

WIZ

- מדור חדש במשחקי תפקידים - NPC
- הצצה למשחקי מחשב חדשים מחו"ל
- הגיע לארי 6. אפשר להתרגש!

ו י ו י

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סנה וינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

34
ניליון



01024852
פריט שופרסל:
9806083



הבה לעלוק לשד יום
בבית משפתי כו!
**דנה
רגע!**
אך יוצאים חפפה?

אתך אני
חפשי!
אתי?
כן!
אתך! שמך
בן-צור!
ובאיזה
לשון?

בשאל התסרת
כחובנו! אתך
כותב אותי, נכון?

אתך יודע מה? את דורש
להיות לומם במשמך
תפקידים!
דורש?
אן סיכוי!

אז? אנשים חושבים שאני
לא נורמלי!
שאינ לי כלום
בראש חץ
ממשקי למשב!
נורמלי, זה
ירמון כזה...

שלוות בקא! יש לי חיים!
יש לי רצונתי יש לי
חיים!
אל תעתיק
כמו מה?
אן חמתי!

תמיד רציתי להיות
לומם "חבוכים"
אן חמתי!

אני חמתי!
אן חמתי!
אן חמתי!

החל... איפה זה? לא
תאמין כמה גבז יש
מאחורי הצוואר שלי!
אדא? מה
אתה חמפשי?
הו הו זה!
אן חמתי!

אן חמתי!
אן חמתי!
אן חמתי!

אן חמתי!
אן חמתי!

אן חמתי!
אן חמתי!

אן חמתי!
אן חמתי!

אן חמתי!
אן חמתי!

אן חמתי!
אן חמתי!

אן חמתי!
אן חמתי!

אן חמתי!

תוכן העניינים

וויזים נאמנים...

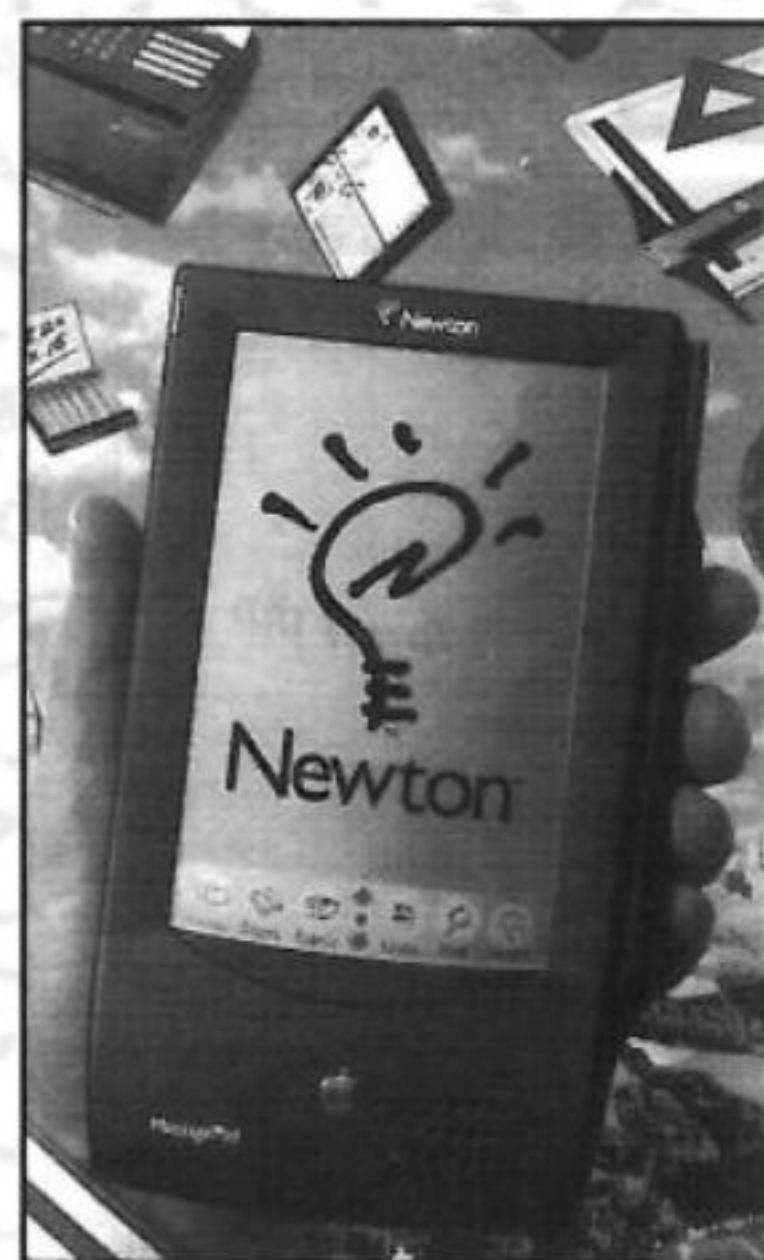
מה יקרה, אם פעם אחת אני אכתוב טור קצרצר? מה, אתם תתאבלו? המערכת תוצף במכתבי מחאה? יהיו הפגנות מול ביתי? ודאי שלא. לכן הפעם אגיש לכם טור תמציתי וענייני (זה קשה לי אבל בשבילכם הקוראים - עד חצי המלכות).

בגיליון זה, תשמחו בודאי לפגוש מדור מורחב של חדשות מעבר לאוקיינוס, עוד שתי לומדות מבית לנדר ארה"ב, כתבה המקדימה את זמנה לגבי סיימון הקוסם, סקירות על משחקים כמו לארי 6, הפרצופונים המופלאים, ארץ המקדונלד ועוד (יש עוד, תחפשו). אם תרצו קצת ידע כללי - קראו על גיוטון של אפל או על סימולטור השח-מט, אם תרצו להתעדכן לגבי הסופר נינטנדו - קפצו לכתבה על צפרדעים במלכות, אם יש לכם מכשיר גיים בוי משלכם - טוסו לקרוא על שני משחקים חדשים במיוחד בשבילכם ואם דווקא במשחקי תפקידים חשקה נפשכם - תשעה מעמודי העיתון ממתינים לכם בקוצר רוח עם ביקורת ספרים, סיפור פנטזיה, מורגן הבלתי נמנעת ועוד.

בודאי שיש דברים שלא הזכרתי. אני יודע. פשוט ניסיתי להיות קצר ככל האפשר. אני מקווה שהצלחתי. אבל אפילו אם נכשלתי, אין לי מה לדאוג - ניר, העורך הזה, הוא חנון, אני מכיר אותו לא מהיום, הוא לא יפסיק לי את

גיליון 34: פברואר 1994

- 2 קומיקס: מיקס
- 4 חדשות מעבר לאוקיינוס
- 7 PC: סקירת לומדות
- 8 PC: חקירה מצולמת: פרייבטיר
- 11 PC: לארי 6
- 12 PC: סיימון הקוסם
- 14 PC: טיפים
- 17 LANDS OF LORE: PC
- 18 PC: אינדי - מירוץ מכוניות
- 19 PC: הפרצופונים המופלאים
- 21 PC: ארץ המקדונלד
- 22 גיוטון
- 24 פוסטר
- 26 PC: סימולטור שח-מט
- 27 סגה, נינטנדו, גיים בוי: טיפים
- 29 סגה מגה דרייב
- 30 שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ
- 31 גיים בוי
- 32 סופר נינטנדו: צפרדעים במלכות
- 35 וויזים כותבים - פנטזיה
- 36 משחקי תפקידים: סקירת ספר
- 37 משחקי תפקידים: כוהנים
- 38 משחקי תפקידים: שיחות מורגן לה פיי
- 39 משחקי תפקידים: NPC
- 40 משחקי תפקידים: SPACE MASTER
- 42 סיפור פנטזיה
- 44 קומיקס: מדע בדיוני
- 46 לוח



התפוח לא נופל רחוק... גיוטון - בעמ' 22



צפרדעים ירוקות מטוגנות - בעמ' 32

התנצלות

בגיליון וויז הקודם (33) נפלה טעות ופורסמה שוב הכתבה על כוהנים ב-MERP שפורסמה כבר בוויז 32. הטעות אותרה רק בשלב ההדפסה וכדי לא לעכב את הגעת העיתון למנויים, הוחלט לא לעצור את ההדפסה. עם הקוראים הסליחה.

הודעה

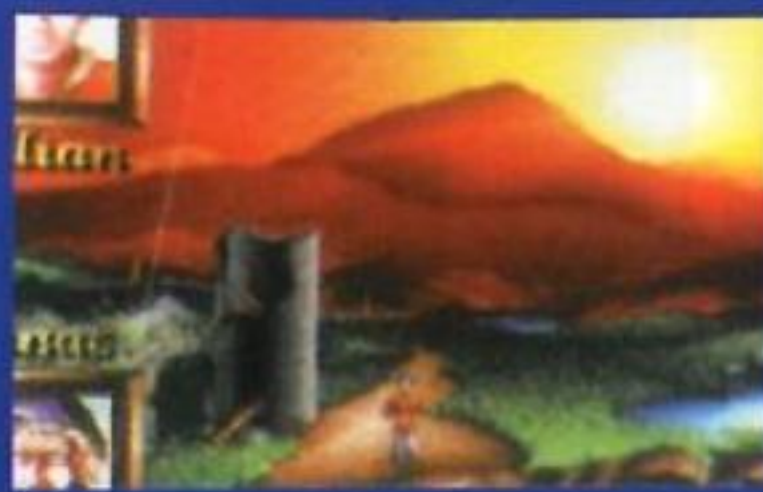
תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד.

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

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

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם: דנוך רועי מקריית אונו, ירון רועי מהוד השרון, אסף ניר מקיבוץ נתיב הל"ה, זולטי דובי מקיבוץ אשדות יעקב, בר נחום שי מירושלים, פיטילון איציק מקריית ים, שלום דניאל מתל אביב, פלד תומר מפתח תקוה, סידי ישראל מתל אביב וכץ חיים מתל אביב.

מאת: ד"ר וויז



The Lost Kingdom

משחק של חברת Software Real World. זהו חלק מתוך סדרה שיהיו לה חלקים נוספים. המשחק כבר אמור להיות בשוק.

הפעם החלטתי שהמדור יהיה בסימן ה-PC. לכן, קיבצתי עבורכם תמונות מתוך משחקי מחשב חדשים, שחלקם כבר יהיו כשתקראו שורות אלו וחלקם יהיו בשוק רק בעוד כמה חודשים. אז מבלי להרבות במלים - נתחיל:



Reunion

משחק ענק המשלב חלל, קרבות ובניית אימפריות. נכתב בהונגריה (!) וישווק על ידי חברת Grandslam.



Fury Of the Furies

משחק אתגר מוזר מבית יוצר צרפתי בשם "קליסטו". המשחק ישווק על ידי חברת Mindscape.



Tie Fighter

מצטער ומרחם על טייסי האימפריה המסכנים? יש פתרון. זהו משחק בסגנון X-Wing.



Mortal Kombat

הגדול שבמשחקי הקרבות, פותח בלונדון על ידי חברת וירג'ין והוצאתו נדחתה לסוף ינואר. כולי תקווה שבעת קריאת שורות אלו עלידכם - המשחק כבר יהיה למכירה.



Ultima VIII

את סדרת אולטימה אין צורך להציג (ראה בגליונות קודמים). זוהי תמונה מתוך הבן החדש שבמשפחה: אולטימה 8.



Magic Carpet

גוף פראקטלי (מעין ענני גז דמיוניים) בתוך הרפתקה בלילות ערב. ד"ש חם מאלדין.



Megarace

מירוץ עתידני בחלל, המפותח על ידי חברת Cryo הצרפתית (יוצרת "חולית").



Chaos Control

משחק CD חדש מבית אינפוגרם הצרפתית (יוצרי "בודד באפילה"). קרבות מהירים בחלל עם גרפיקה תלת-מימדית מצוינת במהירות מסחררת!

Inca 2

תמונות מהגרסה החדשה המלאה בדגימות וידאו. טיסה בתוך קניונים וצלילה מהירה לתוכם.



חידושים

עוגת PC

חברה אנגלית בשם ESCOM הכריזה על מחשב PC חדש בעיצוב מדהים וחדשני המזכיר... עוגה! המחשב מבוסס על מעבד 486 DX2 66MHz ומחירו מדהים לא פחות - כ-10,000 ש"ח לפני מע"מ ומיסים. לראותו בלבד... (אבל מה? אם מביאים אותו כמתנת יום הולדת, הוא יכול להיות מצע מצויין לגרות).



Logipad

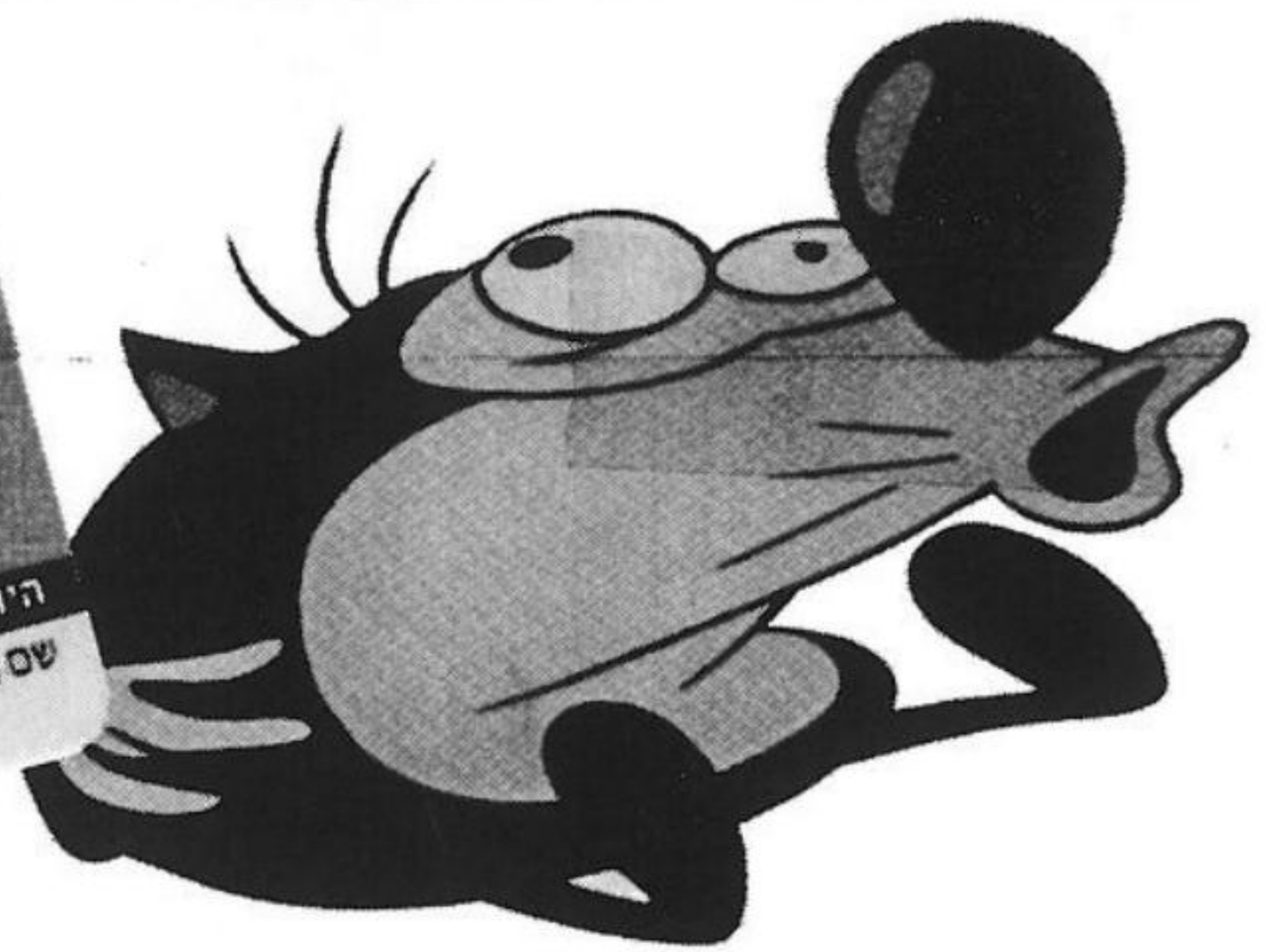
ג'ויסטיק חדש למשחקי טלוויזיה סגה/נינטנדו המתיימר להיות הג'ויסטיק הראשון שהוא שטוח ומבוסס כולו על מיקרוסוויטש (מפסקים זעירים עם קפיצים). הג'ויסטיק הזה מכיל 6 כפתורי ירי ואפשרות לירי אוטומטי לכל כפתור בנפרד. אידיאלי למשחקי קרבות.



עכ ע ע י ו ! כדאי יותר להיות

מנוי ל - WIZ

הירחון למשחקי מחשב, טלוויזיה, תפקידים ועוד



מבצעים לחודש פברואר ברשת חנויות באג עם הצגת כרטיס חבר:

הנחות בלעדיות על רכישת מוצרי באג:

מחיר רגיל	מחיר לחברים
75	99
75	99
37	49
39	52

כל החותם או מחדש את המנוי לווז, יקבל כרטיס חברות אישי ויוכל להצטרף למועדון הווזים.

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

לכבוד WIZ מחלקת מנויים ת.ד. 2409 בני ברק. ברצוני לחתום על מנוי לווז. 14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול) שילחו לי מתנה - ספר + משחק סמן X ליד בחירתך (ספר אחד ומשחק אחד)

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

משחקים
 משימה בחלל
 המשימה נפטון
 צ'סטר צ'יטה

ספרים
 DOS ועוד
 מדריך בזק ל-DOS 6
 GW - BASIC
 מאלף בית ועד תו!
 גראפיטי-תוכנת ציור
 מדריך לעסקי צבים א'

I'M WIZ YOU ! I'M WIZ YOU !

I'M WIZ YOU ! I'M WIZ YOU ! I'M WIZ YOU ! I'M WIZ YOU !



הידד הנרייטה והאותיות הקסומות שלה

מאת: שחף בן-צור

בגיליון הקודם הבאנו וסקרנו עבורכם שתי לומדות מבית חברת "לאנדר". חברת "לאנדר" היא בין המובילות בארצות-הברית בתחום הלומדות לגילאי הכיתות הנמוכות, ומספר לומדות שלה אף זכו בפרסים שונים ומגוונים. בלומדות מבית החברה קיימת אפשרות לשליטה רבה של ההורה או המורה ברמת הלומדה ואפשרות מעקב אחר הילד המשתמש בלומדה (ישנה אפשרות לשימוש ולמעקב אחר מספר ילדים).

הלומדות "הידד הנרייטה" ו-"האותיות הקסומות של הנרייטה" הן חלק מסדרה העוסקת בהקניית מושגים ראשונים בחשבון וקריאה, כאשר "הידד הנרייטה" עוסקת בחשבון ואילו "האותיות הקסומות של הנרייטה" עוסקת בראשית הקריאה.

בלומדה "הידד להנרייטה" על גיבורת המשחק (נו ילדים איך קוראים לגיבורה? הנרייטה כמובן) להציל את אהובה הנרי מפני התוכי הרשע שגנב אותו ואת חפציו. המשחק מורכב מארבעה שלבים כאשר כל שלב עוסק באחת מפעולות החשבון. על הילד לפתור את תרגילי החשבון השונים ועם כל תשובה נכונה הוא מתקדם צעד נוסף לעבר הצלת הנרי. מנגד, מתקדם התוכי ואם לא יצליח הילד לענות בזמן על כל השאלות יגיע התוכי להנרי ויקח אותו למקום אחר. מי אמר שמתמטיקה לא יכולה לעזור בחיים?

המשחק מאורגן בשמונה רמות. הרמה הראשונה הינה הקלה ביותר ומורכבת משאלות פשוטות (לרוב מספרים עד 10 לכל היותר). הרמה השמינית מפעילה מן הסתם, השיבה מסובכת יותר ורמת מספרים גבוהה ביותר.

הלומדה "האותיות הקסומות של הנרייטה" עוסקת בראשית הקריאה והגדלת אוצר המלים. הנרי (האומלל הראשי בסדרת הלומדות הזו) נהפך



הידד הנרייטה!

לצפרדע על ידי מכשפה, ועל הנרייטה לעבור חמישה שלבים ולאסוף אותיות קסומות ששייבו את הצפרדע (סליחה... הנרייט) לקדמותו. מה יש? גם בלומדות צריך סוף טוב. כאן מתמודד הילד מול השעון (עליו לבצע את כל המשימות בכמה שפחות זמן) ויחד עם זאת לנצח בכל שלב את המכשפה הרודפת אחרי הנרי והנרייטה ומתקדמת על כל תשובה לא נכונה. בלומדה תמצאו חמישה שלבים: שלב ראשון - המלה מוצגת לשנייה



האותיות הקסומות של הנרייטה

על המסך ועל הילד לחזור ולהקליד אותה מחדש.

שלב שני - המלה מוצגת כאשר חלק מהאותיות חסרות. על הילד לנחש את האותיות (כאשר ניחוש נכון עוזר להנרייטה וניחוש לא נכון מקרב את המכשפה).

שלב שלישי - המשחק "איש תלוי". הילד רואה מספר קווים כמספר האותיות כאשר רק האות הראשונה גלויה. כל אות לא נכונה שינחש הילד מוסיפה קו לציור האיש התלוי. אם האיש הושלם - המכשפה מנצחת ומתקדמת צעד אחד.

שלב רביעי - אותיות מוצפנות. על המסך מוצגות אותיות הא-ב וצופן הצפנה של האותיות (כגון: כל אות מסמלת את האות שאחריה) ועל הילד לנחש את המלה המקורית שמופיעה מוצפנת.

שלב חמישי (ואחרון) - אותיות מבולבלות. מלה מופיעה מבולבלת על המסך ועל הילד לנחש את המלה הנכונה. בכל שלב ניתן לקבל רמז שעולה עשרים שניות בזמן הכולל.

שתי הלומדות גם יחד מלווה בצליל ובדיבור (לבעלי כרטיס קול) ובגרפיקה נחמדה ביותר. הן יכולות להוות נכס מרשים ומועיל לילדים על מדף התוכנות בבית.

רק שאלה אחת: למה דווקא הנרייטה? איילת, לימור, ענת וכו' כבר לא טובים???

ציונים:

(הציונים המובאים כאן נוגעים לשתי הלומדות)

גרפיקה: ★ ★ ★ ★

קול (כרטיס קול): ★ ★ ★ ★

כיף: ★ ★ ★ ★

כללי: ★ ★ ★ ★

שווה את המחיר? בין התוכנות הבודדות המיועדות לגילאים הנמוכים ואכן עונות על הצרכים של קהל יעד זה.

פרייבטיר

כוח המשימה



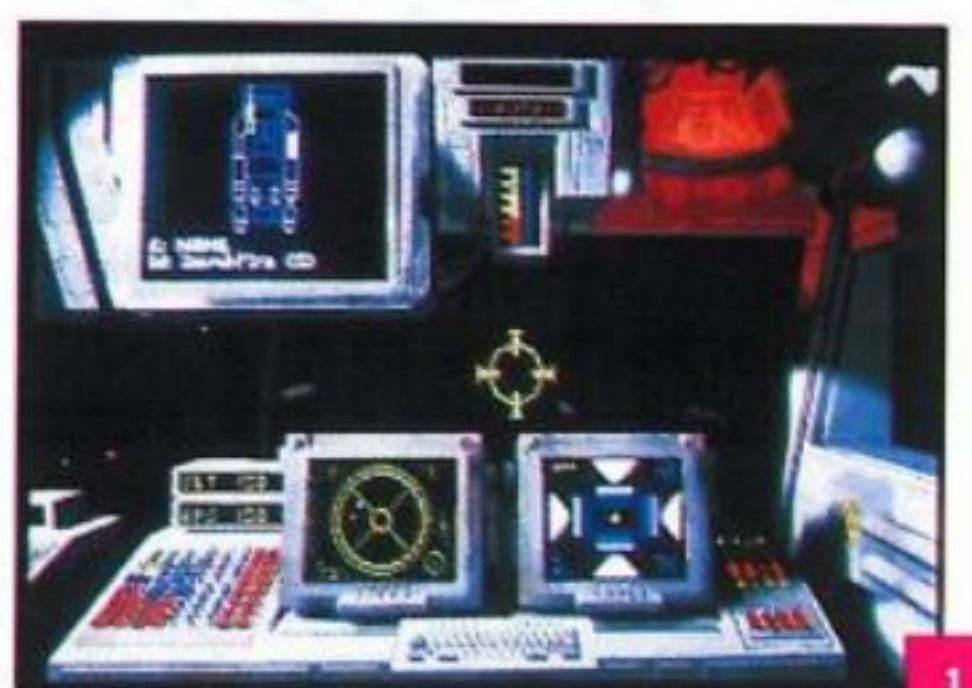
משחק הסימולציה הנפלא - פרייבטיר - כוח המשימה, מבוסס על שילוב של משחקי הסימולציה: WING COMMANDER ו-WING COMMANDER: STRIKE COMMANDER. אתה משחק את הגיבור, בעל הצלוקת, גם אם אתה זו אתה! במשחק הזה יש צורך לסחור בסחורות שונות, כדי להרוויח את הכסף, במטרה לקנות חללית משוכללת יותר, עם נשקים וכלים משוכללים יותר, וכדי לשרוד במקום הפרוע הזה. עד שיום אחד, אתם תפגשו באיש מסוים - ואז כל הגלקסיה תרדוף אחריכם. פולשים עם טכנולוגיות גבוהות יפגשו אתכם, חתולים מגזע קילרסי יפוצצו אתכם, המאפיה והצבא ישלחו אתכם למשימות וכל זה במשחק הנפלא - פרייבטיר - כוח המשימה!



5 בגלקסיה יש הרבה מקומות שאפשר לבקר בהם - וגם ליהנות! Exit



3 אוריון, הטנק שבחלל. המנועים החזקים ביותר, המגנים הגדולים ביותר, השריון הגדול ביותר - אבל כבדודדדד.....!



1 זו החללית איתה אתם מתחילים. מצ'וקמקת - אבל טובה בשביל התחלה!



6 ניו דטרויט. הכוכב שבו הגורל מחכה לכם...



4 כשתהיו מוכנים להרפתקה האמיתית - תנו סנטוריון. החללית המתאימה ביותר לקרבות, מהירה, עם מקסימום כמות של נשק ומינימום כמות של סחורה.



2 גלאקסי, החללית הטובה יותר לסוחרים. גדולה, יחסית זריזה ונושאת מספיק נשקים!



חקירה מצולמת



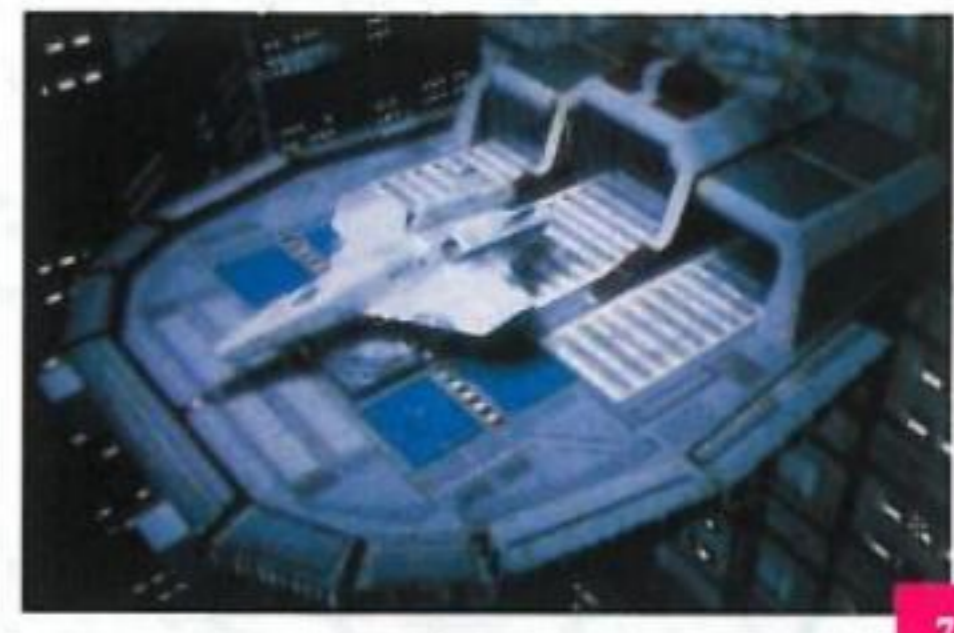
15

תוספת הגשק ששוכבת כאן - תביא עליך צרה צרורה!



11

תצטרך לעבוד בשביל הרבה אנשים, וגם בשביל הצבא.



7

הרחובות הרטובים של ניו דטרויט, מזכירים את הסרט "בלייד-ראנר".



16

קצת סחר מכה עם סטלטק לא יזיק לך.



