

WIZ

■ פוסטר - מערכת שעות

■ סקירה מורחבת על משחקי PC

■ תיחמונים חוזרי!

הירחון למשחקים מחשב משחקי שולחן סוגה נימנודו מבוכים ודרקונים ועוד

29
ניליון



שמרן

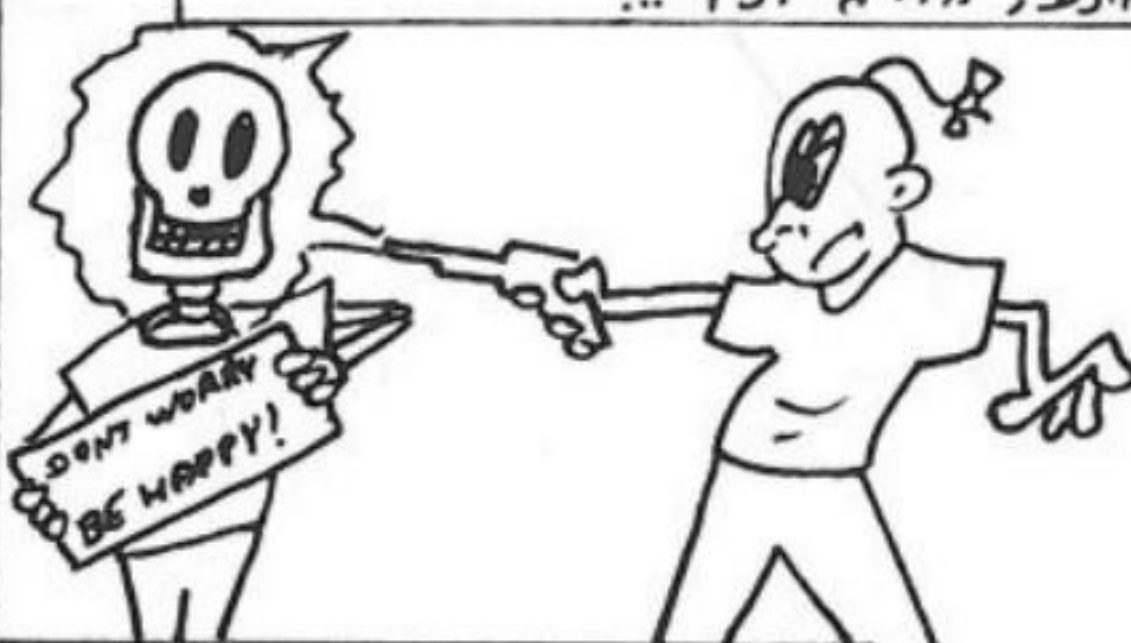
בהרפתקאה מסחררת שיער

קוראים זי שערין...



וכבר טיפלת בלי שנתן זי את השם הדביזי ההג

פלעם הייתי עובר על החוק...
גונב, הורג וכד'...



היום את עושה אותי הדבר!
אבל האועצה לשלמת זי!

שלוס שפירן! יש לנו משימה כיוחדת
בשבילך... עם ביוס כפול!



למה אתם סתם
בבטיח?
שקט!
מה שקט?
איפה חופש
הדיבור?

לאחר זמן מה...

חזרתי! והרגתי את
האיש שביקשתם!



קשהו הקלט זהו-זה?

שערין יד'די... אתה הרגת את האבא שז
הבן-דיד שז השכו זלמטה שז סבא שזכר...



אתה מוכן לחזור?
זא הבנת כלום!
אני דורש...
תנספת, ילי
סתמה ושהוא
יפסיק לנחור...

אתה זא חרגש מוזר?



בעלח שאני
חרגש מוזר...
זכסו אתם לאכלז
חביתה עם גיתים
זארוחת-בוקר!

יש זי רפיון... אני אחזור
בזמן... ובזמן שאני
לכנס למועצה...



אני אחזיק את המחטנת

זאת אומר... כשאני
להעבר זכנס...



אני, מהעמיד שז העברה.

...או לשהו כזה...



זאמר שביצע שערין את תוכניתו...
(או לשהו כזה)...



חזרתי!
ודאגתי להרדים
את הקן
במקום זהה
אותו...
ואני מתפלל!

הכז בעצק!
בקצ'ז? אתה
העסקת אותי
מהמזכה!



מה זה הכיח הזה? עוד פלעם
אכזפת שיעונית זארוחת ערב?

קוראים זי שערין...



ובקמן רציתי לעשות
את זה...



שלוס! באתי לזהסתפר!
ולעשות
סילסול!

מספרה
סופר!

תוכן העניינים

אהלן וויזים!

בניסיון לרכך את המכה שניחת עליכם עם פרוץ שנת הלימודים החדשה ומגיפת החגים החוזרת כל שנה אך הולכת ומחריפה, מגישה לכם החודש מערכת ויז גיליון שמנסה להיות

מגוון, גדוש - ומצליח!

אם תפתחו בעמודי האמצע, תגלו מערכת שעות אותה תוכלו לתלות בגאווה ליד שולחן הכתיבה שלכם ולהיזכר בנו כל יום. אם תמשיכו לכוון לסוף העיתון תגלו המון כתבות על משחקי תפקידים - תיחמונים, נבוך במבוך, כתבה על גלמים וכמובן מורגן הניצחית. אם תחזרו לתחילת הגיליון תוצפו באלפי משחקים חדשים עליהם עטו כתבינו הזריזים, המיומנים ותאבי המידע - הקרונדור, הטנטקל, הסינדיקט, פלאשבק ועוד משחקים עליהם תוכלו לדעת רק אם תדפדפו לעמודים המתאימים.

קיבלנו בעבר מכתבים על חוסר גיוון בעיתון והפעם תמצאו בו כתבות על קווי רמזים (כן, יש דבר כזה) ועל ארקות מכונות המשחק ומה שקורה בהן.

אה, טוב נזכרתי - איך כרטיסי החבר? קיבלתם סוף סוף? אתם משתמשים בהם? יופי! תמשיכו ליהנות מהם ובנתיים אנחנו מנסים למצוא עוד ועוד הנחות במסגרת מועדון הוויזים.

לא נותר לי אלא לאחל לכם חודש לימודים רגוע וחגים שיעברו בשלום.

נור צוק

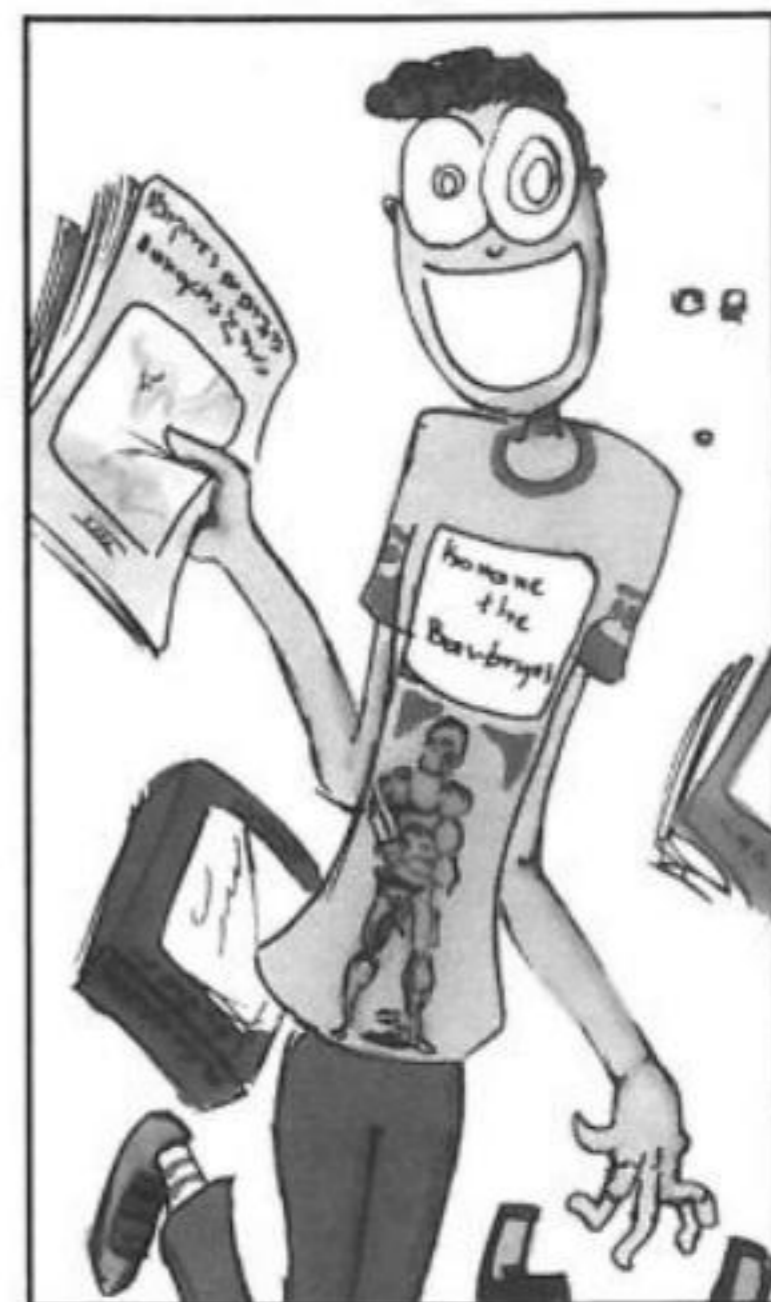


הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד. טל: 03-5794711.

גיליון 29

- 2 ● קומיקס: מיקס
- 4 ● חדשות מעבר לאוקיינוס
- 7 ● PC: סקירת לומדות
- 8 ● PC: חקירה מצולמת: חולית II
- 10 ● PC: זיכרון גורלי - פלאשבק
- 11 ● PC: עלילות הפשע המאורגן - סינדיקט
- 12 ● PC: סקירת משחקים
- 14 ● PC: טיפים
- 16 ● PC: קרונדור
- 18 ● PC: חדש על המדף
- 19 ● PC: מדריך הקווסטיונרים לגלקסיה
- 21 ● PC: משחקי PC חדשים מחו"ל
- 23 ● גיים בוי
- 24 ● פוסטר: מערכת שעות
- 26 ● סגה, נינטנדו, גיים בוי: טיפים
- 27 ● פנטזיה: כמו קוף בחליפה
- 28 ● סופר נינטנדו
- 30 ● שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ
- 32 ● היחידה לחקירות הנאה: מדריך טרמפיסט בגלקסיה
- 32 ● משחקי תפקידים: קונסטרקטים - אומנות הקסם
- 35 ● סגה מגה דרייב
- 37 ● משחקי תפקידים: תיחמונים
- 38 ● משחקי תפקידים: נבוך במבוך
- 41 ● משחקי תפקידים: מורגן לה פיי
- 42 ● קומיקס: מדע בדיוני
- 44 ● לוח
- 46 ●



בשורה משמחת לאוהדי התיחמונים: חזרנו ובגדול! הפעם ה-2 עמודים 38-39



ולכל הוויזים החוזרים לבית הספר צייר שחף בן-צור מערכת שעות מחוייכת עמודים 24-25

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

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

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם: לשם אביב מהרצליה, דחוח אדיר מתל אביב, מלר גיל מחיפה, שטרנפלד אורי מכפר סבא, פנט יאיר מירושלים, קוריס יוסף מלוד, וולף אמיר מהרצליה, קפלן גל מתל אביב, פסטרנק גלעד ויהונתן מפתח תקוה וסופר אריה מרעננה.

מאת: ד"ר וויז

לבעלי קשרים בחו"ל...

אחת הבעיות הנפוצות במבחר המשחקים למשחקי הטלוויזיה הינה חוסר ההתאמה בין שיטות השידור במדינות השונות כך שקלטות מארה"ב אינן פועלות על מכשירים אירופאים ולהיפך. לאחרונה החל להימכר באנגליה מתאם קלטות המתאים בין משחקים יפניים ואמריקאים למערכת סגה מגה-דרייב אירופאית.



מה אתה רוצה להיות כשתהיה גדול?

מהם מצליחים לעמוד בדרישות ובסטנדרטים הגבוהים. ניתן לשער שמתכנתי המחר והמשחקים הטובים ביותר - יגיעו מבתי הספר האלו. נו, מתי נפתחת שנת הלימודים ביפן?



כמעט כל אחד ששיחק במשחקי וידאו מצא עצמו חושב על משחק הוידאו שהוא היה רוצה לתכנן. ובכן, כמה סטודנטים ביפן עושים זאת בדיוק. הם לומדים כיצד ליצור את המשחקים שלהם. כמעט כל הסטודנטים הללו עוסקים במשחקי וידאו ובדרך-כלל הם בעלי נטיות אומנותיות מאוד. בבתי הספר האלו למשחק (לא קולנוע...) לומדים הסטודנטים אודות עיצוב גרפי, אנימציה, ושילוב מוסיקה לתוך התוכנות שלהם.

הכיתות מלאות דרך קבע, אך מעטים התלמידים שמסיימים - כיוון שרק מעט

FM Towns

יש חדש מיפן, ארץ השמש העולה או ארץ האלקטרוניקה העולה עוד יותר. מסתבר שמהנדסים יפניים ממשיכים לפתח מערכות משחק חדשות, טובות יותר, מתוחכמות יותר ויקרות הרבה יותר. אחת מהן היא ה-FM Towns.

גרסתה הראשונה הוצגה כבר לפני 4 שנים והדהימה כבר אז את המעטים שזכו לראותה (ובהם אני...). אך הגרסה הנוכחית מרשימה עוד יותר. שימו לב:

לקחו קופסה בגודל הסגה מגה-דרייב, הכניסו בה כונן תקליטונים וכונן תקליטורים, מעבד 386 הפועל במצב של 32 ביט וג'ויסטיק. המערכת הזו אינה מחשב אלא משחק טלוויזיה המאפשר להריץ עליו גם משחקי PC! והיא מתחברת כמובן למקלט הטלוויזיה הרגיל. ביפן היא נמכרת יפה (איך לא...) ומומחים אומרים שהדבר היחיד המתחרה בה ברמתה היא מערכת ה-3-O-D אשר הוזכרה קודם.

מבט נוסף על סגה מגה דרייב

תמונות המכשיר החדש ששופר טכנית והוכנס למארז חדיש ומעוצב יותר. מעבר לשינויים אלו שונתה גם צורתו של כונן התקליטורים ואף הוא זכה לסימן 2. מבחינת ביצועים אין כל שיפור בהשוואה לדגם הקודם.



STREET FIGHTER II

TURBO CHAMPION EDITION

במושגים של גודל תוכנה, בגלל הכמות הגדולה של המידע שיש באוסף הדמויות החדש ותנועותיהם. זוהי תוכנה הגדולה כפליים מהמחשנית המקורית. נקווה רק שמחירה לא יהיה כזה.



המשחק הנמכר ביותר השנה במשחקי טלוויזיה היה והינו "לוחם הרחוב 2" של מערכת הסופר נינטנדו. עתה, עומדת לצאת לאוויר העולם בארץ השמש מלוכסנת העיניים מהדורה מיוחדת לאלופים. שהמידע האחרון שהגיע באמצעות משלוח שושי מיפן מצביע על כך שבמשחק זה יהיה לראשונה שימוש בזיכרונות מסוג חדש לקלטות סופר נינטנדו בגודל 32 מגהביט. יהיה זה המשחק הגדול ביותר לסופר נינטנדו



3 D D

תרגיש גירוי מוזר בכריות
אצבעותיך...
וכאן אנו מגיעים לנקודה
הכואבת - להיות כל-כך טובים
עולה כסף. המערכת תשווק
בחדש ינואר הקרוב בארה"ב
ומחירה שם יהיה כ-2,000 ש"ח
ללא משחקים. שתי חברות כבר
החלו לייצר עבורה משחקים:
Electronic Arts
ו-Dynamics Crystal-1.
בתערוכה האחרונה הם הציגו
גרסאות מוקדמות של המשחקים -
סימולטור טיסה ומשחק מרדף - הם היו
מרשימים בצורה בלתי רגילה (עדות ראייה
של ד"ר וויז), ממש ברמת מכונות המשחק
החדשות.



מאת: ד"ר וויז

אחת האטרקציות
בתערוכת האלקטרוניקה
העולמית האחרונה אשר
סוקרה בגיליון הקודם, היתה
משחק הטלוויזיה המדהים
3-D-O. ד"ר וויז, שכמובן
בדק את המערכת בעצמו
(אה, כמה טוב להיות ד"ר
וויז...), העלה על הכתב את
רשמיו עבורכם.

שמה הרישמי של

המערכת הוא: (Realistic Entertainment
Active Learning) FZ-1 REAL
מכונת ה-3-D-O Interactive
Multiplayer לוקחת את משחקי הטלוויזיה
לגבהים שטרם הגיעו אליהם עם מערכת
כל שהיא של משחקי טלוויזיה או
מחשבים.



מייסד חברת 3-D-O, טריפ הוקינס,
הצהיר שהמערכת הזו נותנת ביצועים
טובים פי 50 יותר מכל מה שקיים היום
בשוק. בעוד שמערכות רגילות של 16 ביט
מסוגלות לייצר אנימציה של 1,000,000
נקודות בשנייה, ה-3-D-O מסוגלת לייצר

ממוצע של 50 מיליון נקודות צבע לשנייה
כדי ליצור תנועה חלקה ו-"נוזלית"
המקבילה (ככל האפשר) למציאות.
בנוסף, בשעה שמשחקי הטלוויזיה
הקיימים בעלי 16 ביט מציעים תמונה עם
256 צבעים על המסך,
ה-3-D-O יכול להציג יותר
מ-16 מיליון צבעים. יחי
ההבדל הקטן...

מלבד היכולת לייצר
גרפיקה מדהימה, ה-3-D-O
מצויד במערכת צליל
דיגיטלי יוצאת מן הכלל אשר
מציעה מעבר למשחקים
ומוסיקת CD, גם תמונות CD
ועם התוכנה המתאימה אפילו
סרטי וידאו של ממש
(Full Motion CD).

הסיפור האמיתי הוא
שה-3-D-O הינו הרבה מעבר
למשחק וידאו או טלוויזיה.
מערכת אינטרקטיבית חדשה
זו פותחת עולם חדש שלם של
תוכנות לומדה, בידור ומידע

לכל אחד בבית. גם בבית שלך, ושלך,
ושלך...

כן, אני כבר שומע אתכם שואלים:
"איך המשחקיות?" לא תאמנו! השחקן חווה
רמת משחק שלא הושגה עד כה על-ידי
שום מערכת בשום משחק בשום פנים
ואופן. המערכת ממש תוכננה למשחקים
תלת-מימדיים עתירי גרפיקה.
המאה ה-23 בדרך אליך לסלון... תיכף



נתונים טכניים	3-D-O
32-Bit RISC CPU	מעבד
12.5 MHz	מהירות שעון
16 Megabit RAM	זיכרון
256 K bits Static RAM	
1,024 Megabit ROM	
640 X 480	וידאו
16,770,000 מקסימום	צבעים
PCM 16 ביט	צליל
44.1 KHz	דגימה בתדר
ממשק טורי	שליטה
לאביזרים מהירים	חיבור הרחבה
S-video, RF (טלוויזיה), Composite video,	יציאות



מבצע
מנויים



הירחון למשחקי מחשב, טלויזיה, תפקידים ועוד



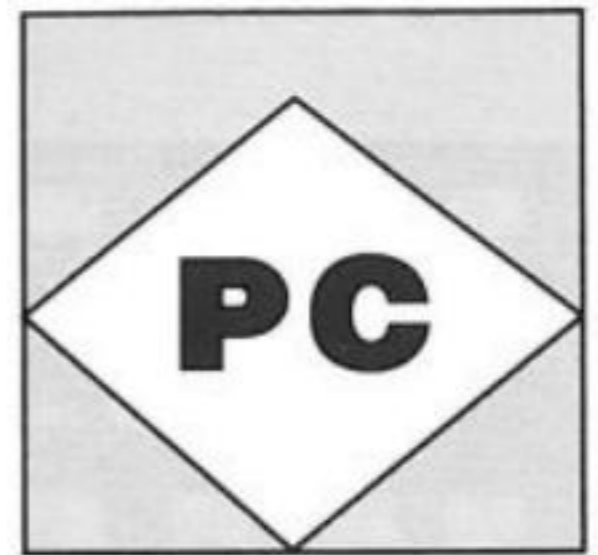
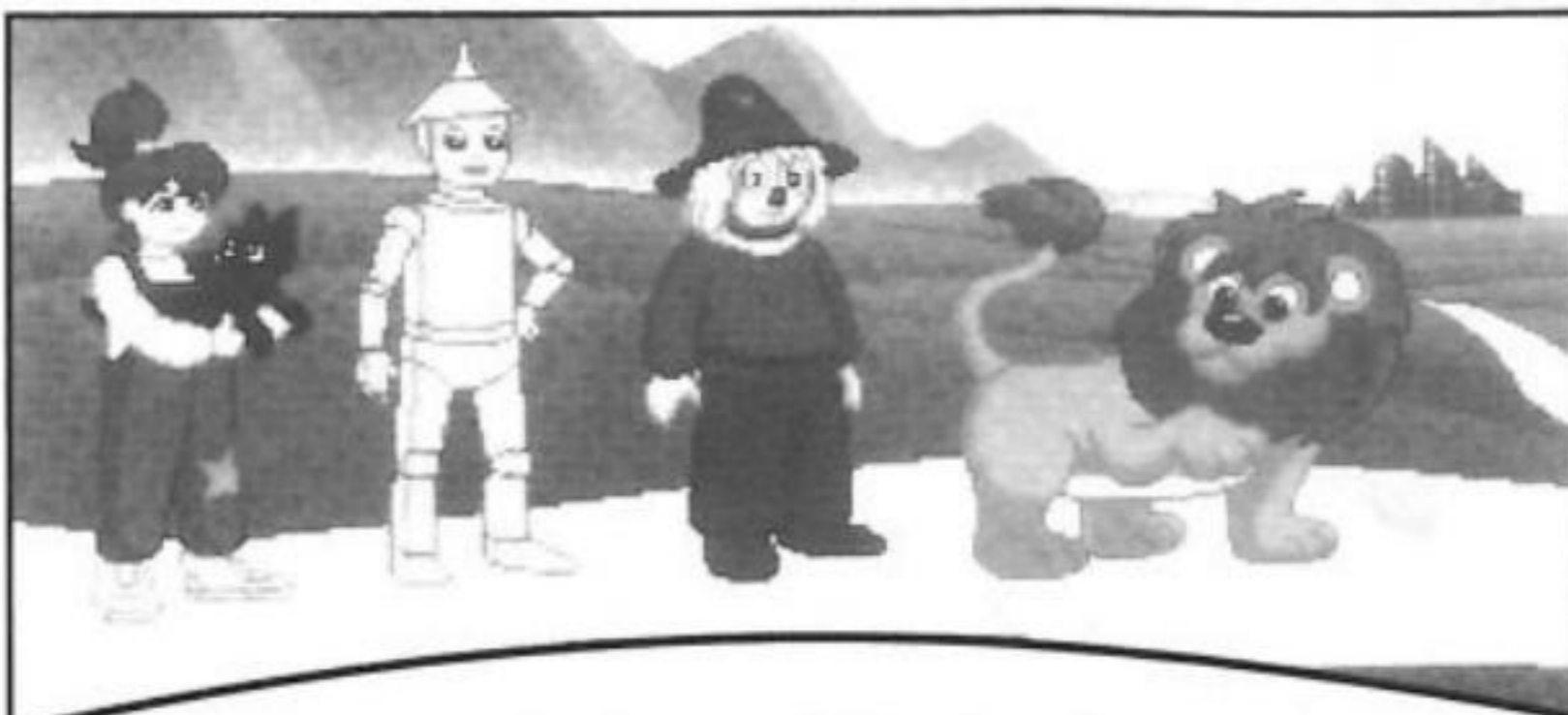
כל הטיפים - כל התשובות - כל המשחקים - כל התיכמונים
 - כל החדשות - כל הכיף - כל הזמן.
 מנויי WIZ מקבלים את הירחון לביתם, בדואר, ונהנים
 משורה של יתרונות וזכויות.
 עשה מנוי ל - WIZ ותיהנה גם אתה מהזכויות הבאות:
 ☆ מנוי שנתי - 14 גליונות במחיר של -140 ש"ח.
 ☆ מנוי לשנתיים - 28 גליונות במחיר של -240 ש"ח.
 ☆ כל מנוי מקבל 2 מתנות:

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

☆ למנויים החדשים-המתנות יישלחו כחודש לאחר שתקבלו את הגיליון הראשון.
 ☆ בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג גיימס
 ☆ הנחות גדולות ברכישת גליונות קודמים!
 ☆ חדש! כרטיס חבר!

אז למה אתה מחכה? חתום עוד היום על מנוי ל WIZ, ואל תסתכן בהחמצה אפילו של גיליון אחד!

מספר ת.ז.	עיר	לכבוד WIZ מחלקת המנויים ת.ד. 1409 בני-ברק ברצוני לחתום על מנוי לוויז 14 או 28 גליונות (הקף בעיגול) שילחו לי מתנה - סמן X <input type="checkbox"/> משחק מחשב + ספר ותקליטונים <input type="checkbox"/> משחק מחשב + מאורר - מצחייה <input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה <input type="checkbox"/> אני מחדש/ת שם פרטי ומשפחה _____ תאריך לידה _____ רחוב _____ מספר _____
בתוקף עד	מיקוד	
מספר כרטיס	טלפון	
חתימת בעל הכרטיס	מבקש/ת להיות מנוי מגיליון WIZ מס' _____	
● החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 35 ש"ח עבור 14 גליונות, סה"כ -140 ש"ח	<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך -140 ש"ח במזומן עבור 14 גליונות.	
● החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 60 ש"ח עבור 28 גליונות, סה"כ -240 ש"ח	<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 28 גליונות.	
	<input type="checkbox"/> הוראת חיוב בכרטיס אשראי: (הקף בעיגול) ויזה / ישראלכרט / דיינרס	
	שם בעל הכרטיס _____	



הרפתקאות בארץ עוץ לומדה.

אולם ללומדה זו יש גם נקודת חולשה מפני שמספר המסכים אינו גדול (בסביבות הארבעים) ולאחר שימוש, העניין בלומדה יכול לרדת באופן משמעותי. ספק אם ילד בגיל 4 יגלה עניין משמעותי בתוכנה לאחר מספר חודשים.

רמה א' - ללא שום מטרה סופית, אפשר לטייל בארץ עוץ, לפגוש את תושביה ולגלות את כל המזרויות של הארץ המשונה הזאת (לחם וגבינה שרוקדים, פרחים שמזמרים וברווז שיוצא מעוגת יום הולדת).

רמה ב' - עליך להגיע לקוסם עם אחת הדמויות ולבקש את מבוקשך, אבל לא לפני שתעבור מספר אתגרים וחידות ברחבי הארץ.



מאת: שחף בן-צור

אחד מספרי הילדים המפורסמים ביותר הוא, כמובן, "הקוסם מארץ עוץ". הספר מספר על ילדה בשם דורותי וכלבה טוטו (לא משחק ההימורים) המגיעים לארץ עוץ (שלא מופיעה על שום מפה באטלס - תבדקו!) ופוגשים בה חברים משונים: דחליל בלי שכל, איש פח בלי לב ואריה בלי אומץ. לכולם יחד יש מטרה אחת להגיע לעיר האימרגלד ולבקש מהקוסם רב העוצמה (שהוא במקרה גם שליט ארץ עוץ) שיעניק לכל אחד מהם את בקשתו.

הלומדה "הרפתקאות קריאה בארץ עוץ" מתרחשת לאחר הספר (ולכן מומלץ, גם בשביל ההנאה וגם בשביל הידע הכללי לקרוא את הספר). מטרת הלומדה היא להקנות לילדים מגיל 4 עד 9 יסודות קריאה (לילדים הקטנים) ואתגרי חשיבה מילוליים (לילדים הגדולים יותר). את המסע אפשר לעבור בשלוש דרכים (בהתאם לרמת הקושי ולגיל הילד):

ציונים

- גרפיקה: ★ ★ ★ ★
- קול: ★ ★ ★ ★
- כיף: ★ ★ ★ ★
- כללי: ★ ★ ★ ★

דרישות מערכת:
מחשב: 286 ומעלה
זיכרון: בסיסי (רצוי מורחב)
חובה: דיסק קשיח
רצוי: כרטיס קול, זיכרון מורחב, עכבר



רמה ג' - אותה משימה כמו ברמה ב', אבל כאן עליך לאסוף בכל מסך (ועל פי רמזים), דברים הנחוצים לקוסם שבלעדיהם לא תוכל לעבור ממסך למסך. הלומדה משתמשת באנימציה (לעיתים הומוריסטית) בכל מסך ובמוסיקה מתאימה. אך הדבר הבולט ביותר הוא אפקט הדיבור שנכנס לפעולה בכל דבר (אפילו מלים כגון: נהר, מפל ודג-חתול). הדיבור מאוד מוסיף להנאה ולהבנה הפשוטה של המשחק ומקנה סיבה נוספת לקניית הלומדה.



חֵקִירָה מִצּוֹלֵמֶת

מאת: דוד אידלט

הפעם זהו אינו משחק רומנטי. הפעם זהו עניין של אש ואדמה ועליך לבצע החלטות גורליות בעצמך ללא עזרת הוריהם/או כל מיני משרתים...

זהו משחק אסטרטגיה טהור המתקיים על כוכב אראקיס. הפעם, לשם שינוי, תוכל לשחק את הטובים, את הרעים ואת המכוערים (המכוערים???) כן.

טנקים, טילים, פרטיזנים, אנשי קומנדו מהחלל ובגידות בחצר השליט - כל אלו יפלו על ראשך הטרוד גם כן בחיפוש הדרך להוצאת התבלין מן האדמה.



6 עליך לבנות בסיסים, מפעלים ומקומות אחסון לתבלין.



4 זהו יועץ בית הורדוס. כדאי לשמוע לעצותיו.



2 כן, זוהי חברתו של הנסיך מחולית 1, הפעם ללא נשיקות...



6 כך צריך להראות אויב.



4 זהו שליט הגלקסיה. היזהר ממנו.



2 שלושה בתים מתחרים על שליטה באראקיס: אטרדיס, הורדוס והרקונן.



חזקת החרב

הקרב על ארקיס



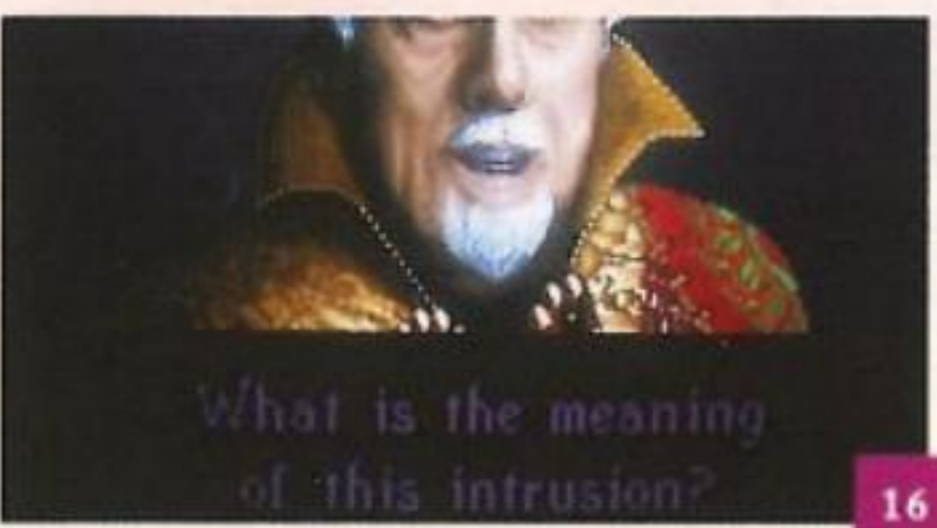
15 אטרדיס מבקשים הסברים מהשליט.



