם שוב דגש על העלילה יותר מאשר על הגרפיקה והצליל, אולם מתוך ידיעה כי גם אפקטים נחוצים לסרטי חלל, הוחלט להכניס כמות (שהתבררה ככמות נכבדה מאוד) של אפקטים. התוצאה? משחק בעל פתיחה מהממת (שהיא למעשה פתיחת הסדרה המקורית - עם הקול של קפטן קירק) ועוד המון כיף.

המשחק מחולק גם כאן לסיפורים שונים, כאשר רמת הקושי נבחרת על ידי השחקן עצמו. השליטה על פעולות הדמות נשארה כשהיתה ולמעשה מי ששיחק במשחק הראשון יכול לדלג על קריאת חוברת ההסבר ולהתחיל לשחק - שום דבר אינו חדש. אפילו המפה אשר היוותה את ההגנה למשחק נשארה זהה (אבל זה לא אומר שאפשר להעתיק - המשחק עדיין מוגן!).

כדי לא לגרום לשחקנים "להיתקע" במקום אחד ולהסתובב שעות בחיפוש אחר דבר מה להגיד, וגם כדי לא להיראות מפגרים בממשקי המשחקים, הוחלט כי ברגעים קריטים ינתנו לשחקן מספר אפשרויות - בדרך כלל שלוש - בקשר לדבריו ולמי הם מופנים (במקום שיעמוד שעות ויקשקש לאיזה שומר שאין לו שום קשר לעלילה). אך אל תתנו לדבר להטעות אתכם - תגיעו למקרים בהם תצטרכו להיות מהירים מהעין ולשלוף את הפייזר (אתם לא יודעים מה זה? מלשון fire ו-lazer - יורה לייזר) ברמת עוצמה קטלנית על מנת לשרוד את המשך ההרפתקה.

נראה כי חברת אינטרפליי לקחה את הבסיס המלא של הגרפיקה מהמשחק הקודם והעבירה אותו למשחק הנוכחי. לדבר יש שני צדדים. היתרון: מי ששיחק קודם יתמצא בקלות בגשר ספינת החלל "אנטרפרייז" ובכל הפונקציות שלה. החיסרון: קצת מאכזב לראות שלא יכלו לתת מראה מרשים יותר לספינה המהוללת. אותן מסקנות אפשר ליישם לגבי הדמויות.

את המשחק "מצילים" שני גורמים: הראשון הוא שילוב מוצלח של אפקטים קוליים המלווים בקטעי גרפיקה יפים (לך, השחקן, אין שום אפשרות לשנות אותם - מדובר בקטעי אנימציה בלבד). השני הוא העלילה היפה שלא נופלת מ"חומת האיכות" של "מסע בין כוכבים" הטלוויזיוני.

רוב העלילה מתרכזת במסע בזמן - נושא חביב מאוד בסדרה "מסע בין כוכבים" לדורותיה. תמצא את עצמך לעיתים בעיר של המערב הפרוע - או בעיר עתידית. בכל מקרה הסכנה ברורה - תוך שמונה ימים, בצורה כלשהי לא מובנת, תושמד פדרציית הכוכבים על-ידי נשק חדש ואימתני ושלטון חדש ישתלט על כל הגלאקסיות... במלה אחת? מצמרר.

"מסע בין כוכבים 2 - יום הדין" הינו משחק שאינו נופל ברמתו מהמשחק הקודם ובתחומים מסוימים אף יש שיפור



משמעותי (צליל ואנימציה). לכל מי שאוהב את הסדרה בפרט ומי שאוהב משחקי הרפתקאות טובים בכלל, מובטחת הנאה שלא היתה (וכנראה לא תהיה) בשום משחק אחר.

כולי תקוה שנראה עוד משחק המשך... ועוד אחד... ועוד אחד...

### דרישות מערכת:

מחשב: 386SX ומעלה

זיכרון: 2 מגה זיכרון לפחות

DOS: גרסה 3.3 ומעלה (רצוי 5)

תומך ב:

כרטיס קול - Sound Blaster.

עכבר.

### ציונים

סוג משחק: הרפתקה

גרפיקה: ★★★★

קול (פנימי): ★★★

קול (כ. קול): ★★★★★

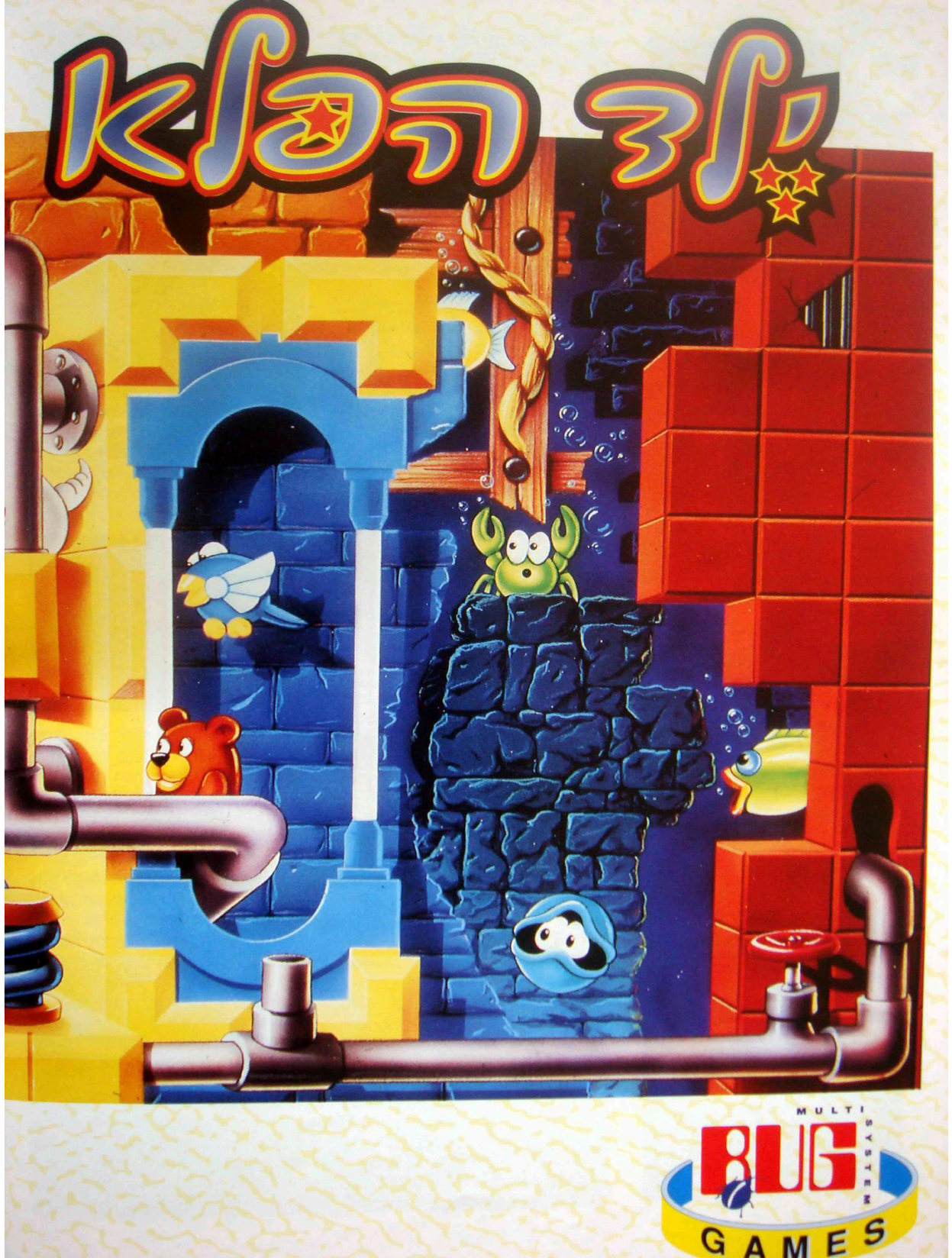
כיף (אתגר): ★★★★★

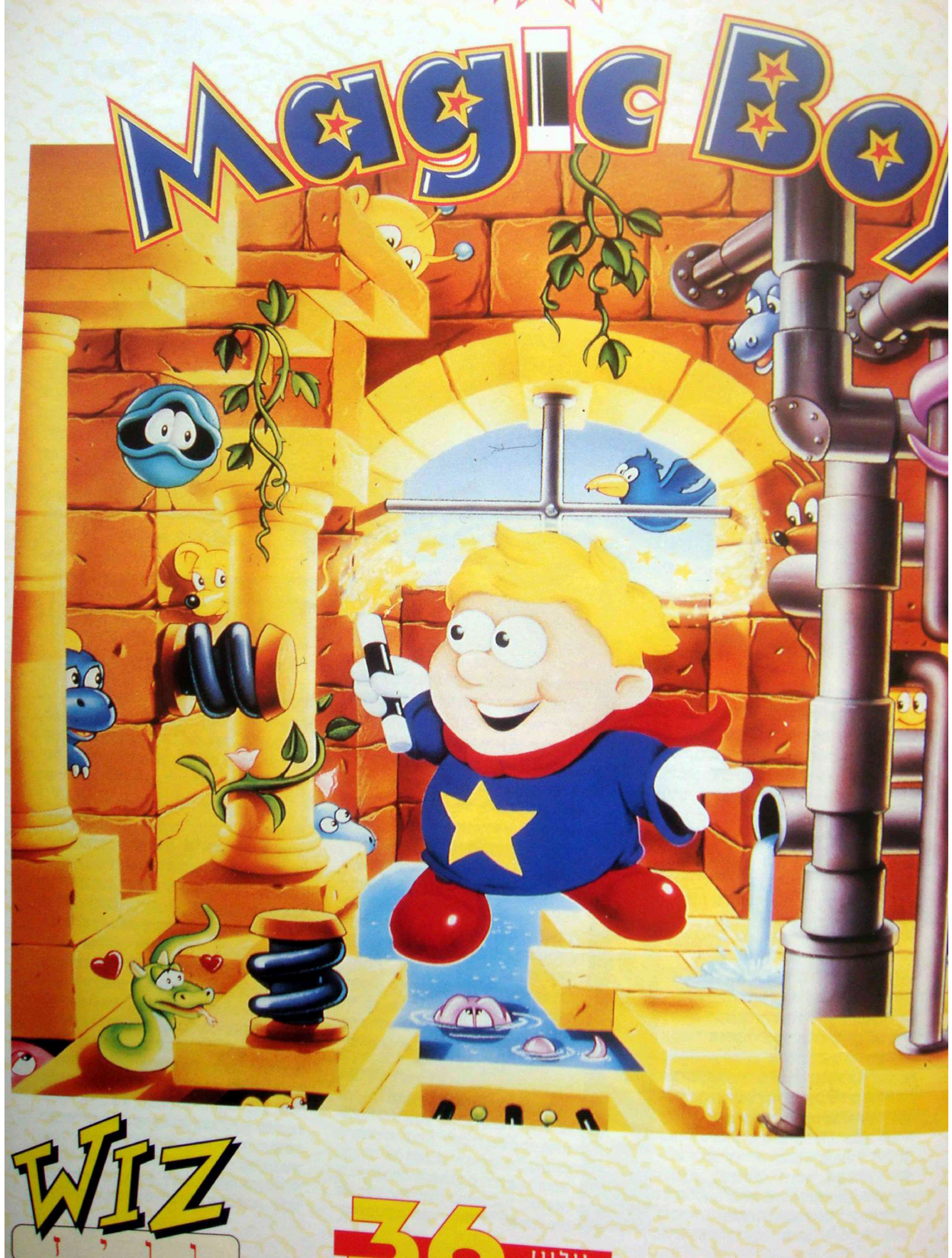
כללי: ★★★★ וחצי

שווה את המחיר? למי שאוהב את הסדרה או הרפתקה בעלת רמת קושי גבוהה.

### האם ידעתם?

שבארצות הברית הוחלט כי הממשל ונאס"א (חברת החלל האמריקאית) יעניקו פרס מיוחד על חינוך ומדע ליוצרי ומפיקי הסדרה "מסע בין כוכבים: הדור הבא". הפרס הוענק משום שהסדרה מעודדת את הילדים לעסוק במדע וטכנולוגיה בצורה עניינית ואינה מעבירה מסרים שליליים כגון אלימות יתר. אז עכשיו יהיה לכם מה להגיד להורים כשתרצו לראות טלוויזיה!


MULTI SYSTEM
BUG
GAMES


Magic Boy
WIZ
36

# Magic Boy

# ילד הקסם

WIZ

ז י ו ז

36

גיליון

MULTI SYSTEM

BUG GAMES




# מאתמול ועד מחר

**מאת: שחף בן-צור**

לכבוד יום ההולדת של וויז (שלוש שנים זה הרבה זמן, עבודה והשקעה) החלטנו להביא לפניכם את ההיסטוריה של משחקי המחשב בעולם כולו. לכל מי שרוצה לדעת איך היה ומה הולך להיות.

## ההתחלה

משחקי המחשב הראשונים הופיעו "אוטומטית" עם המחשבים האישיים הראשונים. האמת היא שהמחשב הראשון שיחק איקס-מיקס-דריקס עם עצמו אבל אם נתחיל מהתקופה ההיא נגיע להיום רק בעוד שבוע!

אתם לא זוכרים מחשבים (ואם כן אז רק מסיפורי האח הגדול) בשמות Commodore 64, Spectrom, Amstrad, Apple II וכדומה, אבל היו כאלה. לכל אחד מהמחשבים הללו היה זיכרון מקסימלי של 64k (כמה מעט עשירית מהזיכרון המינימלי הקיים כיום), אולם כבר אז יצאו משחקים רבים כאשר "קומודור 64" שהיה גם צבעוני - בעל 16 צבעים - היה המוביל. באותה תקופה החלה חברת IBM למכור את ה-PC, ומאחר שמחשב זה החל לצבור תאוצה, החלו להמיר משחקים רבים שנכתבו עבור המחשבים הרגילים במשחקים למחשב זה. הבעיה העיקרית שעמדה בפני המתכנתים היתה דווקא בעיה של איכות: בעוד המשחקים ל"קומודור 64" ו-"ספקטרום" היו צבעוניים, מסך ה-PC היה, לכל היותר, בעל ארבעה צבעים ולא גרם למשחק לנצוץ במיוחד. יש לזכור כי באותו זמן מחירי ה-PC היו עדיין גבוהים יחסית לאחרים, וכמו כן הם שימשו לעסקים יותר מלמשחקים.

