

WIZ

ו ו ו ו

והחודש: הסיפור הופך למציאות!

■ חולית: ספר וסרט הוסכים למשחק

■ שרלוק חולמס: בלש אנדי קם לתחייה

■ סוף סוף!

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה, נינטנדו, מבוכים ודרקונים, ועוד

21
ניליון



83613854

9806083-S

מֵאִי־קֵמֵס

מאת: שחק בן-צור



"פריק" חדש בעיר

קרוב, קרוב באבן גבירול 60, הצטרפה חנות יפיפיה, אישית ופיקית
חנות ראשונה ברשת חנויות ארצית, המרכזת סביבה מוצרים לכל אוהבי המחשבים:
צעירים מתבגרים ומבוגרים.

תחת קורת גג אחת נמצא המגוון הגדול ביותר של מיטב יצרני:
* ספרות מחשב בעברית ובאנגלית * ספרות פנטזיה * ספרי משחק D&D וכישוף * ירחוני
מחשב * משחקי מחשב ומשחקי טלוויזיה



אבן גבירול 60 תל אביב טל: 03-6961826 פריק חנויות המחשב

תוכן העניינים

היי WIZ-ים!

1993 פרצה אלינו כסופה, וה-WIZ-ים חזרו לבית הספר, אחרי חופשת חנוכה המפרכת.

המציאות בה אנו חיים - איזה עולם מייגע! מדי בוקר אנו מתעוררים, קמים, מתלבשים (ברר!) והולכים לבית הספר. סדר השיעורים כמעט אינו משתנה, הארוחות בבית הן, איכשהו, יומיומיות כל כך. כמה מעניין היה אילו יכולנו לשלוף מתוך ספרים שאהבנו את החלקים, ולהעביר אותם לתוך המציאות שלנו!

אני לא מדברת על בריחה לתוך עולם של דמיונות. מה פתאום! לא היינו מוותרים אף פעם על חלקים שונים של החיים (החתול שאתם הכי אוהבים, צבע השמיים וריח האדמה אחרי הגשם, ביס ככה-טוב בלחם טרי). אבל אילו יכולנו לקחת טרמפ על תולעת חול אימתנית מעולם חולית (כתבה בעמודים 8-9), לשוחח בניחותא על כוס תה, עם שרלוק הולמס וד"ר ווטסון (כתבה בעמ' 17) או לפגוש נומים ואלפים שגרים מתחת לבלטות בבית (עמ' 35) - אילו יכולנו להוסיף את כל המרכיבים האלה לחיינו - העולם היה יותר נחמד.

הקדשנו חלק ניכר מגיליון זה להצגת מוצרים שמביאים עוד קצת קסם לחיים. אבל לא רק הכישוף מעניין אותנו! אם תגיעו לעמוד 29 תמצאו את הכתבה הכי מפורטת בנושא Street Fighter II לסופר נינטנדו. לחשו לנו שעוד מעט תגיע גם הגירסה ל-PC. בעמודים 44-45 ממשיך סוניק את עלילותיו ואם תבדקו, תגלו את זהותו של ד"ר רובוטניק.

וגם הפעם, לא שכחנו את אחיכם הקטנים. בעמוד 13 תמצאו כתבה על תוכנה שלא מיועדת ל-WIZ-ים בכלל - אבל מתאימה לזאטוטים בני שנתיים עד שבע. קיראו, התרשמו וספרו להורים... אתם המומחים למשחקים בבית, לא?

דינה



3 WIZ

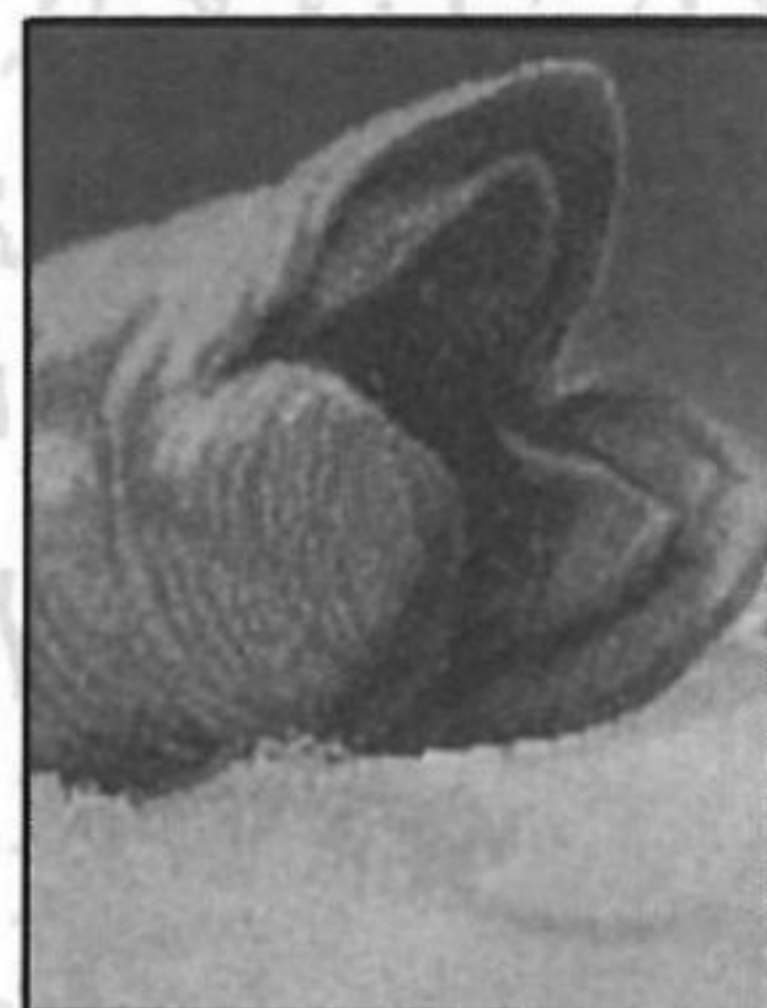
גיליון 21: ינואר 1993

- 2 • קומיקס: מיקס
- 4 • חדשות
- 6 • PC: להתעשר בצ'יק-צ'יק-צ'ק
- 7 • PC: טל מספר על עלילה
- 8 • PC: חולית
- 10 • PC: דברי ימי קירנדיה
- 13 • PC: לומדות דיסני
- 14 • PC: טיפים
- 16 • PC: משחקים חדשים
- 17 • PC: שרלוק הבלש
- 19 • PC: משחקים חדשים
- 20 • סופר נינטנדו: כל מה שרציתם לדעת
- 23 • גיים בוי: משחקים פוסטר
- 24 • SEGA * נינטנדו
- 26 • גיים בוי: טיפים
- 29 • סופר נינטנדו: Street Fighter II
- 30 • ד"ר WIZ משיב
- 32 • SEGA: משחקים בשניים
- 33 • גיים גיר: משחקים חדשים
- 35 • ספרי פנטזיה: על ששה ספרים
- 38 • משחקי תפקידים: במבצר אנטיפטרוס
- 36 • משחקי תפקידים: תיחמונים!
- 41 • משחקי תפקידים: מירוץ הצללים
- 43 • WIZ-ים כותבים
- 44 • קומיקס: סוניק
- 46 • לוח

מנהל: דוד רביב * עורכת: דינה בן-קיקי * ניהול, הפקה ומודעות: לילי צראף * * משתתפים קבועים: ד"ר WIZ, שחף בן צור, טל גוטמן, עדי ורניק, מורגן לה פיי, ערן בן-סער * עיצוב גרפי: סולו קמינר * סדר וגרפיקה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * לוחות: קולורגרף * דפוס: סופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומינהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 1409 בני ברק * טל: 03-5794711 * פקס: 03-5708174 * BBS: 03-5794719

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים ליום הוצאתו בלבד. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות

תולעי החול שועטות שוב במשחק המחשב שהיה כבר ספר וסרט ועוד מעט יגיע אלינו בחיים... חולית! עמוד 8

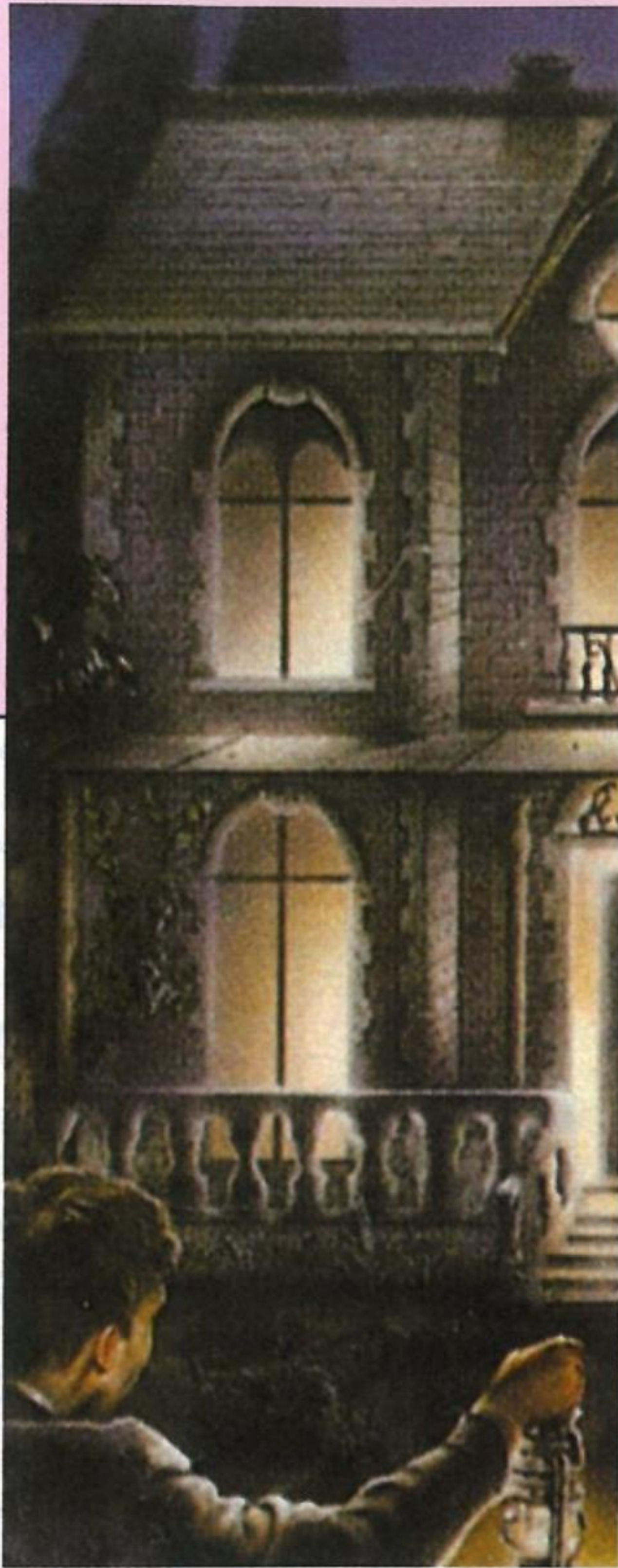


Street Fighter II יצא סוף סוף בגירסת סופר נינטנדו. המשחק כל כך מוצלח ששמענו על אנשים שקנו סופר נינטנדו במיוחד לכבודו! עמוד 29



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

אמיר ליפסקי מתל-אביב, ערן רוזנצוויג מאילת, עידן גל מראשל"צ, עופר צחר מחיפה, קרן זק מכפר-סבא, זוהר קלר מקרית-ים, ירון לנגר מפתח-תקוה, איתמר רוז מגני יהודה, ערן ברבו מחיפה, וישי בן-יפת מגבעת זאב.



מימדים: להסתדר בשלשות!

משחק חדש שהגיע לישראל לאחרונה מוסיף מימד נוסף למשחקי המחשב: המימד השלישי, מימד העומק, המתקבל בשרטוטי פוליגונים על תצוגת ה-VGA שלכם. מה שתעשו במימד השלישי הוא להיזו דמות של בלש ברחבי עולם ומלואו של הרפתקה.

הפטנט במשחק Alone in the Dark הוא שכל עצם נראה תלת מימדי לחלוטין. אם תזוז את הדמות מסביב לעץ, תראה את העץ, על כל כיוונויו. אם תרים אקדח ותסתכל עליו, תוכל לראות אותו כפי שהוא במציאות, להפוך אותו בידך ולראות את כל פניו. עוד אין לנו את כל הפרטים על המשחק אבל מה שאנחנו יודעים ללא ספק הוא שהוא דורש VGA, כ-6 מגהבייט פנויים בכונן הקשיח, ואהדה למשחקי בילוש... עוד פרטים בחודש הבא!

הטובים ביותר - האוסף!

חיסכון מדהים בזמן וכסף: באג גיימס משווקת אוסף של ארבעה משחקי מחשב אהובים. בקופסה, שמחירה 199 ש"ח, תמצאו כדורגל ממוחשב, פופולוס (הנדסת עולם), אלוף החלל I ומבוך משרוברב (Pipe Mania). העותקים חוקיים ואם תחלק את המחיר לארבע תגלה שכל משחק נמכר במחיר מצחיק!

אלוף החלל I הוא משחק חובה לכל מי שאהב את החלק השני (למה מוציאים משחקים בסדר הפוך?) ונורא כיף להנדס עולם, אבל המשחק שאנחנו הכי אהבנו, במערכת, היה מבוך השרברב. זה משחק נהדר, המתאים לכל מי שחושב מהר וכבר לא יכול להסתכל בטטרים.

הטובים ביותר -

בחודש הבא תמצאו ב-WIZ את רשימות משחקי המחשב שיצאו לאור במשך 1992. אבל איזה הוא המשחק הכי טוב? את זה תחליטו אתם! כל WIZ

סקופ
חדשות מאצלו
סקופ
חדשות מאצלו
סקופ
חדשות מאצלו
סקופ
חדשות מאצלו

סקופ חדשות מאצלנו

סקופ

חדשות מאצלנו

סקופ

חדשות מאצלנו

סקופ

חדשות מאצלנו

WIZ בקולנוע

קוראי WIZ, היכוננו! בעתיד הקרוב ביותר תיערך הקרנה מיוחדת של סרט מדע בדיוני, עבורכם בלבד! כדי להשתתף בהקרנה, תצטרכו למלא תלוש השתתפות - חפשו אותו ב-WIZ בחודש הבא.



ברברים

לא מזמן נערכה באנגליה תערוכת משחקי מחשב - The Future Entertainment התערוכה היתה יפה, מסודרת, מעניינת והרבה-הרבה-הרבה יותר מדי קטנה. אלפי בריטים להוטי משחקים ומחשבים התיצבו על מפתן הכניסה ודרשו זכויות כניסה וביקור... הבלגן שהלך שם לא היה מבייש הוליגנים בכדורגל. נכון שאצלנו זה לא יכול לקרות? תראו את אולימפידות משחקי המחשב!

שירצה להשתתף במתן הציונים ישלח לנו על גלויה את רשימת עשרת המשחקים האהובים עליו ביותר, מבין אלה שיצאו השנה. הגמדים החרוצים במערכת יספרו את הקולות ובסופו של דבר נדע איזה משחק היה הטוב ביותר, בארץ. פרסים, כפי שבוודאי ניחשתם, יחולקו בין ה-WIZ-ים המגיבים. יש סיבה לקום בבוקר!

מריו, מה השעה?

אתה מכור לנינטנדו ולא מתבייש להשוויץ? ענוד את השעון החדש של נינטנדו וכל העולם ידע שאתה ומריו אחים. השעון דיגיטלי, רגיל לגמרי, אבל מעליו מתנוסס פסלון מריו. איך יכולנו לחיות בלי זה?

ג'ויסטיקים

חשבתם שכבר שמעתם על הכל, בתחום הג'ויסטיקים? שמעתם על זה שמתחבר לעכבר וזה שכולל הגה וזה שכולל מצפן ואופק מלאכותי, וזה שמכין קפה... טוב, נסחפנו. אבל לא רק אנחנו! חברה אנגלית המייצרת ומשווקת בבריטניה ג'ויסטיקים המעוצבים כדמויות אהובות. מהיום אפשר לתפוס את בארט ולהטיס בעזרתו סימולטור, או לרוץ בעולם פנטזיה בעזרת באטמן. המדובר בג'ויסטיקים למכשירי סגה - ואפשר להשיג אותם רק מחוץ לגבולות ארצנו! פספוס!



סקופ חדשות מאצלנו סקופ חדשות מאצלנו סקופ חדשות מאצלנו



התעשר נ צייק צייק צייק

הוקדשה תשומת לב רבה לתחום הכלכלי. בתחילת המשחק יש לחברה הון של מיליון דולר. אל תתרגשו, זה נשמע כמו הרבה כסף אבל הכל יימס לכם בין האצבעות כשהמסילה הבודדת שלכם תהפוך לרשת מסילות, ואז תאלצו להנפיק מניות, כלומר למכור לציבור שותפויות קטנות בחברה, או להנפיק איגרות חוב, מה שדומה ללקיחת הלוואה מהציבור בנוסח "אני מבטיח שבעוד זמן X אחזיר את הכסף ועוד ריבית Y, גבוהה למדי".

הרווח האפשרי בענף הרכבות גבוה מאוד – אבל גם ההוצאות הכרוכות בהקמה וניהול רשת רכבות הן בשמיים. לפעמים יהיה לכם רכוש רב, שיפעל היטב, אבל לא יהיה בקופה גרוש מזומן אחד להשקעות חדשות או אפילו לשמירת הקיים. אם בעלי חוב של החברה באים לבקש את המגיע להם, תוכלו אפילו להכריז על פשיטת רגל.

כמו יתר התחומים במשחק, גם הצד הכלכלי נחקר ביסודיות. אפשר ללמוד הרבה על פעילותה המעשית של חברה העוסקת ביזמות על ידי הפעלת המשחק. למעשה אפשר ללמוד בעזרת סייקון גם על אופיה האמיתי של המהפיכה התעשייתית, על ניהול חברה, על ההתמודדות עם התחרות ואפילו על רכבות. אולי אם ישחקו אותו WIZ-ים היום, תהיה בישראל רכבת ראווה לשמה מתישהו במאה הבאה. נסיעה נעימה!

ציונים:

גרפיקה: ★★★★★
 קול: ★★★★★
 כיף: ★★★★★
 שווה את המחיר? 149 ש"ח, מומלץ ליזמים

ציון כללי: ★★★★★

לך? מסתבר שכן. אז כיצד תוכל להתעשר? אהה! תקים חברת רכבות! בעצם, מהי חברת רכבות? יש בבעלותה קרקע, עליה נבנים הפסים והתחנות, וגם רכבות ואנשי הנהלה. החברה צריכה להחליט החלטות שונות והחברה צריכה לשלם, לבצע ולהרוויח. אם הרעיון הזה קוסם לך, סייקון הוא המשחק בשבילך.

סייקון הוא משחק מתחום הנדסת היקום. בתחילתו תמצא מפה ריקה של אמריקה או אירופה, והפעולות שאתה נוקט ישפיעו על התפתחות האיזור בו בחרת להקים את קו הרכבות שלך. בדומה ל-SimCity ולפופולוס, המחשב מגיב בצורה גרפית לפעולותיך. בשונה מהן, התוצאות מתבטאות במונחי דולרים וסנטים. זוהי שיטת חישוב מגרה מאוד, ליזמים צעירים!

אבל איך משחקים?

כפי שכבר אמרנו, בתחילת דרכך תמצא קרקע בתולה. איזורים מוכרים (מעולמנו שלנו), עם משאבים ותעשיות וכדומה. בעזרת מערכת תפריטים נופלים (כמו ב-Windows, כמו ב-SimCity) תוכל להחליט מה אתה רוצה לעשות ובעזרת העכבר (או המקלדת – סייקונים לא עובדים עם ג'ויסטיק) תוכל גם לבצע את משימתך.

לכל פעולה יש גם מחיר ועל החברה שלך להתחיל להרוויח די מהר, כדי שתוכל להמשיך לשחק מבלי לפשוט את הרגל. כלומר, עליך לבנות מסילה ולגרום לה להתחיל לתפקד הרבה לפני שאתה מוכן לכך. והתפקוד, במקרים אלה, משמעו רכישת קטרים וקרונות ובניית רציפים ותחנות, שלא לדבר על יצירת מערך תחזוקה. במלים אחרות, צרות של עשירים בלי הכסף שלהם...

קשיי מימון

כפי שיאה למשחק המושתת על כסף,

אנו עומדים בתחילת המאה ה-19 והעולם סביבנו חדש ונקי יותר. כמו בחיים במשחק מונופול, המטרה היא לעשות כסף. הרבה כסף. איך? המהפיכה העשיתית משתוללת ומביאה כפריים לעיר ועירוניים לבנק, עם שקי כסף. סוף סוף ישנה אפשרות לייצר כמויות ענק של מוצרי יסוד ולמכור אותם, ברווח נחמד, ליתר האנשים בעולם.

אך המפעלים החדשים אינם קרובים לכל השווקים. מה תעשה? כיצד תוכל להעביר את המוצרים מהמפעלים אל הצרכנים? אולי ההמצאה החדשה הזו, רכבת, תוכל לעזור

תלה את הכובע על הקולב, הפשל שרוולים וצא לדרך – מישהו חייב להביא לעולם את המצאה המדהימה הזו, הרכבת למה שלא תעשה זאת בעצמך?

סייקון – הגדרה מהמילון

סייקון הוא איש עסקים מצליח, שעשה את כספו בעסקאות (מפוקפקות לעיתים) ושולט במספר רב של פרטים ונושאים. המדד העיקרי לסייקוניות – הכסף.

לדוגמא, סייקון רכבות חייב להתמחות בצד הטכני של הרכבות, בפרטי מסילות ולוחות זמנים, להכיר את הנדל"ן בסביבת העבודה ואת התעשייה והמחצבים. סייקון אמיתי מבין את כל הגורמים הללו ומצליח לתחמן את כל המתחרים ולבנות לעצמו אי



עלילה וקוץ בה

כמה פעמים נתקלת בקוסט בעל רמה טכנולוגית מרהיבה (A:A), סאונדבלסטר, עצי דקל צומחים מתוך הקופסה) והוא היה פחות טוב. בהרבה מקודמיו שפעלו על ה-Apple? חפש את העלילה

מאת טל גוטמן מהי עלילה?

העלילה היא מה שקורה בקוסט, מטרתו של הקוסט והדרך להגשמת מטרה זו, עם כמות נדיבה של חידות ורבע ליטר סיפור. ישנם שני גורמים שחוברים יחד כדי להפוך עלילה למרתקת: הסיפור והחידות. הסיפור הוא מה שמתרחש במשחק - השתלשלות אירועים שהביאה או עוד תביא למצב מסוים, אותו עליך לשנות. למשל, בלארי I מוצב לארי במצב מסוים: עד סוף המשחק תצטרך לשנות מצב זה או למות. כמובן שאינך חייב לדעת מה עליך לשנות ישר בתחילת המשחק, ולרוב גם לא תדע איך לעשות זאת.

כאן נכנסות לעניין החידות. תפקידן הוא לעשות את חייו של השחקן קשים. אין המדובר בחידות "מי אני" או בחידות היגיון - הכוונה היא לחידות בהן עליך לעשות את הפעולה הנכונה במועד ובמקום הנכונים. הפעולה עשויה להיות כל אחת מבין מגוון רחב של מעשים, החל בשיחוד פקיד בשדה התעופה וכלה בהיענות לנוהלי משטרה אמיתיים או בריחה מתוחכמת מרוצח צמא דם, הרוצה להרוג אותך, הבלש החובב. כמובן שקיימים גם קוסטים הכוללים חידות אמיתיות, מילוליות, בסגנון שפירטתי לעיל, כדוגמת החידה "מהו המקום ממנו יוצאים אך לא נכנסים?", המופיעה במשחק פגיון הדמים. רוב החידות המילוליות הנפוצות במשחקי מחשב הן מסוג "מי אני", או מבוססות על אירועים שקרו במשחק ודורשות רק הפעלת הזיכרון.

חידות לא מילוליות, שנכנה "מכשולונים", כוללות לפעמים פיתרון טפשי מאוד. הבעיה מופיעה במיוחד בעלילות הומוריסטיות, כגון שעשועי לארי לדורותיו או אי הקופים. בלארי II, לדוגמה, עליך לבנות פצצה מספריי נגד התקרחות, שקית הקאה שנגנבת ממטוס וגפרורים - וכל זה כדי לפתוח דלתה של מעלית מקולקלת. די טפשי, לא?

לאחרונה נפוצה במשחקי המחשב החדשים אפשרות של מספר מסלולי עלילה - מספר פתרונות חלופיים מוגדרים לכל מכשולון. בלארי V, לדוגמה, תוכל להרוויח \$35 בקזינו ולשכור זוג סקטים, או לתת במקומם את המצלמה שלך, כערבות. הבחירה בידיך, אך אחד מהפתרונות יהיה

מתוסבך, לא? כך הן רוב עלילות האופס. בניגוד מרשים ל א ק ר א י ו ת

שבעלילת הטעויות תמצא חשיבה מתוכננת ומסודרת בעלילות הבילוש. בהרפתקת בילוש מהווה העלילה מכשולון אחד גדול ודורשת משחקני הקוסטים לפעול בדרך שהם אינם מורגלים בה - לחשוב. לדוגמה, בסוף המשחק "פיגיון הדמים" תתבקש לגלות מיהם הרוצחים ולמה נרצחו מי שנרצחו. במשחקים כאלה מומלץ מאוד שתרושם הערות, ציטוטים וכל מידע שימושי אחר בו תיתקל, לקראת הבעיות בסופו.

ישנן עלילות "בואו ניכנס לנעליים של...", המורכבות מסיפור דימיוני אך לא בלתי אפשרי בו תוכל לחטף מטוס, לבצע רציחות פולחן, לחטוף שגריר ולהצילו בעזרת סוכן חשאי, ועוד. המאפיין העיקרי של משחקים מסוג זה הוא הדבקות במציאותיות בהן. אם המדובר בנוהלי משטרה, הנוהלים יהיו דומים מאוד לאלה שמפעילה המשטרה האמיתית. אם המדובר בחטיפת מטוס, יהיה עליך לדעת איך להטיס אותו, כדי שתוכל להימלט מבלי להתרסק. לסיום, אזכיר את העלילות החינוכיות.

אלה אינן לומדות וגם לא משחקים, בהן פתירת תרגילי חשבון תגרום ליריה בחללית. אלה הם קוסטים אמיתיים, עם גרפיקה, מוזיקה וסיפור, אך תוך כדי משחק לומדים דברים שאינם מופיעים דווקא במערכת השעות. מגוון הנושאים בתחום זה רחב, כולל איכות הסביבה, מתמטיקה בסיסית וספרות אנגלית למתחילים. המשותף לקוסטים כאלה נתגלה במחקר, המראה שרוב הילדים זונחים את הלומדה לאחר זמן משחק קצר ועוברים לקוסט חינוכי, למה? בגלל שהיא הרבה פחות "לימודית" ובגלל דבר אחד שהיא כוללת ואין באף לומדה - עלילה.