11 כסוף המשחק יש לברר את העניינים עם השליט.



7 כך אתה צריך להראות. שמור על תקינות הציוד והמבנים שלך. שים לב לצורת המשבצות.



16 השליט מכחיש.



12 אופס! הלך השליט...



8 כאשר אתה עומד לפני סיום, השאר את האוייב במצב כזה ואסוף את כל התבלין שבסביבה.



17 סופו של השלטון...



13 אופס! הלכה גם האימפריה...



9 בית הרקונן מנצח. זהו היועץ שלהם.



18 סוף טוב, הכל טוב.



14 זהו יועץ בית אטרדיס, גם הם יודעים לנצח.



10 תוצאות לא רעות...

זיכרון גורלי FLASHBACK



אחר" ומובטח שלא יאכזב את מעריצי המשחק הראשון.

מורכבת מאיזורים שונים כאשר הראשון בהם הוא הג'ונגל וכמה מחברי הנבחרת

מאת: שחף בן צור

השנה היא 2142 (עוד 149 שנה בדיוק למי שמתכוון להשאר בסביבה...). אתה הוא קונרד הארט (גיבור המשחק "עולם אחר"), סוכן מיוחד של המרכז הגלקטי למחקר. אתה וחברתך סוניה גיליתם כי החומרים שניתנו לכם לבדיקה במכונת האנליזה הגנטית הינם למעשה יצוריים חיים (מוטציות). העניינים מסתבכים כאשר אתה מוצא את עצמך בורח מכוכב טיטאן (שהוא אחד הירחים של כוכב שבתאי) ואינך זוכר דבר מכל מה שקרה (כולל הגילוי המסעיר על המוטציות וזהות חוטפיהן). קצת מסובך.

מטרתך היא להגיע בחזרה לכדור הארץ ולהציל אותו מהמוטציות ומי שעומד מאחוריהן. המשחק FLASHBACK (שלשמו בעברית "זיכרון גורלי" אין שום קשר לסרטו הנפלא של ארנולד שרווצנגר) הוא המשכו של משחק הלהיט "עולם אחר" (WORLD ANOTHER), שכבש את המחשבים לפני כשנתיים. במשחק הראשון, בעקבות פגיעת ברק במחשב ש"במקרה" ישב לידו המדען קונרד הארט, עבר המדען לעולם מוזר והיה עליו למצוא את דרכו חזרה. במשחק זה אתה מתעורר בג'ונגל מלא ברובוטים ואנשי מערות (שבדרך כלשהי הגיעו לידיהם רובי לייזר קטלניים) וכל זיכרוןך מסתכם בקצת יותר מכלום מוחלט!!!

המשחק - כיאה למשחק המשך - משתמש באותה טכניקת גרפיקה פוליגרמית (גרפיקה תלת-מימדית אך פשוטה, על מנת להעניק למשחק מהירות גבוהה יותר) ובאותה מוסיקה מיסטורית. השינוי הגדול בא בתנועות הדמות אותה אתה משחק - הדמות נעה ביותר מ-15 תנועות שונות כולל גלגולים, קפיצות, מכות ושימוש באקדח (שהוא כלי הנשק

איתו אתה מתחיל את המשחק). התנועות כל-כך אמיתיות (בייחוד התנועה עם האקדח) עד כדי רמה של סרט וזאת מבלי לפגוע באיכות המשחק. עלילת המשחק

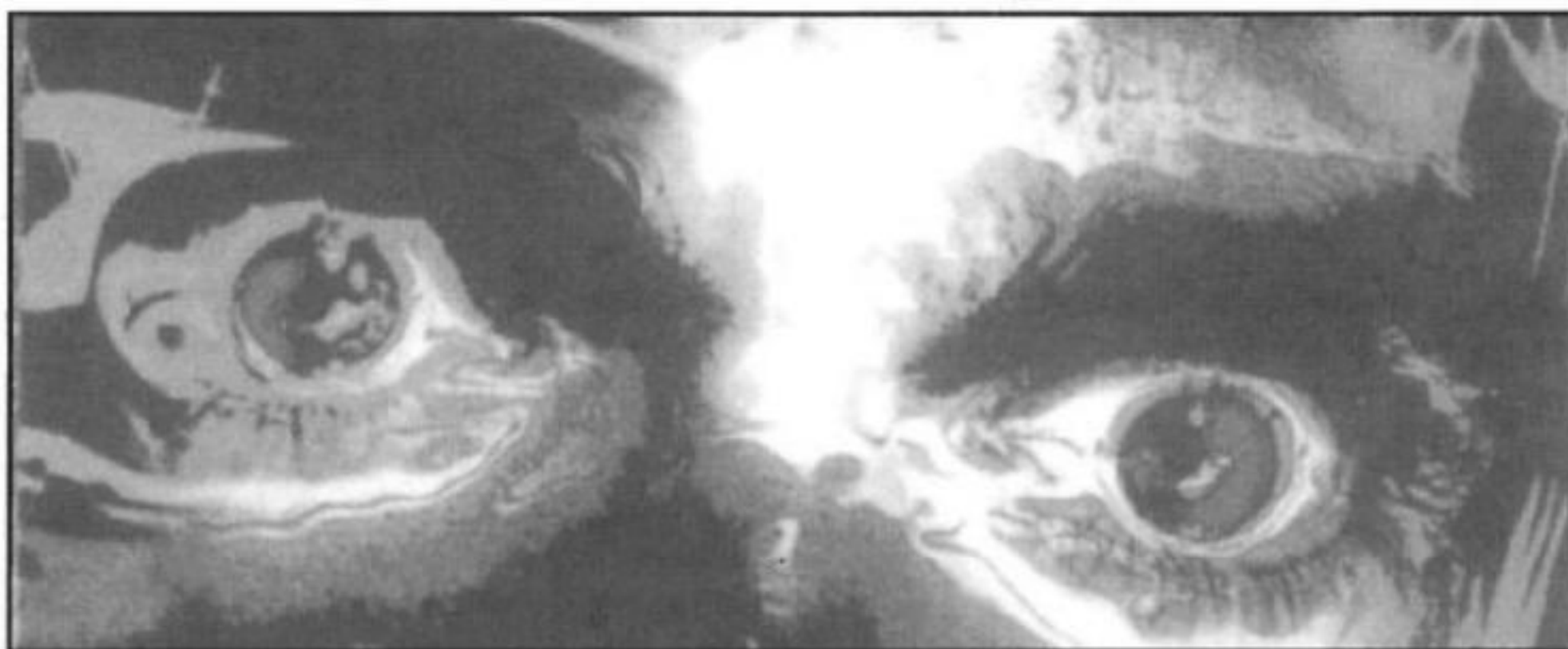
הצביעו על הדמיון המוזר של המשחק למשחק "נסיון פרס".

"זיכרון גורלי" אינו מזניח גם את האפקטים הקוליים (שהם חובה היום בכל משחק שמכבד את עצמו) וקולות המנגנונים המכניים ויריית האקדח משכנעים ביותר. מומלץ, בכל הרצינות, אם יש ילדים קטנים בבית או הורים מודאגים לזכור ולידע אותם מראש על הקולות הללו.

משחק, שלדעת חברי הנבחרת, עומד בצפיות הגבוהות כמשחק המשך ל"עולם

ציונים

גרפיקה:	★★★★★
קול (SPEAKER):	★★★
(SOUND BLUSTER):	★★★★★
כיף:	★★★★★
כללי:	★★★★★
שווה את המחיר? למי שאהב את המשחק הראשון או משחקי פעולה - בודאי!	



קורות הכוכב טיטאן

כדי שלא תהיו חסרי זיכרון לגמרי ואובדי עצות צירפנו את קורות הכוכב טיטאן שעל פניו מתרחשת רוב העלילה:

כצפוי, בתחילת המאה ה-21 החלה האנושות לחפש מקורות אנרגיה חדשים בכוכבים מרוחקים, לאחר שניצלה את האנרגיה בכדור הארץ עד תום. תחנות מחקר נשלחו לכל הכיוונים והוקמו מעבדות וישובי חלל גם בכוכבים מרוחקים ונידחים ביותר כגון טיטאן, ירחו של כוכב הלכת שבתאי. אטמוספירת כוכב זה מורכבת רובה מחנקן (90%) ומכוסה שכבה של ערפל סמיך (הטמפרטורה הממוצעת הינה כ-180 מעלות). על

מנת לאפשר עבודה על כוכב זה נבנתה כיפה תחתיה עבדו האנשים. הכיפה עצמה חולקה לשני מפלסים: האחד הורכב מג'ונגל אשר סיפק חמצן לתושבי הכיפה והשני הורכב מהעיר "ניו וושינגטון" אשר בה עבדו והתגוררו האנשים. כיצד הביאו אנשים למקום נידח זה? פשוט מאוד! הבטיחו להם כי הם יוצאים לנופש על כוכב תענוגות וכשהגיעו למקום השליכו אותם למכרות כאשר הדרך היחידה לצאת היתה להשתתף במשחק טלוויזיה אכזרי - "מגדל המוות". אם יצליחו לשרוד יזכו בכרטיס לכדור הארץ. ואם לא... אז זה כבר לא יעניין אותם!





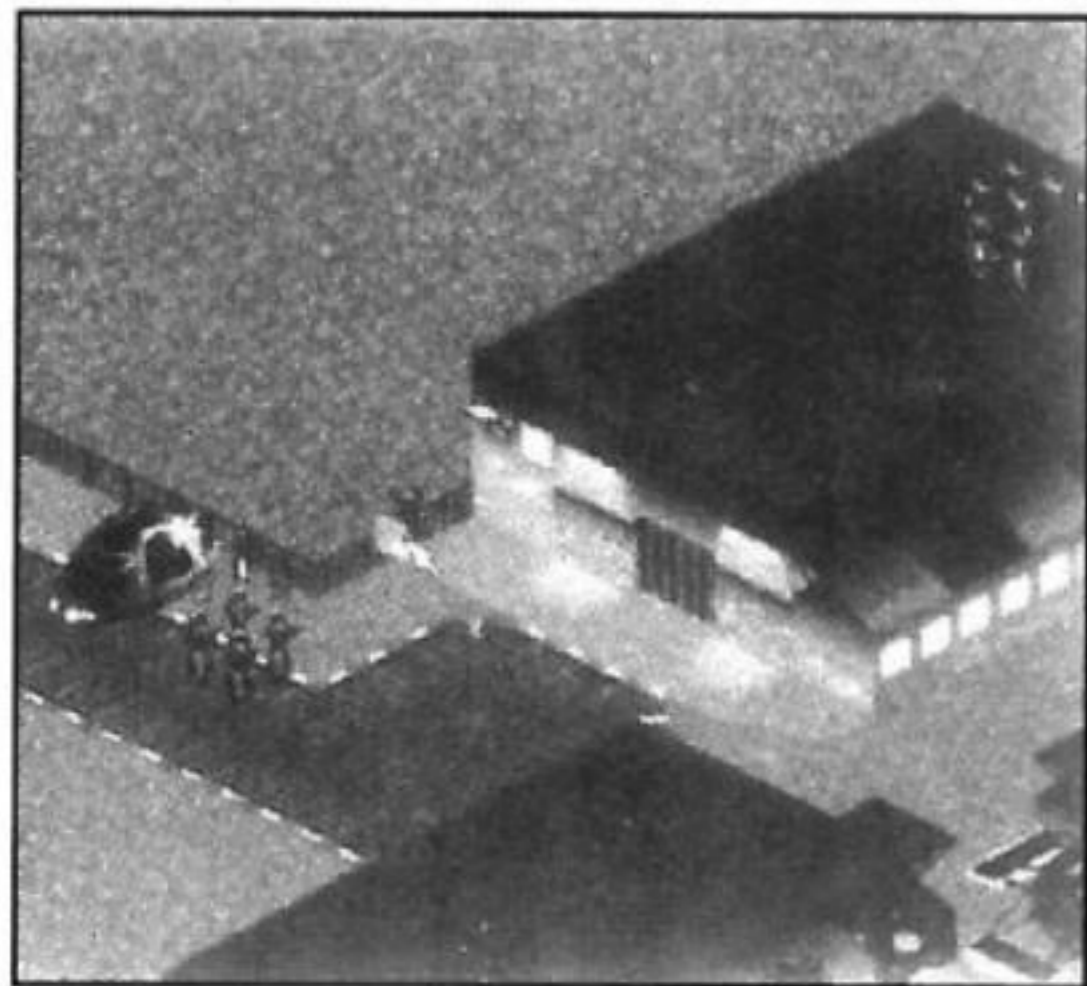
הטכנולוגיה, כגון: חזה - להגנה מכדורים שנורו, עיניים - לדיוק בפגיעה, רגליים - לתזוזה מהירה יותר או אפילו מוח - לפעילות כללית טובה יותר.

באפשרותך גם לשלוט על פעילות הגוף של סוכניך על-ידי שליטה באדרנלין, בפעילות מוחית או בתפיסה מרחבית.

לאחר שתסיים את המשימה והאיזור בו התבצעה המשימה האחרונה יהפוך להיות שלך, תוכל ל"גייס" כסף על-ידי העלאת המס באיזור, אולם עליך להיזהר לא לגבות מס גבוה מדי - כי אז יתמרדו התושבים ותצטרך לחזור על המשימה מחדש (שהיא בעצמה שואבת כספים מהארגון).

המשחק SYNDICATE הוא מאותם משחקים המורכבים ממשימות שונות העולות ברמתן ויחד מביאות, עם השלמתן, את המטרה הסופית (כיבוש העולם, זוכרים?). רמת הגרפיקה והצליל היא מהגבוהות שנראו עד היום במשחקי מחשב אך לא יוצאת מן הכלל (ישנם אפילו משפטים שחברי נבחרת וויז שלנו עדיין חלוקים לגבי משמעותם משום שהם לא ברורים, עקב ניסיון לחקות קול סינטיסייזר וחבל). המשחק מתנהל במהירות ומהווה אתגר שווה לכל שחקן, בין אם הוא מתחיל ובין עם הוא מנוסה, ואם לא ישעמם לכם אחרי 5 משימות אז ההנאה מובטחת עד לסיום המשחק.

המשחק מתנהל בעתיד. אבל בשבילך... עתיד הוא עכשיו!



י.ב.מ.) והחלו לשתול אותו באנשים בחברות השונות (שכמובן נחטפו או "שוכנעו" להצטרף לפשע המאורגן, ועד מהרה שלט הפשע המאורגן בדרגים הגבוהים ובשטחים שמהם גבו מס למימון פעילות הארגון.

את המשחק אתה מתחיל כראש ארגון פשע חדש וכל רצונך הוא להשתלט על העולם (מה יכולה להיות מטרה יותר צנועה מזו?). בארגון נמצאים 8 סוכנים "מיוחדים" ושטח לחימה אחד. עליך לשלוח את אותם סוכנים למשימות שונות בארצות שונות כגון: התנקשות בחיי ראש אחד הארגונים האחרים, שיכנוע (בעזרת



מאת: שחף בן-צור

העתיד, על-פי חברת הבת של אלקטרוניקס ארטס - בולפרוג (BULLFROG), הוא שחור משחור.

ככל שהחברות בעולם גדלו הן החלו להשתוות ברמה הכלכלית לארצות קטנות ואף היוו להן מתחרה בייצוא (שהוא כאמור, האוויר הכלכלי של כל ארץ). בשלב מסוים, אותן ארצות היו [מודגש] בשליטת [סיום הדגשה] אותן חברות. החברות הגדולות "בלעו" את החברות הקטנות המתחרות עד, שלמעשה, נשארו שלוש חברות גדולות. האחת התמקמה בארצות

הברית, השנייה באירופה והאחרונה במזרח הרחוק.

הכל התנהל על מי מנחות וכל חברה התמקדה בשליטה על האנשים בתחומה עד אשר המציאה החברה האירופאית את "השבב" (THE Chip).

"השבב" - כשמו כן הוא, שבב סיליקון קטן המוחדר מתחת לעור באיזור הצוואר העליון (קרוב לחלק המוח התחתון), ודרכו אפשר היה "לסנן" את רגשות האדם. "השבב" היווה פריצת דרך בשליטה על האנשים, כאשר החברות יכלו לגרום לאנשים להרגיש כאילו השמש זורחת והציפורים מצייצות גם אם הלכו ללא כל הגנה בגשם של חומצה. "השבב" נתן בידי החברות גם כלי "תכנות" האנשים ועל ידי כך לשליטה מירבית בהם.

הקרוב בין שלוש החברות הגדולות החל, כאשר כל אחת מהן רוצה שליטה בלעדית בייצור השבב הפלאי. המלחמה התנהלה בדרגים גבוהים והחברות נשארו חשופות לחדירה איטית של ארגוני הפשע המאורגן.

ארגוני הפשע המאורגן (SYNDICATE - באנגלית) החלו בייצור "תואמי שבב" (משהו בסגנון "תואם



עלילות הפשע המאורגן

ציונים:

סוג משחק: פעולה
גרפיקה: ★★★★★
קול (SPEAKER): ★★
(SOUND BLASTER): ★★★★★
כיף: ★★★★★
כללי: ★★★★★
שווה את המחיר? צריך לזכור כי המשימות דומות אחת לשנייה ורק רמת הקושי עולה. אם זה לא מפריע לכם - אז גם המחיר לא צריך להפריע!

"השבב" של מדענים מארגונים אחרים לעבור "מרצונם החופשי" לארגון והשמדת בסיסים בארצות אחרות.

את הסוכנים אתה יכול לצייד בנשק אוטומטי (כולל העוזי שלנו!) ולשפר את איבריהם באיברים משופרים על-ידי

C D

מרגיש צמא, ולכן הוא שותה מהפסולת שגורמת לו להפוך חכם יותר, אלים יותר, קטלני יותר ובעל תחושה שהוא, שהוא, שהוא יכול להשתלט על העולם!!!!!! הסיפור עובר אל ביתו של ברנרד כשהוא מקבל מכתב בו כתוב שדוקטור פרד (שכבר לא נכנס לקטגוריה של



DAY OF THE TENTACLE

מאת: טל גוטמן

הקווסט החדש מבית לוקאספילם, שלאחרונה שינתה את שמה ללוקסארט, הגיע הישר לשולחן הנבחרת שהתלהבה מאוד ומיד רצה למחשב כדי להתקין אותו. מדובר במשחק שהוא בעצם משחק ההמשך למשחק "maniac mansion" וישמו

"day of the tentacle" אבל קודם כמה מלים על "maniac mansion" הוותיק והטוב.

maniac mansion הוא אחד המשחקים הראשונים של חברת לוקאספילם\ארט. הנבחרת זוכרת את "maniac mansion" מהעבר הרחוק כאשר מחשב 286 עלה הון והיה נפוץ בערך כמו שמחשב 586 נפוץ עכשיו. המשחק "maniac mansion"

היה תפנית עצומה בגלל שני דברים: הראשון, היו בו מסכים מתגלגלים והוא היה אחד הקווסטים הראשונים בהם היו מסכים מתגלגלים והשני, היו בו 50 חדרים בבית אחד והכל בתוך תקליטון אחד של 360 אלף בייט (כיום יש תקליטונים של 1.2 מיליון בייט ויותר). ב-"maniac mansion" היית צריך לשחק בדמותו של דייב ולבחור עוד שני חברים של דייב בהם תשחק. אחד מהחברים נקרא ברנרד, והוא היה אהוד מאוד בין המשחקים במשחק מפני שהוא היה היחיד שידע לתקן דברים. בגלל העובדה

שברנרד היה אהוד מאוד הוא נמצא גם במשחק ההמשך ואיתו נמצאים שני חברים חדשים - לאבארן והוגי. במשחק "maniac mansion" היית צריך להציל את חברתו של דייב שנחטפה לביתו של דוקטור פרד המרושע. לאט לאט העלילה מסתבכת ומתגלה שדוקטור פרד הפך רע

"רשע מרושע" בגלל שב-"maniac mansion" שיחררתם אותו מהשפעת המטאור, זוכרים? כלא את שני ה-"tentacles". ברנרד לוקח את חבריו הוגי ולאבארן וממהר לביתו של דוקטור פרד כדי להציל את ה-"tentacles", אך ידידנו ברנרד אינו יודע על מה שקרה למר סגול טנטקל, ועל כוונתו להשתלט על העולם. לרוע המזל הוא מגלה את סיפורה של משפחת טנטקל רק אחרי שהוא משחרר את ירוק וסגול, המקפצים להם בדרכם אל החופש. לרוע מזלנו, טנטיקלינו (הסגול) כבר בדרכו לשלוט על העולם ולשעבד את המין האנושי.

עכשיו מגיע

תורכם. דוקטור פרד שולח את ברנרד, לאבארן והוגי במכונת זמן מטורפת שהוא בנה אל יום האתמול כדי למנוע מסגול (ט) לשתות את הפסולת. לרוע המזל יש תקלה קטנה: דוקטור פרד השתמש ביהלום מזויף במכונת הזמן שלו (במקום יהלום אמיתי, כמו שנדרש), והנ"ל לא עומד בלחץ ומתפוצץ. בעקבות הפיצוץ נשלח הוגי



200 שנה לעבר, ברנרד נשאר בהווה ולאבארן עוברת 200 שנה לעתיד.

ציונים:

גרפיקה: ★★★★★

קול: ★★★★★

כיף: ★★★★★

ציון כללי: ★★★★★

שווה את הכסף? כן, במיוחד אם אתה פסיכופט אמיתי

בגלל השפעתו של מטאור מסתורי. במהלך המשחק מתגלים גם שני יצורים משונים הנקראים "tentacles". אחד מהם הוא ירוק חובב המוסיקה, איתו אתה מתיידד והשני נקרא סגול. סגול עובד בשביל המטאור המסתורי ועוזר לו. טוב, בואו נעבור ל-"day of the tentacle" למשחק יש בהתחלה סרטון פתיחה יפה מאוד המדבר כולו, בו רואים את סגול וירוק (למשפחת טנטקל) הזכורים מ-"maniac mansion", מטיילים להם ליד הנהר אליו משליך דוקטור פרד את הפסולת הנוצרת מהניסויים שהוא מבצע במעבדה הסודית. סגול (טנטקל)

PC



"אינדיאנה ג'ונס" החיפוש אחרי אטלנטיס"

מסדרת משחקי אינדיאנה ג'ונס המשווק בארץ.

חברת לוקאספילם\ארט השתמשה בזכותה להשתמש באינדי במחשב גם במשחקים אחרים, למשל: במשחק "אי הקופים 2" אתה תוכל למצוא בחנות את השוט של אינדי אבל לא תוכל לקנות אותו מפני שהוא לא למכירה. למשחק "אינדיאנה ג'ונס - החיפוש אחרי אטלנטיס" יצאה גם גרסה ל-Cd-ROM. דבר המראה שזהו אחד המשחקים הטובים של לוקאספילם\ארט (לאף משחק אחר שלהם אין גרסה ל-Cd-ROM).

במשחק גם משולבות בדיחות מטורפות וחדות מטורפות עוד יותר במיטב המסורת של חברת לוקאספילם\ארט. אז אם אתם אוהב קווסטים ובמיוחד אוהב את אינדי אז זהו המשחק שלך.

ציונים:

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

הקווסט "אינדיאנה ג'ונס - החיפוש אחרי אטלנטיס" הוא אחד ממשחקי הדגל של חברת לוקאספילם\ארט. בקווסט הזה עליך לשחק בדמות אינדי או בדמות חברתו סופיה ומטרתך: למצוא את היבשת האבודה אטלנטיס לפני שהנאצים ימצאו אותה. מדוע הנאצים רוצים למצוא את אטלנטיס? מפני שבאטלנטיס יש מתכת מוזרה אותה צריכים הנאצים כדי לפתח כלי נשק סודי וחדש איתו הם מתכננים (כרגיל) לכבוש את העולם. כמובן שלמצוא את אטלנטיס זה הרבה פחות קל ממה שזה נשמע, ואפילו הנבחרת נתקלה בקשיים מסוימים אבל כרגיל הנבחרת התגברה על כל הקשיים והצילה את העולם (שוב).

כמובן שכל המשחק הוא בסגנון משחקי אינדיאנה ג'ונס המוכרים ואם אתם לא מכירים את אינדי (מאיפה באתם, ממאדים?) אז נספר לכם קצת היסטוריה על כניסתו של אינדי למחשב. אחרי ההצלחה העצומה של אינדי בקולנוע החליטו בחברת לוקאספילם\ארט לנסות לשווק את אינדי במחשב, אבל אלינו לא הגיעו המשחקים הראשונים של אינדיאנה ג'ונס. למען האמת "החיפוש אחרי אטלנטיס" הוא המשחק הראשון

סיפור ארוך שמוביל למשחק שלדעתו הוא אחד מהטובים של לוקאספילם\ארט. אתה מתחיל לשחק עם ברנרד ואחרי מספר דברים שאתה עושה אתה יכול להשתמש גם בהוגי ובלאבארן. מטרתך לעזור להוגי ולבארן לחזור להווה ואז לחזור לאתמול ולמנוע מסגול (ט.נ.ט.) לשתות את הפסולת. נשמע קל, אבל האמת רחוקה מאוד. אפילו הנבחרת התקשתה בפתירתו!!!. הסיבה מספר אחת: היגיון. אין במשחק הזה כל שמץ ממנו. הנבחרת ישבה שעות מול המחשב ונאבקה במשחק אבל לבסוף הצליחה. כן כן ניצחנו, כבשנו, השמדנו, ניתצנו, ועשינו זאת!!!! בסדר, אני מגזים,



אבל אחרי הכל אני רק בן אדם!!!. אבל דבר אחד בטוח: אם אתה אוהב קווסטים ובנוסף לכך גם מטורף לחלוטין, לא תהיה לך בעיה עם המשחק. אבל אם אתה פחות או יותר שפוי אז תתכונן למשחק קשה בצורה הכי טנטיקלית שרק אפשר.

קירנדיה - גרסת CD

קירנדיה בגרסת CD - זו בעצם אותה קירנדיה עם אותן המוסיקות ואותה האנימציה רק עם תוספת דיבור. זה טוב לאלו מביניכם שמדברים אנגלית (וגם צרפתית או גרמנית), אך עדיין - לא מדבר עברית. בגרסה זו אין צורך בהגנה וזה די מקל על חיי השחקנים. הקולות הם די נחמדים אך הייתי מצפה מהדרקון שלא ידבר בקול של סבתא.

תמצא תווים.

- ★ נגן בפסנתר עם התווים ותפתח לך מגירה קטנה ובתוכה מפתח. המפתח מתאים לדלת הנעולה בבית הקברות.
- ★ בטירה של לולוט, אדגר יביא לך פרח ועליו מפתח.
- ★ היזהר לא ליפול במדרגות, והיזהר מלהעיר את השומרים.

לירון איתן מחדרה

- ★ כדי לקחת את כדור הזהב, הסתכל מתחת לגשר.
- ★ כדי שאף אחד לא יפתח את הקבר של פנדורה, שים את המפתח מתחת לדלת של הקבר.

גיא רוט מירושלים

- ★ תן לכלב בבית הענקי את האוכל האהוב עליו.
- ★ אל תתעסק עם הטרול שבמערה.
- ★ נקה את בית הגמדים וכשהם יצאו, קח את השקיק מהשולחן, לך למכרה ותן אותו לגמד האחרון.
- ★ בתמורה תקבל מנורה. השתמש בה.

LOOM ■

גיא רוט מירושלים

- ★ כשאתה בים, בדוק את הסופה והטל עליה את הקסם ההפוך ממה שהיא גותנת לך.
- ★ בכפר שביער תוכל ללמוד את קסם הרפואה.
- ★ כדי להכנס לטירת חרשי הברזל בדוק את הקסם שבבריכה במערות, והטל אותו פעמיים על הנער הישן ביציאה מהגן.
- ★ בסוף המשחק הטל על עצמך נשגבות.

אריאל ירושלמי מירושלים

- ★ כדי לברוח מהמסך של הדרקון צריך להפוך את הזהב שלו לקש ולהרדים אותו.
- ★ לחן ראיית החושך נמצא ביער שבאי. נגן את קסם הפתיחה על השמיים כדי לצאת מהאי.
- ★ כדי לעבור את חבורת הרועים צריך ללמוד מהם את לחן ההיעלמות ולנגן אותו מלמטה לשומרי המגדל בעיר הבדולה. כך תוכל לעבור את השומרים בלי בעיה ולהגיע לכדור הבדולח. למד ממנו את לחן ההפתחה, חזור לרועים ונגן להם אותו.
- ★ עשה לכוס היין את הלחן הנגדי

להרקה.

- ★ כשהשד משתיק את הטשל, נגן את המנגינה הנגדית על הטשל, ואז הרוס את הנול ונגן את הנשגבות.
- ★ נגן את לחן הפתיחה על הביצה והצדפה.
- ★ בקטע של שיוף החרב, לחץ על המשייף, ואז נגן במהירות את לחן ההפתחה הפוך על החרב.
- ★ צריך להפוך את הכבשים לירוקות על ידי לחן הצביעה.

■ אי הקופים 2

גיא רוט מירושלים

- ★ עליך ללכוד את העכבר בעזרת מלכודת העכברים.
- ★ שים את העכבר במרק ושאל את המוכר איך המרק.
- ★ כשמציעים לך לעבוד במטבח, קבל את ההצעה.
- ★ אל תטרח לבשל כלום, כבר יש לך מספיק כסף.
- ★ תן למוכר העתיקות את מה שהוא רוצה תמורת חלק מהמפה, אפילו אם יהיה קשה להשיג את זה.
- ★ יריקה היא פטנט מוצלח להמנע ממוות מוקדם.
- ★ התרחק מאיזור הפיטום!!!

טוביה בויאר מכרמיאל

■ אינדיאנה ג'ונס וגורל

האטלנטיס

- ★ במקדש שבטיקאל דבר עם סופיה ובקש ממנה שתעסיק את הפרופסור. צא מהמקדש וקח את המנורה. חזור למקדש, פתח את המנורה והשתמש בה על העיצוב הכהה. קח אותו והשתמש בו על ראש החיה. משוך את החדק, קח מהקבר את האורקיליום וסע ל-ICELAND.
- ★ הכנס את האורקיליום ל-EXPOSED EEL HEAD וקח את הפסל לאיים האזוריים. החלף אותו תמורת המידע על הדיאלוג האבוד של אפלטון.

תומר איטקין מירושלים

■ COUNT DOWN

- ★ הסתכל בתיק הרפואי שלך התלוי מעל המיטה.
- ★ תפוס את החרק שעל הקיר בעזרת הכיס.
- ★ תן את החרק לשומר החולף בחלון

הדלת.

