

WIZ

ו ו ו ו

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ויומרו מבוכים ודרקונים ועוד

■ גיליון חגיגי -

וויז בן שלוש

■ יום הולדת חגיגי -

מורגן לה פיי בת אלף

■ מסע חגיגי -

STAR TREK

■ לחברי מועדון WIZ -

מבצעים מיוחדים

36
גיליון



0304886
פריט שופ-טק :
9806083

אז מהשורה הראה
אני משלום עלילה ואתה
לא תגייר...
מוכן?

אז הפגם אני הכנותי
את דג הדמות!

אמ?

פעם קודמת שמת-
אותי מול דרקון
שאכל את המלך שלי!

חשבת שנפטר ממני?
קיוויתי!

שאתה!

אוי, לא!

סיבוב ראשון! האכיר העפע
מנף כחיצו הקסומה לעני דרקון!

המוכן אתה
למות בקרב?
אין לעיה! אכל,
הקלמת לזמא
שאחזור
לאחות
העיר, גלי?

אכרתי האמיץ יצא לדון ונתקל
עז חמה לדרקון אימתני

כוא נראה... זה משאיר אותך עם
93 נקודות ללא פגע ואותי
עם 4 נקודות...
חצי גלוי!

משאל אל

אוקיי, סוף הסיבוב! אז מה היה לך
באן? 1 מכה כחית קמה ולהכה
אזממה מדרקון עדונה 3... נדחק
קוציות..

הפסקה...
למה לא
מוכרים
פה
בפוקוד?

הדרקון הגיב לנעשיפה אדירה!

הגרביסים האלה!
זאת פעם אחת שאני
אוכל כחול לאחות הקוקל!

האכיר עמהלן מדיק
מחליט על אסטרטגיה
חדשה!

סיבוב שני! הדרקון תוקף שנית!

תוכן העניינים

WIZ בן שלושה!

נכון, אחרי שלושים ושישה גיליונות, מאות כתבות, אלפי קוראים ומיליוני מלים וויז חוגג יומולדת שלוש בגיליון חגיגי. זאת אומרת שתוכלו לקרוא על ההיסטוריה של משחקי המחשב מתחילתם ועד היום. זאת אומרת שבגיליון הזה ובא אחרי תמצאו "מציאות" - אינדקס של כל הכתבות שפורסמו בוויז על כל הנושאים שמעניינים אתכם; זאת אומרת שבגיליון הזה בדיוק מורגן לה פיי, אם כל משחקי התפקידים, חוגגת יומולדת בלתי נשכח. זאת אומרת שד"ר וויז, שהודקן בשלוש שנים, חרג ממנהגו ומפרסם הפעם לקט של פנינים נבחרות (או שאלות נבחרות, אם קשה לכם עם השטויות שלי) מהפינה הנצחית שלו לאורך כל חיי העיתון. מספיק? לא? אוקיי. בגיליון הזה תמצאו גם כתבות "רגילות" (בעצם כל הכתבות בוויז הן כתבות לא רגילות) על משחקי מחשב, וידאו ותפקידים. בדיוק כמו שאתם אוהבים. אז במקום לשפוך דיו מיותר, צאו למסע בגיליון הטרי של וויז, ואל תשכחו להרים כוסית (אם עוד נשאר לכם יין בבית אחרי כל הפסח הזה) לחיי העיתון, לזכר שלוש השנים הראשונות ולקראת מאה השנים הבאות!

WIZ BBS מכה בשלישית!!!

אחרי שהיה והושבת, חובר ונותק, הופעל ונוטרל, נוסה ונפסל, חוזר WIZ BBS לזירת התקשורת הלאומית והבינלאומית! כן. הוא כאן. אמנם בינתיים להרצת ניסיון, אמנם בינתיים לא בשיא יכולתו וכושרו - אבל בכל זאת - BBS WIZ. או ככה: מספר הטלפון הוא 09-334889 ושעות הפעילות הן 07:00-23:00 (מה אתם צוחקים? גם IBM התחילו ככה ותראו איפה הם היום) תתקשרו. אנחנו נהיה שם. גם אתם

גיליון 36: אפריל 1994

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



הוא כובש גם את טקס המחשבוני מודטל קוטבט בעמוד 12



הם מגינים למשחק גם במגרש הביתי שלך! NBA JAM של סופר נינטנדו בעמוד 32

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

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

מנהל: דוד רביב • עורך: גיר צוק • ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: גלי רביב • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, גיר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דור אידלס, דייוו כץ, עדן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, • עיצוב גרפי: סולו קמינר, ארנון חן • סדר, עימוד, ובניה טמוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסס טכנולוגיות • דפוס: סופרינט בע"מ • מיל: WIZ, ירהון • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654 • פקס: 03-5708174 • BBS, (אילת): 07-373221

הודעה

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

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

מאת: ד"ר ויז



FX-32

חברת NEC הודיעה שבכונתה לייצר מערכת משחק חדשה. המערכת ששמה FX היא מערכת משחק 32-ביט אשר יצאה למכירה ביפן עד סוף 1994. רבים מהנתונים הטכניים של מערכת ה-NEC הנוכחית ישארו - והם מרשימים מאוד. חברת NEC הינה אחד היצרנים הגדולים

בעולם לרכיבים אלקטרוניים. חלקים רבים בתוך מערכות גינסנדו וסגה הינם מתוצרת NEC.

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

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

כמו המערכת החדשה של סוני, PS-X, מערכת ה-FX תציג 16.7 מיליון צבעים, תכלול כמונן בונן תקליטורים ומחירה יהיה כ-3480\$. המערכת אינה תואמת למשחקים הקיימים של NEC!!! NEC מצפה למכור עד סוף 1994 כ-800,000 יחידות ביפן.



תמונה של קדם גרסה

אקדחים חדשים

פודים כבר עבר, אך חברת American Laser Games יצרנית מכונות המשחק הפופולאריות של ירי בעזרת אקדח אל צנ וידאו, שעליו מופיעים "טובים ורעים", החלה לייצר גרסת תקליטורים של המשחקים לסגה CD ולמערכת 3DO. כמוכן שתהיה גם גרסה לגינסנדו החדש.

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



עיבוד תמונה: 360,000 פוליגונים לשנייה

צליל: דגימה ADPCM 44 Khz
זיכרון: יותר מלמערכת 3DO...
מחיר: פחות מ-\$480 ביפן
בנוסף, יכולת לדחוס ולהציג בחזרה קטעי וידאו בזמן אמיתי בקצב של 60 תמונות לשנייה תוך שימוש ב-16.77 מיליון צבעים. המערכת מתוכננת להיות בשוק בסוף 1994.

סוני PS-X

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

מעבד מרכזי: R3000A 32 bit RISC
מעבדי משנה: מעבדים מתמטיים, מעבד DSP
תוכנה: בתקליטורים בלבד
צבעים: 16.7 מיליון



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

סגה בכבלים

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

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

DUAL TURBO



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

אוהב לשחק אותה?

מולד / 1991



WIZ - נראה אותך מעיז ב-

הידחן למשחקי מחשב שולחן.
מכונות הפקדים ועוד

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

I'M WIZ YOU !

עם הצגת כרטיס חבר WIZ:

מחיר רגיל	מחיר קומבט	מחיר לחברים
129	99	89
119	89	89
119	89	89

מורטל קומבט
שליחות קטלנית 2
גלדיאטורים אמריקאיים

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

רשימת מתנות

- מכשיר טרטיס
- ג'ויסטיק ל- PC
- קובע מצחיה
- משהק ל- PC סופר קוף
- מדריך בוק 3 Corel Draw
- מעבדת לימוד לשפת BASIC
- מדריך בוק QUATTRO PRO 3
- אני מנני חדש/ה
- אני מחדש/ת
- שם משפחה ופרטי
- תאריך לידה
- רחוב
- עיר
- טלפון
- מבקשת להיות מנני מגיליון וויז מס'.....
- מצורפת המחאה על סך 140 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.
- מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.
- הוראת חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראלכרט / דיזינרס (חקף בעיגול)
- שם בעל הכרטיס
- כתובת
- טלפון
- מספר ת.ז.
- בתוקף עד
- מספר כרטיס
- חתימת בעל הכרטיס
- הערה - בכרטיס אשראי החיוב כ-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

סדנת היצירה של גורדי

חשוב מאוד (לידיעת ההורים) - בקטע זה יש באפשרותכם להתערב בתוכנה ולבנות מגדלים וחידות משלכם לילדכם. **צבועי הקשת** - פה ניתנת לילד אפשרות לצבוע ציורים מוכנים מראש. כמו כן, יכול הילד לשחק במשחק הזיכרון - לילד נחשפת תמונה צבעונית ומלאה להתבוננות (ללא הנבלת זמן). לאחר שילחץ על מקש כלשהו תופיע התמונה כאשר היא ריקה מצבעים והילד יצטרך למלא את התמונה לפי זיכרונו ואפשר, כמובן, לקבל רמזים.

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

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

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



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



מאת: שחף בן-צור

אם היינו צריכים למצוא דמות בארץ אשר מזוהה עם לומדות מחשב, היו מייד קופצים כולם וצועקים - גורדי, גורדי, שהופיע לפני מספר שנים, הוא דמות חביבה (שנראית כמו יצור מטאדים, אבל חביבה בכל זאת) של חברת קומפיוטריה מחייל אשר מלווה את תוכנות הלומדה של

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

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

הלומדה "סדנת היצירה" הינה לומדה נוספת אשר באה לעודד את התפוסה היוזואלית (תראו את המשפט הזה להורים) של הילדים הקטנים. בלומדה מספר משחקים: סוס הנדנדה (הרכבת קלסטרונים) - הילד מגיע למערב הפרוע בו עליו להרכיב קלסטרונים של

ציונים

סוג תוכנה: לומדה	
גרפיקה:	***
קול (פנימי):	**
קול (כ. קול):	***
כיף:	***
כללי:	***

שווה את המחיר? הלומדה יכולה להיחשב כהשקעה לטווח ארוך.

הרצון לעוצמה



מאת: דוד אידלט

כמה מכם זוכרים בוודאי את הרפתקאות הגיבור מארק ספילבורג אשר ניצח את בבה-יאגה, הכיס את עד-אביס והשכיח שלום בארץ השתורים. הפעם הוא נחת באזור מורדוויה - העיר הכמעט רוסית, עיר מלאה בשדים ורוחות של האגדות הרוסיות והרומנטיות גם יחד. דברים מוזרים מתרחשים בעיר - אנשים נעלמים, מעבריים נסגרים וערפרים משתוללים. עליך לעזור לכולם כדי שכולם יעזרו לך... למרות שכמה מהם היו אויביך בעבר. גם לננב יש מה לעשות. חבל שהפעם בלתי אפשרי ללוחם להפוך לפאלאדין - איש ללא חת. בכל זאת כל מי שאוהב את סדרת משחקי ההרפתקה של הרצון לעוצמה - יהנה ממשחק זה ומי שלא - לפחות יהנה מן הכתבה המצולמת...



5

האם אנו מכירים אותו ממשחק אחר? ד"ר מזה מוסיע גם כאן.



3

מורדוויה - העיר 'המחכה לך' מלאה בהפתעות ובמקומות אפלים.



1

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



6

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



4

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



2

במשחק הזה עליך להילחם כדי לשפר את ביצועיך.



חקירה מצולמת



15 תנו קצת אוויר לנשימה.



11 הצוענית וקלפי הטארוט יכולים לגלות הרבה.



7 עזור לאתרים להתזר את המטור שלחם ותזכה בכדיחה.



16 זה מה שעובר לו במוח.



12 בבה-יאנה אוהבת אותך עוד מהמשחק הראשון.



8 דוטבוני - עזור לו והוא יעזור לך.



17 הקרב האחרון.



13 גם ערפדים קטנים אוהבים טובות.



9 בית הקברות של העיר - המקום המאובלם ביותר בסביבה...



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



14 מי שאין לו דם - הוא ערפד?



10 מישהו סיפר שהצוענים הינם למעשה זאבים?