בדרך כלל טוב יותר ממשנהו ויזכה אותך ביותר נקודות. שיטה זו מאפשרת לך לשחק במשחק מספר פעמים מבלי לחזור על פתרונות המכשולונים.

ששה סוגי עלילות

פעם ישב אדם חכם וספר את העלילות האפשריות בסיפורים. הוא הגיע לתשע והפסיק. אותו חכם התעקש שאין עלילות אחרות - אציג כאן רק שש עלילות בקוסטים - ואיני מתחייב שאין בלעדיהן. עלילות אפיות הן בעלות מטרה נעלה. סדרת קינג קוסט מתבססת על עלילות מסוג זה. כמו גם הרפתקה במצולות ורובין הוד. בין אם תצטרך לשחרר נסיכה במצוקה מידי רשע, להציל את משפחת המלוכה או להרוג דרקון תלת ראשי שחטף נסיכה, תמיד יהיו מטרתך טהורות ונעלות ולעיתים קרובות יכללו גם אלמנטים של פנטזיה וקסם. לעומת רצינותן הכבדה של העלילות האפיות, זיכרו את קלילותן הלעגנית של העלילות הקומיות. מאפיינן העיקרי הוא העדר העלילה שבהן - היא פשוט אינה

חשובה. בדומה לסרטי קומדיה מסוג ב', לא הסיפור אלא רצף הבדיחות והמצבים המשעשעים, מושך קהל. בדרך כלל מורכב משחק זה ממשימות לטווח קצר, המתגבשות יחדיו לעלילה אחת. רמת הקושי של החידות במשחקים אלה נמוכה יחסית, מה שהופך אותן טובות למתחילים.

יש גם עלילות "אופס", אליהן נקלע הגיבור בטעות מושלמת ומתחיל להסתבך בעלילה. כך התחילה למשל סדרת מסע בחלל, שהזכרה גם כעלילה קומית. דוגמא מובהקת יותר היא "מלחמות

עתידיות", בה תגלם מנקה חלונות מתקופתנו, שנקלע בטעות לקרב מוחות אינטרגלקטי המתרחש בשנת 3721. די





חולית DUNE

מתוך העם החי בכוכב הלכת. כדי לעשות כן יהיה עליו לעצור את תהליך ההתייבשות של חולית וליצור בה גן עדן פורח.



זו משימתך, אם תשחק בחולית. האם תוכל לבצע אותה? השאלה תלויה בכישוריך בתחום האסטרטגיה, כמו במיומנותך בהפעלת העכבר. אתה, בתפקיד יורש העצר של משפחת

אטריידס, יכול לצרף לעצמך עד שני יועצים, שיסייעו לך בדרכך.

בתחילת המשחק תמצא את עצמך שבו בעלילה מוכתבת מראש: ביקורים מלכותיים במאהלי הפרמנים, כולל ניסיון לשכנעם לעבוד עמך, החזרה לארמון, איתור מאהלים ומציאת חדרים סודיים בארמון, שהוא ביתך.

לאחר שתצבור מעט כוח וניסיון יהיו ברשותך מספר מאהלי פרמנים, שיעמידו עצמם לשירותך. את המאהלים הללו תוכל להפעיל למטרותיך. כל מאהל יכול לחצוב

הגירסה

הממוחשבת

משחק המחשב מטפל רק בחלק מהעלילה המסובכת של הספר. הנדבך שתכיר במשחק הוא בערך כך: חולית היא כוכב לכת צחיח, שהוא המקור היחיד ל"תבלין", הנחוץ לניווט בין הכוכבים. היחידים שהצליחו לשרוד

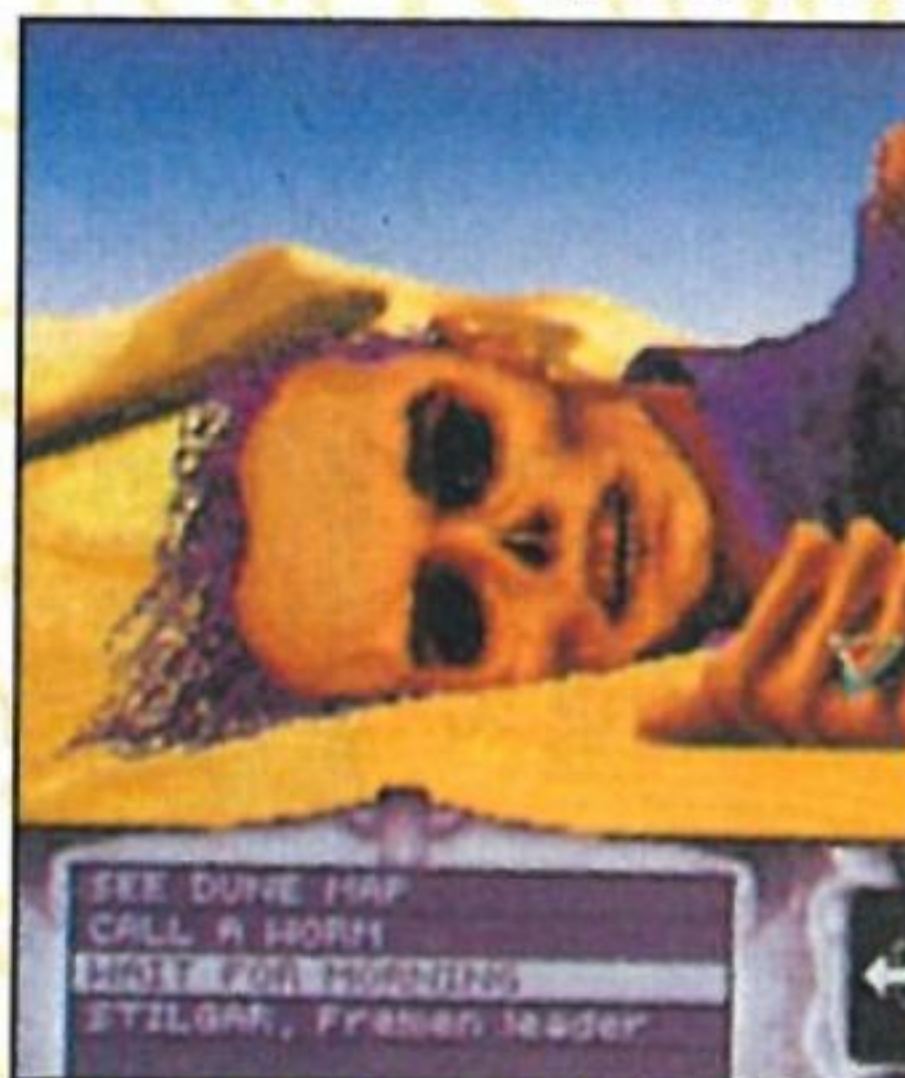
בחולית ללא סיוע טכנולוגי עצום הם בני שבטי הפרמנים, המבצעים הלכה למעשה את איסוף אותו "תבלין". בתחילת הסיפור מעביר הקיסר את זכויות האיסוף ממשפחת הרקונן למשפחת אטריידס, מה שגורם להרקוננים להתעצבן ולרתוח ולאטריידסים להיות מודעים מאוד לניסיונות התנקשות אפשריים.

ההתנקשות אכן מתרחשת ומותירה את פול אטריידס הצעיר ברשות עצמו, ללא אביו. תוך זמן קצר הוא בורח אל שבטי הפרמנים ומנסה לתפוס שוב את השלטון,

חולית עוברת ממצאיות למציאות וסוחפת איתה את קהל הקוראים - ספר, סרט, משחק, מה הכי טוב? מה הכי כדאי?

בראשית היה פרנק הרברט, שישב בחדרו וכתב את חולית - הספר. הוא השקיע את כל נשמתו בפרוייקט והוציא מתחת ידיו יצירות מופת, אחת מסדרות המדע הבדיוני המצליחות ביותר בכל הזמנים. לא ספרנו בדיוק כמה ספרים יש בסדרה, אבל בכל פעם שהבית זוכה לסידור משמעותי מתגלה כרך זה או אחר, או שניים.

לאחר שהעולם כולו הכיר בגדולת חולית, החלה תעשייה סביבו. היו אפילו נסיונות לשווק חרבות קריסנייף לצבאות העולם - אך הנדבך החשוב ביותר בהנצחת חולית היה למעשה הסרט שנעשה לפיו. אמנם הסרט לא הצליח, והיה משעמם ונורא ועוד כמה דברים רעים (ראה מסגרת בהמשך הכתבה) - אבל הוא לא יישכח במהרה והוא גרם לאנשים רבים שעוד לא קראו את חולית, לעשות כן.

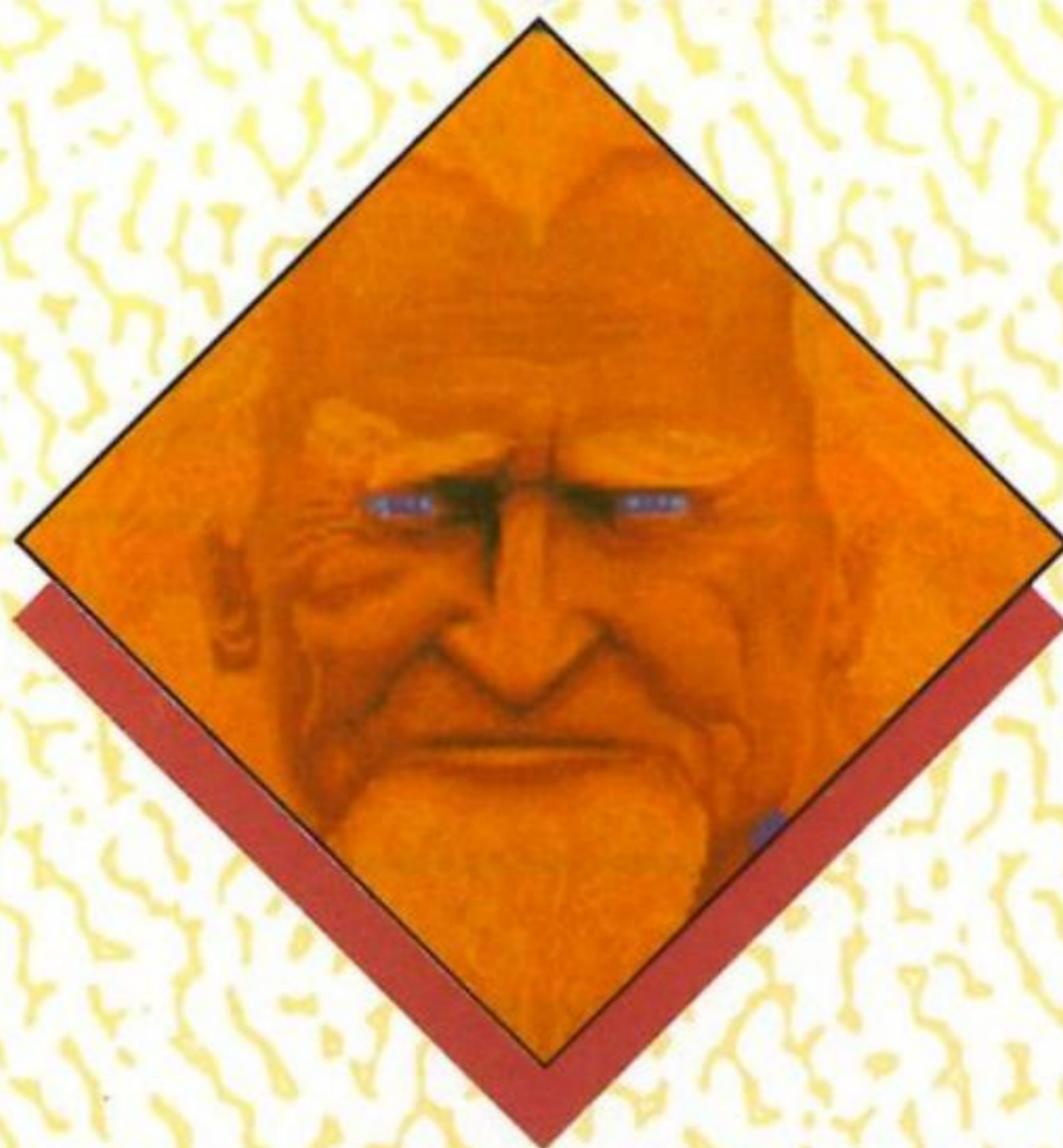


הסרט

איכס! בלהו! הצילו!

אפשר היה לכנות את הסרט "איך לבזבז עשרות מיליוני דולר על צעצועים". הסרט הארוך, בבימוי מעצבן ועם שחקנים מכעיסים, לא החזיר את ההשקעה הראשונית בו. איכשהו הסתבר שתולעי הענק המכניים, שהוכנו עבור הסרט, עלו יותר מכפי שנרשם בספר התקציב. שלא כמו בספר, אי אפשר היה להאמין בדמויות והיה אפילו די קשה ליהנות.

אם יש לכם אחר צהריים פנוי וברצונכם לראות סרט בינוני - חפשו סרט אחר. חבל לקלקל את הרושם הטוב מהמשחק ומהספר. צלילי המוזיקה, או אולי לאסי... הכל יותר טוב מהסרט על חולית.



את ה"תבלין" או להילחם או להצטרף לכוח הפרחת השממה. תוכל גם ליצור משימות ריגול, כדי לגלות מה מתרחש במבצרים של בני משפחת הרקונן. הפרמנים מאוד רוצים להפריח את שממת כוכב הלכת חולית. בכל פעם שתגיע לנקודת ציון חדשה מבחינה אקולוגית, הכריזמה שלך תעלה. במלים אחרות, יהיה לך יותר סיכוי לשכנע את המאהל הבא של בני הפרמנים להצטרף לכוחותיך.

המצב בחולית, ההחלטות האסטרטגיות מענינות מספיק ואינן משאירות שחקן משועמם ליד המקלדת.

אז מי יקנה את המשחק?

המשחק חולית מתאים לאלה שאהבו את הספר ורוצים לחוות שוב את ההיכרות הראשונית עם משפחת אטריידס ועולם חולית. אלה יהנו ממנו יותר מכל יתר שחקני המחשב. WIZ שיקנה את המשחק מבלי לקרוא את הספר יהנה מאוד - אבל יחמיץ

אסטרטגיה

כל מאהל שתגלה במשחק מורכב מבני שבט הפרמנים, אותם תוכל לגייס למאבקך. אך כיצד בדיוק תחלק את משאביך? הקיסר יפעיל עליך לחץ רב וירצה שתשקיע את כל

המאהל הבא של בני הפרמנים להצטרף לכוחותיך.

תולעי החול

על כוכב הלכת אראקיס שועטים להם תולעי חול, שהורגות כל דבר שעומד בדרכן, מלבד בני שבטי הפרמנים. הפרמנים הצליחו איכשהו לאלף את התולעים, ולרכב עליהן. גם פול אטריידס רוכב על תולעים, אבל לא בתחילת המשחק. לפני כן יהיה עליו לוותר על חלק ממורשו כבן למשפחת אטריידס.

אחד הדברים המעניינים בתולעים הוא הניצול שנעשה בשיניהן - ליצירת הקריסנייף, החרב המוצלחת ביותר בעולם. חרב זו נועדה רק לבני שבטי הפרמנים ולפול אטריידס. מי שיש לו חרב כזו, לעולם אינו מניח אותה מגופו. "מה, גם לא במקלחת?" אתם שואלים. אין מקלחות בכוכב הלכת הצחיח ששמו חולית.



מרצך בחציבת ה"תבלין". בני הפרמנים רוצים, יותר מכל, בהחייאת כוכב הלכת המיושב שלהם. אבל לא תוכל לרצות את הקיסר והפרמנים אם בני הרקונן יצליחו להרוג אותך, נכון?



האיזון הנדרש בין מאווייך ודרישות העולם נותנים ל"חולית" תחושה אמיתית מאוד. קל להאמין לסיפור הרקע, העובר אליך בחציו הראשון המשחק, וכאשר הסיפור המקורי נסוג, משום שפעולותיך שינו את

הספר

זהו מקום נוח לוידוי - אני לא מחסידות חולית. במשך שנים רבות נרתעתי מקריאת הספר, על אף חידודי המלים וההתחכמויות שבתרגום. גם הגירסה המקורית, באנגלית, לא משכה את ליבי. אבל לפני כמה חודשים גאלצתי לבלות לילה שלם, ללא שינה, וזו נראתה לי הזדמנות טובה במיוחד לערוך היכרות מעמיקה עם הספר. ולא התחרטתי - אף שלא אמנה לעולם את חולית בין חמש עשרה או אפילו חמישים ספרי המדע הבדיוני האהובים עלי.

האלמנט הפוליטי בספר חזק ומעניין בהרבה מאשר אלה שמתבטאים במשחק ובסרט. ישנו גם מיתוס "קפיצת הדרך", האדם שיציל את מסדר המכשפות (טוב, הגזמתי - הן רק התנהגו כמו מכשפות) ונתיב הייסורים שעובר העולם עד להצלתו. כתיבתו של פרנק הרברט רהוטה והקריאה בה שוטפת - והתרגום נחשב לטוב ביותר שביצע עמנואל לוטם, מתרגם המדע והמד"ב הוותיק. אז אם אתם רוצים לדעת עוד על עולם חולית ועל הרקע למשחק, פנו לספר (הוא יצא בעברית בהוצאת עם עובד) וקראו אותו. בסך הכל, זה די כדאי.

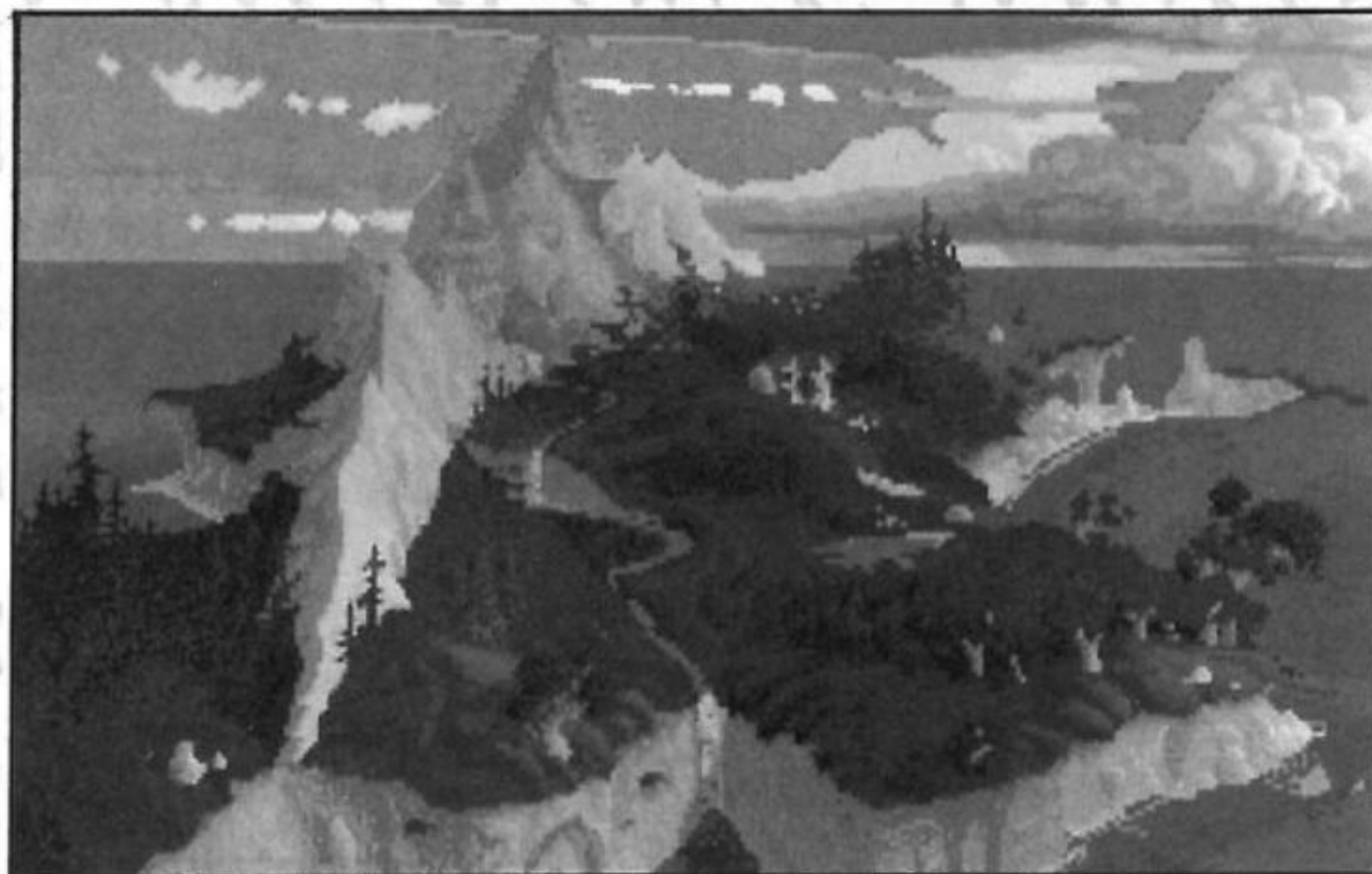
את תחושת "אה! אז ככה זה נראה!" שמולידים הציפיות והדימויות בעת הקריאה.

אך כמו הספר, אנו מאמינים שחולית יהפוך למשחק שאנשים יחזרו אליו שוב ושוב, ולו רק הודות לגרפיקה המדהימה שלו. בין משחקי המדע הבדיוני שאנו מכירים, אין ספק שחולית הוא המוביל.

ציונים:

- גרפיקה: ●●●●●
- קול: ●●●●●
- כיף: ●●●●●
- שווה את המחיר? מוסיף מימד מרתק לעולם חולית
- ציון כללי: ●●●●●

להרפתקה



רעיון חדש בתחום תיאורית הכישוף מצטרף לסאגה משפחתית בפרק הראשון של משחק בהמשכים - נא להכיר: קירנדיה, קוסט גרפי

ממלכת קירנדיה שוכנת באי שיכול היה להיות מושלם. הכישוף פועל בו, העצים ירוקים, ההרים לבנים והאקלים ממוזג. אבל אם הכל היה מושלם, לא היתה לנו שום סיבה לשחק משחק מחשב עליו ומשום כך אנו נאלצים ללמוד קצת על שושלת המלוכה ומה שקרה לה לפני שנים מספר. מעניין לציין שכותבי קירנדיה, כל התריסר, כבר חטאו בכתיבת משחקים בעבר. סדרת עין הבוהה (Eye Of the Beholder) היא פרי עטם, מה שהגביר ביותר את סקרנותנו לגבי התוצאה. מה הם הוציאו הפעם מתחת למקלדתם?

ליצן החצר

לא כל אחד מתאים להיות ליצן. אין שום חדש בכך. אבל בסרט הפתיחה של קירנדיה מוצגת דרך לא כל כך נהדרת להתמודד עם בעיות מקצועיות של קומיקאי כושל. מלקולם הליצן, כך מסתבר, החליט שאם עוד פעם אחת לא יצחקו מבדיחותיו, הוא ישבור את הכלים ויהרוג את הבוסים שלו - מלך ומלכת קירנדיה.

בבוא ההופעה מלקולם ממש לא מצחיק אף אחד והמנוול רוצח את המלך והמלכה ומכריז על עצמו כדיקטטור החדש. מעניין גם הבדיחה הזו לא הצחיקה אף אחד! למרבה המזל היתה עינו של רב המכשפים של קירנדיה פקוחה על מלקולם והוא מיהר לטירה וכישף אותה -

מלקולם לא יוכל לצאת ואף אחד לא יוכל להיכנס. יש לציין שהמכשף, קאלאק, רתח מכעס כאשר הטיל את כישופו על הטיירה. המלכה שנרצחה היתה בתו!

למרבה מזלה של שושלת המלוכה, כבר

נולד למלך ולמלכה ילד - בן, במקרה זה. קאלאק הסתיר את נכדו במקום מגוריו והורה לו את כל תורת הכישוף, אותה הכיר על בוריה. ברבות הימים גדל בראנדון והגיע לגיל בו יכול היה להתחיל בהצלת ממלכתו



- ובדיוק אז מצליח מלקולם לברוח מהארמון בו היה כלוא. מה הוא עושה? כמו כל שד שמשוחרר מהבקבוק, הוא אץ-רץ לאדם שכלא אותו ומתנקם בו נקמה מתוקה. מלקולם הופך את קאלאק לאבן, מול עיניו המשתאות של ברנדון.

תיאוריה של כישוף

בכל פעם שאנו מדברים על עולם שדומה מאוד לשלנו מלבד העובדה שהכישוף אפשרי בו, אנו יוצרים מתח סיפורי. עלינו להסביר כיצד התווסף הכישוף לעולם, כי זהו השינוי העיקרי מעולמנו שלנו. ההסבר אינו חייב להיות מקיף לגמרי, אך הוא חייב להיות בעל היגיון פנימי כלשהו, כדי שנוכל להאמין בכל יתר הסיפור.

הסיפור של

קירנדיה עונה על תנאים אלה, ומסביר את קיום הכשפים בצורה מקורית, מבלי להפריע לרצף הסיפורי. התיאוריה היא שקיים קסם בכל מקום, אבל הוא מתאדה ובורח אם אינו מוחזק במקומובעזרת

גביש מסוג מיוחד. מה שנועל את הקסם בקירנדיה הוא גביש בשם קירנג'ים, הנמצא בשליטת משפחת המלוכה. כאשר מלקולם הורג את המלך והמלכה הוא גם תופס ומחזיק

בקירנג'ים, שנכלא עמו מאחורי חומת הכישוף סביב הטיירה. לאחר ששמעתם כל זאת, לא תתפלאו לגלות שנעילת הליצן מאפשרת את התאיידות הקסם מפני קירנדיה, נכון? אך מכיוון שכישוף הנעילה דורש רמת קסם גבוהה, מלקולם אכן מצליח להימלט ולנקום את נקמתו.

לאחר שמלקולם נמלט מביתו של קאלאק, מתחזרת לברנדון משימתו הנעלה:

מה אפשר להגיד על האי

אחת הבעיות הגדולות של קירנדיה נעוצה בהיותה כלואה על אי. שוכני האיים, בדומה לכני הקיבוצים, רואים אחד את השני יותר מדי. בכל מקום אליו יפנו, הנה אותו הרמן, אותה קלאריסה, אותו ג'ים ואותה ברונהילדה. ואם אינך אוהב את קלאריסה או את ג'ים, כל פגישה נוספת מעצבנת אותך עוד קצת.