- ★ הוא יביא לך ארוחה וסכו"ם. קח את הסכין ושבור בעזרתו את החלון.
- ★ פתח את החלון השני מימין לחדר שלך והכנס לחצר.
- ★ הזז את אחת הלבנים וקח את השעון.
- ★ כדי שלא יתפוס אותך השומר במסדרון, מדוד את כמות הזמן הדרושה לשומר לעשות סיבוב וכך לא תתקל בו.

עידו אדמון מקיבוץ אלונים

■ עולם אחר

- ★ בשלב השני צריך לנדנד את הכלוב עד שהוא נופל על השומר, לקחת לשומר את האקדה, לרוץ ולחכות שהחבר שלך יפתח את הדלתות. אחר כך לך למעלית, רד לקומה התחתונה ביותר, ירה בשליפה מהירה ביצור ושתק את המערכת החשמלית.
- ★ בשלב האחרון צריך לרוץ, לירות בשומרים ולרוץ עד שנופלים. אז יש לזחול למהלכים בזמן שהרע והחבר שלך רבים.

איתן שלי מחופית

■ KINGS QUEST 5

- ★ כדי לעבור את הפסלים ששורפים אותך ליד הטירה של מורדוק, אתה צריך להשתמש בגביש שלקחת ממאורת הגבישים של מפלצת השלג.
- ★ בכניסה לטירה משמאל יש ארון. פתח אותו, וקח את שק האפונה.
- ★ תן את שק האפונה לנסיכה שמנקה את השרשרת, היא תעזור לך.
- ★ אל תנגן בפסנתר, כי מורדוק יגלה אותך.
- ★ תן ליצור לתפוס אותך, הוא יכניס אותך לכלא. בכלא תראה עכבר נכנס לחור בקיר. השתמש בקרס כדי להוציא מהחור גבינה.
- ★ בפעם השנייה שהיצור יבוא, זרוק עליו את האפונה והוא יחליק.
- ★ תפוס את החתול עם השק של האפונה.
- ★ לך לספריה ולמד קסמים עם אחד הספרים.
- ★ חכה בפנינת חדר הספריה עד שתראה את מורדוק הולך לישון.
- ★ השתמש בגבינה כדי + להדליק את המכונה.

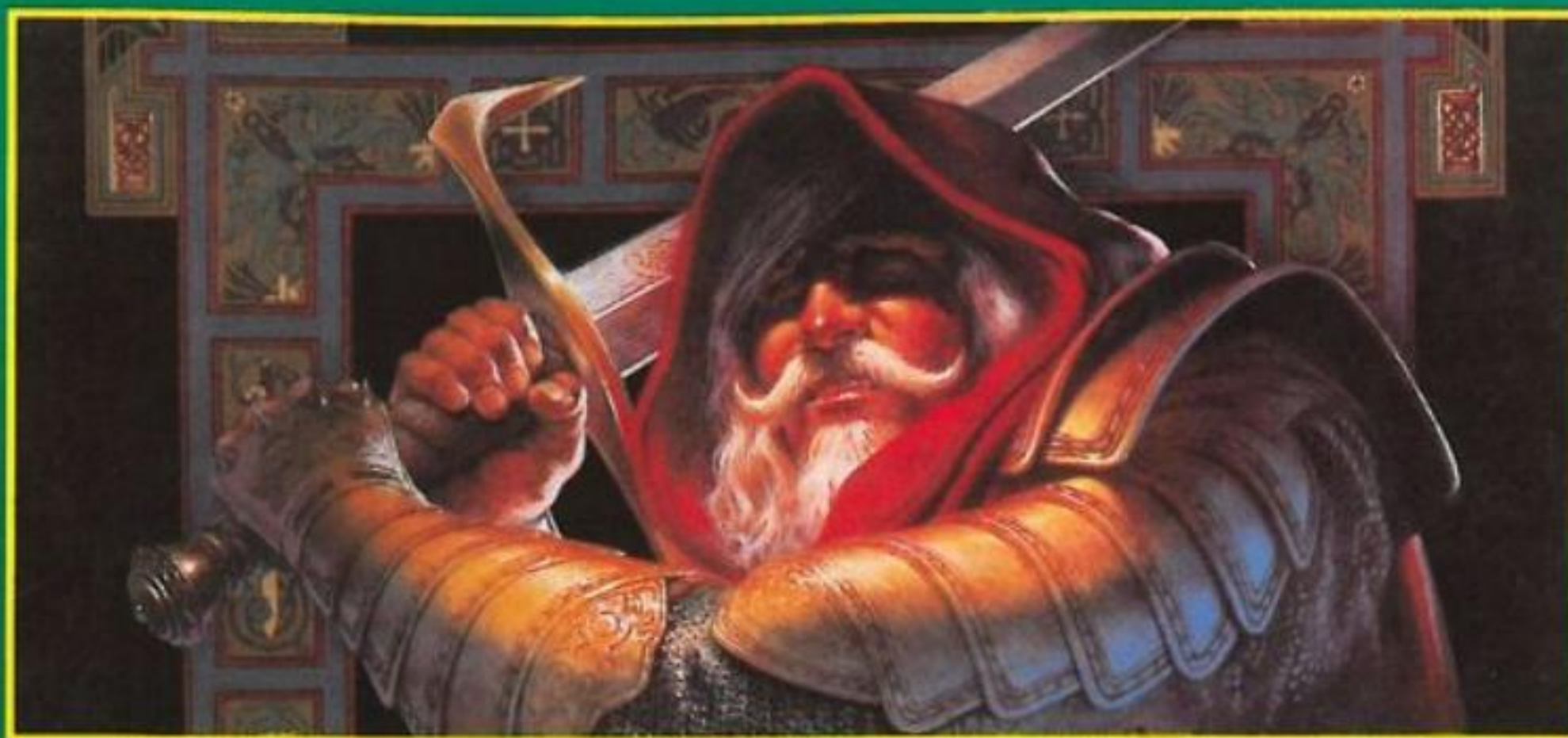


מאת: דוד אידלס

הבגידה בעיר קרונדור מתבססת על עולם "המידקמיה" שנכתב על ידי

ריימונד א. פייסט. פירוש הדבר שאם אתה לא מעריך נלהב של כתיבתו (לא כל אחד יכול לסבול את סגנונו), הרגשתך במשחק לא תהיה רק חיובית, ויהיו רגעים שקצת פחות ימצאו חן בעיניך. במשחק משתמשים בביטויים הלוקחים מן הסיפורים שלו, וזאת כדי ליצור משחק המשלב בתוכו סיפור באופן מיוחד במינו. המשחק פועל כך: העלילה במשחק המחשב מתייחסת לאווירה שאתה מייצר לעצמך - אתה חופשי לטייל בסביבה ולחפש הרפתקאות משלך. תוכל לגלות את הרקע בקריאה מתוך חוברת ההוראות, לדבר עם דמויות אחרות שאתה פוגש, לבדוק כמה מגילות, להסתכל בכמה קטעי אנימציה וכך הלאה.

קרונדור מתנהג בצורה דומה, אבל קושר את המשחק לעלילה שבסיפור באופן חזק יותר. כך למשל המאורעות מחולקים ל-9 "פרקים", כל פרק כולל משימה קצרה וספציפית ואפילו. לכל אחד מהפרקים ישנה הקדמה הבנויה לפחות משני דפים (הכתובים בסגנונו הבולט של פייסט) בתוספת אנימציה. הפגישות עם דמויות אחרות (אלו שלא נלחמות) בדרך כלל יותר פאסיביות מאשר אקטיביות, מפני שאתה מביט במה שנאמר ורק לפעמים שואל. כמובן שישנן גם החלטות שעליך לבצע בסגנון של ספר אינטראקטיבי. יצרני המשחק השקיעו שעות בהתייעצויות עם הסופר כדי שהדמויות שתפגוש במשחק תהיינה בדיוק כפי שהיו בספריו.



רק בדרכים שאותן כבר עברת. הפעילות מוצגת בגרפיקה תלת-מימדית המבוססת על משולשים ודמויות מצולמות. המשחק זקוק למחשב עם מעבד 386 אך כדי לקבל מקסימום של אפקטים תזדקק למחשב עם מעבד 486DX.

לכל אחת מהדמויות יש תפריט חפצים מרשים המחולק לציוד (שיריון, כלי-נשק, חפצי קסם) ושאר דברים. החפצים הללו יכולים להיות נשק נוסף, משקאות קסומים, מפתחות, מנות קרב, סכין וקבוצה של חפצים מיוחדים כמו "יד התהילה" אשר מאפשרת למחזיק בה לגנוב בקרב כל דבר מן היריב, או "נעלי זריזות" מיוחדות. בתוספת למסך החפצים, לכל אחת מהדמויות יש מסך נתונים והישגים. זוהי מערכת מוכרת היטב, עם תצוגה ברורה ומדויקת. הדירוג הינו לגבי בריאות, כוח סבל, כוח ומהירות. כל אחד מהם מוצג במצב הנוכחי והמקסימלי גם יחד. העלייה ברמה באה כתוצאה מקרבות ומאורעות שונים. וישנם גם משקאות מיוחדים המעלים זמנית את הביצועים.

סיפור מסופר כאן. זהו משחק תפקידים מסורתי, עם מבחר שחקנים כמו גיבורים אצילים, נוכלים צעירים, שכירי חרב, פיראטים, קוסמים, רוחות רפאים, ענקים, טרולים ומלכים. כל זה מתרחש על רקע מעברים מסוכנים, פסגות הרים, מכרות אפלים, ערים ומקדשים, חנויות ופונדקים.



אז מה עושה את הקרונדור למיוחד? התשובה נמצאת בעומק המעורבות שלך בדמויות שאתה מפעיל. רוב משחקי התפקידים מספקים לך דמויות הכוללות תמונה ורשימת נתונים סטטיסטיים חיוניים. בנוסף לשני אלה, במשחק זה אתה מקבל כמויות של מלל (טקסט) שיהפכו את אנשי קבוצתך לדמויות חיות. אתה נקשר לדמויות שלך כאשר אתה שומע איך הן מדברות, קורא על פעולותיהן ומביט בהן בקטעי אנימציה.

הדבר הנחמד יותר הוא 3 דמויות שאיתן אתה מתחיל את המשחק: לוקליר, אווין בלפורטה וגוראס - אך הן אינן הדמויות היחידות שאתה פוגש בדרכך. ישנן רבבות אחרות בסיפור הזה, כולן מעוצבות בדיוקנות, ומכלילות תערובת גזעים ומעמדות. אפילו אם לקרונדור אין מה להוסיף למשפחת משחקי התפקידים, עומק המעורבות בדמויות שבו מרשימה ומיוחדת במינה.

השליטה על הקבוצה טובה וקלה, תודות לעכבר. הכפתורים הימני והשמאלי משמשים להפעלה ובדיקת חפצים. חוץ מהם תעזר בסימלונים פעולה מיוחדים, חץ מצפן המכוון אותך בעולם המשחק ומעבר מסלולים אוטומאטי המאפשר לך לעבור

טיול בשטח

קח לך רק שניות כדי להשתלט על התנועות, אחרי דילמה לאן ללכת וממה להיזהר. רוב טיוליך יתרחשו במסך של סיורים. עומד לרשותך מבט תלת-מימדי של הסביבה, תמונות של דמויות קבוצתך וסימני פעולה המאפשרים לך להעזר במפה, להיכנס למאהל, לשמור משחק, ללכת למסך האפשרויות, להטיל קסם ולהמשיך בדרך בה אתה הולך. האפשרות האחרונה הינה השימושית ביותר מפני שהיא מאפשרת לבצע מעברים ארוכים בפחות זמן, תוכל לבטל את האפשרות הזו אם ברצונך לא ליפול במלכודת שבדרך. אפשרות המאהל מאפשרת לקבוצה להתארגן ולהתרפא.

הסיפור ישן נושן

מספיק עם מבנה המשחק. אינני מתכוון לגלות לכם יותר מדי פרטים על הסיפור עצמו, מפני שחלק גדול מחוברת ההוראות של המשחק מוקדש לסיכום הסיפור המקורי. בגוף המשחק ישנם הרבה טקסטים הנותנים רקע לכל משימה, שפע קטעי אנימציה, תת-משימות ופגישות עם דמויות זרות, שיתנו למשחק אווירת עולם סבירה למדי. אם נגלה את הפרטים עכשיו זה ימנע מכם בוודאי את ההפתעה שהיא הגורם המרכזי ב"כיף".

בכל זאת, אם הסתכלת בתמונות המופיעות בעמוד, ודאי תנחש בקלות איזה



הבגידה

בקרוונדור



ביותר, מפני שיש בהם פונדקים (שם תוכל לקנות אוכל ושתייה, או להאזין לדברי המקומיים), חנויות (שם תוכל לסחור בחפצים שונים) ומספר מקומות מיוחדים בהם אנשים ילמדו אותך את אומנות השליטה בחרב, יספרו לך על משימות משנה, יובילו אותך לספריות מלאות במידע מועיל או פשוט יספקו לך מי שתייה.

בכל מקום שתהיה, עליך לדבר עם כל אחד שתפגוש. תמיד יהיה דבר מה שפספסת ודברי אנשים יכולים להוביל אותך להרפתקאות חדשות אשר יניבו פירות משלהם.

הגודל אינו הכל

הבגידה בקרוונדור הוא משחק ענק. יש בו 244,000,000 רגליים מרובעות של אדמה שעליך לסרוק, להבדיל מ-5.2 מיליון רגליים מרובעות באולטימה 7 או היער הקטן ומבוך יחיד של עין הבוהה. גודלו של המשחק אינו מבטיח בהכרח משחק תפקידים גדול.

לאוהבי סגנון משחק הזה, יש הרבה מאפיינים שניתן להמליץ עליהם. טכנולוגיית התלת-מימד מרשימה ביותר. המון אפקטים מיוחדים (למשל האותיות על גבי התיבה הנעלמות לך מול העיניים), עומק המעורבות בדמויות יחיד במינו ויש שפע של סוגי גרפיקה ומשימות שיכולים להכניע אותך. הבעיה היא שהמשחק טוב באופן לא רציף: הכתיבה המעצבנת, המלל החוזר, המשימות הישירות, מערכת הקרב החלשה, ולפעמים מצבים ללא מוצא עושים את ההנאה לקשה.

המשחק הבגידה בקרוונדור הוא ניסיון מעניין ויחיד מסוגו לאחד את הסיפור עם המשחק שבמחשב.

ותלויים במקום שבו אתה עומד על שדה המערכה. אתה יכול לדקור או לשסע עם חרב או מקל, להתקרב לאויב, לירות ברובה-קשת, להתבונן, לתפוס את יריבך, לברוח (לא תמיד אפשרי), לנוח, לבצע קסם או להפעיל אפשרות של קרב אוטומאטי. האפשרות האחרונה מעבירה את השליטה אל המחשב ומאפשרת לך לנוח ולהתבונן בנעשה על המסך. זוהי אינה האפשרות היעילה ביותר.

מידת ההצלחה שלך תלוייה בשלושה דברים: דירוג דמויותיך בהשוואה ליריבים, החפצים שברשותם והיכולת שלך לנוע בשדה הקרב. הדירוגים הינם די ברורים: ככל שאתה בריא ומוכשר יותר, כך גם סיכוייך להשרד גבוהים יותר. החפצים יכולים להעלות את הנזק שהנשק שברשותך גורם - כמו לבצע להב-חרב בוערת. לבסוף, אם תנוע על פני השטח האויב יהיה חייב לרוץ אחריך ואז הוא



יכול לדקור אותך במקום לשסע (הגורם ליותר נזק מן הדקירה).

הדרך לניצחון אינה בהכרח רצופת סכנות. קיימים בונוסים רבים שתוכל לאסוף - שדה תירס טרי, מנות קרב הנלקחות מן האויב המובס, תיבות נשכחות מלאות אוצר או מקומות בהם תוכל להעלות את הכוח שלך ולרכוש סחורות. רעיון טוב יהיה לבדוק את כל הדרכים במנהרות הצדדיות שתפגוש, ייתכן ותמצא בהן את העזרה הקטנה שחיפשת.

ערים וכפרים הם המקומות המועילים

החסרונות הם שכאשר אחת הדמויות נשאת ללא מזון, מצבה רק יחמיר. וכיוון שהמחנה מתקפל באופן אוטומאטי אחרי שכל החולים נרפאו, הקבוצה יכולה למצוא את עצמה באמצע הלילה בלי לדעת מה לעשות ולאן לפנות.

אחת מהתכונות החזקות של המשחק, הינה הגרפיקה השונה מפרק לפרק. ההרפתקה הראשונה הינה טיול פשוט על החוף בדרך לקרוונדור, אבל אחר-כך תמצא שפע של מקומות מעל ומתחת לפני הקרקע הכוללים ארמון ותעלות ביוב מסתעפות של קרוונדור, חדרי אוצר בעיר סאלטס ולוע ההר של לייף סטואן. יש המון אפקטים מיוחדים המוסיפים אווירה למראות הללו. היום והלילה עשויים בצורה משכנעת, כך גם אורו האפלולי של הלפיד ומזג האוויר המשתנה מסעדות ליום שמש נאה.

לכל מקום יש את הסכנות שלו. לדוגמה: מלכודת הפאזלים (אפשר למות מזה), שודדי דרכים ועוד. במיטקמייה (ארץ הקרוונדור) ישנו אוסף יריבים "מגעילים" במיוחד. אף אחד מהם אינו נכנע בקלות: שכירי חרב, מרצחים, רוחות רפאים, ענקים, טרולים, יצורי אבן המתגוררים במכרות ובמנהרות, פיראטים ומכשפים רעים הם רק חלק קטן מרבים שתפגוש. אם לא אספת מספיק נשק או לא עיינת היטב בחוברת ההוראות, לא תגיע החוק...

יש לך כמה אפשרויות טקטיות במהלך הקרב. כולן בשליטת סימלונים (Icons)



טיקיים טיקיים

ג'ויס ג'ויס

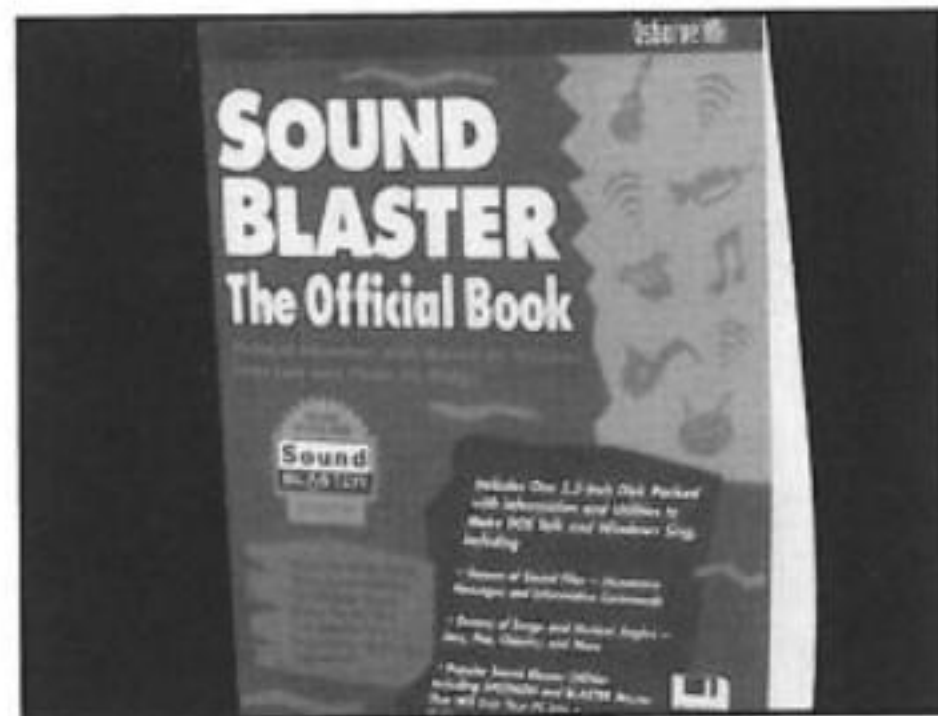
להדרכה מלאה על כל התוכנות המצורפות.

טיפים וטריקים, בעיות עם ג'ויסטיק, התנגשויות כתובות עם חומרה אחרת במחשב (נשמע מוכר?), רעיונות לשיפור איכות ההקלטה וההשמעה ותכנות בסאונד בלסטר.

ResQdisk - תוכנה להצלת נתונים ואנטי וירוס כללי

החוויה המצמררת של אובדן הגישה לכונן הקשיח עברה על משתמשים רבים החל מאובדן ה-Setup וכלה בזה שאחרי (לא נעים להודות שאתה...) הפעיל את תוכנת FDISK הקיימת ב-DOS או נזק אחר... ו-"הלך" לך הכונן הקשיח. עד עתה, הפתרון היה לרוב לפרמט את הכונן הקשיח מחדש ולהחזיר את הנתונים מגיבוי (אם היה לך כזה...).

ובכן, יש פתרון כמעט מלא לכל צרה: תוכנת הצלת הנתונים החדשה של צבי נתיב - ResQdisk, תעשה עבורך את העבודה. התקן את התוכנה ללא צורך בידע מיוחד והיא תכין עבורך תקליטון הצלה כדי שכאשר תתקל בצרה אמיתית, כל שיהיה עליך לעשות הוא להכניס אותו לכונן A, להפעיל את המחשב מחדש והעסק יפעל כמו תמיד!



יתרון שני של התוכנה הזו הוא גרסתו האחרונה של אנטי וירוס חדשני מבחינת טכנולוגיית הוירוסים המספיל לא רק בוירוסים ה-"רגילים" אלא גם בוירוסים חדשים בלתי ידועים ואפילו בסדרת וירוסים חדשה היודעת לשנות עצמה (מוטציה)!

את התוכנה ניתן למצוא ברוב חנויות המחשבים ברחבי הארץ במחיר של 179 ש"ח.

Multimedia Making it work

הספר מתאר את כל מה שאתה צריך לדעת על מולטימדיה, מהתפיסה והרעיון שמאחור ועד היצירה.

אתה מעוניין במולטימדיה. על מה מדובר בעצם? אתה רוצה לכנס יחד גרפיקה, אנימציה, וידאו, קול ותמונות כדי ליצור תצוגה מרשימה. ייתכן שנתקלת בבעיה בבחירת כרטיס הקול המתאים, כונן התקליטורים הנכון לצרכיך או אפילו בחירת קובצי הגופנים. בספר תוכל למצוא מידע שיסייע לך בפתרון בעיות אלו.



הספר מכיל בנוסף בנוס נפלא בצורת תקליטון 3.5" המכיל TEMpra GIF - תוכנת עריכה לתמונות, ו-TEMpra SHOW תוכנת עריכה למולטימדיה.

התוכנות שוות ערך ל-\$350!

SOUND BLASTER

The Official Book

ספר זה מכסה את כל משפחת כרטיסי הקול סאונד בלסטר, דגם הפרו, את כרטיס 16 הביט החדש ואת גרסת העידכון למולטימדיה.

לא משנה רמת הניסיון שלך בכרטיסי קול, ספר זה יאפשר לך להפיק את המירב מכרטיסי הקול ובדרך מהנה. כל מה שצריך לדעת נמצא כאן: החל מפתרון תקלות בזמן ההתקנה של הכרטיס ועד



מאת: ד"ר וויז

כוכב חדש נולד

Starfighter 5



ג'ויסטיק שטוח, בדומה למשחקי הוידאו עבור מחשבי PC!

בואו נודה, למרות שקיימים ג'ויסטיקים רבים למחשב ה-PC - לרוב הם טובים עבור מדמי טיסה ומשחקים איטיים יחסית ולא למשחקי פעולה בהם צריך לקבל תחושה של משחק מהיר.

הג'ויסטיק החדש הינו בבחינת חצי דרך בהפיכת מחשבך האישי למשחק וידאו: יש בו אפילו מירכוז אוטומטי (לא לו "שאוכלים קש" עם הבעיה). אך הנקודה החשובה ביותר הינה המיזעור של חלקיו והעיצוב החדשני (באנגלית "עיצוב דיגיטלי מודרני חדש") המאפשרים לשחקן לאחוז בו כמו במכונות המשחק או בנינטנדו וסגה, וכך גם להגיב במהירות להתרחשות על פני המסך.

ה-5 Starfighter מתאים לכל מחשב PC - אפילו 486 (בעבר היו בעיות עם מחשבים מהירים) עם חיבור לג'ויסטיק. יש לו אפשרות טורבו (ירי מהיר) וכבל חיבור למחשב באורך של 2 מטרים. המחיר: 59 ש"ח.

ספרים רבותי ספרים

רשת חנויות באג תרמה לנו מידע מועיל לגבי שני ספרים חדשים בשפה האנגלית העשויים לעניין וויזים רבים:

חברים. זה הסוד והאזהרה
הבאה: חבר אחד כשותף
למשחק זה דבר מעולה - הרי
תמיד יש מישהו שיכול לשחק

במשחק כשאתה הולך להכין כריך, מישהו
שיגנוב לך את הכיסא הטוב מול המחשב
ויאכל לך את האוכל. לא, ברצינות. חבר
למשחק זה באמת דבר טוב מפני
שלפעמים הוא חושב בצורה שונה ממך -
ואז לפעמים הוא יכול להציע פתרון
לבעיה אחרי שהסתכל עליה מנקודת מבט
שונה. אם חבר זה דבר כל כך טוב - אז
למה לא להביא את כל החמולה ושכולם
יחשבו ביחד?

כמה סיבות. ניסיתם לגרד מישהו
מהתקרה פעם? אני כן. זה קרה כשהזמנתי
איזה 4 חברים שלי לשחק ביחד באיזה
משחק. מה שקרה בסוף הוא שאף אחד לא
שיחק במשחק, כולם היו יותר מדי עסוקים
בלאכול, לרכל, לנסות ללכלך את
התיקרה, להכניס פסטרמה רומנית לתוך
הכונן וכו'. לכן מומלץ ביותר: חברים -
לא. חבר - כן.

עוד עצה טובה היא להיכנס לראש של
הדמות שלך. את המשפחה שלי שיגעתי
שבוע שלם עם "אלמנטרי, ווטסון"
שכשיחקתי בשרלוק הולמס, וכשיחקתי
בסוד האפל של יערות העד - הכרתי את
כל המשפחה שלי למחזר (ואנחנו ממחזרים
נייר עד היום). דבר כזה ממש עוזר לך
לפתור את החידות בקווסטים. אם תוכל
לחשוב כמו לוחם - תוכל לפתור את הרצון
לעוצמה 11 בקלות - אם תשתמש בלוחם.
אם תיכנס לראש של הולמס, למשל,
ותקרא עליו קצת - תבין את שיטות
העבודה שלו ותוכל לפתור את המשחק
הרבה יותר בקלות.

ולסיום יש לי עוד שני טיפים. הטיפ
הראשון: לא לפחד למפות מבוכים
בקווסטים. זה יכול לעזור מאוד בהחלצות
מחורים כאלו. והטיפ השני: אם כל אלו לא
עוזרים - אל תהססו להתקשר לקו הרמזים
של חברה שהמשחק שלה - אבל רק אם
יש לכם את המשחק המקורי (אין כניסה
למשחקים מועתקים). זה הכול להפעם -
ועכשיו בקשה קטנה. אם יש לכם עוד
טיפים למשחק טוב, שאלות על קווסטים
או סתם דברים שאתם רוצים שאני אכתוב
עליהם, אז אני גר בתיבת דואר 1409 בני
ברק. שילחו על גלויות וכיתבו על
המעטפה - לכבוד טל גוטמן - וויז. אחרת
הם לא נותנים לי את המכתבים שלי.

(הערת העורך: 1. זה לא הם זה אני 2. טל
מתבלבל: זה הוא שלא בא לקחת
ת'מכתבים)

ג.ב. גא לא לשלוח מכתבי שרשרת,
מחברות ישנות או כרטיסים למטאליקה.
ג.ב.ג. גא כן לשלוח כסף - והרבה.

מדריך הקווסטיונרים לגלקסיה

או "איך לפתור קווסטים בלי לשגע
את קווי הרמזים המסכנים של באג,
מחשבת ומיראז'" (אני יודע שאתם
משגעים אותם בגלל שאני עצמי עובד
בקו הרמזים של מיראז').

מאת: טל גוטמן

בסדר, בסדר. אני יודע שהייתי
בחופשה קצת הרבה זמן. אבל עכשיו
חזרתי לבלבל לכם את המוח עם עוד
כתבות על קווסטים. רק הערה קטנה
בקשר לכתבה שלי על סוגי השחקנים
בקווסטים. דיברתי עם המון אנשים והם
הציעו לי להוסיף עוד קטגוריה אחת
לפחות, אז הנה - אני מוסיף. הפתרון
הוא אי-שם בין מעמד הביניים למקצוען
המעתיק המצוי. הפתרון, כפי שניתן
להבין משמו, מקדיש את חייו למשחק
בקווסטים, אבל הוא לעולם לא יפתור
קווסט לבד - הוא תמיד יעשה זאת עם
פתרון. כן, כן, אותן מגילות ארוכות של
דפי מדפסת שעליהם מודפסים הפתרונות
לכל משחק שאפשר לחשוב. זוהי תכלית
חייו של הפיתרוןאי - לגמור קווסטים לפי
פתרונות - ולאחר מכן לאגור כמויות
אדירות של פתרונות ולהפיץ אותם לכל
מי שמבקש - תמורת משחקי מחשב כמובן.
לפעמים גם נחה על הפתרוןאי רוח
היצירתיות - ואז הוא מתיישב ומתחיל
לכתוב פתרון בעצמו.