WIZ • מציאון WIZ • מציאון WIZ

- 16, 21 - KING QUEST 6
- שרלוק הולמס והאיזמל המשונן - 17, 21
- 6, 22 - BIRDS OF PREY
- בודד באפילה - 8, 22
- 12, 22 - KGB
- נער הנבואה - 13, 22
- פרה-הסטוריה - 13, 22
- לאונרדו - 17, 22
- מאורת הדרקון 3 - 8, 23
- 11, 23 - STUNT ISLAND
- לוחם הרחוב - 12, 23
- צ'סטר צ'יסה - 13, 23
- אמזונס - 17, 23
- שבלולונים - 6, 24
- איטרנם - 11, 24
- האורח השביעי - 17, 28 + 12, 24
- באטמן חוזר - 7, 25
- 12, 25 - SPACE QUEST 5
- הסוד האפל של יערות העד - 12, 25
- המכונה המופלאה - 13, 25
- אינקה - 19, 25
- 7, 26 - X-WING
- גובלינים 2 - 7, 26
- פרדי פארקש - 12, 26
- הסרולים - 12, 26
- מייקל ג'ורדן - 13, 26
- חולית 2 - 20, 26
- קדמונים 2 - 11, 27
- כוח המחץ - 12, 27
- נשרוקים - 21, 27
- הנסיך 2 - 12, 28
- קירנדיה 2 - 16, 28
- מוכה ירח - 18, 28
- ליברפול - 19, 28
- מפגש הרובוטים - 19, 28
- פלאשבק - 10, 29
- סינדיקט - 11, 29
- יומו של הטנטקל - 12, 29
- הבנידה בקרונדור - 16, 29
- זול - 11, 30
- 13, 30 - SPACE HULK
- - FORMULA 1-GRAND PRIX
- 13, 30
- עין הבוהה 3 - 20, 30
- - WING COMMANDER ACADEMY
- 11, 31
- אביש - 17, 31
- באטמן חוזר - 20, 31
- שובר של פנטום האופרה - 22, 31
- היפה והחיה - 23, 31
- קומנדור קין לדורותיו - 27, 31

- 4, 6 - PRINCE OF PERSIA
- 6, 6 - SPACE QUEST 4
- 7, 6 - BALLISTIX
- לארי 4 - 8, 6
- אי הקופים - 4, 7
- הנמלולים - 13, 26 + 6, 7
- ויליארד - 7, 7
- 8, 7 - THE SENTINEL
- בומבזל - 9, 7
- משימה בחלל - 23, 7
- זום - 24, 7
- הטפתחות למדאמון - 4, 8
- עין הבוהה - 6, 8
- 7, 8 - HERO QUEST 1
- קונפליקט-המזהית - 6, 9
- KING QUEST הפיתרון - 8, 9
- לארי 5 - 10, 9
- משחקי מלחמת המפרץ - 4, 10
- פזניק - 9, 10
- פייפמניה - 10, 10
- אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס - 10, 10
- 13, 29 + 11
- הסנדק - 12, 10
- גראפיטי - 4, 11
- 8, 11 - LOST DUTCHMAN MINE
- 8, 11 - RED BARON
- 4, 12 - SPACE ACES
- וילי ביימיש - 7, 12
- הסימפסונים וצבי הנינג'ה - 18, 12
- מפלצות של אימה - 4, 13
- 12, 13 - POLICE QUEST 3
- רובין הוד - 13, 13
- מאורת הדרקון - 8, 14
- מבצע חטקן - 10, 14
- 37, 14 - RISE OF THE DRAGON
- זעם השדון - 8, 15
- דנבר הדינוזאור - 11, 15
- בטירתו של ד"ר מוח - 12, 15
- עולם אחר - 13, 15
- 3, 16 - ECO QUEST
- סוניק - 16, 16
- רצח על הנילוס - 10, 17
- קונן מקימריה - 17, 17
- בעקבות אקסקליבר - 9, 19
- מסע בארץ התיכונה - 10, 19
- נער הסקייטבורד - 17, 19
- אולטימה 7 - 16, 23 + 12, 20
- המרגל וגבישי יום הדין - 13, 20
- טייקון - 6, 21
- חולית - 8, 21
- הרפתקה באי הירוק - 10, 21
- במלכודת הפיתוי - 12, 21

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

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

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

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

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

משחקי מחשב

- מוטו גנדר פרי - 23, 1
- בני ערובה - 24, 1
- PC - כומטרי - 24, 1
- 6, 2 - LOOM
- איש הקרח - 10, 2
- נצחונות קמלוס - 6, 3
- 9, 3 - KING QUEST 5
- אבירי השחקים - 4, 4
- 5, 4 - WING COMMANDER
- 8, 4 - SPACE QUEST 3
- US ESPRIT TURBO CHALLENGE
- 10, 4 - LOT
- 4, 5 - STELLAR 7
- 7, 5 - QUEST FOR GLORY 1+2

- אולימפיאדת מחשבים סוכות '92 - 7, 20
- משחקי תפקידים ממוחשבים - 8, 20
- הקדמות וסיומים בקווסטים - 17, 20
- קווסט - עלילה וקוץ בה - 7, 21
- גיבורים בקווסטים - 7, 22
- יפן - 32, 22
- תערוכת האלקטרוניקה CES - 23, 28 + 4
- מערכת מידע ממוחשבת - 6, 23
- זמנים בקווסטים - 7, 23
- מולטימדיה ורשתות תקשורת - 33, 23
- מסע בין כוכבים - 20, 24
- WIZ BBS חוזר - 33, 24
- דוס 6 - 6, 25
- שחקני קווסטים - 11, 25
- מילון מושגים לוויזים חובבים - 25, 33 + 26, 37 + 28, 34
- מיקום במשחקי מחשב - 11, 26
- קווסטים בלשיים - 19, 26
- מכסח הדשא - 44, 26
- זומביס - 8, 28
- האחים מריו - הסרט - 32, 28
- מדריך הקווסטינגרים - 19, 29
- מקינטוש - 27, 30
- אלדין - 33, 30
- פארק היורה - 40, 30
- תערוכת לונדון '93 - 4, 31
- פרקטלים - 13, 31
- קווייז - 20, 32
- מולטי מקינטוש - 5, 33
- ניוסון - 22, 34
- אנימציה ממוחשבת - 22, 35

אמיגה

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

משחקי תפקידים

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

- אות להיט - 7, 33
- ספור וחבר - 7, 33
- הידר הנרייטה - 7, 34
- האותיות הקסומות של הנרייטה - 7, 34

חקירה מצולמת

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

כללי מחשבים

- טיפ מרופא עיניים - 16, 3
- כרטיס קול AD LIB - 16, 3
- המשחקים הסובים ביותר ב-90 - 16, 4
- ג'ויסטיקים - 18, 17 + 13, 22 + 4, 18 + 17, 29
- ממשחק שולחן למשחק מחשב - 8, 5
- דמויות מצויירות - 17, 6
- משחקי חלל - 17, 7
- דרקונים ומחשבים - 17, 8
- עטיפות משחקים - 22, 8
- איך משחק גולד-רובין הוד - 4, 9
- וירוסים - 12, 9
- הסימפסונים - 17, 10
- מרכז טכנולוגיות הקרב - 28, 10
- סרטים מצוירים על מסך ה-PC - 8, 13
- WIZ על המקלדת - 26, 33 + 10, 13
- ה-BBS של WIZ - 11, 13
- ההגדה של פסח - 31, 13
- כרטיסי קול - 7, 14
- VIRTUAL REALITY STUDIO - 12, 14
- עיצוב ה-CD ROM - 5, 15
- כרטיסי תצוגה - 7, 15
- המחשב האישי - 33, 15
- מערכות הפעלה - 33, 16
- מולטימדיה - 10, 18 + 32, 17
- הממשק למשחק - 12, 18
- סטרים - 19, 18
- התניך של משחקי המחשב - 33, 18
- חלונות-מי צריך את זה - 6, 20

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

מדמי טיסה

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

לומדות

- מולטי D - 18, 13
- לומדות חדשות '92 - 6, 19
- מיקי המורה - 13, 21
- אנציקלודע - 6, 26
- חדר המשחקים - 7, 27
- רחוב ההפתעות - 7, 27
- הרפתקאות בארץ עוץ - 7, 29
- דרכון לישראל - 7, 30
- קסמי צבע - 7, 30
- פאטפאט - 7, 31



M

MORTAL KOMBAT

קרב לחיים ולמוות!

מאת: שחף בן-צור

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

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

הפרס הגדול הפרס הגדול הינו המשך החיים!

החוקים הם פשוטים ומעטים! על הלוחמים להילחם ביניהם כאחת מששת הזירות אשר על האיי החצר המלכותית, שערי הארמון, מקדש הלוחמים, הבור ואולם הכתר של שאנג צונג. אתה יכול להשתמש בכל תנועה אפשרית שידועה לך על מנת לנצח. בהצלחה!

ברוכים הבאים!

המשחק MORTAL KOMBAT הינו נכון להיום, המשחק הפופולארי ביותר

בעולם, המשחק הוא משחק מכות רגיל כביכול, אשר הסדרה בו היא להכות את יריבך עד לניצחונך המוחץ (מוחץ גולגולות, ידיים ואיברים שונים בנוף). אולם ייחודו בולט בהשקעה העצומה שנעשתה ואשר מציבה אותו מעל לכל המשחקים הרגילים. במשחק זה הושקעו מאמצים רבים - וככל הנראה גם כסף רב - על מנת להביא למסך הקטן דמויות אשר נראות אמיתיות בתנועותיהן ובאותו זמן ליצור רצף תנועות מהיר אשר הכרחי כל-כך למשחקי פעולה מסוג זה.

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

התנועות במשחק שוות התייחסות

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

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



נינג'יה, ידוע לעיתים בהתפרצויות על יריב אחד - ימתחת לאפסי (הדבר מסמל יריבות בין פלגים שונים בין הנינג'יות). תנועות מיוחדות:

אגרוף אחורי, התמקדות במטרה, חץ, זורו - גם דמות לא ידועה. אולם לפי לבושו ימתחת לאפסי הינו נינג'יה השייכת ללין קאו שהינה כת אנדית בסין. תנועות מיוחדות: אגרוף אחורי, גלישת כוח, הקפאת היריב.

סוגיה בלויד - האישה היחידה בטורניר, שנקלעה אליו בעל כורחה. חיילת ביחידה מיוחדת של ארצות הברית שהיתה במעקב אחר קאנו. לאחר שהגיעו לאי הוסמדה היחידה וסוגיה הינה היחידה שנשארה. תנועות מיוחדות: מכת כף יד, תפיסת דגל, גל מרובע, גל אנרגיה.

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

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

דפטייל - מי היא אותה דמות מסתורית המופיעה מידי פעם על המסך ודומת לך כיצד תוכל לפגוש אותה?

מספר רמזים חשובים:

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

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

עקב מהירות המשחק 'שילובים' בין התנועות אפשריים ונוחים ובניגוד למשחקים דומים אחרים - נצל זאת לטובתך.

תיזמון, זה שם המשחק!

ציונים

- נרפיקה: ★★★★★
- קול וכ. קול: ★★★★★
- כיף: ★★★★★
- כללי: ★★★★★

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

LOTUS KOMBAT



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

אזהרה!

אחד הדברים כמשחק שמרתייעים אנשים היא כמות האלימות שבו. על כל מכה נשפך דם בכמות שהיתה מכניסה את בנק הדם בארץ למשבר שאין ממנו חזרה! אחת האפשרויות אשר כלולות במשחק היא האפשרות להגחית מכה סופית על יריבך ולזכות בעוד כמה אלפי נקודות בונים. המכה הסופית הזו יכולה להעניף ראשים וזאת אומר לנתק את הראש מהגוף! אבל אל דאגה! על מנת להרניע את הוריקס אתם יכולים להגיד להם כי כל מה שנראה בסרטי הקארטה הזכורים לטוב נראה גם כאן, כך שדברים חרשים אין פה.

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

הלוחמים למוות!

נא להכיר את הלוחמים למוות... נינג'י קייג'י - מאומן על ידי גדולי המאמנים בעולם כולו. משתמש נינג'י בכשרונו לסרטים, סרטיו הם הצלחה אדירה בכל העולם ואף זכו במספר פרסים. התנועות המיוחדות: 'מכת צל', מכה מפוצלת וזריקת אש.

קאנו - נגב מוכשר ושכיר חרב אשר שייך לכת הדרקון השחור. כת זו אלימה במיוחד וחבריה כולם נוקאנו בפרטו נחשבים למסוכנים במיוחד. תנועות מיוחדות: מכת מצה, קפיצת 'כדור תותח', זריקת סבינים.

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

ליו קאנג - לשעבר אחד מחברי כת הלוטוס. מאמין חזק באלוהיו ומייצג את סקדשי שאולין בתחרות. תנועות מיוחדות: בעיטה מעופפת, כדור אש, סקורפיון; דמות לא ידועה במקורה.

מאת: דור אדלס

בואו ונסביר קודם כל עניין אחד - REBEL ASSAULT בכלל לא דומה ל-X-WING. אין כאן

מבטים היצוניים בסגנון מדמי-טיסה, אין לוחות שליטה מסובכים ואין גם חופש טיסה בכדי לטוט ולחטל את המוביל של קבוצתך במקום את האויב. מערכת השליטה מורכבת ברובה מתנועות של למעלה, למטה, ימינה, שמאלה וירייה, מפני שלמרות כל השיכלולים של סרט קולנוע מלא, REBEL ASSAULT הוא בעצם משחק פעולה ויריות כמו במכונות משחקים - שום דבר חוץ מזה.

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

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

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

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



Assault





במטרה לפגוע בתעלת הפליטה שלו.

ל-LUCASARTS יש יתרון בולט בכל הקשור לגישה למשחקים מסוג זה - סדרה של סרטים

פופולאריים באופן מדהים עם דמויות מוכרות ונערצות, מראות וקולות שכל אחד זוכר - וזה שווה הכל. המראה והקולות של REBEL ASSAULT הם חוויה שאסור להחמיץ: דיבורים לאורך כל הדרך, מוסיקה הלכותה ישר מהסרטים וקטעי וידאו ואנימציה המשמשים למאורעות ביניים. פשוט ללא כל פגם.

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

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

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

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



Rebel!



SINK OR SWIM

מאת: שי צוהר

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

הצוללת (הצהובה) שלך ולשוט לספינה כדי להציל את הנוסעים.

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

קשה, כי יש מים עולים וכל מינו דברים שמפריעים בדרך - סרט נע שזו בדיוק לכיוון שאתה לא רוצה שהוא יזוז, או אש ומים קפואים שצריך לעבור ולשחרר משהו. למה? כי על כל איש שאתה מציל אתה מקבל 1000 נקודות ואפילו יותר.

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

לסיכום: משחק מעולה שכדאי לקנות

- גם לאלה שלא כל כך אוהבים משחקי מחשבה (הרי גם הנמלולים כבשו את העולם בהיותם משחק מחשבה).

ציונים

סוג משחק: מחשבה

קול פנימי: אין

קול כרטיס: *

גרפיקה: *

כיף: *

כללי: *

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

החפירה - כאן אתה עושה הכל לבדך ואף אחד לא עוזר לך.