זה בדיוק מה שקרה למלקולם. הוא התחיל את דרכו כליצן חצר, אבל במקום שהקהל שלו ישתנה ויתעדכן, הוא נאלץ למצוא עוד ועוד בדיחות עבור קהל קבוע. תסכימו שזה פשוט לא פייד! אמנם רצח הוא פיתרון פסול, אבל מה לדעתכם היה עליו לעשות? הצעות והמלצות יתקבלו בברכה, בתא דואר 1409, בני ברק.



באי הירוק



שהכרת. היכרות עם סדרת אי הקופים, שהשפיעה רבות על בוראי קירנדיה, רק תעזור במהלך המשחק - אבל אל תצפו למצוא גירסה נוספת של האי המצחיק! קירנדיה אינה מתקרבת לרמת ההצחקה של אי הקופים - אולי משום שמלקולם מעורב בעלילה.

אז כדאי?

קצת מידע מקדים - קירנדיה נחשבת בחו"ל ללהיט ענק. כל הירחונים שקראנו לפני הכנת כתבה זו התלהבו עד השמיים מהגרפיקה, הצלילים, ההתחכמויות, הסיפור... נבחרת WIZ, שבדקה את המשחק, טרם הגיעה לפיתרון. חברי הנבחרת הבטיחו לצלם כמה טיפים, שיופיעו בגיליונות הבאים.

מכל מה ששמענו עד כה, נראה שאם יש לכם 99 ש"ח פנויים, רכישת קירנדיה היא דרך לא רעה להוציא אותם. מובטחות שעות משחק רבות ומהנות, ברמה טכנית גבוהה ביותר.

מספר הדמויות אינו גדול עד כדי בלבול, אך גם לא קטן עד כדי שעמום. זהו רק אחד התחומים בהם מצטיינים דברי ימי קירנדיה. כדאי גם להזכיר את הגרפיקה המדהימה (אם נגיד עליה "עשר", זה לא יהיה מספיק מחמיא) ואת האנימציה החביבה, אותה תמצאו כמעט בכל מסך. והמוזיקה - טוב, מי שמשחק עם סאונדבלסטר יודע עד כמה אפשר להתייחס ממנגינה אחת, שחוזרת על עצמה שוב ושוב ושוב ושוב... הבנתם את הקטע, נכון? אז המוזיקה בקירנדיה משתנה ממסך למסך ואינה משעממת לרגע.

כדאי שנציין לטובה את הקצב הרגוע של המשחק. זהו משחק המאפשר התרגעות רצינית מול המחשב ולא יגרום לשערך לסמור מאימה, מלחץ ומזוועה. ממשק המשתמש החביב של קירנדיה אחראי גם הוא לתחושה הרגועה, אולם תוכל להפעיל את הנדבך החביב בו רק אם יש ברשותך עכבר.

משחקים בעכברים

כפי שהזכרנו לעיל, הממשק העכברי של קירנדיה נחמד וחביב. הפטנט הוא, כרגיל, הצבע ולחץ, המשולב בתפריטים. כל הטקסט שעל הצג אנגלי, אך העכבר משחרר אותך מהקשה אנגלית מעצבנת.

יערות קירנדיה וכפריה מלאים בחפצים שאפשר לבחון ולהרים ולהפעיל. הפעולות מתבצעות באמצעות לחיצה על הכפתור - זו אפשרות טובה בהרבה מאפשרות הפעלת המשחק בעזרת המקלדת. על ג'ויסטיק פשוט אין מה לדבר - זה אינו משחק "כזה". ובעצם, אילו WIZ-ים יתעניינו בדברי

ימי קירנדיה? קודם כל, WIZ-ים בעלי מחשב AT (286 ומעלה), עם צג VGA וכונן קשיח. זהו הציווד המזערי, הדרוש להפעלת המשחק. בנוסף לכך, WIZ-ים שאינם רוצים להשקיע את כל הונם במילונים וספרי היסטוריה כדי לפתור קוסט. אינך

זקוק לידע מוקדם כדי לשחק בקירנדיה. למעשה, תוכל לטייל ברחבי מאה (בערך) המסכים גם אם זהו משחק המחשב הראשון



עליו למצוא את הגביש ולהשיב את הקסם לקירנדיה. סיפור הרקע של המשחק זוכה לחמש מתוך חמש נקודות על היגיון פנימי!

עוד כמה דמויות

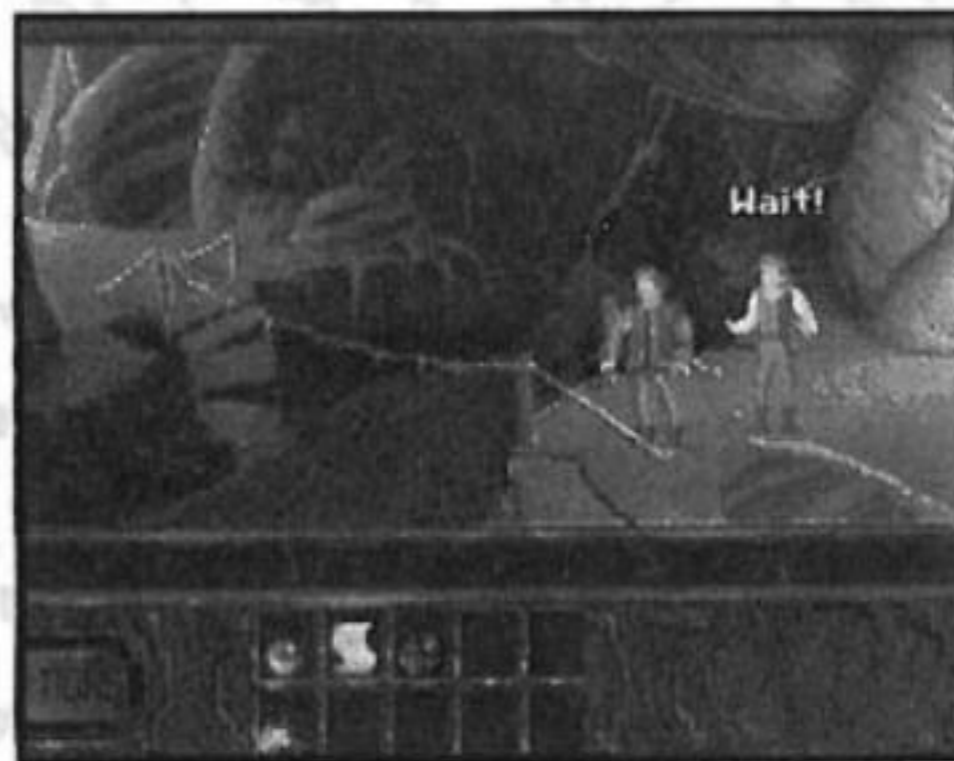
נראה, את מי כבר הכרנו? את מלקולם, ליצן החצר. מלך ומלכה (לשעבר). רב מכשפים (שעבר שינוי במצב הצבירה). את הגיבור, ברנדון. מי עוד נראה?

די בתחילת המשחק נתקל ברנדון בברין, עלמה חסודה השוכנת בכנסיה קטנה בלב היער. כפי שתצפו, ברין רוצה שברנדון יבצע עבורה משימות שונות ובתמורה תעניק לו חפץ רב ערך והרבה מידע מעניין. הקמיע

של ברין, כמו גם הסיפורים בהם תלעיס אותך, חשובים מאוד להמשך המשחק.

על גשר החבלים תמצא את הרמן, שתפקד כשומר עד שהרסו לו את החבלים. כשתגיע לשם יהיה עליך למצוא דרך מוצלחת לעבור מצד אחד לצד

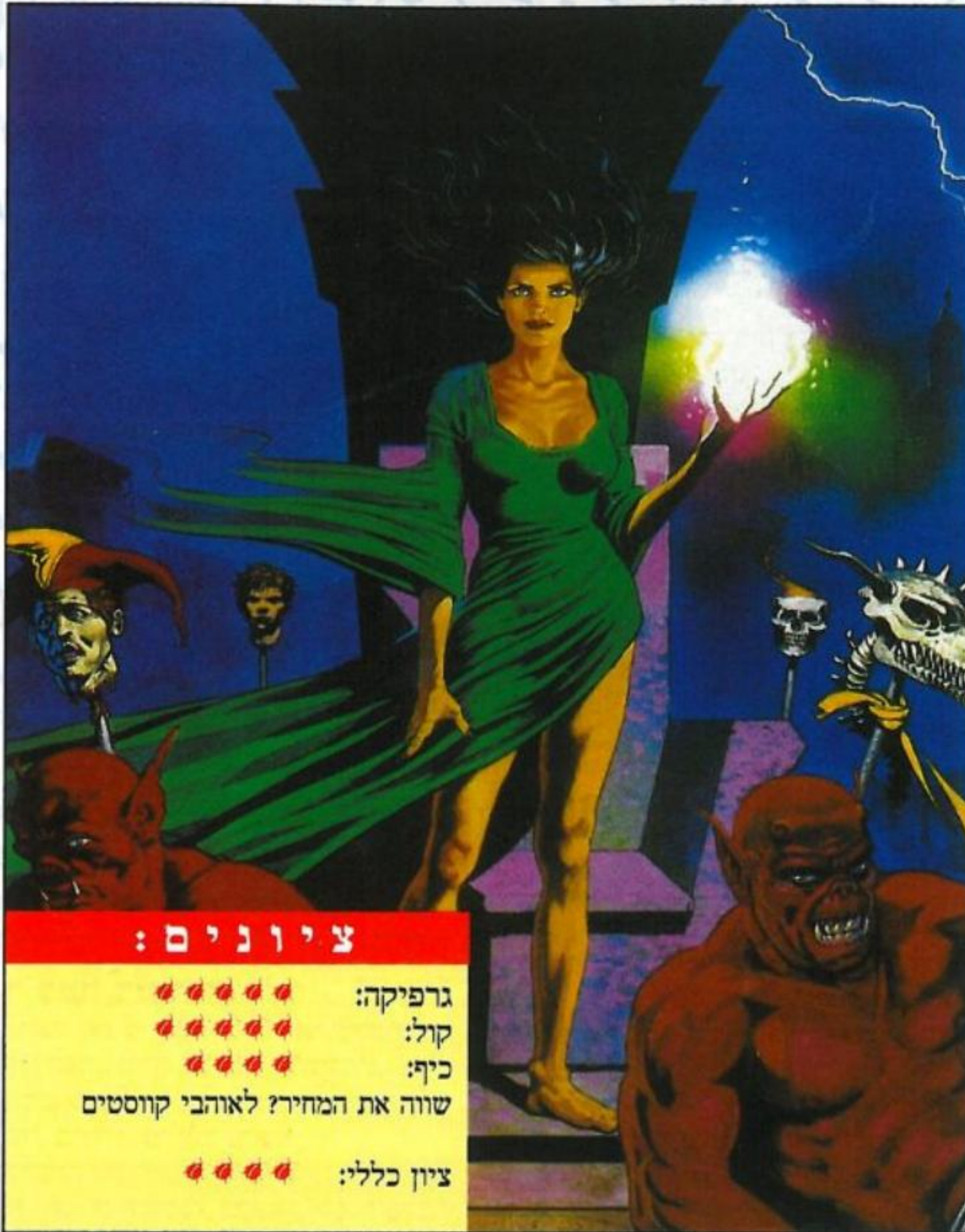
השני. ישנם גם פנטוס החייט ועוד בעלי מלאכה, ואנשי רוח בתחום מזג האוויר והכישוף.



ציונים:

- גרפיקה: ●●●●●
- קול: ●●●●●
- כיף: ●●●●●
- שווה את המחיר? למתחילים
- ציון כללי: ●●●●●

תחת כיבוש הסקורל



ציונים:

- גרפיקה: ★★★★★
- קול: ★★★★★
- כיף: ★★★★★
- שווה את המחיר? לאוהבי קוסטים
- ציון כללי: ★★★★★

תיאטרון וירטואלי – נא להכיר

כל מי שרואה את אריות מלכודת הפיתוי – בחנות, אצל חבר, אצל הירקן השכונתי – לא יוכל להתעלם מהמושג שחוזר שוב ושוב על האריזה ובחוברת. "תיאטרון וירטואלי" – אז מה זה?

כמו כל מיני דברים וירטואליים שכבר פגשתם ב-WIZ (מציאות וירטואלית, קרב טכ' וירטואלי וכן הלאה – החל מגיליון 3 וכלה בגיליון שאתם מחזיקים בידיכם) – המלה "וירטואלי" באה לספר לקורא שהמדובר במשחק משוכלל ומרהיב, הגרפיקה, הצליל והפעילות שבו נראים כמו החיים עצמם.

אופנת הווירטואליות פשטה במחשבים עוד בשנות השבעים, כאשר הופיע בעולם המונח "זיכרון וירטואלי" – שמתאר מידע שנמצא בכונן הקשיח בעוד המחשב מאמין שהוא מאוחסן בזיכרון. כבר אז הופיעה גרסה מעודכנת של סיפור הבריאה (כן-כן, מהתנ"ך), על תוהו ובוהו וירטואלי ומספר מלות מפתח (MAKEDIR LIGHT, למשל...) שעשו סדר בכונן.

אז מה זה תיאטרון וירטואלי? משחק מחשב שהוא כל כך מוצלח (כך מקווים היוצרים) שאתם לא תרגישו שהדמויות לא קיימות באמת. המממ...מה חושבים על זה בענ, הפסיכיאטריה?

דיארמוט עושה דרכו ממרתף כליאה חשוך אל זרועותיה של המפתח הנוראית - האם היא מכשפה? האם היא מלכה? כיצד היא הצליחה לגרום לסקורל לעשות את דברה?

דברים משונים קורים למחשב שלי. לאחרונה הוא סבל מכיבוש על ידי לוחמי הסקורל, שהתמקמו בפאב (ממתי יש פאב במחשב שלי?) והחלו להטיל טרור על יושבי הכפר (ממתי יש כפר במחשב שלי?). לא רק שהחלו להופיע סקורלים זועמים ולהביט בי, שמתי לב פתאום שידי כפותות ושהושלכתי אל קרקעיתו של מרתף כליאה חשוך ורטוב. וקר.

קר לי. איך אני יכול לצאת מכאן? בדיוק כך מתחילות הרפתקאותיו של דיארמוט, בנסיונו לחפש אחר אותה מפתח נוראית ולשחרר מולדתו מעול הסקורל. כמובן שהתוכנה עצמה מציגה את הסיפור בגרפיקה מונפשת ובצליל מקצועני, כדי שתוכלו להבין בדיוק מדוע ולמה כדאי להיפטר מהסקורל.

לאחר שתחזו בהקדמה תוכלו להיכנס לעולם של דיארמוט. מה שמדהים במלכודת הפיתוי הוא שכל פריט וכל תמונה זוכים לחיים משל עצמם, גם אם הם אינם שייכים בדיוק לדרכו של דיארמוט אל החופש. אך אל דאגה: לא יותר מעשר דקות משחק יעברו לפני שתצאן מהכלא. זוהי רק תחילת המשחק.

מחץ לכלא יש הרפתקאות פראיות – אבל סביר שתחמיצו אותן, לפחות בהתחלה, מתוך כך שתבדקו את כל מה שאפשר לעשות בעולם התיאטרון הווירטואלי. כן-כן, הווירטואליות מתבטאת כאן בכך שאפשר לעשות משהו עם כל דבר. כלומר, אפשר לפתוח את החלון ולהציף דרכו (אם החלון לא גבוה מדי) ואפשר להזיז כסא ולטפס עליו ואפשר גם לדבר עם כל הדמויות שתראו. או לפחות, לדבר אל כל הדמויות שתראו. מסתבר שישנם שתקנים גם במשחקי מחשב – וישנם טיפוסים עמם ממש לא כדאי לדבר. כמו הסקורל, לדוגמא. אבל מכיוון שמטרת המשחק היא לגלות מי שולטת בסקורל (ראו הצהרה זאת כרמז דק) וכיצד היא עושה זאת, תצטרכו למצוא דרך כלשהי לתקשר איתם.

איך להגיד את זה? בהצלחה. הנבחרת כבר כורה לכם קבר.



חדש בישראל! חברת דיסני החלה לכתוב לומדה לילדים קטנים - מיקי מאוס יכול להיות המורה שלכם



מיקי המורה

הלומדה הזו. בחבילה נכלל כיסוי מגומי למקלדת, המחליף את האותיות והמספרים בצבעים וצורות. כך מתקבל מקש ירוק, מקש כחול, מקש ריבוע וכן הלאה. כאשר מיקי מצביע על ריבוע, הזאטוט יכול ללחוץ על הריבוע שבמקלדת. צבעים וצורות מתחיל ברמה פשוטה ביותר, כאשר מיקי זורק באוויר מעגל אחד, ותופס או מפיל אותו בהתאם לתגובת ה-WIZ-ון, אבל מגיע בסופו של דבר לרמת שכלול גבוהה ביותר, המתארת תמונות נוף ומבקשת מהמפעיל (בן השלוש, למשל) להצביע על הריבוע שרואים בצורת הבית, על האליפסה שבאוזני הכלב וכדומה. זו תכונה שלא ראינו בשום לומדה אחרת של צבעים וצורות. מתאים לגילאי שנתיים עד חמש.



משחק הזיכרון
בתקופת הטרם-מחשב היה משחק הזיכרון אחד המעצבנים ביותר בארון המשחקים הביתי. לפני המשחק נאלצו השחקנים לסדר את 64 הקלפים בשמונה שורות של שמונה קלפים. התהליך לקח יותר זמן מהמשחק עצמו. היום אנו חיים בזמנים מודרניים ואף אחד לא צריך לסדר קלפים. בשביל זה יש לנו רובוטים... או לפחות מחשבים. משחק הזיכרון מהווה הכנה מוצלחת לקראת קריאת אנגלית ומתאים לכל מי שהגיע כבר לגיל חמש.

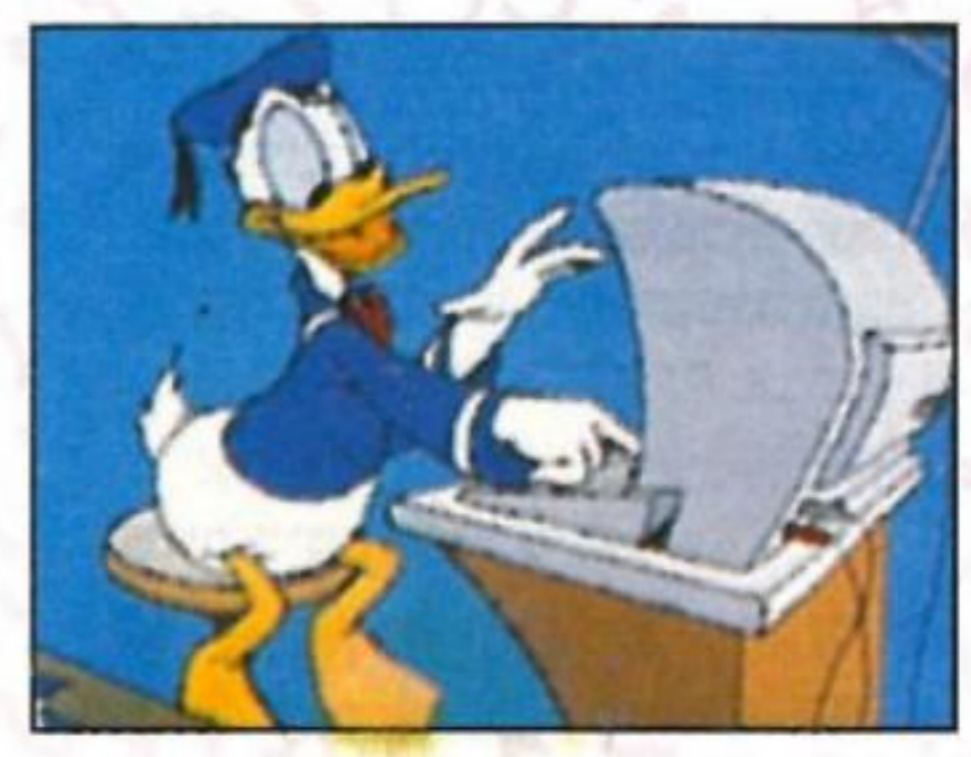


צבעים וצורות
ילדים ממש קטנים, שעוד לא יודעים לכתוב אבל כבר יודעים בהחלט שהם רוצים לשחק עם המחשב, ישמחו מאוד להכיר את

טוב, התוכנות מיועדות בעצם לילדים קטנים, אבל גם WIZ-ים שעברו את גיל שבע יגניבו מבט אל הלומדות הכי מדליקות בעיר... אז מה אפשר ללמוד עם מיקי?



פאזלים בתנועה חופשית
אמנם משחקי פאזלים הם בכלל לא חידוש במחשבים אישיים, אבל הפאזל של דיסני הוא דוגמא טובה לכך שאפשר גם אחרת והרבה יותר טוב. קודם כל, חמש עשרה התמונות נלקחו היישר מארכיון הסרטים המצוירים של דיסני, מה שעושה אותן הרבה יותר מעניינות מלכתחילה. בנוסף, אפשר לקבוע את רמת הפאזל, בין רמה קלה מאוד (ארבעה חלקים ישרי זווית) לבין רמה קשה (ששים וארבעה חלקים, עם קצוות מעוגלים ומעוקלים ומקומרים). וגם לאחר שהרכיב הזאטוט את הפאזל, המשחק לא נגמר. אפשר תמיד להקרין את הסרט מתוכו נלקחה התמונה - ואת זה לא ראינו בשום משחק אחר. מתאים לזאטוטים בגיל שנתיים עד חמש.



צ'ופר
מבית דיסני הגיע אלינו גם תוכנה שבכלל לא קשורה ללומדה, אבל איכשהו התגנבה לארצנו. זוהי תוכנת הנפשה המאפשרת לכל WIZ ליצור סרטים מצוירים משלו, נוסח דיסני. עם התוכנה מגיעים ארבעה תקליטונים מלאים עד קצותיהם בהנפשה, צלילים ואפקטים קוליים, וגם כלי עבודה שיסייעו להפקת סרטים אמיתיים. מיועד ל-WIZ-ים יצירתיים, שאוהבים סרטים מצוירים, עד גיל מאה.

1-2-3-1-A-B-C
מסיבת יום הולדת היא התירוץ הרשמי ללימוד הספירה. זהו למעשה קווסט לימודי, מהסוג שמרתק גם ילדים בגילאי בית ספר. בדרך למסיבה עוברים השחקנים בשמונה עשר מסכים ובסופו של דבר מגיעים למסיבה, בה מתארחים גם מיקי עצמו וגם עשר דמויות דיסני נוספות. לאחר שלמד השחקן לספור, הגיע הזמן להכיר את האותיות. מיקי האמריקאי מלמד את האלפבית האנגלי, כך שדרוש ידע כלשהו באנגלית, אבל העניין מומלץ ביותר למי שבדיוק מתחיל להכיר את השפה ורוצה לתרגל. גם ה-ABC מופיע כגיבור של קווסט לימודי וגם בסופו מוסתר סרט, כפרס על ביצועים מוצלחים.

אמיר רובינשטיין שלח לנו טיפים
למשחק
נער הסקטבורד



- מסך 1:
- ★ כדור אדום נמצא מעל הבית הראשון אחרי המכולת
- ★ לחץ על "יד" בזמן שאתה נמצא ליד מכונת המשקאות הראשונה ויצאו חמישה מטבעות.
- ★ הפטיש שאיתו שוברים את החלק בבית האופל נמצא בחלון הסמוך לחלון שבו ישוב האדם (אפשר גם לדבר עם האיש).
- ★ בעץ השמאלי יש המבורגר ובעץ הימני כדור ירוק.
- ★ הבומרנג נמצא בקומה השניה בבית הקומות האחרון.
- ★ לגג של הבית האפל אפשר להגיע ב-2 דרכים: א. לקפוץ מהבית הסמוך ולהתלות, או ב. לטפס דרך האבנים הבולטות שבקיר
- מסך 2:
- ★ מתחת למשטח שעליו עומד האריה-אדם יש ציפס.
- ★ לחץ על "יד" כשאתה נמצא ליד האבן הבולטת ותגלה פתח סודי. אל תשכח לקחת את מטיל הזהב.
- מסך 3:
- ★ ליד המגילה שבחלק השמאלי של המסך יש פצצה.
- ★ ליד הרמפה בתחתית המסך יש כדור אש.
- ★ מזרחה לדלת ישנה דלת שמובילה לעין החסרה (שאותה צריך לשבץ ליד העין בחלק העליון של המסך).
- מסך 4:
- ★ חיצו-העץ יובילו אותך לפצצה.

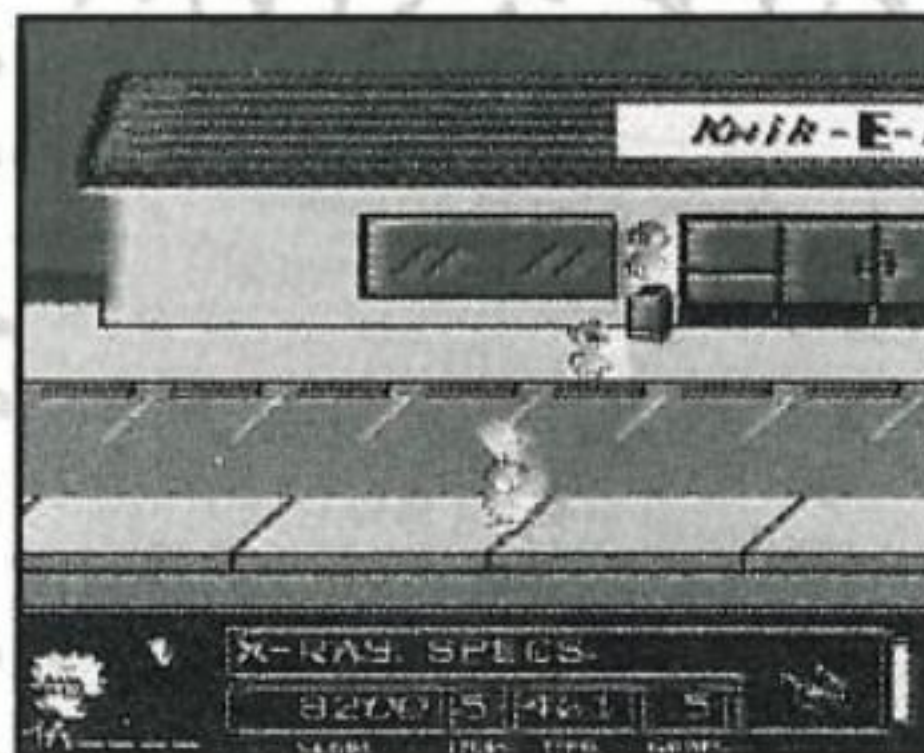
יש כדור אדום מעל הספינה השלישית.