ולאחר התוספת הזו לכתבה הקודמת -
נוכל לחזור ולהתמקד בכתבה הזו.
הכלל הראשון הוא - לקרוא את
ההוראות. אני יודע שהן ארוכות, התרגום
גרוע ועוד אלף ואחת טענות - אך זו הדרך
היחידה להבין מה קורה במשחק כבר
בתחילתו. החוברת גם עוזרת המון בהבנת
המשחק של המשחק. למשל, במשחק
אמאזונס הייתי תקוע במשך שעות מפני
שלא ידעתי איך להשתמש בשני חפצים
שהיו ברשימת המלאי שלי - פעולה
שהוסברה בחוברת והיתה יכולה לחסוך לי
הרבה שעות של סבל (זו הבעיה כשאתה
עובד בקו רמזים - אתה מקבל ראשון את
המשחקים - אבל אין מי שיתן לך טיפים).
לרוב במשחקים של סירה יש מן עצות
לשחקן - וביניהן תמצאו גם משהו בסגנון
הזה: "אם תתקע זמן רב על בעיה מסוימת,
נסה לעבור למכשולון אחר וכך תוכל
לפתור חידות אחרות". מניסיון - הדברים
הללו הם שטות גמורה. רצוי להתמקד
במכשולון אחד בכל פעם - אחרת יכול
להיות שפשוט תתבלבל ולא תוכל להתרכז

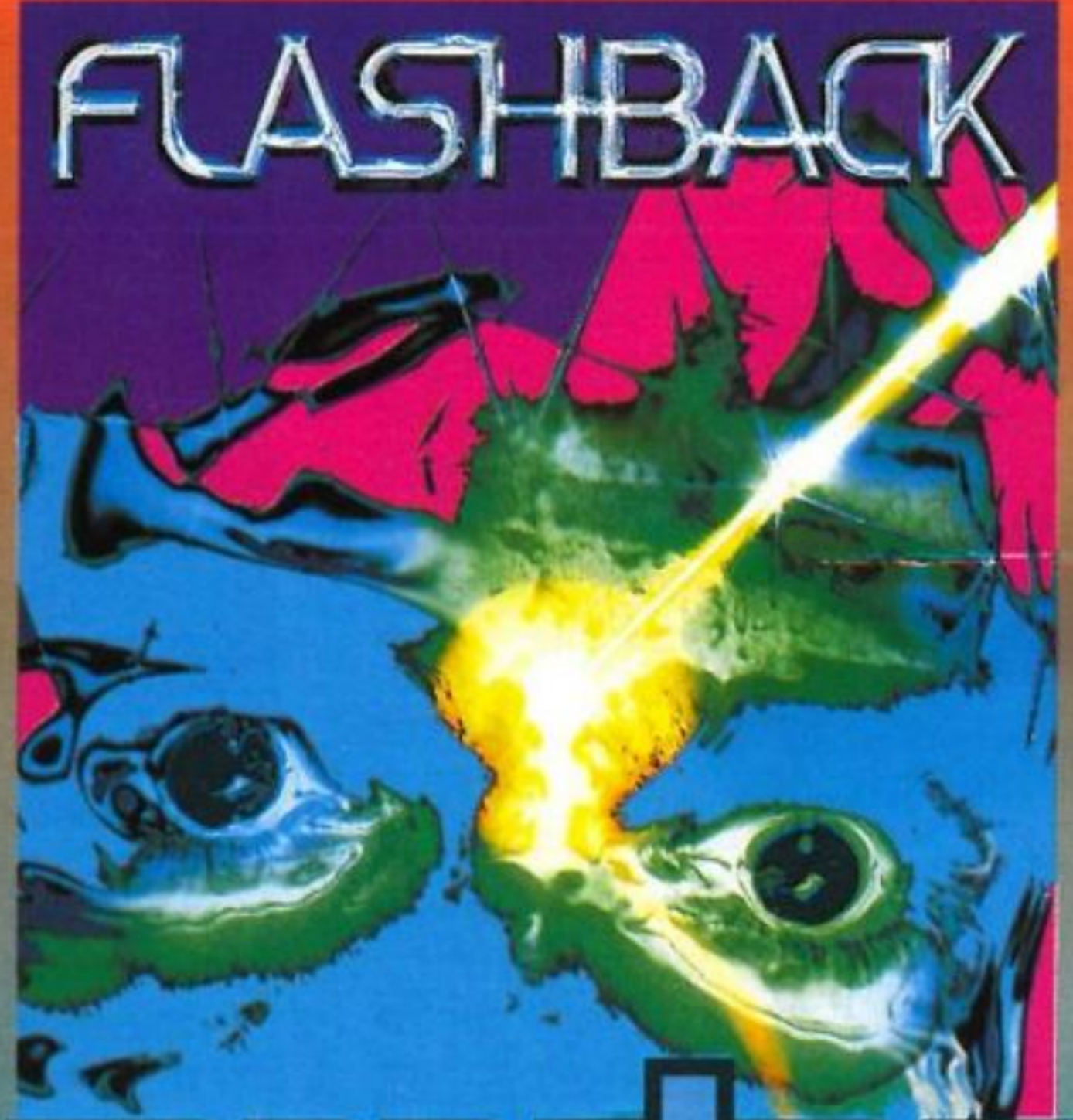
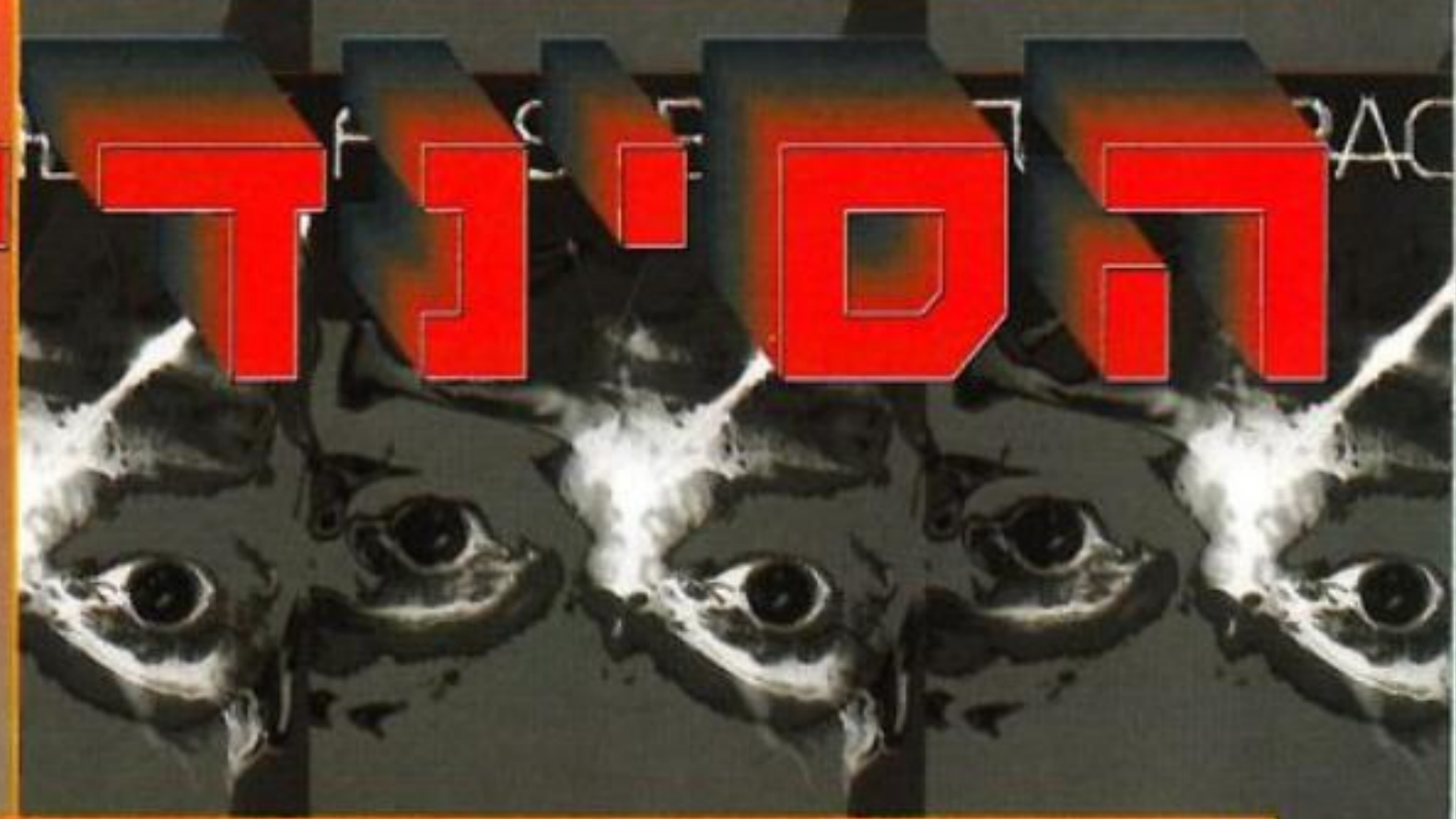
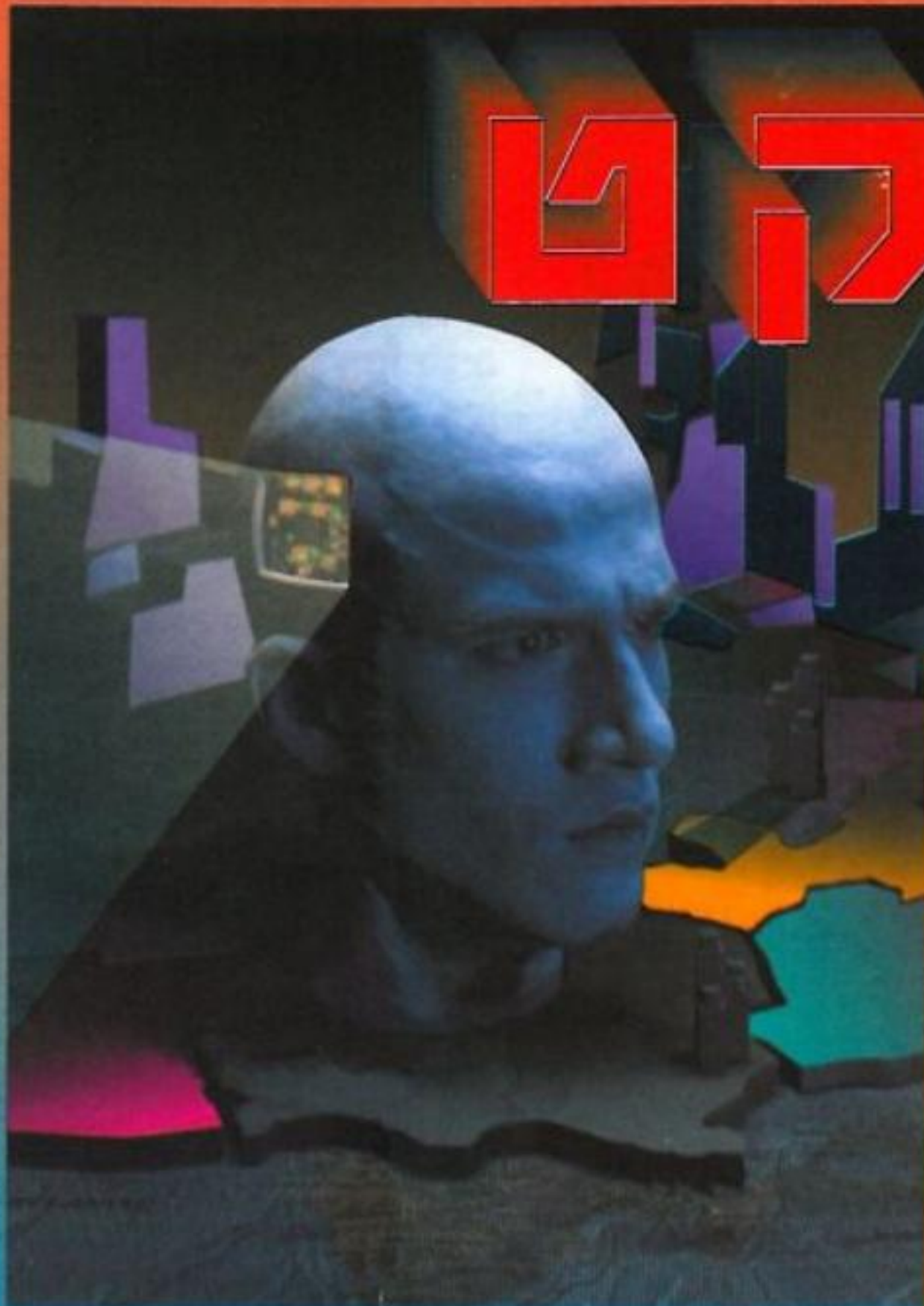


באף אחד מהמיכשולונים. המקסימום
ההגיוני לדעתי הוא שני מכשולונים בבת
אחת וגם זה לא מומלץ, אלא אם אתה
מוכשר בקווסטים. אם זהו הקווסט הראשון
שלך - נסה להתרכז רק במכשולון אחד.
הטיפ הבא הוא אחד החשובים ביותר
במשחקי מחשב בכלל ובקווסטים בפרט:
לשמור המון. לשחקן קווסטים טוב יהיו
בממוצע 25 עד 60 משחקים שמורים לכל
משחק (אלא אם כן מדובר במשחקים בהם
אתה לא יכול למות כגון האורגים - וגם
שם מומלץ לשמור הרבה). יש לי חבר
שהגיע כבר ל-100 משחקים שמורים
במשחק. משחקים שמורים הם דבר נהדר.
תמיד תוכל לחזור אם שכחת משהו בפרק
קודם או שסתם מתת. נסו לשמור לפני כל
מצב מסוכן או סתם אם אתם מרגישים
שאתם מתקדמים במשחק ורוצים לשמור
רק ליתר ביטחון. שיטה נהדרת לשמור
משחקים בתכיפות היא להקריץ שעון
מעורר מאיזשהו מקום ולארגן שיצלצל כל
7 דקות. כשתשמעו את הצילצול תיזכרו
שרצוי לשמור את המשחק.

מידאז' מיציגה

את משחקי הפעולה המובילים של השנה

הסיינדי קייט



מידאז'

משחקי מחשב

פולנובקה
צ'יכרון גולד'ו

אלנובי 76 תל אביב טל: 03-5105764

מאת: רוני טל

Simon the Sorcerer

זהו משחק חדש של חברת Adventure Soft. משחק חמוד, ממש לא יאמן עד כמה... המשחק הינו למעשה קומדיה המושפעת מהסופר הידוע טולקין וטרי פרציט - צרוף מצחיק מאוד. המתכנתים עשו כאן הכל כדי לבצע את הגרפיקה היפה מכל, יש כאן פאזלים רבים ומלאים הומור. המשחק הזה מתיימר לקחת את כתר השמחה מאי הקופים של לוקאס-ארט.



Slater and Charlie

סלאטר וצ'רלי הינו משחק חדש לילדים קטנים של חברת סירה. המשחק מספר את סיפורם של שני דינוזאורים חמודים עם המון אנימציה וקטעי מוסיקה בגוף המשחק.



Gabriel Knight

הגיבור של סדרה חדשה של חברת סירה הינו גבריאל נייט (החתיך מצד שמאל). היציאה הראשונה שלו לבילוי מציגה אותו כבלש מתחיל בהרפתקה פסיכולוגית מותחת.



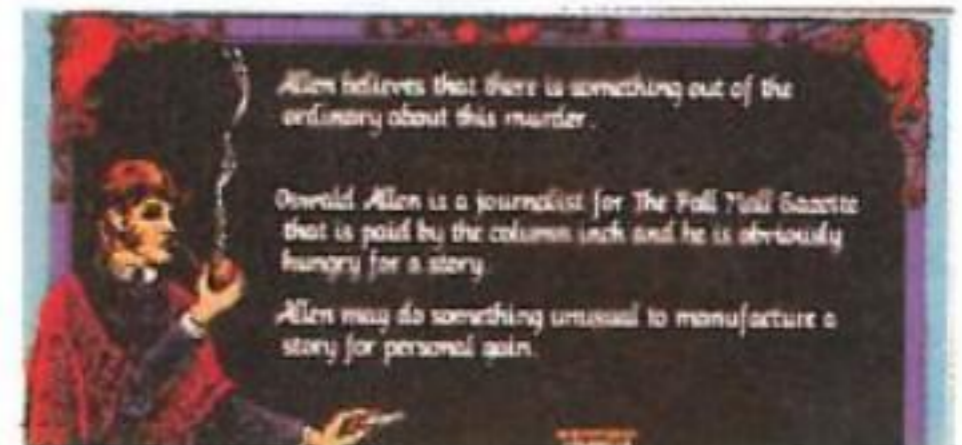
Cyberace

משחק חדש (שהוזכר באחד מגיליונות וויז הקודמים) של חברת Cyberdreeems. זהו מירוץ מכוניות עתידני המתרחש בסביבה הרוסה אחרי מלחמת חורמה בין שתי אימפריות. תוצאת המלחמה תלוייה במירוץ המכוניות המלחמתי הזה. הגרפיקה מבוססת על טכנולוגיה חדישה ביותר.



Jack the Ripper

למרות שזהו משחק בלשי, ג'ק המרטש של חברת מיראז' האנגלית משתמש בדוחות ונתוני החקירה האמיתית שהתקיימה בשנת 1888 כדי להשיג רציפות היסטורית.



Stonekeep

המשחק מבית Interplay עלול לקבל פרס מיוחד על סגנונו הגרפי המיוחד. במשחק זה נעשה הכל כדי לתת תחושה של שחקן RPG (משחק תפקידים). המסך נקי מתפריטים והגרפיקה מופיעה ממבט אמיתי של שחקן יחיד.



Railroad Tycoon Deluxe

המשחק הינו גרסה משופרת מבחינה גרפית של המשחק הפופולרי המקורי, עם 11 רכבות חדשות ואיזורים נוספים שבהם תבנה את האימפריה שלך.





חגיגת המבצעים נמשכת

והפעם...!

כל המצב בימי הופק למדרכת השולבה של קול, מוסיקה, גאונות ואנימציה

מבצע מסי 3 :
 כונן CD ROM
 390ms/540MB CD ROM PANASONIC
 כולל כרטיס בקר
~~1600 ש"ח~~ 1499 ש"ח

מבצע מסי 4 :
 VIDEO BLASTER
 כרטיס וידאו ל-PC
~~1920 ש"ח~~ 1730 ש"ח

מבצע מסי 5 :
 מולטימדיה בסיסית כוללת:
 SOUND BLASTER 2 DELUXE
 כונן CD ROM + כרטיס בקר
 + שני תקליטורים CD
~~2285 ש"ח~~ 1985 ש"ח

מבצע מסי 6 :
 מולטימדיה למתחיל
 SOUND BLASTER PRO
 + כונן 390ms/540MB CD ROM
 + תקליטור CD
~~2460 ש"ח~~ 2060 ש"ח

מבצע מסי 7 :
 מולטימדיה ביתית
 ערכת מולטימדיה למתחיל + 7 תקליטורי CD:
 LOOM +
 THE ANIMALS +
 SHERLOCK HOLMES +
 JUST GRANDMA & ME +
 THE MONKEY ISLAND +
 SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE +
 WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO +
 TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA +
~~3860 ש"ח~~ 2499 ש"ח

מבצע מסי 1 :
 SOUND BLASTER 2 DELUXE
 כרטיס הקול הנפוץ ביותר בעולם
 + חוברת בעברית
~~486 ש"ח~~ 449 ש"ח

מבצע מסי 2 :
 SOUND BLASTER PRO 2.0 DELUXE
 כרטיס הקול הסטריאופוני - הנפוץ ביותר בעולם, כולל:
 + 22 ערוצי קול סטריאופונים להשמעת עד 22 כלים בר-זמנית (סינטיסייזר).
 + אפשרות חיבור ל MIDI להקלטה ועריכה של מנגינות ע"י אורגן.
 + הכנה מלאה ל CD-ROM, ללא צורך בכרטיס בקר נוסף.
 + תוכנת מולטימדיה מקצועית, ליצירת מצגות אינטראקטיביות בסביבת חלונות.
 + בונוס מיוחד - תקליטון CD המכיל:
 אנציקלופדיית מולטימדיה מלאה, הכולל טקסטים, תמונות, קטעי וידאו, אנימציות, מפות וקטעי קול.
~~860 ש"ח~~ 789 ש"ח

מבצע מסי 1 ומבצע מסי 2 כוללים:
 + תוכנות ל DOS: תוכנות עזר לקול, דיבור ע"י המחשב, האורגן החכם, התוכי המדבר, תוכנות מצגות.
 + תוכנות ל WINDOWS: סטודיו הקול, תוכנת OLE לקול, היומן המדבר, תשבצון, תיבת נגינה, תוכנה לדיבור והקראת טקסט.
 + 2 משחקים מטריפים: מירוץ המכוניות "אינדי 500".
 נמלולים-המשחק שכבש את העולם בסערה.
 + מגבר עד 4W, המאפשר חיבור ישיר לרמקולים.

כל התוכנות, עזרים וספרות מחשבים במחירים הטובים ביותר
בנוסף ליוצר לצורך המבצע: לאקוויס, ליקרופון ואוניווי אונקו 11

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

האימפריה

מכה

שנית

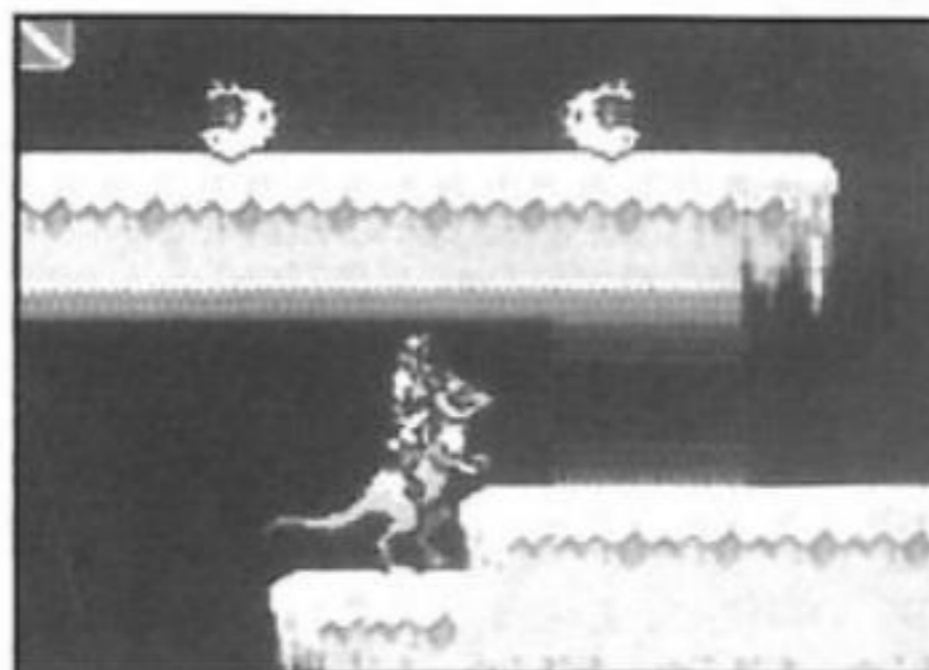
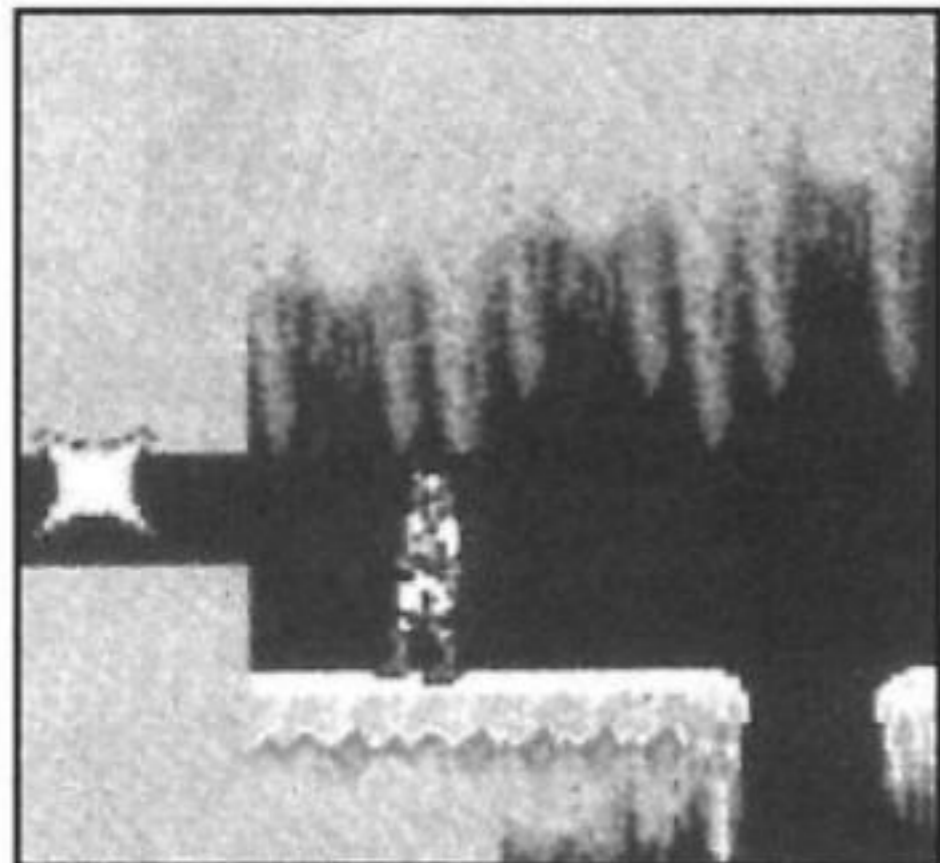
שלך, רחיפה באוויר, העברה מהכוח לבריאות והעין של הגרף. אבל את כל זה ניתן להפעיל רק כאשר אתה עומד על רגליך או רוכב על קנגורו.

לא רק המשחק מורכב, אלא גם הגרפיקה. למרות שלוק מופיע כתמונה קטנה, קל לראותו. גם האוייבים הם קטנים, אבל רצחניים! הגרפיקה מדויקת מספיק כך שתוכל להפעיל את אמצעי הלחימה של לוק במבט ראשון. רק כדאי להשתמש במשקפיים אחרי הסתכלות במסך מאוד חשוך.

בקשר למוסיקה, תקבל גרסה קטנטנה של שיר הנושא. השתמש בכוח כדי לסגור את המוסיקה.

הנאה של ג'ידי

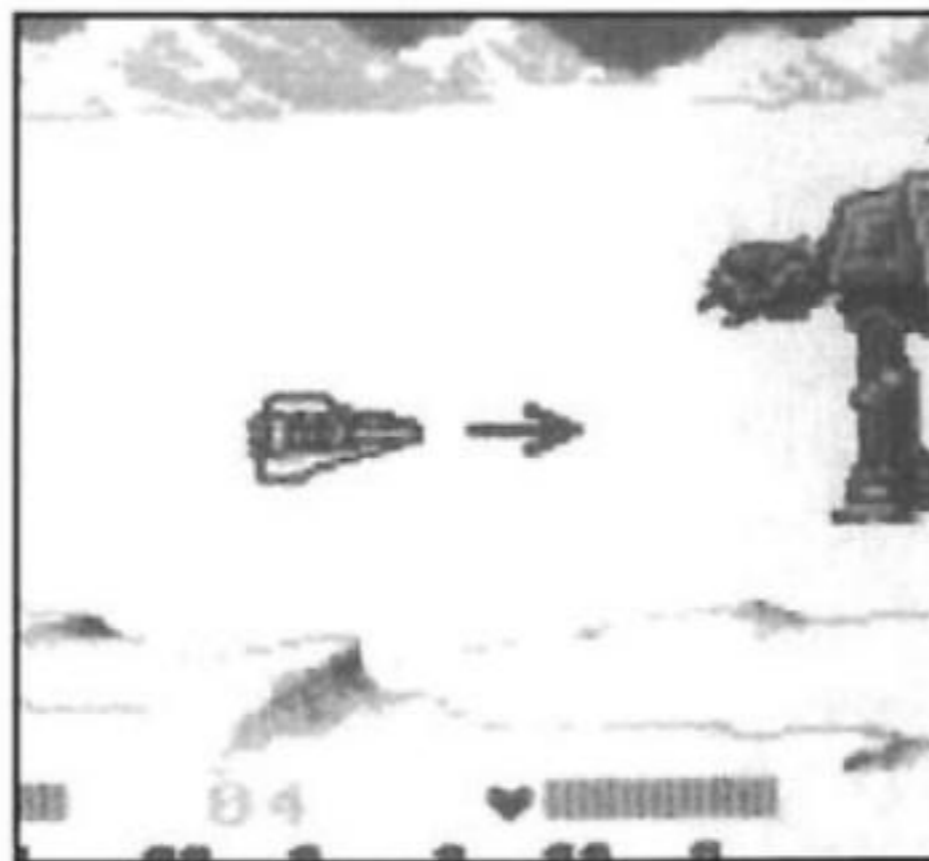
המשחק האימפריה מכה שנית למכשיר הגיים בוי - הוא הרפתקה שלא תרצו להחמיץ. השאירו לזה כמה שעות פנויות, מפני שמשימתו של לוק היא ארוכה. תצטרכו למות כמה פעמים עד שיצא ממכם ג'ידי לעניין. ותמיד זכרו - השתמשו בכוח!



הכוכבים

אחרי איש החוכמה של ג'ידי, מאסטר יודה.

אחרי שקיבלת את אימוני הג'ידי, אתה תהיה הג'ידי המתאים להילחם נגד TIES בבספין, ולהציל את חבריך בעיר העננים. אבל רגע, הסיפור עדיין לא נגמר. בובה פט תפס את יריבו הישן (חבר שלך) חאן. אחרי ששיחררת אותו, תחזור לעיר העננים ותציל את הנסיכה לאה. אז יהיה עליך לכבוש את שליט האופל של סייט, דארס וודר (האב האבוד שלך), שיחכה לך בהצגה האחרונה. מי אמר שעבודת ג'ידי היא קלה?

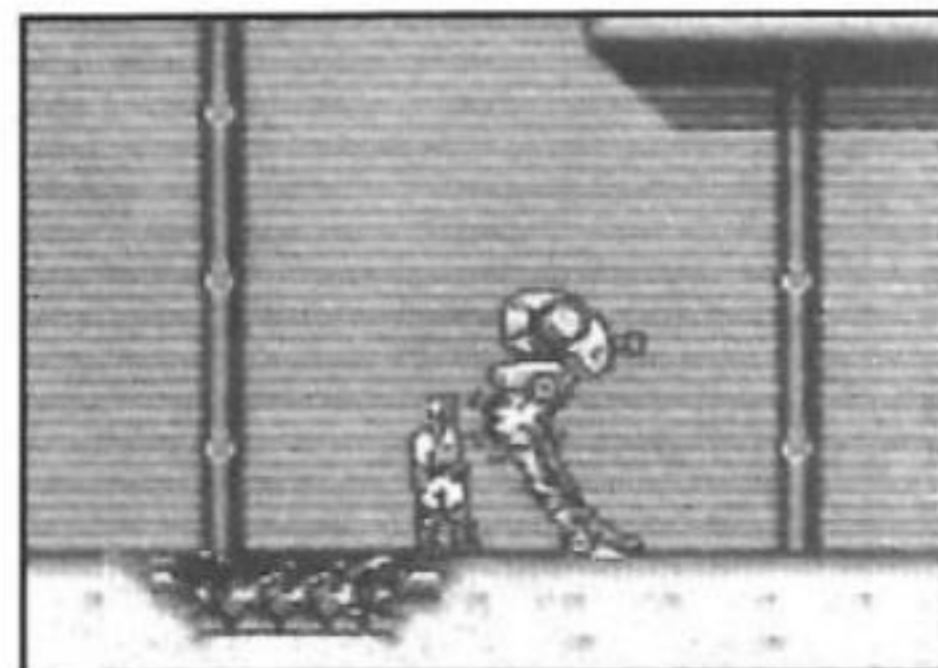


יכולת הכוח

הקיסרות אינה אויב קל. לדארס יש אנשי התקפה שיכולים לתקוף במלוא הכוח. למזלך, גם לך יש כוחות לחימה משלך וכמובן גם הכוח.