הכלים העומדים לרשותך הם פצצות, סירת הצלה ובלוני חמצן (שנמצאים על קיר הספינה) הגורמים לאדם אשר תופס אותם לעוף ולעלות למעלה. הפצצות מפוצצות כמובן כל מיני מחסומים ודלתות, ובכל שלב אתה צריך להביא את האנשים לפתח המילוט שלהם כשהמים עולים. בסיום הסיוט אתה צריך ללכת לפתח המילוט שלך - שיכול להיות רחוק מאוד מהפתח של האנשים האחרים - ולהינצל. בכל רמה יעלה מספר האנשים שאתה צריך להציל מתוך מספר האנשים הקיימים: לדוגמה - ברמה 1 אתה צריך להציל איש אחד מתוך 4 אנשים אך ברמה 4 אתה כבר צריך להציל 8 מתוך 8 וזה



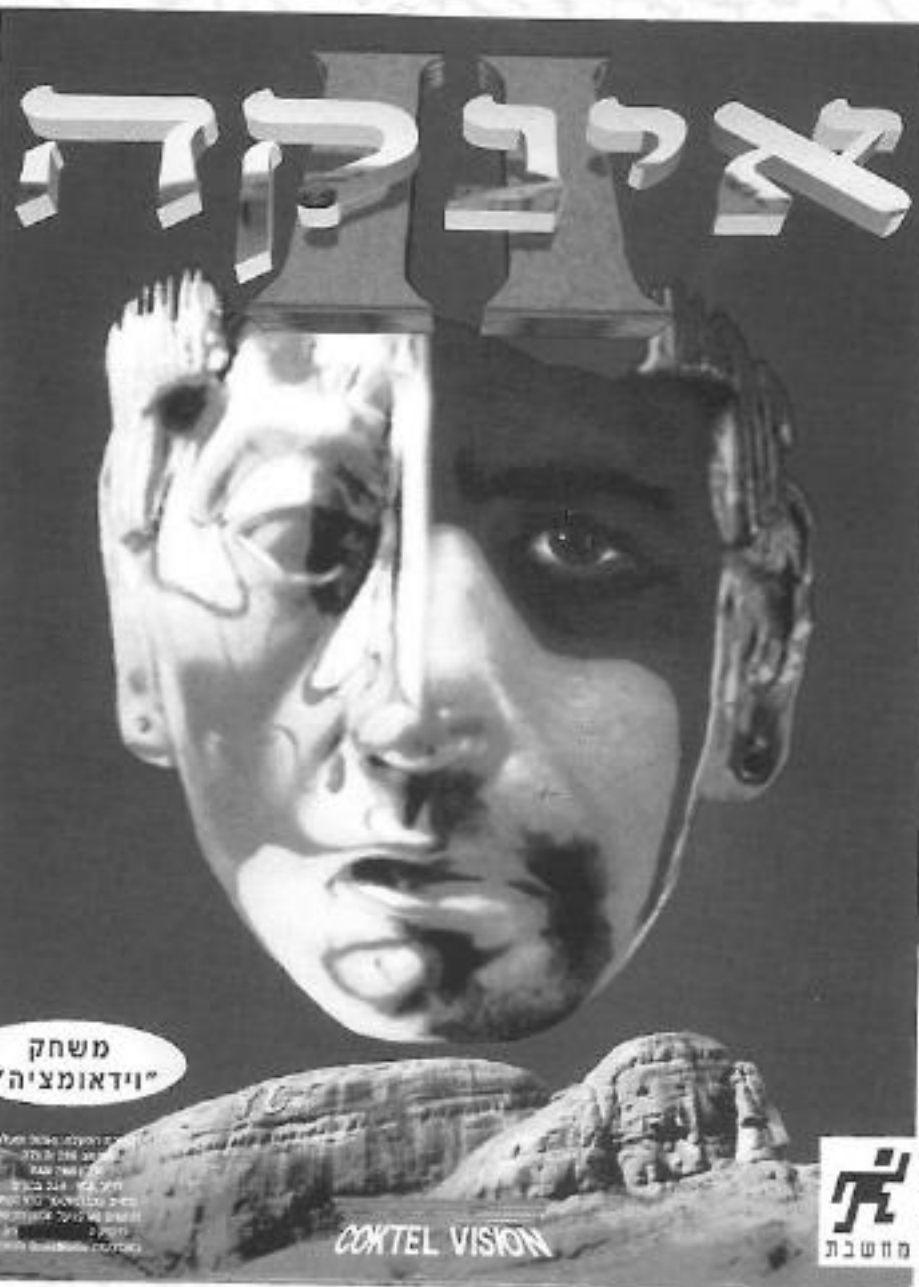
מאת: קובי קרליבך

לאורך כל שנות קיומה של תעשיית משחקי המחשב נעשו המשכים רבים למשחקים מוצלחים. חלקם היו מוצלחים, אפילו יותר מהמקור (DUNE 2 לדוגמה) וחלקם לא. את המשחק אינקה 2 אפשר לשבץ במקום כלשהו באמצע. מי שאהב את אינקה 1, יאהב לבטח את ההמשך, ומי שלא שיחק באינקה 1, יכול להיות שיתאכזב מכך שהמשחק תופס הרבה זיכרון (18.4MB) ומספק גרפיקה ברמה בינונית. וזהו הסיפור: אלדורדו מונה לאינקה הגדול לאתר שאיחד את שלושת הכוחות, שהוחבאו במרחב-זמן על ידי האינקה - הואינה קאפאק. אלדורדו נהנה מכבוד עצום ושמר על איחודם של "ארבעת מחוזות האימפריה", הידועים כ-"טאוואנטינוסווי".

מחוזות אלו פרשו את כוחם, תוך שנים ספורות בלבד, על פני הנלאקסיות. רק היאדמות העתיקות, בהן שימש אגווירה, הכובש הספרדי הרשע, כפקיד בכיר, סרבו עדיין להיכנע לאיחור.

לאחרונה, בדיוק בזמן בו החלו להתגלות בעיות באימפריה, נכנס למסלול הסובב את כדור הארץ אסטרואיד מסתורי ומאיים. בעקבות זאת, התקשורת

הבין-כוכבית הפכה למסוכנת יותר ויותר, וסדרה מסתורית של אירועים היכתה את הסוויים. לאור האיום המתפשט, מכנס אלדורדו את מועצת החכמים המייצגים את ארבעת מחוזות האימפריה. אתה (כן, אתה) מגלם את דמותו של אסאהולפה (אל נא תיבהל כשתראה את תמונתו) - יורש העצר המרדני, שתגובתו למצב איננה שקולה כתגובת אביו, והוא נסחף בפרץ של "חימה נעירית" משולהבת. עליך להילחם בכוחות הרשע, שמונהגים על ידי אגווירה הכובש הספרדי האכזר, ולהציל את ממלכת האינקה משעבוד. לרשותך



משחק "וידאומציה"



אינקה 2 INCA

ציונים:

סוג משחק - הרפתקה ופעולה.	
גרפיקה	***
נעשה שימוש רב מדי בקורא האופטי.	
קול (כרטיס קול)	***
כיף	**
כללי	**
שווה את המחיר למי שאהב את המשחק הקודם או למי שאזלו בסביבתו כל משחקי ההרפתקאות הטובים.	

עומדים כלי הטיס המתוחכמים של הממלכה, שבראשם עומדת ספינת הדגל רבת העוצמה - הטאמי.

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

מצבי הקרב בחלל הם מעין סימולטור של חלליות האינקה. מצבי הקרב על הקרקע מתחלקים לשניים: א) הרכבת - כאן עליך להגן על רכבת נעה, המותקפת מן האוויר על ידי חלליות אויב. זכור כי לרכבת ארבע עמדות קרב: אחת לפני הקטר, אחת בנב קרון המשא ואחת בכל אחד מצדי הקטר. ב) קרב נגד אנשים - במהלך המשחק ייתכן

שתצטרך להתייצב מול לוחמים רגליים, המשמשים כשכירי חרב בשירותו של אגווירה. בדרך כלל, הם חמושים בכלי נשק קטלניים נגד אנשים כמוך, אותם הם מפעילים ביעילות רבה. שלא תגידו שלא הכנתי אתכם לזה. לסיכום, המשחק אינקה 2 הוא משחק נחמד מאוד. באמת. הוא משלב בתוכו גם מצבי פעולה וגם מצבי חידה אבל אל דאגה, אתה תסתדר. לא כולם יאהבו את המשחק, אבל אני בטוח שכולם יתנו ממנו. תזכרו רק שהחידות דורשות מעט מחשבה אז אל תוותרו בקלות.

FLEET DEFENDER



מאת: דוד אידלט

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

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

FLEET DEFENDER כולל תמיכה בכל תוספות הטייס העיקריות הקיימות בשוק.

ליהנות מגרפיקת ה-VGA 320x200x256 מבלי לחשוש מהפלה תוך כמה שניות. כל המטוסים והספינות בנויים מפוליגונים בעלי צבעי הסוואה האופייניים להם. האימונים באוקיאניה נערכים על פני כל האטלנטיקה, ותצטרך לעוף למשימות רחוקות כדי לראות את הנופים הפרקטליים, אבל - זה שווה את המאמץ. אלה מכם ששיחקו ב-F-15, ימצאו את המשחק קל ללימוד - רוב פקודות המקלדת זהות, למרות שיש הרבה פקודות חדשות. חשוב להזכיר קיצור דרך אינטליגנטי משמעותי: רוב הכפתורים והיריות בתא הטייס ניתנים להפעלה על ידי עכבר. הדבר הזה יחסוך לך הרבה זמן, במיוחד כאשר אתה רוצה לספל במכ"מ שלך לכרך ולא להשתמש בעזרתו של הנווט. הפעלתו של המכ"מ מדוקדקת וריאליסטית להפליא. המפתחים הכלילו אפילו "נקודות עיוורות" האופייניות למכ"מ. כל מה שעדיין לא מסווג ב-F-14B (המטוס האמיתי) נמצא בסימולטור הזה.

אתה מופיע כאן כאחד מטייסת החוף-המזרחי. איש הכנף שלך, טייסים ידירותיים אחרים ולמעשה כל כלי טייס אחר במשחק הם בעלי אינטליגנציה מלאכותית משלהם. לכל אחד מהם יש משימה משלו. כשאתה פוקד על איש כנף שלך - אתה יכול לשלוח אותו לצוד לבד, להיכנס לאחד מתוך שלושה מיבני טיסה או לשלוח אותו הביתה. אחרי כל משימה רמת הנאמנות שלו עולה, ולכן יש סיבה לא להשתמש בו רק כמגן האחורי שלך. כאשר אתה חושב שלמדת את כל הדברים הבסיסיים, זרוק מבט על שמונת התסריטים המשימתיים של המשחק. כל אחד מהם בעל "עץ משימתי" מורכב, כך שאתה לא טס לסתם משימות בודדות וחסרות משמעות. אם נכשלת, אתה בדרך כלל מקבל עוד הזדמנות - אבל לא לאורך זמן. ברגע שאיפשרת להטביע את נושאת המטוסים שלך, הכל נגמר עבורך.

באזור הים התיכון יש ארבע מערכות: במבצע "קניון האלדרודו" אתה פשוט

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

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

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

המשחק מציע תסריט מפותח של אימונים במתקן האימונים של הצי האמריקאי באוקיאניה. (אתה כמובן יכול לדלג על האימונים ולקפוץ ישר לקרבות על ידי בחירת "התחלה מהירה", אבל ראה הוזהרת). תמצא שבזמן האימונים תוכל

היחידה הארצית לחקירות

הנאה

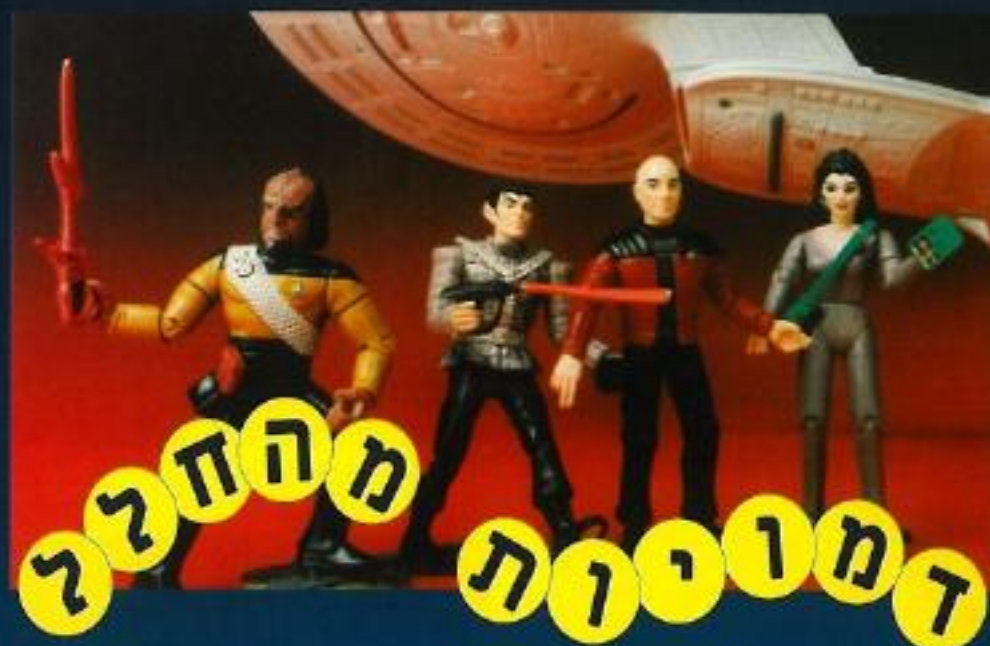
מאת: שחף בן-צור

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

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

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

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



אחד ומורכבים מחצי מחשב וחצי אדם. רומולני - האויב הותיק ביותר של הפדרציה (הופיע גם בסדרה המקורית). קלינגון - כרנע הם בהסכם שלום עם הפדרציה אבל עדיין יש בהם החולמים על כיבוש הגלקסיה.