אור קובץ מראשון לציון ניסה כוחו כנגד

הגובלנים

- מסך 1:
 - ★ לוקחים את אסגרד שיתן מכה לעמוד ואז תיפול קרן. לוקחים את אופס ונותנים לו הוראה לקחת את הקרן ולתקוע בה, אז יפול ענף מהעץ איגנציוס. צריך להפוך את הענף לכלי חציבה, מביאים את אופס שיקח את הכלי ואז עוברים מסך
 - מסך 2:
 - ★ לוקחים את הקוסם שיעשה קסם לתפוחים שעל העץ. בצד ימין של העץ צריך לעשות קסם על התפוח הימני ביותר, ובצד השני של העץ על הקוסם לעשות קסם רק על התפוח הראשון. אחר-כך צריך להשתמש באסגרד שיתן בוקס לתפוחים הגדולים. אחרי שהתפוחים נופלים, צריך לקחת את אופס שיקח את התפוחים ושישתמש בהם בגשר. כשאופס יקח את כלי החציבה ושיחצוב בהר, עליו לקחת את האבן.
 - מסך 3:
 - ★ להשתמש עם האבן ליד דלת הכניסה בבית הקוסם.
 - מסך 4:
 - ★ הקוסם צריך לעשות קסם על הצמח שלידיכם. על אופס לקחת את הקופסה הראשונה כדי להאכיל את הצמח, לקחת את אסגרד שיטפס על הצמח ויתן מכה לספר הגדול. לקחת את אופס שיקח את האבן ושיטפס על הספר ויתן לקוסם את האבן.
- שרון מץ מקרית ים אוהב גם קווסטים וגם משחקי פעולה

בארט נגד יצורי החלל



במסך הרביעי, במקום שיש בו מדרגות אדומות, יש בצד קיר סתרים שעליו צריך לקפוץ וללכת.

WILLY BEAMISH



- ★ ביום שלישי - כשרודפים אחריו הביריונים - לך לסינים ודבר איתם.
- ★ ביום רביעי - כשלואים תוקף אותך - זרוק עליו את הפומפה.
- ★ אפשר לקחת את אופנוע הים ולהגיע לסירתה של ליאונה.
- ★ אצל השוטר אחרי התחרות - תלה את המפתח על השרשרת והפנט את השוטר.

KING QUEST 5



- ★ במדבר קח מהאוהל הבדואי הישן את מקל הקסמים, לך לסומסום ופתח את הדלת. קח מהר את המנורה והבא אותה אחר-כך למכשפה.

ארז הרשקוביץ מהרצליה שלח משה מתוך הים המוני טיפים

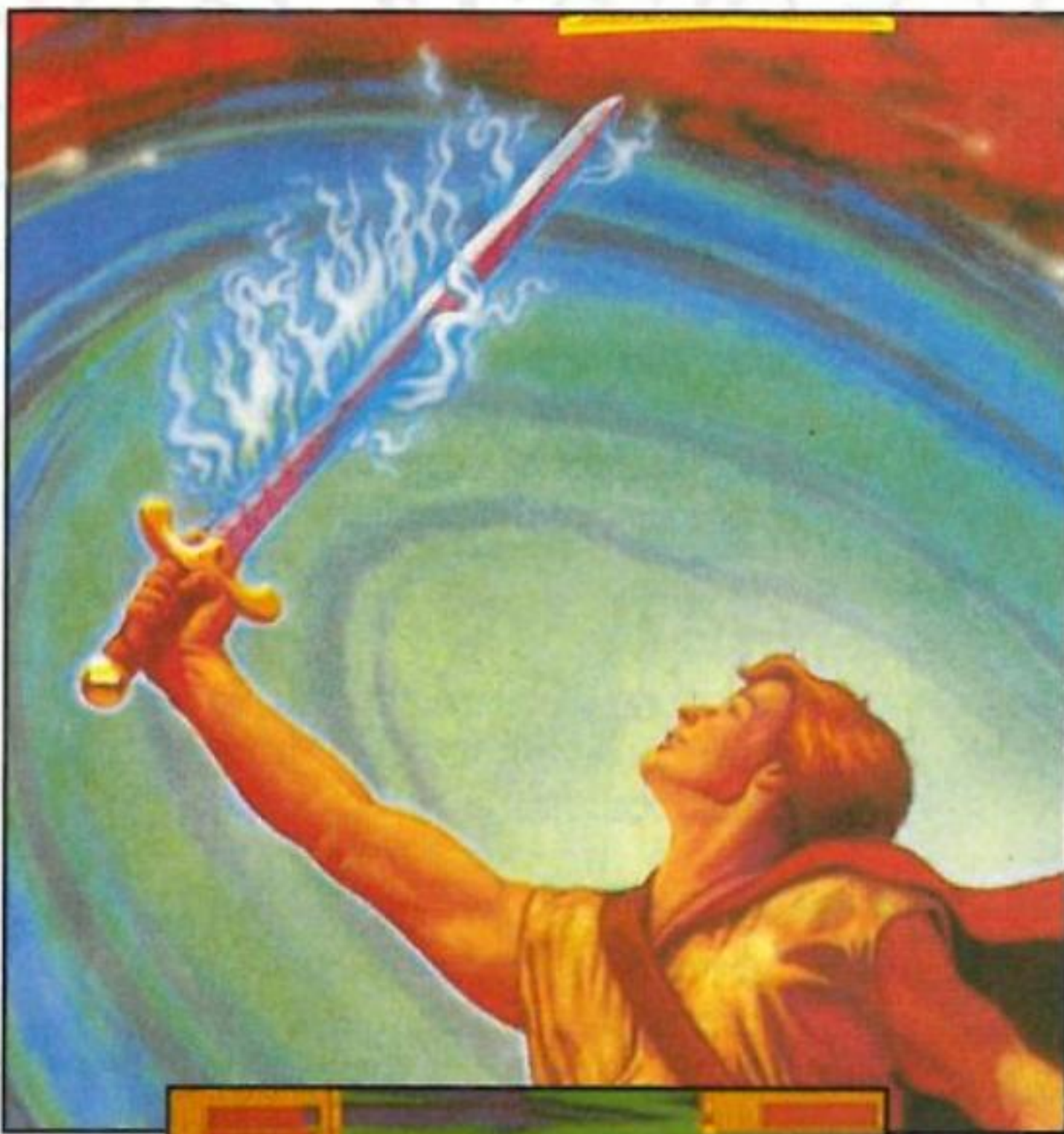
WARLORDS

- ★ לך עם ה-LORD לכל בית סוהר



משחק תפקידים
ממוחשב בממלכת
טראנה

הדרך למלחמה



הג'ונגל, שגם בו תבקר
אם תאריך ימים, הוא ירוק.
לא ירוק בריא, של אביב
תרבותי, אלא ירוק אימתני
ופראי, עם גפנים
שצומחות בכל פעם שאתה
מפנה גבך אליהם ונחשים
שמתפתלים לכיוונך, בכל
פעם שהגפנים נרגעות.
אחד הגורמים לצמיחה
הפראית הזו הוא הלחות
הנוראית, כמו תל אביב
בקיץ, מה שהופך את

הג'ונגל למועמד מוצלח למיזוג אוויר.
בין שוכני הג'ונגל תמצא, מלבד אותם
נחשים אימתניים ומספר חתולים שלא
שמעו על מיזוג אוויר, גם עמים
אבודים. זהירות! כשהם הלכו לאיבוד,
הם השאירו את הנימוסים והתרבות
מאחור. ולבסוף, טראנה. עיר שמתכנניה
הושפעו בעוצמה רבה על ידי הפרעונים. בין
היתר, אפשר למצוא בה חלפן כספים, מועצה
שלטת המורכבת מנשים בלבד (איזה רעיון
מוצלח) ומלך, המשרת בתפקידו עד
שמועצת השלטון מחליטה שעבר זמנו. ואז

בחודש שעבר קראתם כתבה על כל סוגי
משחקי התפקידים הממוחשבים. זוכרים?
בוודאי שכן. ואתם גם זוכרים בוודאי שאת
רובם אי אפשר להשיג בארץ הקודש. אז הנה
בשורה למאוכזבים: המשחק השלישי בסדרת
Quest for Glory הגיע למדפים. אם תמהרו,
אולי עוד תמצאו עותק שאף אחד אחר לא
קנה.

והפעם נפרשת היריעה באפריקה:
בסוואנה, בג'ונגל ובטראנה עצמה. ההרפתקן
הנמרץ צריך לצחצח את הסוהילית והערבית
שבפיו (למרבה המזל יש מילון ביטויים בסוף
החוברת). אך איך נראה נוף המשחק?
מי ששמע על הסוואנה ידע שזהו מישור
עצום ואחד, עם רק מעט עצים ושיחים
המהווים סימני דרך מובהקים. אה, כן, יש
שם גם כפרים של בני עם הסימבאני, שהם
לוחמים גודדים ורועי צאן משכבר הימים.
במשך רוב חודשי השנה הם נעים מכפר אחד
למשנהו, כדי להבטיח אדמת מרעה טרייה
לעדריהם. העדרים משמשים גם כמטבע
המקומי: שור אחד שווה ערך לשתי פרות,
אותן ניתן להמיר בארבעה עגלים. מן הסתם
הארנקים של הסימבאני גדולים יותר מאלה
של בני העולם המערבי.

- אבל חבל להזכיר נושאים כואבים כל כך.
אה, כן, וכדאי להזכיר גם את הליונוטורים.
הם המעמד השליט בעיר. מבלי להכביר
מלים, הדרך למלחמה רצופה משחק מעניין,
והזדמנויות להוביל לוחם, גנב או מכשף
בנבכי ממלכת טראנה. טיול נעים!

המשחק השישי בסדרת King's Quest והפעם המצוד הוא אחר הנסיכה כאזימה

כפי שכתוב בחוברת
המשחק, כאזימה מחכה לך.
לך, לאלכסנדר בנו של גרהם.

גרהם, מהמשחק החמישי בסדרה. זוכרים?
כמובן שכן. אז מה נכון לנו הפעם? מסע
מפרך ומתיש אל ארץ מולדתה של כאזימה,
ארץ האיים הירוקים.

מכיוון שמדובר בקוסט, לא תתפלא
לגלות שאף אחד לא שמע אף פעם על מקום
בשם "ארץ האיים הירוקים". מן הסתם תאלץ
לחפש אחרי הארץ בכוחות עצמך. ומכיוון
שמדובר באי, החיפוש יכול להתחיל בים,
בספינה.

ומה היא אותה ארץ איים ירוקים? זו
ממלכה עתיקה, הנשלטת על ידי משפחה
מלכותית המכונה בשם המקסים "כתר".
נתיני משפחת כתר בודדו מיתר העולם על



כאן ועכשיו או לעולם לא

ידי ים סוער וכך יכלו
להישאר תמימים וחביבים,
ללא חשש וללא מורא.

ארבעת איי הארץ מהווים יחדיו ממלכה, אך
כל אי נשלט כשלעצמו. האי המרכזי הוא
אי הכתר, שם יושבת משפחת המלוכה. יש

ציונים:

גרפיקה: ★★★★★

קול: ★★★★★

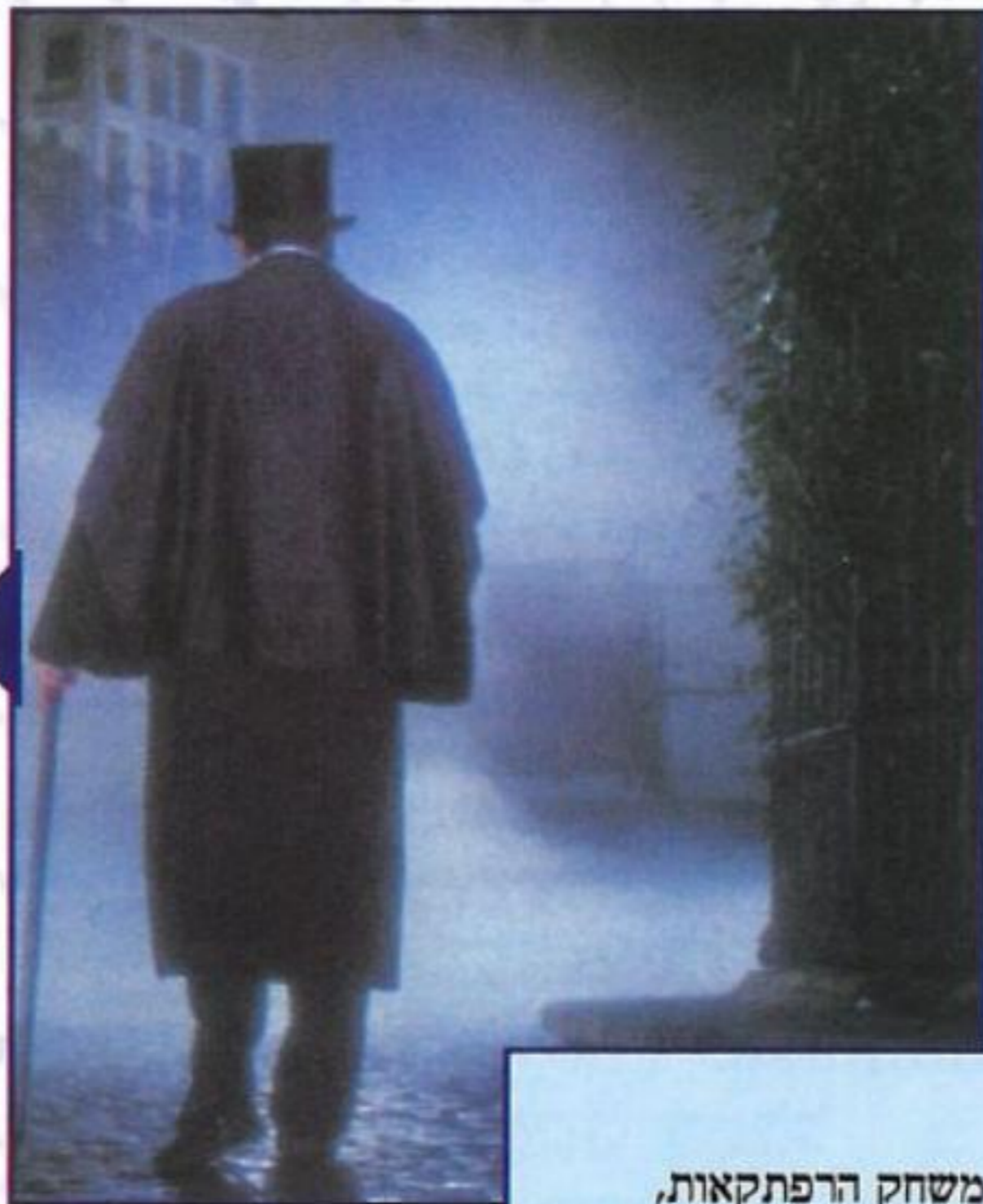
כיף: ★★★★★

שווה את המחיר? לאוהבי הרפתקאות

ציון כללי: ★★★★★

באי הכתר כפר, בו תמצא חגיגות ומשתים
הנערכים לרגל חתונות, ימי הולדת ומעוד
סיבות רבות ושונות. כל סיבה היא סיבה
למסיבה. ניתן לומר שאנשי האיים כולם
נחמדים וידידותיים. מצד שני, הם באמת לא
רוצים לשחרר את הנסיכה כאזימה!

ככלל, ארץ האיים הירוקים היא מקום
מוצלח לבילוי חופשה. אם חסר לך בילוי
במהלך חופשת חנוכה, או אם ברצונך לבלות
זמן פנוי בפתרון חידות, ההרפתקה החדשה
בסדרת King's Quest מבטיחה תענוג, עניין
וגם חידושים בתחום המשחק הממוחשב.



והתנהגותו המוזרה של הרוצח המיסתורי: לאחר כל רצח הוא נהג לשלוח למשטרה ולמערכות העיתונים מכתבים מלגלגים, עליהם חתם כ-"ג'ק בעל הקפיץ" או "ג'ק המרטש". זהותו לא פוענחה עד עצם היום הזה.

משימתו של שרלוק הולמס היא להחזיר את גלגל ההיסטוריה לאחור. בעקבות רצח נוסף, של נערה צעירה, פונה אליך המפקח לסטרייד מהסקוטלנד יארד. הוא מבקש ממך עזרה בחקירת המקרה. אם תצליח, תוכל לשים קץ לבהלה המשתוללת ברחבי אנגליה כולה – ולהתגאות בפתרון תעלומה שאיש לפניך לא הצליח להסביר.

טיפים

★ כמו בכל משחק הרפתקאות, שמור כל סצינה חשובה (שרלוק יאפשר לך לשמור עד 30 משחקים). קח כל דבר אפשרי, אף שתאלץ לפעמים להחזירו למקומו.

★ זכור להביט בחפצים לפני שאתה נוגע בהם ונסה אף לבחון כל פריט מזויות שונות. משקוף של חלון יכול לתאר היסטוריה מפורטת של החדר בו הוא מקובע!

★ אל תשכח שהולמס מתמחה בהסקת מסקנות מפרטים קטנים. אפילו מעט ברק, שנלקח מסוליית נעל, יכול לספק לך רמז חשוב. מעבדת הכימיה הביתית תסייע בבדיקת ממצאייך.

★ חוברת ההוראות כוללת גם רשימת חשודים, וביניהם פרופסור מוריארטי הנודע לשימצה, אויבו המושבע של שרלוק הולמס. האם הוא-הוא ג'ק המרטש? אולי הנסיך אדוארד הוא המרטש? ואולי הרוצח כלל אינו ג'ק אלא אדם אחר?

האם כל זה נשמע מסובך? "אלמנטרי, ווטסון, ידידי". פעל לאט ובהתמדה ותפענח את הפרשייה המסובכת.

אותך בנוחות הרבה ביותר אל התקופה האמורה.

השליטה בדמויות מתנהלת בצורה ברורה למדי. עכבר, ג'ויסטיק או אפילו מקלדת יאפשרו לך להזיז את הולמס ואת ווטסון ממקום למקום, לתחקר עדים ולדבר עם השלטונות. השיטה אינה קשה להבנה, אף שהיא ייחודית למשחק זה.

מכירים את המצב בו אתם פותרים משחק ותוך כדי כך רושמים את הפתרונות? שתי נקודות לד"ר ווטסון הממוחשב, המתעד ביומנו כל מהלך וכל פרט בחקירה. רוצים לשמור את היומן הנוכחי ולנסות דרך אחרת? אין בעיה. רוצים תדפיס? חברו את המדפסת ובחרו בפעולת הדפסה. כך תוכלו ליצור לעצמכם פתרון אישי של המשחק – מה שמומלץ, משום שהחוברת המצורפת אינה כוללת פתרונות.

הגיגה לחובבי הבלש האגדי

- סיפור חדש, דמויות ישנות
- כרטיס בכיוון אחד במכונת זמן, עד אנגליה של סוף המאה התשע עשרה
- רוצים להצטרף לסעודת מנחה עם הבלש?

מאת אסף צוראל

דמיינו לכם: אתם בלונדון, בשלהי המאה ה-19. מכל עבר אדונים במגבעות וגבירותיהם, בשמלות תחרה. כרכרות שחורות חולפות, משאירות רק את הדי נקישות פרסות הסוסים על אבני המרצפות. ובסמטאות הרחוקות – פשוטי העם חיים את חייהם הדלים. חבורת שיכורים מתנודדת בפתחו של פאב, כונפיית נערים אצה בין הבתים, ועל הכל מרחף הערפל הנצחי ומכסה את העיר.

בחדר גדול שברחוב בייקר B-221 בוערת האח ומפיצה חמימות נעימה. צלילי כינור ועשן מקטרת נישאים מעבר לכורסה הגבוהה. לפתע קמה הדמות הגבוהה והרזה,



חובשת את כובעה המיוחד ופונה לאדם הפוסע בחדר. "וטסון, ידידי, הגיע הזמן לפענח איזו תעלומה".

הנה משחק בו תיכנס לנעליו של גדול הבלשים שידע העולם – שרלוק הולמס. תצא למגר את הפשע מרחובותיה רנחשי המזימות של לונדון, כשלצידך ידידך הוותיק, הד"ר ווטסון.

קצת היסטוריה: בשנת 1888 נרצחו שש נשים בשכונת העוני של לונדון ובנותיה. הדבר כלל לא היה מגיע לידיעת הציבור, לולא האכזריות בה בוצעו הרציחות



קטלוג
צ'יפס
1993

15
שנה
והתוכנה שלך

קטלוג
צ'יפס
1993

לומדות	
מדריך דוס בעברית	466
השעון של ג'ו	371
בית הספר שך עמי	095
לימוד יפנית	097
לימוד איטלקית	098
לימוד ספרדית	306
הכנה לקלקולס	099
הדפסה עיוורת	103
School Mom	528
לימוד גיטרה	535
קריאה מהירה	417
הכרת העולם	089
דיגלי העולם	094
לימוד מורס	206
המדריך לגנן	208
קיפולי נייר	209



משחקים	
גולף תלת ממדי	308
מטווחים	365
Battle Evil Fighter	500
Robomaze: The Dume	501
דיוק נוקם בחלל	542
קוסמו המטריף	543+544
סוכן חשאי	411
Wolfenstein 3-D	508-510
טירת הרוחות	493+494
קומנדר קין-4	489+490
קומנדר קין-1	311
מדמה טיסה	470
ג'יל הנועזת	480
מערות הקריסטל	464
גלקטיקה	549+550

הזמן היום חנים את קטלוג התוכנות המלא

לכבוד: אנשים ומחשבים, ת.ד. 11616, ת"א 61116, פקס 03-295144

מחיר כל דיסקט - 15 ש"ח, יש להוסיף 7 ש"ח דמי משלוח
אם מצויין יותר ממספר אחד ליד שם, יש לחשב לפי כמות דיסקטים.

האם מנוי על 32Bit _____ האם מנוי על "אנשים ומחשבים" _____
* שילחו לי חנים את קטלוג התוכנות המלא.
* שילחו לי את התוכנות הבאות _____

שם _____ חברה _____ תפקיד _____
כתובת _____ מיקוד _____
טלפון _____ פקס _____
מצ"ב צ"ק לפקודת אנשים ומחשבים ע"ס _____ ש"ח _____
כרטיס אשראי ויזה/דיינרס/ישראכארט מספר _____ תוקף _____
ת.ז. של בעל הכרטיס _____ חתימה _____



טיסה ישירה

ל

אנחנו שנה טיטי



גלאקטיקה, מלחמות הכוכבים
 השנה: 6014. החודש: יוני. המקום: ליד כוכב הלכת מג'לינק. כל ערוצי התקשורת משדרים את ההודעה החשובה הבאה: "ברגע זה ממש נודע לנו... שהשמש שלנו עומדת לסיים את קיומה בעוד לא יותר מ-30 שנה!" הפדרציה הבין כוכבית גערה כמובן לפינוי האיזור, תוך פחות מעשרים שנה. לשם כך נבנו משחתות קרב בשם YM1 ו-YM2, עמוק עמוק בטבעת האסטרואידיים של פיין. שלוש ספינות חלל הותאמו לשיגור אל גלקסיות רחוקות, כשבתוכן שמורים בהקפאה קריאוג'נית אלף האנשים המוצלחים ביותר - 600 נשים ו-400 גברים. בהתאם לייעודן הקדוש נקראו ספינות אלה "ייעוד 1" (נשלחה לגלקסיית אנדרומדה), "ייעוד 2" (נשלחה לגלקסיית רולטון) ו"ייעוד 3", שנשלחה לקצהו ההפוך של שביל החלב. המשימה שלך, כטייס, היא לפנות עבור הספינות את הדרך, ולהכות את האויבים שכבר נמצאים בכוכבים המיועדים לכיבוש. למעשה, זהו סימולטור טיסה רגיל למדי. הסיפור מוסיף קצת עומק לטיסה, אבל המשחק מיועד בעיקר לאלה מבין ה-WIZ-ים שאוהבים להטיס, ולא חשוב מה ואיפה ומתי...

רוהאן! מגר רשע!



ביערות אימה נמצא דראקסוס, הלוחם הרשע מכולם, שכלא נזירים הממתינים לישועה. אתה הוא רוהאן ותפקידך להציל אותם ולהחזירם לתרבות. לפני שתוכל לעשות כן יהיה עליך לגבור על מפלצות היער, בעזרת כלי הנשק שברשותך, כולל מוחר החרוף. מתאים במיוחד לחובבי הרפתקאות הפעולה ול-WIZ-ים הצעירים



נינטנדו 16 ביט: מה הופך אותו לסופר?

המשמש כזכרון לזמן מוגבל, או לנתונים האמורים להשתנות בהתאם לפקודות

ועתה לסקופ של ד"ר WIZ! נינטנדו תהיה החברה הראשונה למשחקי 32 ביט. בקרוב יוכרו מתאם בצורת מחסנית, שיתחבר לתוך הסופר נינטנדו ועליו תחובר מחסנית המשחק. המתאם הזה מכיל בתוכו מעבד 32 ביט המיוצר במיוחד למטרה זו על ידי נינטנדו. מעבד זה ייקר את המשחק רק בכמה עשרות ש"ח! כמובן שלא יהיה צורך במתאם לכל משחק, אלא רק למחסניות עתירות הגרפיקה, הזקוקות לעיבוד מהיר לשם הפקת תנועה חלקה וטיפול בתמונות וידאו אמיתיות.

משהו טכני

ייתכן שהסיבה היא המעבד המרכזי (CPU) של ה-SNES. זהו החלק המפעיל את המידע שהוא קורא ממחסנית המשחק שאתה מכניס למערכת, ומשחק, בהתאם להוראות שאתה מעביר לו בעזרת הג'ויסטיק. ה-CPU של ה-SNES הוסב מגירסה קודמת, שהופעלה במחשבי אפל 2GS. הוא פועל בתדר 3.58 MHz מה שאומר, בעברית פשוטה: יותר צבעים, צליל ברור יותר, יותר שלבים במשחק, כל זה במהירות גבוהה יותר מכל נינטנדו עד כה (ואל תשוו זאת למחשבי PC, הנמדדים אחרת).