אתה מתחיל עם אפשרות ירי לכיוונים שונים. אחר כך תמצא את סימני הכוח השונים (תשעה בסך הכל): קפיצה גבוהה, ריצה מהירה, דוחה יריות האויב, העלאת כוח חרב האור שלך, העלאת כוח הבלאסטר

מלחמת

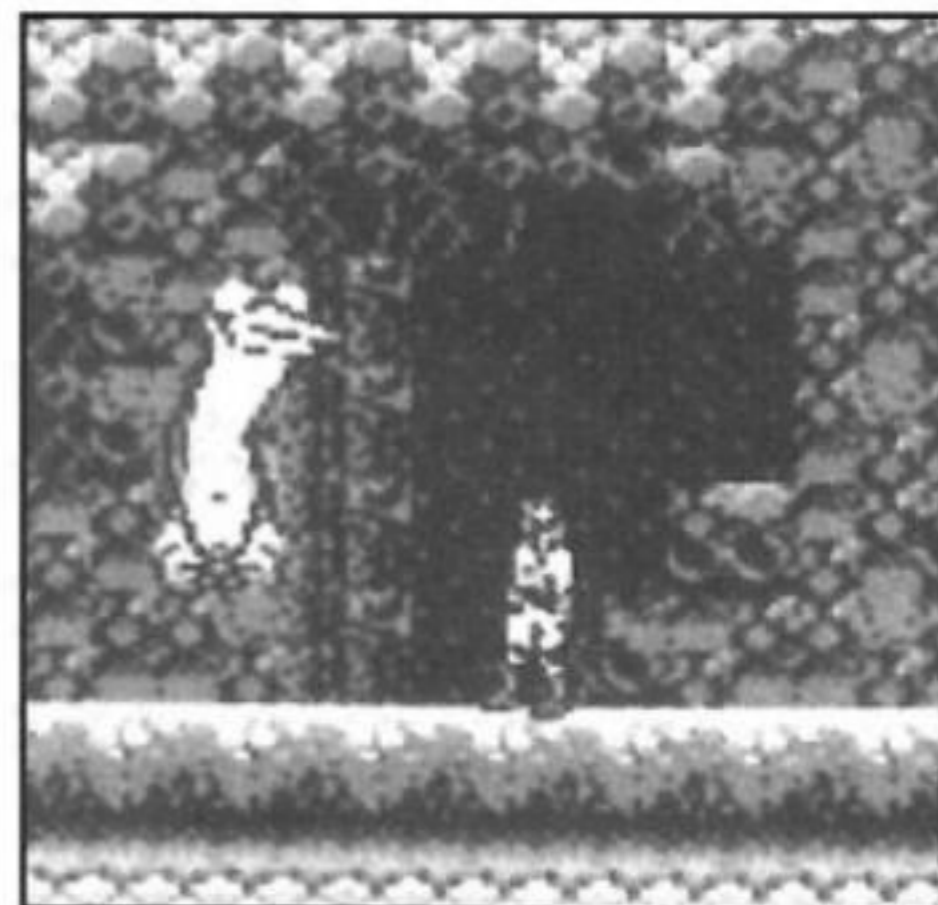


מאת: דוד אידלס

תיפסו את חרבות האור שלכם, ג'ידיס! למרות שכוכב המוות הושמד במלחמת הכוכבים, דארס וודר עוד לא גמר אתכם, המורדים. במשחק לגיים בוי של חברת CAPCOM, אתה משחק את מנהיג קבוצת המורדים, לוק סקיווקר. אתה מנסה להתחמק מחייליו של הקיסר בדרכך להציל את הנסיכה לאה ואת חבורתך.

לוחמה בקיסרות הרעה

זוהי הרפתקה מורכבת עם כמה כיווני תזווה במבט מן הצד, כשאתה מעביר את עצמך דרך גופים המיוצגים היטב ודומים לסרט. אתה מתחיל במערות מלאות הקרח של הוס בהיותך רוכב על יצור דומה לקנגורו ואתה יכול להחליט אם לרוץ או לדהור. אחרי שגמרת עם חיות השלג, קפוז על רחפת השלג שלך והמשך להילחם. הפעם עליך להתמודד עם AT-AT (המהלך הקיסרי) וגם בחיילי הקיסרות. אם הצלחת לעבור את מחסום הנשק שלהם, אתה בדרך לבסיס אקו, ומשם בחיפוש



שלום תלמידים...
חי...חי...חי...

גיים בוי...
נינטנדו...
לינקס...
מגה דרייב...
סגה...
סופר נינטנדו...
אתה יודע... שלא
יהיה משעמם בשיעורים!

מה לעזאזל יש
בילקוט שלך?



שליש	שני	ראשון

ס
ו
נ
מ
א
ס
ב
נ

עוד 10 גליונות
של וויז לחופש הגדול!

עוד 303 יום
לחופש הגדול!



WIZ

1 1 1 1

מנסה להטיל על עצמי
לחש העלמות עד
סוף שנת הלימודים!

מה אתה מנסה
לעשות?

כן... כמו זו
שמאחוריך!

שמעתי שיש מפלצות
שלא רשומות באוגדן
המפלצות הרישמי...



מי שמע משהו
כל-כך טיפשי...
דרקון כחול!



אוי לא! אין לי מספיק
נק"פ לשרוד אחרי
הכנת שעורי הבית!

השתמש בפצצות.
★ בשביל לעבור מסך צריך 3 מפתחות.
שגיאה המל מראשל"צ

המפלצת בכיסי

- ★ אפשר להרים מפתחות גדולים או ברגים גדולים ולזרוק אותם על היצורים עם כפתור B וחץ למטה.
- ★ בעולם 1 מסך 2 ניתן להחליק על המעקה, וכך אפשר לחסל את היצורים שעל המעקה ללא צורך ביריות.
- ★ קפיצה גדולה עושים כך: קופצים רגיל, וכשנמצאים באויר באמצע הקפיצה לוחצים פעם נוספת על כפתור A.

סופר נינטנדו

הדר אשר מבת ים

לוחם הרחוב 2



- ★ את זנגליף גומרים בקלות בכך שלא זזים מהמקום. בכל פעם שהוא מתקרב יותר מדי או קופץ, קופצים עם בעיטה רחוקה במקום.
- ★ את דהלסים גומרים על ידי כך שכל הזמן קופצים עליו עם בעיטות.
- ★ את שון-לי גומרים בכך שלוקחים את ריו או קן ומתכופפים. כל פעם שהיא קופצת נותנים אגרוף מתרומם, וכשהיא מתקרבת בהליכה מפילים אותה עם הרגל.
- ★ כאשר ריו או קן מסתובבים באויר עם בעיטה, מתכופפים ונותנים אגרוף.

.BFCH. שלב 10 - HGDA

סגה

עידו המר מתל אביב

ALEX KIDD 3

- ★ כדי לקבל את החלק מטום ומרק, יש לנקות את השלט "SEGA IS NUMBER ONE" בקומה השישית.
- ★ יש לכוון את השעון באחת הקומות.

WONDER BOY 1

- ★ כדי לבחור סקאלה לשחק בה, במסך שרשומות הפסילות והסקאלות, יש ללחוץ פעמיים על כפתור 1, פעמיים על כפתור 2, ולהחזיקם לחוצים ביחד. בעזרת הכוונים יש לבחור את הסקאלה הרצויה.

נינטנדו

אלעד מילרוט מחדרה

מייק טייסון

- ★ בכל מערכה חוץ מהאחרונה אתה יכול למלא חיים. לוחצים על החץ ימינה ואחר כך שמאלה, למטה, A, B, SELECT ובסוף START. כך תקבל הרבה חיים.

סופר מריו 3

- ★ במלך, בסוף המשחק, צריך שהוא יפול או ירה בלבנים, וכך, אחרי מספר פעמים שהוא מפוצץ באותו מקום את הלבנים, הוא נופל ומת.
- ★ אם יש לך את מסכת הדוב החום ומריו הופך לדוב, אם תעשה B ולמטה הוא יהפוך לפסל.

הדר אשר מבת ים

הגוניס

- ★ בתחילת המשחק, לך קדימה ופול אל החדר שמתחתיו. בחדר זה, על כל צעד שאתה עושה, תן בעיטה.
- ★ פצצות מקבלים מעכברים. עכבר לבן נותן הגנה, וכאשר תהרוג עכבר כתום יופיע שועל במקומו.
- ★ בשביל לפתוח דלתות עם גולגלות,

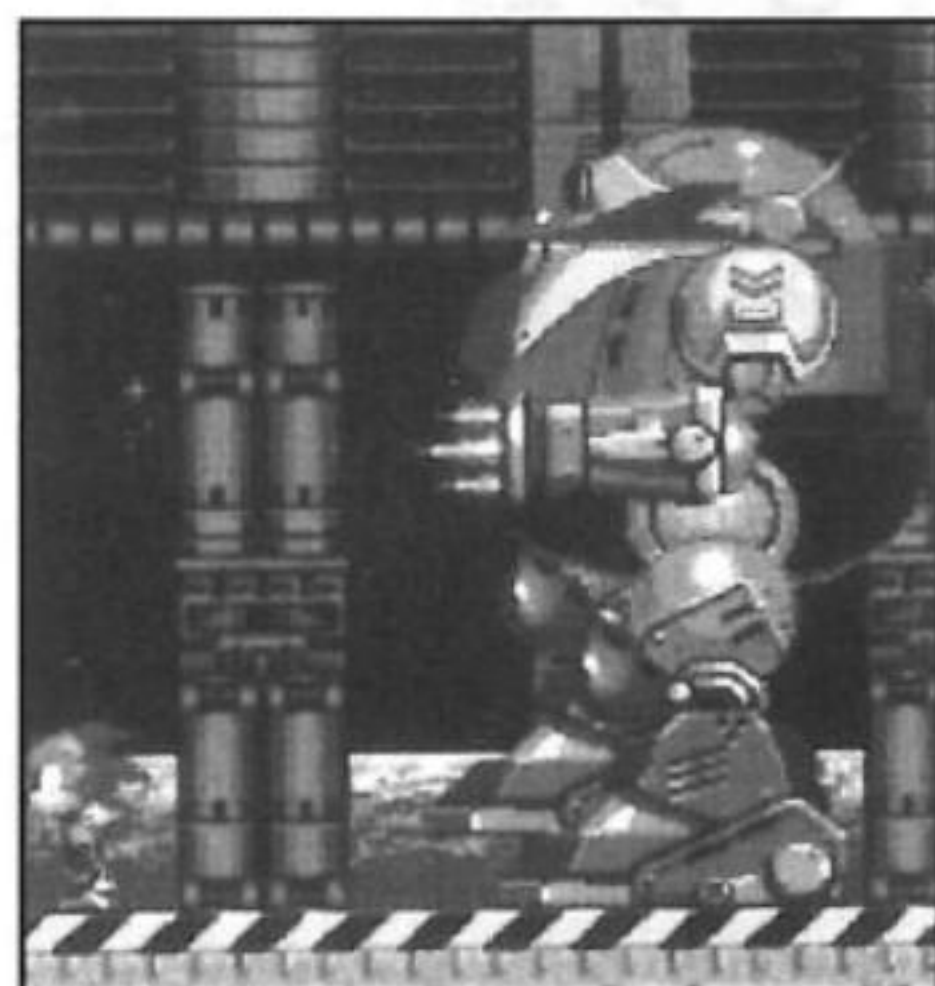
מגה דרייב

עידו המר מתל אביב

Y'S 3

- ★ כשאתה מוצא את ה-PENDENT של רוי, לך איתו לבית של סבתא עדה.
 - ★ כשאתה נכנס לדלת הנעולה שבצד השמאלי של המכרה, שים לב! יש פתח למטה.
- רמי יוחאי מהרצליה

טוניק 2



- ★ כשתגעו בעמוד עם כוכב, חכו עד שיהיו כוכבים קטנים מעליו ואז קפצו עליהם. כך תגיעו למסך עם בונוס.
- ★ במסטר של המסך השני צריך לקפוץ, לפגוע בו ולחזור לאמצע כדי לא לטבוע.

גיים גיר

שגיאה המל מראשל"צ

SPACE HARRIER

- ★ במסכי הבונוס, מסכים 4 ו-8, צריך לעלות על הדרקון-נחש ולנסות להרוס איתו עצים. העצים שנהרסו יופיעו במספר באמצע המסך. כך אפשר לדעת כמה עצים נהרסו ובכמה נקודות זכית בבונוס.
- ★ קודים: שלב 2 - EAGF. שלב 3 - CHFA. שלב 5 - DGBC. שלב 6 - HBGA. שלב 7 - FBHE. שלב 9 -



כמו קוף בחליפה

מאת: עדי פוקס

"אמא, אמא, הפריק שואו מגיע העירה, מותר לי ללכת לראות?"
"ממה אתה מתרגש כל-כך, ניל? מה מגיע העירה?"

"הפריק-שואו, נו את יודעת: מופע נודד של בני אדם מעוותים כתוצאה ממחלה, תאונה או פגם בלידה. מופעים כאלו היו נפוצים כאן באמריקה בין אמצע המאה שעברה לאמצע המאה הנוכחית, אולם לבסוף הופסקו מטעמים מוסריים. דיקלם הילד כשעל פניו נסוכה הבעה של חשיבות "כמו בסרט 'איש הפיל'."

"אתה כזה ידען," לא הסתירה האם את גאוותה, "אבל למה לך לראות מופע כל-כך מחריד המנצל אומללותם של אנשים שהטבע התאכזר אליהם?"
"באמת אמא," ביטל הילד את דבריה בחיוך, "בין כה וכה הם מעוותים, רק שבמופעים כאלו הם מרוויחים כסף מהפגמים שלהם. אני בטוח שהם בעצם אנשים מאושרים למדי. ומלבד זאת, המשיך ניל בהתלהבות, "זו הזדמנות כל-כך נדירה, שאני לעולם לא ארשה לעצמי להחמיץ."

"בסדר" נכנעה האם, "אני סומכת עליך שאתה יודע מה אתה עושה. אבל תחבוש משהו על הראש כי קר בחוץ, ותיקח גם מטריה." ניל חטף כובע צמר ירוק, לקח מטריה ומיד זינק החוצה לרחוב.

ברחבה שלפני מבנה מיושן שהיה שילוב של סככה ואוהל קידמו את פניו אנשים שהתפזרו אט אט לדרכם. עיני כולם היו קרועות לרווחה, חלקם אף היה מזועזע עד בכי. ניל גיחך לעצמו והתקדם לפתח האוהל, שם ניצב אדם גבוה ורזה, לבוש חליפת שרד סגלגלה ומוכתמת, שעסק בספירת כסף. "מצטער ילד," הפנה האיש מבטו אל ניל, "אבל איחרת, המופע כרגע נגמר, חזור הביתה." אולם בראותו את המבט המאוכזב שעל פניו של ניל, התרכך מעט. "טוב, טוב, בוא היכנס. יש לך כסף?"

פניו של ניל התבהרו, הוא תחב את ידו לכיסו ושלף שטר של עשרים דולר "זה יספיק?"

"בשביל זה אני אעשה לך מופע פרטי." האיש הסיט וילון אדום והחווה בידו כלפי פנים האוהל תוך קידה עמוקה וחיוך רחב. ניל קרן מאושר.

בתוך הסככה המאולתרת תפס ניל את מקומו על אחד מספסלי העץ המלוכלכים שהיו מסודרים, אך בקושי, בצורה מתקבלת על הדעת. לפתע נורתה אלומת אור אל קדמת האוהל, והאיש בחליפת השרד, הפעם גם חובש כובע גבוה, פסע אל מרכזה. "גביררררתי ורררבותי, היכוננו לחזות בדברים אותם לא ראיתם מימיכם. יצורים אשר עצם קיומם הוא חטא כלפי האל. מוכי גורל שנולדו כתוצאה מהכלאות משונות ומעוותות, של מוחות חולניים ושל פגמים ברחמה של אמא טבע עצמה." האיש הרים את זרועו והמשיך בלהיטות מכאנית, "לפניכם כעת (נשים עם קיבה חלשה, נא להפנות את הראשים) 'אליס הגיבנת' האנושית". אחד המסכים הרבים ברחבה הוסט. ניל הרגיש את מיצי הקיבה שלו עולים בגרונו. מולו ניצב גוש בשר ענק וגרמי שבתחתיתו מספר איברים העשויים להתפרש כראש וגפיים. הדבר האנושי היחידי בכל המאסה הזו היו העיניים הנבונות שהביטו בו בייאוש. אליס נולדה לפני שלושים שנה בלואיזיאנה ורק טוב הרופאים שבאנשי לואיזיאנה ידע לקבוע את מינה. אל תתנו למבט להטעותכם גבירותי ורבותי, אליס ניחנה בהבנה מועטה מאוד. "ניל הסיט את מבטו מיד והמסך הוסט.

"זכעת, פרי אהבתם האסורה של חווה והנחש בגן העדן, שלא רק גרשה את בני האדם משם אלא אף הולידה את המוצג הבא..." מסך נוסף הוסט.

"... סיימון ילד הנחש..." על כיסא עץ ישב שעון ילד קירח ללא זרועות ובעל רגל שלימה אחת. שתי כפות ידיים צימחו הישר מכתפיו, וכף רגל אחת מאיזור חלציו אשר כוסה בפיסת בד. ניל הסיר את כובע הצמר הירוק ופתח כפתור במעילו. "הסיפורים שאנשים מסוגלים להדביק לאומללים הללו בשביל כסף..." חשב לעצמו. המוצג הבא היה גבר צעיר שפיו המנוון גדל על לחיו ואשר התרוצץ הלך ושוב בכלוב. הדבר שיעשע את ניל במקצת. אחריו בא עובר בעל שני ראשים משומר בצנצנת, ולבסוף ילדה חסרת לסת שפיסת עור

כיסתה את החלל שבין צווארה לבין שפתה העליונה. מה שהצחיק את ניל במיוחד היתה הבובה שהילדה ליטפה ללא הרף בידיה. "ממש כמו קוף בחליפה" אמר ניל לבעל המופע בתום ההצגה. "לחשוב שהם רוצים להפוך לאנושיים יותר עם כל מיני אביזרים אנושיים כמו בובה," צחק ניל. "כן, תתפלא..." השיב לו בעל המופע בבת צחוק, "חלקם אינו מוכן לוותר על חייהם האנושיים בעד כל ההון שבעולם, אפילו מלקות לא עוזרות". קשה לי לומר שאני מבין אותם אולם זה ידוע שאנשים עם פגם כלשהו מפתחים לעצמם הרגל לבצע פעולות שגרתיות למרות הפגם המקשה עליהם, רק כדי להרגיש שהם אינם שונים," דיקלם ניל בגאווה. "אתה כזה ידען..." חייך בעל המופע. "גביררררתי ורררבותי, לפניכם הילד בעל המוח הענק ביותר בעולם. מוחו כה גדול עד כי פרץ מגבולות גולגלתו כפי שיעידו הבקעים בראשו הענק..." "אמא תראי, הילד עם הראש הענק חובש כובע צמר ירוק... זה הרי מגוחך... כמו קוף בחליפה..."



מאת: דוד אידלט



זה, כל היריבים שלו מצויירים היטב וזוים ללא הבהובים או האטות של המשחק. כל האנשים יגלו שהמוסיקה היא אולי קצת מצ'וקמקת, אבל מנגינת הפתיחה המוכרת של "וורנר ברוס" שמורה כאן היטב וזוהי כל המוסיקה שתשימו לב אליה.

שד של משחק

על פני השטח, טז נראה משחק די בסיסי, עם משחק תלת-מימדי אבל אל תתייאש ממנו כל כך מהר. השלבים המאוחרים יותר במשחק יהיו קשים ו"אתגריים". הם יריצו אותך במשך שעות. ילדים ישאבו הרבה הנאה מהדמויות המצויירות, אך הם עלולים להיבהל מרמת האקשן הקשוחה. טז-מניה הוא משחק שנראה טוב ושזו מהר - ממש שד של משחק!



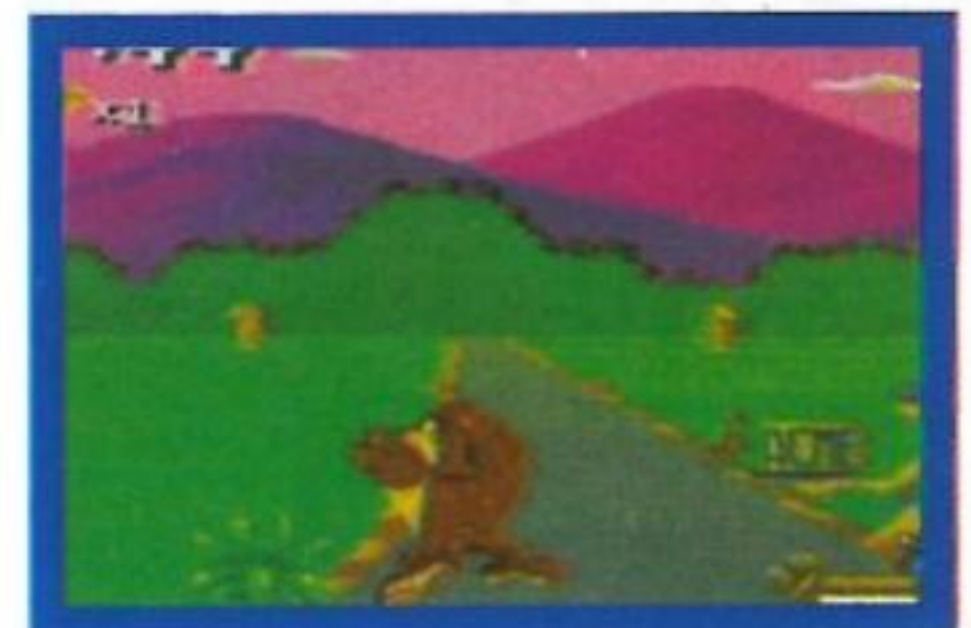
ציפורי הקיווי בארץ התחתונה, שבה טז מתגורר. מטרת המשחק היא לרוץ ולאסוף את הכמות המספקת של ציפורי הקיווי עוד לפני שנגמר הזמן המוקצב. אתה תוכל לרוץ קדימה ואחורה, לקפוץ, להתדרדר, לתפוס ולעצור בחריקה. וכמובן, יש לך את ההוריקן הטומני הפטנטי, המאפשר לך להסתער דרך המכשולים.

אתה תזדקק לאינסטינקטים חייתיים כדי להשתלט על כל הריצות והתפיסות, וגם לאצבעות מהירות כדי להתגבר על יריבים שיופיעו בדרך, כמו: אקסל ובול גטור (צמד הציידים הנודע), וונדל טי. וולף (הזאב הפסיכי אשר קופץ לך על הגב וסוגר לך את העיניים עם האצבעות הארוכות שלו) ו"היא-שד" המלאה באהבה (נשיקה אחת ממנה ואתה ז"ל). בדרך עליך להתחמק מעמודי טלפון, עצים, מכוניות, מים עמוקים, שלוליות שמן ואוטובוסים. יש כאן אפילו פטרודקטיל (דינוזאור מעופף) אשר יחזיר אותך לתחילת הדרך אם לא תיזהר.

עליך לזלול כדי שרגליך ימשיכו לזוז. תוכל לטרוף סיפורים כחולים כדי למלא חלקית את מד החיים שלך, סיפורים אדומים כדי להוסיף זמן נוסף על השעון וארוחות של בונוסים אשר מוגשות על הטוסטוס של ACME. איש המישלוחים של ACME יגיש לך גם תוספות, כמו: סקטים, קפיצים ועוד תוספות אחרות.

פרוע אבל נחמד

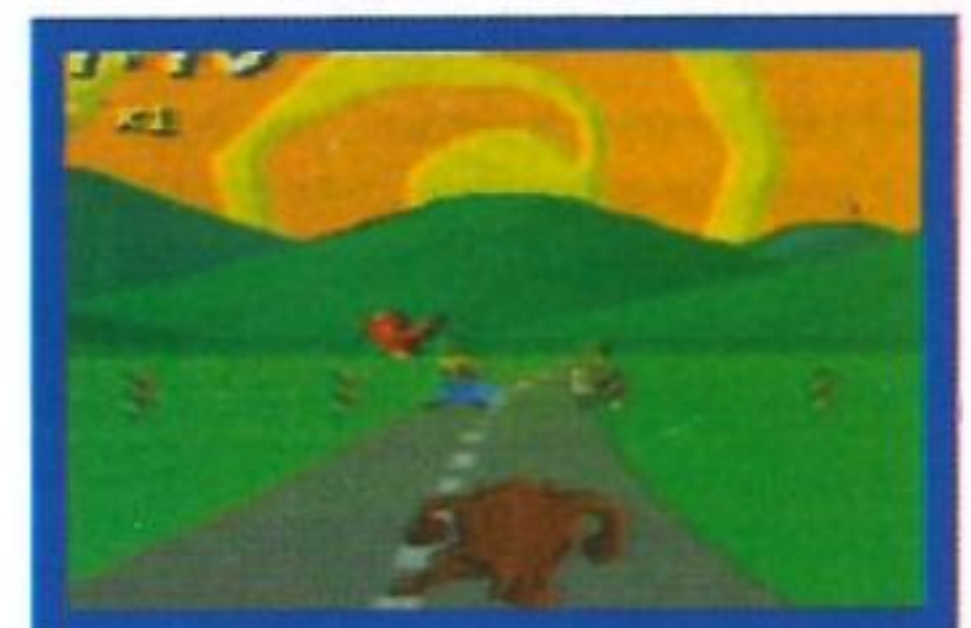
טז-מניה הוא משחק מלא בצבע, עם אנימציה מלאה ותזוזות חלקות. כל ההאטות של התזוזה וההגדלה בגרפיקה של סופר נינטנדו הושמדו במשחק הזה, אז תיזהר בפניות! אתה גם תיזכה במבטים המצחיקים, המעצבנים והטיפשיים של טז כאשר הוא מסתובב או נפגע. בנוסף לכל



מיהו מלך הפרועים המסתובב ומגרגר? אין צורך לחפש, אוהבי סרטים מצויירים יקרים, מפני שכדור הפרוזה הבלתי-מופחד - השד הטומני - חזר לפעולה על מכשירי הסופר-נינטנדו שלכם.

מסע פנ-טז-טי

טז-מניה הוא משחק המבוסס על הסרט המצוייר החדש של SUNSOFT, והגיבור שלו הוא החיה הרעבה ביותר על פני כדור הארץ. המשחק הזה, המיועד למשתמש אחד, דומה למשחק מירוצן מכוניות מהיר, אבל ההבדל כאן הוא שעליך לנווט את טז לאורך הדרך במבט מאחורי השד. במשחק הזה כל הרקעים המופיעים (המלאים בצבע) והדמויות החמודות לקוחים מסרטי אנימציה, והם אלה אשר עשו את חברת "וורנר ברוס" לאימפריה של אנימציות. מסתבר שעכשיו זו תקופת הצייד אחר



מאת: דיזי כץ

כשישבתי מול המסך ושיחקתי את רנדי סוואג' (המתאבק המקצועי), חשבתי לעצמי עד כמה משחקי ההיאבקות הפכו לפופולאריים. אחרי הכל, מהו STREET FIGHTER II אם לא משחק היאבקות ללא שופט? ישנם משחקים חדשים



הפינה, דחיפות מהחבלים ותפיסות. ואז, אחרי שהכל כבר מוצה, מגיע תורם של המהלכים האסורים כגון בעיטות ולחיצות על העיניים... במצב "תפיסה" למחשב יש יתרון שלא בצדק. הדמות שהמחשב משחק תופסת אותך באופן קבוע ומנסה להשתלט עליך בעזרת מהלכים

WWF ROYAL RUMBLE

הקטטה המלכותית

במכשירים חדשים שהם בעצם משחקי היאבקות, והם כעת פופולאריים ביותר. ואם כל המשחקים האלה נמצאים בשטח תהיה בטוח שהם לא יעלמו במהרה.

WWF הקטטה המלכותית של חברת LJN הוא משחק מבריק - ממש יצירת מופת - בין משחקי היאבקות על מכונות של 16 ביט. הוא עושה שימוש מלא ביכולת הקולית של סופר נינטנדו, אך יש בו גם שפע של גרפיקה נפלאה. המשחק יציב, ובהרבה דרכים עולה על משחקי WWF אשר ראיתי בעבר. ההשגות היחידות שלי הן על משחק של מחשב נגד שחקן, אבל במשחק של שני שחקנים - זה כיף גדול ופרוע כל הזמן.

לאלה מביניכם שלא עוקבים אחרי WWF בנאמנות, המושג הקטטה

המלכותית הוא קרב של 12. שישה מתאבקים מחזיקים את הבמה בקרב חופשי, ללא הגבלות כלשהן. כל פעם שאחד מהם מובס סופית,

עוד אחד עולה על הבמה וממלא את מקומו. ברגע שהאיש הזועם מספר 12 נכנס לזירה - זהו זה! החבורה הנשארת נלחמת עד שרק אחד - אלוף הקטטה

המלכותית - נשאר על רגליו. אבל אתה לא חייב לשחק כל פעם בקטטה המזעזעת. תוכל לשחק בתחרויות

אחד-על-אחד הפשוטות, או טורניר נגד כל 11 המתאבקים האחרים (אופציה שמתאפשרת נגד המחשב בלבד). יש קטטות בהן מותר להשתמש במהלכים אסורים וטורנירים של זוגות. כאשר משחקים נגד מחשב, אפשר לבחור בין עשר דמות של קושי. אנחנו מדברים כאן על רבבות של אפשרויות....

במשחק תשמחו למצוא 12 מתאבקים, כל אחד מהם הוא דמות אמיתית ומוכרת בעולם ה-WWF. לכל אחת מהן יש קטע מוסיקלי משוכלל משלה ומהלכים המיוחדים רק לה, בנוסף למהלכים הרגילים.

שפע ההתקפות וההגנות שלך שותף מדהים ממש, ומותח את גבולות הביצועים האפשריים שלך בעזרת שתי ידיים, שישה

כפתורים ומוח אחד מבושל למחצה. בכל מצב יש מספר רב של התקפות: כאשר שני השחקנים עומדים, כאשר אחד עומד והשני על הקרקע, כאשר שניהם תפוסים, כאשר אחד עומד והשני רק

ועוד... עוד הרבה. כל זה בתוספת להתקפות אופייניות לאותו שחקן שכבר הזכרנו. העבודה הקשה היא רק למידת הדברים הבסיסיים: בעיטות, מכות,

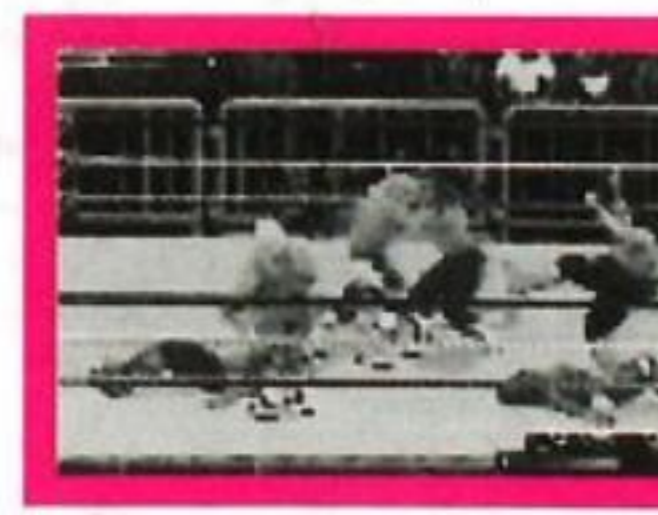
גילגולים, זריקות ודחיפות ואז כאשר השתלטת עליהם, תתחיל להוסיף את "המהלכים המיוחדים": זריקות היריב מחוץ לבמה, קפיצות מעמוד

מגעילים במיוחד. כדי להשתלט עליה, עליך ללחוץ במהירות על כל כפתור עד שתופיע כתובת מעל ראשך המודיעה על השתלטות מוחלטת. אז "תעיף" לו בעיטה שוברת. הבעיה היא שאפילו ברמות קלות, המחשב יכול להקיש על כפתוריו מהר יותר מכל אדם (אלא אם יש לך ג'ויסטיק עם טורבו). כשחקן נגד מחשב כמעט ולא יכולתי לנצח את המחשב בתפיסות אלא אם היה לי כוח רב יותר ממנו. לדבר אחד הייתי מצפה, שאוכל להשתחרר מהתפיסה מבלי להפגע. השתלטות על המחשב היא באופן בסיסי קשה מאוד והאצבעות מתעייפות מהר מאוד. התפיסות נגד שחקן שני (אדם) הן די הוגנות. אחת ההנאות של המשחק מושגת על-ידי האנימציה המשגעת. הדמויות גדולות ומרשימות

ואתה כמעט יכול לראות איך הן מזיעות על הזירה. האנימציה חלקה וריאליסטית, להבדיל ממכשירי 8 ביט, אתה באמת יכול להבדיל בין השחקנים מבלי

להתאמץ כדי להבחין בכמה נקודות צבעוניות על המסך.