פרנני - גזע אשר סוחר בכל דבר (כולל מידע צבאי וכלים צבאיים) ופחדן מטבעו. בנוסף לדמויות ימכרו פריטים נלווים כגון:

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

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

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

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

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

אולם לא די בדמויות בלבד! עם הדמויות משווקים גם מוצרים נלווים אשר קשורים ישירות לדמויות, כגון: חלליות לדמויות "מלחמת הכוכבים", כלי נשק לחברי "כוח המחץ" וכו'. לעיתים יש גם מוצרים גדולים (שגם שווים הרבה) כגון מפקדות מלאות - על חדריהם הקטנים וצבאות אויבים מלאים - על כל חיליהם. לאחרונה הוחלט להביא לארצנו הקטנה והמוקפת אויבים את הדמויות הסדרה "מסע בין כוכבים: הדור הבא". הסדרה אשר צברה פופולאריות עצומה בארצות הברית ובעולם כולו, שרדה ועדיין שורדת כבר שבע עונות בטלוויזיה בארצות-הברית, ולאחרונה הוחלט כי בתום העונה הנוכחית יופק סרט קולנוע באורך מלא. בכלל נראה כי סדרה זו תיכנס להיסטוריה כאחת הסדרות החינוכיות המצליחות בכל הזמנים. לאור ההצלחה של הסדרה גם בארץ הוחלט כאמור לייבא ולשווק כאן את שיגעון הדמויות המבוססות על הסדרה.

הדמויות שישווקו הן: קפטן ד'אן לוק פיקארד - קפטן ספינת החלל "אנטפרייז".

וויליאם רייקר - הקצין הראשון של הספינה וסגן הקפטן.

דאטא - האנדרואיד בעל הפופולאריות הרבה.

ג'ורדי לפורגי - המכונאי הראשי של האנטפרייז ותפקיד לא קל כלל.

טרוי - היועצת הטלפטית של הספינה.

וורף - קצין הביטחון של הספינה.

מוצא קלינגוני.

כורג - מי שמכיר את הסדרה יודע כי הבורג הם האויב הגדול ביותר של האנושות, הם לומדים מטעויות ולא חוזרים עליהן משום שהם פועלים כמוח

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

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



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

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

אולם גם לאחר שמשחקי המחשב החלו לקבל צלילים וגרפיקה נאותים, נשאר החברות מחוץ לתחום של "מסע בין כוכבים". הסיבה לדבר זה היתה פשוטה: החברה לה שייכות זכויות "מסע בין כוכבים" - חברת הסרטים המפורסמת "פאראמאונט" - מגבילה ודורשת כי כל מוצר אשר קשור בצורה זו או אחרת לסדרה

מסע בין כוכבים

2

יום הדין

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

ועל כל דורותיה), יעבור בדיקה קפדנית של אנשי החברה ויקבל "אישור איכות" לגבי המוצר.

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





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

דרישות מערכת:

מחשב: 386SX ומעלה
זיכרון: 2 מגה זיכרון לפחות
DOS: גרסה 3.3 ומעלה (רצוי 5)
תומך ב:
כרטיס קול - Sound Blaster.
עכבר.

ציונים

סוג משחק: הרפתקה

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

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

האם ידעתם?

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

מהממת (ושהיא למעשה פתיחת הסדרה המקורית - עם הקול של קפטן קירק) ועוד המון כיף.

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

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

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

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

רוב העלילה מתרכזת במסע בזמן - נושא חביב מאוד בסדרה "מסע בין כוכבים" לדורותיה. תמצא את עצמך לעיתים בעיר של המערב הפרוע - או בעיר עתידית. בכל מקרה הסכנה ברורה - תוך שמונה ימים, בצורה כלשהי לא מובנת, תושמד פדרציית הכוכבים על-ידי נשק חדש ואימתני ושלטון חדש ישתלט על כל הגלאקסיות... במלה אחת? מצמרר. "מסע בין כוכבים 2 - יום הדין" הינו משחק שאינו נופל ברמתו מהמשחק הקודם ובתחומים מסוימים אף יש שיפור



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



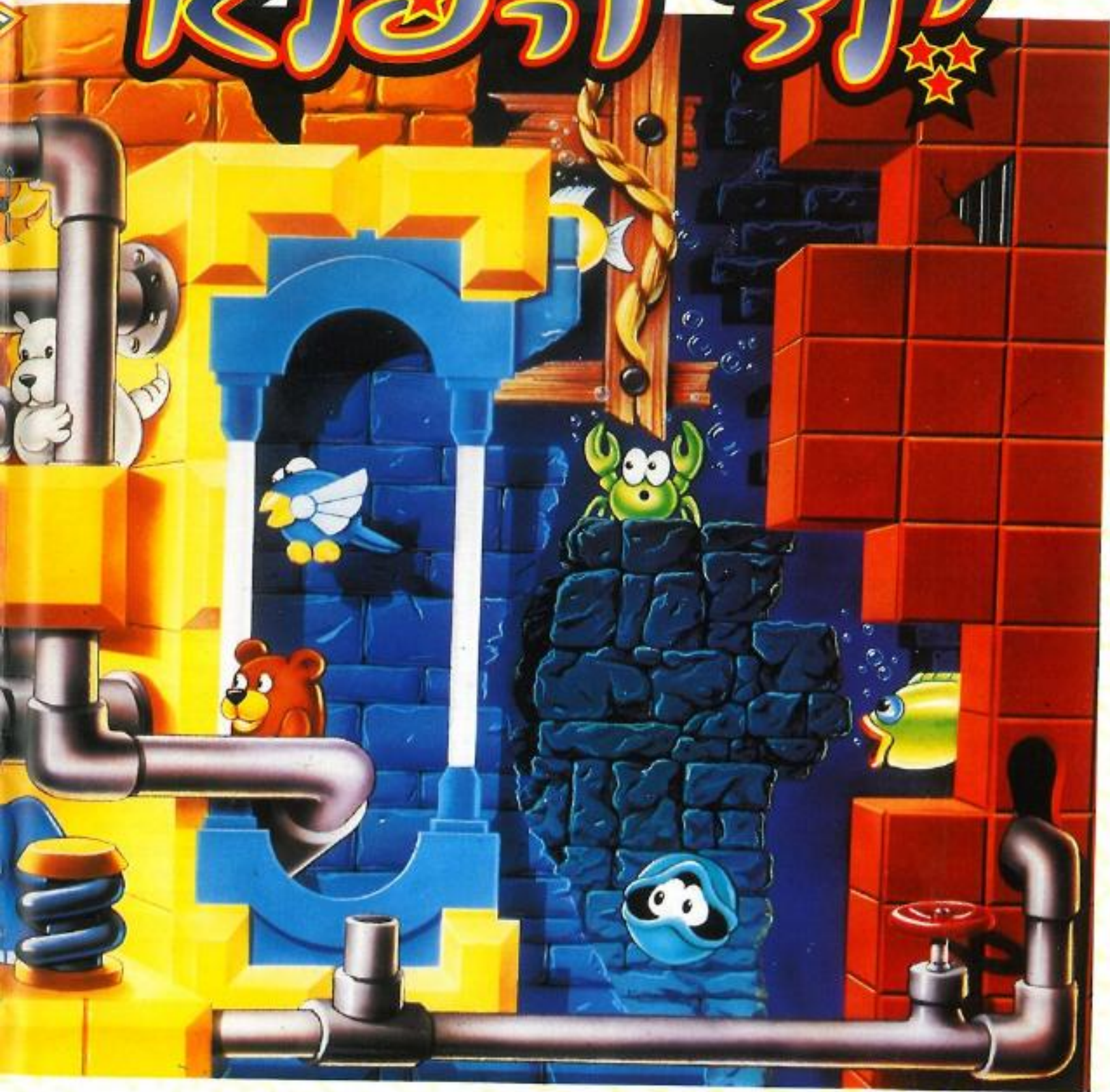
קירק. גם מי שלא שמר בליבו פינה חמה ל-"מסע בין כוכבים" היה מוכרח להודות כי חשיבה רבה היתה כרוכה בפתרון המשחק, ולכן קיבל המשחק ציונים גבוהים בכל הקשור לאתגר שהציב לשחקניו.

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

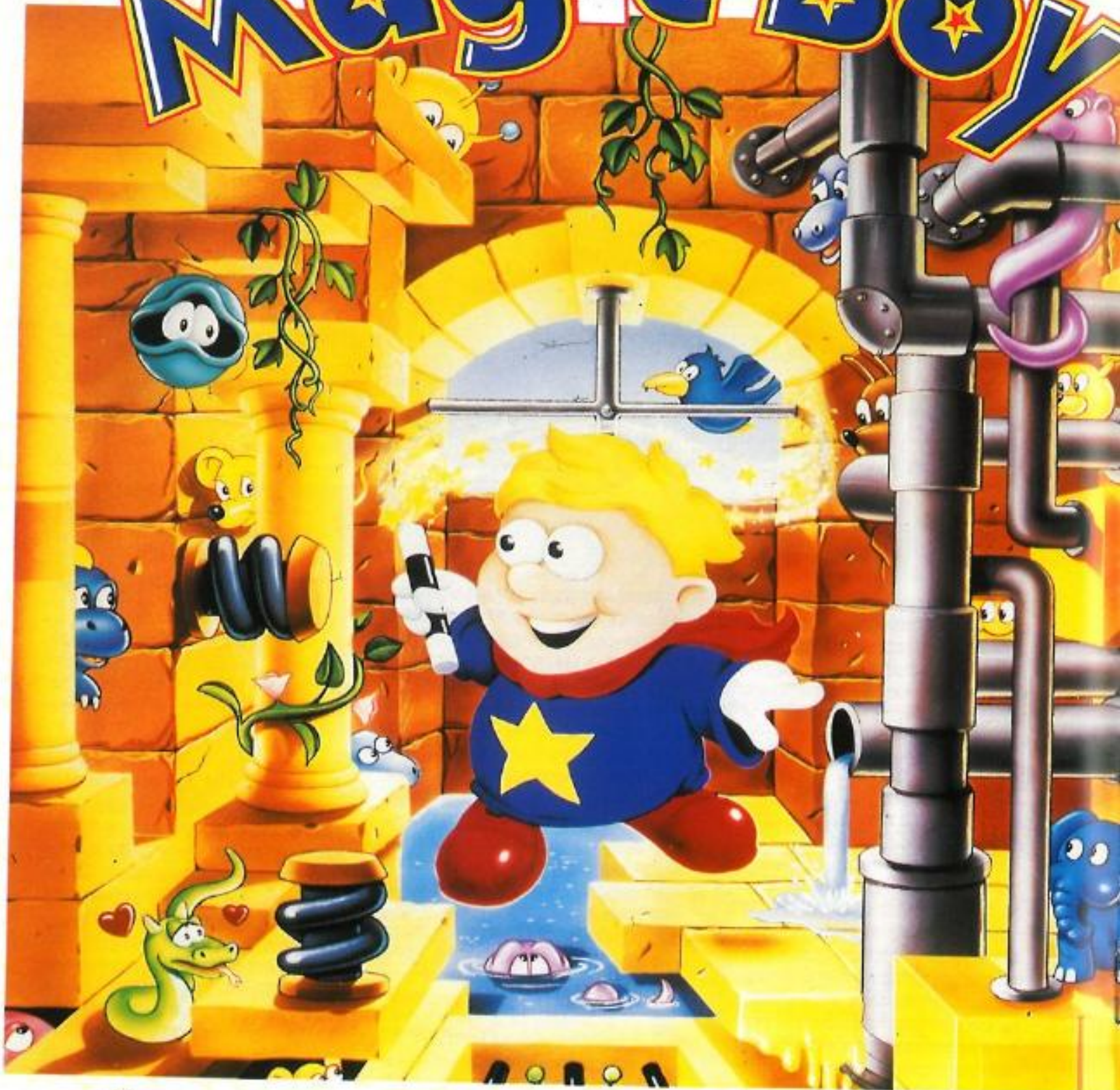
כנראה שהמשחק מכר מספיק עותקים וזכה לתגובות חיוביות של מעריצי הסדרות בעולם כולו. הוחלט בחברת אינטרפליי להוציא משחק נוסף. כך הגיע לידיו המשחק "מסע בין כוכבים 2 - יום הדין".

המשחק, כמו קודמו, שם שוב דגש על העלילה יותר מאשר על הגרפיקה והצליל, אולם מתוך ידיעה כי גם אפקטים נחוצים לסרטי חלל, הוחלט להכניס כמות (שהתבררה ככמות נכבדה מאוד) של אפקטים. התוצאה? משחק בעל פתיחה

סלז קלן



MAGGIC BOY



WIZ
1 1 1 1

36 ניילון



מאתמול ועד מחר

מאת: שחף בן-צור

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

ההתחלה

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

אתם לא זוכרים מחשבים (ואם כן אז רק מסיפורי האח הגדול) בשמות Commodore 64, Spectrom, Amstrad, Apple II וכדומה, אבל היו כאלה. לכל אחד מהמחשבים הללו היה זיכרון מקסימלי של 64k (כמה מעט עשירית מהזיכרון המינימלי הקיים כיום), אולם כבר אז יצאו משחקים רבים כאשר "קומודור 64" שהיה גם צבעוני - בעל 16 צבעים - היה המוביל. באותה תקופה החלה חברת IBM למכור את ה-PC, ומאחר שמהשב זה החל לצבור תאוצה, החלו להמיר משחקים רבים שנכתבו עבור

משני הסוגים: הסוג הישן והטוב - פאקסן, פולשים מהחלל, אסטרואידים - משחקים אלה תוכנתו תוך שמירה על צורתם המקורית ממשחקי הטלוויזיה הישנים. והסוג "החדשני" - משחקים אלה כללו יותר אינפורמציה וברוך כלל היו מרובי תקליטונים - עד 5 תקליטונים למשחק, בין משחקים אלה אפשר לציין את "קינג קווסט 1" של חברה קטנה בשם "סיידה און-ליין". המשחק היווה פריצת דרך מטוימת משום שהיה ההרפתקה הראשונה התלת-מימדית - איטית אומנם, אבל ראשונה.

מתחרים חדשים בזירה

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

המחשבים הרגילים במשחקים למחשב זה. הבעיה העיקרית שעמדה בפני המתכנתים היתה רווקא בעיה של איכות: בעוד המשחקים ל"קומודור 64" ו-"ספקטרום" היו צבעוניים, מסך ה-PC היה, לכל היותר, בעל ארבעה צבעים ולא גרם למשחק לנצוץ במיוחד. יש לזכור כי באותו זמן מחירי ה-PC היו עדיין גבוהים יחסית לאחרים, וכמו כן הם שימשו לעסקים יותר מלמשחקים.