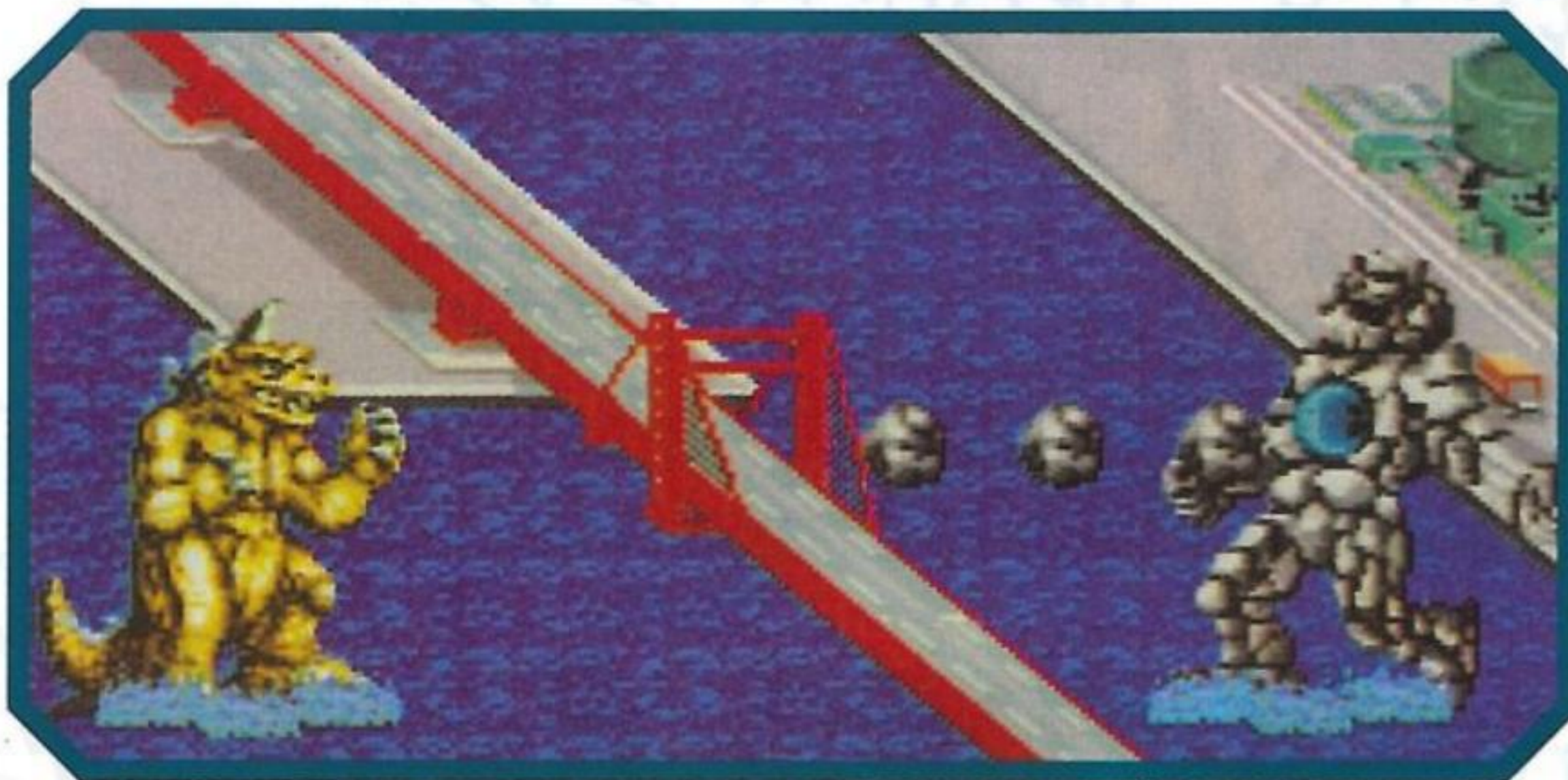
כבכל משחק טלוויזיה, זכרון ה-SNES מחולק לשני חלקים: RAM, המשמש לקריאה וכתובה של נתונים ו-ROM, המשמש לקריאה בלבד. ה-RAM הוא האזור

מאת ד"ר WIZ

בחודש יוני 1991 הוכרזה מערכת משחק טלוויזיה 16 ביט חדשה, העדכנית ביותר בעולם המשחקים האמריקאי (וביפן קודם לכן), המצטרפת ל-NEC Turbo Graftix 16 ולסגה ג'נסיס/מגה-דרייב - מערכת הסופר נינטנדו, או בשמה היפני, סופר פמיקום.

כמובן שמיד צצה השאלה: מה הופך מערכת אחת לטובה יותר מהאחרות? לכל אחת יתרונות וחסרונות מפני שכל מעבד מתפקד בצורה שונה מעט. יש להניח שהתשובה טמונה בטעם האישי של כל שחקן.

העפנו מבט בחבר החדש כדי לבחון מה טוב בו, ולהבין מה גרם לשחקנים לרכוש למעלה משני מיליון מערכות בארבעת החודשים הראשונים לקיומו.



מהג'ויסטיק שלך. זהו איזור הזכרון הנמחק ברגע שאתה מכבה את המכשיר. ה-ROM הוא האזור בזכרון שאינו יכול להשתנות או להימחק.

RAM נמדד בקילובייט, שהם אלפי בייטים של מידע. אם הנך מבולבל בין המונחים ביט ובייט, פשוט זכור ש-8 ביט מקבילים ל-1 בייט. לסופר נינטנדו יש 128K של DRAM שהוא RAM דינמי לקריאה וכתובה. ה-DRAM מתחלק לשני אזורים ניתנים לקריאה, בגודל 64K כל אחד, היכולים לבצע פעולות בשלוש מהירויות: איטית,

ספרייטים רבים תעמיס על המעבד ותגרום להבהובים המציקים, ששחקנים מנוסים מתעבים כל כך. הדבר קורה מפני שהספרייטים נופלים למעשה מהמסך.

אחד החידושים המעניינים ביותר ב-SNES הוא ה-"Mode 7". זוהי תכונת תכנות המאפשרת סיבוב גרפיקת הרקע ושינוי גודלה. אם נראה לך שגדלים או קטנים לנגד עיניך, זהו למעשה הרקע, הגורם לאשלייה אופטית משכנעת. מתכנתי נינטנדו אף מצאו דרך ליצור עומק ברקע על-ידי גלגול (SCROLL) שני רקעים או יותר, במהירות שונה.

צפוף באוזן

המערכת שובת העין, אך שובה גם את האוזן... נינטנדו הכניסו למערכת ה-SNES מעבד צליל 16 ביט של חברת סוני וציידו אותה בשמונה ערוצי קול סטריאו. הצליל שאתה שומע מורכב למעשה מדגימות צליל, שהן כמעט צליל אמיתי. כיוון שצליל דגום דורש זיכרון רב ביותר, נכללה ב-SNES מערכת דגימה משתנה בין 48-6 KHz. ככל שהדגימה מבוצעת בקצב גבוה יותר, הצליל נשמע אמיתי יותר. מחסנית משחק ממוצעת מספקת דגימה של 10-12 KHz. זו הפעם הראשונה שמופיע דרגת עיבוד צליל מתקדמת כל כך במערכת 16 ביט.

למעלה מ-100 מחסניות משחק יצאו בחו"ל לסופר נינטנדו. בארץ תוכל למצוא רק חלק קטן מהמשחקים בצורה מסחרית (יותר מ-2 עותקים...) אך כמובן ככל שהדרישה תגבר כך יובאו יותר משחקים.

ואתם כבר התחלתם לשלוח אלי שאלות על ה-SNES!

גרפיקה

אחד החלקים המרשימים ביותר בסופר נינטנדו הוא המעבד הגרפי שלו, המאפשר הצגת מגוון של 32,768 צבעים, כאשר בין 16 ל-240 מהם יוצגו בו זמנית. זאת בהשוואה ל-512 הצבעים בהם מתפארים המתחרים. בנוסף, ה-VRAM מאפשרים רמת הפרדה (רזולוציה) טובה יותר. פירוש הדבר שתראו על המסך דמויות גדולות וברורות יותר.

הטירונים שביניכם אולי עוד לא יודעים שכל דמות המופיעה על המסך מורכבת מנקודות צבע, המכונות פיקסלים. ה-SNES יכול לבנות מסך מ-57,344 נקודות בכל ברגע אחד. אי אפשר להניע על המסך כל נקודה באופן אישי, לכן הן מאוגדות בקבוצות של 8 נקודות על 8 נקודות, כלומר בייט אחד של מידע. ארבע רמות של קבוצות מונחות אחת על גבי השניה, כדי ליצור קבוצה המאפשרת בחירה בין 16 צבעים.

עתה, כדי לבלבל יותר, נקודות או קבוצות מרכיבות את ה-"ספרייט",

החלק הנע על המסך. הסופר נינטנדו יודע להציג ספרייטים בארבעה גדלים: 32X32, 16X16, 8X8 ו-64X64. דמויות גדולות מורכבות מכמה ספרייטים, המאוגדים יחדיו. ה-SNES אינו יכול להציג יותר מ-256 נקודות בספרייט, בכל רגע נתון. הצגת

בינונית ומהירה. אולם מתוך כל ה-RAM הפנוי, רק מחצית יכולה לפעול במהירות המלאה בכל זמן נתון. מסיבה זו ישנם משחקים המאטים בצורה מורגשת, לעיתים. בנוסף ל-128K DRAM מכיל ה-SNES 64K VRAM, שהוא זיכרון וידאו לקריאה וכתובה. ה-VRAM משרת את המעבד הגרפי ושולט בתמונה שאתה רואה על המסך.

בדומה ל-RAM, ה-ROM יכול לפעול בשלוש מהירויות שונות ומתפקד בדרך די דומה. זכור שזהו זכרון לקריאה בלבד,



המבצע את ההוראות הקבועות של התוכנה או המשחק. להבדיל מה-RAM, ה-ROM נמדד בדרך כלל בערכים של מגה ביטים או מיליוני ביטים ולא קילו ביטים. כדי לחשב כמה קילובייטים זה, עליך לדעת שבמגהביט יש 1,048,578,576 ביטים, ובייט אחד שווה שמונה ביטים. נסה לחשב בעצמך!

וויז WIZ

הירחון למשחקי מחשב, מלויזיה, תפקידים ועוד



כל הטיפים - כל התשובות - כל המשחקים - כל התיחמונים - כל החדשות - כל הכיף כל הזמן מנויי WIZ מקבלים את הירחון לביתם, בדואר, ונהנים משורה של יתרונות וזכויות.

עשה מנוי ל-WIZ ותינה גם אתה מהזכויות הבאות:

- ★ קבל חולצת WIZ מדליקה, שכולם ידעו שאתה WIZ!
- ★ קבל במתנה משחק PC
- ★ בכל חודש מוגרלים בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג גיימס!
- ★ אם פיספסת גיליון כלשהו, תהיה זכאי להנחות גדולות ברכישת גליונות העבר.
- ★ תוכל להצטרף ללוח המודעות האלקטרוני - ה-BBS!
- ★ בקרוב! כרטיס חבר למנויי WIZ.

אז למה אתה מחכה? עשה עוד היום מנוי ואל תסתכן בהחמצה אפילו של גיליון אחד!



מספר ת.ז. _____	עיר _____	לכבוד WIZ מחלקת המנויים
בתוקף עד _____	מיקוד _____	ת.ד. 1409 בני ברק
מספר כרטיס _____	מבקש/ת להיות מנוי מגיליון WIZ מס' _____	ברצוני לחתום על מנוי לירחון המשחקים
חתימת בעל הכרטיס _____	<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 140 ש"ח במזומן עבור 12 גליונות.	WIZ (12 או 24 גליונות - הקף בעיגול), ולקבל משחק מחשב וחולצה וויזית במתנה.
● החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 35 ש"ח עבור 12 גליונות, סה"כ -140 ש"ח	<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 24 גליונות..	<input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה <input type="checkbox"/> אני מחדש/ת
● החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 60 ש"ח עבור 24 גליונות, סה"כ -240 ש"ח.	<input type="checkbox"/> הוראת חיוב בכרטיס אשראי: (הקף בעיגול) ויזה / ישראלכרט / דיינרס	שם פרטי ומשפחה _____
מבקש/ת לקבל חולצה וויזית במידה _____	שם בעל הכרטיס _____	תאריך לידה _____
M _ L _		רחוב _____ מספר _____

Knight Quest

בא לכם לצאת להרפתקה בזעיר אנפין, שכולה נמצאת בכף ידך? מדהים, מה שאפשר להכניס לגיים בוי בימינו. הסיפור הוא על סר ויל, שרוצה לראות מה יש בעולם, מעבר לפתח דלתו. הוא יוצא למסע הרפתקאות ומנסה למצוא לעצמו חפצים שונים, לפני שיגיע למסך הסיום. אך לפני שהוא יוצר לדרך, על ויל לבקר בחנות המכולת ולקנות לעצמו צידה וציוד. גורלו יוביל אותו (בעזרתך האדיבה) לעיר הבירה, לא לפני שייתקל במפלצות שונות בדרך. בעיר הוא יתבקש לבצע משימות שונות ולהביא חפצים אחרים, בדרכו למצוא מיהו, מהו ולמה הוא שם. כדאי לציין במיוחד את מפת אבאלוט (זה שם האיזור בו גר סר ויל), המציגה בפירוט מקסים את העיר, ההר, העמק והסירה, שבכולם תבקר במסעותיך.

הערכה

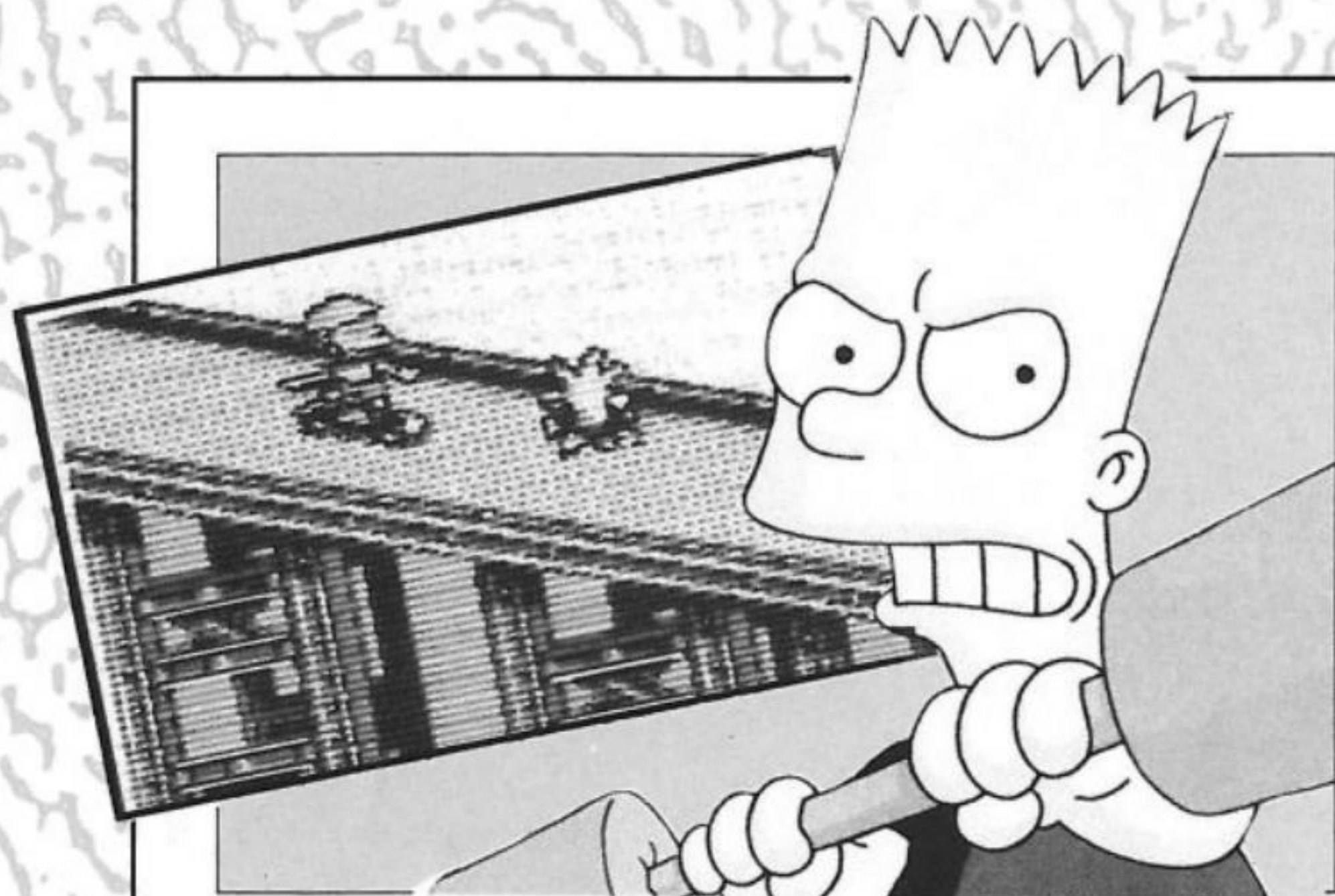
מומחים למשחקי הרפתקה ישתעמו, כי אין הרבה מקום לחשיבה בעולמו של ויל. יותר מהרפתקה, זוהי רשימת "קניות" שעליך לבצע, בנוסח "לך תביא לי אחד כזה". לא התלהבנו.

Bart vs Juggernauts

בארט סימסון חוזר לגיים בוי בגדול, ונלחם כנגד הג'ורנאוטים, במשחק מכות טיפוסי. קשה להגיד שהתלהבנו בצורה פראית מהרעיון, אבל הביצוע לא רע. הסיפור ייקח אותך לטיול בעיר הולדתו של בארט, מתחנת הכוח ועד מצבורי הרפש שהתחנה מפיקה. הקרבות ינוהלו על סקטבורד ועל הקרקע, על מגדלי הכוח ואפילו בחברת החשמל המקומית.

הערכה

קשה להגיד שהסיפור מלהיב במיוחד, והגרפיקה היא - נוי, זה בסך הכל גיים בוי. אפשר בהחלט ליהנות מהמשחק, אבל זה אינו משחק חובה.





BIG
GAMES

WIZ

בני נדיה

דבורה ימי



SEGA

דניאל מור מתל אביב בדק את

רוחות רפאים

- ★ קחו שיקויים, ושש רוחות, לחצו רווח ואז הרוחות ימותו.
- ★ היכנס למרובעים, הם יעבירו אותך מסכים.

אלדד קרון מרמת השרון מציע טיפים למשחק הכי לוחט בארץ

סוניק

- ★ כדי לקחת את היהלום השני: כשהגשר נופל צריך לחכות עד שהוא יהיה בגובה של היהלום ואז לקפוץ עליו.
- ★ אם קופצים במשקולת המקפיצה קופצים שלוש פעמים, בפעם השלישית צריך ללכת הצידה בקפיצה ושם למעלה יש תיבה עם פסילה.

מגה דרייב

אלדד קרון מרמת השרון (שמשחק גם בסגה רגיל - ראו לעיל) בודק גם משחקי מגה דרייב:

חיות טרף

- ★ הורגים את השליט הראשון על ידי זריקת כדורי האש עליו. כשהוא זורק אבנים צריך להשתמש בחץ כדי לא להיפגע.

Toe jam and Earl

- ★ יש קומה אפס! מגיעים אליה עם נעלי הרקטות או עם הכנפיים. איך עושים זאת? טסים מעל הים עד לבערך הפינה השמאלית התחתונה. יש שם חור באמצע. נופלים ויש את קומה 0. אין בה סכנות אלא רק בונוס.

מספר רז נוימן מרחובות

SONIC



- ★ כדי לחסל את הבוס הראשון יש לקחת את הקסם שעל העץ הגבוה לפני הגשר שלפני הבוס. צריך לקחת תנופה ממרחק רב מאד, לקפוץ לפני הירידה, ואז לרוץ לבוס ולחסל אותו לפני שהקסם ייגמר.
- ★ את הבוס של ארץ המים לא צריך לחסל. רק עלה אחריו בזהירות, אל תמהר ואל תחשוש שיגמר לך האוויר, כי אחרי קצת זמן הוא בורח אפילו אם לא מחסלים אותו.
- ★ ב-3 SCRAP BRAIN ZONE, קח אוויר בכל מקום שרק אפשר, כי הם נורא קמצנים שם!
- ★ כל בוס צריך לתת 8 מכות.

Nintendo

אלי גזית מנתניה מספר על

משפחת אדמס



- ★ את הבת תמצא במקרה.
- ★ את הסבתא תמצא בתנור.
- ★ את THING (היד) תמצא בחדר

השינה המרכזי.

- ★ את המשרת תציל על ידי צלצול בפעמון בספרייה.
 - ★ את פגסלי (הילד) תציל על ידי שימוש בענן הכיוון, הביצה הכחולה והעצם.
 - ★ כדי לקבל את המפתח לבית, קפוץ על השלד בקבר שלוש פעמים.
 - ★ כדי לקבל את המפתח לעליית הגג, הבא את הבת לתנור.
 - ★ כדי לקבל את המפתח לעץ, לך לחדרה של הבת.
 - ★ אם תמצא מיליון דולר תוכל להיכנס לכספת כך: לך לספרייה, צלצל בפעמון, תן למשרת את התווים הסמאליים. כאשר תתחלף המוסיקה תיפתח דלת סתרים. לך עד לשרשרת האחרונה משמאל וקפוץ. תגיע לנהר סודי ואחריו לכספת. כדי לפתוח אותה, השתמש בפגסלי.
 - ★ ולבסוף שאלה: הצילו! כיצד מצילים את האמא, מורטישה?
- WIZ אנונימי תרם לנו את הטיפים הבאים:

MICHAEL JACKSON



- ★ ברמה 2-3, עשה קסם ריקוד על הכלבים ואחר כך עשה מיד קסם נוסף, ואז הכובע יפגע בכלב הלבן ותעבור שלב.
- ★ בבית הקברות אפשר להיתלות על האבנים כשמטפסים עליהם, עם למעלה וקפיצה, ואז לבחור את הכיוון הרצוי לקפיצה ואז לקפוץ.

BATMAN

- ★ כדי שלוח קרס טיפוס יש ללחוץ על למעלה ו-C, ובלי לעזוב את למעלה עושים קפיצה.

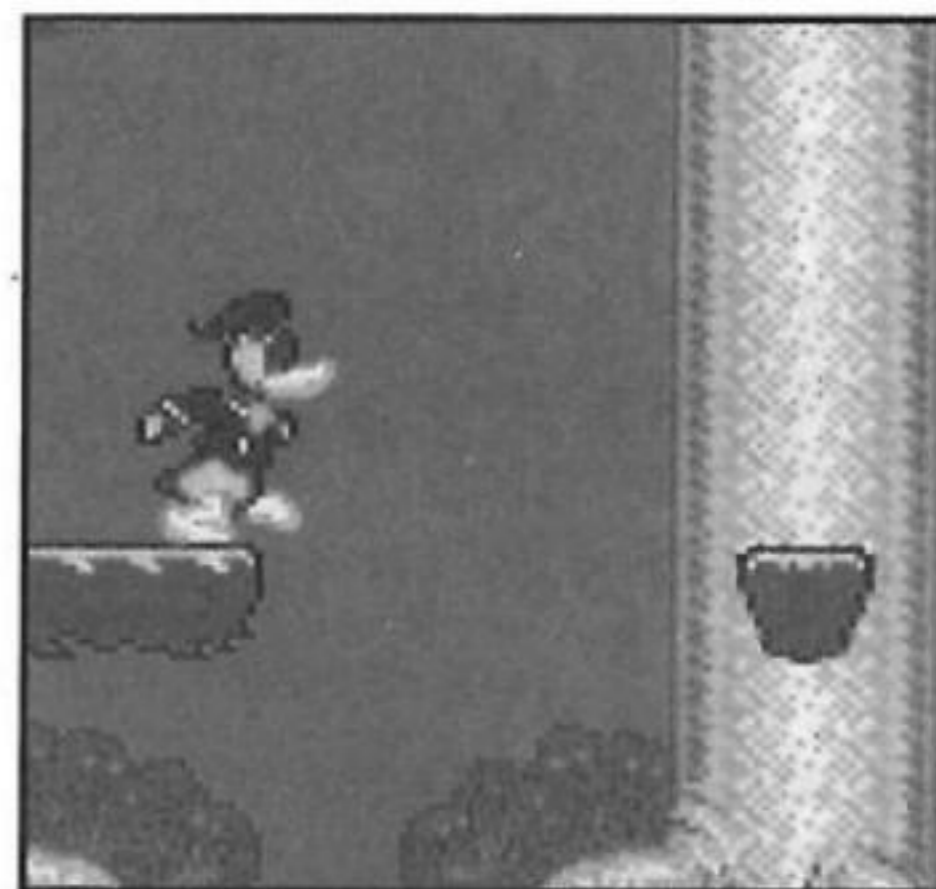
גיים גיר

מתן פורה מרעננה תפס את הגיים גיר ולא הרפה ממנו עד לרגע בו אסף טיפים פראיים עבורנו

סוניק

- ★ בכל חלק שלישי של כל עולם (החלק שבו אתה פוגש את רובוטניק) יש פסילה מוסתרת. לרוב היא נמצאת במקומות שנדמה לך שתיפסל בהם.
- ★ בחלק של הבוס במסך הגשר, לך אחורה ותגלה פסילה.
- ★ כדי למצוא את היהלום השישי: כשאתה יורד בשרשרת הארוכה, עמוד על הרצפה וקפוץ ימינה ולחץ למטה.
- ★ את היצורים שנראים כמו כדור מהלך (בשלב 5-6) אי אפשר להרוג. צריך להתקרב אליהם, לראות שהם מהבהבים, לברוח קצת אחורה ואז תראו שהם מתפוצצים. צריך רק להתחמק מחלקיהם השבורים.
- ★ במסך המים: קח כל בועה שאתה רואה, אפילו אם יש לך אוויר! אגב, הבועות הגדולות נותנות לך אוויר וכך אתה לא נחנק.

דונלד דאק



- ★ כשיגמרו לך הפסילות תופיע שאלה: להמשיך, כן או לא. שים לב שאתה נופל בהתחלה מלמעלה ונחת. כשאתה מתחיל ליפול, לחץ על כפתור 1 וקבל המשך ואינסוף פסילות.
- ★ עדיף להשתמש כל הזמן בפטיש, הוא יותר חזק ויעיל.
- ★ במסך שבו אתה מציל את האחייני האדום יואי, לאחר שתיכנס בפתח

הראשון יש פסל על התקרה שיוצא ממנו יצור. הישאר במרחק מה מן הפסל והרוג כל יצור שיוצא. כדאי להישאר עד שיהיו בידך שלושה כוכבים ופטיש.

כדורגל - סופר קיק - אוף

- ★ אם תעמוד קצת לפני הקשת שברחבת ה-16 ותלחץ על 2, הכדור יהיה קשתי לעבר השער. רוץ ישר קדימה וברגע שאתה מגיע לכדור, לחץ על 1 ויהיה לך שער.
- ★ בבעיטות עונשין (לא פנדלים), לחץ על הכיוון הנגדי לכיוון השער. אם אתה עומד ישר לפני השער, לחץ ישר אחורה. הכדור יעבור את החומה וגם יהיה חזק.