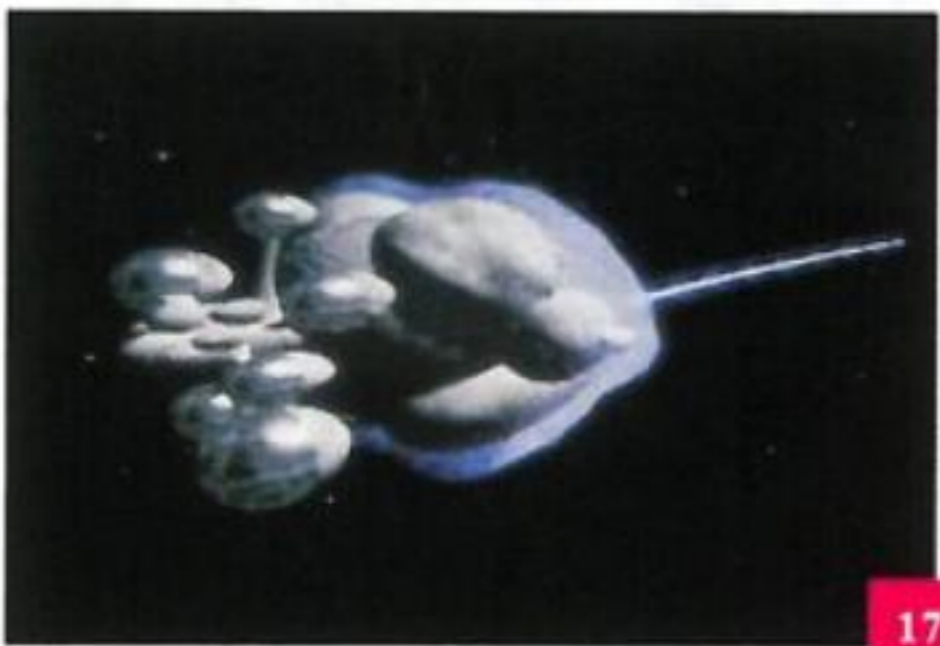
12

הספרייה של אוקספורד החדשה - מקור טוב לידע!



8

החפץ הזה יביא לך עוד הרבה צרות.



17

כל אחד זוכה בשלון.



13

החנייה של פרי - הבסיס הצבאי של הקונפדרציה.



9

קונסטנטינופול החדשה - העיר המרכזית של הגלקסיה.



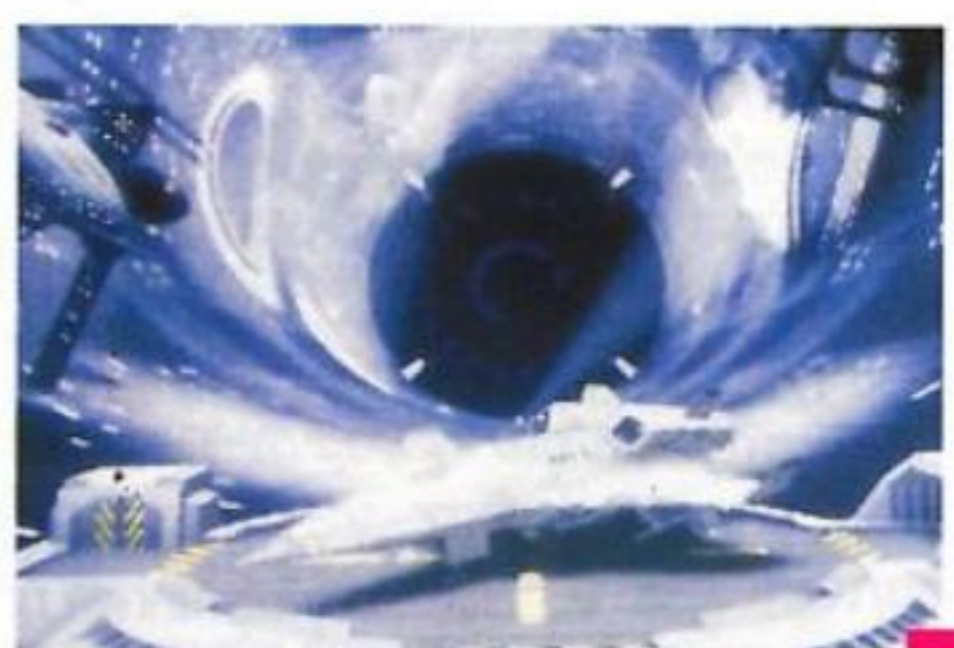
18

האדמירל כבר יספר לך מי בנה את המשחק הזה. הסוף.



14

יש גם מקומות מוסתרים בגלקסיה.



10

החנייה היפה של קונסטנטינופול החדשה.

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



הכל בקטלוג אהב קטלוג העונת היראלי חבילת משחקים מס' 1

חבילת משחקים מס' 2

COMMANDER KEEN
 זהו המשחק הראשון בסדרת קומנדר קין. המשחק המפורסם ביותר בעולם!!! אתם נכנסים לנעליו של בלי בלי, גאון בן 8, שהצליח לבנות חללית מחלקים שמצא. כשהורים לא בבית, הוא יוצא לחצר האחורית והופך לקומנדר קין... הרפתקאות מטורפות בדרך להצלת כדור הארץ מפני כיבוש הורטיקנים. הסוכן המיוחד 006 וחצי אתם נכנסים לנעליו של הסוכן החשאי, שגשלה לאי בלב האוקיינוס. מטרה: חיסול מבצח של הפושע המסוכן - רד חק חבר, ששם את ידיו על חומר המסווג - סודי ביותר!!! המבצר מוגן במכ"מים, חבטים משוכללים, מוקשים, צלפים, ניגות, חיילים. אחד המשחקים הטובים ביותר שיצא אי פעם. המשחק יתפוש אתכם שעות רבות. מיטב המסורת של APOGEE

PRINCE OF DESTINY
 אתה אביר בימי הביניים בעוד משחק איכות מבית APOGEE. אתה מנסה לגאול את ממלכתך שנמצאת תחת שלטון החושך של גרת, המכשף הרשע. האם תצליח? האמת היא שהמטרה קשה, כדי להגיע לנסך צריך לעבור לא פחות מ-21 שלבים שנעשים עם הזמן יותר ויותר קשים למעבר, בעיקר בגלל המשרתים הנוראים של המכשף, שיעשו הכל על מנת להשמיד אותך. חוץ מזה מחכות לך סכנות מסופות בדמות סלעים מפתיעים, נהחת לבה וכדומה.

PPHARO'S TOMB
 אינסוף סכנות אורבת לך בידיה אל קבר המקולל של פרעה, אבל הרפתקנים המהוללים נמשכים חזק למסתורין זה. עכשיו תורך הגיע! במשחק מרתק זה, עליך לעבור את כל הסכנות, להשיג את המפתחות ולעבור לחדר הבא. המשחק מגוון ומהנה. יצורים שונים בכל חדר מבטיחים אתגרים חדשים שיהיה עליך לפתור בדרכים שונות. זהו משחק ממכר!!!

TREK TRIVIA
 כמה שניים יש ליצור מהפרק ה-324 של "מסע בין הכוכבים"?
 האם אתם יודעים איך לייב סכב וולקן מתאהב?
 האם לספינת האויב יש צורה של חתול, ציפור או צלחת?
 מי שחושב שהוא יודע, נסה את כוחו בטרווייה זו המכילה לא פחות מ-1000 שאלות שונות על סדרת החלל המצליחה שצברה לעצמה מיליוני אוהדים ברחבי העולם. זהו דיסקט ראשון מתוך עשרה בהוצאת.. מי אם לא.. APOGEE.

חבילת משחקים מס' 3

SHARPNEL CITY
 חסל את אויבך הרבטים בסיון לעצור את ד"ר פחטון המחשע, בנסים להשמיד את העולם! אנימציה משגעת. שעות של הנאה לכל אוהבי היריות והפעולה. אחד הטובים שיש. משחק זריזות מעולה המכיל מספר עצום של מסכים. האם תוכל להתגבר על יצירי מוחו של החקטור?!

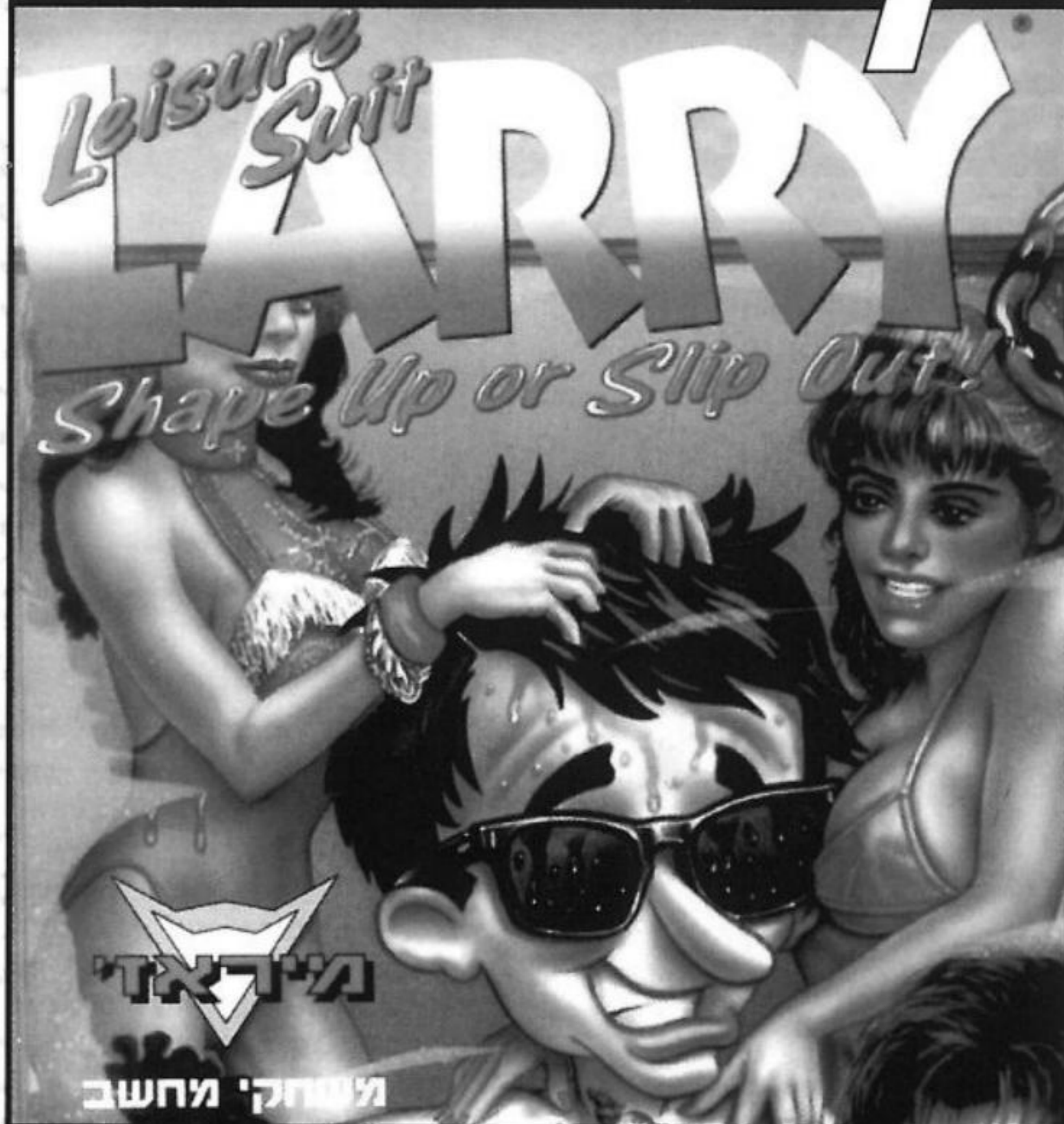


חבילות המשחקים נלקחו מקטלוג התוכנה הישראלי - חורף 93.
 חינם! חינם! קטלוג התוכנה הישראלי, יצורף חינם לכל חבילת משחקים.
 * מחיר כל חבילת משחקים הינו 15 ש' בלבד.
 * מבצע... מחיר כל 3 חבילות המשחקים - 35 ש'.
 * יש להוסיף 10 ש' דמי טיפול ומשלוח.
 * לכל המשחקים דרוש מסך צבעוני מסוג EGA ומעלה ודיסק קשיח.

הרפתקאה על מאדים
 המשלחת האחרונה למאדים נעלמה...
 בדיק כמו אלו שגשלה לפניך?
 המדענים ב.א.ס.א. אובדי עצות.
 מה קורה על הכוכב המסתורי??
 אתה הוא תקוותם האחרונה לפעם
 התעלומה. האם אתה כשיר?
 לפניך חבטים מחשעים
 וביך חבה אחד בלבד.



לארי



מידאד

משחקי מחשב

מכה שישית

מחבר: שחף בן-צור

לאורך כל ההיסטוריה ישנן דמויות שהפכו לאגדות: רובין הוד, משה רבנו, וינסטון צ'רצ'יל, לארי לאפר, קרל לואיס, דסט...

רגע!

לארי לאפר? ---לארי לאפר???--- זה לא הגמד ההוא עם האף הארוך והחליפה מפלסטיק שמסתובב ליד המקלחות של הנשים? איך הוא נכנס לרשימה?

כל מי שמכיר קצת משחקי הרפתקאות בטח שמע את השם הזה בצורה זו או אחרת. מדובר באחד מיצורי האנוש (שנכנס בטעות לקטגוריה הזאת) המצחיקים ביותר, בעל חליפת פוליאסטר בצבע לבן (שיא האופנה של המאה... ה-19!) שכל חלומו הוא לחיות בנוחות מינימלית. אז מה אם מינימלי פירושו בחורה יפה, מיליונים בבנק ומשרתים מפה ועד להודעה חדשה?

לארי לאפר הוא בהחלט אגדה! כל מי שמכיר את ההרפתקאות של חברת סירה מכיר את הבחור שלנו שמכב כבד מספר שנים כאחת מהדמויות המובילות (אם לא המובילה בהא הידיעה) של החברה שמצליחה לא מעט בזכותו.

סדרת לארי נוצרה, או נולדה בראשו של אל לאו (שכנראה מזדהה מאוד עם הדמות) וצברה פופולריות מדהימה שגרמה ל-4 המשכים (ועוד היד נטויה). אחד המרכיבים העיקריים בסדרה הוא כמובן ההומור המטורף והמטרה הקדושה.

ההומור הוא מהיצירתיים ביותר וגם מהנועזים ביותר שנראו על המסך הקטן של המחשב שלכם. לארי פוגש בכל סוגי האנשים האפשריים ומנסה כל תכסיס בספר - שהוא בטח גם אחראי לכתיבתו - לרכישת לבה של הנערה (שהוא בטוח שהיא היא אהבת חייו וכל עולמו). לארי גם מנסה כל דרך אפשרית על מנת להשיג את מטרתו אבל איכשהו זאת תמיד הדרך הקשה יותר.

מי שמלווה את לארי מתחילת דרכו (לפני זמן מה יצאה גרסה צבעונית להרפתקה הראשונה של לארי וחברת סיירה בארצות הברית מוכנה להחליף את התקליטונים המקוריים שלך בחינם), יודע כי הרפתקה של לארי זה משחק מלא הפתעות, קשה למדי ופרוייקט שמבטיח המון המון שעות של הנאה.

כמו כל משחק של סיירה (וביחוד סדרת לארי), הושקעו במשחק זה מאמצים רבים

וג'אקווי - כך שניתנת אפשרות לשחקנים חדשים להצטרף לעגלת המעריצים (העמוסה לעיפה וסוחבת אחריה עוד קרונות) מבלי לקנות את המשחקים הקודמים, למרות שאנחנו בטוחים כי הם יעשו כך לאחר שיסיימו את המשחק הזה.

ציונים:

- סוג משחק: הרפתקה
 - גרפיקה: ★★★★★
 - קול (פנימי): ★★★★★
 - קול (כרטיס קול): ★★★★★
 - כיף: ★★★★★
 - כללי: ★★★★★
- שווה את המחיר? לקנות את המשחק
זאת כבר לא שאלה... זאת מצווה!

כדי להביא אותו לרמתו הנוכחית שהיא מן הגבוהות שנראו עד היום על מסכנו. הגרפיקה שוטפת וצבעונית (ביחוד הבחורות...), הצליל נכון בכל מקום ובכל שעה ובעיקר לארי נשאר מדליק כפי שהיה. ממש תאווה לעיניים, לאוזניים ולכל מה שתדעו.

דבר אחד בולט במשחק זה לעומת קודמיו: הוא אומנם המשך למשחקים הקודמים אך הוא נותן הזדמנות לשחקנים חדשים שרק עכשיו קיבלו מחשב או החליטו להתנסות רק עתה במשחקי הרפתקאות. בעבר, אם קנית את הרפתקאות לארי 3 או לארי 5 לא הבנת את הבדיחות על הדמויות או מהיכן מכירות הדמויות אחת את השנייה. הפעם הכל מחדש - אהובתו של פאטי איננה וכל העלילה מתרכזת במקום אחד - מלון

סיימון והקוסם



SIMON THE SORCERER

אחרי הכלבלב והשער נסגר בצורה מפחידה מאחוריהם.

סיימון נחת בעולם דימוני מוזר ואחרי שהוא ברח מסיר בישול של גובלינים הוא גילה את עצמו בבקתה של קוסם. כמו רוב משחקי הרפתקאות לפניו, סיפור המשחק הזה משתמש ללא בוסה במנגנון הסיפורים הישן והמנוסה - הקוסט והמשימה.

לא רק שהוא חייב להציל את קליפסו, הקוסם הטוב, מידיו הרעות של סורדיד המכשף, אלא שבדרכו סיימון חייב גם לבצע כמה משימות קטנות: למצוא את מקל קסמים של הנפלין הנקרומאנסר,



למשל, או ליצור ראש גרזן קסום לחוטב העצים העצוב כדי שהוא מצידו יוריד כמה עצים מהדרך.

אבל המטרה הסופית בהחלט והחשובה ביותר של סיימון היא להציל את קליפסו ולנצח את סורדיד הרשע, וכדי לעשות זאת על סיימון לצאת למסע ארוך לתהומות האש של רונדור, לעבור דרך יותר ממאה מקומות שונים הכוללים את המסעדה, ביקתת המכשפה, מכרה הגמדים, כפר הגובלינים ומגדל האופל. מפחיד? מדליק! אחחח, לו הייתי סיימון...

מתכנתי ADVENTURE SOFT יצרו ארץ נפלאה ומוזרה בה אגדות, סיפורי דימוני קלאסיים וקטעי הומור מתערבבים להם יחדיו לצורות עקומות (אך הניתנות לזיהוי מייד) וסיפורים מוזרים. בסיימון אתה פוגש ב-RAPUNZEL, שלושת

אין צורך לציין שחלומותיו מתנפצים במהרה, כאשר באותו ערב הוא מנסה - לשווא - להוציא יונים מכובעו העקום של אבא ולגרום למטפחת של אמא להיעלם באוויר.

טוב, שבועות עברו מאז, יום רדף יום וסיימון כמעט שכח מהקריירה שלו כקוסם מדהים, עד שיום אחד הופיע כלבלב אבוד בפתח ביתו, כשהוא מחזיק ספר מיסתורי עטוף עור. הספר היה כתוב בשפה מוזרה שאף אחד לא הבין, אבל סיימון ניסה לקרוא כמה דפים באקראי. בזמן שהוא ניסה לקרוא, שער רב מימדי הופיע מאחורי גבו והכלבלב קפץ במהירות לתוכו. לא כל יום מופיעים שערים רב מימדיים בחדרי מיטות של הילדים וגם סיימון היה קצת המום אך הוא גילה חושים בריאים ומבלי לחשוב שנית הוא זינק

מאת: דוד אידלס

אינדיאנה ג'ונס, ברנרד ברנאוולי ושאר הגיבורים - וזו הצידה, פנו דרך - ילד בן 14, תלמיד בית ספר, מתכוון להיות הכוכב הגדול והורוד ביותר על כוננים הקשיחים של המחשבים ברחבי העולם... סיימון, בן 14, הוא הגיבור המפתיע של הרפתקה SIMON THE SORCERER ADVENTURE של חברת SOFT הבריטית.

בזמן האחרון עוברת תקופת שגשוג על משחקי הרפתקה הגרפיים וסיימון מקווה להתגנב מאחורי גבו של גייברש, להנחית לו מכה מתוחכמת על הראש ולגנוב את הבכורה. במבט ראשון SIMON נראה כבעל חוב גדול, אם לא ענק, לבית הספר למבנה-הרפתקה של חברת LUCASART אבל בבדיקה המדויקת מגלים שזה לא כך. האמת, המשחק SIMON THE SORCERER הוא משחק דימוני מבריק, מלא הומור ומצויר בצורה מעולה, המוכיח שגם אנגלים יכולים לבנות משחקים מופלאים - לא פחות מהאמריקאים.

סיפורו של סיימון מתחיל במסיבת יום הולדתו ה-14. בזמן שהוא מביט בדודו מארוולו המבצע תעלולי קוסמים וזריזות ידיים, סיימון נוטש את חלומותיו הישנים להיות נהג רכבת או זמר פופ והוא נסחף אחר הרצון להיות קוסם. לפני שהוא מכבה את הנרות על עוגת יום ההולדת שלו הוא מבקש משאלה "להיות מסוגל להטיל קסמים" - בדיוק כמו שדודו מסוגל.

של חידות המתחבאות פה ושם והן נעות ממשוטות נורא (להשתמש בחבל עם וו כדי ליצר חבל טיפוס) עד לחכמות יותר (שימוש בברז שבגינה של מגדל האופל ו... לא, אני לא אגלה לכם).

העזרה במשחק מוצעת על ידי ינשוף זקן נוסח הקינג קווסט, אבל בבעיות גדולות אין מה לעשות, המילמולים שלו



לא עוזרים בכלל - וכך זה צריך להיות. משחק הרפתקה טוב צריך לקחת כמה שבועות או חודשים ועליו להכניס את השחקן להרבה מבואות סתומים בדרכו.

ההומור במשחק מאוד בריטי ולא תמיד מבריק במיוחד. גם המכניקה של המשחק לא משומנת כל כך כמו אצל LUCASART. בקברו של נאפלין הנקרומאנסר, למשל, בגלל העדר פקודת לחץ/משוך (יש רק פקודה הזז) עליך להזיז את פיסת התחבושת החופשיה של המומיה כדי לנצח אותה. להזיז תחבושת? נו, באמת!

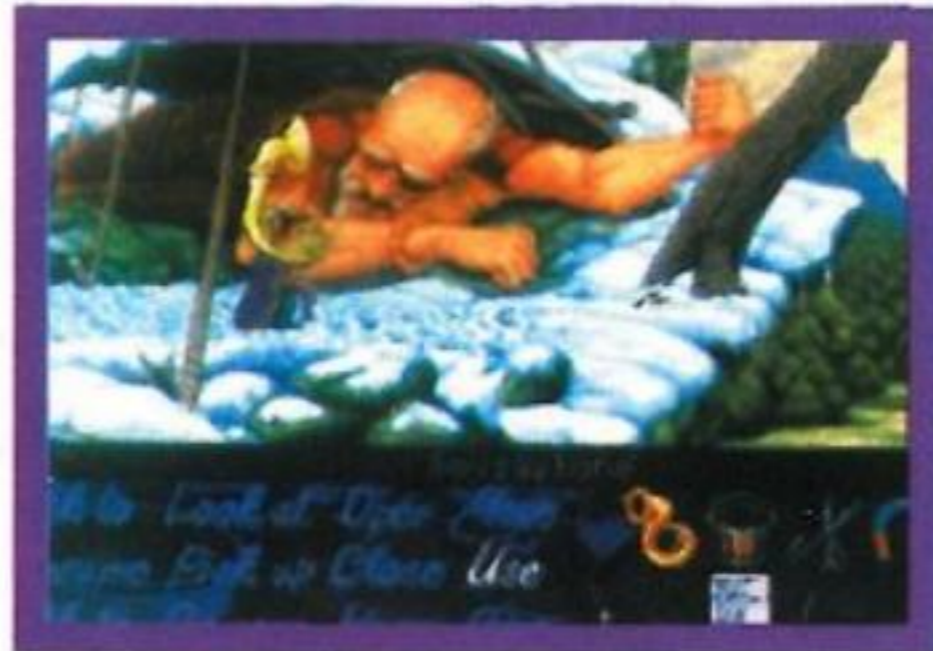
למשחק יש סרטון סיום מרשים ויפה במיוחד. כדאי לראות.

סך הכל, סיימון הוא הרפתקה גרפית מקסימה ומצוינת למרות שהיא לא גרמה לכל כך הרבה התלהבות כמו שימו של הטנטיקל יצר פעם. אבל בזמן שימו של הטנטיקל היה רק סרטון אנימציה אינטראקטיבי, סיימון הוא משחק הרפתקה אמיתי. זהו משחק אתגרי אבל בכל זאת הוא חסר אווירה כמו ביומו של הטנטיקל או שובו של הפאנטום.

אתם תיהנו מסיימון הקוסם. הוא יחזיק אתכם מרותקים למסך אפילו אם אתם תקועים ובא לכם לזרוק את המחשב דרך החלון. כהרפתקה, הוא בהחלט הדבר הטוב הראשון שהגיע למסך מאז אי הקופים 2. הוא לא אירוע כמו יומו של הטנטיקל, אבל הוא משחק הרבה יותר קשה עם גרפיקה מעולה, אנימציה מצוינת, סיפור חמוד וחידות כל כך חכמות ומגניבות שאפשר לשלוח אותן לעשות פסיכומטרי ולהצליח. ובכן אם ברצונכם ליהנות מצחוק טוב ואתגר שהוא אפילו טוב יותר, באמת אסור לכם להחמיץ את SIMON THE SORCERER, מפני שגורלו להפוך למשחק קלאסי בתחום זה.

גם בזה, עם רקע מוסיקלי מדליק ועם ה"בונגים" וה"בליפים", ה"קראשים" ו"הבאנגים" המצחיקים הרגילים, הוא נמצא ברמה אחת עם המשחקים הטובים ביותר.

כפי שתוכלו לשים לב, ההפעלה של המשחק דומה להפעלה של משחקי LUCASART. ההליכה היא הברירה הטבעית ואת כל 11 פקודות בצד השמאלי של המסך אין צורך להסביר: תקנו - תקראו ותבינו. מימין להן נמצא חלון החפצים של סיימון, וכל דבר שהוא אוסף מוצג בו. למזלו ולמזלכם, סיימון בחור חזק ואין הגבלה לכמות החפצים שהוא יכול לסחוב איתו. כפי שגייבראש שמר את חפציו במעילו, סיימון שומר את שלו בחלל האין סופי של כובעו.



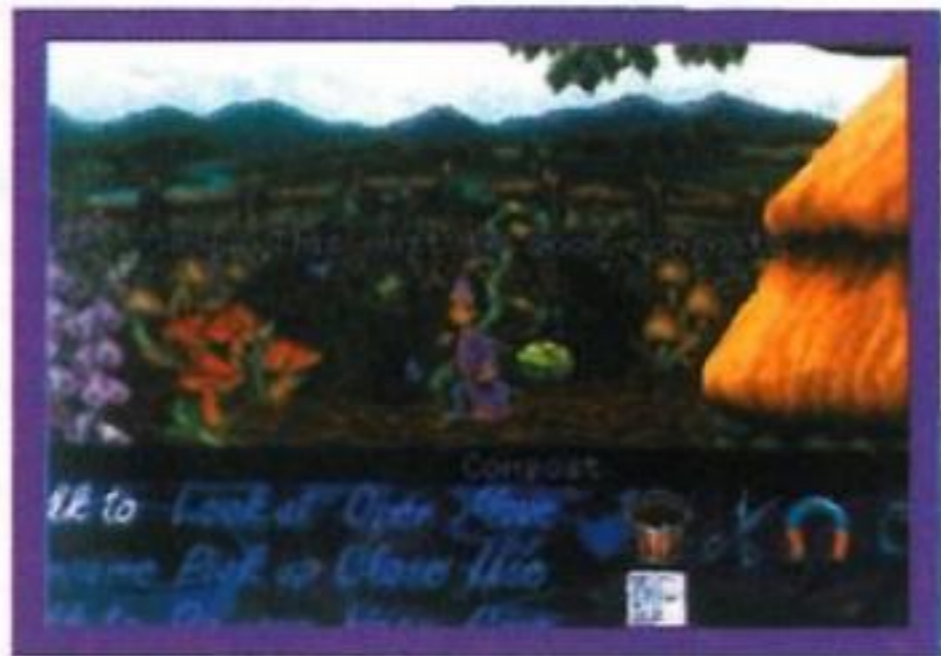
בסיימון, העולם של המשחק בנוי על המעטפת החיצונית של היער המרכזי, כשרוב המקומות החשובים נמצאים בקצותיו. התופעה המעצבנת במשחקי הרפתקאות החדשים (כולל סיימון) היא שאם מצאת חפץ יעיל בקצה המזרחי של העולם - תוכל להיות בטוח שהשימוש בו יעשה הרחק מכאן, בקצה המערבי של העולם. בסיימון התגברו על ההליכות המטרטרות הללו בעזרת מערכת מיפוי אוטומטית. כמו במשחק SHADOW OF THE COMET, ברגע שהיית באזור מסוים, תוכל - בלחיצה אחת על סימלונג ובעזרת עכבר להגיע לשם מיידית. זוהי שיטה פחות יפה לטיול, אבל היא עושה פחות כאבי ראש ורגליים לשחקן.