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

נצחון ה-PC

ואז כידוע, פרצו לעולם מסכי ה-EGA (בעלי 16 צבעים) וה-VGA (256 צבעים), והחברות עבור לייצר משחקי מחשב רק עבור PC (שהפך להיות גם נוח במחיר). המחשבים האחרים נמוגו כלא היו. פוטנציאל הזיכרון של 640K קסם למתכנתים אשר התחילו לתכנת משחקים



התקליטורים החלו להיות השקעה כדאית, והחלו לצאת משחקים המיועדים רק להם המכילים אינפורמציה

רבה ביותר. היום, כל משחק הוא פרויקט בפני עצמו. הוא מלווה ביחסי ציבור ענקיים, מודעות בעיתונים, וההשקעה המינימלית בכל משחק מגיעה לסכומים של מאות אלפי דולרים. הדרישה לאיכויות בלתי מתפשרות הביאה לכך שלכל משחק ישנה הערכות מיוחדת של צוות ההפקה. יש מספר אנשים הממונים על כל תחום - אנימטורים לאנימציה, תסריטאים לכתיבת העלילה ומוסיקאים מהשורה הראשונה למוסיקה.

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

העתיד...

משחקי הטלוויזיה לא מוותרים וה-64 ביט עומד בפתח. אולם המתכנתים כבר חושבים קדימה על המושג הבא במשחקי מחשב - "מציאות מדומה". הטכנולוגיה בה אתה לובש כפפה וקסדה ונכנס לתוך עולם שנוצר עבורך כבר נמצאת בהישג יד. עם שבבים כמו הפנטיום והפאזר PC שמבטיחים מהירות גדולה פי עשר ויותר ממה שיש בידנו כיום, ותקליטורים אשר יכולים להכיל כמעט גיגה של נתונים מה שצריך, זו השקעה נכונה והמציאות המדומה אצלך בבית. כיום יש משחקים רבים אשר מנסים להיות קרובים לכך וההצלחה שלהם אינה מבוטלת. אבל, כאן נכנסת השאלה הגדולה, מה אחר כך? אחרי שתיכנס למשחק שלך, ובמשחק הזה יצלמו את הכל מהתחלה ועד הסוף, ותוכל להתייחס למציאות הדמיונית הזו כמציאות לכל דבר, לאן יוכלו להתפתח הלאה? זאת שאלה שעדיין אין עליה תשובה.

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

הזחילה קדימה

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

ההווה...

כיום אנו רואים כי שוב היתה התקדמות בנושא היכולת של המחשבים האישיים. לוחות ה-386 וה-486 נפוצים מאוד וגם כרטיסי הקול נעשו אורחים קבועים במחשבים אלה. לכן הוחלט כי רוב המשחקים יהיו מסוגלים לתמוך רק במחשבים כאלה, בעלי מסכים עם רזולוציה גבוהה - VGA. כונני

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

ה-PC לא מוותר

בעוד משחקי הטלוויזיה נעצרו בהתפתחותם ולא מיהרו כל-כך לפתח את גרסת ה-16 ביט, החל שוק המעבדים למחשבי ה-PC להיכנס לסחרור נמרץ. בשוק הופיעו הרחבות זיכרון שהביאו למחשב יכולת אחסון כמעט בלתי מוגבלת. רכיבי 1-386 ו-486 הגיעו לעולם ואיתם מהירויות עיבוד נתונים מהממות: כמו כן, הגיעו כרטיסי ה-BLASTER-SOUND וגרמו למחשב לשיר אופרה של וילדי במקום ציפצופים של קוד מורס. לאחר שראו כי ייכול ה-PC למשחקי הטלוויזיה החל גל של תוכניות, מכל הבא ליד: יכולת לקנות תוכנה סטייל משחק מכונות (כמו BUBBLE BOBBLE) שתרוץ על המחשב אצלך בבית, כמו כן, משחקי ההרפתקאות המשיכו לצאת לשוק תוך ניצול מלא של זיכרון וגרפיקה, משחקי תפקידים וכו' אף הם להפוך למשחקי מחשב (POOL OF RADIANCE). בקיצור, לא היה סוג אחר של משחק שלא תורגם למחשב - אפילו משחקי לוח כגון מונופול וכו' לערנה לא צפויה.

ההתקדמות...

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

כדי שהמתכנתים יוכלו להגיע לרמות חדשות של גרפיקה, צליל ואנימציה, היה צורך להיעזר במחשבים

מאתמריל ועדמחר

סופר ניוטנדו המקורי!

מפציץ במבצע מיוחד לפסח:

בום! מלחמה!
6 משחקים ותותח!



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



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

1. רק סופר ניוטנדו המקורי מתאים ללא הסבה, לשיטת השידור בישראל-PAL!
2. רק בסופר ניוטנדו המקורי כתוב על המכשיר ועל האריזה שהוא מתאים לשיטת PAL!
3. רק בסופר ניוטנדו המקורי תמצא את הסמל הצבעוני המבטיח צבעים טובים יותר!
4. רק בסופר ניוטנדו המקורי הכפתורים הצבעוניים אדום, כחול, ירוק, צהוב.
5. רק הסופר ניוטנדו המקורי מבטיח לך תעודת אחריות ושירות של "באג". דרוש את חותמת השרות והאחריות המקורית של "באג".

החדשים של



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

סופר ניוטנדו

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

תל-אביב: באג - דיזנטף סנטר • דיונון - אוניברסיטת ת"א • מולטי גימ - יהודה הסכבי 44 • פריק - אבן גבירול 60 • צעצועי דני - אלבי 81 • בת-ים: באג - קניון בת-ים • תרמית מחשבים - בלפור 136 • פתח-תקוה: היפר טוי - ז'בוטינסקי 112 • הירדן דן - ההסתדרות 5 • פינת הילד - מוהליבר 4 • רמת-קן: דונטיק - קניון אילון • דיונון - אוניברסיטת בר-אילן • רמת-השרון: באג - סוקולוב 49 • נבעת סביון: גימיקום - מרכז רב-און • כפר סבא: מעסטור - ויצמן 146 • ראשון לציון: אחים סופר מריו 5 - קניון הזהב חנות 2113 • אלרה - קניון שופ אין • מולטי גימ - דומטילי 53 • ענק הירדן - ז'בוטינסקי נתניה: באג - קניון השרון • נס-ציונה: באג-קניוטר רעננה: מעתק - מרכז טריון • ענק הירדן - אחוזה 179 • קניון הצעצועים - השוק 5 • רחובות: לייזר - בנימין 4 • חידוש מחשבים - גורדון 55 • חדרה: ענק הירדן - קניון לב חדרה • באר-שבע: אמביסל - קניון לב הנגב • דיונון - אוניברסיטת באר שבע • ענק הירדן - תחנה מרכזית • אשקלון: צעצועי רובי - הרצל 34 • אשדוד: מט מחשבים - שמירא 25 • ירושלים: באג - קניון מלחה • ענק הירדן - שמאי • שלמה - יד חרוצים 16 • אילת: הופה חי - קניון ארום חיפה: עתיד מחשבים - טד הנשיא • עתיד מחשבים - קיריין • עתיד מחשבים - קניון לב המפרץ • קרית נתן: אולט המחשב - מרכז מסחרי

הרוחות הסיבוביות בכוח של טורנאדו: JEAN GREY היכולה להציל אותך מנפילה לתהום ו-ICEMAN שיבנה לך גשר מקרח כדי שיוכל להימלט עליו. ברחבי הרמות מפורזות להן תוספות חשובות כמו תוספת כוח



מאת: דוד אידלט

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

המוסנטים, תוספת בריאות, סימני X-MEN לגיבוי כדי להשלים את אלה שטרם השתמשת בהם, ומפתחות הפותחים דלתות ומכבים מכשירים שונים. עליך לחפש בכל חדר כדי למצוא את האוצרות הללו. המשחק X-MEN מיוצר בנאמנות למקור הספרותי שלו. המשחק מכליל בתוכו את מרבית הגיבורים והפושעים אשר הופיעו במהלך 15 שנות ההיסטוריה של הקומיקס. הדמויות הגדולות והנעות היטב של הגיבורים נראות בדיוק כגון בקומיקס. כל רמה היא בעלת גרפיקה מדויקת וחביבה אשר צריך לראותה כדי להבין ולהתפעל. המוסיקה וקולות הרקע לא כל כך מוצלחים, אבל זה בשום אופן לא מפחית מרמתו המצוינת של המשחק. ההפעלה של המשחק היא פשוטה מאוד - אין צורך לקרוא את ההוראות כדי לצלול פנימה ולהתחיל להרכיב. שלוש רמות הקושי באות להבטיח שהמשחק יתאים לכל רמה של משתמש. ברמה הגבוהה ביותר שלו, X-MEN הינו משחק ההרפתקה/פעולה האתגרי ביותר בסביבה. היעדר של המסכים עושה את האתגר מושך יותר. האם יש לך את כל הניסיון, הידע והאומץ הדרוש כדי לשחק את הגיבור?

X



שהגיבור מקבל מכה או משתמש בכוח המוסנטים שלו רמת המד המתאים יודדת. הכוח המוסנטים מתמלא בעצמו אחרי זמן מה, אבל אם הגעת לאפס הכוח - אתה מאבד אותו לחלוטין. רק ל-WOLVERINE יש יכולת לרפא את עצמו, תודות לכוח הריפוי המוסנטים שלו. אם תאבד את כל הבריאות תמצא את עצמך בחדר הסכנה. כדי לכתור גיבור אחר אשר יצטרך לעבור את כל השלב מהתחלה, אם תאבד את כל הגיבורים - נגמר לך המשחק, אין תירוץ - אין המסכים!

שחק לבד או כשיתוף של חב, כאשר אתה לוקח תסריטים שונים של חדר הסכנה הכוללים את ארץ הפראים, קיסרות השילצר, המנדלור של אסקקליבר, עולם העתיד של אחאב, הקראנק' של מיינו והקרוב הסופי נגד מגנטו באסטרוד M. המוני קרמונים, רובוטים, ביריונים ומפלצות ממתנים לך, פלוס הבוסים של סופר פושעים כמו JUGGERNAUT, APOCALYPSE ו-DEATHBIRD. MOJO, SABRETOOTH. כאשר המצב נראה אבוד, קרא ליחידת ה-X-MEN הדורכית. אתה לא יכול לשלוט בהם אבל הם יכינו לך את הסופר עזרה שכל כך נחוצה לך. רק תבחר: ROGUE והסופר אנרופים שלה; ARCHANGEL היורה להבות חדות מנפיה; STORM בעלת

לחשוש: המשחק הזה כל כך אוטנטי שהוא יכול להפוך לפופולארי יותר מהספרים המצוירים שלהם. האויב הניצחי של ה-X-MEN, מגנטו, שוב מכין תוכנית חדשה להתנקם בגיבוריו. הפעם הוא יוצר וירוס מחשב מסוכן והוא מקרין אותו כלפי כדור הארץ מהבסיס החללי שלו. המטרה שלו היא חדר הסכנה - מרכז האימונים ההולוגרמי והמשוכלל של X-MEN. הוירוס משבש את פעילות המרכז ומייצר תסריטים קטלניים נגד ה-X-MEN. מבלי לדעת על כך, נכנסו אנשי ה-X-MEN לחדר הסכנה כדי לבצע טרם שהם חשבו שיהיה אימון רגיל. האם הם ישרדו? זה תלוי רק בך. המשחק בעל שש רמות של אתגרים המתגלגלים לצד, ארבעה אנשי X-MEN מעורבים במהלך המשחק: תוכל לשחק כ-WOLVERINE עם ציפורניו הבלתי נשברות; CYCLOPS עם התקפות העין האדירות שלו; GAMBIT עם המסה וקלפי הטרוט האנרגטיים שלו או NIGHTCRAWLER, סלפורטרד כחול ושעיר. אפשר להחליף דמויות מספר פעמים מוגבל בכל רמה. כל אחת מהן מתאימה במיוחד למצב מסוים, וכמנהיג הקבוצה עליך לבחור, ביניהן, לכל גיבור יש מד בריאות ומד כוח המוסנטים. בכל פעם

הפינה של ד"ר WIZ

מהעיתון? (גיליון מס' 8)

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

איך כותבים כתבה על משחקים? (גיליון

מס' 9)

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

העיתון שלכם מגרה אותי מאוד ופשוט בא לי לננוב חנות של משחקי מחשב. האם זה בכוונה? (גיליון מס' 12)
ירחון WIZ באמת כותב רק על המשחקים המעניינים ביותר, החדשים ביותר, הצבעוניים ביותר וה"מגרים" ביותר. אף אחד לא היה רוצה לקנות את "BLAH" - הירחון למשחקים משעממים. הכוונה היא בהחלט לדווח לכל מי שאוהב

המאושפזות באיזה בית-חולים אי שם. אני חושב שהבנתם את הפרנציפ. העתקה = בניבה. בכל פעם שתעשו זאת - תחשבו על עשרת הדיברות ועלי.

מיצד מתחילים לשחק מבוכים ודרקונים?

(גיליון מס' 5)

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

מהו מחשב העתיד? כיצד יראה מסך

העתיד? (גיליון מס' 6)

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

מי ממציא את הרעיונות למשחקי

מחשבו? (גיליון מס' 7)

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

למה אתם מדפיסים מצידו השני של הפוסטר? כשתולים אותו מפספסים חלק

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

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

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

האם להעתיק משחקים זו עבירה

פלילית? (גיליון מס' 5)

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

שמך ועיד מגורדך. אם אפשר, ציין גם את הכתובת - לפעמים אנו מחלקים פרסים ל-WIZ-ים, בלי להודיע מראש, וקצת קשה לשלוח פרס לאדם שכתובתו על מעטפה שנזרקה מזמן.

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

תרשה לי להרגיע אותך מר אלמוני.