הכל גזעי באופן דומה. המוסיקה טובה אך הקרב וקולות הקהל הם טובים עוד יותר. ישנם קולות שונים לכל מהלך והקולות ברורים ואמיניים. זה לא משחק - זו מכה נהדרת מתחת לחגורה! בום!





הפינה של ד"ר WIZ

קנה גיים גיר וכל השנאים שניסה לחבר למכשיר לא התאימו, למה? כדי להרויח כסף וכדי למנוע טענות של לקוחות כמו "חיברתי שנאי אחר ונשרף לי המכשיר", סגה רוצה שיקנו את הספק שלה. הבעיה היא שסגה השתמשה בתקע גדיר מבחינת קוטרו - הוא צר יותר ובנוסף לכך יש בו פין מיוחד שבלעדיו אין חיבור. לכן תומר יקירי, אין ברירה אלא לקנות את הספק המיוחד של סגה ואז גם סגה יהיו מרוצים וירווחו עוד כסף, גם לך לא יהיו בעתיד טענות על שריפת המכשיר (כנראה) וגם הגיים גיר יפעלו!

אורלי ירוחם מת"א מעלה נקודה כאובה. היא שואלת מדוע משחקי המחשב יקרים כל-כך בארץ? מדוע לא מורידים את מחיריהם?

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 בחו"ל 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 ועוד דוגמאות המראות כי המחיר בישראל הוא לרוב כחצי מן המחיר בחו"ל (הנה לכם עוד סיבה מוחצת למה לא לרדת מן הארץ). הפלא מתאפשר

שאר ההוראות. יצירת המחיצה שהוזכרה איננה חובה - אך אם תעשה זאת תמנע מעצמך בלגאנים מיותרים בקבצים הנמצאים על הכונן הקשיח. אם תרצה להרחיב את ידיעותיך בנושא, מתן, כדאי לך לעיין במדריך DOS כלשהו.

חן ששר מקיבוץ גלעד מת על קווסטים ורוצה מאוד ליצור אחד כזה. איזו תוכנה יכולה לעזור לו ואיפה משיגים אותה (הוא כבר ניסה תוכנות כמו "העולם התלת מימדי" והתאכזב).

התוכנה בה השתמשת חן, נקראת 'מחולל' וכדי לכתוב תוכנה רצינית צריך לתכנת ולא להשתמש באחת כזו. מחולל מאפשר אומנם לכתוב תוכנות אחרות אך הוא מוגבל מפני שאם תחשוב על זה - גם הוא בעצם תוכנה מוכנה. ב"עולם התלת מימדי" יש דברים נפלאים אך הוא כאמור מוגבל. שפת תכנות לעומת זאת גמישה הרבה יותר - אם אתה יודע להשתמש בה כהלכה. כדי לכתוב משחק, כמו שאתה רוצה חן, צריך שפת תכנות עם הרבה גרפיקה, אנימציה וחישובים מתמטיים (לתנועת הדמויות) - דבר שהמחולל לא יוכל לספק. השפה הפופולארית ביותר היא שפת ה-C על כל גרסאותיה ושפת פסקל (בדרך כלל טורבו פסקל, שגרסתו האחרונה היא טורבו פסקל 7).

תומר אייטקין מירושלים בפאניקה. הוא

אייל באומרט מקריית מוצקין שואל: אילו צבעים יש בגיים בוי? כשמסך הגיים בוי כבוי, אייל, צבעו הוא מעין ירוק צהבהב. כשהוא דלוק יש עליו שני צבעים: שחור וצבע הבסיס הירוק צהבהב. בגלל שהמסך הוא מסך מטריצה (רשת) יש לכותבי התוכנה אפשרות לשלוט על ריכוזי הצבע השחור ועל כמות הנקודות השחורות במסך וכך נוצרים גוונים של אפור על המסך. דרך אגב, מסכים מסוג זה נקראים LCD - Liquid Crystal Display, כלומר מסך גבישי נוזלי כשהחומר הנוזלי שבהם הוא חומר ביולוגי (כן, כן) הנקרא פלסמה.

מתן בר שואל האם ניתן להעתיק את משחק הנשרוקים שקנה ל-HD? הוא חיפש בחוברת ההוראות ואין בה פקודת INSTALL.

מתן, אפשר להעתיק תוכנות גם בלי פקודת ה-INSTALL אבל אז עליך ליצור מחיצה וכך תעשה זאת:

```
MD C:\COOL
CD C:\COOL
COPY A:.*
```

פקודת ה-INSTALL (כשהיא קיימת) עושה במקומך את כל הפעולות הנ"ל, אך מסתבר שגם בלעדיו אפשר להסתדר. להבא, כשתרצה לשחק במשחק, תצטרך להקיש רק את פקודת ה-CD ולהפעיל לפי

על-ידי מיקרוסופט אנו זקוקים כדי להפעיל כל תוכנית שנכתבה בבייסיק. אם איננו רוצים לעשות זאת ניתן להשתמש במהדר (קומפיילר). זוהי תוכנה שעוברת על התוכנית שכתבת והופכת אותה למעין שפת מכונה או לתוכנית הפועלת בעצמה בלי צורך בתוכנת עזר. רוב המהדרים הופכים את התוכנית לקובץ exe ולכל שפת תכנות יש מהדר משלה. ל-Q Basic יש מהדר הנקרא קוויק בייסיק שגרסתו האחרונה מספרה 4.5. לאחרונה יצאה לשוק גרסה נוספת הנקראת ויזואל-בייסיק המתאימה לדוס ולבייסיק וההופכת את כל הפריטים והסימנים הגרפיים למרשימים עוד יותר. לאחר השימוש במהדר הקובץ חופשי מזכויות יוצרים.

ניב פלד מחדרה בצרות. הוא קיבל מהוריו שביקרו בארה"ב את המשחק סוניק בעטיפת פלסטיק. בארץ הסכימו להחליף את המשחק (כבר יש לו אותו, מסתבר) רק אם יביא את אריזת הקרטון. אבל הרי אין לו אריזת קרטון - יש לו פלסטיק! מה עושים? אם כך, אז כנראה לא מחליפים. צר לי.

יורם בכרך מירושלים מוסיף ושואל האם ניתן להביא משחקי נינטנדו מארה"ב לארץ ולהשתמש בהם במשחקי מחשב שנקנו פה?

כפי שכבר ענינו בעבר יורם, שיטות השידור בארה"ב ובישראל שונות זו מזו מה גם שהיצרניות מנסות למנוע "יבוא אפור" ולא רישמי של מכשירים מאירופה לארה"ב ולהיפך. לכן נעשים שינויים רבים. לנינטנדו אפשר לעשות בארץ הסבה לקלטות ה-8 Bit ל-SNES אי אפשר. חבל.



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 המשחק עולים כסף רב - הדיסקטים, התרגום, הקופסה, וכמובן קניית הזכויות מחו"ל.

שלומי ראובני מפ"ת מופתע. מחירו של גיליון וויז בודד בחנויות הוא 9.90 ש"ח ואילו למנוי ששילם מראש וטרח ושלח טפסים וכי' הוא 10 ש"ח. למה? מהו הרווח של המנוי?

רווח גדול שלומי. המנוי מקבל דבר ראשון את העיתון עד לפתח ביתו כל חודש - לא ריצות לחנויות ולא נעליים - בכל חודש גיליון חדש ועטוף בתיבת הדואר. בנוסף לכך מקבל המנוי מתנה עם עשיית המנוי - הספר משחק מחשב ו"התנ"ך של משחקי ה-PC" או ומצחייה סולרית - מתנות ששווין כ-100 ש"ח, ואחרון אחרון חביב - רק מנויי וויז זוכים לקבל את כרטיס החבר של וויז המקנה הנחות בבתי עסק ובאתרי בילוי והצובר תאוצה משבוע לשבוע (כן, כן). כמו שאמר זאב רווח בתשדירי השירות שהוא עשה לחברת עמידר לפני כשנתיים "הרווח כולו שלך".

ניב טיגמן מרעננה שואל האם מי שאינו מנוי על וויז יכול לקנות גיליונות קודמים. במלה אחת יניב. בוודאי.

צחי כהן מראש"צ שואל מה עושה פקודת go to במחשבי pc? פשוט מאוד צחי, פשוט מאוד. הפקודה גורמת לתוכנית לקפוץ מהקטע בו היא נמצאת לקטע אחר.

גיא רוט מירושלים קרא בכל מקום שמסך CGA יכול להציג רק 4 צבעים באותו זמן. הוא בנה תוכנית שלטענתו מאפשרת הצגת 8 צבעים בו זמנית וזה עבד:

```
cls
for a=1 to 8
locate a,1:color a:print a
next a
```

נו אז מה הבעיה פה? גיא, לפי התוכנית שלך כל צבע יוצא בנפרד! כלומר רק הוא, ולא 2 צבעים או 4 צבעים או 8 ולכן תוכנית ה-Q Basic שבנית שגויה. מסך CGA - יכול להציג 4 צבעים מתוך 16 אפשרויות.

יורם בכרך מירושלים שואל האם ניתן להפוך תוכנית Q Basic לשפת מכונה? שפת המכונה קיימת כדי להפוך תוכנית ל"עומדת בפני עצמה", כדי שלא נצטרך את ה-Q Basic להפעלה. רק לשם הבהרה, ל-Q Basic התוכנה שנכתבה



מאת: ניר צוק

בואו נשחק שנייה במה היה קורה אילו: אילו הייתי כתב בידיעות אחרונות או מעריב, הכתבה הזו על מכונות משחק היתה נפתחת ככה: "תופעה חדשה מכה

מדריך לטרמפיסט

והמרכזים המסחריים החדשים בכל הערים, מפני שבכל מרכז כזה פתחו גם "גלקסי" חדש וכך התחרות הלכה וגדלה - אבל שוק השחקנים הפוטנציאלי הלך והצטמצם! אתה הבנת את זה ברוך???

אם הבנו את זה בואו נלך צעד אחד קדימה: בגלל ששוק השחקנים, מה שנקרא קהל היעד - הצטמצם, הרווחים ירדו ומספר האסימונים הנמכרים בכל חודש ירד. לכן גם לא כדאי לבעלי הארקדות להביא משחקים חדשים - משחק חדש עולה משהו כמו 30 אלף דולר. נסו לחשב כמה אסימונים צריך למכור כדי לכסות את ההשקעה. גילינו להפתעתנו שהמחירים בארץ, בדומה למחירי משחקי המחשב, נמוכים בהשוואה למחיריהם בחו"ל.

פארק", מכשיר הפליפר החדש של דטה-איסט, לא מפריעים למשחק הסימפסון החמוד והפרימיטיבי שגר מולו. החלטנו שהפעם, אם באנו בתור עיתונאים ולא כשחקנים או שורפי אסימונים כרוניים, כדאי לבדוק גם דברים אחרים, מעבר למכונות המשחק ולכן הלכנו לרוברט, אחד המנהלים של הארקדה.

מסתבר שמהצד שלו המשחקים נראים מנצנצים קצת פחות. מדבריו עולה שהתקופה האחרונה לא עשתה טוב לענף. למה? מהמון סיבות: קודם כל האשמה היא בכס ובחברות המחשבים ומשחקי הטלוויזיה - ככל שאלה הפכו משוכללים יותר נשארו פחות ופחות סיבות לצאת מהבית וללכת לארקדה. מה? אם יש לי

בבית אחלה משחק למה ללכת רחוק, להדחק, לקנות אסימונים ולשחק? - אני אשב לי בכורסה בסלון, אשחק כמה שבא לי ואשלם רק 4 אגורות עבור החשמל לשעת משחק! סיבה נוספת שהשפיעה על השוק לדברי "איש השבתאי" היתה פתיחת הקניונים

בבני הנוער במרכז הארץ - בני טובים מבליים שעות ומכלים את כספי הוריהם מול מכונות משחק ממוחשבות. ההערכה היא כי מדובר באלפי בני נוער העושים זאת ללא ידיעת הוריהם ובעידוד גורמים שליליים המנהלים מועדוני משחקים מפוקפקים. דובר משרד החינוך מוסר כי משרדו מתריע זה שנים מספר על נגע זה, אך עקב תקציבו המצומק אין באפשרותו לעשות דבר."

נבהלתם? לא נורא, אפשר להוריד את המסכות ולשתות מים. בעיתון כמו וויז לא תקראו כתבות כאלו. מה שכן תקראו היא תוצאה של סיור שערכנו לאחרונה בארקדות משחקי המחשב בתל-אביב. הכינו כסף לאסימוני משחק וצאו ביחד עם מדריך הטרמפיסט - בגלקסיה...

הכוכב הראשון בו נחתנו במסענו בגלקסיה היה כוכב שבתאי - אחד המוסדות הידועים ביותר בתחום מכונות המשחקים בת"א. מסויר קצר בין המכונות הבנו שהעולם הרבה יותר מורכב ממה שחשבנו; הבנו שהמחסל 2 יכול לגור ליד סטריט פייטר 2 בלי שיילכו מכות, גם ראינו את מכונית הפינג-לאפ, מירוצי המכוניות של אטארי פועלת ומחייכת ליד מכונת הכדורגל של ניאו-ג'או, בלי שיהיו מריבות בין שני המכשירים ומסתבר שקולות הדינוזאורים של ה"ג'וראסיק



היחידה הארצית לחקירות

הנאה

אז עובדים קצת פה ושם ואין משפחה גדולה. קונים קצת אוכל ושכר דירה והיתר נותנים פה למכונות. "זה נחמד", מה נחמד? "משחקים יפים, יש בחורות וגם לומדים את השפה!" רגע רגע, אמרנו איך לומדים עברית במשחקי מכונות "עברית? מה



בגללקסה

פתאום עברית? אנגלית! זה שפה!" נטפלנו גם לרקדנית שסיימה חזרה ובאה לשחק במשחקי היריות האינטראקטיביים, לאמא שהבטיחה לבנה הקטן בן ה-4 לנסוע באוטו מירוץ כמעט אמיתי וקיימה, לקבוצת "המניאקים" משבט צופי הירקון שבאה לשחק יחד עם המדריכה טלי, לסבא נחום שבא עם הנכד עידו כדי להעביר זמן לפני הסרט, לחיילת הדס ששיחקה בפליפרים עד כלות ושרפה אחוז נכבד ממשכורתה הצבאית הדלה בלאו הכי, לציפי ש"באה פעם ראשונה לראות מה זה" ולעוד קורבנות אחרים שנראו להם מעניינים. אם תרצו (נכון שלא?) נוכל לפרסם את תשובותיהם המפורטות לשאלת מיליון הדולר שהצגנו להם, אבל בשלב זה אנחנו מעדיפים לעצור את שלשול המלים ולתת לכם, טרמפיסטים יקרים, ליהנות משיטוט עצמאי בתמונות ממרחבי הגלקסיה.



כחולות אפורות. ודודי קצת נמוך ממנו שיער שחור ועיניים חומות גדולות אבל כתבנו בגוף ראשון. מצאנו המון קורבנות פוטנציאליים נהדרים לשאלה אותה ניסחנו במאמץ מוחי מרוכז ועליה חשבנו רבות במשך השבועות האחרונים: "סלחו לי אדוני/גבירתי מה אתה עושה פה בעצם?" הראשון שעלה על הכוונת שלנו היה ילד קטן ששיחק בסטריט פייטר. "בוא הנה חמודי" קראנו לו "מה אתה עושה כאן, במה אתה משחק?" התשובה הופיעה מחברו שעמד לידו והיה יותר ילד ויותר קטן ממנו: "לא יודעים מה זה - אבל זה כיף, בועטים ויורים." סלחנו לילדים הקטנים על בורותם מפני ש: א. הם ילדים, ב. גם אנחנו בגילם לא ידענו מה זה סטריט פייטר ג. בחופש הגדול מותר לא לזכור כלום.

המשכנו ופגשנו את איליה, עולה בן 30 מלטביה, שהיה שקוע מאוד במירוץ המכוניות החדש של סגה ה-VITURA RACING, המשחק שהפיל לקרשים או יותר נכון הוריד מהמסלול את הטורבו אוטוראן הזכור לטוב לזקנים מביניכם. אחרי שנדהמנו מהתמונה התלת-מימדית המשובחת של המשחק הפנינו לאיליה את שאלת המחץ והוא חיך חיוך ארוך והשיב: תראו, אני כבר שנה בארץ, עבדתי קצת אבל עכשיו אין עבודה.

כשישבנו במשרדו של רוברט, עיינו בירחון שנקרא REPLAY שהוא התנ"ך החודשי של משחקי המכונות - שם ראינו את כל משחקי המחשב החלומיים שבטח אף פעם לא נראה בארץ, שם החלטנו שאנחנו רוצים לעבור ולכתוב למגזין הזה, אבל שם גם גילינו כי משחקי מכונה בלונדון עולים משהו כמו 3-4 פאונד שזה המון כסף (15-20 ש"ח). ועוד לא הזכרנו את המשטרה שהחליטה שמשחקי מכונות מותרים - מגיל 16 ומעלה ומאז ממרת לרוברטים את החיים, ועוד לא דיברנו על האינתיפדה והסגר שהבריחו את הפועלים הערבים שהיו משחקים הרבה ולא... בי.פ. אלו היו שישים שניות גדושות על מכונות המשחק ומפעיליהן.

אחרי ששמענו מה קורה מצד אחד של המסך עברנו לצידו השני. דרך אגב, כשאני כותב ראינו שמענו וכדומה אני מתכוון לדוד רביב מנהל העיתון ואני, ועוד משהו - אני מקווה שזה גם לא מפריע לכם שאנחנו כותבים כאן בגוף ראשון - פשוט שמנו לב לעובדה המעניינת שרוב הכתבים בעיתוני המשחקים כותבים את הכתבות שלהם בגוף ראשון ואוהבים נורא לספר על עצמם תוך כדי הכתבות, אז החלטנו להצטרף לגל הכללי - אמנם לא כתבנו על עצמנו (ניר הוא בגובה של כמטר שמונים ושלוש שיער בלונדי ועיניים

פירוק

המרכז
למשחקי מחשב

משחקים של החברות המובילות

SIERRA □ ORIGIN □ LUCAS

MICROPROSE □ ELECTRONIC ARTS □ BRODERBUND □ OCEAN □ VIRGIN

משחקי וספרי פנטזיה בעברית ובאנגלית

ספרות מחשבים בעברית ובאנגלית

משחקים ל-CD-ROM

משחקי טלויזיה

לומדות

ירחונים

רח' אבן גבירול 60 תל-אביב.
טל: 03-6961826



פירוק
מסביב למחשב

קונסטרוקטים

אומנות הקסם



מ ש ח ק י
ת פ ק י ד י ם

מאת: אריאל ירושלמי

אריאל ירושלמי, בן 13 ומשהו מירושלים, שלח לנו כתבת D&D אדירה בנושא לא שיגרתי: קונסטרוקטים.

על נושא הקונסטרוקטים לא הורחב מספיק, לדעתי, בערכות ה-D&D ומכיוון שזו דרך הגנה נהדרת לקוסמים בדרגות גבוהות החלטתי להרחיב קצת על נושא הרכבתם. רק הסבר אחד: אני מחלק את הקונסטרוקטים לשלוש מחלקות: גלמים, פסלים חיים ודמויי יצורים.

א. זמן: אורך תהליך היצירה הוא חודשיים לכל קב"פ של קונסטרוקט נחות, ושלושה חודשים לקונסטרוקט מפותח. אם הקוסם המנפיש הוא בדרגה 10 ומעלה הוא יכול לחלק את דרגתו ב-4 (עגל מטה) ולהפחית את התוצאה מהקב"פ של הקונסטרוקט לצורך חישוב הזמן. כמו כן, ניתן להפחית שבועיים על כל קונסטרוקט מסוג מסוים זה שהקוסם הנפיש בעבר, או שבוע על כל קונסטרוקט מאותה המחלקה. שימו לב שהזמן הסופי לא יהיה פחות ממחצית הזמן המקורי.

ב. עלות: לא יכולה להיות עלות אחת שווה לכל הקונסטרוקטים משום שהם עשויים מחומרים שונים בכמויות שונות, ולפעמים אפילו דורשים חומרים נדירים. לדוגמה עלות החומרים לפסל אבן חי, הדורש כ-20 מס"ק אבן וכמה ליטרים של לבה, גדולה בהרבה מהעלות של גולם עץ הדורש כ-13 סמ"ק עץ בלבד. כל שה"ם צריך לחשב לבד את עלות החומרים במערכה שלו.

ג. סיכויי הצלחה: הסיכוי הבסיסי הוא 40%, +5% לכל דרגה, מעל 10 ניתן לקבל עוד 5% על כל 1500 פ"ז ושבועיים נוספים של מחקר שהשקיע המנפיש. אם הקוסם הנפיש קונסטרוקטים נוספים מאותה מחלקה הוא מקבל עוד 5%, אם הנפיש קונסטרוקטים מאותו הסוג בדיוק יקבל במקום זאת 10% נוספים.

ד. כוחות: בזמן הכנת הקונסטרוקט צריך המנפיש להטיל מספר קסמים כדי שהקונסטרוקט יקום בהצלחה. הקסמים משתנים לכל קונסטרוקט לפי היכולות שלו והם נתונים להחלטת השה"ם. ניתן להוסיף לקונסטרוקט כוחות נוספים על ידי הטלת לחשים מתאימים. כל יכולת מוסיפה כוכבית אחת לקב"פ של הקונסטרוקט. מותר להטיל רק לחשים מדרגות אחת עד ארבע ומותרים רק לחשים בעלי משך פעולה ממושך. כמו כן, לא ניתן להטיל לחשים בעלי "טווח 0". סוג הלחשים הרצוי

כמה אחוז מהנק"פ נשאר לו ולעבוד לפי אחת מהאפשרויות. לצורך הדוגמה בחרנו בגולם עצם שנשארו לו 75% נק"פ לפני שנוטרל.

א. ניתן ליצור גולם שכוחותיו 75% מכוחות גולם עצם רגיל ב-75% מהזמן המלא.

ב. ניתן ליצור גולם חדש לגמרי ב-25% זמן יותר (כלומר 125% זמן) תוך כדי תיקון והוספת חומר כדי להשלים את החסר.

ג. ניתן לבנות גולם חדש בזמן רגיל אבל רק עם 75% מהנק"פ המלא.

לבסוף יש לי שתי הערות:
1. בכל מקום שכתבתי קוסמים התכוונתי גם לכהנים.

2. שה"מים מוזמנים להוסיף על הדברים שכתבתי למעלה, למשל: ספרי הכנת קונסטרוקטים או לחשים חדשים המקילים על ההכנה וכו'.

נקווה לראות אצלכם צבאות של קונסטרוקטים או לפחות מחסנים של גושי עץ ואבן בחדר בעקבות הכתבה המעולה ששלח לנו אריאל.

יודעים מה? נראה אתכם מנפישים את הדף הזה! קדימה.

הוא היעלמות, מגן ודומיהם. השה"ם יקבע באילו לחשים מותר להשתמש ובאילו אסור. תוך הקפדה על כך שהלחש יתאים לקונסטרוקט - תאוצה לגולם עץ איטי לא תקבל על הדעת, הגנה מרוע כן. שימו לב כי עם כל יכולת חדשה יורד סיכויי הצלחה ב-10%. את הקסמים יש להטיל פעם אחת לכל קב"פ של הקונסטרוקט תוך יום אחד כדי לקבל השפעה מלאה, אחרת ההשפעה תהיה חלקית בלבד. לדוגמה, גולם אמבר עם 10 קב"פ שהוטלו עליו רק 8 לחשי היעלמות יהיה בלתי נראה 80% מהזמן.

ה. חולשות: מכיוון שקונסטרוקטים נוצרים ונשלטים על ידי קוסמים, לחש ביטול קסם עלול לנטרל אותם. יש לבדוק את סיכויי הצלחה לפי דרגות המנפיש והמבטל. ניתן לעשות גולם בעל 100% התנגדות לקסם על-פי התהליך שתואר בפסקה הקודמת ולגולם זה נוספות שתי כוכביות לקב"פ. אם הביטול מצליח - יפול הקונסטרוקט ויאבד לגמרי את ה-"חיים" שבו, ניתן להשתמש בו כדי ליצור קונסטרוקט זהה מאוחר יותר על ידי הקוסם שניטרל אותו. אם הקונסטרוקט נפל לפני שנפגע - יהיה אורך ההנפשה מחדש רק שבוע לכל קב"פ. אם הוא נפגע יש לחשב

שנה חיים

PC x 3 = WIZ

חברת מיראז' וחברת באג גיימס
מכריזות על מבצע משותף!!!

קנה 3 משחקי מחשב מהדשימה להלו
ותקבל מתנה: מזוי שנת לירחון WIZ
(בשווי של 140 ש"ח)

רשימת המשחקים

119 ש"ח	קינג קווסט 5	21	99 ש"ח	אלוף החלל	01
99 ש"ח	מסע בחלל 4	22	99 ש"ח	זעם השדון	02
99 ש"ח	הרפתקאות במצולות	23	99 ש"ח	מאורת הדרקון	03
119 ש"ח	פגיון הדמים	24	99 ש"ח	סימולטור מעבורת החלל	04
119 ש"ח	ווילי בימיש	25	99 ש"ח	קונן מקימריה	05
119 ש"ח	אלופי הפסיפיק	26	99 ש"ח	בעקבות אקסקליבר	06
119 ש"ח	קינג קווסט 6	27	99 ש"ח	המרגל	07
119 ש"ח	הדרך למלחמה	28	99 ש"ח	חולית	08
119 ש"ח	האי של דרי מוח	29	99 ש"ח	דברי ימי קירנדיה	09
119 ש"ח	הסוד האפל	30	99 ש"ח	מלכודת הפיתוי	10
119 ש"ח	מסע בחלל 5	31	149 ש"ח	ארבעת המובחרים	11
89 ש"ח	המכונה המופלאה	32	99 ש"ח	ק.ג.ב.	12
119 ש"ח	הטוב הרע והרוקח	33	99 ש"ח	מאורת הדרקון 3	13
99 ש"ח	דרי מוח	34	99 ש"ח	חולית 2	14
99 ש"ח	מסע בין כוכבים	35	99 ש"ח	טוטו תיקו לוטו	15
119 ש"ח	שר הטבעות 2	36	99 ש"ח	רובין הוד	16
89 ש"ח	לוחמי המערות	37	99 ש"ח	חקירה משטרית	17
119 ש"ח	שרלוק הולמס	38	99 ש"ח	שעשועי לארי 3	18
99 ש"ח	ציפורי הפלדה	39	99 ש"ח	הרצון לעוצמה	19
119 ש"ח	על גלגלים	40	119 ש"ח	לארי 5	20

שנה חיים WIZ



מייקל גיורדן	41
ווינג קומנדר 2	42
אולטימה 7	43
הדרך לתהום	44
כח המחץ	45
טיטוס השועל	46
השבלונים	47
פרהיסטוריק 2	48
אנציקלוידע	49
אנציקלוידע החלל	50
אנציקלוידע דינוזאורים	51
מנהרת הזמן	52
מבצע חמקן	53
עולם אחר	54
רצח על הנילוס	55
אמזונס	56
אבירי האלים	57
פלשבק	58
קיד פיקס	59
חדר המשחקים	60
רחוב ההפתעות	61
הנסיך הפרסי 2	62
פלקון 3.0	63
סופר טטריס	64

לכבוד: **PC x 3 = WIZ**
וויז מדור שיווק ת.ד. 1409 בני-ברק

אני מעוניין לרכוש את 3 המשחקים הבאים ולקבל מתנה: מנוי שנתי לוויז. אנא רשום בכתב יד ברור את המספר הסידורי, שם המשחק ומחירו.

מס' סידורי	שם המשחק	המחיר בש"ח
סה"כ לתשלום		

הוראת חיוב בכרטיס אשראי: ויזה ישראל כרטיס דינרס

שם בעל הכרטיס: _____

מס' ת.ז. _____ מס' כרטיס _____

בתוקף עד _____ חתימת בעל הכרטיס _____

- * החיוב ב-3 תשלומים חודשיים ובכרטיס אשראי בלבד.
- * החיוב בהמחאה בתשלום אחד ובמזומן בלבד.
- * ההזמנה תבוצע תוך 14 יום מיום קבלתה.



משחקי מחשב

שלח עוד היום

מאת: ערן בן-סער גיא הילטון שעשו
שביתת נשק זמנית (בום, איייייי!)

תחמוננים

מיומנות וחכמה. דברו עם האורקים, תעבדו עליהם, שכנעו אותם לעזור לכם, האפשרויות הן אין סופיות

תחמונו אותם!

קוסמים, במקום להציג לראווה את קסמי המשחית הרבים שלכם ושאר כלי הקסם ההרסניים לא פחות, אולי כדי שתנסו איזו אשליה או שתיים של, נגיד: דרקון, בוהה (BEHOLDER), או אפילו סתם עוד 10 חברים לקבוצה. אתם יכולים גם להשמיע קולות קרב אימתניים מהמסדרון שליד ולשלוח לשם את האורקים בריצה. עוד אשליה שימושית - אם יודעים כיצד נראה בעל הטירה - היא אשליה שלו (של בעל הטירה) המצווה על האורקים ללכת לבצע סריקה מחוץ לטירה. הפכו את מנהיג האורקים לצפרדע ותנו לשאר האורקים לברוח באימה. הטילו קסמי הקסמה למיניהם על מנהיגי האורקים ושכנעו אותם כי אתם ידידים - יש לכם כל כך הרבה אפשרויות!

או אולי הדובר של החבורה יחליף מלה עם האורקים וינסה להונות אותם, לגרום להם להאמין שהם בשליחות אדון הטירה ולהוציא מהם מידע תוך-כדי השיחה. אורקים הם יצורים די טיפשים (אוקי, אוקי, מאוד טיפשים) וסיפור מצוץ מהאצבע, שרק נשמע כבעל סבירות כלשהי, יצליח במידה מפתיעה. חוץ מזה, אפשר תמיד לשחד אותם עם מספיק זהב והם "יאמינו" שאתם שליחי האלים עלי אדמות ובאתם לבדוק אתרים נוחים לביאת המשיח. היכוננו.