בין המשחקים שהועברו למחשבי ה-PC אפשר למצוא את סדרת האולימפידות של חברת "אפיקס" הזכורה לטוב: משחקי קיץ 1 ו-2, משחקי חורף, משחקי חוף וכדומה. יכולת למצוא גם הרבה סימולטורים כאשר המוביל (גם היום) הוא ה"פלייט סימולטור" של מיקרוסופט שהיתה אז חברה קטנה ושאפתנית.

## נצחון ה-PC

ואז כידוע, פרצו לעולם מסכי ה-EGA (בעלי 16 צבעים) וה-VGA (256 צבעים), והחברות עבור לייצר משחקי מחשב רק עבור PC (שהפך להיות גם נוח במחיר). המחשבים האחרים נמוגו כלא היו. פוטנציאל הזיכרון של 640K קסם למתכנתים אשר התחילו לתכנת משחקים משני הסוגים: הסוג הישן והטוב - פאקמן, פולשים מהחלל, אסטרואידים - משחקים אלה תוכנתו תוך שמירה על צורתם המקורית ממשחקי הטלוויזיה הישנים. והסוג "החדשני" - משחקים אלה כללו יותר אינפורמציה ובדרך כלל היו מרובי תקליטונים - עד 5 תקליטונים למשחק. בין משחקים אלה אפשר לציין את "קינג קווסט 1" של חברה קטנה בשם "סיירה און-ליין". המשחק היווה פריצת דרך מסוימת משום שהיה ההרפתקה הראשונה התלת-מימדית - איטית אומנם, אבל ראשונה.

## מתחרים חדשים בזירה

הכל יכול היה להימשך בצורה חלקה אלמלא הופיעו מכשירי הנינטנדו והסגה מאסטר סיסטם בעולם. בעזרת גרפיקה מהממת, צלילים סטריאופונים ומשחקים ארוכים ומלהיבים הם לקחו (לזמן מה) את ההובלה מה-PC מחירי משחקים אלה היו (ועדיין), נמוכים יותר ממחשב PC וסיפקו, כאמור, משחקים טובים יותר ממה שהיה ל-PC להציע. ילדים רבים אשר שיחקו בחנויות למשחקי וידאו מצאו כי הם יכולים לשחק את אותו המשחק, בתנאים טובים יותר, בבית. מתכנתי ה-PC המשיכו להיות מקוריים, אולם היו צריכים

# מחשבים

להתמקד במשחקים אשר אינם יכולים להיכתב למשחקי טלוויזיה - קווסטים. כך החלו להופיע רוג'ד ווילקו והרפתקאות בחללו, לארי לאפר (מיותר לציין איפה הדבר הזה מופיע), MANIAC MANSION וחבריו. משחקי פעולה ומשחקי מכוונות לא נכתבו כמעט, מחוסר יכולת להשתוות למשחקי הטלוויזיה הללו.

## ה-PC לא מוותר

בעוד משחקי הטלוויזיה נעצרו בהתפתחותם ולא מיהרו כל-כך לפתח את גרסת ה-16 ביט, החל שוק המעבדים למחשבי ה-PC להיכנס לסחרור נמרץ. בשוק הופיעו הרחבות זיכרון שהביאו למחשב יכולת אחסון כמעט בלתי מוגבלת. רכיבי 386 ו-486 הגיעו לעולם ואיתם מהירויות עיבוד נתונים מהממות; כמו כן, הגיעו כרטיסי ה-BLASTER-SOUND וגרמו למחשב לשיר אופרה של ויולדי במקום ציפצופים של קוד מורס. לאחר שראו כי "יכול ה-PC למשחקי הטלוויזיה" החל גל של תוכניות, מכל הבא לידי: יכולת לקנות תוכנה סטייל משחק מכונות (כמו BUBBLE BOBBLE) שתרוץ על המחשב אצלך בבית, כמו כן, משחקי ההרפתקאות המשיכו לצאת לשוק תוך ניצול מלא של זיכרון וגרפיקה, משחקי תפקידים זכו אף הם להפוך למשחקי מחשב (POOL OF RADIANCE). בקיצור, לא היה סוג אחד של משחק שלא תורגם למחשב - אפילו משחקי לוח כגון מונופול זכו לעדנה לא צפויה.

## ההתקדמות...

בשלב זה של הצפה טוטאלית ניצבו המתכנתים בפני בעיה: מצד אחד, דרשו קוני המשחקים עוד ועוד ומצד שני - המשחקים כבר החלו להיות דומים זה לזה (כמה כבר אפשר לשחק בהרפתקה שמבוססת על סרט מצויר ונראית כמו אחד כזה - LARRY, MANIAC MANSION, MONKEY ISLAND וכדומה). אז הובן הצורך להתפתח הלאה ולדחוף את המשחקים לרמה שלא היתה כמותה קודם. יש לזכור כי משחקי הטלוויזיה עדיין מהווים מתחרה רציני מבחינת מחיר ואיכות - ה-16 ביט כבר איים בשלב זה לצאת לשוק ולהביא איתו איכות של VGA לבית במחיר של כמה מאות שקלים.

כדי שהמתכנתים יוכלו להגיע לרמות חדשות של גרפיקה, צליל ואנימציה, היה צורך להיעזר במחשבים של "הקצה העליון". הכוונה היא למחשבי 486 בלבד שנחשבו עד לפני זמן קצר למהירים ביותר. לכן, נאלצו המתכנתים להוציא משחקים אשר מיועדים ל-486 ול-386, אשר דומה מאוד מבחינת התיכנות הבסיסי ל-486 אך יותר איטי מטבעו. משחקים אלה התגאו בכמות נכבדה של גרפיקה, אפקטים קוליים ו... תקליטונים - המשחקים החלו לתפוס קרוב ל-10 תקליטונים וגם זאת בזכות תוכניות דחיסת נתונים. בשלב זה החלו להופיע ראשוני התקליטורים לשימוש ביתי נפוץ.

## הזחילה קדימה

המשחקים שהחלו להיכתב היו, כאמור, טעונים בהמון אינפורמציית גרפיקה וצליל. כדי ליצור גרפיקה שתוכל להגיד עליה שהיא "מהממת" ו-"קרובה למציאות" החלו להשתמש בשיטות חדשות ליצירת גרפיקה ואנימציה. לעיתים קרובות היו בונים מודלים קטנים של מקום התרחשות המשחק. מודלים אלה צולמו, הועברו למחשב על-ידי סורק או מצלמה דיגיטלית ועליהם "הולבשו" מהלכי הדמויות. שיטה אחרת, שהיתה קשה יותר ובה היו מצלמים דמויות בתנועות שונות ואת התמונות היו מעבירים למחשב ומקנים לאנימציה תחושת מציאות (מה שנעשה לראשונה ב-PRINCE OF PERCIA וגרר הצלחה רבה). מדוע "הזחילה קדימה?" הסיבה נעוצה בכך שבמשך השנים הללו לא חלה התקדמות ממשית בשיפור מהירותו הפנימית של מעבד המחשב, והמתכנתים נאלצו לדחוף יותר נתונים וחישובים באותו מעבד. ההתקדמות עקב כך, היתה איטית ולא היו הרבה פריצות דרך בשנים הנ"ל. אבל, מה שקבע לבסוף, היתה ההיענות העצומה של קוני המשחקים שדרשו עוד משחקים בעלי גרפיקה משובחת וצליל מעולה, ומשחקים כאלה ניתנו להם ובשפע ומכל הסוגים: הרפתקאות, לחימה, חשיבה, הומור ועוד המקלדת נטויה.

## ההווה...

כיום אנו רואים כי שוב היתה התקדמות בנושא היכולת של המחשבים האישיים. לוחות ה-386 וה-486 נפוצים מאוד וגם כרטיסי הקול נעשו אורחים קבועים במחשבים אלה. לכן הוחלט כי רוב המשחקים יהיו מסוגלים לתמוך רק במחשבים כאלה, בעלי מסכים עם רזולוציה גבוהה - VGA. כונני התקליטורים החלו להיות השקעה כדאית, והחלו לצאת משחקים המיועדים רק להם המכילים אינפורמציה רבה ביותר. היום, כל משחק הוא פרוייקט בפני עצמו. הוא מלווה ביחסי ציבור ענקיים, מודעות בעיתונים, וההשקעה המינימלית בכל משחק מגיעה לסכומים של מאות אלפי דולרים. הדרישה לאיכויות בלתי מתפשרות הביאה לכך שלכל משחק ישנה הערכות מיוחדת של צוות ההפקה. יש מספר אנשים הממונים על כל תחום - אנימטורים לאנימציה, תסריטאים לכתיבת העלילה ומוסיקאים מהשורה הראשונה למוסיקה.

PC

הפקת משחקים רבים אורכת עד כשנה ולעיתים יותר, מרגע ההחלטה על יצורם ועד לשיווקם הסופי, כאשר מכונה אדירה של אנשים גורמת לכך שהשחקנים יצפו למשחק עוד לפני שיגיע למדפים. גם משחקי המשך ומשחקי השלמה מציפים את השוק - והמכירות בשחקים. משחקים כגון ALONE IN THE DARK ו-STRIKE COMMANDER מקבלים התייחסות מיוחדת כשהם קובעים שיא חדש בפופולאריות, לאחר שכל משחק נכתב במשך שנתיים ומהווה שיא הן מבחינת הישג טכנולוגי והן מבחינת רמת המשחק. גם "האורח השביעי" הינו הישג לא קטן, בתור המשחק הראשון אשר יצא על תקליטור (לא אחד אלא שניים!) כשצוות שחקנים מלא וטירה נשכרו על מנת להציג בפניך את אחד המשחקים המושקעים והיקרים ביותר בהיסטוריה.

## העתיד...

משחקי הטלוויזיה לא מוותרים וה-64 ביט עומד בפתח. אולם המתכנתים כבר חושבים קדימה על המושג הבא במשחקי מחשב - "מציאות מדומה". הטכנולוגיה בה אתה לובש כפפה וקסדה ונכנס לתוך עולם שנוצר עבורך כבר נמצאת בהישג יד. עם שבבים כמו הפנטיום והפאוור PC שמבטיחים מהירות גדולה פי עשר ויותר ממה שיש בידנו כיום, ותקליטורים אשר יכולים להכיל כמעט ג'יגה של נתונים מה שצריך, זו השקעה נכונה והמציאות המדומה אצלך בבית. כיום יש משחקים רבים אשר מנסים להיות קרובים לכך וההצלחה שלהם אינה מבוטלת.

אבל, כאן נכנסת השאלה הגדולה, מה אחר כך? אחרי שתיכנס למשחק שלך, ובמשחק הזה יצלמו את הכל מהתחלה ועד הסוף, ותוכל להתייחס למציאות הדמיונית הזו כמציאות לכל דבר, לאן יוכלו להתפתח הלאה? זאת שאלה שעדיין אין עליה תשובה.

# סופר נינטנדו המקורי!

## מפציץ במבצע מיוחד לפסח:




**קונים מערכת סופר נינטנדו+קלטת ב-999 ש"ח ומקבלים חינם: תותח ענק וקלטת נוספת של 6 משחקים מפוצצים בשווי של 395 ש"ח**




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

1. רק סופר 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 הצבעוניים אדום, כחול, ירוק, צהוב.
5. רק הסופר נינטנדו המקורי מבטיח לך תעודת אחריות ושרות של "באג". דרוש את חותמת השרות והאחריות המקורית של "באג".

סופר נינטנדו

החדשים של







MULTI SYSTEM BUG

**בוא שרות ואחריות באג מולטימדיה בע"מ רח' הכנרת 13 בני ברק 5794711**

**תל-אביב:** •באג – דיזנגוף סנטר •דיונון – אוניברסיטת ת"א •מולטי גים – יהודה המכבי 44 •פריק – אבן גבירול 60 •צעצועי דני – אלנבי 81 **בת-ים:** •באג – קניון בת-ים •תדמית מחשבים – בלפור 136 **פתח-תקוה:** •היפר טוי – ז'בוטינסקי 112 •וידאו דן – ההסתדרות 5 •פינת הילד – מוהליבר 4 **רמת-גן:** •דינמיק – קניון אילון •דיונון – אוניברסיטת בר-אילן **רמת-השרון:** •באג – סוקולוב 49 **גבעת סביון:** •גימיקים – מרכז רב-און **כפר סבא:** •מגסטור – ויצמן 146 **ראשון לציון:** •אחים סופר מריו 5 – קניון הזהב חנות 2113 •אלדה – קניון שופ אין •מולטי גים – רוטשילד 53 •ענק הוידאו – ז'בוטינסקי **נתניה:** •באג – קניון השרון **נס-ציונה:** •באג-קניותר **רעננה:** •מעתק – מרכז גורין •ענק הוידאו – אחוזה 179 •קניון הצעצועים – השוק 5 **רחובות :** •ליין – בנימין 4 •חידוש מחשבים – גורדון 55 **חדרה:** •ענק הוידאו – קניון לב חדרה **באר-שבע:** •אמפיסל – קניון לב הנגב •דיונון – אוניברסיטת באר שבע •ענק הוידאו – תחנה מרכזית **אשקלון:** •צעצועי דובי – הרצל 34 **אשדוד:** •מש מחשבים – שפירא 25 **ירושלים:** •באג – קניון מלחה •ענק הוידאו – שמאי •שלגיה – יד חרוצים 16 **אילת:** •הופה הי – קניון אדום חיפה: •עתיד מחשבים – שד' הנשיא •עתיד מחשבים – קיריון •עתיד מחשבים – קניון לב המפרץ **קרית גת:** •אולם המחשב – מרכז מסחרי

# SEGA MEGA DRIVE • SEGA GAME GEAR •

מאת: דוד אידלס

המוטנטים האדירים של מארוול מגיעים למסכי מגה דרייב במלוא כוחם. גרפיקה מצוינת, פעילות מפוצצת ואתגרים מופרזים מרכיבים את אחד ממשחקי המחשב הטובים ביותר שהועברו מהקומיקס. למעשה, לקומיקסים של מארוול יש ממה















לחשוש: המשחק הזה כל כך אוטנטי שהוא יכול להפוך לפופולארי יותר מהספרים המצוירים שלהם.