GAME BOY™

ניר כרמון משחק בגיים בוי כמו גדול. כל הכבוד על הטיפים הרהוטים:

World Cup

- ★ הגע לגמר עם הקודים הבאים:
איטליה - 01633
אנגליה - 01645
הולנד - 10641
ארה"ב - 01631
ברזיל - 01651

Duck Tales

- ★ באמאזונס, בטירה, קח את כל הפרסים וחזור להתחלה. הרוג את העכבר עם החיצים, עלה על הבלטה, קפוץ לתקרה ימינה ומשם לתקרה השמאלית. קפוץ כל הזמן למעלה ותגיע לשליט.
- ★ בטרנדילבניה, כשתגיע לדלת הראשונה, קפוץ לצד בלי הדלתות ובעזרת B וחץ ימינה, הוצא לאבירים את הראשים. מחלק מהראשים יורדות תיבות. בשאר נופלים עליך הראשים ומורידים לך כוח - היזהר. כשתגיע לחדר עם הרבה ראשים, לך לדלת, קפוץ עליה, לך שמאלה ותמצא

- תיבות. באחת מהן יהיה כוכב שיוסיף לך פסילה.
- ★ בארץ השלג תיפול. קח את כל התיבות. כשתגיע למטה יהיו לך שתי אפשרויות - ליפול עוד או לקפוץ וללכת. בחר לרדת. לך הציד (לא לפני שאתה הורג את הברווז הרע. יש שם M - קח אותו וכשתעבור את הנטיפים, קפוץ למעלה (הכי שאפשר) ותחסל את הפושע.
- ★ עלה על הקרח וב-A-1-B תן כמה מכות לקרח והברווז יצא. בתמורה הוא ייתן לך כוכב שיוסיף לך עוד פסילה.

ספרים

רני שחם מהרצליה שלח לנו את הטיפים הראשונים בנושאי ספרי-משחק. מוכנים, למקומות, טיפ!

שבעת הנחשים (ספר 3)

- ★ כדי לנצח את נחש הזמן עליך לעיין היטב במגילה שמסרו לך השדונים (אם כי ייתכן שקיבלת אותה ממקור אחר.
- ★ הבט היטב בכותרת המגילה - שם מסתתר הפיתרון!

כתר המלכים (ספר 4)

- ★ כדי לעבור את דלתות ת'רוגן עליך למצוא תחילה סיסמה, אותה תשיג מוואליניה: איש שמן שלצידו יגואר מסוכן.
- ★ אל תציע לו זהב. הילחם ביגואר שלו אך אל תהרגו (אל אם כן אתה שונא יגוארים של אנשים נוקלים). הוא ייתן לך סיסמה אך עליך לאיים עליו - רק אז הוא ייתן לך את הסיסמה האמיתית. כלומר, דרוש הוכחה לאמיתות הסיסמה.
- ★ יש קטע אדיר, שבו תפגוש את רב המכשפים בכבודו ובעצמו. רמז - זה לא יהיה במאמפאנג!!!

ואגב, רני טוען שזהו הפרק המרתק ביותר בסדרה...

SEGA

משחק הטלויזיה המוביל בעולם



עכשיו - 299 ש"ח
במקום ~~399~~ ש"ח
כולל משחק Alex Kid
Built in



חדש!

מתאם קלטות

מסגה Master System

לסגה Game Gear

SEGA

מערכת
משחקי
טלויזיה
המקודרת
שילדים
אוהבים

■ יבואן ומשווק: באג מחשבים בע"מ כנרת 13 בני-ברק טל: 03-5794711
■ להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות המחשבים, צעצועים והאלקטרוניקה המובחרות



Street Fighter II



מי במתחרים?

תוכל להיכנס לעורו של כל אחד מהטיפוסים הבאים, אם תעזו...
 ראיו - קרטקה עם ראש מוטרף
 קן - עוד קרטקה, עם שיער פאנקיסטי
 צ'ון לי - אלופת על בקונג פו
 הונדה - מתאבק סומו עם עודף משקל
 בלנקה - מוטנט מברזיל, עם עוד ירקק
 זנגליף - מתאבק רוסינה רב כובד
 גייל - טיפוס עם קשיי גידול שיער
 דהאלסם - יוגי עם כישרון מתיחה מדהים

הכי הכי הכי בתחום הקרטה והמכות. עוד לא היה ולא נברא משחק יותר טוב! גרפיקה וצליל ופעולה מתקרבים לגירסת משחקי המכונה המקצועניים

חיכינו שנים למצוא משחק כזה. קרטה מקצועי שלא צריך לעמוד לידו, משחק מדהים שאין צורך לשלשל אסימון לתוכו. ועכשיו, הנה זה בא. אמנם רק בעלי הסופר נינטנדו יוכלו ליהנות מ-Street Fighter II... אבל זה כמעט מצדיק את קניית המכשיר.
 בתחילת המשחק עליך לבחור את הגיבור שתפעיל במשחק ואת הרמה בה תתחיל - ואז להכות. אפשר לבחור כל אחד מבין רשימה מדהימה של לוחמים נוראים. ואז מתעורר המשחק לתחייה - כל ה-16MB שבו, ומתחיל להרביץ בחזרה. או לצרות, או לקלל (קצת) בדגימות הקול שגלקחו לשם כך.

אבל לא נוסף לדבר על כך - אנחנו חוזרים לסופר נינדו, לראות אם הונדה יכול להביס את זנגליף הפעם. אולי.





הפינה של ד"ר WIZ

אור קובץ מראשון לציון רוצה לדעת "מדוע הפסקתם את פינת WIZ החודש?"

מטרת הפינה, אור, היא להוסיף עוד עמוד מעניין למגזין. הבעיה שלנו היתה שהתקשנו למצוא WIZ-ים שאפשר לכתוב עליהם עמוד שלם ומעניין. בדקנו את הכתבות על WIZ-י החודש וגילינו שבדרך כלל אין לנו מה לומר מעבר למספר המשחקים שאסף ה-WIZ והקוסטים שהוא גמר. אז החלטנו לחלק את הפרסים והצ'ופרים והפרסום בין הרבה WIZ-ים, במקום ל-WIZ יחיד. כך קרה שהקצנו לקוראים עמוד מכתבים (עמוד 43 בגיליון זה) והוספנו פרסים, המחולקים מידי פעם בין הקוראים. אבל אם יתגלה במקרה WIZ מעניין, שאפשר לכתוב עליו מידע שיעניין אחרים - אנחנו מבטיחים לכתוב עליו כתבה מלאה ואפילו לצ'פר אותו בפרסים.

יואב גלאי מירושלים חווה על בשרו חוויה עצובה. "כתוב בחוברות של משחקי מחשב שאפשר לקנות את חוברת התשובות בחנות. ובכן, למרות שזה גזל ממני כסף רב, קניתי את ה-Hintbook והוא רק עונה לי על 30 או אולי 20 אחוז מהשאלות במשחק, למרות שרציתי פיתרון מלא וגם אמרו לי שהספר מכיל פיתרון כזה. האם זהו ספר התשובות הנכון?"

אוי, יואב-יואב מסכן! לבי-לבי לך.

באמת אפשר לקנות חוברת תשובות, אבל חוברת כזו שורפת את המשחק. מה הכיף בלשחק במשחק מחשבה, כאשר מישהו אחר חשב עבורך? יכול להיות שבאמת מצאת ספר תשובות לא נכון, אבל מכיוון שלא ציינת את שם המשחק, לא אוכל להמליץ לך על הספר הנכון. אגב, מדוע קנית ספר שגזל ממך כסף רב?

אבל אשמח להציע לך עזרה מסוימת בתחום הפתרונות למשחקי מחשב: קח גלויה וכתוב עליה "הצילו! אני צריך עזרה במשחק _____, בשלב _____". הוסף את שמך, כתובתך ומספר הטלפון שלך, סמן את הכתובת "WIZ", ת.ד. 1409, בני ברק, הדבק בול בפינה הימנית העליונה, והכנס את הגלויה לתוך תיבת דואר אדומה. אתה מכיר את הפטנט, כי הרי כבר שלחת את השאלה שלך אלי. בקשת העזרה תופיע בלוח המודעות של WIZ, בפינת "הצילו" והמוני WIZ-ים יתקשרו או יכתבו אליך על הפיתרון. כך גם תקבל עזרה רק על השלב בו אתה תקוע, במקום על כל השלבים השונים במשחק. כלומר, תוכל לשחק, אבל כבר לא תהיה תקוע. מה דעתך, כדאי?

דני בכר מבת ים הלך לפני מספר ימים לחנות באג, לקנות לינקס. "המוכר אמר לי שאין לינקס למכירה. איפה אני יכול לקנות את הלינקס? כמה הוא עולה?"

הלינקס, משחק המחשב הנישא של

אטארי, באמת כבר לא נמכר ברשת באג. למעשה, הוא לא היה להיט גדול כל כך גם ביתר העולם. אמנם הוא זול, קל, נחמד ויפה - אבל לא יצאו לו משחקים מספיקים כדי להצדיק את קיומו. מסיבה זו הוא נמצא בתהליך מהיר של גסיסה. כתבה מפורטת על הלינקס הופיעה בירחון WIZ (גיליון 19 או 20, בערך). לגבי רכישת המכשיר בישראל, איני מכיר מקום שמוכר אותו. חברת באג, בכל מקרה, כבר לא מוכרת לינקסים.

מצד שני, אם כוונתך אינה למשחק הנישא אלא לחתול בעל האוזניים המצויצות (שגם לו קוראים לינקס), אני ממליץ שתבדוק בפארק הספארי ברמת גן, שם תוכל למצוא לינקס אחד או שניים. לא למכירה, אבל כדאי לבקר אותו...

רוני איצקוביץ מחדרה שואל מדוע חלק מהדפים בחוברת WIZ צבעוניים וחלק מודפס רק בשחור-לבן. "לפי דעתי יהיה יותר נוח אם כל הדפים יהיו צבעוניים - בייחוד הטיפים!"

בכל גיליון של WIZ ישנם 48 עמודים. אני יודע, כי ספרתי אותם במדויק. חצי מהדפים צבעוני והחצי השני נטול צבע. מכיוון שעלות הדפסת דפי צבע גבוהה בהרבה מעלות הדפסת דפים בשחור-לבן, כנראה שהמצב לא ישתנה בזמן הקרוב. אבל מה בדיוק קורה בין עמודי WIZ? השער צבעוני, שני העמודים שבאים אחריו

מחשבים אחדות, נסה אולי למצוא את שם החברה וכתובתה ולרכוש את המשחק בדואר, מחו"ל.

צחי בראונשטיין מחיפה רוצה לדעת אם אפשר למצוא את המשחק סוניק במחשב תואם IBM. לא.

אלדד קרון מרמת השרון שאל: "האם משחקים של מגה דרייב מארה"ב יפעלו בגירסה של הארץ?"
קלטות של משחקי מגה דרייב מארה"ב שיוצרו לאחרונה לא יפעלו במכשיר שנרכש בישראל. קלטות שיוצרו לפני חודשים מספר דווקא כן יפעלו. למעשה, הקלטות החדשות ביותר שיוצרו בארה"ב לא יפעלו ביפן, ולהיפך. משום כך, הכי כדאי לקנות קלטות באותה הארץ בה נרכש המגה דרייב עצמו. בתמונה תוכל לראות מה קורה כשמפעילים קלטת שאינה מתאימה למכשיר מגה דרייב שברשותך.

ליעד אורן מתל אביב שואל "האם המשחק Street Fighter II הגיע לארץ לא רק בסופר נינטנדו אלא גם לנינטנדו?"

ליעד, תוכל למצוא את Street Fighter II בשתי גרסאות: לסופר נינטנדו ול-PC.

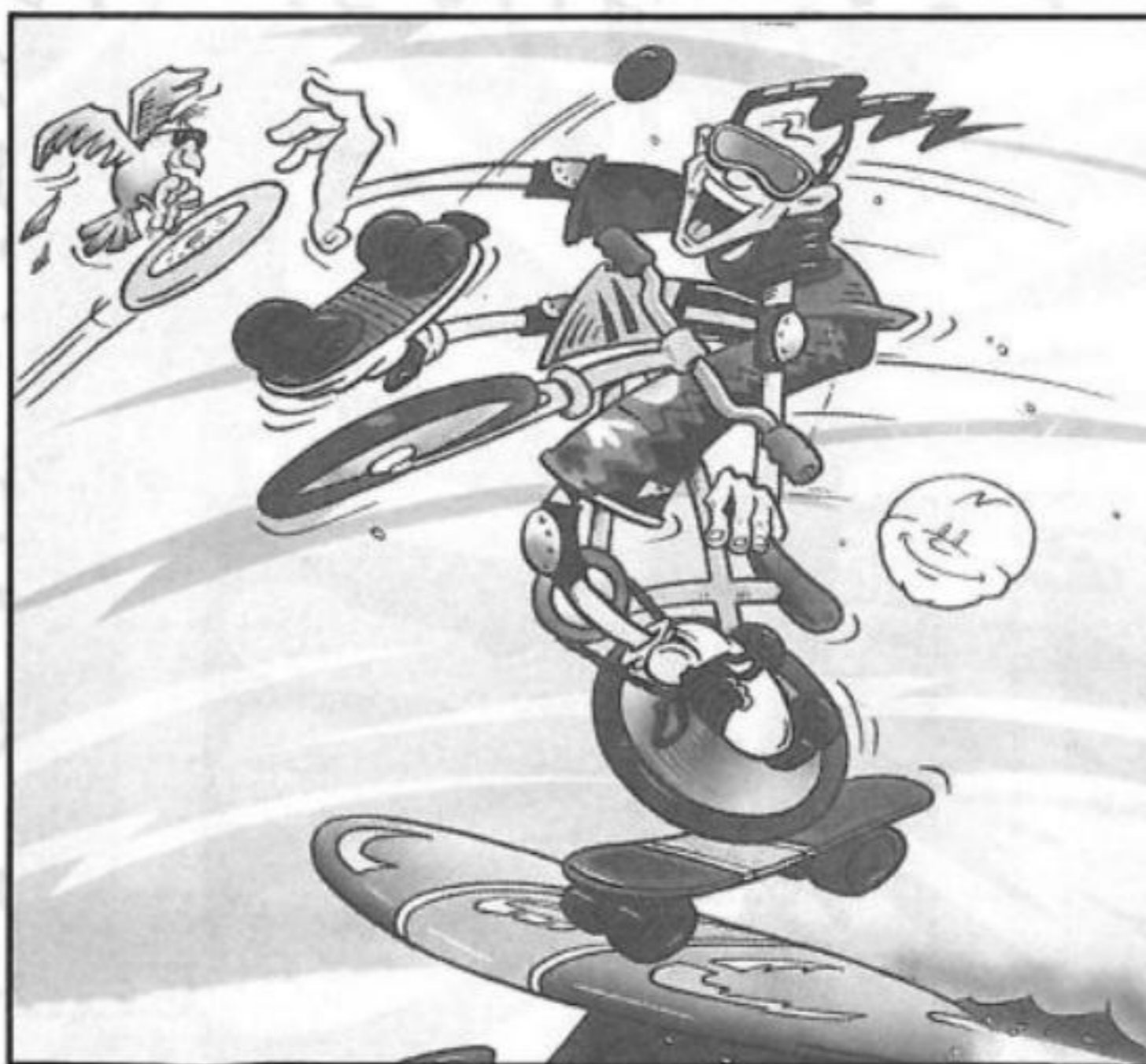
טל פשצ'יק מכרמיאל תפס הרבה תשומת לב בצרפו למכתבו דינוזאור קטן, מקיפולי נייר. הטריצרטופס הכתום היה רק כ-15 אחוז ממשקלו של המכתב. ביתר המכתב היו שאלות, מודעות וטיפים. אז לגבי השאלות, "האם זה נכון שאפשר לגבות את כל הכונן הקשיח על דיסקט אחד, בצורה מכווצת, ארוזה ודחוסה? אם כן, כיצד?"

התשובה תלויה כמובן בנפח האחסון של התקליטון ושל הכונן הקשיח. תוכניות דחיסה מצליחות בדרך כלל להפוך כל מגהבייט לחצי מגהבייט. התקליטון הגדול ביותר שנמצא בשימוש נפוץ במחשבים PC הוא בנפח של 1.44 MB. הכונן הקשיח הקטן ביותר שזכור לי היה בנפח של 5MB - כך שדחיסה רגילה לא תצליח לדחוס את כל תוכנו לתקליטון. מצד שני, קיים בעולם (אך עוד לא נפוץ בישראל) תקליטון בנפח האחסון המדהים של 2.88 MB. מצד שני, מחשבים הכוללים כונני תקליטונים כאלה נוטים לשכון לצד כוננים קשיחים בנפח של 80 MB או 130 MB, אז עשה את החשבון בעצמך.

המשחק בחנות מחשבים ואני לא יודע אם אוכל להחליף אותו לגירסה אנגלית. מה לעשות?"

אם תוכל לגשת לחנות בה רכשת את המשחק, כדאי מאוד שתעשה זאת ושתסביר את הבעיה, ייתכן שהמוכר יוכל להסביר לך כיצד משחקים. מצד שני, ייתכן שקנית את המשחק מחוץ לגבולות ארצנו. הממ... בוודאי תמצא על-האריזה את כתובת החברה המייצרת את המשחק. נסה לשגר אליה מכתב ולבקש חוברת אנגלית. ובינתיים, אולי תנסה למצוא דובר צרפתית כלשהו, שיתרגם עבורך את הטקסטים הבעייתיים?

יוסי ממן מבאר שבע שבע הוא שה"מ מיומן, בעל ניסיון של שנתיים וחצי. "יש ברשותי מפלצות רבות שהמצאתי



וברצוני לשאול לאיזו הוצאת ספרים עלי לפנות כדי לפרסם אותן. וגם, היכן אפשר לפרסם הרפתקאות שאני הכנתי?"

עליך לפנות לנציגי T.S.R בישראל, חברת מיצוב. כמו-כן אתה יכול לשלוח הרפתקאות למערכת וויז, הנבחרת תעיין ותחליט אם לפרסמן.

שחר אלדד מבתי ים תקוע בבעיה מוסרית סבוכה. "אם אסור להעתיק משחקים, אז איפה אפשר למצוא משחקים ישנים, כמו למשל קומנדר קין?"

כל הכבוד על המחשבה שאתה מקדיש לשאלות מוסריות כאלה, שחר. לצערי, אין לי פיתרון קל לבעיה. הסיבה לכך היא שפשוט אי אפשר להשיג משחקים ישנים בארץ. אם המשחק אינו נמצא בחנויות

מודפסים בשחור-לבן, שני הבאים בצבע וכך לסירוגין עד הכריכה האחורית. עמודי הטיפים הם באמת תמיד בשחור-לבן, אבל מדי פעם תמצא כתבות טיפים מצולמות, כמו זו על נקמת הקילארטי בחודש שעבר. המערכת משתדלת למקם את הכתבות שעיקרן מלים והתמונות חיוניות להן פחות בעמודי שחור לבן. מודגן לה פיי, למשל, ואני, עונים על שאלות בלי צבע. כתבות על משחקים חדשים הן בדרך כלל בצבע. מודעות? טוב, גם הן צריכות להיות בצבע. מה שבטוח, בכל מקרה, הוא שהפוסטר תמיד היה ותמיד יהיה בצבע.

רז נוימן מרחובות רוצה לדעת היכן ניתן לקנות אביזרים למגה דרייב ומהו הסופר-מג'יק-דרייב. בנוסף, "כמה עולה תוספת תקליטור למגה-דרייב והיכן ניתן להשיגו? ובבקשה, הוסיפו בעיתון חומר על מגה דרייב וטיפים למשחקים!"

אז ככה: ניתן לקנות קלטות למגה-דרייב בכל מיני חנויות משחקים, וגם ברשת באג. אביזרים אחרים, כמו גם מכשירי מגה דרייב עם תעודת אחריות, אפשר לקנות רק ברשת באג. תקליטורים אפשר לקנות מחוץ לגבולות ארצנו, בינתיים, וסופר מג'יק דרייב בכלל לא קשור לנושא. לפי השם המקורי אני מניח שזהו אחד מארבעים סוגי המכשירים תואמי הנינטנדו שהובאו לישראל באחרונה, וכוננו בשמות כדוגמת זה.

תוכל למצוא טיפים למשחקי מגה דרייב בעמודים 26-27, וכתבה על משחקים למכשיר בעמוד 32. עוד על המגה דרייב - בחודש הבא.

עידו המר, מכותבנו הנמרץ, עלה על בעיה רצינית ביותר ב-BBS. "אתם כל כך מתנגדים להעתקות. אז למה ב-BBS יש משחקים ותוכנות פרוצים?"

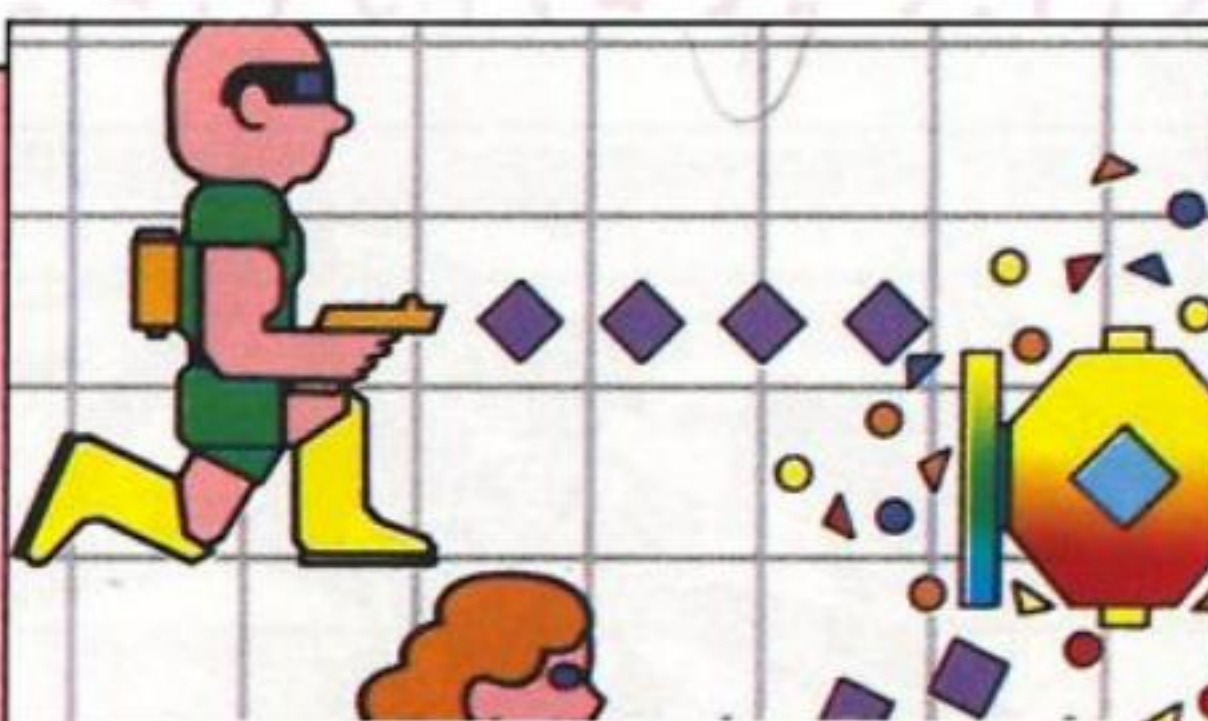
תודה על שהסבת תשומת ליבנו לעניין, עידו. אכן נתגלתה תוכנה פרוצה אחת בין עשרות הקבצים שעל ה-BBS וניר, המפעיל המיומן של ה-BBS, הוריד אותה מיד מבין התוכנות הכשרות ונשבע שיבדוק בעיון רב יותר את כל התוכנות המגיעות אלינו. תודה על הערות וזהירות מפני פיראטים!

גיל פנסטר מהרצליה קנה את המשחק פרשי רוחן. "המשחק וחוברת ההפעלה המקוריים כתובים בצרפתית ואני לא מבין אותם! לא קנית את

משחקים בשניים

עד כה יצאו רק שני משחקים שאפשר לשחק יחדיו בסגה מסטר סיסטם. כבר ניסיתם אותם?

לא שיש לך זמן מיותר. במקום לקרוא עיתוני מחשבים, רץ לסגה שלך, הכנס את הקלטת חסל את הפולשים - אבל מהר!



Quartet

הינו אחד המשחקים הפופולריים ביותר למסטר סיסטם - אך במשך חודשים רבים אי אפשר היה להשיג אותו בישראל. עכשיו הגיעו לחנויות עותקים חדשים ואנחנו מקווים שכבר לא תצטרכו לשלוח לד"ר WIZ שאלות בנוסח "איפה אפשר להשיג את Quartet?" - פשוט הבא 89 ש"ח לחנות ודרוש עותק משלך.

Quartet

אתם שונאים חיזורים? אז ממש תשתגעו על Quartet. מסתבר שמושבת החלל מספר תשע סובלת ממקרה חמור של פלישה מהחלל - והיא לא יכולה לקחת אקומול כתרופת נגד. המושבה פשוט רוחשת חיזורים! ואלה לא סתם חיזורים - הם כל כך רעים, נוראים ואפלים שהם לא התביישו לגנוב את הארון של המלכה סינתיה, הזכורה לטוב.

משימתך, WIZ, היא לחסל את החיזורים הנוראים הללו - והפעם, לשם שינוי, אינך לבד. תוכל לקחת חבר, להציב אותו על הג'ויסטיק השני וביחד תמגרו את החודרים ותשיבו את הארון למבר המדוש בו שכו.

Secret Command

שחק את אשורה או את בישמון, אחים לנשק וחברים טובים גם בלי רובים. עליכם לחדור למבצר האויב (כן, כן, המבצר אימתני, האויב רשע). משימת ריגול זו קשה יותר מאחרות ולכן מוטב שתציב חבר על הג'ויסטיק השני ותתאחדו בחיפוש אחר האויב.