תמיד אפשר לשלוח את הגיליונות למקום העבודה של אמא או אבא - שם הדואר מוגן יותר מפני גניבות. אם אתה אכן חושש שיגנבו לך את הירחון מתא הדואר בבית - בבואך לעשות מניו בקש שישלחו את הירחון לכתובת של אחד מהורייך במקום עבודתם! מעבר לזה אני שמח לגלות כי וויז פופולארי לא רק בקרב חובבי משחקי המחשב והתפקידים אלא גם בקרב חובבי הגניבה מתיבות הדואר.

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

תתפלאי אורלי, אבל מחיריהם של משחקי המחשב בארץ זולים בהשוואה לאירופה,

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

המעטפות ומעתיקים משם את השם ועיד המגוררים. המיון למדורים ותהליך הרישום תופס שעות רבות בכל חודש. חלק מהשעות חיוני ומעניין, אבל אפשר היה לחסוך חלק מהן אילו היו ה-WIZ-ים מקפידים למלא את מספר הוראות פשוטות. ראשית, אם רק אפשר, כתבו על גלויות. אנו מעניקים עדיפות גבוהה לכותבים על גלויות - המודעות שהם שולחים מופיעות ראשונות בלוח הטיפים מופיעים ראשונים במדורים. שנית, אם לא

לשחק בדיוק מה חדש והיכן אפשר להשיג את החדש הזה. אנחנו מקווים מאוד שהקוראים שלנו הם אנשים שומרי חוק (ובעיקר ילדים שומרי חוק) ולא רק שלא יגנבו מחנות של משחקי מחשב אלא אפילו לא יעתיקו משחקים. ה-WIZ האמיתי יצרף שקל לשקל ויקנה את המשחקים כחנות המיועדת לכך. כך יבטיח עצמו מפני וירוסים וגם יעזור לחברות התוכנה ליצור משחקים חדשים. ואם אין ל-WIZ מספיק כסף לקנות את כל מה שמוזכר

בחוברת? לאף אחד אין מספיק כסף לקנות את הכל. הוא - כמו כל אחד אחר יצטרך להחליט מה בדיוק מתאים לו ועל מה הוא יכול לוותר. בכל מקרה הוא ימצא ב-WIZ את החדשות החדשות ביותר והמעניינות ביותר, כדי שהוא יוכל להשקיע את הכסף שיחסוך במשחקים הטובים ביותר.

WIZ מרמה גן, כמו גם WIZ-ים רבים וטובים אחרים, שלח לנו מכתבים רבים. אנחנו פרסמנו רק את חלקם. למה? (גיליון מס' 26)

ירחון WIZ מקבל מידי חודש כתמש מאות מכתבים. אילו פרסמנו את תוכנו המלא של כל מכתב היה עלינו להרחיב כל גיליון לכ-100 עמודים (תוך העלאת מחירו) ולא היה לנו שום מקום לספר

לכם על משחקי המחשב ולענות על שאלות. אנו מקבלים מכתבים בהם רבע מהדף מיועד אלי, החצי האמצעי מיועד לשני מדורים שונים בלוח והרבע התחתון מיועד לאחד ממדורי הטיפים. כדי שתבין מדוע כל כך קשה לנו להסתדר עם מכתבים כאלה, יהיה עליך להבין מה קורה למכתבים כשהם מגיעים למערכת. ראשית אנו פותחים את המעטפות (ומודים בלב לכל מי ששלח חומר על גלויה, שלא צריך לפתוח). לאחר מכן, אנו מפורדים פתקים קטנים בעדימות, על השולחן: "דיר WIZ", "טיפים ל-PC", "מכתבי קוראים" וכן הלאה. הדף או הדפים שבכל אחת מהמעטפות מוצאים ונקראים. לאיזה מדור הם שייכים? והאם כתוב על הדף שמו של ה-WIZ? אם לא כתוב, אנו פונים אל



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

בתשובה לשאלתו של מוסי מרקוביץ' מכפר חב"ד בגיליון וויז הקודם, נפלה טעות חמורה בתשובה. התשובה הנכונה שלא הופיעה עקב הטעות היא:
במהלך המשחק תקל בבן המשפחה שהוא די טיפש... הוא אוסף בולים ויש לו אפילו מחשב. אם לא תרגיז אותו, הוא ייתן לך להפעיל את המחשב שלו. הפעל את המחשב ולפניך יופיע המשחק MANIAC MANSION 1 מצטערים...

מאת: דיוויד כץ

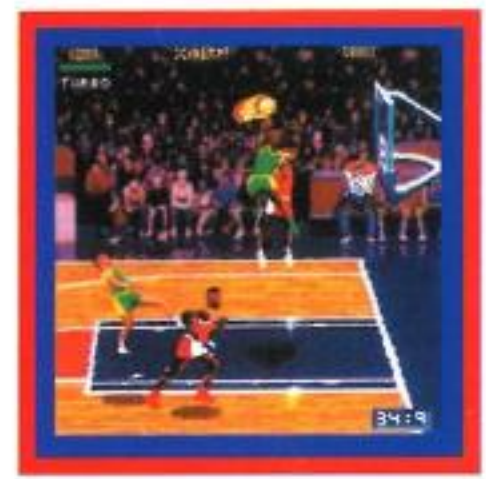


NBA JAM



KARL MALONE, CLYDE DROXLER ו-SCOTTIE PIPPEN - השחקנים הגדולים במהלכים האופייניים שלהם. יש כאן אפילו דיגיטציות של משחקי ה-NBA אמיתיים.

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



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

במשחק הלוהט הזה מופיעים 54 שחקני הכדורסל הנערצים ביותר מתוך 27 קבוצות ה-NBA וביניהם: PAT EWING,

נאמנה למקור - אפילו תמונותיהם של השחקנים הן תמונות כמעט אמיתיות והקולות של הקריינים כל כך אמיתיים

הנקודות ויש סל - מעניקים לקבוצה שלוש נקודות שלמות. שחקן הגנה יכול לחסום את הכדור

אבל רק בחלק העליון של הקשת. במידה ומגן נוגע בכדור כאשר הוא נמצא בירידה, זה נחשב כסל ולא חשוב אם הכדור הלך



צילום מסך (מימין לשמאל) של גרסת גיים ג'יר, מגה דרייב וסופר נינטנדו.

שלפעמים אפשר לחשוב שהם הוכנו עבור CD.

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

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

מטרת המשחק היא מן הסתם לקלוע יותר נקודות מקבוצת היריב בטרם תשמע את שריקת סיום המשחק. הסל מזכה בשתי נקודות כאשר הוא נורק בתוך קו שלוש הנקודות. אם הכדור נורק מחוץ לקו שלוש

לכיוון הסל או לא. כמוכן שברגע שכדור נוגע בטבעת הסל כל שחקן רשאי לתפוס אותו. כמו במשחק האמיתי. כדי להקל על זיהוי של מחזיק הכדור, ברגע שמישהו מחזיק בכדור נדלק סימן כדורסל כתום מול שמו בחלק העליון של המסך. כאשר אף אחד לא מחזיק בכדור - כשהכדור באוויר או מחוץ למגרש - אין גם סימן.

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

חוק מזה, יש מעט מאוד חוקים במהלך המשחק NBA JAM. אין כאן פאולים - אין משיכות יריים, אין צעדים ואין דחיפות - או שחקן חוק ודיש למייקל ג'ורדן.



לוגו NBA

..טאכאט און א פאנאטא זאטאן אמא ווא אטאן זאטאן

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

1. דובי (לגילאי 2.5-3.5)



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

2. צבעים וצורות - לגילאי 3-6



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

3. יש לי סוד אני קורא (לילדי גן וכיתה א')



ערכה ללימוד קריאה. כוללת תוכנת מחשב
מלהיבה, סדרת חוברות לימוד לילד ומדריך
להורים. מקנה לילד, בשיטתיות ובהדרגתיות,
שליטה באותיות הא"ב, בתנועות
הניקוד ובקריאת מילים ומשפטים, עד שבסוף
תהליך הלימודייה מסוגל לקרוא ולהבין סיפור שלם.
המחשב מדבר אל הילד בקול אנשי חם, מתקן ומנחה אותו לפי הצורך.
מאפשר לילד להתקדם באופן עצמאי, בקצב המתאים לו.
השיעורים כוללים שפע רב של משחקים מהניסלטרנול ולחיוק הנלמד.
תוכנית הלימוד מחולקת ל-2 חלקים ומופיעה ב-2 מארזים נפרדים.
חלק א' למתחילים. חלק ב' למסוגלים לחבר אותיות/משפטים.
דרישות: מחשב 286 ומעלה, כונן 1.2, מסך VGA ומעלה.
מומלץ: עכבר וכרטיס קול.
מחיר: 215 ש' לכל חלק. במבצע: 199 ש' לכל חלק.



4. בונס - לגילאי 6-120

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

5. מתמטיקל - סדרת לומדות מתמטיקה

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

$$3 + 4$$

$$5 \times 8 = \%$$

$$\sqrt{9}$$

6. אטלס ממוחשב לטיולים -

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



אמא-אמא. הילדים יקבלו 2 מתנות שיוצרו לכל רכישה לומדה במחיר

מתנות המתווספות לכל רכישה: 1. קטלוג התוכנה/ספרות/תקשורת ומולטימדיה חדש!
2. תוכנת משחק מבית "APOGEE" לבחירתך: MAJOR STRYKER או COMMANDER KEEN.
* המחירים כוללים מע"מ.
* יש להוסיף 9 ש' דמי טיפול ומשלוח.
שימו לב המבצע תקף עד 24/3/93 "עיר התוכנה" - מרכז הלומדות הגדול בישראל טל': 03-295-145, 03-5288-448. פקס: 03-525-1666



רוצח הורדים

מאת: עומר פאר

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

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

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

דאריוס, חבר בגילדת הגנבים 'החרמש' (הגילדה החזקה ביותר), תחת שם בדוי, ומקבל את החוזים שלו ממנה. איש בגילדה אינו יודע מהי זהותו האמיתית. הגנבים שניסו לברר זאת, נרצחו באכזריות. הוא זכה בשמו - רוצח הורדים - בזכות מנהגו להשאיר ורד טרי

על גופת הקורבן או בסביבתה (סמל בית האצולה אליו השתייך דאריוס היה ורד). רוצח הורדים משתמש רק בחפצים קסומים שאפשר להחזיקם על הגוף. הוא אינו משתמש בכלי נשק קסומים כמו חרבות ומדי שריון על מנת שלא יכבדו עליו בזמן מנוסתו ואז יאלץ להשאירם מאחור.

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

תכונות

- גנב (סכינאי) בדרגה 15
- כוח 16
- חכמה 15
- תבונה 9
- זריזות 18
- כושר 17

כריזמה 16

דרגיש 1 נסייה ניישראלית
ציוד: שריון עור, חרב, פיגיון כסוף, כלי פריצה, 30 חיצים, מספר קטן של אבני חן שערכן הכולל הוא 6000 פ"ז, טבעת של יכולת סיפוס עכביש, מגפי אלפים, גלימת אלפים, קמע נגד קריאת מחשבות, כדור בדולח ו-12 ורדים טריים.

הערות:

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

הוראות לשה"מ:

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

המנטליסט האפור והזקן

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

מאת: צ.ד.



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

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

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

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

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

המנטליסט הזקן ריכז את מודעותו. פרץ של עוצמה שטף את ישותו, הוא הניף יד רוטטת לכיוון השודרים. הצעירים מצמצו בעיניהם לפתע ונפלו על המדרכה המזוהמת, ישנים שינה עמוקה. הרוכל לא בזזו זמן על תהיות אלא חטף את ארנקו, כייס אותם, וברח. המנטליסט המשיך לעוף מעל הכרך, נפשו סורקת ויודעת הכל.

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

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

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

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

דקר העווה את פניו. "זה טריליום". "אהה" קבע וולט, "סתם

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

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

דקר נאנח. הוא שלח מבט אחרון לעבר הגופה וצעד בכבדות לעבר הסילונית. "בחור טוב." חייך וולט. הוא קשר את שקיק הכסף לחגורת הנשק שלו ונכנס לסילונית הצבאית. דלתות הסילונית נחתמו ברעש שאיבה והסילונית המריאה, מותירה אחריה ענן עשן סמיך. גופתו של הזקן נשארה מוטלת בתוך הפסולת, השמש שקעה, ואפלה כיסתה את כרך האדם.



מאת: ערן בן-סער אבי סבג ליאור ברנע



שיטות

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

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

התכונות: ב-GURPS מיוצגת כל דמות על ידי ארבע תכונות: כוח, זריזות, תבונה ובריאות. מולה מיוצגת HERO את הדמויות על ידי 14 תכונות, 8 רגילות ו-6 תכונות שמחושבות על פי הראשיות, כוח, זריזות, כושר, גוף, תבונה, אנו, נוכחות ומראה הן התכונות העיקריות, והמחושבות הן: הגנה פיזית, הגנה מאנרגיה, מהירות, התאוששות, סיבולת והלם. עקרונית נראה לנו שב-GURPS ניסו להפוך את התכונות לכמה שיותר כוללניות, אבל למרות הכל חסרות לדעתנו תכונות המייצגות את אישיות הדמות, כגון נוכחות או כאריזמה. HERO יצאו מהנחה שיש צורך בתכונות

ספציפיות רחוקה בשל האוניברסאליות - משום שכך ניתן לייצג באופן מדויק דמויות שונות ומשונות וליצור מרחב משחק גדול מאוד. GURPS: 7, פחות מדי. HERO: 8.5, טיפה יותר מדי.