האויב הגיצחי של ה-X-MEN, מגנטו, שוב מכין תוכנית חדשה להתנקם בגיבורינו. הפעם הוא יוצר וירוס מחשב מסוכן והוא מקרין אותו כלפי כדור הארץ מהבסיס החללי שלו. המטרה שלו היא חדר הסכנה - מרכז האימונים ההולוגרמי והמשוכלל של X-MEN. הוירוס משבש את פעילות המרכז ומייצר תסריטים קטלניים נגד ה-X-MEN. מבלי לדעת על כך, נכנסו אנשי ה-X-MEN לחדר הסכנה כדי לבצע מה שהם חשבו שיהיה אימון רגיל. האם הם ישרדו זה תלוי רק בך!

המשחק בעל שש רמות של אתגרים המתגלגלים לצד. ארבעה אנשי X-MEN מעורבים במהלך המשחק: תוכל לשחק כ-WOLVERINE עם ציפורניו הבלתי נשברות; CYCLOPS עם התקפות העין האדירות שלו; GAMBIT עם המטה וקלפי הטרוט האנרגטיים שלו או NIGHTCRAWLER, טלפורטר כחול ושעיר. אפשר להחליף דמויות מספר פעמים מוגבל בכל רמה. כל אחת מהן מתאימה במיוחד למצב מסוים, וכמנהיג הקבוצה עליך לבחור ביניהן. לכל גיבור יש מד בריאות ומד כוח המוטנטי. בכל פעם שהגיבור מקבל מכה או משתמש בכוח המוטנטי שלו רמת המד המתאים יורדת. הכוח המוטנטי מתמלא בעצמו אחרי זמן מה, אבל אם הגעת לאפס הכוח - אתה מאבד אותו לחלוטין. רק ל-WOLVERINE יש יכולת לרפא את עצמו, תודות לכוח הריפוי המוטנטי שלו. אם תאבד את כל הבריאות תמצא את עצמך בחדר הסכנה. כדי לבחור גיבור אחר אשר יצטרך לעבור את כל השלב מהתחלה. אם תאבד את כל הגיבורים - נגמר לך המשחק. אין תירוצים - אין המשכים!

שחק לבד או בשיתוף של חבר, כאשר אתה לוקח תסריטים שונים של חדר הסכנה הכוללים את ארץ הפראים, קיסרות השילער, המגדלור של אקסקליבר, עולם העתיד של אחאב, הקראנץ' של מוייו והקרב הסופי נגד מגנטו באסטרויד M. המוני קדמונים, רובוטים, ביריונים ומפלצות ממתינים לך, פלוס הבוסים של סופר פושעים כמו JUGGERNAUT, SABRETOOTH, MOJO, DEATHBIRD ו-APOCALYPSE.

כאשר המצב נראה אבוד, קרא ליחידת ה-X-MEN הרזרבית. אתה לא יכול לשלוט בהם אבל הם יכינו לך את הסופר עזרה שכל כך נחוצה לך. רק תבחר: ROGUE והסופר אגרופים שלה; ARCHANGEL היורה להבות חדות מכנפיו; STORM בעלת הרוחות הסיבוביות בכוח של סורנאדו; JEAN GREY היכולה להציל אותך מנפילה לתהום ו-ICEMAN שיבנה לך גשר מקרח כדי שיוכל להימלט עליו.

ברחבי הרמות מפוזרות להן תוספות חשובות כמו תוספת כוח המוטנטי, תוספת בריאות, סימני X-MEN לגיבוי כדי להשלים את אלה שטרם השתמשת בהם, ומפתחות הפותחים דלתות ומכבים מכשירים שונים. עליך לחפש בכל חור כדי למצוא את האוצרות הללו.

המשחק X-MEN מיוצר בנאמנות למקור הספרותי שלו. המשחק מכליל בתוכו את מרבית הגיבורים והפושעים אשר הופיעו במהלך 15 שנות ההיסטוריה של הקומיקס. הדמויות הגדולות והנעות היטב של הגיבורים נראות בדיוק כמו בקומיקס. כל רמה היא בעלת גרפיקה מדויקת וחביבה אשר צריך לראותה כדי להבין ולהתפעל. המוסיקה וקולות הרקע לא כל כך מוצלחים, אבל זה בשום אופן לא מפחית מרמתו המצוינת של המשחק.

ההפעלה של המשחק היא פשוטה מאוד - אין צורך לקרוא את ההוראות כדי לצלול פנימה ולהתחיל להרביץ. שלוש רמות הקושי באות להבטיח שהמשחק יתאים לכל רמה של משתמש. ברמה הגבוהה ביותר שלו, X-MEN הינו משחק ההרפתקה/פעולה האתגרי ביותר בסביבה. היעדר של המשכים עושה את האתגר מושך יותר.

האם יש לך את כל הניסיון, הידע והאומץ הדרוש כדי לשחק את הגיבור?

# הפינה של ד"ר WIZ

**לכבוד הגיליון החגיגי, החליט הדוקטור לחרוג ממנהגו ולהגיש הפעם לקט תשובות משלוש השנים האחרונות. קראו ותראו עד כמה התשובות הישנות תופסות גם היום ועד כמה הדוקטור חכם.**

**אני מעוניין לרכוש משחק וידאו, ואני מתלבט איזה משחק לקנות. האם תוכלו לייעץ לי? (גיליון מס' 2)**

האם נוכל לייעץ לך באיזו מבנות הכיתה להתאהב? כמו כל יהודי, על שאלה קשה אני משיב בחזרה בשאלה. במקרה זה התשובה אינה פשוטה, כיוון שהיא תלויה בטעם אישי. כיום יש בארץ כמה מערכות, שהידועות מביניהן הן סגה ונינטנדו. לסגה יש משחקים מסוגים שונים כמו משחקי מכונה, משחקי ספורט ומשחקי פעולה והרפתקה. גם לנינטנדו אותם משחקים. המבינים אומרים שבסגה המשחקים יותר כאסחים ובנינטנדו פחות אלימים. אם זה כך למה יש לנינטנדו משחק איגרוף אימתני?

**האם להעתיק משחקים זו עבירה פלילית? (גיליון מס' 5)**

כן, ועוד איך, וכדאי שתיזהרו, וכו'. כיוון שידוע בעולם שבישראל העתקות תוכנה הן כמעט מכת מדינה, מינו שלוש חברות תוכנה גדולות מארה"ב עו"ד ישראלי, שכל תפקידו לחשוף מעתיקי תוכנות משלנו ולהביאם לדין. הנ"ל כבר הצליח להביא לבית-המשפט כמה חברות מחשבים ועוד ידו נטויה. בנוסף, אני מציע לכם שתדמיינו לעצמכם את התסריט הבא: נגיד שהייתם עמלים ימים ושעות כדי לייצר משחק משעשע, מוצאים מישהו שישווק אותו, משקיעים הרבה כסף בכתיבת הוראות ובעיצוב האריזה ולבסוף, בקול תרועה רמה, הייתם מוציאים אותו לשוק. ביומיים הראשונים המשחק היה נמכר שיגעון וכבר הייתם מתחילים להריח רווחים ראשונים. אבל, אז אוי אז, תגיע ההשפלה הגדולה: יסתבר לכם שהמשחק לא נמכר ולא רק שלא תרוויחו, גם תצאו מופסדים מכל העניין. אני לא רוצה לעשות לכם כאב לב ולספר לכם שמי שייצר את המשחק השקיע בו את כל כספי החסכונות שלו, וגם לא לפנטז ולהגיד שבכסף הזה הוא אמור היה לנסוע לחו"ל לבקר את אחותו החולה אנושות המאושפזת באיזה בית-חולים אי שם. אני חושב שהבנתם את הפרנציפ. העתקה = גניבה. בכל פעם שתעשו זאת - תחשבו על עשרת הדיברות ועלי.

**כיצד מתחילים לשחק מבוכים ודרקונים? (גיליון מס' 5)**

את המשחק הזה אף פעם לא מתחילים ואף לא פעם גומרים. למה? כי כדי ללמוד את המשחק מצטרפים לחבורת שחקנים (אפשר לבדוק בשכונה או בבית הספר) ורק אחר כך רוכשים את החוברות. מידע בסיסי על המשחק אפשר לקבל מאיתנו, בעקבות מכתב נרגש, כמובן. אגב, את המשחק הזה גם אף פעם לא מסיימים, אז מי שיש לו הורים שמסתכלים תמיד על השעון ושואלים מתי הוא יחזור, שיותר מראש.

**מהו מחשב העתיד? כיצד יראה מסך העתיד? (גיליון מס' 6)**

תגיד. אתה חושב שאני מכשפה? אני, בסך הכל, עוד רופא משחקים ולא נביא. חוץ מזה אם הייתי יודע, הייתי מייד מדווח לך, כדי שלא תקנה היום אלא תחכה למחר. אבל, כיוון שאני אוהב רמזים, אני מוכן לטפטף (מהמלה טיפ עם דגשים ב-פ), שבמדורי החדשות שלנו, אנו מספרים על כל החידושים וההמצאות בתחום. לכן, אם תעקוב בעיון, תוכל להריח מה יהיה בעתיד.

**מי ממציא את הרעיונות למשחקי מחשב? (גיליון מס' 7)**

קודם כל אני. וחוץ ממני ממציאים. וחוץ מכולנו יש כאלה שיושבים כל היום, רואים את הפרצוף החמוץ של החברים שלהם שנכשלים במבחנים ומחליטים לעשות להם כיף וממציאים משחקי מחשב. ויש גם כאלה שעובדים בחברות משחקים וזה התפקיד שלהם. ובארץ יש כמה חברות שמתעסקות עם המצאות משחקים, ביניהן באג ומחשבת. ואם בא לכם להמציא, אתם צריכים רק להסתכל על הפרצופים החמוצים של החברים שלכם ומייד יבוא לכם הרעיון. אגב, לי יש רעיון למשחק חדש, אבל אני לא אגלה לכם אותו עד שלא יהיו לי זכויות עליו. השם הפרטי שלו יהיה מלפפונים ושם המשפחה, יופי נחמה, חמוצים.

**למה אתם מדפיסים מצידו השני של הפוסטר? כשתולים אותו מפספסים חלק מהעיתון? (גיליון מס' 8)**

נכון. אבל מה אתה מעדיף? שנכתוב פחות? כרגע, כיוון ש-WIZ רזה אנחנו מנצלים כל מקום שיש. בעתיד, כשכל עם ישראל יקרא אותנו ונמכור הרבה עיתונים, יהיה לנו כסף לתוספת עמודים ואז נוכל לא להדפיס מצידו השני של הפוסטר. ואם זה באמת כל-כך חשוב לך תעזור לנו להתפרסם: ספר לכל מי שאתה מכיר על העיתון. אנחנו בטוחים שאחרי הפעם הראשונה הוא ירצה אותנו קבוע.

**איך כותבים כתבה על משחקים? (גיליון מס' 9)**

נהדרת! השאלה התכוונתי. היא פשוט נהדרת, כי באמצעותה אוכל להדריך אתכם איך לכתוב אלינו כתבות על משחקים. אז ככה: זה מתחיל בבחירת המשחק. בדרך כלל אנחנו מפרסמים כתבות על משחקים חדשים יחסית, או על כאלה שמעוררים עניין רב, או על כאלה ששייכים לנושא עליו אנחנו כותבים בהרחבה. אחר-כך כותבים על מה המשחק, כמה מלים על הרקע (יש משחקים רבים שמאחוריהם סיפורי עלילה מצמררים) והרבה מלים על המשחק עצמו כמו הרמות, מה יש בכל רמה, איזה גיבורים פועלים בו וכיצד עוברים משלב לשלב. והכי חשוב: אחת ממטרות העיתון היא לעזור לכם, הן בקניית משחקים והן בהפעלתם. לכן, אם אתם מגלים באגים בתוכנה, אל תהססו לספר לנו. חשוב גם לכתוב על טיפים וטריקים וגם לתת תעודה שבאמצעותה יוכלו הקוראים להחליט אם בא להם בכלל לשחק במשחק שציונו 70 למשל, או להשקיע את המאמצים והאמצעים במשחק בעל "רמת שחיקות" גבוהה בהרבה. והעיקר: אם יש לכם תמונות של מסכים תצרפו לכתבה (אל תקרעו את עטיפת המשחק).

**העיתון שלכם מגרה אותי מאוד ופשוט בא לי לגנוב חנות של משחקי מחשב. האם זה בכוונה? (גיליון מס' 12)**

ירחון WIZ באמת כותב רק על המשחקים המעניינים ביותר, החדשים ביותר, הצבעוניים ביותר וה"מגרים" ביותר. אף אחד לא היה רוצה לקנות את "BLAH - הירחון למשחקים משעממים". הכוונה היא בהחלט לדווח לכל מי שאוהב

לשחק בדיוק מה חדש והיכן אפשר להשיג את החדש הזה. אנחנו מקווים מאוד שהקוראים שלנו הם אנשים שומרי חוק (ובעיקר ילדים שומרי חוק) ולא רק שלא יגנבו מחנות של משחקי מחשב אלא אפילו לא יעתיקו משחקים. ה-WIZ האמיתי יצרף שקל לשקל ויקנה את המשחקים בחנות המיועדת לכך. כך יבטיח עצמו מפני וירוסים וגם יעזור לחברות התוכנה ליצור משחקים חדשים. ואם אין ל-WIZ מספיק כסף לקנות את כל מה שמוזכר בחוברת? לאף אחד אין מספיק כסף לקנות את הכל. הוא - כמו כל אחד אחר יצטרך להחליט מה בדיוק מתאים לו ועל מה הוא יכול לוותר. בכל מקרה הוא ימצא ב-WIZ את החדשות החדשות ביותר והמעניינות ביותר, כדי שהוא יוכל להשקיע את הכסף שיחסוך במשחקים הטובים ביותר.