ניתן להשוות בין סיימון לבין יומו של הטנטיקל, סיימון עולה על יומו של הטנטיקל בדבר אחד חשוב, והוא הקושי. הטענה העיקרית נגד יומו של הטנטיקל היתה שהוא קל מדי - למרבה השמחה אין אפשרות להפנות את אותה הטענה כלפי סיימון.

החידות הן די מסובכות אבל בשום אופן לא מעצבנות, למשל חוטב העצים זקוק לראש גרזן, כך שקודם עליך למצוא פלדה (מילריס), לאחר מכן עליך למצוא דרך לכרות אותה מן האדמה ולעשות ממנה ראש גרזן. יש כאן כל מיני סוגים

העזים של GRUFF (כולל הטרול), תיבה עם שיניים ואפילו GOLLUM והטבעת ה"יקרה" שלו. יצורים כאלה אפילו המוח המופרע שלך עוד לא פגש.

תזדקק להרבה התמדה, קצת מזל וחשיבה רצינית כדי להגיע למקום כלשהו בעולם הזה. זוהי ארץ זרה ומוזרה ותאמין לי, אין לך מושג היכן משהו או משהו נמצאים. גרוע מכל, אין לך שום דבר שיוכל לעזור לך - חוץ ממגנט וזוג מספריים. אתה יודע, החיים של גיבור במימד אחר הם לא תמיד גן של שושנים. הדבר הראשון שידהים אותך כאשר תסתכל על SIMON THE SORCERER הוא האיכות המעולה של הגרפיקה. היצירות המפורטות להפליא ברזולוציה הגבוהה, הן לא סתם טובות, הן יוצאות מהכלל, מדהימות, מופלאות והן ללא ספק יהוו תקן חדש ואתגר למשחקי ההרפתקה הבאים. כל הרקעים במשחק צוירו ביד מוכשרת על הנייר (על ידי אומנים), ולאחר מכן נסרקו לתוך מחשב על ידי סורק ידני רגיל. תמונות השחור-לבן שהתקבלו הושלמו ונצבעו על ידי תוכנת AUTODESK ANIMATOR PRO בכדי ליצור את הרקעים המדהימים הנראים במשחק.



כמובן, רקעים מפוארים עוזרים המון אבל לא עושים משחק למעולה והדברים החסרים - הדמויות - הושלמו על ידי אנימציות דמויות מדויקת ומדהימה. החברה זנחה את ההיסטוריה העכשווית להשתמש בדמויות מצולמות ובמקום זאת התמקדה באנימציה מצוירת חמודה. סיימון עצמו מהלך בסביבה בביטחון בולט, קופץ על משטחים מושלגים ומטפס על קירות מגדלים בצורה טבעית. יש כאן למשל יותר מ-1,000 מסגרות של אנימציה רק בקטע הסוומפלינג (!!!) וכמובן אסור לשכוח גם את הדרקון המשתעל, התיבה המהלכת והאנימציה המבריקה של השומר הגובליני אשר מנקה את אפו ביעילות ואחר כך - בחשאי - זולל את מה שאסף. OK, אז יש למשחק גרפיקה מעולה ואנימציה ממדרגה הראשונה, אבל גם במשחקים אחרים יש את כל זה - וגם קולות מדהימים. טוב, המשחק לא מאכזב

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

סופר נינטנדו

המקורי!

יותר משחקים!

יותר צבעים!

יותר אקשן!

יותר כיף!

חדש בישראל!

מכיל סופר נינטנדו
ב-12 תשלומים
אלאט'ס אש"א



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

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

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

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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

LAND OF LORE: THRONE OF CHAOS



מאת: דוד אידלס

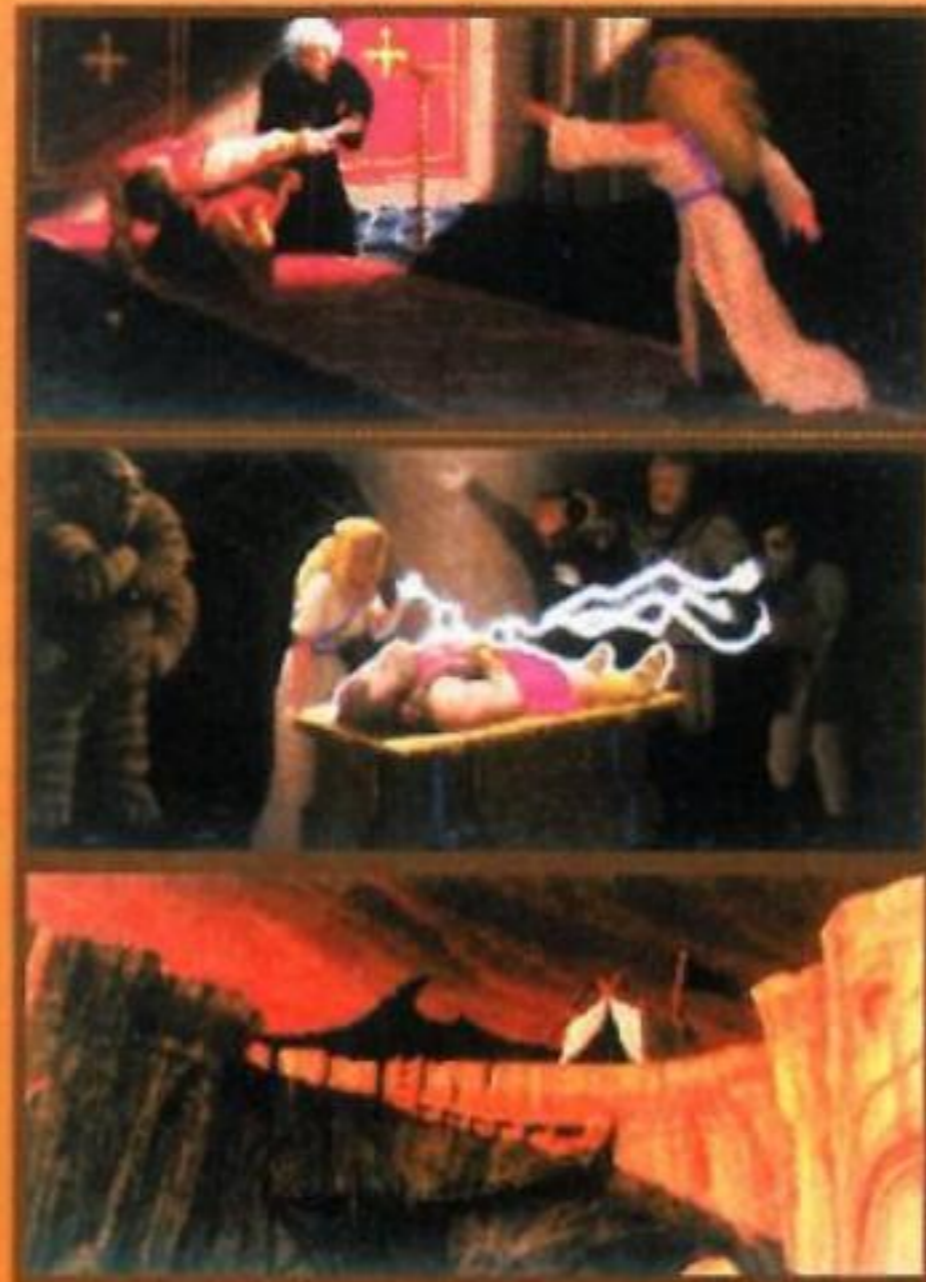
סיפורם של ה-WESTWOOD, "עין הבוהה 3" והמוצר הזה, "אדמות האגדה", הוא סיפור של מריבות פוליטיות, מזימות פנימיות, עסקאות כפולות וקצת ממתקים. לא נכון. האמת היא שחברת VIRGIN פשוט הציעה למתכנתים סכום כסף גדול מאוד, והם עזבו את חברת US GOLD שהמשיכה לתהות "כיצד לכתוב את עין הבוהה 3" והחלו לעבוד על "כיצד הם רוצים לראות את סדרת עין הבוהה" עכשיו, כשהם לא חייבים להכליל את חוקי ה-AD&D, וכל השטויות האחרות.

האמת היא שמוצריה של חברת WESTWOOD הם או טובים מאוד (חולית 2) או שלא כל כך (קיראנדיה). אבל בשני המקרים הם תמיד נראים נחמדים, "חלקים" ועשויים בצורה מקצועית. חסר להם רק חוש הומור מפותח, אבל הומור זה לא הכל בחיים ואפשר לעבור משחק בשלום בלי צחוקים הסטריים.

והנה אנחנו על אדמות האגדה. תודה לאל, יש כאן מקסימום גרפיקה מעולה ומינימום הכרחי של דליים מלאים בהומור. הסיפור? הוא מתחיל בפתיחה האהובה על סופרי האגדות: המכשפה הרעה מעמידה בסכנה את הממלכה...

המכשפה המכוערת העונה לשם סקוטיה, שלחה את נתיניה הרעים לחפור ולמצוא לה טבעת אשר מאפשרת לה לשנות צורה, היא השתלטה על מסיכת ה-"NETHER" ו"רובין האמת" מהאגדה הגרמנית על אביר בשם רולאנד. מה יהיה עכשיו? כולכם הולכים למות כאשר ירד עליכם צבא האופל, מפני שצבא "הטובים" נמצא חמישה ימי הליכה מכאן ואת הרולאנד כבר הרגו...

אה, כן. כאשר מפשטים אותו, הסיפור הארוך הזה מסתכם בזה שהאויב הראשי, המכשפה סקוטיה, אספה לידיה די הרבה חפצי קסם בארץ הקסומה. כמו כן הגיעה



לידיה גם טבעת של שינוי צורה והיא השתמשה בה כדי להגיע לטירת המלך והרעילה אותו.

את המלך הכניסו למצב הקפאה קסום (מה כל כל קסום בקפאון???) ועליך לרוץ ברחבי האדמות בכדי למצוא קודם כל את "רובין האמת" (עליו שמר רולאנד הנאמן לפני שנחתך לחתיכות) ואז אתה חייב להגיע לדראדאקל (האורקל הדרקוני אשר יתן לך את המתכון נגד הרעל) ולאסוף מפתחות כדי לשחרר את המלך.

החלון הראשי די קטן למרות הגרפיקה הנחמדה. כאשר מסתובבים, הנוף מסתובב סביבך וכאשר זזים קדימה המסך מתגלגל ולא מצייר את עצמו מחדש כמו במשחקים הישנים.

זה נראה מבריק ויש כאן המון אפקטים כמו המצפן המהבהב, הדרך בה הפרצופים בתחתית החלון מפתיעים אותך ושורה שלמה של גימיקים כמו הרגשות, הדרך בה מופעלים קסמים ונשקים מיוחדים. הקרב מתבצע בלחיצה פשוטה על היד

שמחזיקה את הנשק ומרגש לגלות שסוף סוף ויתרו על שליט המבוך כדי להקל על שימוש במשחק. אין צורך להגיד שהכל חלק ומהיר - יותר ממה שהיה בסדרות "עין הבוהה", עכשיו, שחברת WESTWOOD אינה מסובכת בחוקים של AD&D.

היכולות בנויות מעוצמה - היכולת להכניס למישהו בפרצוף ולא להתחרט על זה אחר כך, זריזות - עד כמה אתה טוב בפתיחת מנעולים וכו' וקסם - היכולת להפוך דמויות קטנות לפיסות קטנות של דמויות מבלי לגעת בהן...

בכל פעם שאתה משתמש ביכולת מסוימת אתה משתפר בה, ואת זה ניתן לגלות על ידי מעקב אחרי עמודת היכולת המתמלאת. כאשר היא מתמלאת לגמרי עוברים מייד לרמת היכולת הבאה. כמה מהדמויות אשר מצטרפות אליך במהלך המשחק, הן בעלות יכולות מסוימות מפותחות יותר מאשר האחרות, וזה טבעי. מה שנחמד במשחק הזה, היא העובדה

שהוא לא מסתובב סביב מבוכים בעלי 20 קומות או דרישות כמו הריגה של 20,000 אורקים כדי להבטיח לעצמך כניסה לעיר הבאה. המשחק מחולק היטב לקטעי אקשן מצוינים ו"התפרצויות" אדירות של העלילה המביאות אותך לחלק הבא. גם האוניה העולה ויורדת על גלים כאשר הקבוצה חוצה את הים, היא תוספת מצוינת למשחק.

המשחק הוא נעים מאוד, רק קצת מסובך - אבל אל פחד - תאהב כל דקה שאתה משחק בו. עם המשחק הזה, החבר'ה מ-WESTWOOD ממש התעלו על עצמם. חלק, מושך וכיפי נורא. הוא לא ימצא חן בעיני שחקני משחקי התפקידים המסורתיים, אבל כל מי שרוצה לנסות את החוויה מחוץ לגבולות של חוקי ה-AD&D, זוהי המפלצת שתמצא חן בעיניו.



מאת: שחף בן-צור

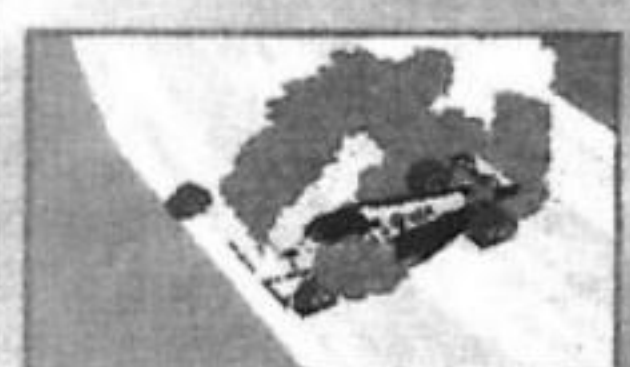
עד שתגיע טכנולוגיית "מציאות מדומה" לביתנו - דבר המצריך מחשב רב-עוצמה ומיכשור יקר - מנסות חברות משחקי המחשב להביא אלינו משחקים הקרובים בצורה מירבית לחיים האמיתיים, בלי עזרים נוספים. המשחק "אינדי - מירוץ מכוניות" הינו אחד המשחקים הללו, אשר נועדו לתת לנו הרגשה הקרובה ככל האפשר למציאות עצמה.

המשחק הוא משחק מירוץ מכוניות (איך ניחשתם?) תלת-מימדי שמטרתו העיקרית היא לתת בידי הנהג/שחקן את כל הכלים אשר ניתנים למתמודד בשטח, בזמן מירוץ אמיתי וכמו כן להביא בחשבון את כל הגורמים החיצוניים המשפיעים בזמן הנסיעה.

אינדי

מירוץ מכוניות

מירוץ). המשחק נשמע טוב? הוא באמת כזה. ייתכן אמנם כי הכניסה לפרטים כה קטנים ורבים תמשוך יותר חובבי סימולטורים ומכונאות ותרחיק את חובבי הנהיגה המהירה באשר הם, אבל מה שבטוח הוא כי מי שייכנס למכונית ויקח אותה לסיבוב מבטיח לעצמו הנאה אמיתית ותחושת נהיגה מעולה. רק היוזרו שאבא לא יראה אתכם נוסעים 220 קמ"ש באמצע הבית... אז למה את מחכים? סעו לשלום... המפתחות בפנים! (נשמע מוכר, לא?)



מוצא הנהג גם סוגים שונים של מכוניות, אך לכולן מכנה משותף - הן שייכות לעילית מכוניות המירוץ. לבקשתך, תוכל לקבל מיפרט טכני של כל אחת מהן - כיצד היא מתנהגת בכל מצב, מה יתרונותיה ומה חסרונותיה (מה זה חשוב? העיקר שהיא נוסעת!).

במידה וחשוב לך ללמוד מהניסיון יש אפשרות להקליט את המירוץ ולראותו בהילוך חוזר ולהפיק לקחים. בסוף עוד תהיו מקצוענים אמיתיים - עוד לפני שלקחתם שיעור נהיגה אחד... חוברת ההדרכה המצורפת

לספר (המשמשת גם כהגנה שלו - אין העתקות!) מרחיבה בכל תחום אפשרי, כולל ההיסטוריה של מירוצי המכוניות, שרטוטי המסלולים, פרטי המכוניות וכל דבר אפשרי אחר העולה בדעתכם (באמת - קראו ותיווכחו).

כיאה למשחקי הסימולציה שיצאו לאחרונה לשוק, מצויד המשחק בגרפיקה טובה מאוד (להפתעתנו... לא גרפיקת משולשים 'פוליגרומים' אלא גרפיקת איכות - דבר המקנה תחושת מציאות טובה יותר ולא פוגע במהירות התנועה). הצליל במשחק מורכב מאפקטים קוליים, כגון התנגשות בקיר או מכוניות חולפות, ומוסיקת רקע סוחפת ומגניבה (ספק רב אם נהגי מירוצים מקשיבים לגלגל"צ בזמן

בזמן ההכנה למירוץ מכוניות על הנהג לדאוג לכמות הדלק שבמיכלו (כל ליטר דלק שוקל ומכביד על המכונית), לחץ הצמיגים המדויק, תיבת ההילוכים ואפילו לזווית הכנפונים אשר נמצאים בקדמת המכונית. קטע זה מוגש בצורה מהממת כאשר התמונה לא מתחלפת מנקודה אחת לשנייה אלא מסתובבת סביב המכונית בצורה חלקה.

בזמן הנהיגה על הנהג להתחשב בכיוון הרוח, חוזקה ושחיקת הצמיגים ולעיתים עליו להיכנס לתחנת ההחלפה (פיט סטופ באנגלית) ולהחליף את החלקים הפגומים. בזמן המירוץ אתה רואה את תא הנהג ועליך להחליף הילוכים או להיזרזר מנהגים מטורפים הנוהגים להתגנב מאחוריק.

"אינדי - מירוץ מכוניות" נחשב ל"הכלאה" בין סימולטור למירוץ מכוניות, וכמו בכל סימולטור ניתנת בידי הטייס/ימאי/נהג אפשרות לבחור במשימות שונות. על הנהג לבחור איזה מבין 20 מסלולים שונים, הלקוחים ממירוצי מכוניות אמיתיים - הקשים ביותר בעולם כיום, מתאים לו. בכל מסלול קיים קושי אחר - לעיתים הדבר הינו סיבוב פתלתל מדי ולפעמים מהמורות בדרך - והדבר משפיע על הנהיגה ואופיה. בנוסף על סוגים שונים של מסלולים

ציונים:

- סוג משחק: סימולציה/מירוץ מכוניות
 - גרפיקה: ★★★★★
 - קול (פנימי): ★★★★★
 - קול (כרטיס קול): ★★★★★
 - כיף: ★★★★★
 - כללי: ★★★★★
- שווה את המחיר? רק אם אתם משוגעים או מבינים בנושא מכוניות או סימולטורים, המשחק הוא ממש מקצועי.



המשחק כולו מלווה בגרפיקה של סרטים מצוירים. החל מהדמויות המוזרות וכלה במכשירים מצחיקים (כמו נמלה שמתחילה לשובב גלגל כאשר פוגע בה משהו ופילה שנבהלת ממראה עכבר קטן). הגרפיקה גם כוללת את כל מה שקורה לדמויות המסכנות בסרטים המצוירים - הן נמעכות, נשברות, טסות למעלה, מתרסקות למטה, מתקפלות, נמתחות ואם עוד לא הבנתם את הרעיון אז אין לכם טלוויזיה בבית!

לכל אורך המשחק גם נשמעת מוסיקה באווירת - איך לא - סרטים מצוירים ורמת הקושי מותאמת לכל גיל, החל מהילדים הקטנים ועד למבוגרים. זהו משחק מטורף ממש שכולם יהנו ממנו - אבא וגם אמא, הדוד, הסבתא, הבן-דוד, הסבא וגם בן-הדוד מהנכד של הדוד מצד ימין של הסבא מצד האמא של הסבתא של השכן מקומה שנייה.

אם אתם צריכים עוד סיבה אחת כדי לקנות את המשחק, אז הנה - המשחק הוא של חברת דינמיק, חברת הבת של סיריה וזה כמו תעודת ביטוח לכמות ההנאה שתחסו מהמשחק. אתם עוד פה?



ההיסטוריה - העכבר סיד והחתול אל. פעם הם חברים ופעם אויבים (יותר אויבים מאשר חברים - רצוי לציין). אבל מכיוון שלכל אחד מהם יש חלום ובו הוא משמיד לצמיתות את השני וזוכה בכל הקופה - בין אם זו גבינה מחוררת ובין אם זה דג שמן - הם מנסים לחסל איש את רעהו בעזרת חפצים הנמצאים ברשותם.

עליהם (ליתר דיוק, עליך השחקן) להציב את החפצים העומדים לרשותם בשילוב עם החפצים המוצבים במסך ולהרכיב מהלך אירועים מטורף שיגרום לשרשרת אירועים שתביא לתוצאה הסופית. נשמע מסובך? קחו דוגמה: הכדור נופל על הפילה שמעיפה אותו אחורה, הכדור עף על זנבה של פילה אחרת שנבהלת ונושפת בכדור הבייסבול הנמצא מולה. הכדור המסכן צועק "הצילו" (כן, ממש צועק!) וממשיך במעופו לכיוון המקפצה ש... וכך הלאה. אם הרעיון נראה לכם מוכר - אתם צודקים, את הרעיון כבר ראינו ב"מכונה המופלאה" בה המטרה דומה אך מצחיקה הרבה פחות.

מאת: שחף בן-צור

כמה פעמים הדלקתם את הקופסה הקטנה שבביתכם (המכונה גם טלוויזיה) וראיתם כיצד מתעלל העכבר המצויר בחתול, או כיצד דמות מצוירת אחת מפילה על דמות אחרת פסנתר כנף מקומה עשירית ומייד אחר כך, לאחר התאוששות קצרה (הנמשכת שנייה וחצי בדיוק) ממשיך המרדף כאילו כלום לא קרה?

על עיקרון עולמי זה מבוסס המשחק "הפרצופונים המופלאים". המשחק נקרא באנגלית "Incredible Toons", והתרגום הזה הוא זה שמפספס בצורה הקטנה ביותר את משמעות המשחק - גם מצויר, גם מצחיק וגם מופלא.

המשחק עוסק באויבים מושבעים מאזימיה הראשונים של

עזרים מופלאים!

רשימת (חלקית) של המכשירים שעומדים לרשותכם במשחק...

דג - המאכל האהוב ביותר (והמת ביותר) של אל. איפה שלא תשים אותו - אל ימצא אותו.

מנואדם - מנוע הפועל על כוח אדם. מתחיל לעבוד כאשר מזון כלשהו נכנס לתוך המנוע.

סלע - גורם כאב ראש רציני למי שזה נופל לו על הראש. חוץ מזה? משמש גם בתור משקולת.

משקולת - השימוש בה הוא כשימוש בפסנתר... זורקים אותה!

דרקגיהוק - הכה בזנבו או בראשו ופיו יירק אש. שימושי להדלקת מדורות, פצצות וחימום קומקומים.

מכונת מכות - ברגע שמישהו פוגע בה היא שולחת אגרוף קדימה.

ויש עוד כ-40 עזרים נוספים. נסו ותינזקו.

ציונים:

סוג משחק: חשיבה

גרפיקה: ★★★★★

קול (פנימי): ★★★★★

קול (כרטיס קול): ★★★★★

כיף: ★★★★★

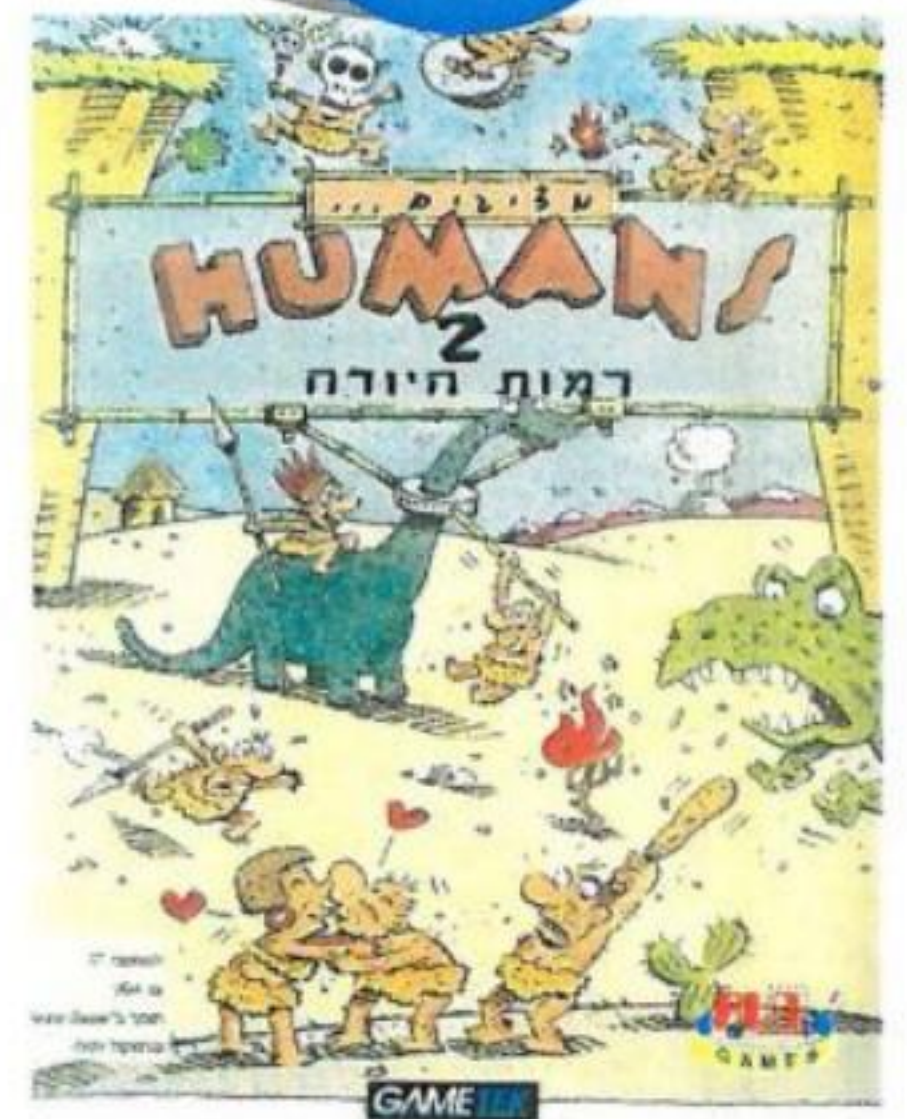
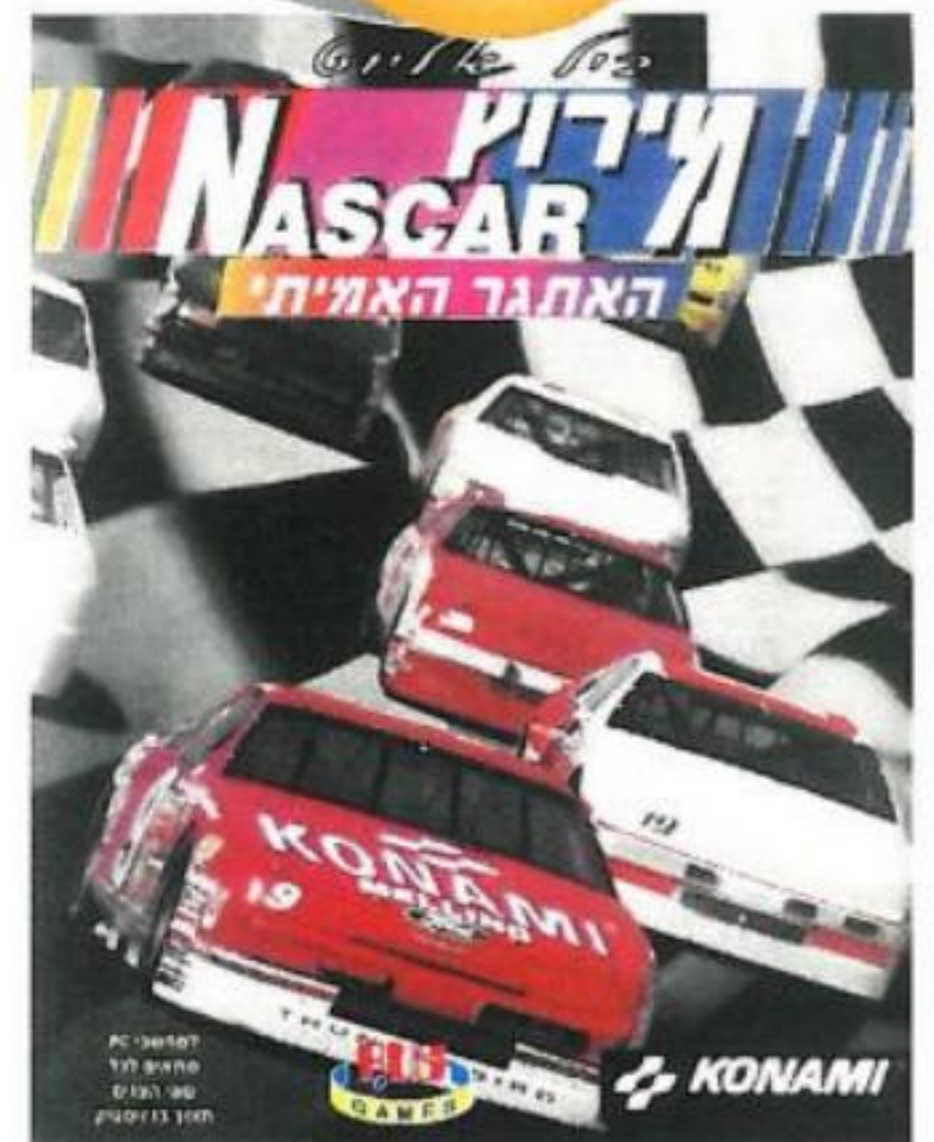
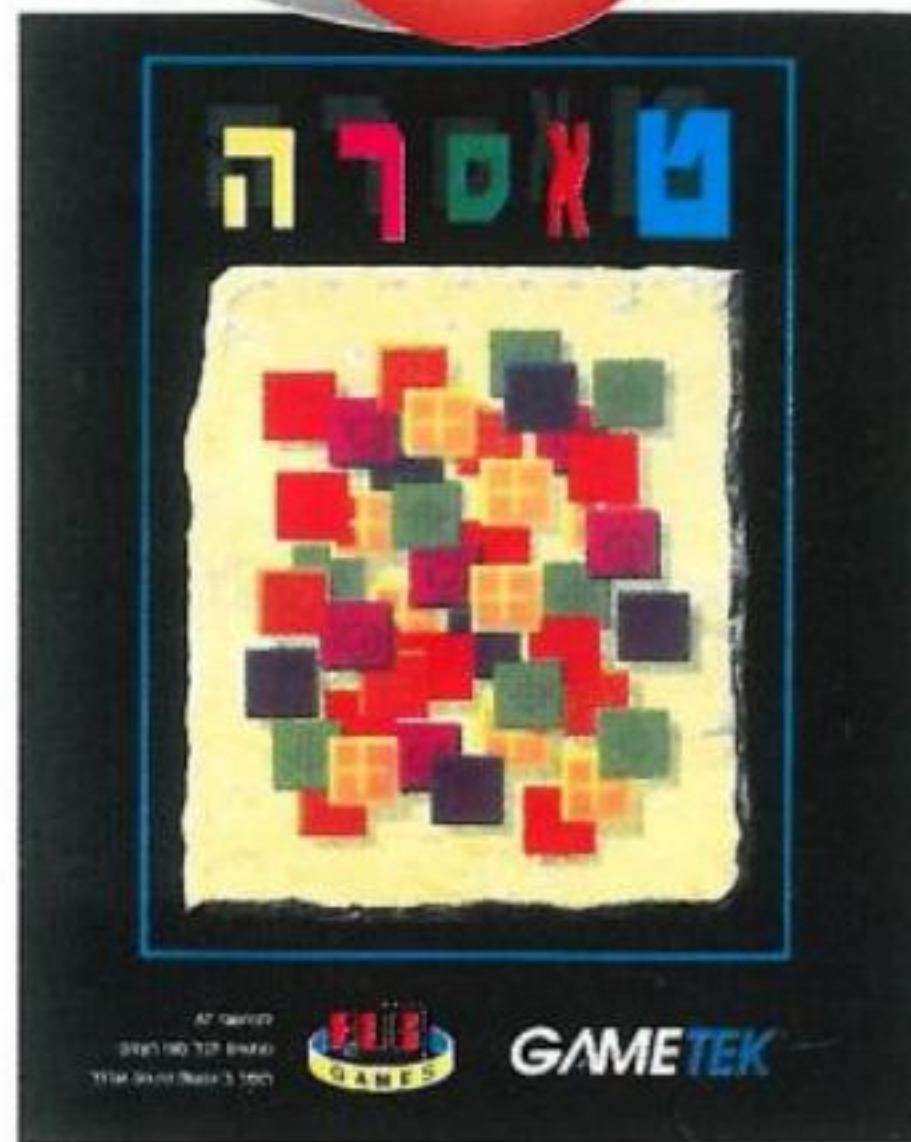
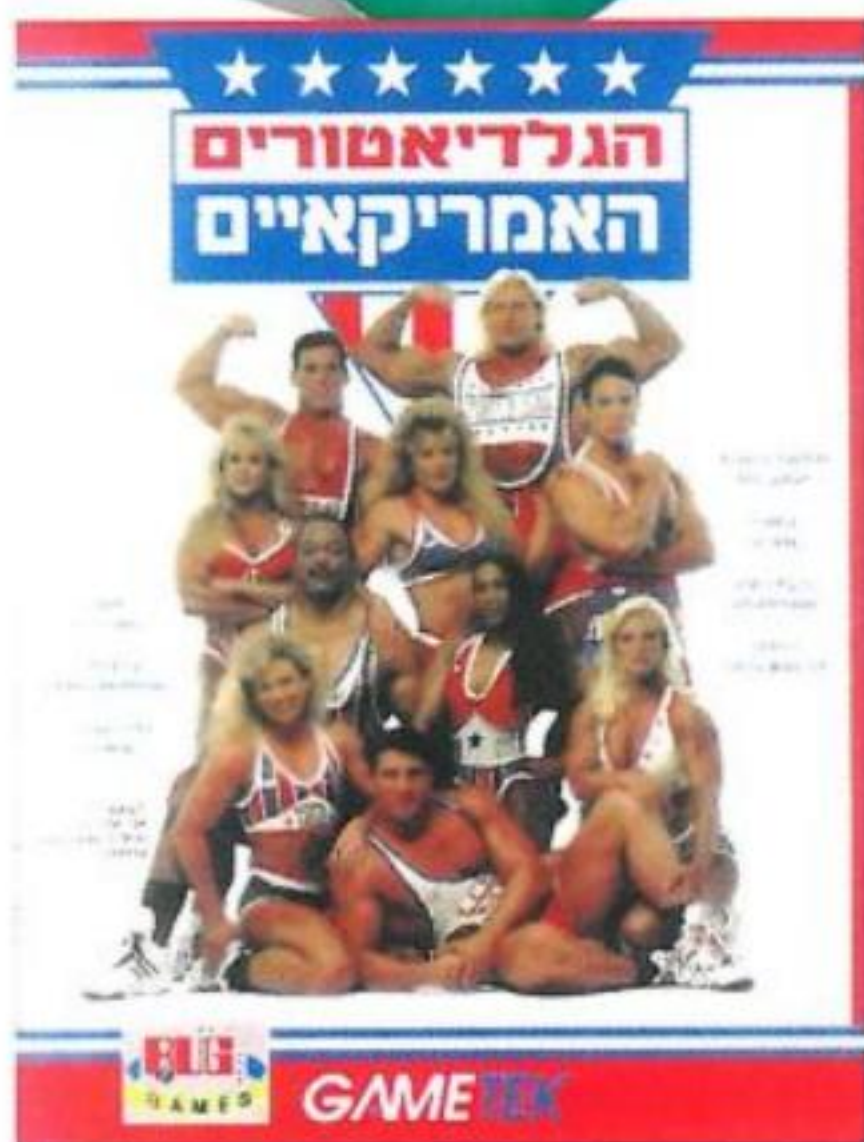
כללי: ★★★★★ וחצי

שווה את המחיר? שווה... וחץ מזה, אחרי שאבא לא יפסיק לשחק תבקשו ממנו את ההשקעה חזרה ותקנו משחק אחר.

חדש!
חדש!
חדש!



חדש!
חדש!
חדש!

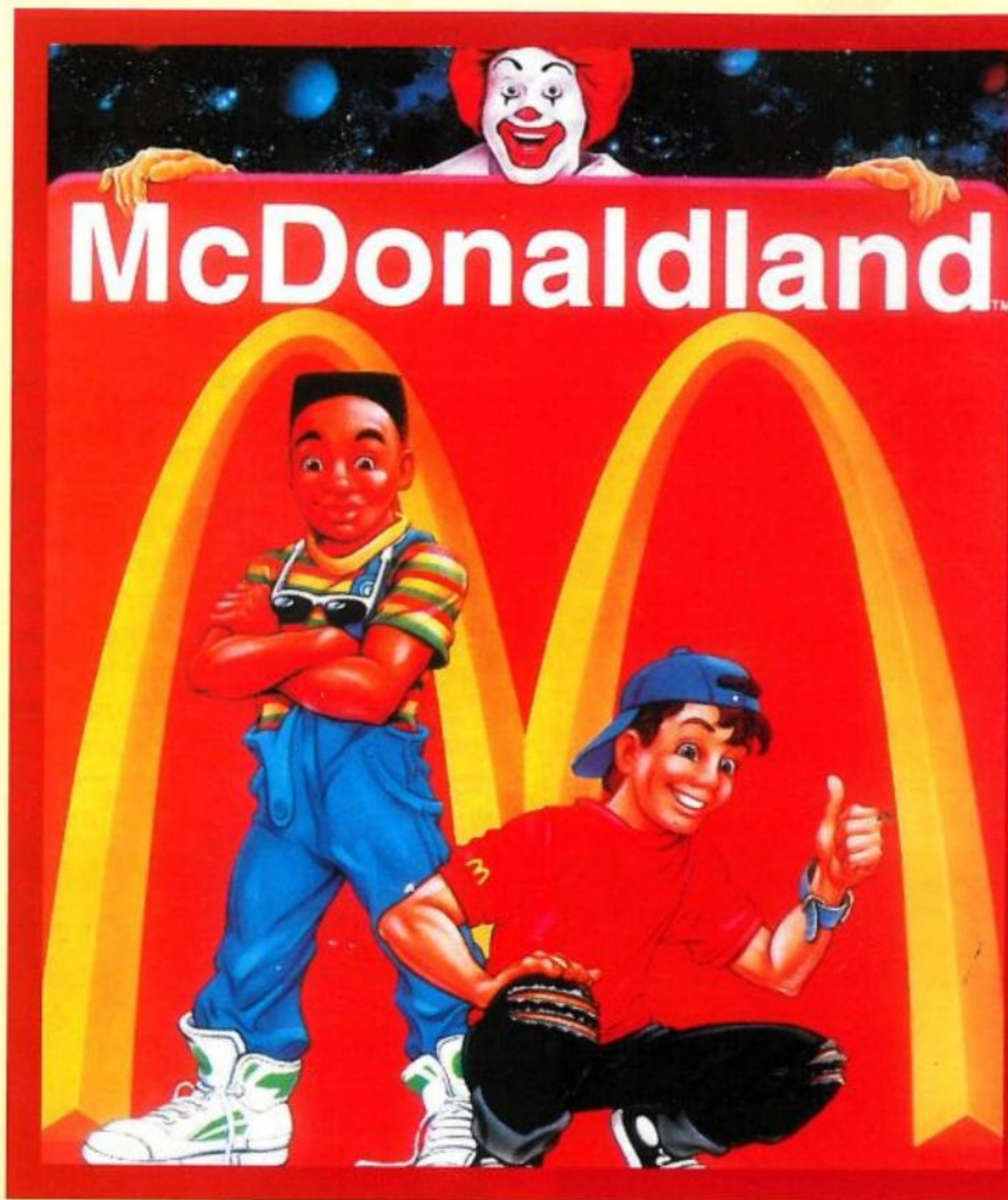


להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות המחשבים, צעצועים ואלקטרוניקה המובחרות

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



ארץ המקדונלד!



מאת: שחף בן-צור

אם עוד לא אכלתם במקדונלד'ס אז או שאתם לא גרים בארץ, או שאתם גרים מאוד מאוד רחוק, או שאתם כל כך מרותקים ל-"וויוז" עד שאין לכם מספיק כוח רצון לצאת החוצה - בקיצור אם אחת מהתשובות נכונה, יש לנו פתרון עבורכם! ארץ המקדונלד! תוכנה חדשה המבוססת על הדמויות הבינלאומיות של רשת ההמבורגרים הגדולה בעולם!

חברת "מקדונלד'ס" אחראית ליצירת דמויות המלוות את מסעי הפרסום שלה בכל העולם (גם אצלנו...). במשחק "ארץ המקדונלד" אנחנו מכירים את רולנד מקדונלד ואת מיק ומאק הילדים הנחלצים לעזרתו.

מטרת המשחק היא לאסוף חלקי פאזל, כאשר עליכם לעבור ברמות שונות ומגוונות המלאות בהפתעות ואויבים (כל האויבים לקוחים מדמויות של החברה).

סוג המשחק דומה לסוג המשחקים שנהוג היום לקרוא לו סוג "מריו". סוג "מריו" הוא סוג המשחקים בו עליך לעבור מסלול מכשולים על מנת לעבור רמה (שבנויה גם היא באופן דומה). בדרך לקצה

מק-טיפים!

נסה להצטייד בקוביית מקדונלד לאורך כל המשחק. אפשרי לתפוס קוביה בזמן שהיא נזרקת.

בזמן שמיק או מאק נוגעים ביצור הם הופכים להיות, באופן זמני, לבלתי פגיעים. נסה לנצל זמן זה לעבור מקומות מסובכים.

אם אתה לא מוצא חתיכת פאזל מסוים, נסה לבקר את אחת מדמויות ארץ המקדונלד (הידידותיות כמובן) לקבל ממנה טיפ.

ישנם כל מיני דברים שאפשר למצוא בארץ המקדונלד - חלקם במקומות המוזרים ביותר. אל תפחד לחפש בכל מקום אפשרי! בתאבון!

"המשחקים הממכרים". קטגוריה זו בוודאי מוכרת לכולכם. אני מתכוון למשחקים הפשוטים האלה, שברגע שאתה מתחיל לשחק בהם אתה לא יכול להפסיק עד שתגיע לסוף, ולא אכפת לך שלא הורידו את הכלב כבר שבוע והשיעורים שלך כבר מעלים עובש - אתה חייב לשחק אותה. זהירות.

לסיום, מקדונלד (למרות היותו משחק פרסומת בצורה בולטת מאוד) הינו משחק חמוד מאוד. מהסוג שנותן לך תאבון (לשחק, לא לאכול...)

ציונים:

- סוג משחק: מכשולים (עם רמות) גרפיקה: ★★★★★
- קול (קול פנימי): ★★
- קול (כרטיס קול): ★★★★★
- כיף: ★★★★★
- כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? למי שאוהב את סוג המשחק (וגם למי שרוצה לנסות).

הרמה עליך לאסוף חפצים אשר יתנו לך, או יגרעו ממך, כוח או מידע. כאשר סיימת את כל המסלולים והרמות - סיימת את המשחק. השיטה הזו נפוצה בעולם בעיקר בזכות "האחים מריו" (המשחק הראשון למערכת נינטנדו 8 ביט) ולכן משחקים מאותו סוג נקראים כך.

גם במשחק זה עליך לעבור מקצה אחד של המסך לקצה השני בעזרת קפיצות, זחילות, חפירה באדמה וטיפוס על הרים. אתה צריך לאסוף חלקים שונים ולהימנע מלהיתקל באויבי מקדונלד (ואנחנו לא מתכוונים לבורגר-ראנץ' או מקדייוד).

הגרפיקה במשחק מזכירה מאוד את משחקי המכונות מהתקופה הישנה וגם המוסיקה אינה מהמתקדמות במיוחד - אבל המשחק מגוון מאוד במכשולים שהוא מציב בפניך ובמטרות הסופיות (לדוגמה, עליך לנסות לאסוף גם 100 קוביות מקדונלד'ס ולקבל שלב בונוס עם הרבה נקודות - והרי נקודות זו גם מטרה נעלה).

המשחק יכול להיכנס גם לקטגוריית

על תבואה ו אנשים



מאת: ניר צוק

אשרבט למשל "FIND DUDY" ירוץ הניוטון, יחפש וימצא - את כל המקומות בזיכרונו בהם נרשם שמו של דודי.

הבעיה העיקרית של הניוטון היא בזיהוי כתב היד, כלומר קצת קשה לו לתרגם את האותיות שאתה משרבט על הלוח לאותיות דפוס. כל העניין של זיהוי כתב יד הוא נושא שנמצא כבר די הרבה שנים במחקר ובפיתוח מפני שמעבר לאסטטיקה, אם המחשב יבין את כתב ידך הוא גם יהיה מסוגל לבצע פקודות, לחפש מלים, לשלוח פאקסים וכו'. ובכן, בינתיים מצליח הניוטון לפענח כתב אנגלי בלבד וגם כאן התוצאות הן לא מדהימות, כך שמי שלא שולט בשפה האנגלית ולא מנהל את כל עסקיו בשפה הזו - יתקל בבעיה.

את סיפור זיהוי כתב היד פותר הניוטון באמצעות משחק מלים אותו מקבל הקונה ואשר דרכו אמור המכשיר להכיר ולהבין את כתב ידו של הבעלים. חשוב לדעת שהניוטון עוקב גם אחר מהלך הכתיבה ולא בוחן את המלה רק לאחר כתיבתה, כך שאם רוצים שה"יצור" ילמד את הכתב מהר ונכון יש להקפיד גם על דרך הכתיבה, כיוון תנועת העט וכו'. אם סיפור כתב היד לא הולך יש גם אפשרות להקליד באמצעות העט על לוח מקשים המופיע על המסך (ומלווה ברעש הדפסה במכונת כתיבה) אבל הסיפור הזה לוקח המון זמן והוא, איך לומר, קצת מגוחך.

נודע לי שחברת ארט מרמת אביב, השוקדת כבר זמן מה על תוכנה לפיענוח כתב יד של כל שפה, מנהלת מגעים עם אפל לשם שילוב התוכנה שלה בניוטון או אפילו החלפת הקיים.

סיפורי לכם שהעזר הדיגיטלי האישי הוא גם מתקשר אישי? לא?? ובכן כיום יש לניוטון התקן אינפרא אדום המאפשר תקשורת עם ניוטון אחר. למען האמת זה לא אפקטיבי יותר מדי אבל אם תוסיף עוד כמה שקלים תוכל לחבר את הניוטון שלך (בעזרת מודם קטן) לקו הטלפון - ואז

בסביבה. בנוסף לכתיבה ולמחיקה ה"רגילות", תשמח בודאי לגלות לאורך השימוש פונקציות חדשות שהופכות את חיך כמנהל לקלים יותר - אם תרצה לסמן צורות ומלים במסך ולהזיז אותן - אין שום בעיה. אם תרצה לקחת קטע מפנקס הטלפונים ולהעביר אותו ללוח הפגישות - סאלאמתכ. אתה רוצה לרשום משהו ביומן - כתוב, בדיוק כמו יומן רגיל. הניוטון כבר יזכיר ויצפצף לך מותק, ואם תרצה לעשות גם סדרי עדיפויות הניוטון יציג ויזכיר לך את הרשימה עליה החלטת.

- ★ מימדים: 2 x 11 x 18 ס"מ
- ★ מעבד: 610 ARM
- ★ זיכרון: 4 מגבייט "ROM"
- ★ 640 קילובייט פנויים למשתמש
- ★ התחברות ל: כל מדפסת מחשבי מקינטוש
- ★ כרטיסי הרחבה PCMCIA
- ★ כל אריזה מכילה: מכשיר ניוטון עט + עט רזרבי
- ★ ספרות הסבר קלטת וידאו
- ★ כרטיס הרחבה ללימוד השימוש חיבור למתח חשמלי

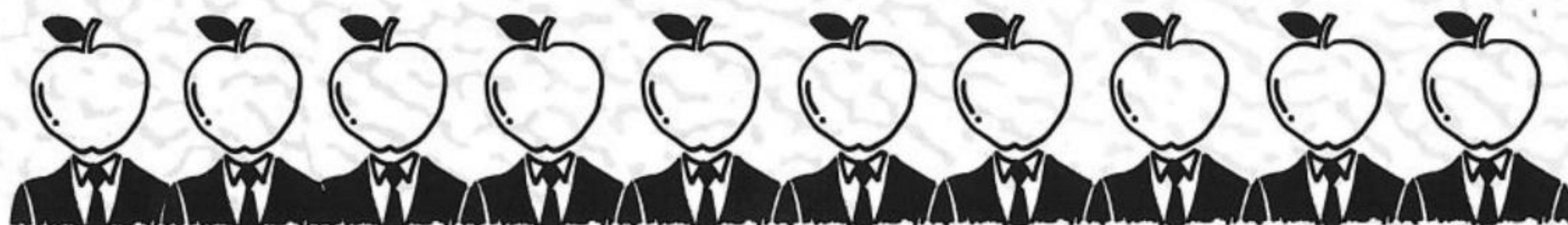
אז אם אתה עובד על PC בסביבת DOS בטח תופתע מאוד ותרגיש אחרת עם הניוטון, ואם אתה בדרך כלל עובד על מקינטוש בטח חלק מהדברים יראו לך מוכרים, אבל בכל מקרה אני מאמין שתידלק כמוני על פונקציית ה-"ASSIST". כאן התוכנה מנסה להתרגל להרגליו של בעל המכשיר. אם אכתוב למשל "WIZ 14:30" ואצביע על ASIST ישלוף ה"יצור" את פרטיו המלאים של WIZ - שם מלא, מס' טלפון וכו' ויסמן את שמו ביומן שלי בשעה שתיים וחצי. אם

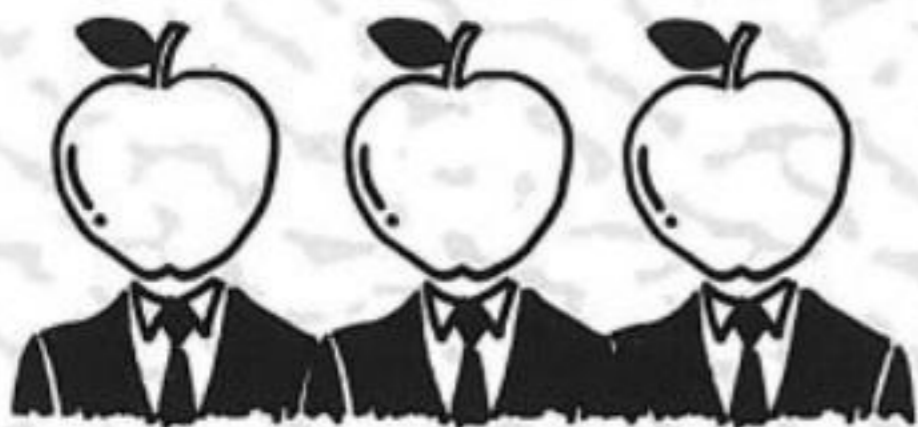
הנה הוא פה, חברים. אחרי ציפייה ארוכה, המתנה וכל מה שתרצו, החל בישראל שיווקו של הניוטון, ה"צעצוע" הממוחשב החדש מבית אפל - ה"עזר הדיגיטלי האישי" כפי שכינה אותו ג'ון סקאלי, יור אפל בעבר.

בעקבות הצלחת הפלאפונים, הפאקסים והמחשבים הניידים (ה-LAP TOPS) מגיע גם המחשב למימדים של לא יותר מכף יד - כשהוא מכיל את כל המכשירים האלו גם יחד.

זהו מכשיר נפלא - מלבד מתג ההפעלה שלו, כל הניוטון הוא צג - בלי מקלדת, בלי עכבר בלי לחצנים ובלי בטיח. יש אומנם אביזר שנקרא "עט" אבל זה לא יותר ממקלון פלסטיק שנועד להצבעה על לוח המסך לשם בחירה מתוך התפריט וכמובן לכתיבה ושרבוט.

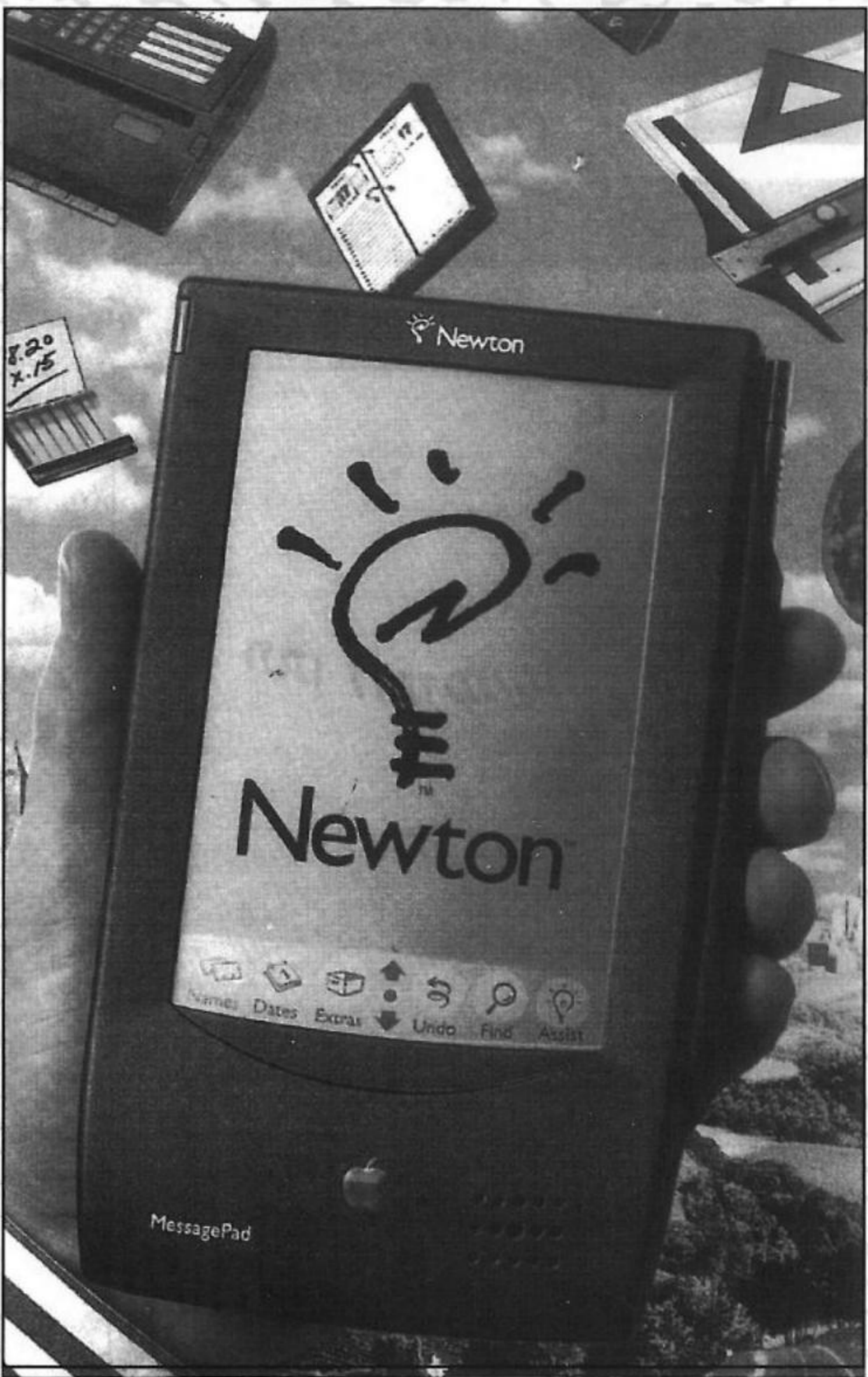
הודות לתוכנה המוזנת ל-"massage pad" הניוטון מתנהג כיומן מנהלים לכל דבר ובו לוח פגישות, פנקס שמות + טלפונים ופנקס רשימות. פנקס זה מכיל מעין "ערימה" של דפי שורות - אם תכתוב, ינסה הניוטון להפוך את כתב היד המעוות שלך - שאפילו המורה בתיה לא הצליחה לשנות - לדפוס. אם תנסה לצייר ציור מקורי העזר שלך יישר את הקווים העקומים, יהפוך את המעגל שלך למושלם ובדרך גם ישבה את ליבך. אם גם זה לא מספיק כדי שתתאהב בניוטון - חכה עד שתשמע מה עושים כשרוצים למחוק משהו מהמסך או להיפטר מדף שלם: במקרה הראשון מקשקשים על אותו משהו שוב ושוב והוא פשוט מתערפל ונעלם לעולם שכולו טוב. במקרה השני בוחרים בתפריט את אפשרות ההיפטרות מהדף וכל מה שמופיע על הצג מתקמט לכדי כדור נייר המושלך לפח האשפה ונגנז. לפי מיטב המסורת התפוחית כל פעולה כזו מלווה בקולות קימוט אוטנטיים, כך שאתה עוד עלול לחשוב שבאמת יש נייר





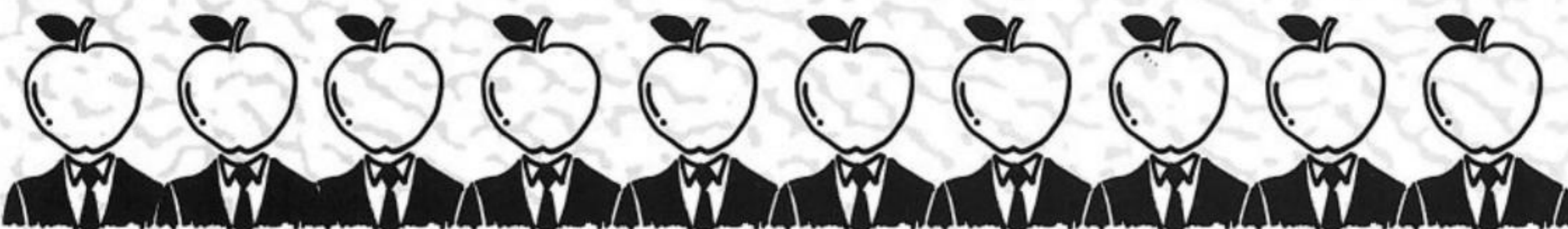
הפקסימיליה של הנמען.
השאלה היא מה הלאה וכאן הכל תלוי
בחברות התוכנה המפתחות תוכנות
וחומרות שיפעלו על המחשב החדש.
תוכנות כמו תוכנות לאוהבי בייסבול,
מפות של ערי ארה"ב עם אתרים מרכזיים,
טפסים נפוצים הנמצאים בשימוש
יום-יומי, חידות בלשיות, משחקים
ותשבצים, טבלאות חישוב וידע פיננסי
וכו' (מחירה של כל תוכנה כזו הוא כ-100
דולר).