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

כשרונות: שתי השיטות מבוססות על גלגול של 6ק3 כדי לברוק הצלחה בכשרונות. ובשתיהן דמת הכשרון נקבעת

על פי תכונה הקשורה בכשרון. ב-GURPS התכונות הן זריזות לכשרונות פיזיים ותבונה לכשרונות מנטליים, וב-HERO התכונות הן זריזות, נוכחות ותבונה. בשני המקרים הכשרונות עולים נקודות, ב-HERO רוב הכשרונות עולים שלוש נקודות לקנייה ראשונית ועוד שתי נקודות לכל שיפור. ב-GURPS לעומת זאת, ניסו רעיון נחמד - המחיר של הכשרון תלוי ברמה הסופית שלו, כלומר כדי לקנות כשרון פיזי שסיכוי ההצלחה יהיה שווה לזריזות פלוס שניים ולמשל, זריזות 12 ורמת כשרון 14) יש לשלם 8 נקודות. לרמה של זריזות פלוס ארבע יש לשלם 24 נקודות.

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

שיטת הקרב: אין מה לדבר, שתי שיטות הקרב הן מעולות ו... דומות מאוד. בשתייהן אתה מחשב את את סיכוי

פחות 3, סיכוי של 12 מתוך 18, או סטטיסטית סיכוי של 74%. כשרון זה לא יעלה לה אפילו נקודה אחת. במלים אחרות

על המאזניים

היטב, ב-GURPS ירדו יותר לעומק הדברים ומכאן היתרון הגדול: GURPS: 9

HERO: 8 / יחודיות: תחת יחודיות אנו מכלילים את החלק היחודי לכל סגנון משחק ועד כמה מטפלת השיטה בחלק הזה. HERO מטפלת בכך באופן מעולה. בעזרת שיטת הכוחות שלה ניתן ליצור הכל מקסמים, דרך כוחות-על והשתלות קיברנטיות ועד לכוחות אימה של יצורים שמעבר לאופל. הכל - אתה פשוט בונה כוחות לפי שלד מסוים ומוסיף יתרונות וחסרונות. אם אתה רוצה שזה יהיה כלי בעל כוחות כמו כלי קסום או השתלה סייברנטית אתה בוחר היסרון "פוקוס" המחבר בין כוח לעצמים. פשוט הכל. GURPS לא מכסה את הנושא כלל. ספר החוקים הבסיסי של GURPS מכסה חוקים לקסם ולכוחות פסיוניים, אבל אתה לא יכול ליצור בעזרת ספר החוקים הבסיסי השתלות סייבר או כוחות-על, למשל, ותיאלץ לקנות את ספר ההרחבה העוסק בכך. ב-HERO תוכל להסתדר בלעדיו, אבל הדבר ידרוש מספר שעות עבודה. כלומר HERO הפכו גם את המיוחד לאוניברסאלי ו-GURPS לא עשו זאת. GURPS: אין ציון, לא קיים. /

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

ההתקפה שלך בהתאם לכשרון בנשק ומגלגל התקפה של 63. אבל בעוד HERO נוקטת בשיטה הקלאסית ומחשבת את הגנת היריב כבר בהתקפה, ב-GURPS אתה מגלגל רק 2 נגד כשרון ההתקפה שלך ואז היריב מגלגל גלגול הגנה. לשתייהן יש טבלה של מיקום פגיעה וניתן גם לכוון את ההתקפות לאזורים שונים בגוף. בשתי השיטות לכל דמות יש שני סוגי הגנות: המגן שחוסם התקפות והשריון החוסם כמות מסוימת של נזק. אם כי ב-HERO יש שני סוגי נזק: נזק הלם ונזק גופני, האחד יהפוך אותך לחסר הכרה והשני יהרוג אותך. חוץ מזה ב-HERO יש גם שני סוגי הגנות: הגנה פיזית והגנה מהתקפות אנרגיה, ב-GURPS שתי ההתקפות פועלות כנגד אותה הגנה. מבחינת נזק ל-GURPS יש דעיון מעניין אבל לא מוצלח, לדעתנו: לפי הכוח שלך נקבעים שני סוגי נזק: דקירה והגפה, והנזק מכלי נשק של קרב פנים אל פנים וכמו גרזנים, חרבות וכו') נקבע לפיהם.

נזק גרזן למשל הוא הנפה פלוס שניים. ולכן ב-GURPS 75% מהנזק של כלי נשק ידניים נקבע לפי הכוח. לדעתנו חרב היא חרב, והיא עושה כמות מסוימת של נזק מעצם היותה חרב. דבר אחד שיש ל-GURPS ואין ל-HERO: פגיעות קריטיות, אם כי פרימיטיביות למדי. GURPS: 8.5 / HERO: 8.5, לשתי השיטות יש את היתרונות והחסרונות שלהן. שונות: בסעיף זה אנו מכלילים את כל מה שמסביב לשיטה הבסיסית: מעמסה, תזונה, חוקי המוות, חוקי הציוד וכל שאר ידקות. פה יש בהחלט יתרון ל-GURPS שהשקיע יותר מ-HERO בדברים אלו. אין טעם לרדת לעומקם של דברים (בעיקר בשל חוסר מקום ובשל כמות הנושאים הרבה). עקרונית בשתי השיטות החוקים מספקים ומכסים את הנושאים הרבים

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

HERO: 9 יתרונות וחסרונות: קודם כל הרעיון ענק וקיים בשתי השיטות. הוא מוסיף עומק לדמויות ונותן להן גופך ואישיות. מדוע לוקחים לדמות יתרונות? שאלה רשורית, כולם רוצים יתרונות לדמות, אבל כמו התכונות והכשרונות גם היתרונות עולים נקודות. לכן יש חסרונות. חסרונות בוחרים לדמות משום שכאשר אתה בוחר היסרון אתה מקבל נקודות נוספות. כמוכן עד המגבלה, 40 ב-GURPS דמות שונות ב-HERO. שתי השיטות תומכות הן ביתרונות והן בחסרונות, אבל בצורה שונה. ב-GURPS מקבלים רשימות ארוכות של יתרונות וחסרונות, רשימות המכסות כמעט כל מצב שעולה על דעתך. אבל ב-HERO מקבלים תבניות ליצירת יתרונות וחסרונות. למשל במקום עשרות חסרונות פסיכולוגיים לדמות (מאהבת, שונאת, פחד גבהים, מצייתת לפקודות, חוש כבוד וכו') ב-HERO אתה קובע שני דברים: כמה נפוץ המצב בו החיסרון משפיע על התנהגות הדמות (נדירות עד לעיתים תכופות מאוד) ועד כמה חזקה תגובת הדמות (מניסיון להימנע מהמצב עד לקטטוניה מוחלטת) ולפי שתי החלטות אלו נקבע שווי החיסרון. GURPS: 9, נותנת הרבה רעיונות אבל מגבילה אותך. /



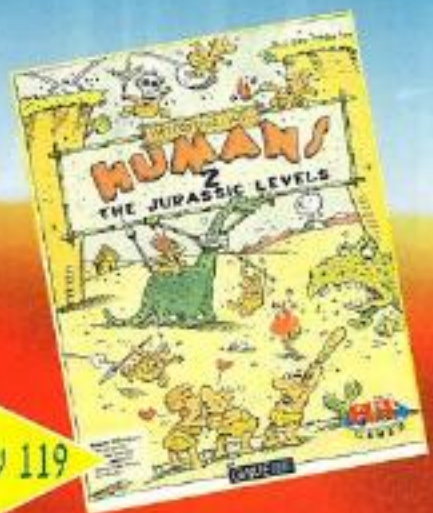
להדליק את המחשב ולהידלק משחקי



שייח 269



שייח 169



שייח 119



שייח 119



שייח 130



שייח 136



שייח 130



שייח 120



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

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות.

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער אבי סבג



מחליפים קידומת

ליאור, "היא הולה ולא תגיע." ענה דראקולה שעמד מאחורינו בלי שנשים לב. עברנו לצד השני.

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

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



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

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

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

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

אני חושב שקלעתי לטעם שלך מורגן הוציאה בקבוק בושם מקופסה מהודרת, שתי ציפורים התעלפו אינסטיקטיבית. "תודה רבה, זה מהסוג שקליאופטרה המציאה, לא?" מעניין איפה היא. מלמל

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

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

"מי אתה חושב שיהיה שם?" שאל אבי. "כולם עינתי, וואלי עוד כמה." אבי וליאור הבינו מייד את כוונתי, ליאור החוויר. "אתה באמת חושב?" הוא שאל. "יש לך ספקות?" ענה לו אבי.

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

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

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

מאת: ערן בן-סער, אפרת כחנא ואבי סנג

יבורות להשכיר - המשך



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

כארמה וברייבשאדו טיפסו על קירות הכנסייה בעזרת זוג חבלים שעוגנו לגג. השעה היתה שעת לילה מאוחרת והשתיים ניסו לשטור על שקט. כשהגיעו לגג, קיפלה כארמה את החבלים וברייבשאדו הטילה לחש על הדלת המובילה לירידה מתגג. "איזה לחש זה היה?" שאלה כארמה בלחש. "זה לחש האמור לפתוח דלתות, גם אם הן נעולות בכוח קסם." ענתה ברייבשאדו. "זה עבד?" "אני מקווה, תחזיקי אצבעות." ברייבשאדו פתחה את דלת הגג, וזו צייתה לה בחריקה חרישית. "פעל!" אמרה ברייבשאדו, ושתי הלוחמות קפצו פנימה תוך סגירת הדלת אחריהן. הן מצאו את עצמן כגרם מדרגות לוליני המוביל מטה אל תוך הכנסייה הגדולה. "אוקיי." אמרה כארמה, "לפי התוכנית, מוכנה?" ברייבשאדו הנהנה. למרות חילוקי הדעות, הריבים ובכלל - חוסר ההתאמה המוחלט בין שתי הנשים - הן היו צוות טוב למדי. הן ירדו לאט במורד המדרגות עד שהגיעו לקומת המגורים. מולן השתרע מסדרון ארוך ובו כמה עשרות דלתות. ברייבשאדו עברה מדלת לדלת והקשיבה דרך חור המנעול. היא נעצרה לבסוף מול אחת הדלתות ורמזה לכארמה. "ריק" היא אמרה בלחש. כארמה פתחה את הדלת ונכנסה פנימה, חדר המגורים היה ריק. היא הנידה בראשה לברייבשאדו שוינקה לתוך החדר וסגרה את הדלת.

השתיים ניגשו לארון שניצב בפינת אותו חדר ופתחו אותו. בפנים היו חליפות כהונה. הנשים לבשו גליטה אחת מעל

הוא החדר של דאניאן, ולחסל אותו. גם לשלב הזה במבצע היתה לכארמה תוכנית מוכנה: היא פתחה באקראי חדר מגורים והציצה פנימה. "היי, מה הולך פה?" נשמע קול מבפנים. "סליחה." אמרה כארמה בקול שברירי ומפחד, "אני חדשה פה ואני

השריון שלהן וסגרו את הארון. ברייבשאדו חיטטה במגירה שליד המיטה ושלפה מתוכה שני תליונים ועליהם סמל קדוש. "תוספת לתחפורשת." היא אמרה בקריצה והגישה אחת לכארמה. הן יצאו מהחדר, כל מה שנשאר להן לעשות היה לברר איפה

אמר גילאן, "נלך לחטט אצל משרתי הדוכס, אולי הם יודעים מה הולך פה". בלילה, כעשרים דקות אחרי שכארמה וברייבסאדו טיפסו על הכנסייה, טיפסו שלושת הגברים על הכנסייה - אבל מצידה השני. הם חיטטו אצל משרתי הדוכס ושילמו סכום נכבד כדי להוציא את התשובות מפי משרתו האישי של הוד רוממותו. מסתבר שכארמה וברייבסאדו משתפות פעולה עם הדוכס ומבצעות את בקשותיו, כלומר נפתרות מאויביו למענו. ואם כך, פירוש הדבר שהן בוגדות בעיר, וזה אומר שיש "לשבת איתן לשיחה רצינית מאוד" כפי שהגדיר זאת רופוס. השלושה טיפסו על החבלים שלהם. "החלון הזה?" שאל אריק. "כן" ענה גילאן ושלושתם פרצו פנימה דרך החלון. בפנים נתגלה להם מראה מוזר: כארמה עמדה עם סכין מונפת, מולה עמד הכהן הראשי חסר אונים וברייבסאדו התכוננה בשניהם. רופוס מלמל קסם מהיר והסכין עפה מידה של כארמה. שתי הנשים והכהן הביטו בהם בתדהמה.

יש מבקרים ולמי אין. ואני הסוהר הראשי ולכן... בנקודה זו התמוטט הסוהר על השולחן. "הוא רק ישן". הצטדק גילאן מול מבטיהם החודרים של חבריו. אריק לקח את מפתחות הסוהר והשלושה נכנסו פנימה. כשהגיעו לדלת הראשית עצר אותם רופוס. "רגע, זו הדלת בה התקנתי מנעול קסום. יש מלת הפעלה שמבטלת את הקסם." "נהדר." אמר אריק, "מה המלה?" "אין לי מושג, זה היה לפני חמש שנים." הזוטון הביט בשני ידידיו, "כני-אדם!" הוא מלמל ושלף מכיסו את כלי הפריצה שלו. הוא ניגש לדלת והחל להתעסק עם המנעול. "זה לא ילך לך." אמר רופוס, "זה מנעול קסום שאני עשיתי ואי אפשר...". דבריו של רופוס נקטעו כשגילאן קם ופתח את הדלת. "אה-הה" הוא אמר. "תיכף ידעתי". הם נכנסו פנימה ועברו תא-תא. לאחר כחצי שעה התייאשו. "לא יכול להיות" הכריז רופוס. "עברנו את כל התאים, כולל הסודיים והן לא באף אחת." "עברו עלינו" הכריז אריק. "מה נעשה?" יש לי רעיון

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

היא דחפה את הדלת ונכנסה פנימה, עדיין טאיימת על הכהן. ברייבסאדו נכנסה אחריה. "הכהן הראשי דאניאן?" שאלה כארמה. "כן" ענה הכהן. "יופי" ענתה כארמה והגיפה את הסכין. באותו רגע ממש התנפץ החלון ושלוש דמויות קפצו פנימה דרכו. בדיוק באותו זמן בו כארמה וברייבסאדו תכננו כיצד להתגנב לכנסייה, ניגשו שלוש דמויות לסוהר של כלא הדוכס וביקשו רשות לבקר חברים עצורים. "אני אומר לך," טען רופוס ברגש, "שאם לא תרשה לי לבקר את כארמה אני אישית אדאג להפוך אותך לצפרדע." "תגיד מה שאתה רוצה, אין מבקרים לתא של כארמה וברייבסאדו." טען השומר. "חוצפה!" צעק אריק, "אני רוצה לבקר את גיבורת העיר שלי ואתה לא תעצור אותי." "בדיוק," תמך בו רופוס, "אין לך שום זכות ואני מתכוונן להגיש תלונה רשמית לדוכס בעצמו" "אתה יכול," ענה לו הסוהר, "אבל הדוכס הוא זה שציווה שלא יהיו מבקרים." בזמן הוויכוח הסוער לא שם לב השומר למעשיו של הזוטון הקטן, כעת לאחר שנרגעו חילופי הדברים הוא לנם מכוס היין שלו. "ומלבד זאת, גם ללא הוראות הדוכס, לסוהר יש זכות מלאה להחליט למי



סדרה

תקציר: סהרון יוצא

בשלחות מיוחדת לחטול
החרטומים השחורים
שהתגלו כהרסנים בותר
לאנשי "השכבה העליונה".
החידע היחיד שהעלית סהרון
לחשף הוא העובדה
שמקורם של החרטומים
הוא אי שם בתוך כובע
הלכת, באחת
השבובות הפנימיות.