**WIZ מרמת גן, כמו גם WIZ-ים רבים ושובים אחרים, שלח לנו מכתבים רבים. אנחנו פרסמנו רק את חלקם. למה? (גיליון מס' 20)**

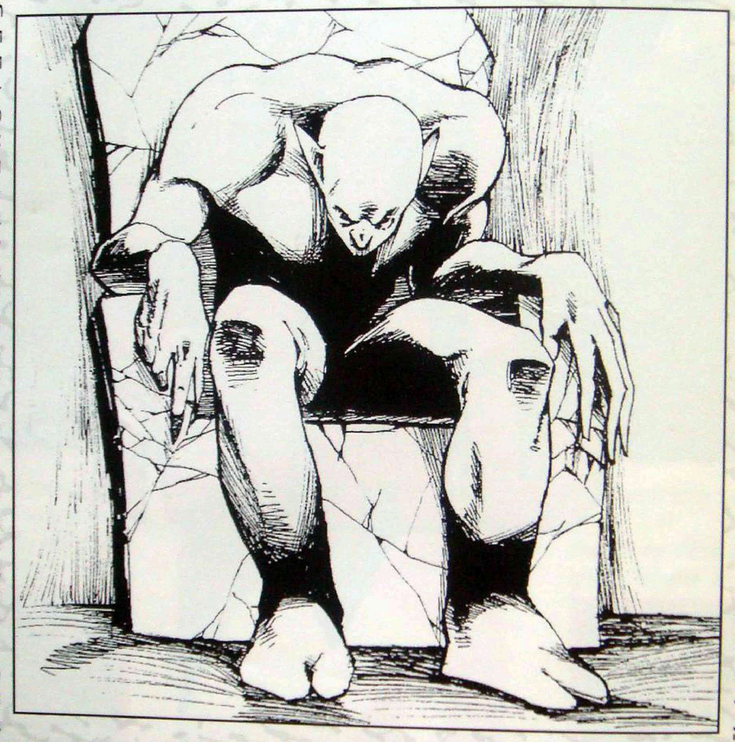
ירחון WIZ מקבל מידי חודש כחמש מאות מכתבים. אילו פרסמנו את תוכנו המלא של כל מכתב היה עלינו להרחיב כל גיליון לכ-100 עמודים (תוך העלאת מחירו) ולא היה לנו שום מקום לספר לכם על משחקי המחשב ולענות על שאלות. אנו מקבלים מכתבים בהם רבע מהדף מיועד אלי, החצי האמצעי מיועד לשני מדורים שונים בלוח והרבע התחתון מיועד לאחד ממדורי הטיפים. כדי שתבין מדוע כל כך קשה לנו להסתדר עם מכתבים כאלה, יהיה עליך להבין מה קורה למכתבים כשהם מגיעים למערכת. ראשית אנו פותחים את המעטפות (ומודים בלב לכל מי ששלח חומר על גלויה, שלא צריך לפתוח). לאחר מכן, אנו מפזרים פתקים קטנים בערימות, על השולחן: "ד"ר WIZ", "טיפים ל-PC", "מכתבי קוראים" וכן הלאה. הדף או הדפים שבכל אחת מהמעטפות מוצאים ונקראים. לאיזה מדור הם שייכים? והאם כתוב על הדף שמו של ה-WIZ? אם לא כתוב, אנו פונים אל המעטפות ומעתיקים משם את השם ועיר המגורים. המיון למדורים ותהליך הרישום תופס שעות רבות בכל חודש. חלק מהשעות חיוני ומעניין, אבל אפשר היה לחסוך חלק מהן אילו היו ה-WIZ-ים מקפידים למלא אחר מספר הוראות פשוטות. ראשית, אם רק אפשר, כתבו על גלויות. אנו מעניקים עדיפות גבוהה לכותבים על גלויות - המודעות שהם שולחים מופיעות ראשונות בלוח והטיפים מופיעים ראשונים במדורים. שנית, אם לא שמך ועיר מגוריך. אם אפשר, ציין גם את הכתובת - לפעמים אנו מחלקים פרסים ל-WIZ-ים, בלי להודיע מראש, וקצת קשה לשלוח פרס לאדם שכתובתו על מעטפה שנזרקה מזמן.

**קורא אלמוני רוצה מאוד לעשות מנוי לוויז אבל הוא חושש שהעיתון לא יגיע אליו מפני שלחברו שעשה מנוי גנבו את הירחון מתיבת הדואר. מה אפשר לעשות? (גיליון מס' 27)**

תרשה לי להרגיע אותך מר אלמוני. תמיד אפשר לשלוח את הגיליונות למקום העבודה של אמא או אבא - שם הדואר מוגן יותר מפני גניבות. אם אתה אכן חושש שיגנבו לך את הירחון מתא הדואר בבית - בבואך לעשות מנוי בקש שישלחו את הירחון לכתובת של אחד מהוריך במקום עבודתם; מעבר לזה אני שמח לגלות כי ויז פופולארי לא רק בקרב חובבי משחקי המחשב והתפקידים אלא גם בקרב חובבי הגניבה מתיבות הדואר.

**אורלי ירוחם מתל אביב מעלה נקודה כאובה. היא שואלת מדוע משחקי המחשב יקרים כל כך בארץ? מדוע לא מורידים את מחיריהם? (גיליון מס' 29)**

תתפלאי אורלי, אבל מחיריהם של משחקי המחשב בארץ זולים בהשוואה לאירופה, ארה"ב ויפן. המחירים בחו"ל הם בדרך כלל כפולים: הסימולטור פלקון 3 עולה בחול כ-200 ש"ח ובישראל 120 ש"ח בלבד, גם מעבורת החלל (שוב סימולטור) עולה בחו"ל כ-200 ש"ח ובישראל תוכלי להשיג אותו בעבור 99 ש"ח בלבד ויש עוד דוגמאות המראות כי המחיר בישראל הוא לרוב חצי מן המחיר בחו"ל (הנה לכם עוד סיבה מוחצת למה לא לרדת מן הארץ). הפלא מתאפשר מכיוון שלכל בתי התוכנה העולמיים הגדולים יש נציגויות ישראליות הקונות את זכויות המשחקים, מפיקות אותם בארץ, מסתפקות ברווח קטן ומוזילות את המוצר. קשה מאוד להוזיל עוד את המוצר מפני שכל הדברים המרכיבים את המשחקים עולים כסף רב - הדיסקטים, התרגום, הקופסה וכמובן קניית הזכויות מחו"ל.



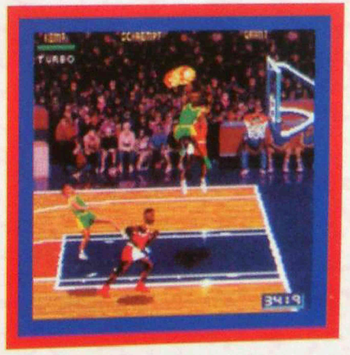
הצלחת לדחוס לתוך הגלויה את מה שרצית, שים את המכתב במעטפה רק אחרי שכתבת על כל אחד מהעמודים את

בתשובה לשאלתו של מוטי מרקוביץ' מכפר חב"ד בגיליון ויז הקודם, נפלה טעות חמורה בתשובה. התשובה הנכונה שלא הופיעה עקב הטעות היא:

במהלך המשחק תתקל בבן המשפחה שהוא די טיפש... הוא אוסף בולים ויש לו אפילו מחשב. אם לא תרגיז אותו, הוא ייתן לך להפעיל את המחשב שלו. הפעל את המחשב ולפניך יופיע המשחק MANIAC MANSION 1.
מצטערים...

מאת: דייזי כץ

# NBA JAM



NBA JAM של חברת ACCLAIM, המשחק הראשון שקיבל את רשיון הארגון הלאומי לכדורסל של ארה"ב, עושה את דרכו מ-"הדבר האמיתי" דרך גרסת המכונה אל מסכי משחקי הטלוויזיה. המשחק יצא בגרסת סופר נינטנדו, מגה דרייב וגיים גיר.

במשחק הלוהט הזה מופיעים 54 שחקני הכדורסל הנערצים ביותר מתוך 27 קבוצות ה-NBA וביניהם: PAT EWING, KARL MALONE ,CLYDE DROXLER ו-SCOTTIE PIPPEN - השחקנים הגדולים במהלכים האופייניים שלהם. יש כאן אפילו דיגיטציות של משחקי ה-NBA אמיתיים.

המשחק החל להימכר בארץ כאמור על מכשירי הסופר נינטנדו עם כל עוצמת ה-16 מגה. בגרסה לסופר נינטנדו שמרו על הדברים אשר עשו את משחק המכונות המקורי לכל כך כייפי: הגרפיקה נשארה



*גרסת המכונה של NBA JAM.*



נאמנה למקור - אפילו תמונותיהם של השחקנים הן תמונות כמעט אמיתיות והקולות של הקריינים כל כך אמיתיים שלפעמים אפשר לחשוב שהם הוכנו עבור CD.

כמובן, מה שבאמת עושה את המשחק למדליק הם המהלכים שתוכל לבצע: במצב של TURBO השחקן יהיה מסוגל לבצע כמה מהלכים מסחררים כמו סופר זינוקים והטבעות מרהיבות. דמיין לרגע שאתה קופץ לגובה של שלוש קומות. ומה בקשר לסיבוב של 720 מעלות באוויר וקליעה בול? או שלושה-ארבעה גלגולים והטבעה בשתי ידיים? או קפיצה והטבעה מקו השלוש נקודות? אולי זה רק משחק וידאו, אבל זה כייף אמיתי.

המשחק מחולק לארבע רבעים, כל אחד בן שלוש דקות. המשחק מתחיל בזריקת אמצע של הכדור, כאשר שני שחקנים מקבוצות שונות מנסים להשתלט עליו. השליטה בכדור בתחילת הרבע השני והרביעי ניתנת לקבוצה המארחת ולקבוצת האורחים היא ניתנת ברבע השלישי, מבלי להתחשב במי ניצח במאבק על הכדור בתחילת המשחק, או בידי מי היה הכדור בסוף הרבע הקודם.

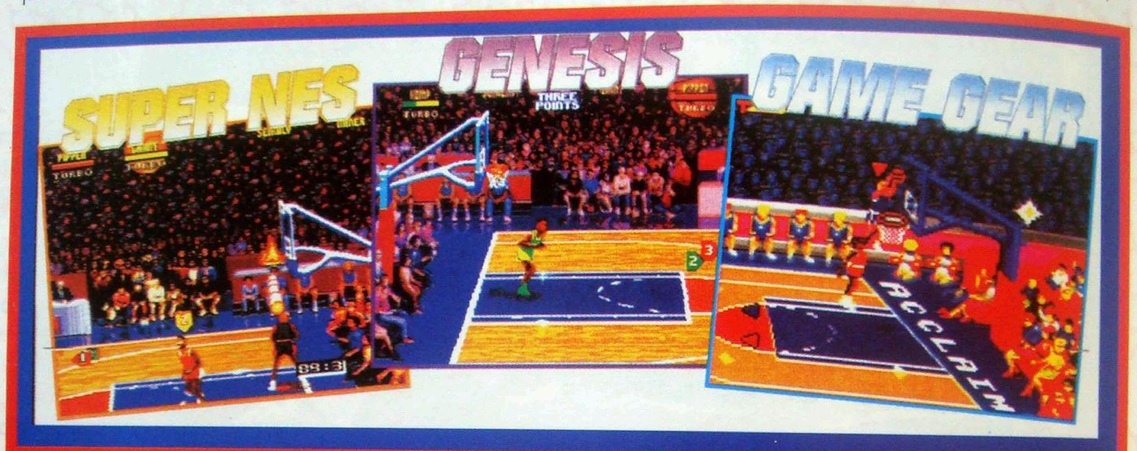
מטרת המשחק היא מן הסתם לקלוע יותר נקודות מקבוצת היריב בטרם תשמע את שריקת סיום המשחק. הסל מזכה בשתי נקודות כאשר הוא נזרק בתוך קו שלוש הנקודות. אם הכדור נזרק מחוץ לקו שלוש הנקודות ויש סל - מעניקים לקבוצה שלוש נקודות שלמות.

שחקן הגנה יכול לחסום את הכדור אבל רק בחלק העליה של הקשת. במידה ומגן נוגע בכדור כאשר הוא נמצא בירידה, זה נחשב כסל ולא חשוב אם הכדור הלך לכיוון הסל או לא. כמובן שברגע שכדור נוגע בטבעת הסל כל שחקן רשאי לתפוס אותו. כמו במשחק האמיתי.

כדי להקל על זיהויו של מחזיק הכדור, ברגע שמישהו מחזיק בכדור נדלק סימן כדורסל כתום מול שמו בחלק העליון של המסך. כאשר אף אחד לא מחזיק בכדור - כשהכדור באוויר או מחוץ למגרש - אין גם סימן.

במידה ושחקן קולע שלושה סלים רצופים, הוא "עולה באש" - במשך הזמן הזה יש לו כמות לא מוגבלת של טורבו וסיכויים גדולים הרבה יותר לקלוע סל מכל מקום על הפרקט. רק שחקן אחד יכול "לעלות באש" בזמן מסוים. האש "נמשכת" עד שהקבוצה היריבה קולעת סל, זאת אומרת שחבר לקבוצה יכול לקלוע מבלי להפסיק את בעירתו של השני. אם קבוצת היריב לא מצליחה לקלוע סל, בסופו של דבר, האש דועכת בעצמה. הכדור זוהר כאשר שחקן "בוער" מחזיק בו ומעלה עשן כאשר הוא נזרק. נחמד.

חוץ מזה, יש מעט מאוד חוקים במהלך המשחק NBA JAM. אין כאן פאולים - אין משיכות ידיים, אין צעדים ואין דחיפות - אז שחק חזק וד"ש למייקל ג'ורדן.