מחיר המכשיר בישראל הוא כ-1000
דולר. הוא מדליק אבל כמו שראיתם יש
גם בעיות. נראה מה יהיה.



בעזרת השם...
בטח שאלתם את עצמכם,
מאיפה השמות האלו: אפל
מקינטוש וניוטון? הסיפור הוא
כזה: שני מקימי החברה החליטו
על הקמתה במהלך סוף שבוע
שבילו בחווה הקלאית בניו
המפשייר. בחווה זו גידלו בעיקר
תפוחים ולכן שני המייסדים קראו
לחברה החדשה APPLE.
בהמשך לאותו קו הם קראו
לסדרת המחשבים העיקרית של
החברה על שם זן התפוחים הנפוץ
ביותר בארצות הברית - נכון,
McINTOSH.
גם לעזר הדיגיטלי החדש, שם
שקשור לתפוחים. סר אייזיק
ניוטון היה פיסיקאי אנגלי אשר
ניסח לראשונה את חוקי המכניקה
(כלומר פיסיקת התנועה). הנקודה
היא שהוא החל להתעניין בכל
הסיפור של כוח המשיכה וכו',
לאחר שישב תחת עץ תפוחים
ותפוח גדול ועסיסי נחת על
ראשו...

כמובן שתוכל לשלוח את החומר בשתי
צורות: או בצורה המקורית בה כתבת
כלומר השירבוטים המפוארים שלך או
בצורה אסטטית ומודפסת הישר למכשיר
השמיים הם הגבול - פאקסים, דואר
אלקטרוני ויכול להיות שבעתיד יוכל
המכשיר לתפקד כביפר אם תוסיף לחריץ
שבדופן המכשיר התקני תקשורת שונים.





BAITTLERTECH®



WIZ

34

11511

BATTLETHECH



ש - ה - מ - ט

ה צ י ל ו א ת ה מ לך

מוגבל - המחשב יחשוב בלי הפסקה עד שתפסיק אותו. בהתאם לרמות אלו יכול לשחק כל שחקן מן המתחיל ועד לשחקן המקצוען. האמת היא שצריך לתת את התוכנה הזו דווקא לגיר העורך ולא לי, מפני שבפעם האחרונה ששיחקנו הבסתי אותו ומאז הוא מתחיל לגמגם כשמזכירים לו את המלים שח ולירון ביחד.

בצד המסך מסומן לאורך כל המשחק מי מנצח (בעזרת הפלוס והמינוס), ואם תתלהבו מאוד מן המשחק תוכלו גם לעשות מהלכים חוזרים ולהדפיס אותם במדפסת - תראו לאמא והיא תהיה מאוד גאה בכם. כמו כן, תוכלו לשנות את מיקום הכלים ולנסות לעבוד קצת על התוכנה, או אם תרצו תוכלו לקבל במהלך המשחק כמה טיפים חיוניים מן המחשב.

בואו נמשיך: תוכלו לכוון את התצוגה ואת הצליל, לשמור קונפיגורציה (האפשרויות שאתם בוחרים), תוכלו לתת שם לכל שחקן, לחזור מהלך אחד אחורה ותוכלו להזיז את הצבא שלכם בשתי דרכים: 1. בעזרת הסמן 2. בצורה האלגברית הסטנדרטית - פשוט להקיש E2 ל-E4. בתוכנה יש עוד אפשרויות ואטרקציות שלא תמצאו במשחק הלא ממוחשב, כגון: הכנת רשימת מהלכים, חיזוי צעדי היריבים, ספר הפתיחה, כיוון שעון, מימדים, החלקת כלים, סימון גבולות הלוח, הצגת מידע מפורט, הפיכת הלוח והפעלת צליל. רק שלא תגידו שהמשחק לא לארג' אתכם - זה ממש משחק כיד המלך.

בקיצור, אם בא לכם ללמוד איך משחקים במשחק שנחשב למשחק הלוח הטוב והמתוחכם בעולם, ואם אתם רוצים להיות חלק מאלה שמתלבטים איך להגן על המלכה מהצריח של היריב - אתם חייבים לעצמכם את התוכנה הזו. אז... הכינו את הצבא וצאו למלחמה! בקיצור: למתחילים - באמצעות תוכנה זו תוכלו ללמוד רבות על משחק השח-מט. למתקדמים יותר - תוכלו להתחרות ברמה הגבוהה של המחשב וליהנות ממהלכי משחק חדשים.



מאת: לירון כהן

לבחור ברמות משחק שונות והן: מתחילים - אפשר לבחור מתוך 10 דרגות, זמן אנושי - המחשב יחשוב במשך אותו פרק זמן שבו חושב המתחרה האנושי, זמן קבוע - התוכנה תבקש מכם לקבוע את אורך הזמן שבו מותר למחשב לבצע מהלך, רמה גבוהה - זוהי הרמה הגבוהה ביותר, שבה משתמש המחשב בזמן הנתון בדרך היעילה ביותר (משתמשים במצב זה כאשר המחשב משחק בתחרויות שח), המחשב יתאים את הזמן שהוא מנצל לכל מהלך לפי הזמן שנותר לו עד לבקורת הזמן הבאה, זמן לא

כפי שבטח ידוע לכם, השח-מט הוא משחק חשיבה אותו משחקים על גבי לוח מיוחד. טוב, את זה כולם יודעים, אבל כעת ניתן לשחק גם על מסך המחשב. על המסך מופיע לוח תלת-מימדי או דו-מימדי (איך שתרצו) וכלי המשחק מעוצבים בסגנונות שונים - על פי בחירה - סגנון ימי הביניים, סגנון קלאסי, סגנון אינדיאני, סגנון אפריקאי וסגנון מכני. תוכלו לשחק נגד המחשב או נגד בן-אדם. נגד בן אדם הסיפור פשוט ורגיל, נגד המחשב תוכלו

מהלכים מיוחדים	
הצרחה: (פעולת הגנה על המלך):	עליכם רק להזיז את המלך, התוכנה תזיז עבורכם את הצריח.
קידום:	עליכם רק להעביר את כלי המשחק לשורה האחרונה והתוכנה תטפל בקידומו עבורכם.
הורדה בדרך:	עליכם להעביר את כלי המשחק למשבצת היעד (זאת שמאחורי הכלי שאתם מורידים "בדרך").

- ★ אחרי בית העץ הראשון, לא כדאי לטפס יותר עד צמרות העצים רק בשלב הראשון.
- ★ כשמגיעים לאגם הגדול, צריך לעלות על העץ וכשמגיעים לענף - לקפוץ עליו וממנו לאגם. אז בארט יפול בדיוק על אי שנמצא בתוך האגם.
- ★ בשלב החמישי אפשר לעלות על הציפורים ולעוף איתן.

TOM & JERRY

- ★ בכל שלב יש קטע עם בונוסים. בשלב הראשון הקטע נמצא למעלה, ומגיעים אליו אם עולים על המדפים שליד החלונות, הולכים למדף השני מצד שמאל ועד לקצה הימני שלו. אז לוחצים על B ורצים שמאלה, וברגע שמגיעים לקצה השמאלי לוחצים על A ועל B בו זמנית. אם מצליחים, מגיעים לעוד מדף למעלה שממנו קופצים ימינה בקפיצה רגילה ולוקחים את הדברים.
- ★ הקוד לשלב רביעי הוא (משמאל לימין): לב, פיצה, כוס, לב.

THE LITTLE MERMAID

- ★ בשלב הראשון פותחים את התיבות בעזרת הקונכייות, ובשלב השני אפשר לפתוח את התיבות רק אם יש לך כוח (POWER). אז אפשר לגלגל את החביות על התיבות וכך לפתוח אותן.

שכחו אותי בבית 1

- ★ בשלב הראשון, כשיוצאים מהחדר של קוין, כדאי ללכת לצד שמאל, לקפוץ על המדף ולהוריד את המלכודת. זהירות!!! לא להתקרב יותר מדי אל הפושע. עכשיו מוציאים מהארון את מה שיש בו ואז הגנב יפול במלכודת.
- ★ בחדר הרחצה, אפשר להוציא מהאמבטיה דברים אם קופצים ממנה החוצה. אפשר גם לקפוץ אל הכיור ולקבל בקבוק אפטר שייב. מהשירותים אפשר להוציא עוגיה.
- ★ בשלב השלישי (כשצריך לאסוף את כל מכשירי החשמל), אחרי שעולים במדרגות, ממשיכים כמעט עד הסוף ומגיעים למקום עם ארון ומדפים ריקים. לידו, מצד שמאל, יש דלת סתרים (בלתי נראית) עם בונוסים בפנים.
- ★ בשלב השלישי, במקום שבו יש סולם, לפתח בתקרה ושולחנות מתחת לסולם, אפשר לעלות רק אם הולכים למתלה הקרוב ביותר בצד ימין, עולים עליו, ממנו קופצים למדפים שבקיר ומשם לארון. מהארון צריך לקפוץ לשולחן הראשון וממנו לשולחן האמצעי ולטפס על הסולם. אז מגיעים לעליית הגג ולוקחים את האביזרים השונים.

FATAL FURY

- ★ אם לוחצים על C זה עושה הפיכה.
- ★ יש אנשים שאת הקסם שלהם עושים כך: לוחצים אחורה, קדימה ואגרוף.
- ★ כל איש טוב נגד מישהו מסוים, לא כל איש טוב נגד כולם.

רועי בן אור

סוניק 1

- ★ כדי לפתוח דף לבחירת כל המסכים: כשמפעילים את המשחק, מייד כשסוניק יוצא מהחלון יש ללחוץ - למעלה, למטה, שמאלה, ימינה, ומהר A ואחר כך START. כשעושים את זה נכון שומעים צליל של מטבע וכך יודעים שזה נעשה.



גיים בוי

רעות בורוכוב מכפר בן נון

GHOSTBUSTER 2

- ★ בשלב 1-4, כשנלחמים בבוסים, כדאי שהשחקן שלא יורה (המוגן) יהיה מעל השחקן שיורה (ולא מוגן) כדי להגן עליו, כי השחקן שלא יורה גם לא נפגע והשחקן שיורה יכול להיפגע.
- ★ כל שלב גדול מחולק ל-4 חלקים קטנים יותר שהם בעצם חדרים. בחדר הרביעי בכל שלב, נמצאים הבוסים.

גרמלינס 2

- ★ כשאתה נמצא בתוך התיבה, היא מגנה עליך מפני אויבים עד שאתה נוגע בקוץ, או עד שפגעת בשישה או שבעה אויבים.
- ★ בסוף השלב הראשון, כדאי לתת כמה שיותר אגרופים, כי אם נותנים מאה אגרופים - מקבלים עוד חיים. אגרופים נותנים בעזרת הכפתורים A ו-B.

BART SIMPSON

- ★ בבית העץ הראשון צריך להרוג את הילד, על-ידי כך שפוגעים בו בגב עם הבומרנג כשהוא מסתובב.

מגה - דרייב

יונתן מרלינגן מאבני איתן

פארק היורה

- ★ אם לא תיגע בדינוזאור שבתחילת המשחק, גם הוא לא יגע בך.
- ★ כשלוחצים על למעלה ויריה, זה יורה למעלה. כשלוחצים על אלכסון למעלה ויריה, זה יורה באלכסון למעלה.
- ★ כשאתה משחק ברפטור, אתה יכול לקפוץ גבוה אם אתה קופץ ולוחץ למעלה.
- ★ כדי לרוץ עם הרפטור לוחצים על אלכסון למעלה.
- ★ כשאתה משחק ברפטור תלחץ על למטה ובעיטה, ואז תזנק.
- ★ אפשר להרוג אויבים כשאתה ברפטור על ידי קפיצה על הראש.
- ★ הקוד של השלב השלישי עם הרפטור הוא: K21GOO18.
- ★ הקוד של השלב השישי עם גרנט הוא: AVVUP8EL.
- ★ כדי להיפטר מהדינוזאור הקטן שקופץ עליך, צריך לקפוץ.
- ★ אפשר לדחוף ארגזים ואבנים על האויבים.
- ★ כדי ללכת על חוטים לוחצים על אלכסון למעלה.
- ★ כשאתה עם הרפטור, הקפד לאכול לפעמים.

STEEL TALONS

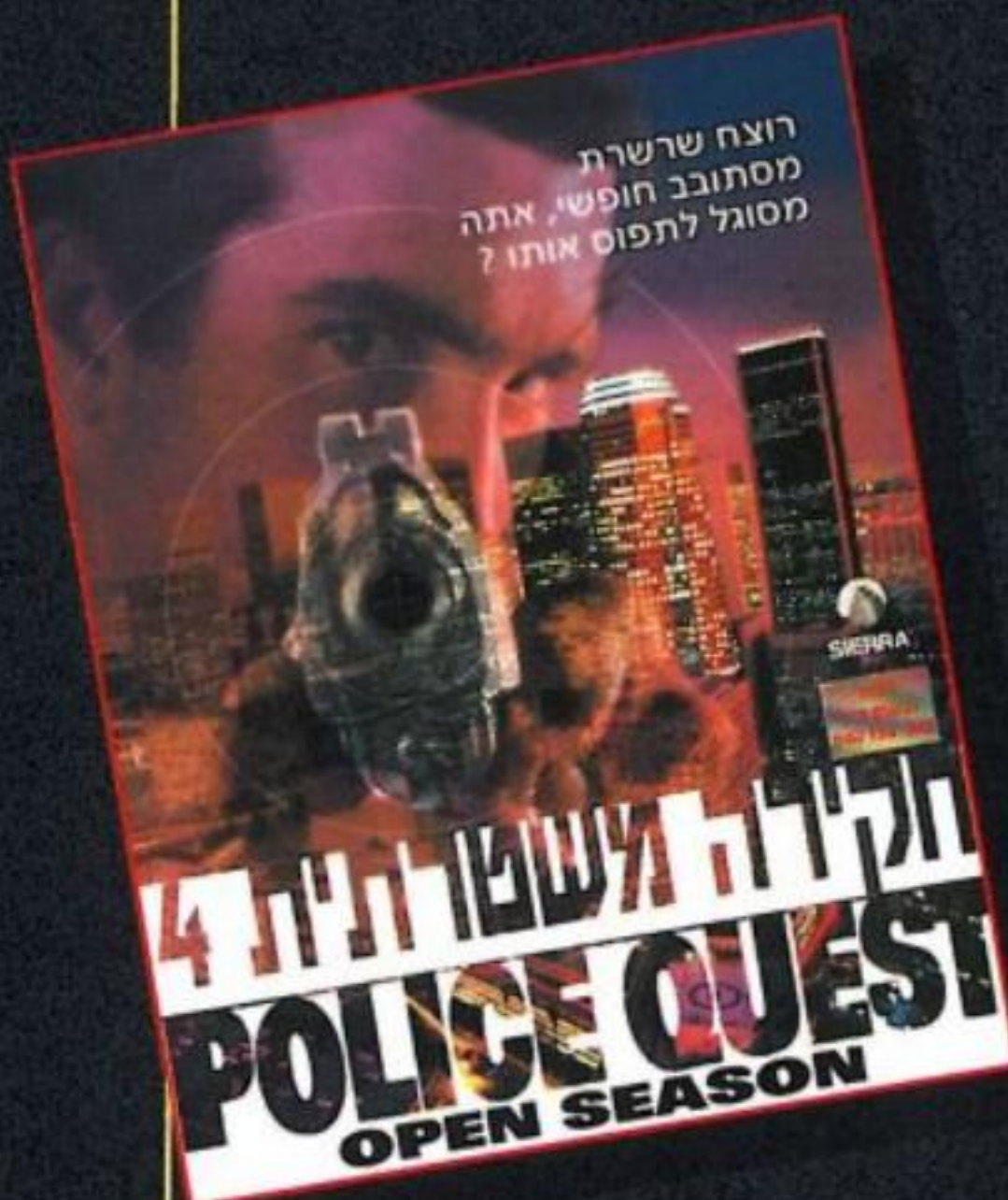
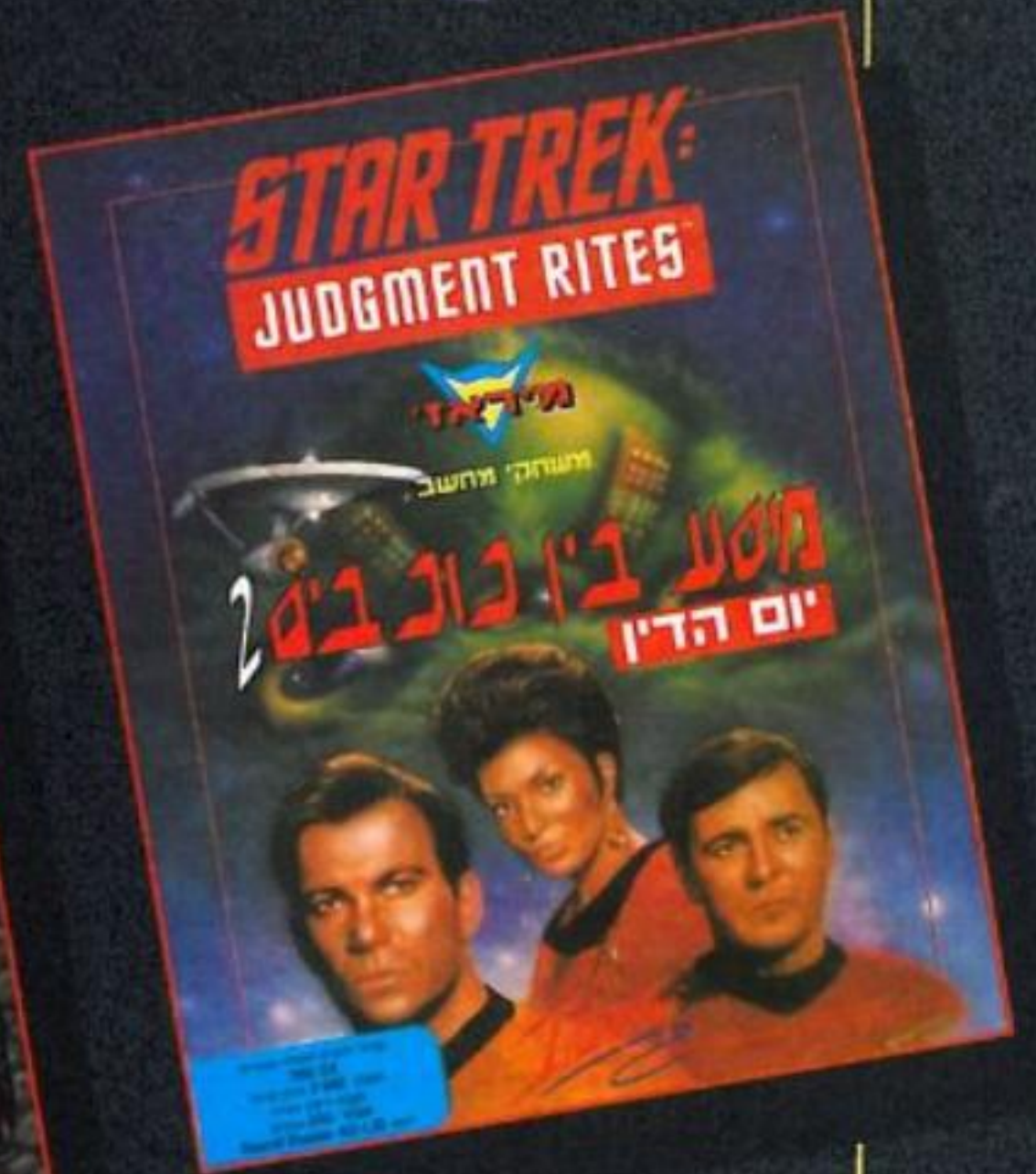
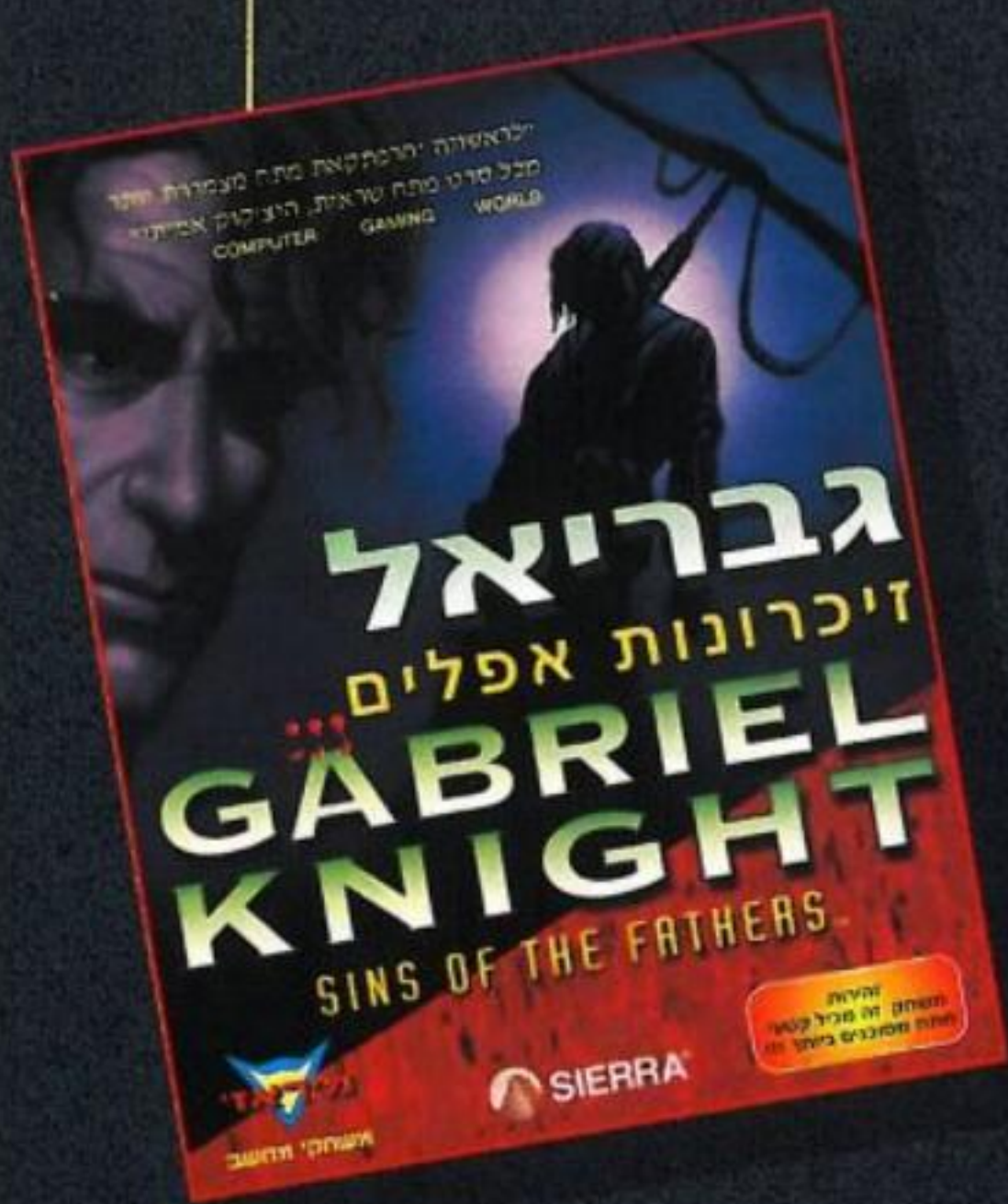
- ★ אפשר לירות על מטרה רק כשאתה מבוויית עליה.
- ★ כשלוחצים באמצע המשחק C + START קובעים את המצבים: ZOOM IN-ZOOM OUT.
- ★ כשלוחצים C + ימין או שמאל אתם מסתובבים סביב עצמכם.
- ★ אפשר להגביה ולהנמיך אם לוחצים C + למעלה למטה.
- ★ כשאתם רואים מסוק, אל תתקרבו אליו יותר מדי, שלא תהיה תאונה.

TAZ MANIA

- ★ בשלב האחרון כשאתה על קרון ויש מכשול, לחץ A והשאר את האצבע על שהמכשול יעבור.
- ★ בשלב של הג'ונגל כדי לעלות על רפסודה: כשהרפסודה עוברת מתחתך, לחץ על קפיצה ולמטה וכשאתה רוצה לעלות ליבשה, לחץ על קפיצה ולמעלה. אותו דבר עליך לעשות כשאתה רוצה לעבור בין רפסודה לרפסודה.

דפיצוא של 94

מייראד'



מייראד' משחקי מחשב

03-5105764

עיצוב: אדריאן לוזון

GUNSTAR HEROES

מאת: דוד אידלט

אנחנו רגילים לראות דברים מצוינים ומוזרים המגיעים מיפאן, אבל המשחק הזה למגה- דרייב הוא משהו אחר. תוכלו לטעון "זה נראה כמו כל משחק משטח



רגיל" - אבל אתם טועים. תראו, במוחו המוזר של מתכנת יפאני מוזר עוד יותר הכל יכול לקרות - וכאן זה באמת קורה. הרעיון הוא ללחום דרך שלבים של פעילות משוגעת וקטלנית ולאסוף גבישי כוח לפני שקפטין אוראנג' ישיג אותם - וזה קורה שלב אחרי שלב. ועכשיו תכינו עצמכם למסע רציני, בלי תירוצים, בלי תלונות ובלי פטורים.

המשחק הזה פתוח יותר לפעילות משלך משאר המשחקים האחרים באותו תחום והרבה יותר מעניין מהם. בתחילת המשחק ניתן למשל לבחור את סוג האש אשר בה תשתמש במשחק. הברירה היא בין אש קבועה, המאפשרת לך לירות בכל שמונת הכיוונים אבל לא מאפשרת לך לרוץ, לבין אש חופשית, אשר מאפשרת לך לזוז בזמן הירי. יש לך גם בחירה התחלתית של נשקים ורצוי שתיקך את רובה ה-CHASER אשר מפצל את "זרימת" הירי ומתביית על האויב הקרוב אליך. כדי שתהיה מבסוט כבר מהתחלה תוכל לבחור את בימת הפעילות מתוך ארבעה שלבים קשים כמו אבן. יהיה לך קשה, אבל לפחות לא תגיד שלא היתה לך בחירה.

החבר'ה שלנו יכולים לשאת רק שני נשקים ובתחילת המשחק יש להם רק נשק אחד. כמוכן, אפשר להחליף נשקים בכל

עת - הבעיה היא למצוא אותם. אם, במזל, מצאת משלוח נשק חופשי, סימן שיש לך באמת הרבה מזל, מפני שבדרך כלל כדי לזכות בתוספת נשקים עליך להשמיד משהו. כדאי פשוט שתירה בכל דבר שתראה, כולל חפצים ברקע - אם הם מהבהבים יש סיכוי שהם מסתירים משהו, אז פוצץ אותם לרסיסים ואסוף את הפרס. הסימלון היחיד ששווה יותר מתוספת כוח האש הוא סימלון הלב. הוא מעלה לך את כל הכוחות למקסימום, אז אם יש לך אפשרות - קח אותו לפני שאתה נהרג (מצב שאחריו תצטרך להתחיל הכל מהתחלה).

למרות שהמשחק GUNSTAR HEROES מיועד לשני שחקנים בו-זמנית,



זהו אחד המשחקים שכיף לשחק בו לבד. זה בזכות הכמות הרבה של התזוזות והגמישות הגבוהה של הדמויות במשחק. הסופר - סוכן שלך יכול לרוץ, לטפס, לזחול, לקפוץ, לזרוק חפצים, לבעוט, להרביץ ולזנק על משטחים בעזרת סיבוב ו"פירפור" של מותניו. עם כל הפעילות שעל מסך כמעט בלתי אפשרי ששחקן יוכל לעקוב אחרי תנועותיו של השחקן השני, במיוחד כשהם עלולים לפגוע אחד בשני.