אורקים הם רק דוגמה אחת ליצורים בעלי אינטליגנציה נמוכה. כעיקרון כל יצור שרמת התבונה שלו נמוכה משלכם עשוי להאמין לסיפור מפוברק או לאשליות פשוטות וכיוצא באלו. כך שכאשר אתם נתקלים ביצורים לא מי-יודע-מה מבריקים, כדאי שטבח-עם יהיה הבחירה האחרונה שלכם, לאחר שכל

הכל דיבורים

כן, אחרי העדרות ממושכת - תיחמונים מכה שנית! והפעם במקום עדי ורניק משתפים פעולה ערן בן-סער וגיא הילטון. אבל, יש שינויים. תיחמונים במהדורתו הקודמת עסק בלתחמן את החוקים ולמצוא פירצות שיכולות לעשות את חיי השחקנים קלים יותר, ואת חיי ה-GM לגיהנום עלי אדמות. תיחמונים הנוכחי יעסוק בדרכים מקוריות לתחמן את החיים ולא את השיטה, כמובן שדבר זה דורש רמה גבוהה מאוד של משחק תפקידים. מלבד זאת התיחמונים שלנו הם אוניברסאליים ומתאימים לכל שיטות המשחק. אוקי, נתחיל מזה שמשחק תפקידים הוא שורה של מצבים שנפתרים (או נפטרים) על-ידי הקבוצה. ברוב המצבים ניתן לחלק את האפשרויות של הקבוצה לשתי גישות: הגישה הברוטאלית - סאדיסטית והגישה התיחמונית. למה אנחנו מתכוונים (או, למה התכוון המשורר)?

מצב לדוגמה: אתם נמצאים בתוך טירה לא מוכרת באמצע איזושהי משימה לא חשובה - נגיד מציאתו של גביש קסום שיכול להציל את העיר התת-ימית מטביעה (מאיפה מוצאים את הרעיונות האלה?), לפתע אתם נתקלים בקבוצת אורקים שומרים. לפי הגישה הברוטאלית-סאדיסטית הקבוצה תשלוף חרבות, קסמים ושאר ירקות ומקבוצת האורקים ישאר, אולי, כתם לח על הקיר. כמובן שכל זה מעורר רעש רב, צרחות, רעש חרבות וכדומה, ומיקום הקבוצה כבר אינו סוד. ואז יתר האורקים ויצורי האופל השוכנים בטירה ימהרו וישאירו מהקבוצה עוד פחות ממה שנשאר מהאורקים הקודמים, ז"ל.

להתקדם תוך לחימה ברוטאלית ועיקשת - את זה כל קבוצה פשוטה יכולה לעשות. אנו מציעים את השיטה התיחמונית הדורשת מהקבוצה מעט יותר



בצורה דומה גם בעתיד. לדוגמה, החרבות שהוזכרו קודם לא היו מתוכננות אלא נוספו על ידי ערן כצ'ופר על תחמוץ יפה ומוצלח.

אז לסיכום, דברו, נצלו את החומר האפור שהאלים שמו לכם בין האוזניים (לא, לא דונג), וזכרו שתמיד ניתן למצוא דרך פשוטה לצאת מכל מצב, כולל מצבים בהם נדמה כי רק קרב יושיע את החבורה.



החותם הקיסרי שבו משתמש הדוכס לסגור את מכתביו.

החבורה הגיעה לארמון, אבל השומר עיכב אותם ולא האמין לסיפור שלהם. אז הם הראו לשומר את החותם הקיסרי (המזויף) שעל המכתב, ושאלו אותו אם הוא לוקח את האחריות לפתוח את המכתב לפני הלורד שלו. כמובן שהשומר הכניס את החבורה ללא עיכובים מיותרים, ואפילו שלח שומר אחר שילווה אותם עד ללשכת הלורד.

החבורה נכנסה אל הלורד וסיפרה לו שהם שליחי הדוכס ושיש בידם מכתב המאשר זאת. לאחר קריאה מהירה במכתב, שלח הדוכס ליועצו הבכיר שיבדוק אם המכתב אמיתי. בנקודה זו נתבצעה בדיקת כשרון מול כשרון בין כשרון הזיוף של הזייפן וכשרון הפיענוח של היועץ (המשחק שוחק בשיטת MYTHUS) והיועץ נכשל. היועץ הכריז שהמכתב אמיתי ללא ספק ויש להתייחס לשליחי הדוכס (החבורה) במלוא הרצינות.

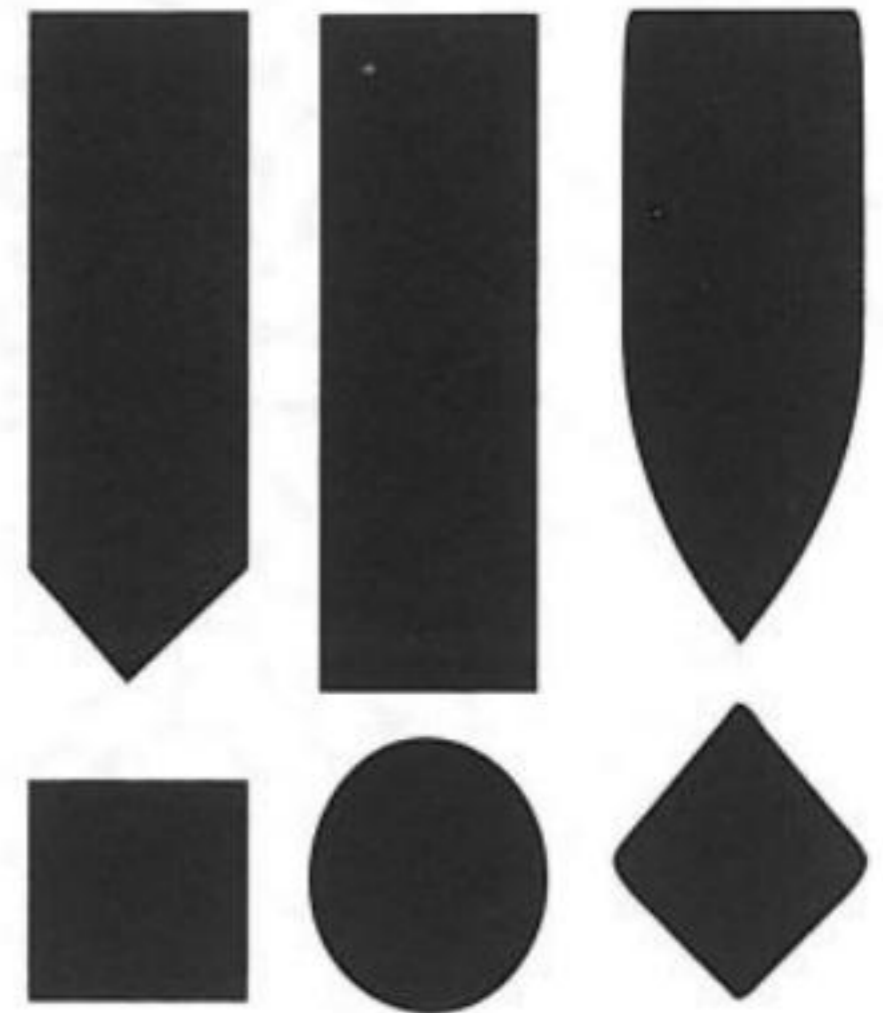
לאחר מכן "בלע" הלורד כל שקר שהחבורה סיפרה לו, וזה כלל:

החבורה דרשה לשמור בסודיות את עצם קיומה ואת השיחות בינה לבין הלורד. החבורה שכנעה את הלורד כי דוכסות אויב עומדת להתקיף את האי והדוכס שולח צי צבאי כדי לסכל את המתקפה. החבורה גם סיפרה ללורד כי הדוכס מבקש את מטה הקסם (המטה אותו היתה החבורה צריכה להשיג) כדי לעזור לו במלחמתו.

התוצאה היתה שהלורד, מלבד הוספת לינה, אוכל וכסף לחבורה, שאל את החבורה בתמימותו: "אולי הדוכס גם ירצה את החרבות?" אחרי התייעצות מהירה החליטה החבורה ש... "כן, בטח, זה יכול בהחלט לעזור והוד רוממותו הדוכס יהיה מרוצה מאוד!" החרבות היו, כמובן, קסומות.

למחרת, יחד עם המטה, החרבות וכמות לא מבוטלת של זהב ותכשיטים, יצאה החבורה את האי ושבה אל הדוכסות שלה. שמועות שהגיעו מאוחר יותר סיפרו על הוצאתו להורג של הלורד, ועל מינוי של פראיאר חדש לשלוט על האי. אם במקום זאת היתה החבורה עושה את המעשה הצפוי ששלושה רבעים מהחבורות עושות, כלומר מתגנבת לארמון ולוחמת את דרכה אל המטה והחוצה, ספק אם היו מוצאים את המטה ויוצאים לא רק ללא פגע אלא גם עם שתי חרבות נוספות (הם היו, כנראה, נתפסים ומושלכים לכלא).

ברגע שחבורה משתמשת בתחמוץ ומפעילה משחק תפקידים משובח, כשהתחמוץ הוא יסודי ולעומק במקום סתם לרמות את השיטה, שווה ל-GM לצ'פר את החבורה כדי לעודד את החבורה למשחק



ניסיון תחמוץ נכשל.

"טוב מאוד!" יאמר לכם ה-GM המצוי, "אבל אני לא מכניס אתכם לעימות עם אורקים חסרי בינה, אני אוהב לשלוח בכם אלפים אפלים והם כן מי-יודע-מה מבריקים!" אנחנו ממליצים לשלוח לו אצבע משולשת. גם על יצורים בעלי אינטליגנציה אנושית ואפילו מעל האנושית ניתן לעבוד (עיין ערך רייסטלין ופיסטאנדאנטילוס).

רוצים דוגמה (לא !!!), ניתן לכם בכל זאת:

בעולם של ערן יש שבע דוכסויות עצמאיות שנלחמות ביניהן על השליטה ביבשת. בעבר היו שבע הדוכסויות קיסרות אחת שהתפרקה בנסיבות חשודות. במרכז היבשת ישנה ימה ענקית, ובמרכז אי בגודל בינוני ועליו יושבת עיר שהיתה פעם עיר הבירה של הקיסרות. לכל הדוכסויות יש גבול עם הימה (ערי הבירה שלהן שוכנות לחופיה) ומידי פעם נכבש האי על ידי דוכסות אחרת. למעשה התכיפות היא בערך אחת לשנה. קל מאוד להבין למה ללורדים שנשלחים על ידי הדוכסים לשלוט באי יש נטיה קלה לפאראנויה ("או לורד נאמן, אני שולח אותך לשלוט בעיר הבירה של היבשת, זהו כבוד עצום וגדול" אומר הדוכס. "לא! למה? אני נתין נאמן. מה עשיתי? בבקשה, לא!"). בכל אופן, חבורת ההרפתקנים, שכוללת בין היתר את ההוריקס המפורסם של גיא (קוראים לו: הרדר), היתה צריכה להשיג מטה קסם שבבעלות הלורד ששלט באי באותה התקופה. הבעיה היתה שהם לא נתיני הדוכסות ששולטת באי. הם שכרו סירה, שטו לעבר האי, שיחדו את משמר החופים והסתגנו אל תוך העיר. למחרת יצא הגנב אל העיר וחיפש זייפן טוב, הוא מצא אחד, החבורה ערכה מגבית קטנה והזייפן זייף מכתב ובו הוראות האומרות כי החבורה נשלחה מהדוכס ואיתה הוראות חדשות. הזייפן גם זייף את



חשחק לוח וידיא



"חושב שתוכל לנצח? ... אני חושב שלא!"

3 עד 6 משתתפים, מגיל 12 ומעלה וגם למבוגרים

להשיג ברשת חנויות באג, סמימצקי ובחנויות הצעצועים המובחרות.

עוד זוכים עוד זוכים עוד זוכים עוד זוכים



לעלות לקומה השנייה. כל הקבוצה מקבלת שלוש נקודות על שיתוף פעולה אדיר וגם ירון על האכזריות שבאה בדיוק במקומה.

מפגש 4.

לא קרה שום דבר מיוחד, וגרימריידר הראה לדמויות את שער הקסם כמתוכנן. הערה מצד הסייר, שונא המדבריות, בקשר לטוב הטעם של מורגן - גרמה לסופת ברקים פתאומית באיזור והם מיהרו לעבור דרך השער.

מפגש 5.

אחרי הסרת בגדים מיותרים בחום הרב ושעתיים הליכה, פגשה הקבוצה את הלטאות והתנהל קרב שיגרתי במהלכו נפצעו הלוחם והסייר קלות.

מפגש 6.

בשל פרשת אהבים אומללה בעברו הקרוב של הלוחם, שינה ירון את האשליה לאשליית אהובתו לשעבר של הלוחם. כמובן שרק הלוחם יכול היה לראות את האשליה. לכן רץ לו הלוחם בזרועות פרושות ועיניים עצומות לעבר נווה המדבר. הקוסם, שלא חיבב את הלוחם במיוחד, הטיל עליו "חרשות" ולכן לא שמע הלוחם את קולות הקרב, וכשהגיע לנווה המדבר הסתער בחיבוק על הגוף הראשון שבדרכו, הלטאה מטילת הלחשים. הוא היה בטוח שהלטאות אחראיות להיעלמות "אהובתו" ולכן שתה שיקוי האצה ומיהר לטבוח כמה לטאות שרק היה יכול. בינתיים הגיעה החבורה, הקוסם הטיל זימון מפלצות, והפייטנית והלוחם אחזו כל אחד בקצה של מוט ארוך ורצו קדימה - כשהם מפילים לטאות - שהפכו לטרף קל ללוחמים שנלחמו בהם. אחרי סיום הקרב ניסה הקוסם לשכור את סנטלארד (עף שלושה מטרים באוויר) והפייטנית ניסתה, לשווא, לרדוף אחרי הזקנה ממפגש 7. על הסצנה האחרונה מקבל ניר שלוש נקודות ושאר הקבוצה שתיים.

אנחנו מחכים לפתרונות סצנה-4. כל צוות השופטים (סנטלארד חזר מאילת). ירון סגל הירדן 16 רמה"ש

עשה בדיוק את מה שאני הייתי עושה, הוא הניח לדגי הפיראנה לכרסם את החבל! הקוסם, הידרופוב (שונא מים) מושבע, נבהל לגמרי והטיל כדור אש בטעות. הגל שנוצר העיף את החבורה לגדה השנייה כשחבריה מעולפים. שלוש נקודות לירון, עשר של רעיון.

מפגש 3.

לאחר שכהן הענקים העיף את החבורה לבור, ולאחר שהבינו לאיזה ברוך נכנסו ואיזה קבב הם עומדים להיות, הטיל הקוסם "ידיים לוחטות" וחימם את שולי רשת המתכת. התרחבות המתכת גרמה להאטת קצב ירידת הרשת. לאחר מכן הטילה



הפייטנית "זוהר שמיעתי" שגרם לקול חזק ומהדהד כדי להזהיר את הענקים מלפגוע ב-"4 הקדושים" (מי?) או ש"אורנג הגדול" (מה?) יפגע בהם. הלוחם היכה עם חרבו על מגנו וגרם לקול חזק ומהדהד (הם הרי היו בתוך בור). ואז, כשגורם ההפתעה לצידם, הטיל הקוסם ריחוף על הסייר והעלה אותו מהבור כדי שילחם עם הכהן. במשך הקרב דרך בטעות הכהן על המנוף והשאיר אותו במצב ירידה (הא-הא-הא) כותב לנו ירון, ומורגן ובאר הולידי מצטרפים אליו. הסייר, בזינוק אתלטי, נחת על הידית והעלה את חבריו, המעולפים חלקית, למעלה. מכיוון שחששו שיש ענקים מחוץ לטירה החליטו

ערן בן-סער, בשם כל חבר השופטים.

עוד בטרם אמירת השלום והסמול-טוק הפותח, בואו נבהיר דבר אחד: כאן מתפרסמים הזוכים של סצנה מספר שלוש! כן, קראתם נכון - שלוש, אין זוכים לסצנה מספר שתיים!

למה?

בואו למערכת ואני אראה לכם את הפתרונות שקיבלנו. מה הרעיון בלשחק את הסצנה בדיוק כפי שכתבנו אותה ללא כל רעיון מעניין? צר לנו לאכזב אתכם אבל לא מצאנו אפילו פתרון אחד ששווה לתת לו את הפרס. בליט ברירה אנו מדלגים על הסצנה ועוברים לזוכים של הסצנה השלישית.

מוכנים?

הזוכים שלנו הם: ירון סגל (שה"ם ערמומי), אורי אלון (אלף-קוסם וחכמולוג גדול), ניר מור (חצי-אלפית-פייטנית עם רוח לחימה), עידו כהן (אדם-סייר שבהחלט יודע מה הוא עושה) ואלעד לוי (אדם-לוחם ומתופף חובב). כולם, כנראה, מרמת השרון וגילם בערך 12, הם שיחקו AD&D.

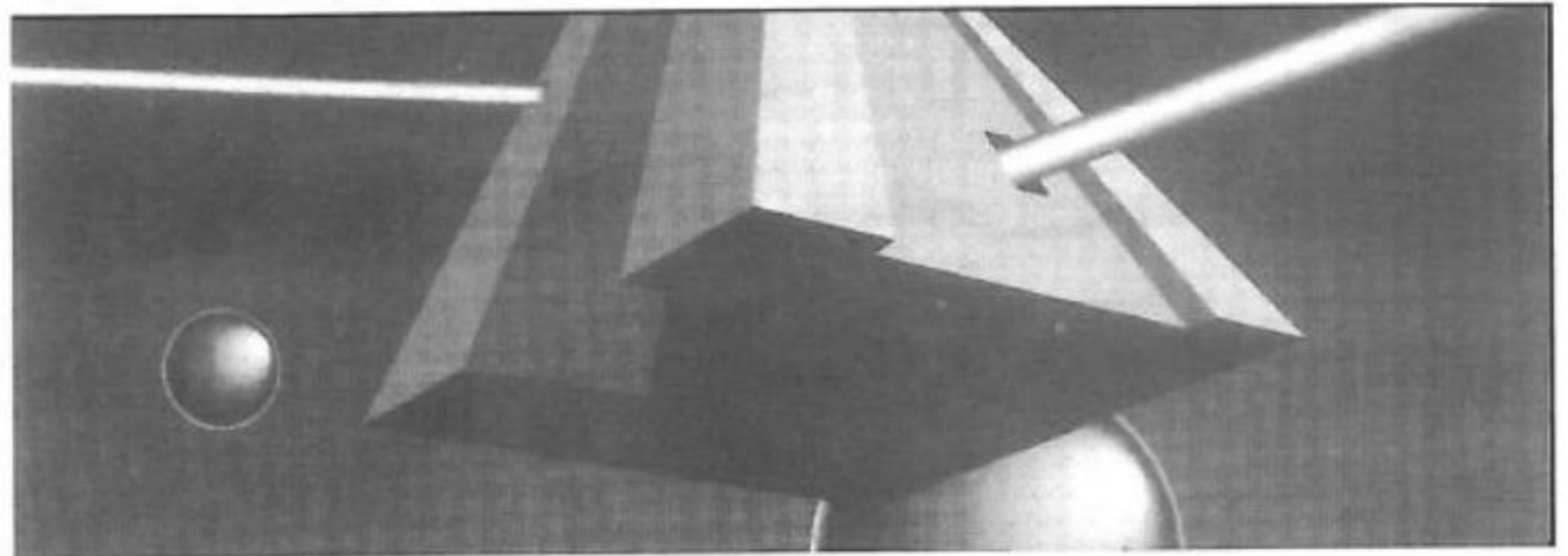
מפגש 1.

החבורה, שכפי הנראה יש לה ניסיון במעבר עולמות, החליטה שהיא הופיעה אי-שם באיי מונשיי (למעשה הם היו על מישור קיום הלקוח מהמיתולוגיה הנורווגית, אבל קרוב), אבל מרוב עצים הם לא ראו את היער, שהתקרב עליהם בזחילה עיקשת. לכן הצליחו הצמחים הטורפים לתפוס את כולם מלבד את הפייטנית, שניצלה במזל טהור. הפייטנית הצליחה לשחרר את החבורה בעזרת פזמון מרגיע שעצר את הצמחים ובעזרת חרבה. שתי נקודות לניר.

מפגש 2.

אחרי חצי שעה של הליכה ומטר קללות בנושא אמו של דיקטור, הגיע החבורה לנהר 100 המטר. את דגי הפיראנה הם גילו בטעות, כשהקוסם טבל את מטהו בנהר כדי לבדוק את עומקו. מכיוון שלדעתם רפסודה היתה נסחפת עם הזרם, הם בנו אחת והשתמשו בחבלים שלהם ובקרב כדי לגרור את הרפסודה לגדה השנייה. ירון (השה"ם)

שיחות עם מורגן לה פיי



ערן בן-סער

אני חושבת שהתוכי היה הכי מצחיק. אמרה מורגן. "אולי, אבל גם לג'יני לא היה חסר." מורגן ואני ישבנו במזללת ג'אנק פוד ואכלנו המבורגרים אחרי הסרט אלאדין, אחלה סרט. לא הסכמנו מי היתה הדמות המצחיקה ביותר בסרט. "הגיעו עוד תגובות לכתבה שלך מוויז??"

גיחכתי, "טונות, אבל לפחות מאנשים שכותבים דעות אמיתיות שמבוססות על הניסיון שלהם." "בערך או נגדך?" "חצי, חצי."

"ומכתבים אלי הגיעו?" שאלה מורגן. "אז לזה את חותרת, מכשפה זקנה." השבתי לה, "ידעתי שלא סתם הצעת לשלם על הארוחה."

"אתה רומז משהו?" שאלה מורגן במבט שאומר: תתחיל איתי ותגמור בתור כרית לחתול שלי."

"לא, לא. חס וחלילה." מיהרתי להציל את נשמת, "הנה קיבלנו כמה מכתבים." "טוב מאוד, תקריא לי כמה מהם."

"טוב נו, הראשון הוא מירום ברוך מירושלים, יש לו המון שאלות. את רוצה אותם בבת אחת או לחוד?"

מורגן הביטה אלי באותו מבט שהוזכר למעלה, "אחד אחד בבקשה." היא אמרה. "אה, טוב. הוא רוצה לדעת מאיזו דרגה קוסם יכול לבצע מחקר קסם."

"בבטחה? מדרגה חמש בערך. כלומר הוא יכול לבצע מחקר כבר מדרגה אחת,

אבל אני לא ערבה לתוצאות." "הוא גם רוצה לדעת אילו הקלות מקבל, מבחינת כסף וזמן, קוסם מתמחה על מחקר קסם באסכולה שלו, ואילו מגבלות על מחקר באסכולות אחרות." המשכתי.

"אה, זה מאוד מאוד תלוי ב-GM. כמובן שקל לו יותר, לפחות מבחינת זמן, לבצע מחקר באסכולה שלו, וקשה לו יותר באחרות, אבל ההבדלים תלויים מאוד מאוד בסוג המחקר ובמטרותיו. מצטערת אבל ממש קשה לי לתת תשובה מלאה." הנהנתי בראשי והמשכתי, "הוא גם רוצה לדעת אם יש תמיכה לדמויות מעל דרגה 20 באיזושהו ספר חוקים."

"נדמה לי שספר ההרפתקאות של הממלכות הנשכחות מכסה את זה (ADVENTURES FORGOTTEN REALMS), אבל למה לך לשחק מעל דרגה 20? מה כבר יכול לאיים על דמויות בדרגה 25? מה אתה יכול לשלוח מולם, אותי?" "רעיון טוב. הוא רוצה לדעת אם ניתן למצוא את גזע הגיפים (GIFF) גם בטוריל, גרייהוק וקרין. ואותה שאלה לגבי כל הגזעים ב-Spacecraftmen's Guide."

"תראה, השיבה מורגן, "הגזעים שם מיועדים למי שמחק את SPELLJAMMER, אבל אם ה-GM רוצה, הוא יכול להכניס כל גזע לכל מקום. מבחינת החומר ש-TSR פרסמה על העולמות שלה, הגזעים האלו לא מופיעים שם."

"הוא גם רוצה לדעת אם השה"ם בוחר

את הלחשים המופיעים בספר הלחשים של הדמות או שגם הדמות שותפה בכך. "למעשה זוהי עבודה משותפת. כשבונים את הדמות השחקן בוחר את הלחשים שהוא רוצה בהתחלה בספר שלה ומראה את הרשימה לשה"ם. השה"ם אומר לו אם ישנם קסמים שהוא לא רוצה או שהוא מעדיף שהדמות לא תתחיל איתם, וביניהם הם מסכמים עם מה הדמות מתחילה. במהלך המשחק תלויה הדמות במגילות קסם ובמורים שהשה"ם שולח בדרכה, אבל תמיד יש לה את הבחירה ללמוד או לא. בכל מקרה רצוי שתהיה התחשבות הדדית בין השחקן לשה"ם אחרת המשחק יהפוך לתוהו של מריבות." "השאלה הבאה? מהו ספר מסע?" מורגן פרצה בצחוק, "ספר שלוקחים למסעות."

"אני חושב שהוא מתכוון לספר קסמים." "לא? באמת? התשובה זהה, זהו ספר לחשים שמכילים מהומרים עמידים יותר לסלטולי הדרך ובתוכו רושמים את הספרים שהקוסם רוצה שיהיו צמודים אליו, כדי שיוכל ללמד אותם כל בוקר. אתה לא מצפה שיסחוב איתו את כל הספרייה?"

"השאלה האחרונה היא אם ניתן לשפר מיומנות על-ידי לקיחת מספר שלבים באותה מיומנות." "יפה, השיבה מורגן, "התשובה האחרונה היא: כן."

מורגן השאירה טיפ על המגשים שלנו ועזבנו את הקניון. בדרך החוצה שלחה מורגן מבט לעבר השומר, אותו שכנעה

קונצ'רטו לג'יני,

נתונים טכניים			טווחים				נזק	חום	סוג הנשק
כמות לטון תחמושת	גודל קריטי	משקל בטונות	8 ארוך	6 בינוני	4 קצר	מזערי			
-	1	0.5	3	2	1	-	3	1	לייזר קטן
-	1	1	7-9	4-6	1-3	-	5	3	לייזר בינוני
-	2	5	11-15	6-10	1-5	-	8	8	לייזר גדול
-	3	7	13-18	6-12	1-6	3	10	10	תותח קרן חלקיקים
24	1	2	15-21	6-14	1-7				טילים ארוכי טווח
12	2	5	15-21	6-14	1-7	6	^	2	כוורת 5
8	3	7	15-21	6-14	1-7	6	^	4	כוורת 10
6	5	10	15-21	6-14	1-7	6	^	5	כוורת 15
						6	^	6	כוורת 20
30	1	1	7-9	4-6	1-3	-	*		טילים קצרי טווח
25	1	2	7-9	4-6	1-3	-	*	2	כוורת 2
15	2	3	7-9	4-6	1-3	-	*	3	כוורת 4
								4	כוורת 6
20	4	8	13-18	7-12	1-6	3	5	1	אוטו-תותח
200	1	0.5	3	2		-	2	9	מקלע
-	1	1	3	2		-	2	3	להביוור

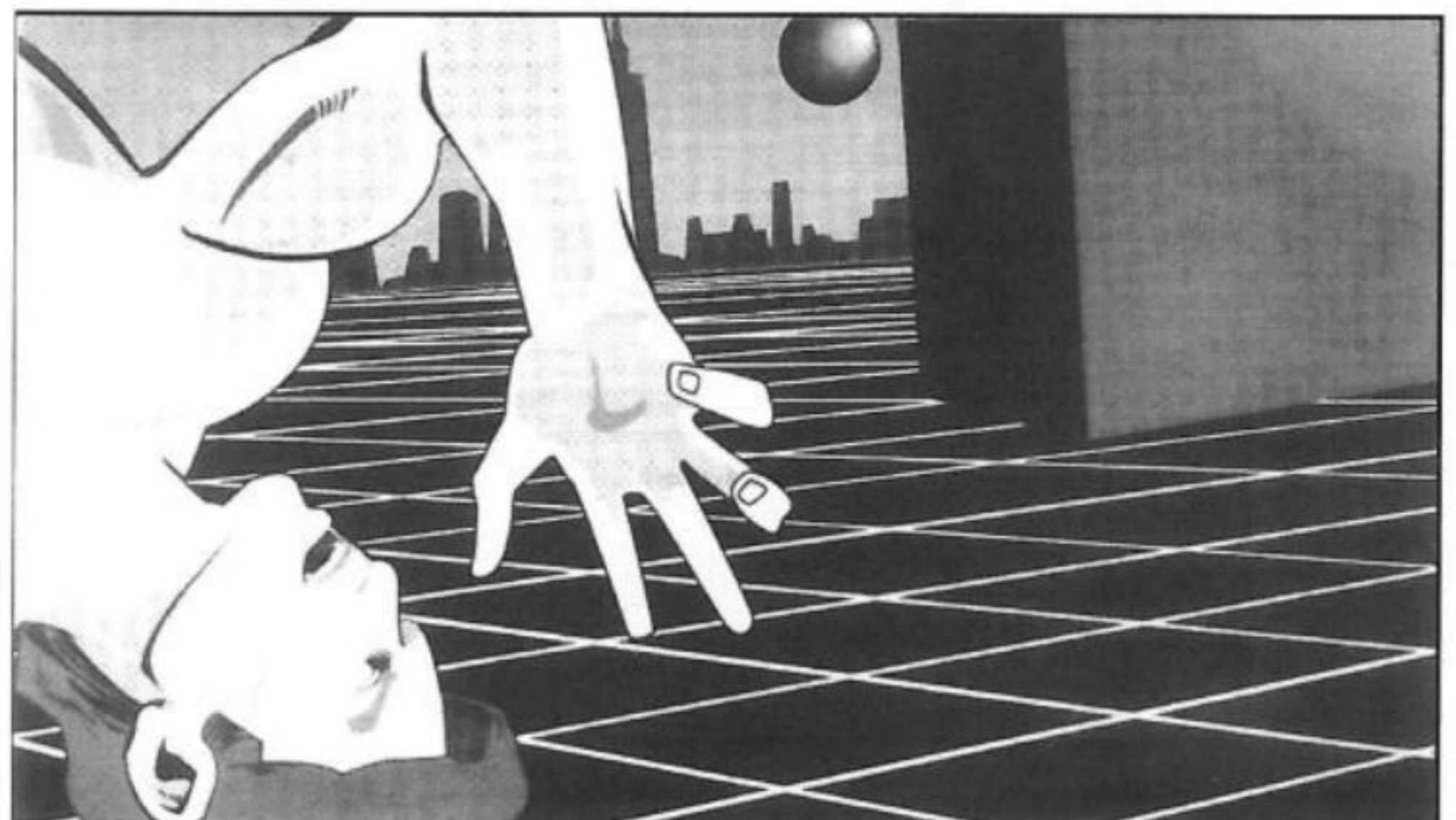
^ - הנזק שווה ערך לנקודה אחת לכל טיל שפגע.
* - הנזק שווה ערך לשתי נקודות לכל טיל שפגע.