*צילום מסך (מימין לשמאל) של גרסת גיים גיר, מגה דרייב וסופר נינטנדו.*




*לוגו NBA*

# "שלושה שנים.. אומה שלמה ב קשקוש"
# קמאק וק קשקוש שלוש בש וש שני

**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 למעלה 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**




מאת: עומר פאר

**הדמות שייכת לעולם ה-D&D, אך ניתן בקלות להפוך אותה לדמות מה-AD&D. הדמות עצמה היא רוצח להשכיר, כשרוני ומתוחכם מאוד - דמות שאפשר להשתמש בה כמעט בכל רקע, ובייחוד בהרפתקאות בערים גדולות.**

כל משפחתו מבית האצולה הגדול במחוז דאריוס, נרצחה על ידי מתנקשים שכירים, כשהיה בן 4 בלבד. דאריוס הקטן, שהיה ילד קטן ומקסים, הצליח להינצל. אחד המתנקשים, שהוביל את ההתקפה, ריחם עליו, לקח אותו לביתו וגידל אותו להיות רוצח שכיר.

רק כשדאריוס הגיע לגיל 22 הוא גילה מי היה באמת האיש שגידל אותו. הוא רצח אותו באכזריות, ויצא אל העולם הגדול כרוצח להשכיר. כיום בגיל 31, הוא הרוצח השכיר הטוב ביותר שקיים.

דאריוס, חבר בגילדת הגנבים "החרמש" (הגילדה החזקה ביותר), תחת שם בדוי, ומקבל את החוזים שלו ממנה. איש בגילדה אינו יודע מהי זהותו האמיתית. הגנבים שניסו לברר זאת, נרצחו באכזריות. הוא זכה בשמו - רוצח הוורדים - בזכות מנהגו להשאיר ורד טרי על גופת הקורבן או בסביבתה (סמל בית האצולה אליו השתייך דאריוס היה ורד).

רוצח הוורדים משתמש רק בחפצים קסומים שאפשר להחזיק על הגוף. הוא אינו משתמש בכלי נשק קסומים כמו חרבות ומדי שריון על מנת שלא יכבידו עליו בזמן מנוסתו ואז יאלץ להשאירם מאחור.

בין החוזים היקרים שהוא לוקח על עצמו, דאריוס רודף אחרי כל המתנקשים שנשכרו לרצוח את משפחתו כשהיה קטן. הוא רצח את רובם, ואחרי אלו שעדיין מסתובבים חופשיים הוא מנהל מצוד הדוק. דאריוס, מעולם לא נכשל במשימתו או הפר חוזה. הוא אינו סאדיסט, ומתעב הרג לשם שעשוע. כאדם, דאריוס הוא בעל מזג נוח וחברותי. כרוצח הוא חסר מעצורים וקטלני.

## תכונות

גנב (סכינאי) בדרגה 15
כוח 16
חכמה 15
תבונה 9
זריזות 18
כושר 17
כריזמה 16
דרג"ש 1 נטייה נייטראלי

ציוד: שריון עור, חרב, פיגיון כסוף, כלי פריצה, 30 חיצים, מספר קטן של אבני חן שערכן הכולל הוא 6000 פ"ז, טבעת של יכולת טיפוס עכביש, מגפי אלפים, גלימת אלפים, קמע נגד קריאת מחשבות, כדור בדולח ו-12 ורדים טריים.

## הערות:

1. דאריוס מתמחה באומנויות הלחימה, מה שמקנה לו דרג"ש 1 ללא שריון (כולל בונוסי זריזות), 4+ לכל התקפותיו, ונזק כפול בהתקפה רגילה.
2. אם ההתקפה הראשונה מבוצעת כהפתעה, הקורבן נהרג מייד ללא קשר למספר הנק"פ שלו.
3. דאריוס יכול להתקיף 3 פעמים בסיבוב, בגלל מיומנותו יוצאת הדופן.

## הוראות לשה"מ:

רוצח הוורדים יכול לשמש כרקע נחמד לעלילה, בתור גנב מסתורי המצטרף לחבורה, או כשאחת הדמויות שוכרת אותו לביצוע רצח. בכל אופן רוצח הוורדים הוא תוספת מעניינת לעולם שלכם.

# הקדוש

ס'פור מדע בדיוני

המנטליסט האפור והזקן התיישב בחדרו האפל והושיט יד לתוך קפלי גלימתו, היד הגיחה בחזרה עם שקית פלסטיק קטנה. המנטליסט שפך את תוכן השקית על שולחנו המוכתם. על השולחן התגבבה ערימה קטנה של אבקה בגוון ירקרק.

מאת: ע.ד.

"טריליום" הגה הזקן. הוא הוציא קיסם מכיסו והחל לסדר את הערימה בתבניות קטנות וקבועות. לאחר מכן נטל קש פלסטיק וקרב אותו אל נחיריו. שאיפה אחר שאיפה חוסלה האבקה והזקן התרווח בכיסאו הרעוע. לאט לאט חלחל הסם לדמו והגיע לראשו, המנטליסט גנח. בצריבה מתוקה נטמע הסם במוחו. אישוניו של הזקן התרחבו ועיניו התבהרו, ישותו נמלאה עוצמה וכוח.

המנטליסט הזקן התרכז וטיהר את מוחו. לאט לאט התרומם גופו מן הכסא וריחף מעדנות אל החלון הפתוח שבקיר החדר. הזקן ריחף מחוץ לחלון וביצע גלגול קטן של עליצות באוויר, לאחר מכן נרגע והביט על הנוף שמסביבו. ניו-מנהטן, בירת קיסרות האדם, כרך-ענק ומזוהם שבו חיו כ-30 מיליון איש. בשמיים נתלה מסך נצחי של ערפיח. מפעם לפעם פילחו סילוניות את הרקיע, משאירות אחריהן פס לבן שנמוג לו לאט.

למטה, על הקרקע הצלו גורדי השחקים על הכל. ים אנושי זרם ברחובות, והשאון הטלפתי שהקים צרב את אוזניו של המנטליסט הזקן. המנטליסט ריחף, סוקר את סביבתו, עיניו רואות הכל. בסמטה מטונפת היה שרוע קבצן, בטנו מרוטשת מיריות פצפצן, בידו אחז קופסת אורז סינטטי ללא החותמת "נמכר".

המנטליסט ריחף מטה וירד אליו. "במהרה תקום, ידידי," מלמל. הוא הניח יד מגויידת על מצחו של הקבצן, הזקן אימץ את מוחו והרגיש את העוצמה זורמת בו. לאט לאט נסגרו פצעי הקבצן וחבורותיו נעלמו כלא היו. המנטליסט הזקן נאנח והמריא שוב, מעל העיר, אוזניו קשובות לכל רחש.

מאחורי הכרתו דגדג הכאב האופייני לסם. מרחוק, במזרח, עלה ריעש נוקב. ספינת-חלל נחתה בשדה התעופה הקיסרי. סמליו של אחד מהשבטים האדירים זהרו על צידיה וקרני גרד מבהיקות הנחו אותה לשטח הנחיתה. בפתח המכס עמדו שני צעירים מגודלים ושדדו רוכל מקומי, אחד מהם נופף מולו אקדח קצר-קנה והשני נטל את ארנקו, שניהם צחקו בנבזות נקלה.

המנטליסט הזקן ריכז את מודעותו. פרץ של עוצמה שטף את ישותו, הוא הניף יד רוטטת לכיוון השודדים. הצעירים מצמצו בעיניהם לפתע ונפלו על המדרכה המזוהמת, ישנים שינה עמוקה. הרוכל לא בזבז זמן על תהיות אלא חטף את ארנקו, כיס אותם, וברח.

המנטליסט המשיך לעוף מעל הכרך, נפשו סורקת ויודעת הכל. הכאב מאחורי הכרתו התגבר והזקן ידע שלא יחזיק מעמד עוד זמן רב. בכל זאת הוא המריא ועלה, טס בינות לעננים. שאון ועשן פגעו בו לפתע, סילון לוהט כמעט וחרך את צידו. טייס סילונית שיכור איבד את השליטה על רכבו, הסילונית טסה במסלול כמעט ישיר לעבר גורד שחקים ענקי. המנטליסט הזקן אזר כוח פעם נוספת והעוצמה פעמה בדמו. לאט לאט, כאשר כל שנייה גוזלת ממנו את כוחותיו, נטרל המנטליסט הזקן את האלכוהול בגופו של הנהג. הסילונית התיישרה, עקפה את גורד השחקים והמשיכה לטוס, מעל המהירות המותרת, לעבר מערב העיר. סילונית של הצבא הפנימי איתרה אותה וטסה בעקבותיה.

כוחו של הזקן אזל. הוא ריחף מטה, באיטיות, ונחת בסמטה מוזנחת על ערימת פסולת. לאט לאט אזל הסם מדמו, ישותו התנקזה מכוחה. עיניו הזדגגו ולבסוף נעצמו, הכאב שמאחורי הכרתו פרץ ושטף את גופו במעטה של יסורים. הטריליום מילא את מוחו וגופו של הזקן באש ואז חשך הכל סביבו.

הסילונית נחתה בסמטה, פולטת קיטור מחניק. על צידה הבהיק סימלו של הצבא הפנימי המקומי. דלתותיה נפתחו בלחישה ושני חיילים יצאו מתוכה. הם התקרבו לגופתו של הזקן.

"היי, וולט, הנה הגופה שהאנשים רצו שנחפף מפה." הצביע אחד מהם על הזקן. "בשבילך זה רב"ט וולט, טוראי דקר!" סנט בו השני. "טוב, טוב" התכווץ דקר, "בכל זאת, מה עושים עם הגופה?" וולט התכופף והחל לחטט בבגדי המנטליסט. לאחר זמן מה הופיעה בידו שקית קטנה ובה שיירים של עפרה ירוקה. הוא נפנף בה כשעל פניו חיוך ציני.

דקר העווה את פניו. "זה טריליום". "אהה" קבע וולט, "סתם עוד נרקומן שלקח מנת יתר." "אז מה נעשה איתו עכשיו?" חזר הטוראי על שאלתו. "איתו? כלום." חייך וולט, "אבל לעומת זאת אנחנו הולכים לבלות! תראה מה עוד מצאתי על הסבא הזה..." וולט הוציא מגלימת הזקן שקיק עור מלאכותי ורוקן את תוכנו לידי דקר. מהשקיק נפלו שטרות פלסטיק מרובעים. "יש פה בערך 600 קרדיט." חייך וולט. "אני מציע שנטוס לבאר הקרוב ונדפוק את הראש כהוגן." וולט החל להסתובב לכיוון הסילונית.

"רגע" חסם אותו דקר, "אנחנו לא הולכים לדווח על הגופה או משהו?" "רק אם יש לך חשק למלא דוחות מחשב במשך חצי יום." לעג וולט, "אנחנו הולכים." קבע והחל לצעוד שוב. "אבל הגופה שלו, צריך לקבור אותה!" קרא דקר, שהיה קצת תמים וקצת פחות מושחת. וולט הסתובב בכעס, "תקשיב טוראי!" ריסס מבין שיניו, "אני הולך לבאר, ואני לא הולך לעבוד חצי יום רק בשביל איזה נרקומן שלא עשה כלום בשביל אף אחד בחיים שלו. למה לקבור אותו? הוא קדוש או משהו? הוא חלאה בדיוק כמו שאר החלאות בעיר, אז אני מציע לך לבוא איתי ולא לבזבז זמן."

דקר נאנח. הוא שלח מבט אחרון לעבר הגופה וצעד בכבדות לעבר הסילונית. "בחור טוב." חייך וולט. הוא קשר את שקיק הכסף לחגורת הנשק שלו ונכנס לסילונית הצבאית. דלתות הסילונית נחתמו ברעש שאיבה והסילונית המריאה, מותירה אחריה ענן עשן סמיך.

גופתו של הזקן נשארה מוטלת בתוך הפסולת, השמש שקעה, ואפלה כיסתה את כרך האדם.

מאת: ערן בן-סער אבי סבג ליאור ברנע

# שיטות



**מזל טוב למיצוב. אנחנו לא צוחקים, באמת מזל טוב, סוף-סוף הם ירדו מהבלעדיות למוצרי TSR, והחליטו לייבא מוצרים של חברות אחרות. והראשונה בהן היא חברת STEVE JACKSON GAMES. המוצר הראשון בו נתקלנו הוא GURPS, שיטת המשחק האוניברסאלית של SJG, ולכן החלטנו באופן טבעי לעשות השוואה בין שתי השיטות האוניברסאליות העיקריות (כמעט היחידות) בעולם: GURPS ו-HERO SYSTEM.**

ראשית כל אנו רוצים לציין את פירוש השם GURPS, אלו ראשי תיבות של: GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM, כלומר שיטת משחק תפקידים אוניברסאלית רב-סגנונית. ומדובר בהוצאה השלישית של השיטה.

**התכונות:** ב-GURPS מיוצגת כל דמות על ידי ארבע תכונות: כוח, זריזות, תבונה ובריאות. מולה מייצגת HERO את הדמויות על ידי 14 תכונות, 8 רגילות ו-6 תכונות שמחושבות על פי הראשיות. כוח, זריזות, כושר, גוף, תבונה, אגו, נוכחות ומראה הן התכונות העיקריות, והמחושבות הן: הגנה פיזית, הגנה מאנרגיה, מהירות, התאוששות, סיבולת והלם. עקרונית נראה לנו שב-GURPS ניסו להפוך את התכונות לכמה שיותר כוללניות, אבל למרות הכל חסרות לדעתנו תכונות המייצגות את אישיות הדמות, כגון נוכחות או כאריזמה. HERO יצאו מהנחה שיש צורך בתכונות ספציפיות דווקא בשל האוניברסאליות - משום שכך ניתן לייצג באופן מדויק דמויות שונות ומשונות וליצור מרחב משחק גדול מאוד. **GURPS: 7, פחות מדי. / HERO: 8.5, טיפה יותר מדי.**

**נקודות:** גם HERO וגם GURPS הן שיטות הבונות דמויות על פי נקודות. ב-GURPS כל דמות בנויה מ-100 נקודות והיא יכולה לשאוב עוד 40 נקודות מחסרונות. ב-HERO ניתן לבחור במספר דרגות משחק בהתאם לסגנון: במשחק סיירפאנק יבנו דמויות על בסיס של 50 נקודות פלוס 50 מחסרונות, בפנטזיה 75 ו-75 נקודות ובמשחק סופר גיבורים 100 נקודות על 150 נקודות. סך הכל 8 רמות שונות. **GURPS: 6.5, בשל אי היכולת לייצר רמות דמויות שונות. / HERO: 9.5, מכסה כל מצב אפשרי.**

**כשרונות:** שתי השיטות מבוססות על גלגול של 3k6 כדי לבדוק הצלחה בכשרונות. ובשתיהן רמת הכשרון נקבעת על פי תכונה הקשורה בכשרון. ב-GURPS התכונות הן זריזות לכשרונות פיזיים ותבונה לכשרונות מנטליים, וב-HERO התכונות הן זריזות, נוכחות ותבונה. בשני המקרים הכשרונות עולים נקודות, ב-HERO רוב הכשרונות עולים שלוש נקודות לקנייה ראשונית ועוד שתי נקודות לכל שיפור. ב-GURPS לעומת זאת, ניסו רעיון נחמד - המחיר של הכשרון תלוי ברמה הסופית שלו, כלומר כדי לקנות כשרון פיזי שסיכוי ההצלחה יהיה שווה לזריזות פלוס שניים (למשל, זריזות 12 ורמת כשרון 14) יש לשלם 8 נקודות. לרמה של זריזות פלוס ארבע יש לשלם 24 נקודות.