הקטע הקשה ביותר במשחק הוא לוח משחק ענקי אשר נוצר כדי לעצור את

התקדמותו של הכוכב שלנו. הלוח מחולק ל-18 משבצות שכל אחת מהן מסתירה בעיה או מכשול שטניים, אותם עליך ועל הסוכן שלך לפתור. אתה פשוט מטיל קוביה ענקית כשמטרתך להגיע ליציאה שבפינה השמאלית התחתונה. כל משבצת מסתירה אתגר אחר, משתנה: ממבוך ערמומי המאוכלס בכדורי פלאזמה שורפי-עצמות, דרך מסלולי מכשולים מעייפי אצבעות המובילים לבוסים גדולים ועד לחדר עם הבוס הקטן שקופץ עליך כמו קפיץ ומעיף אותך לכל הרוחות. היזהר! אם תגיע לצד השני ותנחת על משבצת אחת לפני האחרונה - תמצא את עצמך שוב בתחילת המסלול. תנחת על המשבצת האחרונה ותצטרך להילחם עם הבוס הענקי של סוף הרמה. יש כאן רק שתי משבצות שעוזרות, הלא הם חדרי האיסוף - הם מלאים בסחורה, הנשקים שבהם חיוניים (אם אתה רוצה לשרוד במשחק הזה), אבל צריך - כמו שאמרתי - מזל כדי לנחות עליהם. אפשר היה אולי לשנות את שם המשחק ל"יותר מזל משכל"

אבל מה יגיד דני רופ וראשי ערוץ 2? GUNSTAR HEROES מכיל הכל! פעילות על משטחים, לוחמה, שלבי ירי ויותר אפקטים מיוחדים מאשר בסרטים של שפילברג. אין שום סיכוי בעולם שתשתעמם במשחק הזה. מה עוד נשאר להגיד על המשחק? לך וקנה אותו! ללא צל של ספק.



הפינה של ד"ר WIZ

"כל הבלגאן האלקטרוני הזה" תוכל למצוא מידע רב על כל המכשירים ותכונותיהם. אם כבר דיברנו על מערכת ה-8 ביט, כדאי להזכיר כי בחברת נינטנדו שוקדים כרגע על פיתוח מערכת משחק בת 64 ביט כפי שכתבנו לא מזמן. שווה לחכות. בקשר לשאלתך השנייה - כמות הביטים תלויה בקלטת המשחק - אם זהו משחק לסגה מגה דרייב הוא יהיה בעל 16 ביט ואם הוא פותח למערכת המסטר סיסטם 8 ביט בלבד. בכל מקרה כדאי מאוד לקנות את המתאם - אותו "כובע" המתלבש על פתח הכנסת הקלטת - מפני שהוא מאפשר ניצול משחקים רבים ומחירו כמחיר קלטת אחת בלבד. אמנם תראה על המגה דרייב כפי שהיא נראית לך על גבי המסטר סיסטם, אך בהתחשב בכך שהקלטת כבר נמצאת בידך, מה זה רע?

עומר ניר מהרצליה מגחך להנאתו: "כתבת ב-WIZ 23 שאין מריו במחשב אז לידיעתך טעית!!! יש לי מריו במחשב (מקורי) והוא משחק יפה עם גרפיקה טובה.

עומר יקירי. אם תשים לב תראה שאתה מחזיק כעת בידך את גיליון WIZ 34. התשובה לגבי מריו נכתבה ב-WIZ 23 כמו שאמרת - כלומר לפני 11 חודשים. מאז זרמו הרבה מאוד מים בירקון, בירדן ובאוקינוס האטלנטי וגם מריו יצא בגרסה ל-PC. אז לא היה משחק, בינתיים חברת Software tool works הוציאה אותו ועכשיו יש. בדיוק מסיבה זו ד"ר וויז לא עונה ולא יענה על שאלות כמו: איפה אפשר להשיג את משחק x, או כמה עולה תוכנה y, או מתי יגיע לארץ וכו' - הדברים האלו משתנים כל הזמן ודברים שנאמרו אתמול אולי כבר לא יהיו נכונים היום. אנא המשיכו לשלוח לדוקטור שאלות בנושאים שמטרידים אתכם וקשורים אליו - אבל לא שאלות כאלו. חבל על הגלויה, הטירחה והדיו. אגב, לאחרונה יצאה לאור סדרת לומדות חדשות בכיכובו של מריו ידידנו.



אלון בר-סלע מתל-אביב שואל שתי שאלות: 1. כמה ביט יש למערכת מסטר סיסטם של סגה? 2. אם אקנה את המתאם של קלטות מסטר סיסטם למגה דרייב כמה ביט יהיה למשחק שלי? מערכת הסגה מסטר סיסטם היא בעלת 8 ביט, אלון. אם תרצה מידע מפורט יותר על מערכות המשחק הקיימות בשוק תוכל לעיין בגיליון 22 של WIZ ושם, בכתבה

מספר אילן שטוקהמר מפתח-תקוה: "קניתי משחק בשם 'האורגים'. המשחק מוקלט על תקליטונים 5.25 אינטש. בנוסף קיימת דרישה להפעיל את המשחק על כונן A במחשב. אצלנו במחשב כונן A הוא כונן 3.5 אינטש וכונן B הוא 5.25. לאחר שימוש בפקודת ASSIGN A=B התוכנית לפנות אל כונן פיזי A (ה-3.5 אינטש) בגלל ההגנה. כיצד ניתן להפנות את התוכנית אל כונן B, ללא החלפת חוטים במחשב?"

אחת משיטות ההגנה המנסות למנוע העתקת תקליטונים גורמת לתוכנה לחפש את התקליטון המקורי המסומן. כיום התוכנה מחפשת את אותו תקליטון בשני הכוננים אבל בתוכנות ישנות יותר שיטת ההגנה מפנה את התוכנה לכונן פיזי כלשהו. בשיטה זו אי אפשר "לרמות" על ידי פקודת ASSIGN מפני שזוהי רמאות לוגית והתוכנה מחפשת פיזית את התקליטון בכונן המסוים. אפשר לפתור בעיה זו על ידי החלפת כבלים אבל חבל לבצע פרוייקט כזה עבור משחק אחד קטן. מה שכן כדאי לעשות, אילן, הוא לפנות לחנות בה קנית את המשחק או לחברת "מחשבת" המשווקת את "האורגים" בארץ, ולבקש תקליטונים בני 3.5 אינטש. החלפה כזו תפתור את הבעיה ותוכל לשחק ולארוג לנצח.

עמרי זהר מבני ציון מאוכזב. הוא זוכר שד"ר וויז ענה פעם למישהו שיגיעו לארץ משחקים חדשים לסגה מסטר סיסטם. נו,

שואל עמרי, איפה המשחקים החדשים? אל תדאג עמרי, עיכוב זמני בלבד. סמוך ליציאת הגיליון שאתה מחזיק בידך אמור להגיע לארץ משלוח חדש וטרי של משחקי סגה מסטר סיסטם. עדיין לא ידוע בוודאות אילו משחקים יהיו בו, אבל אפשר להתחיל לחכות לו כבר מתחילת פברואר.

מאת: גיל צוק



KWIRK

חשבתם פעם, מה חושבת עגבניה? לא, נכון? גם אני לא חשבתי על זה מעולם עד ששיחקתי ב-KWIRK. למדתי שגם עגבניות (ממש כמו בני אדם) אוהבות, עושות הכל בשביל לזכות באהובן וגם... טועות.

הרעיון הכללי של המשחק הוא לעבור מקצה אחד של המסך אל קצהו השני. נשמע קל? לא ולא. בדרך ממתונות קוביות מגדלים וסוגים שונים, יש גם קרוסלות מוזרות שמסתובבות לכיוונים שונים ובזמנים שונים. אתה צריך פשוט להיזיז את כולן כך שהמעבר יהיה פתוח לפניך.

מכשולים בדרך (אתה יכול לבחור רק ב-10 מכשולים, אבל אם תרצה להקשות את חיך תוכל להגדיל את מספר המכשולים ולהגיע עד ל-90). לאחר שבחרת אתה מתחיל לשחק, כאשר אתה עובר מכשול אתה מקבל ניקוד מסוים (לפי זמן הביצוע) אם נתקעת אתה פשוט לוחץ על אחד הכפתורים ומתחיל את המכשול מהתחלה.

כאשר תסיים את משימותיך תגיע למה שכל כך חפצת בו... תמי העגבניה. אתם תחיו בבית קטן באושר ועושר עד המשחק הבא, או עד שרגל זדונית תדרוך לכם על הבית ותהפוך אותו לבית הקטשופ.

כדאי לקנות? לדעתי כן, למי שאוהב משחקים שמפעילים בהם קצת את הראש (ולא רק את הקואורדינציה המפותחת) ולבעלי סבלנות ממוצעת ומעלה.

קיימים שני סוגים של משחק: משחק מסכים ומשחק שרשרת. במשחק המסכים אתה בוחר רמה, מסך ומתחיל לשחק. כאשר אתה גומר מסך אתה עובר למסך הבא (כמו בכל משחק נורמלי). במשחק השרשרת, לעומת זאת, אתה אומנם בוחר רמה אבל הבחירה השנייה שלך היא מספר

SKATE OR DIE - BAD'N RAD

השחקן: באחדים אתה רואה את עצמך בפרופיל ואחרים ממבט על. בכל שלב יש מספר משתנה של מסכים וכל מסך שונה מאוד מקודמו. הפעולות היחידות שאתה יכול לבצע הן קפיצה, התכופפות וכמובן נסיעה לכל הכיוונים.

אם לומר את האמת המשחק הזה מזכיר אלף ואחד משחקים הבנויים על אותו רעיון, מכשולים, נסיעה ואיסוף דברים בדרך, אבל בכל זאת המשחק נחמד מאוד ולא קשה במיוחד (צריך רק קצת זמן). כדאי לקנות? אני אישית הייתי קונה רק אם היה לי כסף מיותר כי אני בטוח שיש לכם מלא משחקים מאותו סוג.

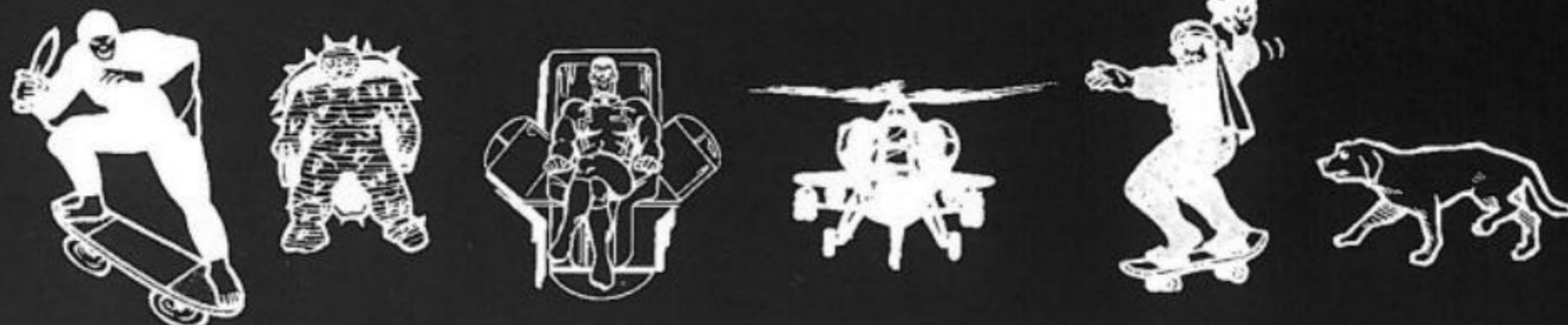
דומה - לקפוץ מעל מכשולים, לאסוף פחיות שתיה ואוכל ולהיזהר מכל מה



שנופל, קופץ, רץ או מתכופף. השלבים גם שונים זה מזה בזווית הראיה של

ספורט ושיווי משקל הם לא הצדדים החזקים שלי (מה לעשות, אף אחד אינו מושלם) ולכן סקייטבורד לא משך אותי במיוחד אף פעם וגם אם משך, האדמה היתה תמיד מושכת אותי יותר - אז לא הייתי נשאר עליו זמן רב. כשהגיע אלי המשחק BAD'N RAD לא התעניינתי בו במיוחד, פשוט כי אין לי סבלנות לכאלה דברים, אבל אחרי שניים שלושה משחקים הבנתי שהגלגשת (כן, ככה אומרים סקייטבורד בעברית) אינה נוראית כל כך.

בתוך הקסטה הזעירה מקופלים חמישה שלבים אשר ניתנים לבחירה בתחילת המשחק. הרעיון בכולם הוא די



עפרדעוים

במלכות

הכל מתחיל בהתחלה עדינה ושקטה שכמעט נותנת לך לשקוע בהרגשת ביטחון מזויפת. אתה מוצא את עצמך בקטע רך, מלא פרחים וחזרזירים בעלי זנבות מסולסלים, כשאתה משתדל לא לשבור ציפורן. חבוב, העניינים מסתבכים במהירות - כמו במשחקים בסגנון צבי הנינג'ה, מוצבים מולך כמה סוגים של אויבים אותם עליך לנצח, לשרוד ולעבור שלב. מול הכמות האינסופית כמעט של אויבים ניצבות שתי דמויות צפרדעיות המוגבלות בתנועותיהן - הן, כלומר אתה, יכולות להגיב בקפיצה משולשת או במכת אגרוף רגילה. רגע לפני שהאויב מחסל אותך, או מנסה להנחית עליך מכת מחץ אחרונה, מתערב המחשב ומפעיל את אנימציית המכה הסופית.

מאת: דייזי כץ וניר צוק

לפעמים מגיע משחק אשר פשוט מוציא לך את העיניים וגורם לך להזיל ריר מהפה - BATTLETOADS IN BATTLEMAIACS הוא כזה. לפעמים המשחקים גם קשים: חלקם קשים עד כדי כך שכמעט בלתי אפשרי לשחק בהם, אבל יש גם משחקים שהקושי בהם מהנה, כלומר ככל שהם קשים יותר הם מציבים עוד ועוד אתגרים לשחקן - ושוב פעם, BATTLETOADS הוא כזה.





הנחשים במטרה להתקדם במבוך ולהגיע ליציאה. מבוך סתמי כנראה לא מספק את היצר הסדיסטי של מתכנתי המשחק, לכן גם כאן יש קוצים, מחסומים ושאר הפרעות העומדים בדרכך ומתים להכשיל אותך - זהו החלק האתגרי ביותר של המשחק ודרושים כאן דייקנות של נקודה ותזמון של חלקי שנייה. בפירוש כך.

פרס הקטע המוזר ביותר במשחק מגיע, ללא ספק, לשלב החמישי בו אתה (או הצפרדע שלך) שט בצנרת מוזרה על אופנוע ים. אחריך רודפת בועה שבתוכה חרבות מסתובבות, שבמקרה הטוב יכולות לחלק אותך לשניים ובמקרה הרע להרבה יותר - הסוד הוא לשמור על מהירות גמישה (מהר בקטעים הישרים ולאט יותר בפניות) ולהיות תמיד צעד אחד לפני הבועה.

כך זה ממשיך - רמה אחרי רמה של בידור אתגרי, גרפיקה צבעונית ונפלאה, משחקיות יוצאת מן הכלל וכמויות מסחריות של תחכום ויצירתיות. במשחק הזה אתה אף פעם לא יודע מה מחכה לך מעבר לפינה, או במה תיתקל בעוד שתי שניות, וברור שהושקעו כאן המון מחשבה וזמן הבכל הנוגע לגרפיקה, תכנות ורעיונות (בגרפיקה פשוט אי אפשר למצוא פגמים, המהירות מדהימה אך חלקה והמשחק מהוקצע עד כדי קינאה). הדבר היחיד שיכול לאכזב אותך ב-BATTLEMAIACS IN BATTLELOADS הוא איכות הקולות - המנגינות קצביות ומבוצעות טוב, אבל בהשוואה לקצב המשחק, איכותו ומהירותו הן נשארות הרחק מאחור, לצערנו.

אם לא היינו מספיק ברורים לאורך הכתבה, BATTLELOADS הוא משחק משגע. יותר מדבק מאשר מעצבן, יותר מדליק מאשר מפחיד - אחד המשחקים הטובים ביותר לסופר נינטנדו ובהחלט הקשה ביותר.

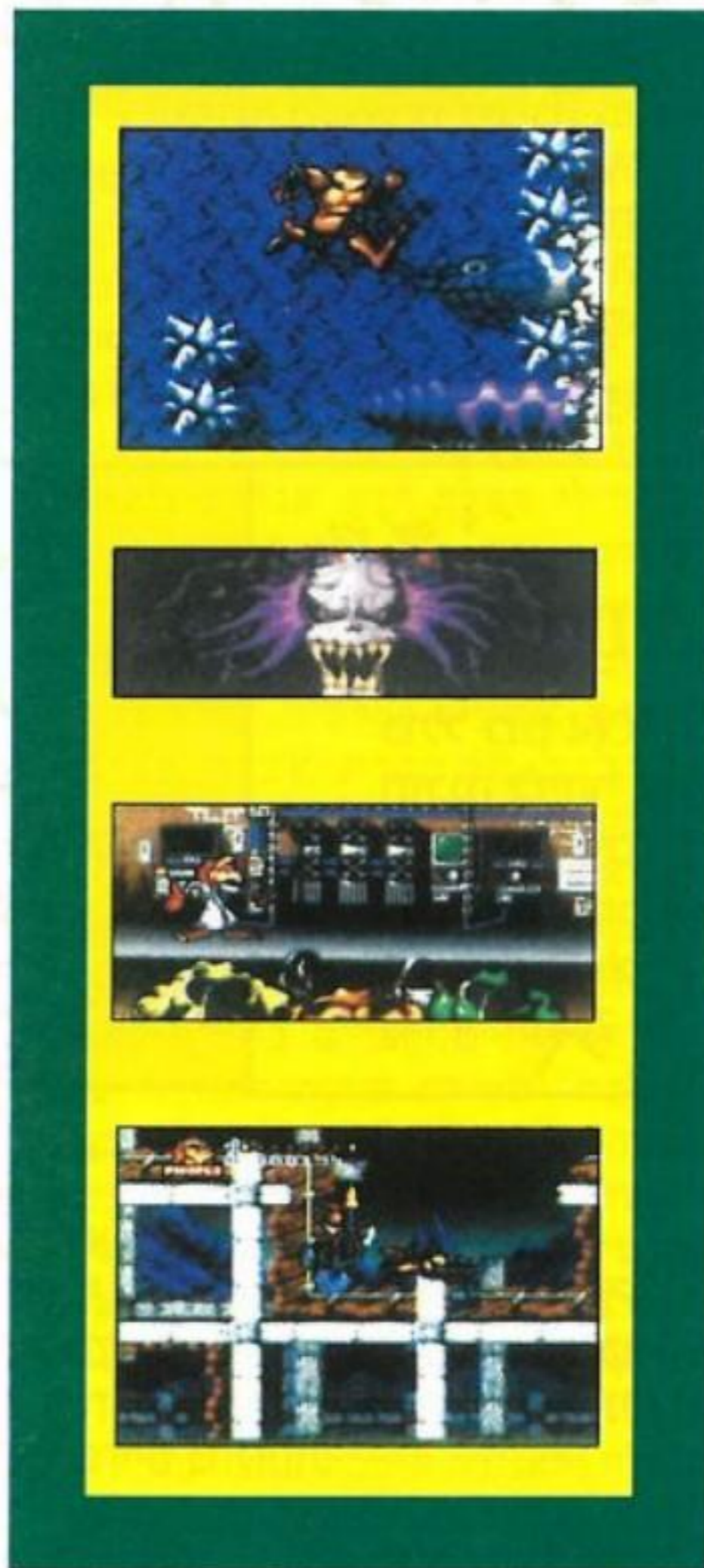
ומטופשות והמחשב אומנם מזהיר אותך לגבי כל מחסום מתקרב, אבל הכל קורה מהר כל כך שאם אתה מחליט לקפוץ, להתכופף או לחמוק - עליך לעשות זאת מהר, מהר מאוד.

הרמה הרביעית מכינה במיוחד עבורך מין מבנה של מבוך המאוכלס בנחשים. אותם נחשים חביבים גרים בחורים שבקירות המבוך, והם מחליקים בין מסדרונותיו הצרים - גם כאן צריך להחליט מהר, אך אפשר גם לרכב על

המכות כוללות גם מכת נעל גדולה, רגל חותכת, יד גרזן וכו', והן תלויות מאוד במרחק בינך לבין היריב בשבריר השנייה לפני המכה הסופית. קצת חבל שהמחשב משתלט על מכה אחרונה זו ואתה נשאר חסר שליטה על המשחק דווקא ברגע מכריע זה.

אחרי שמיצית את הרמה הראשונה הקלילה הגיע הזמן להמשיך: ברמה השנייה אתה מוצא את עצמך גולש עמוק בתוך בור (תודה רבה לטורבו דיסק הקטן), כשאתה מרביץ ומכה בכל הכוח ולכל הכיוונים בעזרת נעליך הגבוהות וכתפיד המצופות ברזל. זה קצת קשה, אבל אף אחד עוד לא מת מקצת זיעה על מצחו המקומט. הסיפור כאן הוא לנווט את הדיסק שלך בין מלכודות מגוונות כמו מקלות מחודדים, מאווררים חדים ועכברים הנושאים מגנטים. אין כאן הרבה מה לספר על הצד הגרפי, הרקע הוא חום, והדמויות הקדמיות הצבעוניות הן מעטות כל כך שהן לא מגוונות בהרבה את הרמה. בעצם גם הרמה הזו לא כל כך קשה, ויכול להיות בכלל ששתי הרמות הראשונות נוצרו סתם כדי לעצבן שחקנים, מפני שאם תמות בשלב השלישי (וסמוך עלינו - אתה תמות בשלב השלישי) תצטרך לעבור אותן פעם אחר פעם אחר פעם אחר...

אם נגיד לך לפני הרמה השלישית משפטים כמו: "אתה תזדקק עכשיו לכל היכולת והזריזות שלך, אחרת לא תעבור את הרמה" או "רק תגובות מהירות ומזל יעזרו לך עכשיו", זה עדיין יהיה חיזור מדי. השלב הזה הוא כל כך מהיר, כל כך בעייתי וכל כך היסטרי עד שבטח תרגיש מתוסכל כמו כומר שנקלע לכפר נודיסטים - המום, מבוהל, מוקף מוקדי עניין מבלבלים ולא יודע להיכן להסתכל קודם. הכל כאן מתגלגל בקצב מסחרר וממטיר עליך בעיות מימין, משמאל, מלפנים ומאחור. אתה נוהג בחברת דמויות קטנות



לכל מי שרוצה להנות מהחיים ולא רק לחיות אותם

מבצעים
 מס' 1 ומס' 2 כוללים:
 + תוכנות ל DOS:
 תוכנות עזר לקול,
 דיבור ע"י המחשב,
 האודגן החכם,
 התוכי המדבר,
 תוכנות מצגות.
 + תוכנות ל WINDOWS:
 סטודיו הקול,
 תוכנות OLE לקול,
 הימנן המדבר, תשבצות,
 תיבת נגינה,
 תוכנה לדיבור
 והקדאת טקסט.

SOUND BLASTER 16
 דגימות סטריאופוניות ברמת 16 ביט,
 טווח דגימה 44.1 KHz - 5.
 סינטיסייזר בק 20 ערוצי קול,
 שליטה על כל ערוץ.
 * מיקסר-מיקס מלא בין מיקרופון, הרמקול
 הפנימי, כניסה חיצונית, מוסיקת FM.
 * חיבור ל-MIDI (ערכה ליצירת
 קשר עם אורגן או סינטיסייזר).
 * הכנה מלאה ל-CD-ROM
 ללא צורך בכרטיס בקר נוסף.
 מחיר: ~~935~~ ש' 795 ש'
MCD SOUND BLASTER 16 - כולל בוסף:
 תוכנה מקצועית ליצירת מצגות אינטראקטיביות
 ל-WINDOWS (HSC INTERACTIVE SE).
 תוכנת אנימציה - מאפשרת יצירת
 אנימציות מקצועיות (PC ANIMATE PLUS)
 מיקרופון איכותי מצודף ותוכנה לזיהוי קולי.
 מחיר: ~~935~~ ש' 935 ש'

SOUND BLASTER PRO
 (8 ביט)
 * כרטיס הקול הסטריאופוני הנפוץ בעולם.
 * 22 ערוצי קול סטריאופונים,
 להשמעת 22 כלים בזמנית (סינטיסייזר).
 * אפשרות חיבור ל-MIDI להקלטה
 ועריכה של מנגינות ע"י אורגן.
 * הכנה מלאה ל-CD-ROM,
 ללא צורך בכרטיס בקר נוסף.
 * תוכנת מולטי מדיה מקצועית, ליצירת
 מצגות אינטראקטיביות בסביבת חלונות.
 + בונוס מיוחד - תקליטון CD המכיל
 אנציקלופדיה מולטימדיה מלאה, הכולל
 טקסטים, תמונות, קטעי וידאו,
 אנימציות, מפות וקטעי קול.
 + 2 משחקים מטריפים - מירוץ המכוניות,
 וגמלולים-המשחק שכבש את העולם.
 מחיר: ~~525~~ ש' 525 ש'

מערכת
PERFORMANCE MULTIMEDIA
 כולל כונן CD-ROM במהירות כפולה (563), S.B 16,
 תוכנה לזיהוי קול (Voice Assist),
 ומקולים איכותיים, מיקרופון איכותי - 5 תקליטורים:
 Encyclopaedia Toolworks, Animals,
 Carmen Sandiego, Just Grandma & Me, PhotoStyler (SE)
 מחיר: ~~2480~~ ש' 2480 ש'

ערכת
DISCOVERY MULTIMEDIA
 כולל כונן CD-ROM במהירות כפולה (563),
 כרטיס SB-PRO, ומקולים איכותיים ו-5 תקליטורים:
 Monkey Island, Loom, Animals,
 Carmen Sandiego, Just Grandma & Me
 מחיר: ~~1899~~ ש' 1899 ש'

בונוס בלעדי "בעיר התוכנה" עד 28/2/94

1. חדש !! קטלוג התוכנה הישראלי, ינואר 94 - ללא תשלום.
2. 3 משחקים מטריפים - PHAROE'S TOMB, TREK TRIVIA, PRINCE OF DESTINY.
3. תוכנת SCIENCE BLASTER הופכת כל מחשב למעבדת ניסויים מרתקים בפיסיקה (Demo).
4. תוכנת TELE BLASTER לתפעול ספר טלפונים חייגן ממוחשב ומזכירה אלקטרונית (Demo).
5. חמש תוכנות עזר ל-Windows שיקלו עליך את החיים בחלונות.



SOFTWARE CITY מקבוצת אנשים ומחשבים, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116
 טלפן עכשיו: 03-5288448 שלוחות 28, 29, 30. פקס: 03-295144 (גיא, איציק, רפי)
 *מלאי מוגבל *המחירים אינם כוללים מע"מ *יש להוסיף 99 ש' דמי משלוח

שפועלות בסביבה. אם יחליט הגנב ליצור קשר עם אחת מהאגודות, יהיה עליו לברר איך לשבור את מעטה הסודיות האופף את האגודה, מה שיכול להיות הרפתקה בפני עצמה. ברגע שהגנב יוצר קשר, תשלח האגודה סוכנים שיוודאו אם הגנב לא עובד בשביל אויביה ואם הוא עובר בדיקה זו עשויים הסוכנים לדרוש ממנו מבחן קבלה לאגודה - מבחן שיעמיד את כישוריו ונאמנותו לבדיקה נוספת (מבחנים כאלו



אני והחברה

זוכרים את אריאל ירושלמי? הוא הבחור שכתב לנו את הכתבה הנהדרת על קונסטרוקטים בווז 29. הפעם הוא שלח לנו כתבה על נושא שונה ומרתק לא פחות: גילדות גנבים!

מאת: אריאל ירושלמי

נערכים לעיתים גם לגנבים שכבר חברים באגודה, כמעין בדיקה לשם הבטיחות (וכו').

בנקודה זו יכול השה"ם לאלתר ככל שירצה, אך כשהגנב עובר את המבחן והופך להיות חבר באגודה חלים עליו כל הכללים, החובות, המגבלות והזכויות שמעניקה ודורשת האגודה. אם מפר גנב את אחד הכללים והוא נתפס - סביר מאוד להניח שהוא יענש בחומרה - גם לפושעים יש חוקים ולעיתים הם נוקשים מאוד. במקרה של עבירה קלה העונש יהיה בדרך כלל הוספת חובות או צמצום זכויות, אבל על עבירה חמורה הוא עלול להידרש לבצע משימה קשה ללא תגמול, להיות מסולק מהאגודה לצמיתות, להירצח על ידי ממלא מקומו העתידי ועוד עונשים רבים, יצירתיים ושונים. מצד שני אם הוא מבצע את כל מטלותיו בהצלחה הוא יכול להתקדם באגודה ולרכוש מעמד, אחריות וזכויות חדשות. מובן שקידום כזה לא נופל מהשמיים ודורש עבודה רבה, או ליקוק רב למנהיגים. ולבסוף, גנב מנוסה מאוד עלול לרצות להקים אגודה משלו, אך הדבר מצריך כסף, אמצעים וציוד רב. שלא לדבר על איתור גנבים המוכנים להצטרף לאגודה.

היא דורשת 10% מהרווחים לתשלומי שוחד, אחזקת המרכזים ופרנסת המנהיג. לעיתים רחוקות מארגנת האגודה מעשי שוד גדולים יחד עם המנהיג. באגודה חברים גנבים רבים אבל מעטים מהם בעלי ניסיון של ממש.

איילי המלך היא אגודה הפועלת בממלכת יער, חבריה הם צופים מאומנים המבצעים משימות של מיפוי איזורים נידחים, סריקת חורבות לאיתור מפלצות ומציאת פושעים נמלטים. בדרך כלל הם מקבלים משכורת עבור עבודתם ומתבקשים להפריש 10% ממנה לאגודה, למציאת משימות נוספות ושכירת ציוד.