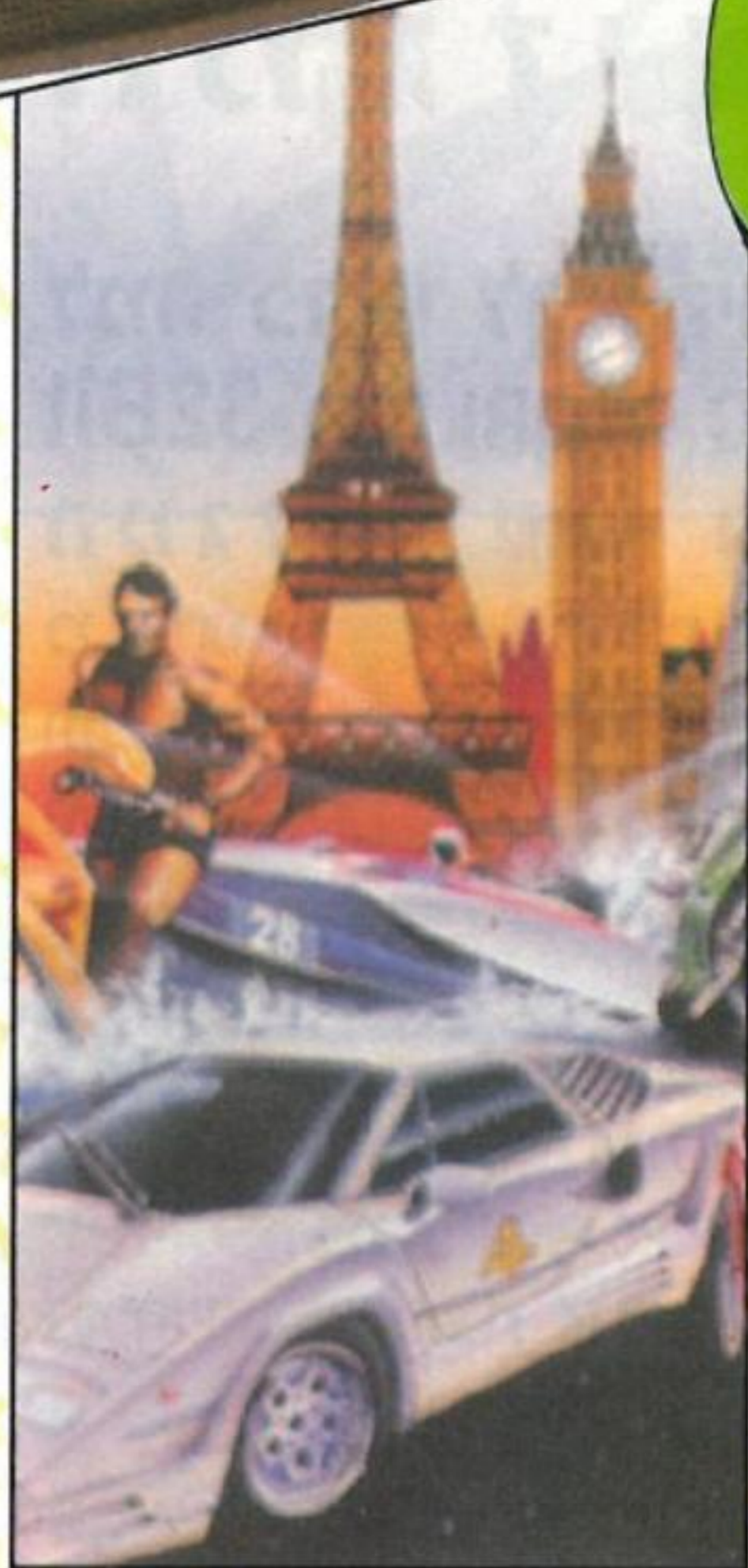
ומיהו האויב? רייפלמן (איש הרובה), חיילי בזוקה, חילות משוריינים ועוד כל מיני רעים-רעים כאלה, אותם תוכל לסחון עד דק באמצעות כלי הנשק האוטומטיים שלך.

עלות התענוג - 79 ש"ח. מתאים במיוחד למשפחות עם תאומים!



SEGA - GAME GEAR

OUTRUN EUROPA

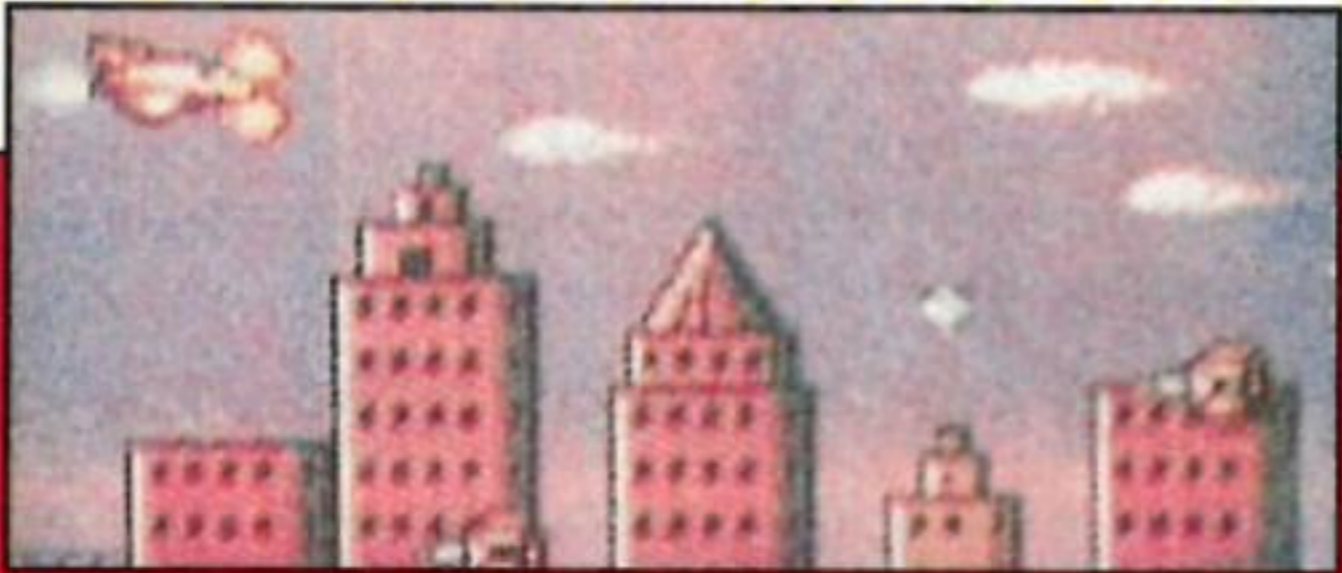


רוצים לחסוך טיול לאירופה? OutRun Europa הוא המשחק בשבילכם. במקום לכלות את ממונכם על כרטיסי טיסה תוכלו ליהנות ממירוצים פראיים בכבישי אירופה. הנוף תואם-מציאות והפעולה - לא מפסיקה לרגע אחד! אבל אתה לא לבד בכבישים - עליך לרדוף אחרי גנבים

בכבישים מלאי פורעים. גם המשטרה אינה מאושרת מפעילותך. אתה בעצם עובר על החוק, ונוהג במהירות מופרזת! אין שום ניידת שתוכל לתפוס אותך, כיום. זהו משחק מירוץ ופעולה בשלושה מימדים, בקצב שלא מן העולם הזה - ובטח לא מהיבשת שלנו!



AERIAL ASSAULT



המשחק כל כך חדש שהוא הגיע אלינו בגירסה היפנית! למעשה, בכלל לא הצלחנו לקרוא את ההוראות. אולי בגלל זה לא ממש התלהבנו מהמשחק.

הרעיון הוא שאתה הטייס במטוס קרב ועליך להגיע מצד אחד של האוקיינוס לצידו השני. הטיסה היא מערבה - האם יפן מתקיפה כאן את ארה"ב? אולי ארה"ב מתקיפה את אירופה? לא חשוב מי מתקיף, מומלץ שהוא יעשה זאת תוך ריכוז רב. אם תשקיע זמן בכניסה לראש של המשחק, אין ספק שתיהנה. קצת.

PC 32Bit מגזין

המגזין למיחשוב אישי



למה כדאי לך להיות מנוי של 32Bit ה-PC WORLD הישראלי המגזין עם התקליט! כי אנחנו יודעים לעשות את זה - וגם לשלוח לך תוכנת שי בתקליט החודשי שאתה מקבל. שלם 169 ש"ח עבור 12 גליונות (במקום 179 ש"ח)

**כדאי לך להיות מנוי!
קבל הצעה אישית.**

נצל את ההזדמנות וחתום עכשיו על מנוי שנתי ל-32Bit PC WORLD הישראלי, המגזין למיחשוב מקבוצת אנשים ומחשבים.

- ◆ שלם 169 ש"ח עבור 12 גליונות
- ◆ שלם 85 ש"ח בלבד ל- 1/2 שנה
- ◆ שלם 42 ש"ח בלבד ל- 1/4 שנה

(* **חתום היום!** בחר מתנה תיק גב אופנתי או זוג אזניות סטראופוני בעיצוב חדשני
(* רק למנויי שנה מראש: מעוניין לקבל זוג אזניות תיק גב

אל אנשים ומחשבים ת"ד 11616 ת"א 61116

כן, אני מעוניין לחתום על מנוי למגזין 32Bit לתקופה של _____

שמי _____ מקצועי _____ גיל _____

מקום עבודתי _____ תפקידי _____

כתובת למשלוח _____

מיקוד _____ טל _____ פקס _____

מצורפת בזאת המחאה לפקודת אנשים ומחשבים (הפקות) בע"מ: בסך _____ ש"ח או חייבו את

כרטיס האשראי שלי ויזה/ ישראכרט/ דינרס מס' _____

בתוקף _____ ת.ז. _____ חתימה _____

שלחו לי קטלוג תוכנה וספרות חינם!

ספר פנפון וה

ממלאים את המדף

עלילות חרב האופל



זוכרים את רומח הדרקון? כן, כן, הסדרה הבלתי נגמרת שהתחילה בתיאור משחק מבוכים ודרקונים והפכה ללהיט היסטורי והיסטורי? עלילות חרב האופל נכתבו גם הם על ידי מרגרט וויז וטרייסי היקמן. נציין לזכות סדרה זו שהיא בת שלושה חלקים בלבד, כך שאין חשש להתחיל לקרוא בה ולעולם לא להגיע לסוף. היא מספרת את סיפורו של חרב האופל – "חישול החרב", "חרב הגורל" ולבסוף, "קץ החרב". הספרים אינם ספרי משחק אלא ספרי קריאה, נעימים למדי. אין שום סכנה שעלילות חרב האופל יגרמו לכם לחשוב מחשבות מעמיקות – זה לא סיפור כזה. זהו סיפור קליל וחביב, כתוב במיומנות (ומתורגם היטב), בעולם שבו "החיים והקסם – חד הם".

הזאב הבודד



הגיעו אלינו שניים מהספרים בסדרת הזאב הבודד: אש על פני המים והבריחה מן האופל. שני הספרים נכתבו על ידי ג'ו דבר (כבר כתב שלושים ספרי מד"ב ו/או פנטזיה ועוד מעבד התמלילים שלו פעיל). בדומה לספרי הכישוף, "הזאב הבודד" הוא שילוב בין משחק וקריאה. הפעם לא תצטרך אפילו קוביה, כי בסוף כל ספר מופיעה טבלת מספרים אקראיים, אליה תכוון עיפרון או כלי הצבעה אחר.

המשחקים אינם ברמה קשה מדי ומהווים בילוי לא רע לימי החורף הקרים, כשאפילו טיול לקצה השני של הרחוב יגרום להרטבה טוטלית של ה-WIZ המטייל. מצד שני, לא תוכל למשוך את המשחק בספרים במשך יותר מאשר שבוע. לאחר מכן כבר תכיר כל הרפתקה על בוריה ותאלץ לאסוף חבורת שחקני תפקידים ושה"ם ולשוב לשיטת המשחק הרגילה.

ועלילת הספרים? ב"אש על פני המים" שולח אותך המלך למסע נושא למציאת חרב השמש (סומרדוורד בפי חברים). חרבות שמש אינן מסתתרות סתם כך תחת כל עץ רענן ומשום כך יהיה עליך להתמודד עם סכנות, מפלצות ותלאות דרך אחרות. שלא במפתיע, עלילת "הבריחה מן האופל" עוסקת בנקמה. גם כאן תשחק בתפקיד הזאב הבודד, היחיד שמכיר את סודות הלוחמה של הלורדים בני קאי, ותוכל לצאת למסע נקמה באויבך, אך לפני כן עליך להגיע להולמגרד ולהזהיר את המלך מפני הסכנה הצפויה לו.

החודש הגיעו למערכת לא פחות משישה ספרים! הנבחרת פינתה לעצמה מעט זמן ממשחקי המחשב והחלה בקריאה שוטפת של החומר הכתוב. האם כדאי להשקיע בנייר במקום דיסקטים?

ננסי המשאית



לפני כל היתר, שימו לב לספר זה. הוא נועד מלכתחילה לילדים קטנים, יחסית, בגילאי קצת-פחות-מבר-מצווה, אבל הוא מומלץ מכאן ועד להודעה חדשה. המחבר, טרי פראצ'ט, הוא אחד הכותבים המרנינים ביותר של התקופה האחרונה, והוא עסוק בלהצחיק.

ננסי המשאית מספר על נומים (ביחיד – נום, מתחרז עם חלום). נומים הם יצורים קטנים שאינם חיים זמן רב, אך חיים מהר. כל שנה נראית לנום כאילו היתה עשר שנים של בני אנוש – מה שכלל אינו מדאיג אותם. למעשה, הם כלל אינם מודעים לכך.

הנומים בהם אנו עוסקים חיים ביסודות של בנין חנות כלבו גדולה. בחברת הנומים אין זה מקובל לצאת החוצה ומשום כך "אור יום" נחשב לאגדה. "שמש", "גשם" ותופעות מסוג זה כלל אינן קיימות – אלה סתם אגדות טפשיות...

על רקע אמונות אלה (ואמונות בני האדם על העדר קיומם של נומים) הופכת הפגישה בין שני הגזעים לחוויה מטופפת ומצחיקה. ננסי המשאית היא אגדה נהדרת – שלא כמו השמש, הגשם ובני האדם.

הערכה:
כיף, אם אין משהו אחר לקרוא.

הערכה:
מתאים ללילות חורף קרים.

הערכה:
ספר חובה!

איש



הייתם רוצים להיתקל בבחור הזה בסימטה אפלה? בלילה?

התיאשו האל-מתים וחזרו למבנה. כשחזר לכפר פתח לורין את קופסת האוצר. חץ קטן ומורעל פגע בכתפו (טוב, זה היה כתוב על פתק בתוך התיבה...) לורין הפצוע זחל אל הפונדק, שם קיווה למצוא כוהן שירפא את פצעיו. אך הפונדק, כמו שאר הכפר, נתפס על ידי קוסם רשע. יצורים גדולים ומגושמים שמרו על הכניסה ולא נתנו לאיש להיכנס.

לאחר מספר דקות נמאס ללורין (גם בגלל שהיצורים צחקו על אוזני האלף שלראשו). פצוע ודואב הוא יצא לחפש את חבריו.



מסדר אבירי ההרפתקה. שימו לב לאוזניו המצחיקות של לורין. זה גם לא מנומס לצחוק עליו, וגם מסוכן מאוד

ויצור שלישי, עטוף תחבושות מכף רגל ועד ראש.

"יש לי פגישה חשובה מאוד אצל הדוכס..." אמר הקבצן והחל לברוח. כולם ברחו, מלבד לורין, שניסה לירות עליהם כמה חיצים. אבל המפלצות הגיעו אליו, נגעו בו ואמרו "קיפאון" והקפואו אותי במקומי, כפי שרק אל-מתים יכולים לעשות.



בנקבות צורים ובמחילות אפר נאבקו גיבורינו, למען העם, המולדת והכבוד

גם לאחר שחלף זמן הקיפאון נשאר לורין במקומו, משום שידע שאם יזוז יתקף בשנית. אחרי מספר דקות הגיעה למבנה חבורת הרפתקנים נוספת. כמו בן שהאל-מתים רצו אחריהם. לורין ניצל את ההזדמנות וזינק פנימה.

המראה שקיבל את פניו לא היה מרנין. הרצפה היתה מלאה באשפה ושאריות של קורבנות קודמים. בפנינת החדר מצא לורין את אשר חיפש: תיבת אוצר גדולה. הוא הרים את התיבה ורץ החוצה ונתקל באל-מתים, בדיוק כאשר חזרו.

זום! ריצתו של לורין היתה יכולה לשבור שיאים, אבל אף אחד לא מדד זמנים. בסופו של דבר



מקובל להתאמן בחץ וקשת לפני שיוצאים למסע

לורין חבר עם רסטיג הגנב, אריאנה הכוהנת ואלוין הלוחם, ויחדיו הקימו חבורת הרפתקה. כבר בתחילת המשחק התברר לארבעתם שקוסם רשע השתלט על הכפר בו היו. לכן החליטו לעזוב את האיזור ולחפש הרפתקאות ליד הביצה הצפונית.

לאחר טיול רגלי קצר, קרוב לביצה, פגשו קבצן מוזר, שסיפר להם על אוצר גדול מאוד שנמצא בקרבת מקום. הוא הוביל אותם למבנה ישן וחשוך. החבורה עמדה להיכנס פנימה כשלפתע יצאו מתוכו שני יצורים דמויי אדם (אחר כך התברר שהיו אלה אל-מתים)



המומיה הושיטה ידה וניסתה לגעת בלורין, שקפא על מקומו

בלב הארץ



קל להיכנס לרוח הדמות באחד המבצרים הנטושים בארצנו, שנבנה בנוף מרהיב. השחקן נראה מועמד בטוח לאבירות או אולי אפילו רחנות קטנה. איזו אצילות מחייבתו!



אסור, אסור, אסור לפתוח שער ללא בדיקה יסודית. מלכודות, אתם יודעים



היריב נשא חרבו והניח לי להביט בה לרגע, כשהשמש מרצדת על הפלדה הספרדית. לו אך לא הייתי נוגע באחותו!

כדי להטיל קסמיהם. ישנן מספר גילדות (כמו בהסתדרות) הדואגות לדמויות. נוכל למנות את פקולטת הכישוף, בה נלמדים קסמים חדשים, מסדר האבירים, גילדת הגנבים (הסודית) ועוד מספר ארגונים, התורמים למהלך המשחק.

בחבורה שלנו מתרחשות העלילות כיום בעולם פנטזיה, אולם אנו מתכננים לשחק בהמשך גם עלילות מדע בדיוני, ריגול



במטה הכישוף של הדרואיד נראה קסום ומרתיע

ומדע-פנטסטי. ללא קשר לעלילה, אנו דורשים מהשחקנים רק תחפושת טובה ויכולת גילום תפקיד - כי במשחקי תפקידים "בחיים", העולם כולו במה ואנו רק שחקנים ההולכים עליה, אומרים את שורותינו ויורדים.

חוקי המשחק של משחקי תפקידים "חיים" הם פשוטים למדי, אך הם מתפתחים ומשתנים ממשחק למשחק. הריגת מפלצת, מציאת אוצר, ביצוע משימה וכושר משחק טוב מזכים את השחקן בנקודות ניסיון, המאפשרות לדמותו לעלות דרגה וככל שדרגת הדמות גבוהה יותר, כישוריה טובים יותר. שחקן יכול לשחק בדמות אחת ממשחק למשחק, כל עוד הדמות לא נהרגה, כמובן.



בגרזן מול חרב ארוכה, יש ייתרון מסוים לחרב. לא גלגול קובייה קובע זאת אלא מיומנות השחקן (והדמות) ובהחרבה

חוקי הקרב דורשים מהשחקן לספור נקודות על גופו, אף שמספר הנקודות נוטה להיות נמוך יחסית. קודמים חייבים להגיד מילות קסם ולהזיז ידיהם בצורות מוגדרות



הציוד צולם בעת הפסקת קפה

אם גם אתם רוצים להיות שחקני משחקי תפקידים "בחיים", תשמחו בוודאי לשמוע שמארגני המועדון מקבלים כל שחקן מגיל 12 ומעלה. קבוצות ההרפתקנים יאורגנו לפי קבוצות גיל. שחקנים הרוצים להצטרף למשחקים יכולים לכתוב למועדון חרבות וכשפים, ת.ד. 10091 בתל אביב (מיקוד 61100). אנא ציינו במכתבכם גיל, כתובת, טלפון וצבע אהוב. המועדון מבטיח לשלוח בתמורה תקציר חוקים והזמנה למשחק.

מאת עדי ורניק

האם הוטרדתם על ידי הרפתקנים חסרי מנוח, החודרים למאורה הנוחה והטובה בשעות בלתי סבירות? האם נאלצתם לשמש בשר תותחים (או בשר לקסם כדור אש) כאשר ההרפתקנים הנואשים זינבו בכס במסדרונות המערה? האם עמדתם נבוכים לנוכח הקסמים המופלאים בהם השתמשו, קסמים עליהם דיבר השבט אך מעולם לא יכול היה להפגין?

בכניסה.

יש לחצוב את המסדרון הראשון כך שהוא יהיה ארוך יותר מהטווח של מרבית הקוסמים המסוכנים ומעבר ליכולת הראייה ב-infravision של אויבנו הגדול, אלף המערות המצוי. תשומת לב מיוחדת נדרשת לקסם כדור האש, שהוא בעל טווח ארוך יחסית.

במצב זה לא יוכלו ההרפתקנים להיכנס בעצמם בלא שיראו אותם והם יאלצו לשלוח שליחים (חיות רגילות או אף הפמיליארים שלהם) - או להיכנס כאשר הם בלתי נראים. את בעיית הגילוי ניתן לפתור תוך שימוש בקסם Glyph of Warding (כוהני דת, רמה 3), אותו יש למקם בחלק עמוק מספיק של המסדרון שימנע גילוי מחוץ, על ידי קסם גילוי קסמים. הגליף יגרום לפיצוץ קל ובולט לאוזן, שיישמע בכל פעם שנכנס יצור כלשהו, מבלי להודות בסיסמה. כך יכול

ויהיו חייבים להכנס בשלב זה. דרך נוספת לבנות את הכניסה (המומלצת בעיקר לשוכנים במכרות נטושים) היא תוך הפעלת מבוך בשלב הראשוני, כאשר חלק מהמחילות הלא-רלוונטיות ממולכדות, כך שיתמוטטו על מי שמנסה להתקדם לתוכן. הנדסה זו מתאפשרת בעזרת גליף של אש על מוט עץ תומך מרכזי. יש להקפיד לפנות מדי בוקר את השאריות הנותרות של ההרפתקנים האומללים ולאגור חפצי קסם מעניינים. נושא חשוב נוסף הוא מניעת יכולתם של ההרפתקנים לסייר במחילות ללא הפרעה. מרבית ההרפתקנים יבצעו סיורים אלה כאשר הם בלתי נראים, או כשהם שינו מראם החיצוני לדמות אורק (בעזרת קסם השינוי העצמי, קסם ברמה 1 ליוצרי אשליות). ניתן לספל בבעיה הראשונה בעזרת דלתות מסתובבות - במקום להשתמש

החיים של המורה מבטו

הקץ לטרדות! הקץ לשוד כספנו, שנצבר בעמל כה רב מאיכרי הסביבה וממכרות נטושים! מגוון נרחב של שיטות עומד לרשותנו, האורקים המסכנים, כדי להתגונן מאותם הרפתקנים חסרי מעצורים, ספקולנטים של עולם המחילות שמתחת לקרקע, שודדים חסרי בושה, החורטים על דגלם את הסיסמה "הגונב מגנב פטור".

את השיטות האלה מוכנים אנו למכור, במחיר צנוע, גם לשוכני המחילות האחרים (קובולדים וכו'), החולקים עמנו את האויב המשותף. נתחיל בבניית מערכת המחילות ובהנחיות חפירה בסיסיות.

קיימות מספר דרכים לבניית הכניסה למבוך, באופן שירתיע את ההרפתקן הממוצע. כך לדוגמא, ניתן להתחיל את הכניסה במנהרה ארוכה, ישרה לחלוטין ומוארת היטבה, שבסופה פנייה של 90 מעלות ושוב פנייה, כאשר מערכת מראות מאפשרת לשומר לראות את הקורה

השומר להתנער מתנומתו המתוקה ולבדוק מה בדיוק קרה לו.

עם הגעת הידיעה המשמחת על התקרבותם של ההרפתקנים למעון השבט, יוכלו כולם להערך בעמדות הקרב ולחסל לחלוטין את גורם ההפתעה.

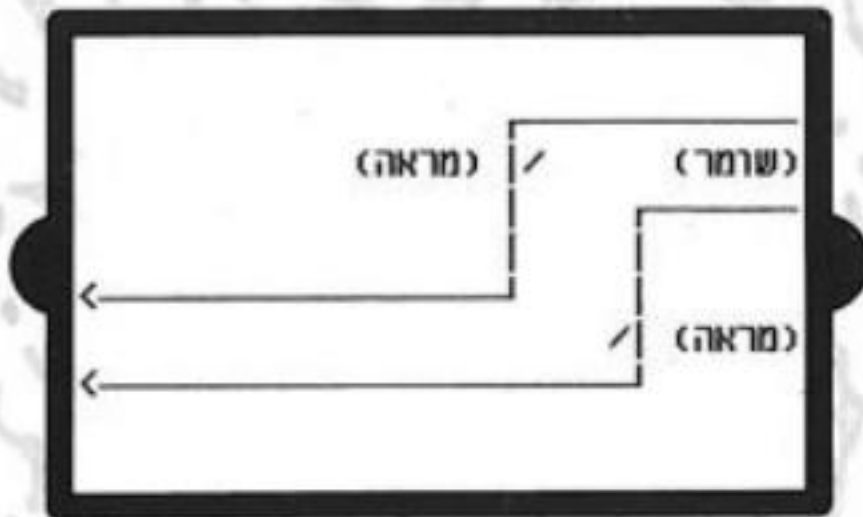
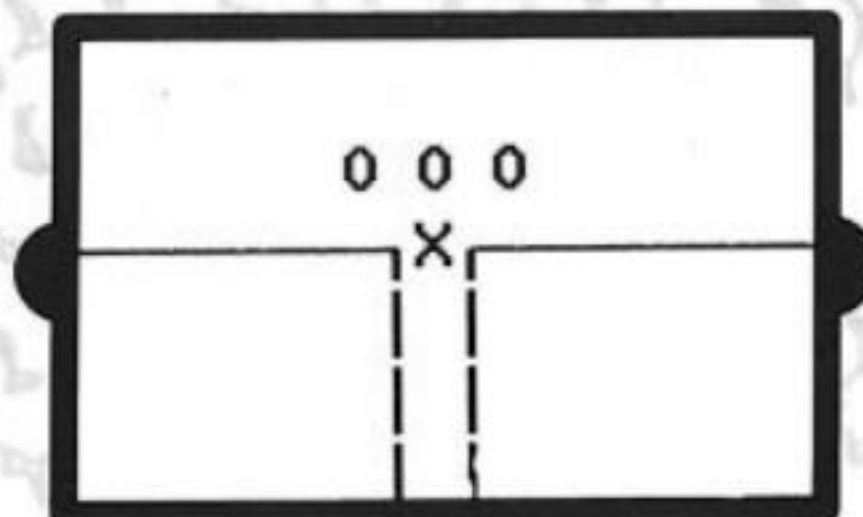
ניתן לשלב במבנה כניסה זה שער נופל ממתכת, אותו יוכל השומר להפעיל. שערים אלה קשים למעבר ואם הם ממוקמים בנקודה חיצונית יותר מאשר הגליף, הם

בדלתות רגילות, שנהוג להשאירן פתוחות. לפעמים, יש להשתמש בדלתות שימשכו תשומת לב כאשר הן מסתובבות ללא סיבה. שכלול נוסף הוא תוספת דלתות מסתובבות "מדומות", שעושות חצי סיבוב ולא יותר, לאחר שמישהו נכנס בהן. ה"נוסע" התמים יישאר לכוד בתוך הדלת ומן הראוי להשאיר לו שם חבל משיכה להפעלת פעמון, שיזעיק את צוות החילוץ המפואר, על טהרת האורקים.