ירושלים, קנה לפני כמה זמן את ערכת קרב-טכ' בעברית. הוא לא מבין את טבלת כלי הנשק והוא רוצה את הטבלה הנכונה, את זוכרת אותה בעל פה?"

"כן, בטח." ענתה מורגן ויחד הרכבנו את הטבלה הבאה: (המופיעה בראש העמוד).

לפני שנפרדתי ממנה, אחרי כוס מים קרים בדירה שלה, היא הספיקה לענות לעוד מכתב אחד, מליבנה דין (או דן?). היא שאלה אם ניתן למצוא חומר על אלים ב-AD&D בעברית, ואם יתרגמו את ה-TOME OF MAGIC או את MERP לעברית?

"אני חוששת שהתשובה לכל השאלות שלה היא לא. כרגע לא ניתן למצוא חומר על אלים בעברית (באנגלית כן). ולפי מה שידוע לי אין תוכניות לתרגם את ה-TOME או את MERP בזמן הקרוב." חבל!



הביתה, בדרך היא ביקשה שאני אמשיך עם המכתבים.
"אריאל ירושלמי שגר ב... הפתעה!"

קודם שאין צורך לבדוק לה את התיק, השומר שינה צבע לעגבניה לזהסת.
נכנסנו לאוטו שלי ונסענו אליה

ומכשפה זקנה

המבורגר

מאת:
צוות חנוכה
עלילה פוקס

הצדהאפל פרק 3



סוף סוף! הגדת-
המרצחים! מקום
מושבם של חבורת
שכלי-החרב
העצבניים בז'תר
בעיר!



לאחר שנותח בניהוד
לרצונו, נלחם סהרון
במתנקש הצובקש את
ח"ו. סהרון מהלה-ש-
המתנקש שייק להגדת
המרצחים...



כוונת לסגור

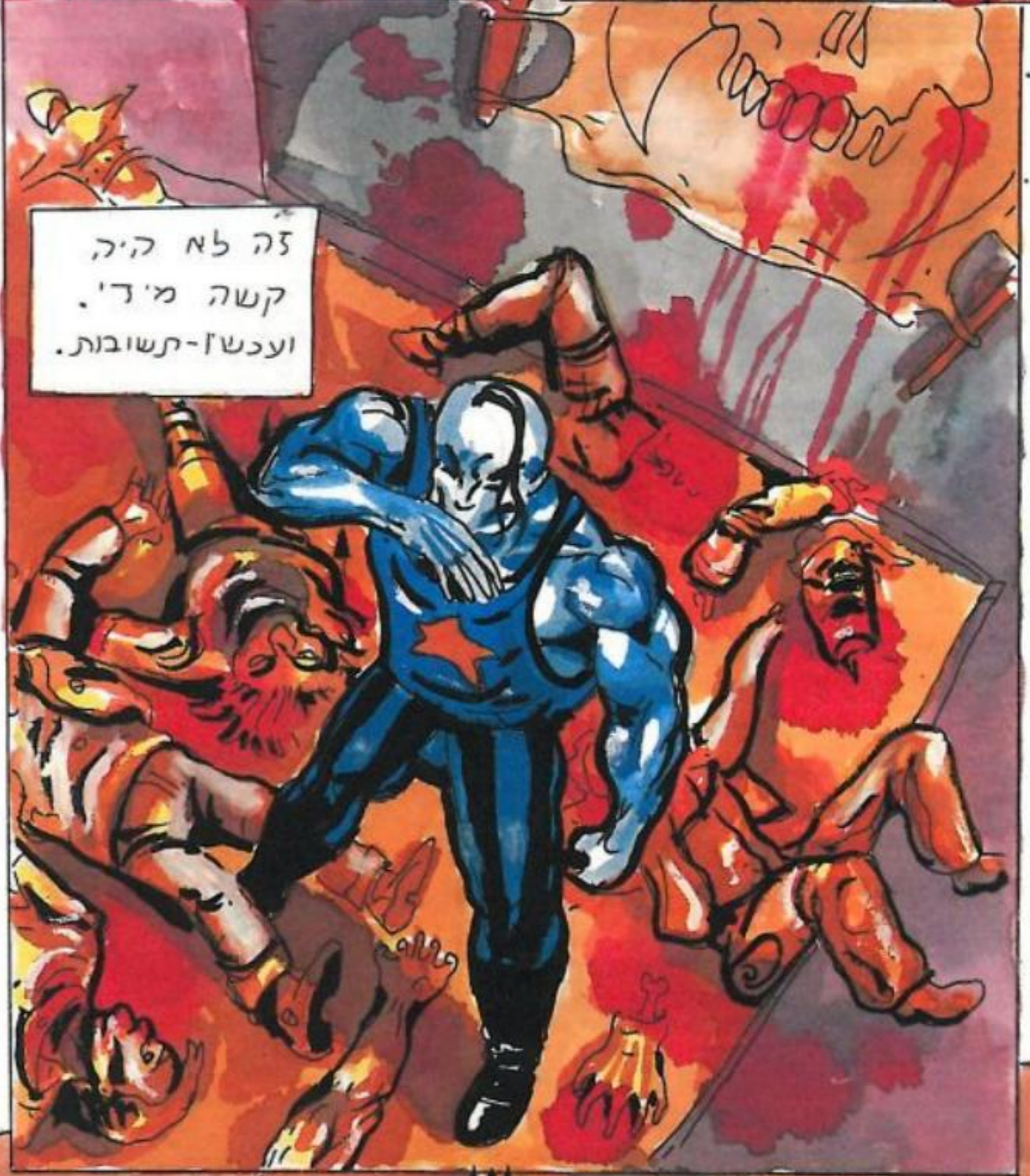


מדוע שלחתם
לחסלני?
מי שלח
אתכם?





זה לא היה קשה מדי. ועכשיו-תשובות.

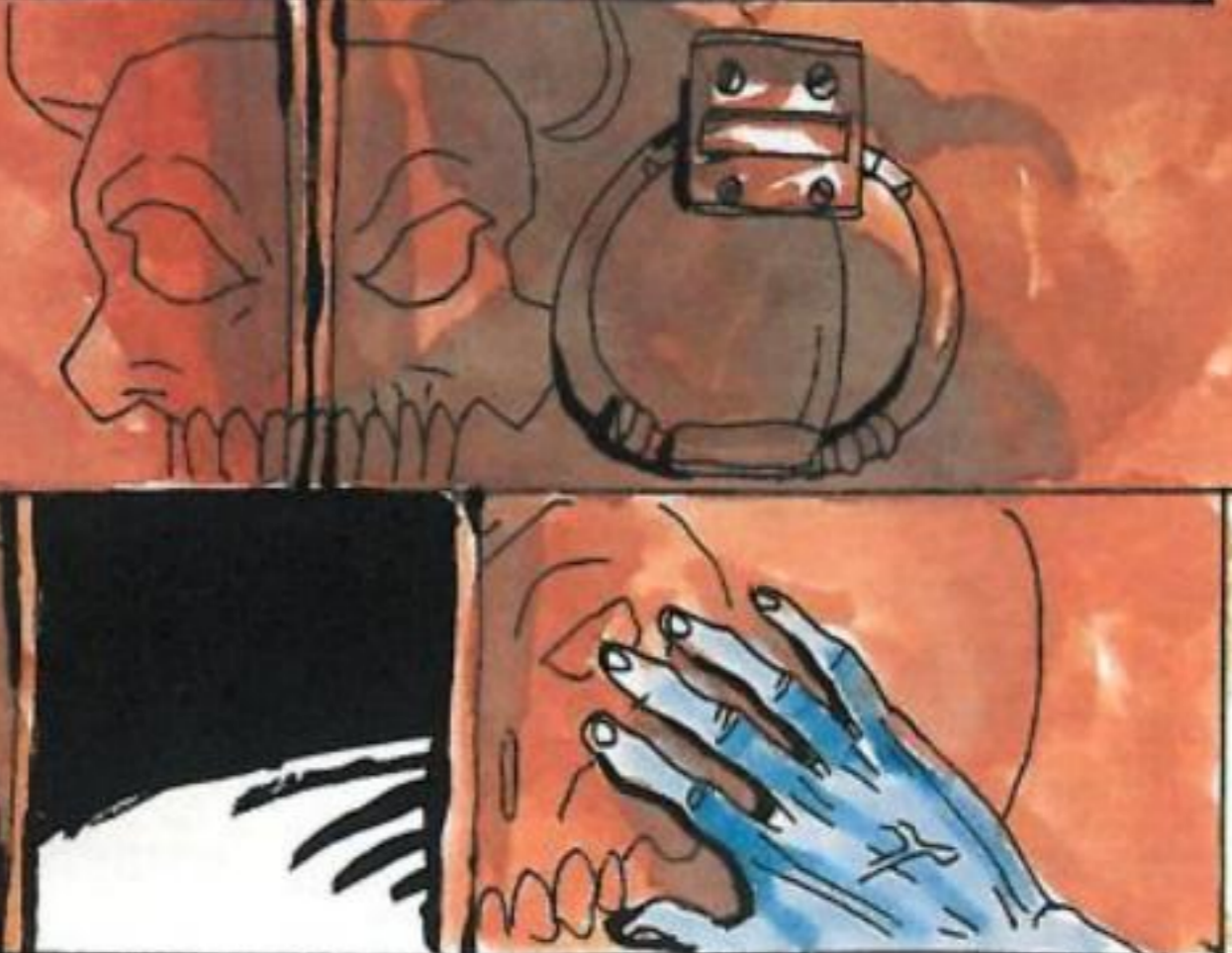


זהו בוודאי חדרו של מנהיגם...

מרשים מאד... בקרוב תבין מדוע מכנים אותי כאן-- מלך הילדה!!!

המשל והלין והא

ואם למישהו יש תשובה- זה האישי!



ל מ כ י ר ה

- של SIERRA. כמו כן, למכירה ערכת קרב טכ רק ב-15 ש"ח!! טמיר .09-951198
- ★ למכירה משחקי מחשב באריזתם המקורית: DRAGON WARS, AIR COMBAT ו-KQ4. כמו כן למכירה ספרי כישוף רבים. יונתן .03-724264
- ★ למכירה משחקים ל GAMEGEAR: סוניק 1, סוניק 2 ו-WONDER BOY. כל משחק במחיר סביר של 100 ש"ח בערך. קובי .02-865410
- ★ למכירה מערכת סגה + 2 ג'ויסטיקים + אקדח + 2 משחקים בתוך המערכת + 7 משחקים ב-700 ש"ח בלבד. כל הקודם זוכה! עופר .04-444143
- ★ למכירה נינטנדו אירופאי במצב מעולה + 2 ג'ויסטיקים + אקדח ארוך + 4 משחקים ב-700 ש"ח. גיא .09-986757
- ★ למכירה המשחקים ווילי ביימיש ורובין הוד + חוברות הדרכה בעברית, במחירי מציאה. ארוז .04-706165
- ★ למכירה המשחק נער הנבואה באריזה מקורית רק ב-99 ש"ח. הראשון שיתקשר יקבל פרס! כמו כן למכירה המשחק האורגים באריזה מקורית ב-80 ש"ח כולל 6 דיסקטים, ספר תבניות וחוברת הפעלה. אדם .03-6910006

- האורגים, מקורי, או להחליפו במשחק הרפתקאות ווילי. אדם .03-6910006
- ★ למכירה בהזדמנות המשחק GAYSPY חדש באריזה המקורית. שלומי .03-799721
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם + אקדח ומשחק + משחק סוניק ואלקס קיד + 2 ג'ויסטיקים + הוראות בעברית. אלעד .09-429023
- ★ למכירה מערכת סגה כמעט חדשה + 2 משחקים (טירת האשליות, וונדר בוי 2) + 2 ג'ויסטיקים ואקדח ארוך במחיר מציאה. ירון .09-559195
- ★ למכירה מגאסון + 8 משחקים + שלט רחוק ב-520 ש"ח. אופיר .03-6775708
- ★ למכירה או להחלפה משחקים ל PC: איש הקרח, הרפתקה במצולות, קרבות אוויר ועוד. כולם באריזה מקורית. שחר .03-5563180
- ★ למכירה המשחק זעם האלים באריזה המקורית כולל חוברת. עידו .06-344741
- ★ מעוניין למכור את המשחק הוביטוס באריזה המקורית בהנחה. טל .09-901595



- ★ הצילו! אני מחפש כבר מספר חודשים את המערה השביעית במשחק זלדה 1 של נינטנדו. הושיעו אותי!! אלכס .06-951982
- ★ הצילו! נתקעתי בלב סין בכפר קטן בקטמנדו. איך יוצאים מהכפר? טל .06-750472
- ★ נתקעתי במשחק קינג קווסט 4 במטבח של לילוט. בכל פעם שאני כותב לו "TAKE THE BOW" הוא עונה "נסה גישה אחרת". מה לעשות? סמי .08-402625
- ★ הצילו! S.O.S! תקוע קשות ברובין הוד, בקטע שצריך לטפס על המגדל בטירה של הנזירים השחורים ביום ה .12. מה עושים? רון .03-9644764

- ★ למכירה משחק הלוח קרב טכ במחיר זול. גיא .06-722568, 16:00 - 22:00
- ★ למכירה מדפסת אוליבטי DM 105S צבעונית במחיר אטרקטיבי. ירון .09-583635
- ★ למכירה שלושה משחקי סגה יפים, ב-100-70 ש"ח. אסף .06-961293
- ★ מעוניין למכור את המשחקים הבאים: SQ1 המחודש, KQ5, רובין הוד ו-LAFFER UTILIES. כל המשחקים באריזתם המקורית וכולם

- ★ למכירה מחשב תואם AT 386 IBM + דיסק קשיח + 80MB משחקים, במחיר מדהים. יניב .04-762295, בין 20:00 ל-21:00.
- ★ מעוניין למכור ספר ללימוד פסקל, כולל דוגמאות והסברים, 160 עמודים, בסביבות 80 ש"ח. אדם .02-345854
- ★ מעוניין למכור קלטת לטייפ של BUDDY GUY במחיר מציאה. ארוז .04-706165
- ★ למכירה משחקים מקוריים מחו"ל, כגון: MANIAC MANSION 2, POLICE QUEST 4, MIGHT & MAGIC 5 ועוד. שגיא .09-447689, רועי .09-952429
- ★ למכירה מודם פקס 9600/2400, חדיש + לוח אם AT 286 + כונן 720K 3.5". גיא .09-915580
- ★ מעוניין למכור מדפסת צבעונית (6 צבעים) מדגם OLIVETTI DM 105-S ל-IBM, בחצי מחיר! אורי .057-950980
- ★ למכירה המשחק צריח האופל, מקורי וכולל חוברת הוראות, דף קוד סודי ודיסקט שמירה, ב-50 ש"ח. שחר .03-872406
- ★ למכירה פתרונות לקווסטים ולמשחקים אחרים. שמואל .09-450357
- ★ מעוניין למכור GAMEBOY + משחק + אוזניות במצב מעולה, ב-270 ש"ח. מורן .09-493289
- ★ למכירה סופר נינטנדו + 2 ג'ויסטיקים + 2 משחקים, ב-900 ש"ח. נמרוד .04-720606
- ★ למכירה MEGADRIVE במצב מעולה. אלדד .03-540848
- ★ למכירה GAMEBOY + 3 משחקים מעולים. כמו כן למכירה/החלפה המשחק SPACE QUEST 5 באריזה מקורית. דור .03-5711037
- ★ מעוניין למכור את המשחק

- ★ COLLECTORT SERIES 1-3-1
יאיר 02-431592.
- ★ מעוניין להשיג את התוכנה העולם
התלת מימדי שלך, במחיר סביר.
רמי 09-551177.
- ★ מעוניין להתכתב עם ילדים
ששרופים על סגה מגה דרייב
ונינטנדו, וביחוד עם מי שמשוגע
על סוניק. יוני פיין, גילה 20\584
ירושלים.
- ★ מעוניין להתכתב בנושא מגה דרייב,
נינטנדו, ומשחקי מחשב IBM. לביא
שצמן אוסישקין 34 ראשל"צ, 75286.

משחקי תפקידים

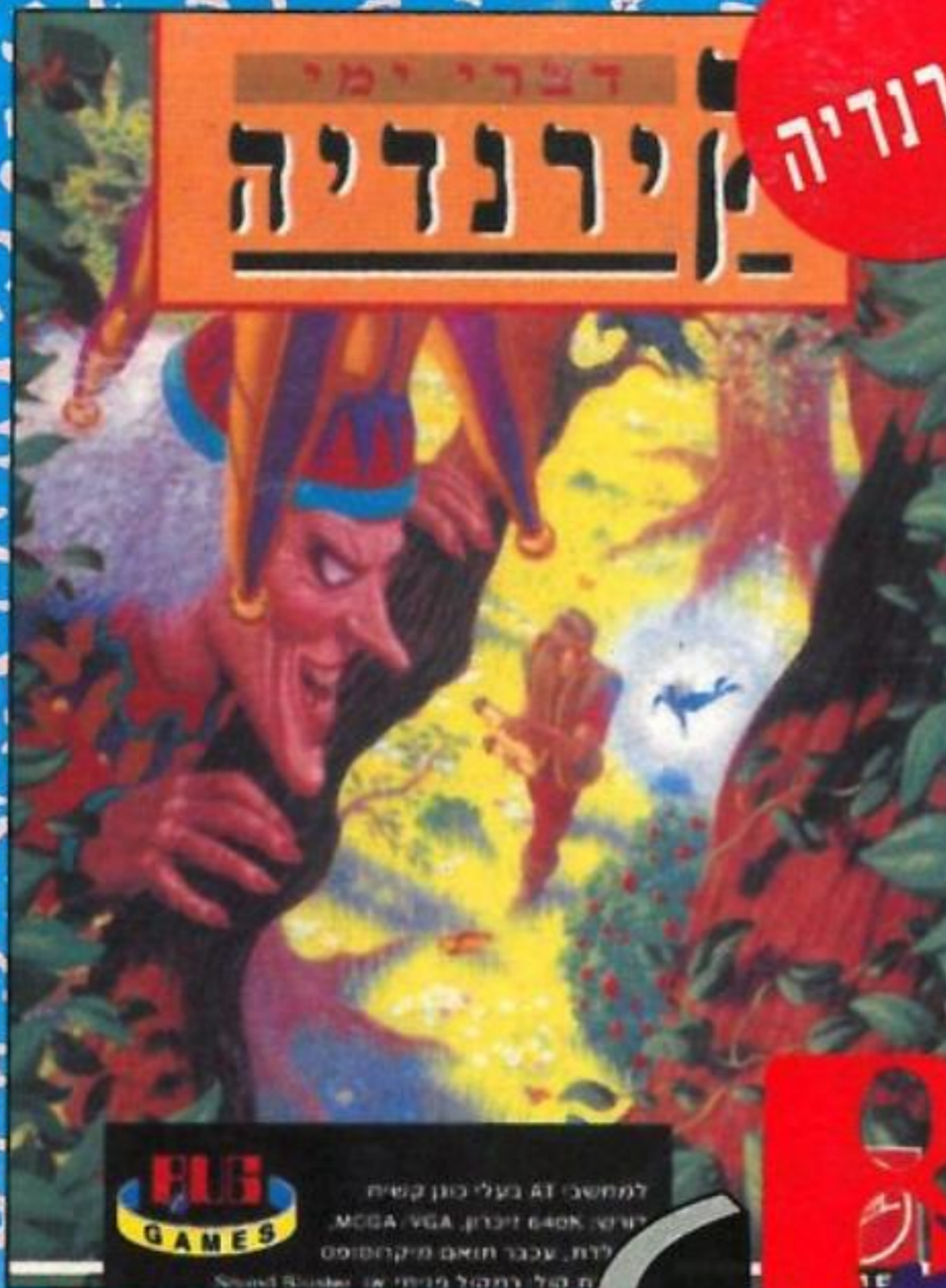
- ★ מתארגנת קבוצת D&D ו-AD&D.
כל המעוניין להשתתף מוזמן. דרוש
לקבוצה זו שה"מ ושחקנים. אבי
07-332065.
- ★ מעוניין למכור במחיר זול מבוכים
משורטטים לשה"מ. צביקה
03-5050911.
- ★ מחפש שה"מ וקבוצה של AD&D
בגילאי 13-16 באזור פתח תקוה.
רוצה לשחק קוסם. רועי
03-9307803, 12:00 - 15:30.
- ★ דרוש בדחיפות שה"מ ל AD&D,
ואם אפשר גם שחקנים באזור פתח
תקוה לגילאי 11-14. אורי
03-9344630, עמית 03-93040639.
בשעות 16:00 - 19:30.
- ★ דרושים שחקנים ושה"מ לקבוצת
AD&D בגילאים 10-14 באזור רמת
גן. גיל 03-6355553.
- ★ מעוניינים להקים קבוצת מתחילים
של AD&D באזור פתח תקוה
לגילאי 12-14. גלעד 03-9314988.
- ★ דרושים שחקני AD&D בעלי ותק
של שנה לפחות, בגילאי 9-12
באזור קרית מוצקין. איתי
04-704175.
- ★ מעוניין להקים קבוצת שחקנים
ושה"מ מתחילים ל AD&D בגילאי
10-12 בנתניה. אביחי 09-626577.
- ★ מעוניין להקים חבורת D&D באזור
הרצליה, רצוי עם חבורות, לגילאי
9-11. אלעד 09-502331.
- ★ דרוש שה"מ בדחיפות שילמד
שחקנים בדרגה 1 באזור נהריה.
עומר 04-926207.

- ★ הצילו! נתקעתי ב-KING QUEST 4
וכן ב-ALONE IN THE DARK.
מוכן להחליף מידע עם אחרים
במשחק. לירז 08-237582, אחרי
16:00.

מעוניינים

- ★ מעוניין להחליף גיים בוי + 5
משחקים במצב מצויין תמורת גיים
גיר + משחק במצב טוב. אשר
03-5759662.
- ★ מעוניין להחליף משחקים ל IBM.
אלעד 03-883198.
- ★ מעוניין לתת עזרה במשחק
ROCKMAN 4. משה 03-5321648.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים
הבאים: הוביטוס,
ALTRED DESTINY וזעם השדון
ל-PC. כל המשחקים מקוריים ועם
חוברות הסברה. בתמורה מחפש
משחקים מקוריים אחרים. אלון
02-724059.
- ★ עדן כהן, בן 9.5, הנמצא בלוס
אנג'לס, מעוניין להתכתב (בעברית
כמובן) עם ילדים בעלי גיים גיר
ומשחקי מחשב ידועים וכן סגה
ונינטנדו. EDEN COHEN #428
L.A. CA. 90036 U.S.A.
525 N.SYCAMORE AV.
- ★ מעוניין לקנות משחק
SPACE QUEST. 09-987492.
- ★ מעוניין להתכתב עם כל מי שאוהב
משחקי תפקידים, משחקי סגה
ונינטנדו, ספרי פנטזיה ואת WIZ.
עידו המר, גרינברג 11 אזורי חן, תל
אביב, 69379.
- ★ מעוניין לעזור במשחקים: וילי
ביימיש, פגיון הדמים, קינג קווסט 5
פוליס קווסט 3, לארי 1 ולארי 5.
מאיר 03-7517644.
- ★ מעוניין להחליף מגה דרייב + 2
משחקים + ג'ויסטיק בתמורה לסופר
נינטנדו + משחק + ג'ויסטיק. עופר
04-444143.
- ★ מעוניין לעזור במשחק אי הקופים
2. יובל 03-9319075.
- ★ מעוניין לעזור במשחקים סוניק 1
וסוניק 2 למגה דרייב. יוני
02-767144.
- ★ מעוניין להחליף או לקנות חוברות
MAD ישנות מאד: 310 MAD

- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק
GARGOYLE'S QUEST
ל-GAME BOY. עמיר 03-9366392.
- ★ הצילו! מבקש סיוע ועזרה בהולה
במשחק שרלוק הולמס ותעלומת
האיזמל המשוּן ל-PC. ניסים
08-230979.
- ★ הצילו! מבקש עזרה בספייס קווסט
3, בפגיון הדמים במערכה הראשונה
ובווילי ביימיש. בתמורה אעזור
במשחק האורגים. יונתן 03-477049.
- ★ הצילו! נתקעתי במסע בחלל 4. איך
יוצאים מהקניון החללי? ארז
057-916395.
- ★ הצילו! אני תקוע בפוליס קווסט 1.
איך פותרים את הפשע השני עם
האופנוענים? בתמורה אעזור
במשחקים וילי ביימיש ולארי 1.
דוד 02-343391.
- ★ הצילו! נתקענו במשחק
MANIAC MANSION בדלת
המוסך. היכן חדר הכושר וכיצד
נכנסים אליו? בתמורה מציעים עזרה
במשחקים: רוג'ר רביט, לארי 1
וסנופי. אילן או יובל 03-9319075.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה דחופה במשחק
WEEN נער הנבואה. מה עושים ליד
הפסל האדום עם הכתובת
"OOSSE SIGHT OF YOUR ENEMY"
"NEVER L והשער מעל מי האש,
לאחר שמצאת את כל הידיות?
בתמורה אעזור באמזונס,
SPACE QUEST 5 ועוד. יורם
02-618362.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק מריו 13 של
מגאסון. איך עוברים את השלב
האמצעי והאחרון? ניצן 04-763831,
לא בשבת.
- ★ הצילו! איך אפשר למשוך את
הידיות שעל הקורות במשחק צריח
האופל, ומה עושים עם השיקוי
JEVA POTION? דני 04-821026.
- ★ הצילו! S.O.S באי הקופים 2, מה
עושים בג'ונגל לאחר הנפילה? איפה
מוצאים את הנוזל הירוק? פרי
03-455597, בערב.
- ★ הצילו! נתקעתי בקווסטים רבים.
בזמן האחרון: רצח במיאמי, בקטע
עם האורגן וגלגל המזלות,
LOST IN TIME וסודם של
האינקה. בתמורה מוכן לעזור
בקווסטים שונים. אריה 04-455068.



דברי ימי
אן ורנדיה

קירנדיה



למשחקי AT בעלי סוג קשיח
זיכרון 640K זיכרון, VGA / MCGA
לדח, אכבד תואם מיקרוסופט
ת סול צמחול מרצה או Sound Blaster



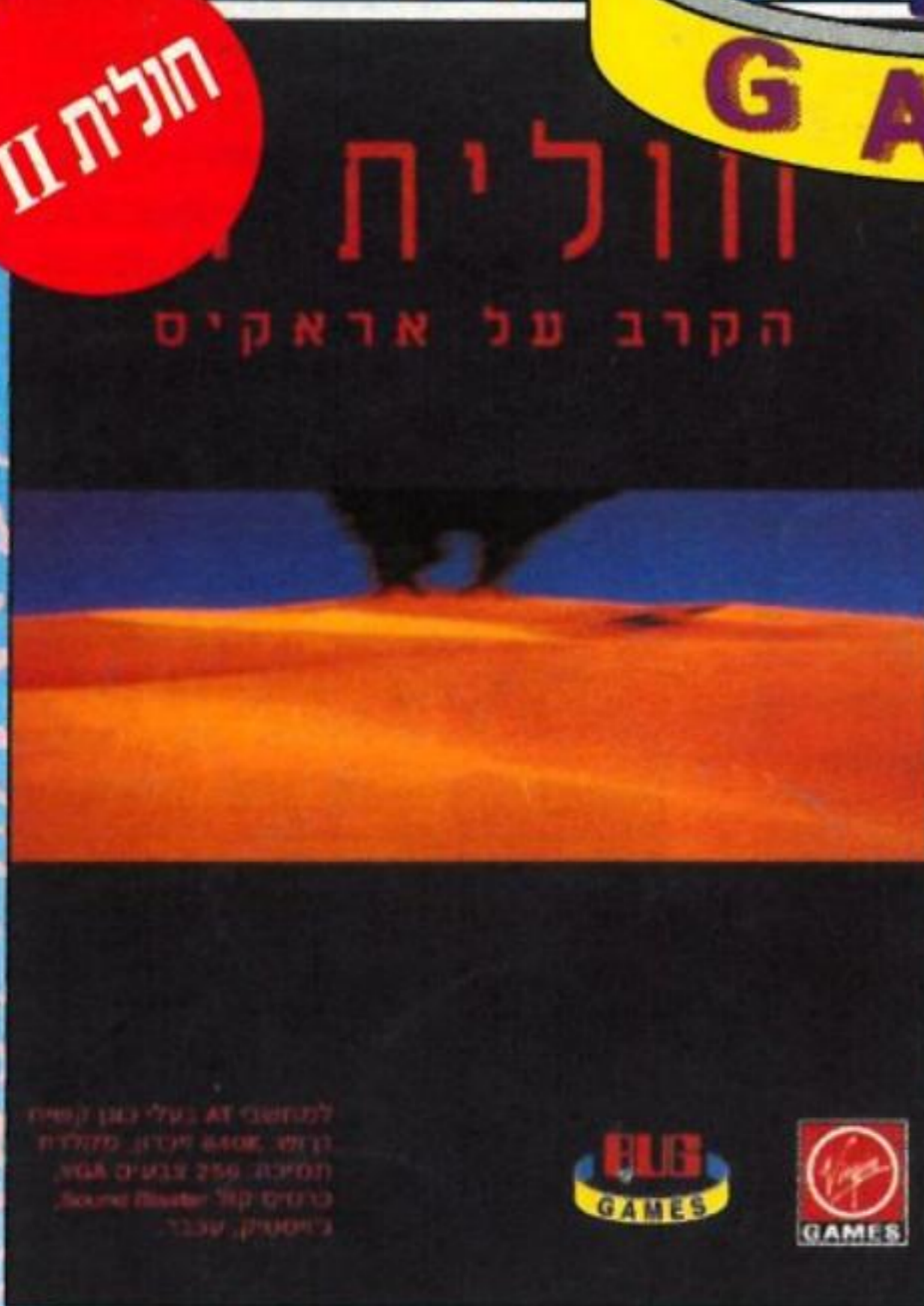
**DRAGON'S LAIR III:
THE CURSE OF MORDRED**
מאורת הדרקון III: קללת מורדריאד



מאורת הדרקון
III



חולית II



חולית II
הקרוב על אראקיס



למשחקי AT בעלי סוג קשיח
זיכרון 640K זיכרון, VGA / MCGA
לדח, אכבד תואם מיקרוסופט
ת סול צמחול מרצה או Sound Blaster



חולית II

נשרוקים



למשחקי PC
זיכרון 640K זיכרון, VGA / MCGA
לדח, אכבד תואם מיקרוסופט
ת סול צמחול מרצה או Sound Blaster

מרכז מידע למשחקים
תשובות לשאלות בנושא:
באג גיימס, סגה, נינטנדו,
ומשחקי מחשב בימים א-ה'
בין השעות 09:00-18:00
טל' 03-5794711

BUG GAMES
= **יותר**
5 ש"ח מחנה

הפצה קשיח תחילת באג
ו זיהוי כרטיס מיקרוסופט
המחשבים, האלקטרוניקה
והצעצועים המיובאים

חדש ברשת חנויות BUG !
משחקי מולטימדיה על גבי תקליטורים:
THE 7th GUEST
KYRANDIA
בקרובו! **DUNE**

299 ש"ח ל-C.D.

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