הרעיון מרתק אבל יוצר שתי בעיות רציניות מאוד: כדי להגיע לרמה גבוהה יש לשלם המון נקודות ומצד שני כשרונות ברמה נמוכה מספיק [מודגש] לא עולים כלל. למשל דמות עם זריזות 15 רוצה לקנות כשרון ממוצע ברמה של זריזות

# על המאזניים

- דמות עם תכונה של 15 ומעלה יכולה לקחת את כל הכשרונות התלויים בתכונה הזו חינם וברמה סבירה. כשלון רציני. עוד משהו הוא העובדה כי לכל כשרון ב-GURPS ישנה רמת קושי ללמידה: קל, ממוצע, קשה או קשה מאוד. הרעיון טוב, אבל הקושי זהה לכל הדמויות ולנו אישית נראה כי לגנב קל יותר ללמוד את כשרון פריצת המנעולים מאשר לדמויות אחרות. **GURPS: 7, בעיקר בגלל הפשלות / HERO: 9.**

**יתרונות וחסרונות:** קודם כל הרעיון ענק וקיים בשתי השיטות. הוא מוסיף עומק לדמויות ונותן להן נופך ואישיות. מדוע לוקחים לדמות יתרונות? שאלה רטורית, כולם רוצים יתרונות לדמות, אבל כמו התכונות והכשרונות גם היתרונות עולים נקודות. לכן יש חסרונות. חסרונות ניתנים לדמות משום שכאשר אתה בוחר חיסרון אתה מקבל נקודות נוספות. כמובן עד המגבלה, 40 ב-GURPS ורמות שונות ב-HERO. שתי השיטות תומכות הן ביתרונות והן בחסרונות, אבל בצורה שונה. ב-GURPS מקבלים רשימות ארוכות של יתרונות וחסרונות, רשימות המכסות כמעט כל מצב שעולה על דעתך. אבל ב-HERO מקבלים תבניות ליצירת יתרונות וחסרונות. למשל במקום עשרות חסרונות פסיכולוגיים לדמות (מאוהבת, שונאת, פחד גבהים, מצייתת לפקודות, חוש כבוד וכו') ב-HERO אתה קובע שני דברים: כמה נפוץ המצב בו החיסרון משפיע על התנהגות הדמות (נדירות עד לעיתים תכופות מאוד) ועד כמה חזקה תגובת הדמות (מניסיון להימנע מהמצב עד לקטסטרופה מוחלטת) ולפי שתי החלטות אלו נקבע שווי החיסרון. **GURPS: 9, HERO: 9.5, יש מספיק דוגמאות וניתן ליצור הכל.**

**שיטת הקרב:** אין מה לדבר, שתי שיטות הקרב הן מעולות ו... דומות מאוד. בשתיהן אתה מחשב את את סיכוי ההתקפה שלך בהתאם לכשרון בנשק ומגלגל התקפה של 3k6. אבל בעוד HERO נוקטת בשיטה הקלאסית ומחשבת את הגנת היריב כבר בהתקפה, ב-GURPS אתה מגלגל רק נגד כשרון ההתקפה שלך ואז היריב מגלגל גלגול הגנה. לשתיהן יש טבלה של מיקום פגיעה וניתן גם לכוון את ההתקפות לאזורים שונים בגוף. בשתי השיטות לכל דמות יש שני סוגי הגנות: המגן שחוסם התקפות והשריון החוסם כמות מסוימת של נזק. אם כי ב-HERO יש שני סוגי נזק: נזק הלם ונזק גופני, האחד יהפוך אותך לחסר הכרה והשני יהרוג אותך. חוץ מזה ב-HERO יש גם שני סוגי הגנות: הגנה פיזית והגנה מהתקפות אנרגיה, ב-GURPS שתי ההתקפות פועלות כנגד אותה הגנה. מבחינת נזק ל-GURPS יש רעיון מעניין אבל לא מוצלח, לדעתנו: לפי הכוח שלך נקבעים שני סוגי נזק: דקירה והנפה, והנזק מכלי נשק של קרב פנים אל פנים (כמו גרזנים, חרבות וכו') נקבע לפיהם.

נזק גרזן למשל הוא הנפה פלוס שניים. ולכן ב-GURPS 75% מהנזק של כלי נשק ידניים נקבע לפי הכוח. לדעתנו חרב היא חרב, והיא עושה כמות מסוימת של נזק מעצם היותה חרב. דבר אחד שיש ל-GURPS ואין ל-HERO: פגיעות קריטיות, אם כי פרימיטיביות למדי. **GURPS: 8.5 / HERO: 8.5, לשתי השיטות יש את היתרונות והחסרונות שלהן.**

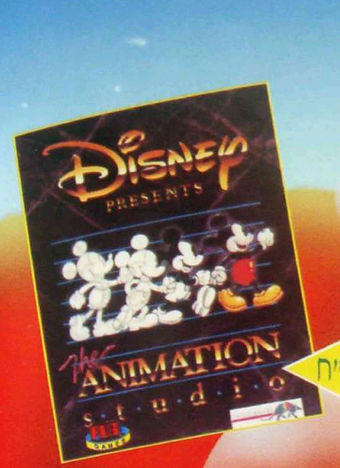
**שונות:** בסעיף זה אנו מכלילים את כל מה שמסביב לשיטה הבסיסית: מעמסה, תזוזה, חוקי המוות, חוקי הציוד וכל שאר ירקות. פה יש בהחלט יתרון ל-GURPS שהשקיע יותר מ-HERO בדברים אלו. אין טעם לרדת לעומקם של דברים (בעיקר בשל חוסר מקום ובשל כמות הנושאים הרבה). עקרונית בשתי השיטות החוקים מספקים ומכסים את הנושאים הרבים היטב, ב-GURPS ירדו יותר לעומק הדברים ומכאן היתרון הגדול. **GURPS: 9 / HERO: 8**

**יחודיות:** תחת יחודיות אנו מכלילים את החלק היחודי לכל סגנון משחק ועד כמה מטפלת השיטה בחלק הזה. HERO מטפלת בכך באופן מעולה. בעזרת שיטת הכוחות שלה ניתן ליצור הכל מקסמים, דרך כוחות-על והשתלות קיברנטיות ועד לכוחות אימה של יצורים שמעבר לאופל. הכל - אתה פשוט בונה כוחות לפי שלד מסוים ומוסיף יתרונות וחסרונות. אם אתה רוצה שזה יהיה כלי בעל כוחות כמו כלי קסום או השתלה סייברנטית אתה בוחר חיסרון "פוקוס" המחבר בין כוח לעצמים. פשוט הכל. GURPS לא מכסה את הנושא כלל. ספר החוקים הבסיסי של GURPS מכסה חוקים לקסם ולכוחות פסיוניים, אבל אתה לא יכול ליצור בעזרת ספר החוקים הבסיסי השתלות סייבר או כוחות-על, למשל, ותיאלץ לקנות את ספר הרחבה העוסק בכך. ב-HERO תוכל להסתדר בלעדיו, אבל הדבר ידרוש מספר שעות עבודה. כלומר HERO הפכו גם את המיוחד לאוניברסאלי ו-GURPS לא עשו זאת. **GURPS: אין ציון, לא קיים. / HERO: 9.5, הכל פשוט אפשרי כאן.**

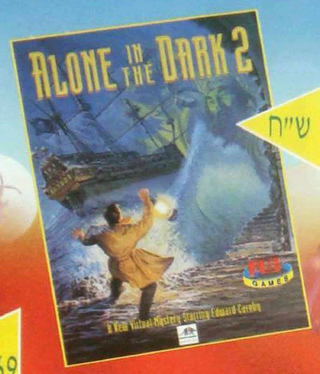
לסיכום, שתי השיטות טובות מאוד, אבל ידה של HERO יוצאת על העליונה. כעקרון GURPS מתאימה יותר לשחקנים שמתקשים במקוריות והשיטה מציעה להם אופציות על אופציות. מולה HERO היא שיטה המתאימה יותר לשחקנים האוהבים ליצור לבד והמסוגלים לתכנן דברים חדשים ומקוריים. במלים אחרות HERO היא שיטה לאנשים חושבים. **ציון סופי- GURPS: 8, פקששה מעט את האוניברסאליות / HERO: 9.5, השיטה האוניברסאלית המלאה ביותר שהיכרנו.**

MULTI SYSTEM
BUG

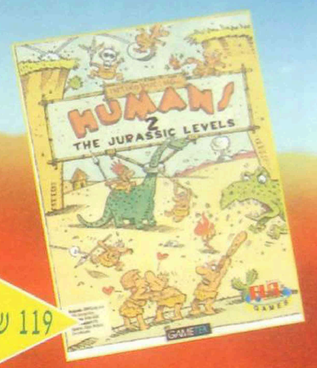
# להדליק את המחשב ולהידלק משחקי



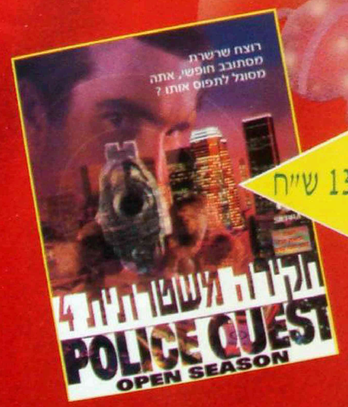

269 ש"ח




169 ש"ח



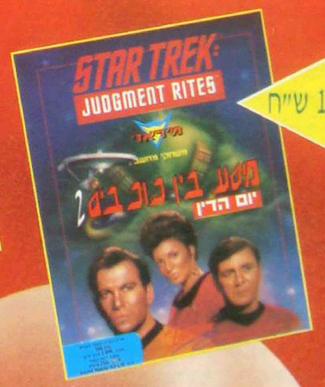

119 ש"ח




136 ש"ח




119 ש"ח




130 ש"ח




120 ש"ח




130 ש"ח


צילום ואיור: BUG זואיג


MULTI SYSTEM
BUG

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

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות.

# שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער אבי סבג

## מחליפים לן ידומת

**בחשש כבד עמדנו אני, אבי וליאור מול דלתה של מורגן לה-פיי. כבר היינו פעמים רבות בבית של מורגן אבל הפעם זה שונה, הפעם אנחנו מוזמנים רשמית.**

האירוע: מסיבת יום ההולדת ה-1000 של מורגן, בררר.... כבר בדרך סיכמנו בינינו כמה פרטים - קודם כל לא אומרים היום את המלה זקנה, קשישה או כל דבר הקשור בגיל מתקדם. חוץ מזה לא נוגעים באוכל או בשתייה. אבל עכשיו, מול הדלת, הכל נראה רציני יותר.

"מי אתה חושב שיהיה שם?" שאל אבי.

"כולם" עניתי, "ואולי עוד כמה." אבי וליאור הבינו מייד את כוונתי, ליאור החוויר. "אתה באמת חושב?" הוא שאל. "יש לך ספקות?" ענה לו אבי.

דפקנו על הדלת. היא נפתחה מעצמה. צעדנו בעוז רוח אל תוך מסיבת יום ההולדת של מורגן, שלושתנו ידענו כי לא נשכח את היום הזה לעולם... (מוסיקת איזור הדמדומים ברקע, בבקשה).

הדירה של מורגן הייתה דחוסה אנשים ושאר יצורים שונים, אבי אמר "זה לא הנשיא ג'ון קנדי?" "כן." עניתי קצרות. "הוא לא...?" "הוא כן." שינינו נושא (מייד), "איפה מורגן?" שאל ליאור. "הנה היא, שם מאחור." אמרתי. פילסנו דרכנו אליה. "עם מי היא מדברת?" שאלתי. "הוא נראה כמו ערפד." אמר ליאור, מומחה גדול בנושא.

"היי מורגן!" שאגנו שלושתנו, "מזל טוב!" "היי, הגעתם. חיכיתי לכם. בואו, אני אכיר לכם את כולם." "אוקיי." הסכמנו, על אף החשש לחיינו. "קודם כל תכירו את הרוזן דראקולה, הוא הגיע כל הדרך מטראנסילבניה. ולאד, אלו ערן, אבי וליאור. שלושה שוליות שלי. ואסור לך לגעת בהם." "נעים מאוד." ענה הרוזן במבטא רומני כבד (כמו המורה שלי לכימיה, העיר אבי). "נעים לנו מאוד." ענינו במקהלה, והדגשנו כמיטב יכולתנו את העובדה כי אין אנו מושיטים את ידנו לשלום.