הלהבים האדומים היא אגודה אלימה במיוחד, שלא תהסס לרצוח לשם מטרותיה. היא דורשת מהחברים בה רק נאמנות מוחלטת ושמירת סודות האגודה. מספר חבריה קטן, אך אלו הם אנשים מובחרים והאגודה מספקת להם נשק וציוד בשפע. הם שייכים למשפחת סרדינאי ונשלחים למשימות חיסול אצל אויבי המשפחה ומתנגדיה ומרתיעים כל כוח המאיים עליה. בתמורה מותר להם לגנוב ללא הגבלה והאגודה תומכת בהם ועוזרת להם. אם גנב רוצה להצטרף לאגודה יצטרך השה"ם להציע לו את מבחר האגודות

ברוב העולמות קיימים גנבים רבים, חלקם נוטים למעשי אלימות ורצח, חלקם משתמשים בתכונותיהם כדי להועיל לחבריהם ורבים מהם הם נערים עניים הגונבים כדי לאכול, ועדיין - כולם גנבים. גנבים הפועלים ביחידות לא מגיעים לאותם הישגים כמו אלו הפועלים בקבוצות, לכן רבים מצטרפים לאגודות גנבים. לאגודות אלו יכולות להיות מטרות רבות ושונות אבל בכל זאת יש להם מספר תכונות משותפות. בתור התחלה רוב האגודות דורשות מחבריהן חלק מסוים מהרווחים לשם מימון פעולות האגודה, לתשלום שכרם של סוכני האגודה או אפילו לכיסו של המנהיג. נקודה נוספת היא שכל אגודה מספקת לחבריה שירותים והטבות, או לפחות מבטיחה אותם. מנהיגי האגודה גם יכולים לזמן כל חבר ולבקש ממנו שירות מסוים במצב של צורך מידי, למרות שבקשות אילו אינן שיגרתיות ומתקיימות בתדירות נמוכה.

הנה מספר דוגמאות קצרות לאגודות גנבים: השק המלא היא אגודה המספקת סוחרים שיקנו חפצים גנובים ונותנת מחסה סודי לחברים הזקוקים לו. בתמורה

אדם לאדם

ז א ב



מאת: רועי ליבר



אה, טוב שקפצתם לרגע, כעת אפילו יש לי קצת זמן, ממש עכשיו הלך מפה בחור חביב שסיפר לי סיפור מצמרר. אגב, זוכרים מי אני? אני גורד בעל פונדק העין הידוקה. טוב, איפוא הייתי? אה, כן, סיפורו של קאזימיר. קאזימיר הזה הוא טיפוס מעניין, יתום שגדל בבית יתומים עם חברו הטוב תוריס, שניהם תושבי המדינה הנקראת הרמוניה בממלכה נסתרת ושמה רייבנלופט.

רייבנלופט הזו, היא ממלכה אפלה בה השליטים של כל המדינות הם מפלצות - לא במובן הפיזי-מפלצתי של העניין אך בכל זאת - מפלצות. חלקם אינם עוד בין החיים (כלומר אל מתיים) חלקם ערפדים וחלקם - כמו בסיפורו של קאזימיר - אנשי זאב.

למעשה סיפור זה (שמופיע בספר מסדרת רייבנלופט תחת השם "לב חצות" - כנראה שזה שסיפר לי את הסיפור סיפר לעוד כמה, וחברת מיצוב תירגמה והוציאה לאור בעברית) מראה את חייו של איש זאב מאוד לא טיפוסי - אם קיים דבר כזה "איש זאב טיפוסי", מזווית ראותו של איש הזאב. קאזימיר, המתגלה כזמר גדול במשך הספר נלחם בשליט המדינה (איש זאב - זוכרים?) ומצליח לנצחו בתחרות הזימרה, ובמדינה ששמה הוא הרמוניה מנצח תחרות הזימרה הופך לשליט המדינה.

אופס, אני מקווה שתסלחו לי - שכחתי לספר משהו: קאזימיר, גם הוא איש זאב. הוא חושב שאביו, ממנו ירש את הקללה הנוראית הגורמת לו לתקוף אנשים בלילות ירח מלא הוא קליאוס, השליט הנוכחי - איש זאב בעצמו ואותו אחד שהרג את אימו של קאזימיר הצעיר. נו, עכשיו אתם מבינים? מה, לא? טוב, נמשיך:

לפני התחרות הגדולה, פוגש קאז (אם תרשו לי לקרוא לו כך) בהארקון לוקאס, זמר אגדתי במדינת הרמוניה, כמובן שגם לוקאס הוא איש זאב והארקון מנסה לכל אורך הספר לשכנע את קאזימיר להשלים עם קיללתו האיומה. הצעיר מסרב בכל תוקף ואינו מוכן לוותר על אישיותו ועל

רייבנלופט - הוא ספר טוב שכתוב בצורה איטית משהו. אם תירצו לראות ולהבין את חייו של איש זאב, הספר ממחיש זאת בצורה טובה מאוד. לא שהייתי פעם איש זאב, אבל הספר באמת נותן אווירה.

כרגע אני מנסה לתקן את הדלפק שלי, לאחר שהבחור החביב שסיפרתי לכם עליו,

השאר חריצים עמוקים בעץ הדלפק כשהוא עזב - גורא להיות איש זאב, לא?

אנושיותו. בסיפור מסובך מעין זה חייבת גם להיות אישה, ואומנם לאחר התחרות בה מנצח קאזימיר הוא מתחתן עם ג'וליאנה, בחורה יפהפיה שאינה יודעת דבר וחצי דבר על בעיותיו של בעלה.

לכל אורך הספר הייתי בטוח שהיא תסיים את חייה כארוחה דשנה... אבל איני רוצה להרוס לכם את הסוף, אז לא אגיד לכם מלה נוספת לגביה.

הסיפור מסתיים בסוף די טוב, יחסית לזה שחצי מהגיבורים הם אנשי זאב מרושעים, אבל אם לסכם, הספר עצמו - שהוא אגב הספר הרביעי בסדרת





משרתי האלים

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

אחת הדמויות שמדברים עליה פחות ורוב השחקנים לא אוהבים לשחק במיוחד היא הכהן, וחבל, כי הכהן יכול להיות דמות מעניינת מאוד.

הבעיה הראשונה היא בדימוי של הכהן - כולם חושבים שהוא הפראייר של החבורה שרץ לרפא את כולם אחרי הקרב. שמעתי שהתייחסו אליו כאל ה"אחות הרחמניה" של הקבוצה. ובאמת לא נדירים המצבים שבהם אחרי שכולם בחרו דמות, מישהו מצייץ: "רגע, אנחנו צריכים כהן". ואז מישהו תמיד נכנע ומשחק כהן.

כהן בכלל לא חייב להיות כזה, קודם כל קיימים המון סוגים של כהנים. בדרך כלל יש סוג אחד של כהן לכל אל של העולם, ועוד כמה כהנים של כוחות טבע. לכל כהן יש את הכוחות המיוחדים לו: כהן של אל המלחמה יוכל לקבל בונוס לפגיעה ולנזק של פטיש המלחמה - כלי המשחית האהוב על אל המלחמה, ובדרגות גבוהות יותר אפילו לשלוח ברקים מהפטיש עצמו. כהן אחר, כהן מגזע הקנדרים למשל, יכול לגרום לחפצים "מעניינים" להתעורר לחיים וליפול "בכוחות עצמם" לתוך כיסו. חוץ מזה, לא לכולם חייבות להיות הגבלות כלי הנשק של הכהן הקלאסי. סביר להניח שכהן אל-המלחמה יוכל להשתמש בחרבות וגרזנים, ושכהן הטבע

לא ישתמש בכלי מתכת. אחד הכהנים שאנו יצרנו היה כהן אל החיים שיכול היה להשמיד אל-מתים שכהן רגיל היה אמור לגרש. מעבר לכך, לכל כהן יש גישה לספרות אחרת של קסמים ויכול להיווצר מצב שלכהן מסוים אין בכלל את קסמי הריפוי. כל זה מוסיף עניין לדמות הכהן והופך אותה לשונה מאוד מדמות הכהן הקלאסי. גם הכהן הקלאסי יכול להיות דמות מעניינת וחזקה - אחרי הכל יש לו קסמים חזקים ויכולת קרב טובה.

לדוגמה, כהן מפורסם מאוד ששיחק אבי לפני מספר שנים: בלריון השמן. כן, אין מה להגיד, הוא היה שמן. זה התחיל בזריקה מבודחת בטבלת המשקל ונגמר במאה וחמישים קילו של בשר-קדוש. זהו הכהן "הגדול" בהיסטוריה. בלריון החל את דרכו ככהן מתלמד שתפס שני ספסלים במסדר כהני אלריון, אל הצדק. כבר אז הוא הראה סימני גדולה ונראה כי האלים אהבו אותו מאוד. ביום בו סיים את תקופת התלמדותו החליט בלריון לנצל את הכשרונות שהאלים העניקו לו למטרות הצדק, והצטרף לחבורתם של אודין הקוסם, פלורין הפאלאדין, אראגון הסייר וסנטלארד סייר המדבר. בנדודיהם הרבים נלחמו החמישה למען שלום, שגשוג, צדק עולמי וארוחת הערב. בלריון הפך במהרה למנהיג החבורה ואומץ ליבו ותעוזתו בקרב השתלבו היטב עם חוכמתו וקסמי ההתקפה הקטלניים שלו. לצרכי ריפוי

הוא העדיף להסתמך על שיקויים וכלי קודש למיניהם.

ללא בלריון לא היה פלורין משיג לעולם את חרב הקודש האגדית, ואראגון לא היה נחלץ לעולם ממצב הצרדע אליו הוטל בטעות על ידי קוסם מעוצבן (חוסל), ולעולם לא היתה החבורה בורחת משני דרקוני המשמר של הליץ' האיום אומאדאן (שבוע לאחר מכן חילק בלריון מגפי עור אדום לעניי העיר). בלריון היה גם כהן אוהב חיים ובילויים וכל ערב ניתן היה למצוא אותו במיטב מסעדות העיר. עם עלות השחר היה גורר את חבריו השתויים אל הפונדק שלהם ובגלל שדתו אסרה עליו לשתות אלכוהול הוא אכל כשכולם שתו. כשעלה בסולם הכהונה והפך להיות ראש המסדר, הוא ואלריון האל היו נוהגים לשחק משחקי חידות איש עם אלו ולעיתים היה נותן לו אלריון לנצח. בלריון מת בגיל 84 לאחר ארוחה טובה וחיסול ליץ' אחד אחרון. מצבתו של בלריון ממוקמת בכנסיית אלריון הקדוש שבעיר הבירה ואלאריה ועד היום נוהגים כהני המסדר לעלות לרגל ביום מותו אל הקבר ולסעוד את ליבם יממה רצופה אחת. המנהג נקרא סעודת בלריון.

ראו לאיזה כבוד זכה בלריון - הוא ההוכחה החיה שכהן יכול להיות דמות מעניינת ואקטיבית כמו כל הדמויות האחרות.

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער ליאור ברנע



תפקידים ומויקה

מורגן ליאור ואני ישבנו אצלה בדירה לאחר בילוי מעניין מאוד - ליאור ולהקתו נתנו את ההופעה הראשונה שלהם מול שכבת בית הספר של חבריו ללהקה.

השניים ישבו וניגנו קטעי מוסיקה ששניהם אהבו ואני הקשבתי בכיף, אבל אני חייב לציין שלא היו הרבה קטעים כאלו. ברנעון (כינויו המוזר של ליאור) אוהב רוק אלטרנטיבי ונויז ואילו מורגן ואני אוהבים רוק כבד, אבל היא איימה עליו ש-"נגנן מה שאני רוצה או שנגנן מה שאני רוצה." אז הוא הסכים.

לאורך שעותיים שמעתי אותם משחזרים קטעים מהלהקות ששניהם אוהבים: METTALICA, MANOWAR ו-PEARL JAM.

"ליאור, תוריד את הגיטרה. מורגן, ארצה עם הבס. (שניהם 'ריחפו' להנאתם) יש לי מכתבים בשבילך."

"שאל בני ותען." הגיבה מורגן. "גנבת, זה משפט שלי!" צרח עליה ליאור. מורגן החליטה שליאור דיבר מספיק להיום אז היא 'קשרה' מיתר סביב פיו.

"תפסיקי להתעלל בחברים שלי," ביקשתי ממנה "הם יפסיקו לבקר אותך." "מקלקל אחד." האשימה אותי מורגן ושיחררה את ליאור.

"אוקיי, ניתאי יערי בבעיה רצינית. הוא קוסם בדרגה גבוהה והוא ממציא קסמים רבים. אבל השה"ם שלו החליט שחלק מהם חזקים מדי והפך אותם ללחשים מדרגה עשירית. הוא רוצה לדעת אם מותר לו לעשות את זה."

"אה, לא כל כך. בתור קוסם אתה לא יכול להמציא לחשים מעבר לדרגה המקסימאלית של הקסמים שאתה מכיר. קוסם שלא יודע להטיל קסמים מדרגה שישית לא יוכל להמציא כאלו." השיבה

מורגן. "אבל רגע," התערב ליאור, "באופן תיאורטי מותר לשה"ם להחליט שהקסם כה חזק עד שאילו היה ניתן להמציא אותו הוא היה בדרגה 10, ואז לפסול את הקסם ולהחליט שהדמות לא הצליחה במחקר שלה."

"צודק מאוד," ענתה לו מורגן, "אבל מצד שני איזה קסם חזק יותר ממשאלה? אפילו אם היא רק בדרגה תשיעית. בכל



אופן זה מצב מסובך מאוד ותלוי בשה"ם שלך ובדרך בה הוא מנהל את עולמו, אתה רק יכול להכריח אותו לספק לך סיבות הגיוניות למעשיו."

"אדיר," עודדתי את השניים, מחשש פן יחזרו לנגן, "לזהר פינקל יש אוסף שלם של שאלות, ושאלות טובות מאוד: א. חלודה משפיעה רק על ברזל, אז איך מפלצת חלודה משפיעה על כל המתכות? ב. איך אשליית אור יום תשפיע על אל-מת? ג. האם דרקונים מצייתים לדרקונים שליטים? ואם כן האם ניתן לעבוד עליהם בעזרת אשליה של אחד? ד. למה כדור שחור לא מפורר את האדמה

ונופל למרכזה? ה. האם ניתן לשכנע פניקס לתת לי נוצה? ו. האם ניתן לחסל כדור שחור על ידי העתקה אל מתחת לפני האדמה? ומה עם יצורים אחרים? אה? אחלה שאלות, לא?" המשכתי לעודד בחשש.

"כן," הסכימה מורגן. "בוא נענה לו: א. מפלצת חלודה היא יצור קסום, וכמו כן חלודתה. מעצבן? אני יודעת. ב. אל-מת לא תבונתי כגון שלד או זומבי, לא יושפע כלל. הוא לא מבין מה זה אשליה. אבל אל-מת תבונתי כערפד יאלץ לגלגל גלגול הצלה נגד לחשים או לאבד את הכרתו מרוב 'אמונה'. ג. לא, אין כל חוק שאומר כי דרקון יציית לדרקון מבוגר ממנו, אבל הוא בהחלט יכבדו. אשליה תשפיע רק אם יכשל הדרקון בגלגול ההצלה שלו. ד. אפילו לכדורים שחורים יש יצר כלשהו להתקיים ולכן הם נשארים בכוונה על פני האדמה. ה. כן ניתן, אבל כדאי שיהיו

לך אחלה טיעונים! ו. לא ניתן להעתיק דברים אל מתחת לאדמה, וגם אם היה אפשר כדור שחור היה חוזר למעלה."

"אגב," התערב ליאור, "המצאתי דרך לחסל לחלוטין כדור-שחור! פשוט צריך ליצור סביבו ריק מוחלט, אפילו לא להשאיר לו אוויר, ואז לא יהיה לו מה לעכל והוא ימות מרעב תוך זמן קצר."

אני פלטתי שריקת התפעלות ארוכה ומורגן ישבה הלומת רעם. "אני חייבת לעבוד על זה!!! היא פלטה וקמה על רגליה בקפיצה.

לפתע מצאנו עצמנו, ליאור ואני, בביתי שלי. מורגן כנראה 'עובדת על זה'...

זה סוף סיפורו של ילד כרגע. השה"מ יכול (היי, שה"מ, אני מדבר אליך) להשתמש בילד ובסיפורו ככניסה לעולם הספינות המעופפות - SPELLJAMMER - שאת מערכות החוקים שלו אפשר למצוא בחנויות הספרים. אפשר גם לפגוש את ילד, גרונפא ואת אל-ברוך אם שחקניך מטיילים במקרה ביער ונגמרו לך הטרולים ושאר הפתעות.

כעת, לאחר שהבנת את הסיפור מונח לפניך כל דף הדמות של ילד. ילד הוא סייר רמה 3 (RANGER) כוח 17,

בגינת התבלינים שלו ונפגע. מתוך הספינה יצא אדם והציג עצמו כאל-ברוך, קברניט הספינה "החץ המהיר", ספינה קסומה היכולה לעוף בשמים.

לאחר שהספינה התרסקה ביער צריך לתקנה ולכן צריך לכרות עצים וכו'. בשלב זה ילד אינו יודע מה לעשות: מצד אחד

מזל טוב, נולד לנו מדור חדש. במדור זה תוכל אתה, השה"מ, למצוא דמויות רבות לשימוש כדמויות ללא שחקן (NPC). הדמויות יהיו מתוך עולמות משחק שונים אותן משחקים שחקנים ותיקים במערכות משחק שונות. הפעם, בחרנו להציג דמות ממערכת המשחק דרקונים ומבוכים מורחב. בדמות זו אפשר להשתמש בכמה דרכים... אבל את זה תראו אחר כך.

מאת: רועי ליבר

היום

אינטליגנציה 13, חוכמה 11, זריזות 16, סיבולת 15 וכריזמה 13 - נטיית ילד היא טובה בכללותה, אך כרגע ילד הוא פשוט נאיבי, מאחר ובני האדם והחיות היחידות שהוא פגש היו גרונפא, אל-ברוך וחיות היער. לילד 23 נקודות פגיעה והוא מסתובב ללא שריון - דבר המקנה לו דירוג שריון 8. מאחר וילד למד כל מה שהוא יודע ביער ומהזקן הוא ניחן בתחומי הידע הבאים: בניית מדורות, שימוש בחבל, בישול, הכרת הטבע והחיות ביער. ילד משתמש בקשת ארוכה איתה הוא צד ובסכין. צידו של ילד אינו רב: קשת, סכין, תיק גב

למסעות קצרים וחבל באורך 20 מטר. אני מאוד מקווה שילד יעזור לך השה"מ ולכם השחקנים, להכניס קצת "פלפל" להרפתקאותיכם. אם ברצונכם לספר לי איך ילד הסתדר אצלכם במשחק, או אם תרצו לייעץ לי לאלו דמויות אתם זקוקים במערכות המשחק שלכם - כיתבו לי.



את מי נפגוש

מייד לאחר לידתו הושאר ילד אצל גרונפא הזקן על ידי אימו. גרונפא היה זקן תימהוני וצמחוני שחי ביער מבודד מכל אדם ואלף. את שש עשרה השנים הבאות חי לו ילד (כך הוא נקרא על ידי גרונפא) ביער, כשהאדם היחיד אותו ראה כל חייו היה הזקן. ילד גדל ובגר ביער, צד חיות ובישל מרקים עשירים עבור גרונפא (כן, מרקים!).

גרונפא לא סיפר לילד על הוריו האמיתיים. בעצם, ילד אינו יודע על כך שהוא אינו בנו של הזקן. לילה אחד בזמן שילד ניסה - ללא הצלחה - לרדוף אחר צבי גדול, נשמע בכל רחבי היער רעש עצום - הרעש הגיע

מכיוון הבקתה בה חיו השניים. ילד מיהר ורץ לעבר הבקתה ומצא שם... ספינה. ספינת עץ כמו זו שילד קרא אודותיה בספרים של הזקן, אבל, לפי הספרים הבין ילד כי ספינות אמורות להיות בים, במים - ולא ביער.

הספינה החטיאה את הבקתה בכמה מטרים אבל גרונפא עבד באותו הזמן

גרונפא פצוע ורק כהן של אל חזק במיוחד יוכל להצילו ומצד שני הוא אינו יכול לעזוב את הזקן וללכת לעיר הקרובה (מהלך שלושה ימי הליכה לכל כיוון) כדי להזמין כהן. בעיה.

לאחר שיחה עם אל-ברוך מחליטים שניהם שילד ילך לעיר הקרובה ואל-ברוך ישמור על הזקן.

Space Master™



אשף החלל,

מאת: ערן בן-סער

לאחר מכן ניתן לבחור לדמותך גזע מתוך רשימה של גזעים אשר ניתן לשחק. הגזעים כוללים גם תתי גזעים של המין האנושי, כלומר אנשים שגדלו על כוכבי לכת כבדים והם נמוכים, חזקים ובעלי כושר גופני רב - או אנשים שגדלו על כוכב בעל אטמוספירה דלילה ולכן יש להם חזה רחב, המכיל ריאות גדולות מהרגיל, ואוזניהם גדולות מאוזני אדם רגיל. אפשר גם לבחור אנשים אשר נוצרו בעקבות תהליכים גנטיים אי שם בהיסטוריה וברבבות הדורות התרבו והפכו לתת גזע משלהם. כל גזע מוסיף בונוסים או מינוסים משלו לתכונות הדמות. הלאה.

דיברנו עליה בווידאו 31 ובוויז 32, אבל באופן שיטחי למדי. הגיע הזמן להציץ עמוק יותר אל אחת משיטות המדע הבדיוני המרתקות ביותר. נתחיל בבסיס, בתכונות: כמו ב-ROLEMASTER, יש ל-SPACEMASTER עשר תכונות: כושר, זריזות, שליטה-עצמית, זיכרון, היגיון, כוח, מהירות, נוכחות, אינטואיציה ואמפתיה. כדי לקבוע את התכונות, מגלגלים 10 קוביות אחוזים ומחלקים את התוצאות בין התכונות השונות. לכל תכונה מוצב בונוס או מינוס באחוזים, למשל תכונה של 92 נותנת +10% לשימושים בה ותכונה של 11 נותנת -5%.

כולכם יודעים מהו משחק פנטזיה, וחלק מכם יודעים על סגנונות נוספים כמו סייברפאנק, אימה ואחרים (למשל מדע בדיוני). עד עכשיו לא ניתן היה למצוא שיטת משחק המאפשרת משחק בעתיד הרחוק - אבל כעת יש שיטה חדשה בארץ ואולי כבר קראתם עליה או ניתקלתם בה ברשת חנויות באג. SPACEMASTER - אשף החלל.

וחלליות. זה הכיף הכי גדול - מלחמת חלליות ראש-בראש בשיטת SPACEMASTER היא מלחמה מלאת פרטים ותיאורים מלהיבים, ממש כמו שיטת הקרב הרגילה, והיא מעבירה לך תחושה של סרט ממש. מישהו ראה את מלחמת הכוכבים? חישבו על עצמכם משחקים כזה דבר, אדיר מהחיים.

שאר השיטה פועלת בעזרת אותם עקרונות של MERP, ROLEMASTER ו-CYBERSPACE ובהתאמה מלאה, כך שניתן להוסיף אלמנטים מכל אחד מהמשחקים. אני ממליץ במיוחד על הוספה של ההשתלות מ-CYBERSPACE (אין כל סיבה שהן יעלמו בעתיד) ועל מציאות המחשב שלו, אבל רק אם ה-GM-

לכל קבוצה מצומצמת של כלי נשק, כלומר לכלי הלייזר, לנפצרים, למהממים, למפזרי האנרגיה ועוד רבים אחרים. לכל קבוצה יש חמישה סוגים של כלי נשק: מיני, אקדח, רובה, רובה-סער וכלי נישא (על כלי רכב) וההבדל ביניהם הוא בגודל ובנזק. אי לכך בטבלה מצוינים קווי מקסימום לכל נשק (קו מקסימום לנשק מיני, לאקדח, לרובה וכו') המציינים את מקסימום הנזק שיכול כלי בעוצמה זו לבצע. ההתקפה, כרגיל, מתבססת על הוספת כשרון ההתקפה לזריקת אחוזים (פלוס מינוס גורמים אקראיים כגון הפתעה) והפחתת בונוס ההגנה של האויב מזריקת אחוזים. את התוצאה בודקים בטבלת כלי הנשק המתאים מול שריון היריב, שם מוצאים את כמות נקודות הנזק שנגרמו ליריב ואת הפגיעה הקריטית (אם בכלל) שנגרמה לו.

כמו בכל השיטות של ICE, גם ב-SPACEMASTER ישנם מקצועות, 16 ליתר דיוק, והם כוללים איש-מלחמה, טייס, סייר, טכנאי מערכות, טכנאי אלקטרוניקה, טכנאי נשק, מדען-מחקר, רופא, מהנדס, קרימינולוג, רופא-שדה, פלנטולוג, מנהלן, בדרן, תיאולוג וטלפאט. ניתן גם לבחור חצי-טלפאט וחצי מקצוע אחר.

בחירת המקצוע היא המפתח לבחירת הכשרונות - לכל דמות יש כמות מסוימת של נקודות-פיתוח ומספר הנקודות נקבע לפי חמש התכונות הראשונות (כושר עד היגיון) אותן משלמת הדמות כדי לקנות כשרונות. דמות קונה כשרונות פעמיים לפני תחילת המשחק - פעם אחת כשרונות מילדותה ופעם שנייה כשרונות שלמדה בתקופת ההתמחות שלה. חשוב להדגיש שמחיר הכשרונות השונים נקבע לפי

העתיד מעבר לפינה

מרגיש שהוא מסוגל להתמודד עם הכל יחדיו. יש להזכיר גם את שתי התוספות ל-SPACEMASTER: הראשונה היא ה-A LIENS - ARTIFACTS & ספר המפרט מספר רב של גזעים לא-אנושיים למשחק, יצורים מוזרים מכוכבים ואבולוציות שונות כדי להציב מול השחקנים וכלי נשק

מדי השריון ב-SPACEMASTER הינם מדי שריון עתידיניים, חלקם גמישים וחלקם כה כבדים עד כי דרושים מנגנוני כוח של ממש כדי לנוע בתוכם (ישנם 20 סוגי מדי שריון). המגנים הם שדות כוח ניידים, חלקם נישאים על היד וחלקם באים בצורת חגורה - יש רק ארבעה מגנים אבל כל אחד מהם מגן במיוחד נגד סוג התקפה אחר. כלי הנשק עתידיניים למדי אבל קיימים גם כלי נשק בני זמננו אשר כלולים כדי לאפשר משחק מדע בדיוני בעתיד הקרוב יותר. תמצאו כאמור לייזרים, נפצרים, מהממים, רובים, אקדחים ועוד המון כלי נשק שונים. יש גם רימונים ופצצות שניתן להשליך. לסיכום, שיטת הקרב של SPACEMASTER, שהיא קטלנית למדי, מתאימה בדיוק למצב של מדע בדיוני ומספקת מלאי של טכנולוגיה מתקדמת ללוחם החביב. אבל כמובן אין להזניח את שאר המקצועות, לא ולא. ספר החוקים של SPACEMASTER מתחלק לשלושה חלקים: ספר ל-GM, ספר לדמויות וספר טכנולוגיה. האחרון כולל מאות מכשירים עתידיניים שיספקו עומק למשחק שלך, שלא לדבר על רכבים, מטוסים וחלליות משוכללות. ישנם גם חוקים מלאים המסבירים איך לטפל בכל הכלים המתקדמים, רובם פשוטים למדי ולא דורשים השקעה, וחוקים לקרב כלי רכב

המקצוע. כמו כן כל דמות, בהתאם לגזעה, מקבלת מספר נקודות רקע (בין אחת לארבע) איתן היא קונה תוספות רקע מיוחדות לדמות כגון כסף, ציוד מיוחד, כשרונות מתוגברים וכדומה.

וכך באופן בסיסי בונים את הדמות. שוב, כמו כל השיטות של ICE, SPACEMASTER היא שיטת כשרונות-דרגות, כלומר בכל פעם שתעלה הדמות בדרגה היא תקבל את נקודות הפיתוח שלה על פי התכונות ותבחר כשרונות נוספים או תשפר ישנים. בנוסף לכך, בכל פעם שדמות עולה בדרגה היא בודקת שינויים בתכונות: כשמכניס את הדמות זורקים לכל תכונה תכונה פוטנציאלית כלומר הגובה המקסימאלי שאליו יכולה להגיע התכונה (הזריקה נעשית על פי טבלה). כשעולים בדרגה זורקים קוביית אחוזים - זריקה של 4 ומטה פירושה שהתכונה התדרדרה בשתיים עד שמונה נקודות, זריקות גבוהות משפרות את התכונה וככל שהפרש בין התכונה לתכונה הפוטנציאלית גבוה יותר כך גדול יותר הסיכוי לשיפור.