חבוכה

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

כבר שלושה ימים אני
מסתובב במדבר הזה ואין
לי חושג מה תקור
החרטומים השחורים...



ריח של
דם?
מודר
מאוד...



יש רק
דרך
אחת
להלכת!



אבל נראה
לי שהמאסף הזה
חושב דווקא עלי
בתור אריות
הצהרניים שלו!



טורף חבוכה
כנראה שנחשק
לרצח הדם
המבודד הזה...



לוחמי

לוח

למכירה

- ★ הויקינגים - 80 ש"ח, סופר סטריס - 50 ש"ח. שחר חרד, 04-444638.
- ★ למכירה גיים בוי באריזה מקורית וכמצב מעולה + 5 משחקים, במחיר נוח. שרון, 04-714291.
- ★ למכירה מחשב AT 386 מסך SVAG במצב מצוין, חדש טרי טרי... בן, 09-508983. (ולא בשעות הצהריים).
- ★ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: LARRY 6, SAM AND MAX, OF LORE LAND, KYRANDYA 2, GODS (באריזה מקורית), STREET FIGHTER 2 (חוברת). מיכאל, 06-982775.
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם, מגאסון סופר 2 + משחקים לשני המכשירים. מיכאל, 714193, 834232.
- ★ למכירה 12 משחקים קנויים במצב טוב, וקודים למשחק "INCA". גיל, 03-5718061.
- ★ המשחקים עין הבוהה 2 ו-3 תמורת 60 ש"ח אחד. קובי, 03-5522967 (משעה 18:00).
- ★ למכירה המשחקים נמלולים (מקורית), F15 III (מקורית), גובלינים 2 (מקורית), ורוס 5 (ללא ספרות). גל, 09-953724.
- ★ למכירה מגאסון במצב טוב + 2 ג'ויסטיקים בערך במחיר של 100-200 ש"ח. ערן, 09-987992, 09-920820.
- ★ למכירה גיים גיר עם חיבור לאוסו + חיבור לשניים + מסך מגדיל + 6 משחקים: היאבקות חופשית, נמלולים, מיקי מאוס בארץ האשליות, מטבעות המזל של רונלד דאק, סוניק 2, העולם שמעבר, הכל במחיר 1500 ש"ח. אפשר לקנות חלק מהדברים בנפרד. בן קימל, 02-345870.
- ★ למכירה המשחקים הבאים ל-PC: SPACE QUEST 4-5, LARRY, KING QUEST 5-6, SYNDICATE, WORLD OF XEEN, STRIKE COMMANDER, F-15 STRIKE WAGLE ועוד. כל המשחקים נמכרים תמורת 60 ש"ח כל אחד, מלבד WORLD OF XEEN ב-100 ש"ח. אבי, 02-413060.
- ★ למכירה ג'ויסטיק מיוחד בצורת הגה של מסוס + מצערת, חדש מארה"ב, מתאים במיוחד לסימולטורים של טיסה ונהיגה, מחיר מציאה!!! צביקה, 03-5050911.
- ★ למכירה 6 משחקים של סופר גינטנדו כגון: אלארין, כדורסל 1 על 1 ועוד. מחיר: 250 ש"ח למשחק, גיא,
- גיים גיר + 4 משחקים מדליקים + טרנספורמטור - מגסון + טרנספורמטור + ארזניות + אנטנות + 7 משחקים מדליקים + סיפוס. דוד, 04-929401.
- ★ ספרי כישוף מספר 1, 3 ו-5 במצב מצוין ב-20 ש"ח כל אחד. דוד, 04-929401.
- ★ למכירה: מודם 14,400 חברת BOCEMODEM, דיסקים ל-MONKEY ISLAND CD-ROM, LOOM ועוד. אופיר, 02-536917.
- ★ למכירה המשחקים הבאים ל-PC: אינדיאנה ג'ונס ונודל האטלנטיס, אי הקופים 2, וילי ביימיש, קינג קוסט VI. ובמחיר מוזל (מבצע מיוחד) מי שיטלפן ראשון ויקנה לפחות 2 משחקים יקבל בחינם את המשחק (באריזה מקורית) המפתחות למארמון. אילן/יובל, 03-9319075.
- ★ למכירה ולהחלפה משחקים חדשים. מיכאל, 06-982775.
- ★ למכירה המשחק פרדי פארקס (הטוב הרע והרוקח) ב-100 ש"ח או קיפאון הדמים (מקורית). ליאור, 04-920770.
- ★ מעוניין למכור ערכות D&D במצב טוב ובמחיר סביר. מעוניין למכור סגה במצב מעולה + 4 משחקים ב-200 ש"ח, כמו כן גם משחק וידאו עם אקרה וסרט וידאו ב-100 ש"ח. איתי גולדברג, 09-551236.
- ★ למכירה קלטת 32 משחקים למגאסון, כונן 360 למחשב PC, ג'ויסטיקים ל-PC ומשחקים חדשים מאוד כגון: לארי 6, מייקל ג'ורדן, הרקולה, פארק היורה באריזה מקורית וגם את המשחק מורטל קומבט בין היחידים בארץ ל-PC (אפשרות החלפה). רועי מאיר, 03-932028.
- ★ מעוניין למכור 13 קלטות סגה מאסטר סיסטם במחיר נמוך מאוד. תומר, 03-670722. כל הקודם זוכה.
- ★ למכירה מגאסון עם 4 קלטות מהממות ומרתקות. שני ג'ויסטיקים, שני כבלים אחד לטלוויזיות עם כל היציאות ואחד נוסף לטלוויזיות ישנות שלא יכולות להתחבר לכל דבר. הכל במצב מצוין. 03-5462024.
- ★ למכירה המשחקים הבאים למחשב: פאנציה - אגרוף תאילנדי באריזה מקורית - 70 ש"ח, מנהטרון - 10 ש"ח, גובלינים 1 (דיסקטים מקוריים) - 70 ש"ח, סטריס פייטר - 80 ש"ח, פרהיסטוריק 1-2 - 100 ש"ח (ביחד),
- ★ מעוניין למכור או להחליף את המשחקים הבאים: רובין הוד, פרדי פרקס, WWF, לארי 5 עם קודים, פניון הדמים, FLART OF CHINA, SUPER BALL 2, DOS 6, BODYBLOWS, SUPER PAINT, DINAMO ועוד רבים. אלעד, 07-274481.
- ★ למכירה: לוח-אם 80286 AT-1MB זיכרון, רק 100 ש"ח. גיא, 07-885354.
- ★ למכירה: מחשב I.B.M AT 286, S.V.G.A, כוננים 1.2 + 1.44, 40MG דיסק קשיח מלא משחקים, 4 טגה זיכרון. ישראל, 04-762194.
- ★ למכירה משחקי מחשב: INCA - 60 ש"ח, לגיונות החלל - 60 ש"ח, חושח הבלש - 40 ש"ח, STARTREK - 50 ש"ח, זעם ברחובות - 30 ש"ח, CAVEMAN NINJA - 30 ש"ח, TEAM SUZUKI - 15 ש"ח - סך הכל 285 ש"ח. עמית גלעד, 09-456272.
- ★ למכירה משחקי מחשב חדשים ביותר: גובלינים 3, חקירה משטרית 4, סם ומקס ועוד. דודן לודיג, 04-922320.
- ★ למכירה קלטות לגיים גיר: מורטל קומבט, מיקי מאוס, אולימפידת חורף ועוד. דודן לודיג, 04-922320.
- ★ למכירה משחקים חדשים כגון: POLICE QUEST 4, MORTAL, HERO'S QUEST 4, LITIL DEVIL, KOMBAT ועוד רבים אחרים. רביב, 09-974331. בן, 09-959293.
- ★ למכירה סופר מגאסון + 2 שלטים + 2 אנטנות + קלטת + 5 משחקים ל-PC + מחשב קומודור + כונן + הרבה משחקים ולהחלפה גיים בוי חדש + משחק גיים גיר + משחק בניי, 08-556826.
- ★ למכירה מגה דרייב חדש באריזה כוללת קלטת, כמו כן למכירה גיים גיר + קלטות וגיים בוי + קלטות. ירון חנוך, יעקב יהושע 3 ירושלים מיקוד 97550.
- ★ מעוניין למכור או להחליף תמורת

- ★ בשעות 16:00 - 14:00 לבקש את ארז, זקוק לעזרה במשחקים: פניון הרמים, SIMON THE SORRERER, POLICE QUEST 3
- ★ מוכן לעזור במשחקים וקוסמים שונים. כמו כן אני מעוניין להחליף משחקים חדשים כמו לארי 6 ועוד. אלון פויבר, 09-904471, 09-984780.
- ★ הצילו!!! זקוקה לווזי גאון שיעזור במערכה השנייה (במזויאון) במשחק פניון הרמים. כל האנשים נעלמו לי. מושיעים אנא התקשרו לנועה, 03-5565850 בתמורה אנסה לעזור במשחק לארי 5.
- ★ הצילו! איך משיגים את חרבות הברק במשחק CHACAN בגיים גיד. עמית בובליל, 03-6762293.

משחקי תפקידים

- ★ שהיט מנוסה מחפש שחקנים לקבוצה חדשה (6-7) בחולון ראשלי"צ. קובי, 03-5522967 החל מהשעה 18:00.
- ★ קבוצת AD&D של 3 שחקנים מחפשת שהים בעל ניסיון של 4 שנים ומעלה בן 11-13 באיזור קרית אונו, אוגדן מפלצות כל אחד חייב להימצא ברשותו של השהים. ג'ניה, 03-5349318.
- ★ שהים מעוניין ליצור קבוצת D&D בנילאי 12-13 בראשלי"צ. המעוניינים נא להתקשר לרפי, 03-9656801.

הצילו

- ★ אני תקוע במשחק KQ6 בצוקי ההיניון בחידה החמישית וגם במשחק "הו לא עוד נמלולים" בשלב פפ. בתמורה אעזור ב-KQ6 לאחר הצוקים ועד סוף המשחק (המשחק נמחק מהזיכרון ואינני זוכר את הקוד). דוד, 04-929401.
- ★ EMERGENCY S.O.S, בדחיפות!!! זקוק לעזרה בפוליס קוסט 4 ביום השני תומר, 03-6700722.
- ★ S.O.S, אני מיואש, נתקעתי קשות במשחק ANOTHER WORLD (עולם אחר) במסך שהקוד שלו: TXHF בתמורה מוכן לעזור במשחק האורגים (LOOM), וב-KQ6 עד לקטע בארמון. גל ששון, 06-932171.
- ★ הצילו, מעוניין לקבל עזרה וטיפים למשחק מפתחות למארמון. יניב, 09-913034.
- ★ הצילו!!! אני תקוע במשחקים POLICE QUEST ו-KING QUEST 6. דוד, 03-321044 (לא בשעות הצהריים ולא בימי שישי ושבת).
- ★ הצילו! אני תקוע בנסך הפרסי 2 בסירה שאליה מביא אותך השטיח במקום שפתאום החר נחצה לשניים ומתחת יש נהר ובאופק יש עוד סירה שאליה יש דרך עפר קטנה. בקיצור איני יודע איך עוברים את זה, ומי שידוע ומוכן לעזור לי שבבקשה יתקשר למספר טלפון 04-858697 (לא

03-806175 (לא בבוקר).

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

מעוניינים

- ★ ארבל חרפק בן 9 1/2 מעוניין להתכתב עם בני/בנות 9-11 תחביבים: כדורסל, כדורגל, גיים-בוי, מחשבים ומכוכים ודרקונים. כתובת: ראוול ולנברג 42 רמת אשכול חיפה, מיקוד 34990.
- ★ מעוניין להחליף את המשחק יומי של הסנטקל, חדש באריזה מקורית. זוי, 04-763665.
- ★ מעוניין למכור את המשחק מאורת הדרקון או להחליפו. המשחק באריזה מקורית למעוניינים. סער, 03-5408976.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים: STAR TREK ולארי 6 תמורת קוסמים של סוירה ועוד משחקים יפים. תומר, 03-6700722.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק DUNE 3. מיכאל, 06-982775.
- ★ מעוניין במשחקי W.W.F למחשב PC, אפשרות החלפה במשחקים אחרים וקנייה. רועי מאיר, 03-9329284.



"מחשבת" מציגה בפניך את הלהיטים החדשים של:

LUCAS ARTS™

למה יש
36 שיניים?

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



המרד החל !!!

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

לבעלי CD/ROM בלבד

"מחשבת" - הרפתקה שלא נגמרת!

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