"בואו הלאה," משכה אותנו מורגן ופתחה בסיבוב היכרויות מטורף לחלוטין. בחצי השעה הבאה למדנו את העובדות המדהימות הבאות:

איינשטיין הוא חובב רוק כבד מושבע. אלביס בחר להיות החתול של מורגן לא בגלל המעריצות, אלא בגלל פרסילה. קנדי גר כיום בצרפת ומבלה בנעימים כזומבי במשרה חלקית. ג'ורג וושינגטון הועלה באוב במיוחד כדי לשיר יום הולדת למורגן. ג'ון לנון שונא פודינג וניל. דרקונים לא אוהבים לשנות צורה למלחיות. ת'ור, אל הרעם, שינה תדמית והוא מסתובב עם מעיל עור שחור. סנטלארד נראה טיפשי לאללה עם כובע ליצן. באר הולידי מסוגל לשתות שלושה בקבוקי וויסקי לפני שהוא מאבד הכרה. היו במסיבה שלושה "אנשים" זקנים יותר ממורגן. והכי חשוב: לעולם אל תטעם את האוכל של מורגן, לא משנה עד כמה הוא מבקש ממך.

אבי בדיוק התלונן על כך. "עוגת שוקולד מחורבנת, הבטן שלי הולכת להישרף עוד רגע." "אמרתי לך לא לאכול כלום, נכון?" הציק לו ליאור. אני ישבתי לידם ושיחקתי עם יצור פרוותי עגול שמורגן הציגה כ-"השגריר המלכותי מפרוקסימה קנטאורי." הוא היה נחמד, אבל צבעו היה ורוד מחריד.

"מתנות!!!!" צעק גרימריידר, צורתו הנוכחית היתה של בבון סלעים. הוא עדיין היה מסוחרר מסיבוב המשקאות האחרון. **אני ראשון** אמרה דמות מסתורית שמורגן לא הציגה בפנינו. אם כי על פי העובדה שהוא היה שלד בגלימות שחורות והוא סחב מגל מרשים מאוד, ניחשנו מייד כי אין המדובר בסנטה קלאוס (הוא הגיע יותר מאוחר ואכל מנת צבי מתובל).

**אני חושב שקלעתי לטעם שלך** מורגן הוציאה בקבוק בושם מקופסה מהודרת, שתי ציפורים התעלפו אינסטינקטיבית. "תודה רבה, זה מהסוג שקליאופטרה המציאה, לא?" "מעניין איפה היא." מלמל ליאור. "היא חולה ולא תגיע." ענה דראקולה שעמד מאחורינו בלי שנשים לב. עברנו לצד השני.

מורגן קיבלה כמות מדהימה של מתנות, ולדעתי המרשימה ביותר היתה הרישום המקורי של המונה ליזה שנעשה בעיפרון על ידי ליאונרדו דה ווינצי. ("לדעתי תפסתי את החיוך שלה הרבה יותר טוב ברישום הזה", הוא טען בחיוך מבויש) אבל אבי וליאור חושבים שזה היה כתר המלכות המקורי של אטילה ההוני שהוגש על ידי שלישו שנשלח בשמו למסיבה. כמה טוב שהמציאו את חיל השלישות.

אנחנו הסתפקנו במתנה פחות מתוחכמת: קנינו לה חולצה של ביוויס ובאטהד, והתעלמנו מהטענות שלהם ש-"THIS SUCKS".

ערב מהנה.



# יבורות להשכיר - המשך

מאת: ערן בן-סער, אפרת כהנא ואבי סבג

**הסיפור שלנו עומד להתפצל כרגע לשני סיפורים מקבילים: הראשון הוא סיפורן של כארמה ובריבשאדו וניסיונן להתנקש בכהן הראשי, והשני הוא סיפורם של אריק, רופוס וגילאן המנסים להציל את כארמה ובריבשאדו מכלא הדוכס.**



כארמה ובריבשאדו טיפסו על קירות הכנסייה בעזרת זוג חבלים שעוגנו לגג. השעה היתה שעת לילה מאוחרת והשתיים ניסו לשמור על שקט. כשהגיעו לגג, קיפלה כארמה את החבלים ובריבשאדו הטילה לחש על הדלת המובילה לירידה מהגג. "איזה לחש זה היה?" שאלה כארמה בלחש. "זה לחש האמור לפתוח דלתות, גם אם הן נעולות בכוח קסם." ענתה בריבשאדו. "זה עבד?" "אני מקווה, תחזיקי אצבעות." בריבשאדו פתחה את דלת הגג, וזו צייתה לה בחריקה חרישית. "פעל." אמרה בריבשאדו, ושתי הלוחמות קפצו פנימה תוך סגירת הדלת אחריהן.

הן מצאו את עצמן בגרם מדרגות לולייני המוביל מטה אל תוך הכנסייה הגדולה. "אוקיי," אמרה כארמה, "לפי התוכנית. מוכנה?" בריבשאדו הנהנה. למרות חילוקי הדעות, הריבים ובכלל - חוסר ההתאמה המוחלט בין שתי הנשים - הן היו צוות טוב למדי. הן ירדו לאט במורד המדרגות עד שהגיעו לקומת המגורים. מולן השתרע מסדרון ארוך ובו כמה עשרות דלתות. בריבשאדו עברה מדלת לדלת והקשיבה דרך חור המנעול. היא נעצרה לבסוף מול אחת הדלתות ורמזה לכארמה. "ריק" היא אמרה בלחש. כארמה פתחה את הדלת ונכנסה פנימה, חדר המגורים היה ריק. היא הנידה בראשה לבריבשאדו שזינקה לתוך החדר וסגרה את הדלת.

השתיים ניגשו לארון שניצב בפינת אותו חדר ופתחו אותו. בפנים היו חליפות כהונה. הנשים לבשו גלימה אחת מעל השריון שלהן וסגרו את הארון. בריבשאדו חיטטה במגירה שליד המיטה ושלפה מתוכה שני תליונים ועליהם סמל קדוש. "תוספת לתחפושת." היא אמרה בקריצה והגישה אחת לכארמה. הן יצאו מהחדר, כל מה שנשאר להן לעשות היה לברר איפה הוא החדר של דאניאן, ולחסל אותו. גם לשלב הזה במבצע היתה לכארמה תוכנית מוכנה: היא פתחה באקראי חדר מגורים והציצה פנימה. "היי, מה הולך פה?" נשמע קול מבפנים. "סליחה." אמרה כארמה בקול שברירי ומפוחד, "אני חדשה פה ואני

מחפשת את החדר של דאניאן." "נפלת על השכל? הוא בקומה שלמעלה." "תודה." עונתה לו כארמה וסגרה את הדלת. ברייבשאדו גיחכה, "זה תמיד פועל. כמה שזה נראה אידיוטי, זה תמיד פועל."

השתיים צעדו לכיוון גרם המדרגות וטיפסו קומה אחת. הן מצאו את עצמן במסדרון ובו שלוש דלתות מפוארות. "בראבו." אמרה כארמה, "עכשיו איך נמצא אותו?" "אותו תרגיל?" הציעה ברייבשאדו. "לא, אני לא רוצה להתגרות במזל." "אם היית כהן ראשי," המשיכה כארמה, "באיזה חדר את היית גרה?" ברייבשאדו הטילה לחש קצר, "שם." אמרה והצביעה על הדלת השמאלית, "איפה שכל המלכודות נמצאות." "אז איך נכנס?" שאלה כארמה. "נדפוק על הדלת ונראה מה יקרה." כארמה משכה בכתפיה ודפקה בדלת. "כן, מי זה?" נשמע קול מבפנים. "הבאנו את הספר שביקשת, הוד קדושתך." אמרה כארמה. "מה?" נשמע שוב הקול, ויחד איתו צעדים לכיוון הדלת. הדלת נפתחה וכהן בגיל העמידה הציץ החוצה. "איזה ספר?" שאל. "זה" ענתה כארמה והצמידה סכין לצלעותיו של הכהן.

היא דחפה את הדלת ונכנסה פנימה, עדיין מאיימת על הכהן. ברייבשאדו נכנסה אחריה. "הכהן הראשי דאניאן?" שאלה כארמה. "כן" ענה הכהן. "יופי" ענתה כארמה והניפה את הסכין. באותו רגע ממש התנפץ החלון ושלוש דמויות קפצו פנימה דרכו.

בדיוק באותו זמן בו כארמה וברייבשאדו תכננו כיצד להתגנב לכנסייה, ניגשו שלוש דמויות לסוהר של כלא הדוכס וביקשו רשות לבקר חברים עצורים. "אני אומר לך," טען רופוס ברגש, "שאם לא תרשה לי לבקר את כארמה אני אישית אדאג להפוך אותך לצפרדע." "תגיד מה שאתה רוצה, אין מבקרים לתא של כארמה וברייבשאדו." טען השומר. "חוצפה!" צעק אריק, "אני רוצה לבקר את גיבורת העיר שלי ואתה לא תעצור אותי." "בדיוק," תמך בו רופוס, "אין לך שום זכות ואני מתכונן להגיש תלונה רשמית לדוכס בעצמו." "אתה יכול," ענה לו הסוהר, "אבל הדוכס הוא זה שציווה שלא יהיו מבקרים." בזמן הוויכוח הסוער לא שם לב השומר למעשיו של הזוטון הקסן, כעת לאחר שנרגעו חילופי הדברים הוא לגם מכוס היין שלו. "ומלבד זאת, גם ללא הוראות הדוכס, לסוהר יש זכות מלאה להחליט למי יש מבקרים ולמי אין. ואני הסוהר הראשי ולכן..." בנקודה זו התמוטט הסוהר על השולחן. "הוא רק ישן." הצטדק גילאן מול מבטיהם החודרים של חבריו.

אריק לקח את מפתחות הסוהר והשלושה נכנסו פנימה. כשהגיעו לדלת הראשית עצר אותם רופוס. "רגע. זו הדלת בה התקנתי מנעול קסום. יש מלת הפעלה שמבטלת את הקסם." "נהדר." אמר אריק, "מה המלה?" "אין לי מושג, זה היה לפני חמש שנים." הזוטון הביט בשני ידידיו, "בני-אדם!" הוא מלמל ושלף מכיסו את כלי הפריצה שלו. הוא ניגש לדלת והחל להתעסק עם המנעול. "זה לא ילך לך." אמר רופוס, "זה מנעול קסום שאני עשיתי ואי אפשר..." דבריו של רופוס נקטעו כשגיליאן קם ופתח את הדלת. "אה-הה" הוא אמר. "תיכף ידעתי."

הם נכנסו פנימה ועברו תא-תא. לאחר כחצי שעה התייאשו. "לא יכול להיות" הכריז רופוס. "עברנו את כל התאים, כולל הסודיים והן לא באף אחת." "עבדו עלינו" הכריז אריק. "מה נעשה?" "יש לי רעיון" אמר גילאן, "נלך לחטט אצל משרתי הדוכס, אולי הם יודעים מה הולך פה."

בלילה, כעשרים דקות אחרי שכארמה וברייבשאדו טיפסו על הכנסייה, טיפסו שלושת הגברים על הכנסייה - אבל מצידה השני. הם חיטטו אצל משרתי הדוכס ושילמו סכום נכבד כדי להוציא את התשובות מפי משרתו האישי של הוד רוממותו. מסתבר שכארמה וברייבשאדו משתפות פעולה עם הדוכס ומבצעות את בקשותיו, כלומר נפתרות מאויביו למענו. ואם כך, פירוש הדבר שהן בוגדות בעיר, וזה אומר שיש "לשבת איתן לשיחה רצינית מאוד!" כפי שהגדיר זאת רופוס.

השלושה טיפסו על החבלים שלהם. "החלון הזה?" שאל אריק. "כן!" ענה גילאן ושלושתם פרצו פנימה דרך החלון. בפנים נתגלה להם מראה מוזר: כארמה עמדה עם סכין מונפת, מולה עמד הכהן הראשי חסר אונים וברייבשאדו התבוננה בשניהם. רופוס מלמל קסם מהיר והסכין עפה מידה של כארמה. שתי הנשים והכהן הביטו בהם בתדהמה.



# סהרון

**תקציר:** סהרון יוצא בשליחות מיוחדת למסור מחרטומים השחורים שהתגלו כהרס"ם ביותר לאנשי "השכבה העליונה". המידע היחיד שהצליח סהרון למשוך הוא העובדה שמקורם של המחרטומים הוא אי שם בתוך כוכב הלכת, באחת השכבות הפנימיות.

חכוכה

הכניסה היחידה ל"שכבה ה-פנימית" נימצאת כ-117 ק"מ מכאן, יקח לי הרבה זמן להגיע לשם...

כבר שלושה ימים אני מסתובב במחבר הזה ואין לי מושג מה מקור המרטומים השחורים...

יש רק דרך אחת להלחם!

טורף מבונף, בגראה שנמשך לריח הדם המוזר הזה...

אבל נראה לי שהטורף הזה מושב דווקא **עלי** בתור ארוחת הצהריים שלו!

ריח של דם?! מוזר מאוד...

אחד יש לי הפתעה בשבילו...

ברוח אליה פרפר ענתה ו שב אצלו על כף היד ה

צושה רושם שכמצא פיתרון לבעיית התחבורה שלי...

# לוח

משאלות ● מועדונים ● החלפות ● רוצים להתכתב ● למכירה

## למכירה

★ מעוניין למכור או להחליף את המשחקים הבאים: רובין הוד, פרדי פרקס, WWF, לארי 5 עם קודים, פגיון הדמים, FLART OF CHINA, SUPER BALL 2 ,DOS 6, BODYBLOWS ,SUPER PAINT, DINAMO ועוד רבים. אלעד, 07-274481.

★ למכירה: לוח-אם 80286 1MB-AT זיכרון, רק 100 ש"ח. גיא, 07-885354.

★ למכירה: מחשב I.B.M AT 286, S.V.G.A, כוננים 1.2 + 1.44 ,40MG דיסק קשיח מלא משחקים, 4 מגה זיכרון. ישראל, 04-762194.

★ למכירה משחקי מחשב: INCA - 60 ש"ח, לגיונות החלל - 60 ש"ח, חושחש הבלש - 40 ש"ח, STARTREK - 50 ש"ח, זעם ברחובות - 30 ש"ח, CAVEMAN NINJA - 30 ש"ח, TEAM SUZUKI - 15 ש"ח - סך הכל 285 ש"ח. עמית גלעד, 09-456272.

★ למכירה משחקי מחשב חדשים ביותר: גובלינים 3, חקירה משטרתית 4, סם ומקס ועוד. דורון לוריג, 04-922320.