שיטת הקרב של SPACEMASTER דומה - זהה כמעט - לזו של ROLEMASTER, אבל בעוד שב-ROLEMASTER ישנה טבלה לכל כלי נשק (חרב ארוכה, חרב קצרה, גרזן יד וכו') ב-SPACEMASTER ישנה טבלה אחת

וטכנולוגיה רבים מתוצרת תרבויות זרות, מתקדמות מאלו של בני האדם. השנייה היא ה-SPACEMASTER COMPANION המרחיב את השיטה ומוסיף עוד כשרונות, מקצועות, אפשרויות רקע וחוקי הרחבה נוספים. בכל אופן, למי שקצה נפשו בפנטזיה ורוצה קצת מדע בדיוני, נקי, טהור, ללא שום סוג של קסם וללא בלבולי מוח מיותרים, אני ממליץ על SPACEMASTER - איתה ניתן לשחק כל יקום מדע בדיוני שרק תרצה: החל מהמרחב המוכר של לארי ניבן, דרך המוסד של אייזיק אסימוב ונוסעי הזמן של רוברט היינלין ועד למלחמת הכוכבים של ג'ורג' לוקאס. העתיד מחכה ממש מעבר לפינה...

גייבני רינת

מאת: אפרת כהנא ערן בן-סער

ברייב-שאדו התעוררה לקול שיקשוק הכלים שהקימה כארמה. השמש עוד לא זרחה. "לקום, לקום!" צעקה כארמה לעברה, "צריך לזוז אם אנחנו רוצות להשיג אותם לפני הלילה". אבל עוד לא השלמתי את שנת היופי שלי. התלוננה ברייב-שאדו ויצאה משק השינה שלה, "אנחנו רודפות אחרי חבורת השודדים האלו שלושה ימים". "שטויות בי-אס", השיבה לה כארמה, "היום זה היום שלנו, אני מרגישה את זה". "זה מה שאמרת אתמול ושלשום ולפני יומיים, מתי לא תרגישי את זה?" "אה, שקט כבר, אלפית מפונקת, תתחילי להתארגן ותדליקי אש. אני יוצאת להשיג לנו משהו לאכול".

ברייב-שאדו מלמלה משהו לא מובן בקשר לשושלתה הלא מוסרית במיוחד של כארמה והחלה אוספת את דבריה. היא ובת-האדם קצרת הסבלנות היו שותפות למסעות ולהרפתקאות מזה שלוש שנים והיא עדיין לא שכנעה את כארמה ללמוד לבשל.

כשחזרה כארמה, לאחר כחצי שעה, כבר דלקה אש וידידתה היתה שקועה בספר הקסמים שלה. "אני לא מבינה אותך", אמרה וזרקה את שתי הארנבות ליד האש, "את לא מתכוונת להפוך לקוסמת ולמרות זאת את לומדת קסמים כל הזמן". "אה-הה" השיבה ברייב-שאדו, שקועה בספרייה. "ארוחת בוקר?" שאלה כארמה בנימוס מעושה. ברייב-שאדו לא הגיבה. "עכשיו!!!!" צרחה כארמה. ברייב-שאדו, אשר קלטה סוף סוף שידידתה חזרה, קפצה ממקומה בבהלה, "כארמה, חזרת". כארמה לא אמרה דבר, במקום זאת שלפה את חרבה, התיישבה ליד האש והחלה להשחזר אותה.

אחרי הצהריים כבר יצאו שתי הנשים מהיער ורכבו במורד השביל. "עוד פעם איבדנו אותם, והכל בגללך". טענה ברייב-שאדו, "חשבתי שהיתה לך הרגשה שזה היום שלנו". "טוב, מי אמר לך להקשיב לי?" ענתה לה כארמה בקול רם. "את". "אה-כן, שכחתי". אמרה כארמה "לא נורא, אין להם לאן לברוח חוץ מדרך השביל הזה, וזה מוביל לשתי ערים: ספלטורה בצפון, או חופי-זהב בדרום". "אז לאן?" שאלה ברייב-שאדו. "אני חושבת שכדאי להמר על חופי-זהב, יש שם שוק שחור מרשים למי שצריך להיפטר מסחורה גנובה". "אף פעם לא הייתי שם,



לשלם?" התערבה ברייב-שאדו. "את שקט", פקדה כארמה, "אנחנו לא משלמות גרוש, אני ואחיך היצלנו את העיר הזו מכנופיית אנשי זאב ומגיפת לינקטרופיה, ומגיע לנו יחס מיוחד". "אני מצטער מאוד, אבל אין בחוק שום מקרה של יחס מיוחד. המס הוא שלושים פיסות כסף לראש ואני בהחלט מתכוון לקבל אותו". "אה, אולי תוותר לנו?" שאלה ברייב-שאדו, "אין לנו כזה סכום". "אני מצטער, אבל בלי כסף אין כניסה". ענה לה השומר. "אולי זה ישכנע אותך?" שאלה כארמה ובפתאומיות שלחה בעיטה לעבר פניו של פלינתס. הוא התמוטט חסר הכרה.

"ואני רוצה להגיד לך משהו נוסף, כארמה וברייב-שאדו היו במשרדו של ראש העיר, ברייב-שאדו הניחה כי

זה רחוק?" "לא כל-כך". פלינתס ישב על כסאו בשערי העיר והשקיף במורד הדרך הראשית. שתי דמויות מאובקות, לאחר מה שנראה כמסע ארוך, התקרבו לשערים. דמות אחת היתה אלפית ללא ספק, לפי הבגדים והאוזניים. היא גם צעקה על הדמות השנייה שנראתה כאילו היא יכולה לסבול זאת לנצח. הצעקות נפסקו כשהתקרבו השתיים לשער. "שלום, אפשר להיכנס?" שאלה בת-האדם. "כמובן", ענה לה פלינתס, "לאחר שתשלמו את מס הכניסה לעיר". "אה?" הופתעה כארמה, "ממתי הזבל הזה? אני מבקרת פה כבר שנים ועוד לא שמעתי על מס כניסה". "זה מס חדש", הסביר לה פלינתס, "ראש העיר החדש החליט עליו לפני חודש". "וכמה בדיוק אנחנו צריכות

לחשיף את השטן

כארמה חשבה על פוזות מתאימות לה ולברייב-שאדו לתמונה החדשה ועל כמה יוכלו לדרוש מראשי הערים על חיסול המס המטריד. ברייב-שאדו חשבה על אחיה. אחיה היה גם תאומה ושמו היה ברייב-שאדו, שמה המקורי היה סילנט-ווינד. כשהגיע לבגרות החליט אחיה כי אינו יכול עוד לסבול את חיי האלפים השקטים ויצא להרפתקאות בארצות האדם. הוא שמר על קשר איתה דרך מסרים שהועברו בידי נוודים שסחרו ביערות האלפים ודרך ביקוריו המעטים והקצרים בביתו. הוא פגש בכארמה לפני שבע שנים והפך לשותפה. במשך ארבע שנים רכשו השניים שם של שכירי חרב מעולים, ואז, לפני שלוש שנים הקריב את חייו כדי להציל את חיי כארמה. האחות לקחה את שמו ויצאה לנקום את מותו יחד עם כארמה ומאז המשיכו היא וכארמה את דרכי אחיה, כשהקשר ביניהן מחוזק על ידי זיכרו של האח האבוד.

כארמה וברייב-שאדו טיפסו בדיוק מעבר לגבעה כשמצאו את עצמן מול שלושה חיילים במדי המשמר הדוכסיים. "עיצרו בשם הדוכס!" פקד הבכיר מביניהם, אם לשפוט לפי דרגותיו. "האם אתם שכירות החרב כארמה וברייב-שאדו?" "ואם כן? מה זה עינייך?" שאלה כארמה. "השיבו לי על השאלה! סירוב לשתף פעולה עם חיילי הדוכס הוא עבירה על החוק." "תני לי, כארמה." אמרה ברייב-שאדו, "אדוני, אנו אכן שכירות החרב. פנינו מועדות אל העיר ספלטורה כדי למצוא אדם שהכיר את אחי ואיננו במשימה. מה רצונך מאיתנו?" "בפקודת הדוכס עלינו ללוות את שתיכן אל העיר ואל לשכתו האישית לראיון. עלי להזהירכן כי קיבלנו פקודות להשתמש בכוח אם תתנגדו." "אני מצטערת אדוני, אבל עלי לדעת מדוע אנו מקבלות יחס שכזה לפני שנחליט מה רצוננו לעשות. האם אנו מואשמות בפשע כלשהו?" "לא," ענה לה החייל, "אך אתן חשודות בניסיון לחתור תחת הדוכס. יותר מזה אין ביכולתי לפרט."

"כדאי שנלך איתו." אמרה כארמה, "הם רבים וחוזק מזה אני רוצה לראות את הדוכס הזה." שתי הנשים פנו לרכב בעקבות החיילים. המשך יבוא...



המדולדלת, אבל השמועות טוענות שהוא צריך את הכסף כדי לשלם לקבוצת כהנים ששכר כדי להכין לו איזשהו כלי קדוש. "ולמה אתם לא מתנגדים לו?" שאלה ברייב-שאדו. "ראית פעם את הצבא של הדוכס, בי-אס?" שאלה אותה כארמה, "יצא להם שם של כוח יעיל מאוד." "וחוץ מזה," הוסיף ראש העיר, "מי מוכן להסתבך עם קבוצת כהנים?" "חוצפה! אם אחי היה בחיים הוא היה מראה לדוכס מה-שמו השלישי מה פירושה של מכת חרב טובה!" "צודקת!" צעקה כארמה, "אדוני ראש העיר, אני עומדת להוסיף ציור לאולם הגיבורים שלך. בי-אס, אל הסוסיים!" כארמה וברייב-שאדו רכבו צפונה לכיוון ספלטורה וטירת הדוכס כשמחשבות נקמה והרפתקה בראשם.

טמפרטורת החדר הגיעה לחמישים מעלות לפחות, "כשאני ואחיה של ידידתי פה היצלנו אתכם, ציירו את תמונתנו ותלו אותה באולם הגיבורים הרשמיים של העיר, ועכשיו אני צריכה לשלם מס? אלוהים יודע מה אחיה היה אומר לו היה בחיים!" ראש העיר הסמיק, "אני מתנצל מקרב לב, לא חשבתי עליכם כשנכפה עלינו המס." "טוב, זה לא אומר..." התחילה כארמה. "שנייה, כארמה" התערבה ברייב-שאדו, "מה זאת אומרת נכפה? חשבתי שאתה קובע את המיסים בעיר שלך." כארמה הביטה מופתעת בראש העיר, "באמת, מה זאת אומרת נכפה?" "אה, לא ידעתם? הדוכס בולינאר השלישי כפה את המס על כל המחוז. הוא טוען שזה למימון קופת האוצר





זה הוא! הוא עונה
על כל התאורים!
האביר הכחול הגיע!

!?



אין לי הרבה בקרה,
אני הולך איתם.



בעולם שלנו-
אוטופיה
מסתובבת אהדה
שיום אחד יגיע
האביר הכחול
ויושיע אותנו.
הצטרף אלי,
לעולמנו ומיד
תבין כמה
מדובר...



אין לך מושג כמה
צמון אנו מחכים לך...



בדורות האחרונים
התחיל אוטופיה
להרקב מבפנים,
ואנחנו לא יכולים
למנוע זאת...

המשק
יבוא

למכירה

- קודים והוראות). דני שאנן,
04-256466.
- ★ למכירה מחשב אמיגה במצב מצוין + תוכנות + משחקים + עכבר וג'ויסטיק. משה, 02-911469.
- ★ למכירה D&D ו-AD&D, וכמו כן, למכירה מגאסון + אקדח + קלטת לאקדח עם 3 משחקים + קלטת של 99 ש"ח, ב-300 ש"ח. ליאור ביקובסקי, 04-766824.
- ★ למכירה המשחקים: KING QUEST 6, ECO QUEST 2, FREDDY PHARKAS, WILLY BIMISH, מיכל, 03-6421159.
- ★ למכירה קלטות סגה יפות: לוחם גרון הזהב, R-TYPE, איפה בעולם כרמן סנדיגו, אלוף האלופים (סימולטור), איש העכביש, איש הזאב, אלכס קיד 2, ילד הפלא 1, WWF, הדרקון הכפול, גרון הזהב, משימת הצלה (לאקדח) ומיקי מאוס. לכל הקלטות חוברת הסבר, כל קלטת בחצי מחיר! כל הקודם זוכה! תומר, 03-6700722.
- ★ למכירה סגה + אקדח אור + 14 משחקים הכוללים: GREAT VOLLEYBALL, ULTIMA 4, SHINOBI, ALEX KID ועוד (אפשר לרכוש את הפריטים בנפרד). ערן פרנקל, 03-497194 או אמיר שני, 09-698226.
- ★ למכירה תואם AT, 2 כוננים 360K, מסך צבעוני CGA, דיסק קשיח 20MB במצב מצוין. שמואל, 03-319633.
- ★ למכירה קווסטים למחשב באריזה מקורית ובמצב מצוין. דן ליפשיץ, 09-550107.
- ★ למכירה/החלפה: פאלקון 3.0, גובלינים 2, ווילי בימיש ויומו של הטנטיקל (הכל מקורי בקופסה מלבד יומו של הטנטיקל - ללא קופסה אך דיסקטים מקוריים). בן, 03-311240.
- ★ למכירה שני כונני TURBO XT + זכרון 640K כרטיס למדפסת + משחקים במצב בינוני-גבוה במחיר 400 ש"ח בלבד. כמו כן, למכירה משחק מחשב יומו של הטנטיקל ב-90 ש"ח, כולל הכל! אייל, 03-803011.
- ★ למכירה סופר מגאסון במצב טוב + שתי ידיות + משחק. ניר אביבי, 03-9643855.
- ★ למכירה סגה מסטר-סיסטם 2 + ג'ויסטיק + 5 משחקים + אקדח ומשחק. בנימין, 03-321728.
- רשומון הדוכסות הגדולה של קורמאיקוס + 2 מפות של עולם ה-D&D (באנגלית) + בונוס: קוביות בצבע זהב של D&D, במחיר מצחיק של 250 ש"ח. נשמע טוב? צלצל ולא תתאכזב (ניתן לקנות גם כל פריט בנפרד). שלום ויוסי סעדון, 03-5519750.
- ★ למכירה MPX-5001 STEREO MIXER חדש במצב מצוין. נועם, 03-6357025.
- ★ למכירה גיים-גיר + 3 משחקים (אפשרות למכירת משחקים לחוד) + זוכית מגדלת מיוחדת, במחיר הזול ביותר בארץ. כמו כן, למכירה מערכת סגה מאסטר-סיסטם + אקדח ומשחקים, במחיר הכי זול בעולם! עידו, 09-334998.
- ★ למכירה נינטנדו אירופאי במצב טוב + אקדח אור + קסדה תלת-מימדית + 2 ג'ויסטיקים + אוזניות (הכוללות בקסדה) + 5 משחקים חדשים, הכל יחד ב-700 ש"ח בלבד. תום, 09-552011 (עד 21:00).
- ★ למכירה פאנצה איגרוף תאילנדי, הסימולציה המושלמת ב-50 ש"ח, הנסיך 1 ב-50 ש"ח וחזרה לעתיד 3 ב-60 ש"ח. כל המשחקים באריזה מקורית וכולם למחשבי PC. תום, 09-552011 (עד 21:00).
- ★ למכירה גיים-בוי במצב מצוין + 8 משחקים ותיק מיוחד במחיר זול מאוד. אסף בנבנישתי, 08-245436.
- ★ הי, אתה! אתה בעל מחשב XT? כבר נמאס לך מהלוח האיטי? אם כן, במחיר מצחיק של 500 ש"ח תוכל לקנות לוח 286 חדש, באריזה! אלכס, 06-951982.
- ★ למכירה סופר-נינטנדו + משחק צבי הנינג'ה 4. יואב, 03-9664203 (בשעות הערב).
- ★ למכירה/החלפה המשחקים: ווילי בימיש - 100 ש"ח, המפתחות למארמון - 60 ש"ח, יומו של הטנטיקל - 100 ש"ח. הדר, 08-269501.
- ★ למכירה משחק למגה-דרייב FORGOTTEN WORLDS ב-120 ש"ח (בשווי 199 ש"ח) ומשחקים נדירים ל-PC. עומרי, 03-997266.
- ★ למכירה הקלטת WWF 2 חדשה לגמרי בעטיפה סגורה לגיים-בוי. שוהם, 06-515544 (בין 15:00-20:00).
- ★ למכירה/החלפה המשחק גובלינים 2, מקורי במצב מצוין (כולל קופסה,
- ★ למכירה מגאסון + 5 משחקים או להחלפה עם קלטות מגה דרייב. יונתן פיין 03-6050134.
- ★ למכירה אי הקופים 2 במצב מצוין ב-95 ש"ח, האי של ד"ר מוח באריזה מקורית ב-70 ש"ח, הדיסקטים המקוריים של המשחק אונביאנפוליס 500 במצב מצוין ב-25 ש"ח. אלדד קרין, 03-5405848.
- ★ למכירה המשחק רצח על הנילוס באריזה המקורית. ישי לוי, 03-6472147.
- ★ למכירה יחידה 11 של מחשבת + דיסקט ב-40 ש"ח. אליעזר רמי, 07-813304.
- ★ למכירה משחק טלוויזיה תואם נינטנדו + 2 ידיות משחק + אקדח + 4 קלטות משחק + מתאם לקלטות של מגאסון, במחיר מציאה. טל קרמר, 02-343922 (בשעות הערב).
- ★ למכירה רובה אלחוטי ל-MEGA DRIVE + קלטת עם 6 משחקי יריות. אלדד סביון, 03-6720230.
- ★ למכירה סופר-נינטנדו אירופאי (שקע 21 פינים) הכולל משחק STAR FOX + ידית במצב חדש לגמרי (באריזה) במחיר מציאה. עוזי, 09-402410 (משעה 16:00).
- ★ למכירה/החלפה משחקים מקוריים מחו"ל, חדישים ביותר כמו: WING COMMANDER 3, המלאך גבריאל, פארק היורה ועוד. דיויד דהן, 03-860442.
- ★ למכירה המשחק FINAL FIGHT כחדש במחיר מפתיע. עידן, 03-490157.
- ★ למכירה מגה-דרייב + קלטת 2 שלטים, חדש לגמרי, רק 400 ש"ח. עמיר, 03-9648638.
- ★ למכירה: הרפתקה למתחיל - אימה על הגבעה + המסך לשחקן האשף + ספר הכללים למתקדם + הרפתקה למתקדם - אי האימה + ספר הכללים למומחה + ספר הכללים לאשף +

על משחקי PC, משחקי תפקידים ותכנות בבייסיק. אבנר מתן, רחוב פינס 16, גדרה 70700.

ה צ י ל ו

- ★ הצילו! אני תקוע במשחק רובין הוד. מה הקוד של התיבה שגונבים מהמנזר? איתמר, 08-467168 (בכל שעה).
- ★ הצילו אותי!!! תקוע במשחק יומו של הטנטקל, אסביר את הבעיות בטלפון. שחר, 03-9244080.
- ★ מוכנים לעזור במשחקים הבאים: קירנדיה, אי הקופים 2, אקו-קווסט 1+2, וילי בימיש, לארי 1+5, קינג קווסט 5+6, זלדה, עולם האשליות, סופר מריו 3, פרדי פארקס, פלאשבק, סינדיקייט, ספייס קווסט 5, סנופי, לום, יומו של הטנטקל ואפילו דיגר. בנוסף, צריכים עזרה בנער הנבואה, בשלב האחרון. גיא, 08-436142 ועומר, 08-430639.
- ★ הצילו! הצילו! הצילו! נתקעתי במשחק 4 KING QUEST, אחרי האי של הפייה, איך מוצאים את הלווייתן, איך עוברים את הקיר המערבי בבית המכושף, ואיך עוברים את הביצה שאחרי מערות הטרול? בתמורה אעזור במקומות אחרים במשחק, אתן סיסמאות לילד הויקינגי ול-1-7-1 COMMANDER KEEN. איתי בירון, 03-5520305.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק דברי ימי קירנדיה: איך משיגים שיקוי אדום? איך משיגים את הגביע מן הגמד שגנב לי אותו? חזי לוי, 03-6417903 (כל יום).



מ ש ח ק י ת פ ק י ד י מ

- ★ קבוצת שחקנים למבוכים ודרקונים מורחב בעברית. יריב הראל, 03-7519591 (באיזור רמת גן בלבד).
- ★ מחפש שחקנים לפאראנויה בסביבת הרצליה. דורון ארגוב, 09-554801 (לא בצהריים, רצוי בערב).

- ★ ג'ויסטיקים במחיר טוב (או להחליפו בסופר נינטנדו). אבי, 03-9643832.
- ★ למכירה מגה CD 2 כולל מגה-דרייב ג'ויסטיק עם 6 כפתורים, ג'ויסטיק רגיל והמון משחקים טובים כגון: מורטל קומבט, סטריט פייטר 2, טורבו פיטל פיורי ועוד 2 משחקים למגה CD 2: פינל פייט ואקו הדולפין. אייל עברון, 04-258991.
- ★ למכירה משחקים מקוריים באריזה: ECO QUEST 1,2, POLICE QUEST 3, AMAZONS, LARRY 3,5, CAMELOT, גורל אחר, בלב סין, ICE MAN, LOOM - במחירים מוזלים. הראל, 08-592751.

מ ע ו נ י י נ י מ

- ★ הכרת המחשב ועיבוד תמלילים בהדרכה אישית וקורסים. מחירים נוחים ואווירה נעימה. טל שפרינגר-בלטר, 09-504964.
- ★ מעוניין במשחקי W.W.F והסינדיקייט לתואם IBM. רועי, 03-9329284.
- ★ מוכן לעזור במשחק יומו של הטנטקל. קובי יעקבסון, 03-5221775 (רק בערב, לא בשבת).
- ★ אפשרות לעזור באינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, ארז, 04-719520.
- ★ מעוניין להחליף נינטנדו עם 4 משחקים בגיים-בוי (לא משנה כמה משחקים). אריק, 04-515831 (בשעות הערב).
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים - המפתחות למארמון ודברי ימי קירנדיה (באריזות מקוריות) תמורת משחקי מחשב אחרים באריזות מקוריות. עמרי, 07-911239.
- ★ מעוניין להחליף/למכור משחקים משגעים בקופסאות מקוריות: הקרב במצולות 2, שכחו אותי בבית, המפתחות למארמון. שרון, 04-514974.
- ★ מעוניין לקנות/להחליף את המשחק STREET FIGHTER 2. דן, 09-550107 (כל היום).
- ★ מעוניינות להחליף את אינקה וזרע האופל בקירנדיה 2 ו/או קווסטים חדשים אחרים. אנה וצללית, 08-464454.
- ★ מחפש HARD DISK 40 מגה ביט או יותר ומסך CGA או VGA, במצב טוב ובמחיר טוב. תומר, 09-901513 (בשעות הערב).
- ★ מעוניין להתכתב עם כל מי ששרוף

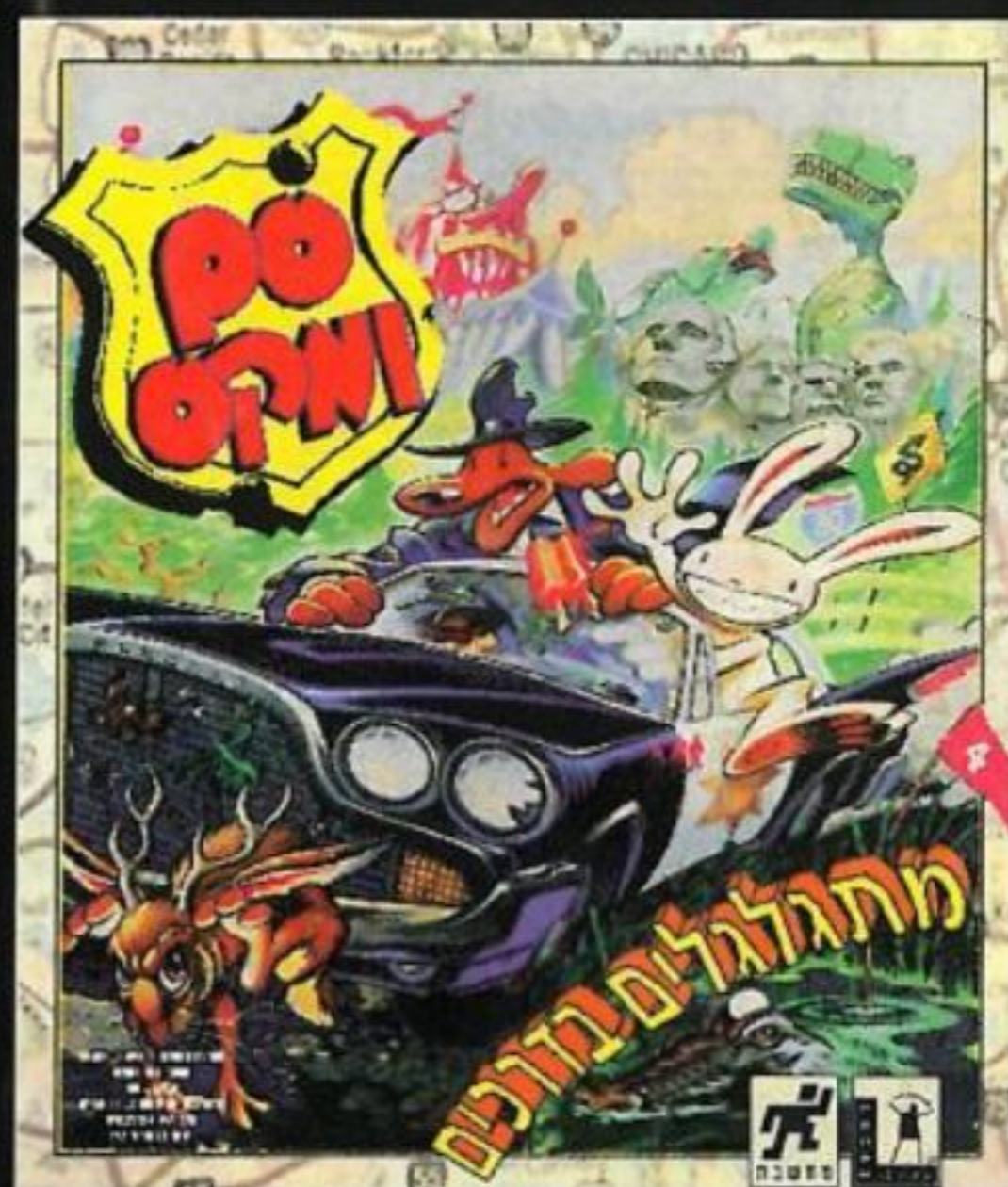
- ★ למכירה מערכת נינטנדו + 4 משחקים: SUPER MARIO BROS, BIONIC COMMANDO, TMNT, ו-GRADIUS - 150 ש"ח. אריק, 04-515831 (רצוי בערב).
- ★ למכירה משחקי PC: טרולים, (1-7) KEEN, נשרוקים, האדם הקדמון 2 ועוד. גיל, 03-5511982.
- ★ למכירה ספר של X-WING מלא מחו"ל + ספר של אפצ'י 2000 מלא מחו"ל!!! כפיר, 03-9249693.
- ★ למכירה מערכת סגה + הגה + משקפיים + 3 ג'ויסטיקים + 9 משחקים (3 למשקפיים), במחיר מציאה של 880 ש"ח, הכל חדש ובאריזה. דני, 02-518845 (בין השעות 19:00-22:00, לא בשבת).
- ★ למכירה נינטנדו + אקדח + 2 ג'ויסטיקים + מתאם למגאסון - 370 ש"ח. קובי יעקבסון, 03-5221775 (רק בשעות הערב, לא בשבת).
- ★ למכירה גיים-גיר + 10 משחקים (לא כולל שנאי) וסגה מגה-דרייב + 7 משחקים + שלט אלחוטי למגה-דרייב. מחירים סבירים. טל אדלר, 03-5366889.
- ★ למכירה מחשב XT, מסך CGA, שני כוננים 640K ומקלדת 101 קלידים, כמו כן, למכירה משחק לנינטנדו (בשיטה אמריקאית) METROLD. ארז רוסובסקי, 04-719520.
- ★ למכירה מגאסון במצב חדש (עם אחריות), 08-540612.
- ★ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: יומו של הטנטקל, ציפורי הפלדה, אלוף החלל 2, כולם באריזה מקורית ובמצב טוב מאוד. טל, 06-750472.
- ★ למכירה כונן דיסקטים 360K ו-2 ג'ויסטיקים ל-PC וכן משחקים מקוריים כמו: פארק היורה, דרקולה, ליברפול ועוד. רועי, 03-9329284 (רצוי מאיזור פתח תקוה).
- ★ למכירה 7 קסטות למגאסון כמו: מריו 3 - 80 ש"ח, 32 משחקים בקסטה - 150 ש"ח ועוד. רועי, 03-9329284 (רצוי מאיזור פתח תקוה).
- ★ למכירה מגה-דרייב + המשחק סוניק 2 ושני שלטים, כמעט חדש - במחיר מפתיע. ירון, 09-559195.
- ★ למכירה קלטת סופר-נינטנדו הנסיך הפרסי + חוברת וקופסה, בשיטת PAL האירופאית ב-200 ש"ח. איתי, 03-6471849.
- ★ למכירה מגה-דרייב + 5 משחקים + 2

"מחשבת" מציגה בפניך את הלהיטים החדשים של:

LUCAS ARTS™

למה יש
36 שיניים?

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



המרד החל !!!

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

לבעלי CD/ROM בלבד

"מחשבת" - הרפתקה שלא נגמרת!

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