★ למכירה קלטות לגיים גיר: מורטל קומבט, מיקי מאוס, אולימפידת חורף ועוד. דורון לוריג, 04-922320.

★ למכירה משחקים חדשים כגון: POLICE QUEST 4, HERO'S QUEST 4 ,MORTAL KOMBAT, LITIL DEVIL ועוד רבים אחרים. רביב, 09-974331. בן, 09-959293.

★ למכירה סופר מגאסון + 2 שלטים + 2 אנטנות + קלטת + 5 משחקים ל-PC + מחשב קומודור + כונן + הרבה משחקים ולהחלפה גיים בוי חדש + משחק גיים גיר + משחק. בני, 08-556826.

★ למכירה מגה דרייב חדש באריזה כולל קלטת, כמו כן למכירה גיים גיר + קלטות וגיים בוי + קלטות. ירון חנון, יעקב יהושע 3 ירושלים מיקוד 97550.

★ מעוניין למכור או להחליף תמורת גיים גיר + 4 משחקים מדליקים + טרנספורמטור - מגסון + טרנספורמטור + אוזניות + אנטנות + 7 משחקים מדליקים + טיפים. דור, 04-929401.

★ ספרי כישוף מספר 1, 3 ו-5 במצב מצוין ב-20 ש"ח כל אחד. דור, 04-929401.

★ למכירה: מודם 14,400 חברת BOCEMODEM, דיסקים ל-MONKEY ISLAND CD-ROM, LOOM ועוד. אופיר, 02-536917.

★ למכירה המשחקים הבאים ל-PC: אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, אי הקופים 2, ווילי ביימיש, קינג קווסט VI. ובמחיר מוזל (מבצע מיוחד) מי שיטלפן ראשון ויקנה לפחות 2 משחקים יקבל בחינם את המשחק (באריזה מקורית) המפתחות למארמון. אילן/יובל, 03-9319075.

★ למכירה ולהחלפה משחקים חדשים. מיכאל, 06-982775.

★ למכירה המשחק פרדי פארקאס (הטוב הרע והרוקח) ב-100 ש"ח או קיפאון הדמים (מקורי). ליאור, 04-920770.

★ מעוניין למכור ערכות D&D במצב טוב ובמחיר סביר. מעוניין למכור סגה במצב מעולה + 4 משחקים ב-200 ש"ח, כמו כן גם משחק וידאו עם אקדח וסרט וידאו ב-100 ש"ח. איתי גולדברג, 09-551236.

★ למכירה קלטת 32 משחקים למגאסון, כונן 360 למחשב PC, ג'ויסטיקים ל-PC ומשחקים חדשים מאוד כגון: לארי 6, מייקל ג'ורדן, דרקולה, פארק היורה באריזה מקורית וגם את המשחק מורטל קומבט בין היחידים בארץ ל-PC (אפשרות החלפה). רועי מאיר, 03-932028.

★ מעוניין למכור 13 קלטות סגה מאסטר סיסטם במחיר נמוך מאוד. תומר, 03-670722. כל הקודם זוכה.

★ למכירה מגאסון עם 4 קלטות מהממות ומרתקות. שני ג'ויסטיקים, שני כבלים אחד לטלוויזיות עם כל היציאות ואחד נוסף לטלוויזיות ישנות שלא יכולות להתחבר לכל דבר. הכל במצב מצוין. 03-5462024.

★ למכירה המשחקים הבאים למחשב: פאנצ'ה - אגרוף תאילנדי באריזה מקורית - 70 ש"ח, מגהטרון - 10 ש"ח, גובלינים 1 (דיסקטים מקוריים) - 70 ש"ח, סטריט פייטר - 80 ש"ח, פרהיסטוריק 2-1 - 100 ש"ח (ביחד), הויקינגים - 80 ש"ח, סופר טטריס - 50 ש"ח. שחר חדד, 04-444638.

★ למכירה גיים בוי באריזה מקורית ובמצב מעולה + 5 משחקים, במחיר נוחי. שרון, 04-714291.

★ למכירה מחשב AT 386 מסך SVAG במצב מצוין, חדש טרי טרי... בן, 09-508983. (לא בשעות הצהריים).

★ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: LARRY 6, SAM AND MAX, KYRANDYA 2, OF LORE LAND, GODS (באריזה מקורית), STREET FIGHTER 2 (חוברת). מיכאל, 06-982775.

★ למכירה סגה מסטר סיסטם, מגאסון סופר 2 + משחקים לשני המכשירים. מיכאל, 834232, 714193.

★ למכירה 12 משחקים קנויים במצב טוב, וקודים למשחק "INCA". גיל, 03-5718061.

★ המשחקים עין הבוהה 2 ו-3 תמורת 60 ש"ח אחד. קובי, 03-5522967 (משעה 18:00).

★ למכירה המשחקים נמלולים (מקורי), F15 III (מקורי), גובלינים 2 (מקורי), ודוס 5 (ללא ספרות). גל, 09-953724.

★ למכירה מגאסון במצב טוב + 2 ג'ויסטיקים בערך במחיר של 100-200 ש"ח. ערן, 09-987992, 09-920820.

★ למכירה גיים גיר עם חיבור לאוטו + חיבור לשניים + מסך מגדיל + 6 משחקים: היאבקות חופשית, נמלולים, מיקי מאוס בארץ האשליות, מטבעות המזל של דונלד דאק, סוניק 2, העולם שמעבר, הכל במחיר 1500 ש"ח. אפשר לקנות חלק מהדברים בנפרד. בן קימל, 02-345870.

★ למכירה המשחקים הבאים ל-PC: SPACE QUEST 4-5, LARRY ,KING QUEST 5-6, 6, SYNDICATE ,WORLD OF XEEN, STRIKE COMMANDER, F-15 STRIKE WAGLE ועוד. כל המשחקים נמכרים תמורת 60 ש"ח כל אחד, מלבד WORLD OF XEEN ב-100 ש"ח. אבי, 02-413060.

★ למכירה ג'ויסטיק מיוחד בצורת הגה של מטוס + מצערת, חדש מארה"ב, מתאים במיוחד לסימולטורים של טיסה ונהיגה, מחיר מציאה!!! צביקה, 03-5050911.

★ למכירה 6 משחקים של סופר נינטנדו כגון: אלאדין, כדורסל 1 על 1 ועוד. מחיר: 250 ש"ח למשחק. גיא,

03-806175 (לא בבוקר).

★ מעוניין למכור או להחליף את המשחקים "LEMMINGS 2" (במצב חדש לגמרי), "בעקבות אקסקליבר". שני המשחקים מקוריים במחיר של 70 ש"ח כל אחד. אלון, 06-952432.

## מעוניינים

★ ארבל חרפק בן 1/2 9 מעוניין להתכתב עם בני/בנות 11-9 תחביבים: כדורסל, כדורגל, גיים-בוי, מחשבים ומבוכים ודרקונים. כתובת: ראול ולנברג 42 רמת אשכול חיפה, מיקוד 34990.

★ מעוניין להחליף את המשחק יומו של הטנטקל, חדש באריזה מקורית. זיו, 04-763665.

★ מעוניין למכור את המשחק מאורת הדרקון או להחליפו, המשחק באריזה מקורית למעוניינים. סער, 03-5408976.

★ מעוניין להחליף את המשחקים: STAR TREK ולארי 6 תמורת קווסטים של סירה ועוד משחקים יפים. תומר, 03-6700722.

★ מעוניין לקנות את המשחק DUNE 3, מיכאל, 06-982775.

★ מעוניין במשחקי W.W.F למחשב PC, אפשרות החלפה במשחקים אחרים וקנייה. רועי מאיר, 03-9329284.

## הצילו

★ אני תקוע במשחק KQ6 בצוקי ההיגיון בחידה החמישית וגם במשחק "הו לא עוד נמלולים" בשלב פפ. בתמורה אעזור ב-KQ6 לאחר הצוקים ועד סוף המשחק (המשחק נמחק מהזיכרון ואינני זוכר את הקוד). דור, 04-929401.

★ EMERGENCY S.O.S, בדחיפות!!! זקוק לעזרה בפוליס קווסט 4 ביום השני! תומר, 03-6700722.

★ S.O.S, אני מיואש, נתקעתי קשות במשחק ANOTHER WORLD (עולם אחר) במסך שהקוד שלו: TXHF בתמורה מוכן לעזור במשחק האורגים (LOOM), וב-KQ6 עד לקטע בארמון. גל ששון, 06-932171.

★ הצילו, מעוניין לקבל עזרה וטיפים למשחק מפתחות למארמון. יניב, 09-913034.

★ הצילו!!! אני תקוע במשחקים POLICE QUEST ו-KING QUEST 6. זהר, 03-321044 (לא בשעות הצהריים ולא בימי שישי ושבת).

★ הצילו! אני תקוע בנסיך הפרסי 2 בטירה שאליה מביא אותך השטיח במקום שפתאום ההר נחצה לשניים ומתחת יש נהר ובאופק יש עוד טירה שאליה יש דרך עפר קטנה. בקיצור איני יודע איך עוברים את זה, ומי שיודע ומוכן לעזור לי שבבקשה יתקשר למספר טלפון 04-858697 (לא בשעות 16:00 - 14:00) לבקש את ארז.

★ זקוק לעזרה במשחקים: פגיון הדמים, SIMON THE SORRERER, POLICE QUEST 3, SPACE QUEST 1 המחודש. בתמורה מוכן לעזור במשחקים וקווסטים שונים. כמו כן אני מעוניין להחליף משחקים חדשים כמו לארי 6 ועוד. אלון פוינר, 09-904471, 09-984780.

★ הצילו!!! זקוקה לוויז גאון שיעזור במערכה השנייה (במוזיאון) במשחק פגיון הדמים. כל האנשים נעלמו לי. מושיעים אנא התקשרו לנועה, 03-5565850 בתמורה אנסה לעזור במשחק לארי 5.

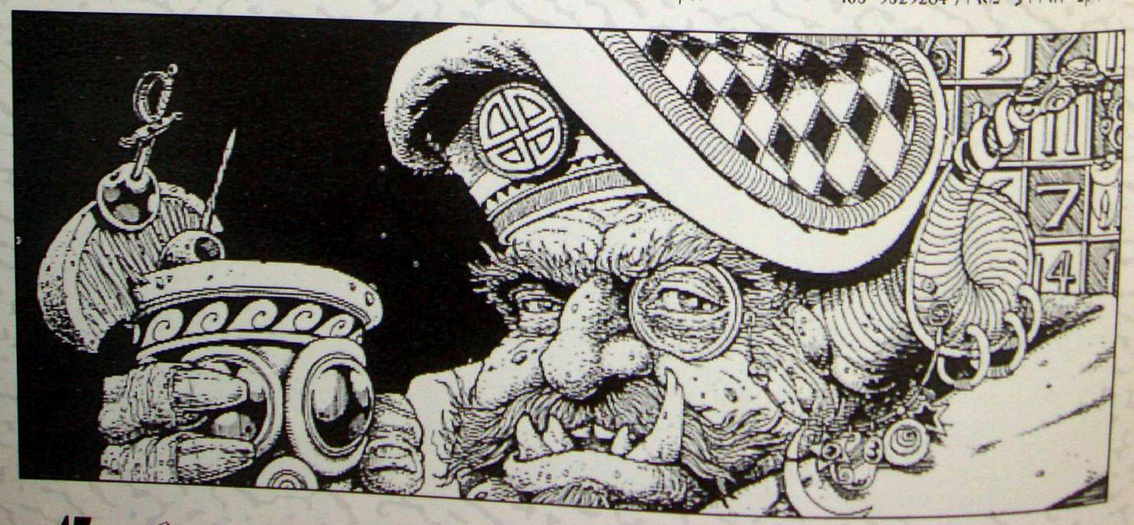
★ הצילו! איך משיגים את חרבות הברק במשחק CHACAN בגיים גיר. עמית בובליל, 03-6762293.

## משחקי תפקידים

★ שה"מ מנוסה מחפש שחקנים לקבוצה חדשה (7-6) בחולון ראשל"צ. קובי, 03-5522967 החל מהשעה 18:00.

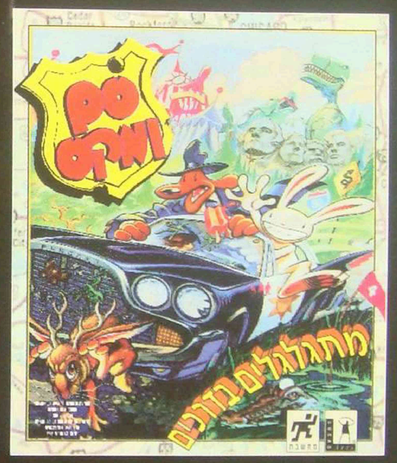
★ קבוצת AD&D של 3 שחקנים מחפשת שה"ם בעל ניסיון של 4 שנים ומעלה בן 13-11 באיזור קרית אונו, אוגדן מפלצות כל אחד חייב להימצא ברשותו של השה"ם. ג'ניה, 03-5349318.

★ שה"ם מעוניין ליצור קבוצת D&D בגילאי 13-12 בראשל"צ, המעוניינים נא להתקשר לרפי, 03-9656801.



"מחשבת" מציגה בפניך את הלהיטים החדשים של:

# LUCAS ARTS™




## למה יש 36 שיניים ?

ארבע רגלים,
אוזניים ארוכות ושעירות,
וזלזול מזעזע ברכוש פרטי?
הכירו את סם ומקס, צמד בלשים
פרטיים שעדיף להישמר מפניהם.
**הרפתקה מטורפת, הומור קטלני!**




## המרד החל !!!

הצטרף גם אתה לטייסי ה"כוח"
במלחמתם הנועזת ב"אימפריה".
הטס מספר חלליות במגוון תסריטי הטיסה
הכוללים סרטוני וידאו דיבור, אפקטים קולנועיים
מסרטי הסידרה מלחמת הכוכבים,
ו"אקשן" רצוף כל הדרך.

**לבעלי CD/ ROM בלבד**

## "מחשבת" - הרפתקה שלא נגמרת!

מרכז השיווק: מחשבת מ.ל. בע"מ, קיבוץ גליל ים, טל. 09-528741