הבעייה השנייה תיפתר באמצעות גליפים ממוקמים בקפידה, מלכודות אחרות (בורות וכדומה) או שימוש בסיסמאות. ניתן גם להשתמש בפרטי לבוש מיוחדים (צעיפים, טבעות,

כיפות סרוגות וכדומה) שאינם כלולים בקסם השינוי העצמי.

אם ברצונכם למשוך הרפתקנים לעבר הגליף, נסה להפעיל מודעת פרסומת המכילה כתובות הולכות וקטנות. לדוגמא:



ילכדו את החלוץ (הנואש בשלב זה), שיופרד מיתר חבריו.

יש להושיב את השומר כך שיחסום פיזית את הכניסה. באופן כזה לא יוכלו ההרפתקנים לעבור אותו בלא שישים לב

תחמוזים

שהוא לא יחך. יש לוודא שקיימת דלת יציאה (סגורה) מאחורי האורקים, כדי שגם אם הקוסם הטיפש משלח כדור אש ומתבשל, החדר לא יהיה מלכודת מוות לבני השבט.

חיות פרא

כדי להילחם בקסמים המשפיעים על מספר חיות או לדתק לוחמים בעלי יכולת, הצוי לספח מספר חיות בתור "בשר תותחים". זאבים יתאימו מאוד למשימה. שסו את החיות באויב הפולש, שיאלץ להרוג

ניתן לגרור את הקרב לאולם מסוג זה, באמצעות נסיגה מתוזמנת היטב. אפשר גם לגרור את הקרב גם לאולם שרצפתו היא בעצם אשליה, כאשר חלק מהמשבצות שבה קיימות בפועל וכל היתר מכסות על בור גדול.

יש להקדיש תשומת לב גם לקווי הנסיגה. אפשר לבנות דרכי התחמקות בתוך המאורה, ודרך יעילה לעשות זאת היא בעזרת דלתות סתרים, הממוקמות באיזור המכוסה קסם חושך. יושבי המקום יוכלו לאתר את הדלת לפי סימנים שונים (ספירת צעדים, תבליט מיוחד על הקיר וכדומה) ואילו ההרפתקנים הרודפים עלולים למצוא את הדלת הלא-נכונה (זו שמובילה לביוב, על תנינו...).

אם ברצונך לדעת מה כתוב בכתובת זו בוס!

ההרפתקן הממוצע לא יעמוד בפיתוי לקריאת הכתוב באותיות הקטנות (בפרט אם הוא עורך דין).

מלכודת קלסית נוספת, אותה כבר הזכרנו בגיליון קודם) היא השימוש בבורות מלאי כידונים. בורות אלה ניתנים לכיסוי על ידי קסם אשליות כגון Hallucinatory Terrian (קסם לקוסמים, רמה 4). בני השבט ידעו היכן נחפרו הבורות וישמרו מהם מרחק, אך ההרפתקנים לא יפגינו בקיאות זו. עם זאת יש להיזהר ולהרחיק ילדים וחיות בית



אותן זו אחר זו – וזיכרו שאפילו הלוחם הטוב ביותר יזדקק להתקפה אחת עבור כל זאב קטן ומטריד.

בזמן שלוחמי האויב עסוקים עם הזאבים, ניתן לירות במטווח בטוח (בעזרת קשתות) או למוטט עליהם את התקרה. מומלץ להכין מראש עשבי טיבול ורוטב עגבניות, למקרה שהזדמנויות כאלה יתעוררו בעת המלחמה.

חיות מועילות נוספות הן החיות הארסיות השונות (עקרבים, נחשים וכן הלאה). אפילו אויבים ברמה גבוהה ייזהרו בחיות אלה ומשך הזמן שיידרש להם לטיפול במטרד יספק לכם זמן לשיפור ההגנה ולהיערכות לקרב.

אם אתה, מנהיג שבט האורקים (הטוב ביותר באיזור) תשעה לעצותי תוכל גם אתה לשרוד ללא פגע, לאחר הפלישה הבאה למאורתך.

אם אחד ההרפתקנים הוא קוסם המפעיל כדורי אש באופן סדיר, ניתן לצמצם את תאוות הטיגון שלו על ידי מיקום הקרב



בחדרים קטנים, ללא מסדרון מוביל ארוך. קסם כדור האש מתרחב וממלא את נפח החדר (והמסדרון המוביל אליו) והקוסם לא יפעיל אותו מבלי להיות בטוח לחלוטין

(חיות מערה?) מהבורות המסוכנים. טכניקה נוספת לגילוי הרפתקנים משוטטים היא השימוש בוילונות של פעמונים תלויים, בשטחי המעבר. האדריכל הנבון יציב וילונות אלה בכניסה לחדרים מאוכלסים, כך שיקל על הנוכחים לשים לב לתזוזתם.

טקטיקה בקרב

כאשר מגיע הקרב הבלתי נמנע, יש לבחור את האתר הנכון עבורו. זירת הקרב חשובה כמעט כמו יכולתם של המשתתפים בו. כך לדוגמה אם ההרפתקנים נכנסים ממסדרון צר (מטר וחצי) לתוך אולם רחב יותר, והאורקים מחכים להם בכניסה, שלושה אורקים יוכלו להתקיף בו זמנית כל הרפתקן – ומספר אורקים נוספים יוכלו לירות בו בקשתות (אם הוא גבוה מספיק) או להטיל עליו קסמים. ההרפתקנים, לעומת זאת, יאלצו להילחם אחד-אחד.



חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

משחקי מחשב

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש



חדש

חדש

חדש

חדש

חדש



חדש

07-888067 | 1711



I.S.B. TRADE LTD.
03-5105764

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

חדש

מירוץ צללים

משחקי
תפקידים

מאת ערן מולוט

ושבו אני חוזר לחברת FASA. כן, יש להם מוצרים אחרים מלבד קרב-טכ. והפעם משחק התפקידים ShadowRun, או בעברית: "מירוץ הצללים"

מירוץ הצללים מתרחש ב-2050 ומשלב אווירה אפלה, פשע, סמים, כנופיות דחוב, חברות ענק ששולטות בעולם למעשה, מעט חוק ועוד פחות צדק. מלבד לאפולונית עתידנית זו נמצאת גם הסייברנטיקה, מדע המשלב בין איברים מלאכותיים לגוף האדם. גיבוריך יתהלכו עם עיינים מושתלות לראיית אינפורה אדום, שרירים מתוגברים, סכינים הנשלפים מהעור וכלי נשק אחרים. הגורם האחרון בגולאש הוא החלל-הסייברי. לא עוד תשתמש במחשב אלא שהוא ואתה תתקשרו ישירות, דרך המוח, ובכל פגישת תקשורת כזו תיכנס למציאות חלופית, המתקיימת בבסיסי נתונים המאוחסנים אי שם בתוך מחשבי ענק. הוסף לכל מרכיבים אלה גם פנטזיה, ערבב היטב עם קורט מלח ותגיע ל-ShadowRun.

ספרי ההיסטוריה מספרים שבשנת 2011 חזר הקסם לעולם, הגזעים העתיקים התעוררו מחדש וכעת ניתן למצוא אלפים, גמדים, אורקים וטרולים בין שאר האדם. התוצאה היא משחק סייבר פאנק מרתק, המכיל בתוכו גם קסם ואלמנטים אחרים מסגנון הפנטזיה. טעים להפליא. בארצנו אפשר לרכוש רק את המוצרים הבסיסים בתחום: ספר החוקים, המתאר כיצד משחקים במשחק ואת כל מה שצריך כדי להתחיל. לא רע אבל לא מבריק.

Sprawl Sites, המתאר את הערים בשנת 2050 תחת הכותרת "אפילו לא מקום נחמד לבקר" ומרחיב את החוקים המקוריים. ספר Virtual Realities, העוסק כולו בחלל הסייברי ובתוכנו. הספר מלווה בגרפיקת מחשב מרהיבה. ShadowTech, עוד טכנולוגיה, עוד השתלות ועוד אפשרויות לשחקנים. מעבר לספריה זו תוכלו למצוא גם שלוש הרפתקאות נחמדות לשחקנים מתחילים. שימו לב גם לכך שכל הספרות היא באנגלית. שיטת המשחק, המזכירה מאוד את

שיטת Star Wars, מתבססת על קוביית שש-פאות. בכלל, ל-FASA יש רומן ארוך עם קוביית השש. כדי להשתמש בכשרון, תכונה או כל דבר אחר, מגלגלים קוביית שש. אם התוצאות הן רק 1-6 הרי שגם מישהו עם כשרון 2 יכול להצליח לא רע, ולהרבה אנשים יהיו רמות כשרונות ותכונות זהים.

כדי למנוע התקפי דיכאון בין השחקנים כולל עולם ShadowRun חידוש הנקרא "קופות", מתוכן ניתן להוציא עוד קוביות ולזרוק, בזמן בדיקת כשרון למשל, יותר מקובייה אחת. אבל! לא סתם מחברים את התוצאות, כל קובייה נחשבת להצלחה או כשלון משלה וככל שמספר ההצלחות רב יותר הפעולה התבצעה מהר יותר, שקט יותר ויעיל יותר. שיטת הקופות גורמת רק לבעיה אחת: יש לעדכן את הקופות בכל תור ותור, מה שמאיט קצת את קצב המשחק.

עוד תכונה הייחודית ל-ShadowRun היא "רשת הכשרונות", שנראה כמו שרטוט של מעגל חשמלי ומכיל את כל הכשרונות עם קווים מתוחים ביניהם. אם ברצונך לבצע פעולה הדורשת כשרון שאינך יודע, תוכל לחשב בקלות את ההפחתה הנובעת מהעדר הכשרון. עליך פשוט לאתר את הכשרון שברצונך להפעיל (אם אין לך אותו, כמובן) ומחפש כשרון שיש לך, הקרוב ככל האפשר



לכשרון המבוקש. המרחק (מספר הכשרונות ביניהם) הוא שמורידים מהכשרון שמצאת כדי לבצע את הכשרון שאין לך.

לדוגמא: באר הולידי תקוע על סירת מנוע ופשוט חייב לברוח מזירת הפשע (לא ניכנס לפרטים), אבל אין לו כשרון המאפשר לו לנסוע בסירה. מצד שני הוא יודע לנסוע באופנוע. עיון ברשת הכשרונות מראה שהמרחק ביניהם הוא 3, ולכן הוא יכול

להשתמש בכשרון נהיגה באפנוע עם 6- לניסיון שלו. נשמע רע מאד לבאר הולידי, שנראה ששוב ייכנס לצרות עם המשטרה. רשת הכשרונות כוללת גם את התכונות, כך שניתן לבסס שימוש בכשרון לא מוכר על תכונה. קחו את באר למשל. במקום לקשר את כשרון נהיגה בסירת-מנוע לכשרון אחר, הוא יקשר אותו לתכונה שנמצאת קרוב יותר: תגובה. המרחק הוא רק 2 ולבאר יש רק 4- והוא משתמש בתגובה שלו, שגבוהה מאד. כשחיוך סארקסטי מתפשט על פניו מתניע באר את סירת המנוע ומתרחק מהמזח. מעניין כמה כסף יוכל לקבל ממכירת שתי הגופות שמאחור לסוחרי איברים?

שיטת יצירת הדמויות מעניינת מאד. אין אחת כזו. במקום זאת ישנם מספר רב של אב-טיפוסים של דמויות. אתה בוחר אב-טיפוס אחד ומעתיק אותו לדף הדמות שלך. במשך המשחק כבר יצא לך לשפר ולשנות אותו. לא אהבתי את החלק הזה של השיטה, אבל ישנו גם פרק על יצירת אב-טיפוסים וזה מפצה, חלקית, על החיסרון הזה.

שיטת הקרב פשוטה מאד. הצד המתקיף מגלגל לפי כשרונו בנשק, והצד המגן מגלגל כדי להפחית את הנזק שנגרם לו. ישנם כמה חורים מעצבנים, כמו העובדה שחושיהן תוגברו בהשתלות קיברנטיות זוכות לעליונות כמעט בלתי ניתנת לערעור. שיטת הקרב גם אינה קטלנית מספיק, ובמקרים מסויימים אדם ללא הגנה יכול לספוג יריית אקדח מטוח אפס ולא למות. שה"מ טוב יוכל לשנות או לעקם את החוקים להמנע ממצבים אלו, אבל חבל ש-FASA לא שמו לב לכך בעצמם. מצד שני, הם שמו לב לשיטת הקסמים ובנו אותו בצורה הגיונית, שאינה מפרה את איזון המשחק. הגיוני, שלא כמו הרבה מהמתחרים.

עד כה שיחקתי ב-ShadowRun פעמים מעטות, אבל גם אם נשכח לרגע שמדובר בעירבוב של סייברפאנק ופנטזיה ונשווה אותה לשיטות סייברפאנק אחרות (CYBERSPACE, CYBERPUNK 2020) השיטה בהחלט טובה ושווה משחק.

מבצעים

מבצעים

ברשת חנויות

ינואר

BUG

מבצעים

משחקי פנטזיה
חדשים!



במלכות הפיתוי
99 ש"ח



דברי ימי קירנדיה
99 ש"ח



חולית
99 ש"ח



המרגל
99 ש"ח



מעבורת החלל
הסימולטור
מבצע

SEGA



מערכת משחק טלוויזיה סגה במבצע
במחיר - 299 ש"ח בלבד
כולל מע"מ במזומן כולל משחק ALEX KID

מבחר קלטות משחק במחירים מיוחדים
החל מ - 69 ש"ח
חדש! מתאם קלטות סגה בייתי
Game Gear-ל

לומדות דיסני

הלומדות המצוירות הטובות בעולם עם
מבחר דמויות דיסני לגילאי 5-2
פאזלים בתנועה חופשית ■ צבעים וצורות
משחק הזיכרון ■ 1 2 3 לימוד ספירה
לימוד ABC ■

קרב - טכ

לוחמה עתידית - משחק הלוח והתפקידים
העדכני ביותר.

ערכת חוקי המשחק, מפות וקוביות
- 49 ש"ח כולל מע"מ

מנוון מוצרים נוספים באנגליה במחירי ארה"ב



מחשבים

IBM PS/1

מחשבי צבע במחירי שחור לבן
IBM PS/1 דגם 241 ■
כולל: מסך צבעוני VGA, דיסק קשיח
40M, זיכרון, עכבר, מערכת
הפעלה DOS, תיעוד עברי ותוכנות
נוספות

מחיר - \$799*

IBM PRO דגם E81, 386SX 25MHz ■
כולל: מסך צבעוני VGA 14", דיסק קשיח
80M, זיכרון, עכבר, מערכת הפעלה DOS,
תיעוד עברי ותוכנות נוספות

מחיר - \$1,320*

PACKARD BELL

25MHz 386SX, 2M זיכרון, ■
דיסק קשיח 110M, מסך
צבעוני SVGA, 2 כוננים, עכבר,
מערכת הפעלה DOS 5,
WINDOWS 3.1

מחיר \$1,517*

486SX 25MHz, 4M זיכרון, ■
דיסק קשיח 110M, מסך
צבעוני SVGA, 2 כוננים,
עכבר, מערכת הפעלה DOS 5,
WINDOWS 3.1

מחיר \$1,840*



מדפסות

מבחר מדפסות CITIZEN ו-PANASONIC ■
במחירים מיוחדים.
לדוגמה: PANASONIC דגם 1180 הפופולארי
מחיר \$249*

CITIZEN דגם 9 SWIFT כולל ערכת
הדפסה בצבע
מחיר \$392*

משחקי מחשב



ארבעת המובחרים -
ארבעה משחקים באריזה אחת:
אלוף החלל, כדורגל,
POPULOUS, PIPE MANIA

מחיר - 199 ש"ח כולל מע"מ

בכל משחק מחשב של באג ניימס
תמצא שובר הנחה בשווי של 5 ש"ח
לקניית משחק מחשב נוסף.





WIZ - ים כותבים

- א. לא נצביע עבורכם בבחירות הבאות.
- ב. לא נסכן לכם את הגב אם תבקשו.
- ג. נסנדל את מכונית האספקה.
- ד. נקים עיתון מתחרה ל-WIZ.
- ה. לא נייצג אתכם באולימפיאדה.
- ו. נמשיך לשלוח לכם כל יום - עותק של הפיתרון.
- ז. נסה בכם את תולעי המשי המגודלות שלנו.
- ח. נהיה עצובים.
- ט. נהיה מצוברים.
- י. נהיה במצב רוח רע.
- יא. לא נלך לישון בלילה.
- יב. לא נלך לישון ביום.
- יג. לא נלך לישון.
- יד. נפתח דיסקוטק מול המערכת.
- טו. נצלם אתכם לסרט מתיחות.
- טז. נשתול במערכת יחידת מסתרעווזים.

טוב, אז קודם כל, אנחנו לא מפרסמים פתרונות מלאים אף פעם, כי זה שורף את המשחק לכל מי שקורא פיתרון כזה. אנחנו מחכים בכיליון עיניים להתקפת תולעי המשי ולריקודים עד אור הבוקר בדיסקוטק מול המערכת! (כל הכבוד על הכתיבה היצירתית, אנשים. ממש - עשר. נשמח גם לקבל כתבות ברוח זו).

מבצע

10 חוברות וויז

ממספר 3 - 13

49.9 ש"ח בלבד

להשיג ברשת חנויות באג

מספיק עוצמתיים להתמודד עמו? שחף יפהר לא רק כותב, הוא גם מצייר - ואנחנו נאלצים להתעלם בעקביות מציוריו, משום שהם מגיעים מקומטים (לא באשמתו, באשמת הדואר). מצד שני, נוכל בהחלט לצטט מתוך מכתבו את השורות הבאות:

לדעתי קצת הגזמתם עם משחקי התפקידים. יותר מדי דפים/עמודים מושקעים בנושא זה. אל תפסיקו לכתוב על משחקי תפקידים; רק תשקיעו בזה פחות. בנוסף, בגיליון 18 הופתעתי מאוד למצוא ששני עמודים הוקדשו לפרסומת על העיתון "כולנו". לדעתי זה בזבוז נורא של ה-WIZ עצמו ובכלל! מה אתם כותבים על היריבים שלכם?!

גם שחר מרעננה שלח לנו מספר תיחמונים על קטל דרקונים. מסתבר שזה בדיוק מה שמעסיק את WIZ-ינו בימים אלה:

לקוסם ולאף ששונאים דרקונים חזקים, יש לי בשורה משמחת: הטל על ראש הדרקון קסם אור תמיד. יש לדרקון עד 50% סיכויי הצלה (דרקון זהוב). בתיאור הקסם כתוב שמי שהיה בתוך רדיוס כדור האור התעורר מיידית. כך קורה שאתה (וכל קבוצתך) מקבלים בונוס על כל התקפה, כי הדרקון עיוור, והדרקון מקבל עונשין על כל ניסיון פגיעה, מאותה הסיבה,

ולסיום, חוליית הפנתר הוורוד (לאוניד א., אלי ר., ונעם כ.) כתבו את הטקסט הבא:

מוצג כאן הפיתרון המלא והמושלם למשחק MONKEY ISLAND II. אנו מבקשים מכם בכל לשון של בקשה לפרסם את הפיתרון - עבדנו קשה מאוד מאוד מאוד מאוד כדי לכתוב אותו ובכלל - לסיים את המשחק. וכל זאת - רק בשבילכם. אם לא תפרסמו את הפיתרון (או חלק ממנו):

טל פשצ'יק מכרמיאל כתב מכתב רב דפים ובין השאר תרם לנו מספר רעיונות לתיחמונים במשחקי תפקידים: דרקונים הם, כידוע, גזע קטלני למדי. למען הקלה על תהליך הלוחמה, אספתי מספר הצעות בקשר לטיפול בגזעי הדרקונים השונים.

דרקון לבן: אין פשוט מזה: אש! פשוט אש! דרקון לבן פשוט לא סובל כדורי אש, אבל קוסמים כן. כדור אש עושה נזק כפול ליצורי קור, אלא אם הדרקון זכה בגלגול ההצלה, שאז הוא סופג "רק" נזק רגיל. נסו גם להדוף אותו, לוחמים, בעזרת חיצים בוערים. אנשי דת יכולים לנצל את משך הקרב לריפויים ולחשי עמידות לקור. אם יש לכם גנב בקבוצה הוא יהווה נטל; שלחוהו לחפש בעת הקרב בין אוצרות הדרקון פריטים שיעזרו לכם. אם הגנב לא מצב פ"ז אחד, לא תשיגו כלום מהדרקון, חוץ מנקודות ניסיון.

דרקון אדום: שמעתי על אחד שנתקע אצל דרקון כזה (ב-WIZ 17). סטייק אמנם לא תוכלו לעשות, וגם לשכנע אותו שאתם מרים מדי יתפקשש לעיתים קרובות. על כן תוכלו לבצע קסם חמוד - "דלת המידות". זהו לחש מעוצמה רביעית. אם הלחש יצלח, תברחו. אם לא, לא תפוררו, כפי שהיה קורה לכם בלחש "טלפורטציה", מהעוצמה החמישית. אם אין ברשותכם לחש כזה, צרו יסודן קטן וקרחוני, והדרקון יחטוף ממנו נזק כפול שעה שאתם מתנדפים מהאיזור (הדרקון אמנם יכסח את היסודן המסכן, אבל לכם תהיה שהות מספקת לברוח - כפי שיתברר מתוך "השה" המומחה, עמ' 38, טבלה). אם אינכם בדרגה מספיקה ללחשים מעוצמה חמישית (או לפחות רביעית) אז באמת מגיע לשה"מ שלכם להימצא על מדף הפוחלצים של מורגן - הוא לא צריך להפגישכם עם דרקון אדום כשאתם לא

סוניה

הקיכוד

באדץ הפראה

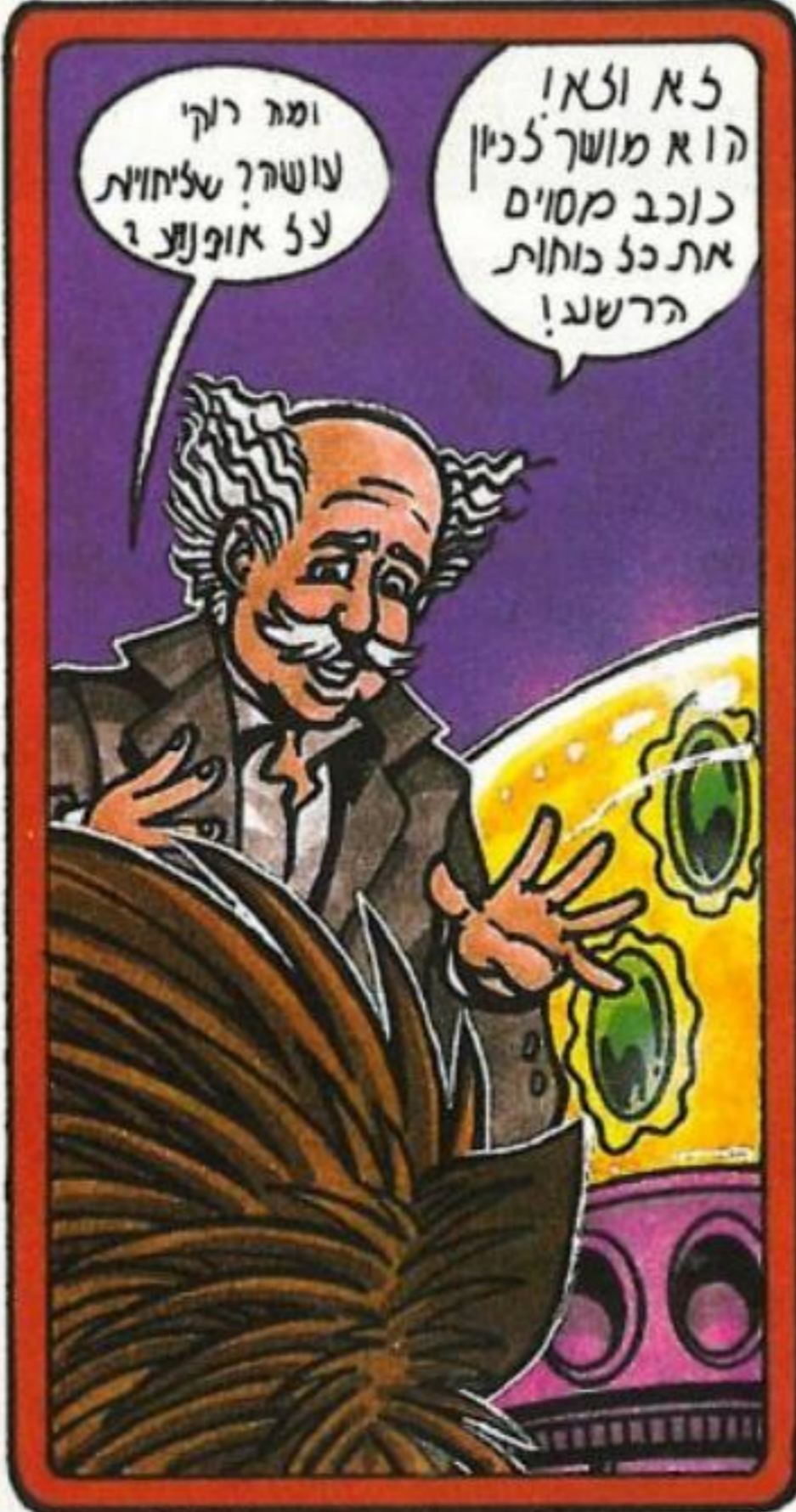




מה זה?
מה ציטת?

יצרתי דוחס תות לטרו-אורביטלי!

אני חושב לקרוא לו רוקי בקיצור



ומה רוקי עושה? שליחות לכל אופניע?

לא ולא! הוא מושך לכיון כוכב מסוים את כל כוחות הרשע!



ונזעל אותם בתוך אבני הירקת שאתה רואה פה.

ברגע שאשמיד את אבני הירקת, אמתה את הרשע מפני כוכב הלכת מוביוס - לעד!

אבל לפני כן אצטרך.



מה זה? יש כאן קיפוד?

קיפודים הם את למזל רע במוביוס!



מי אתה לכל הרמות?!

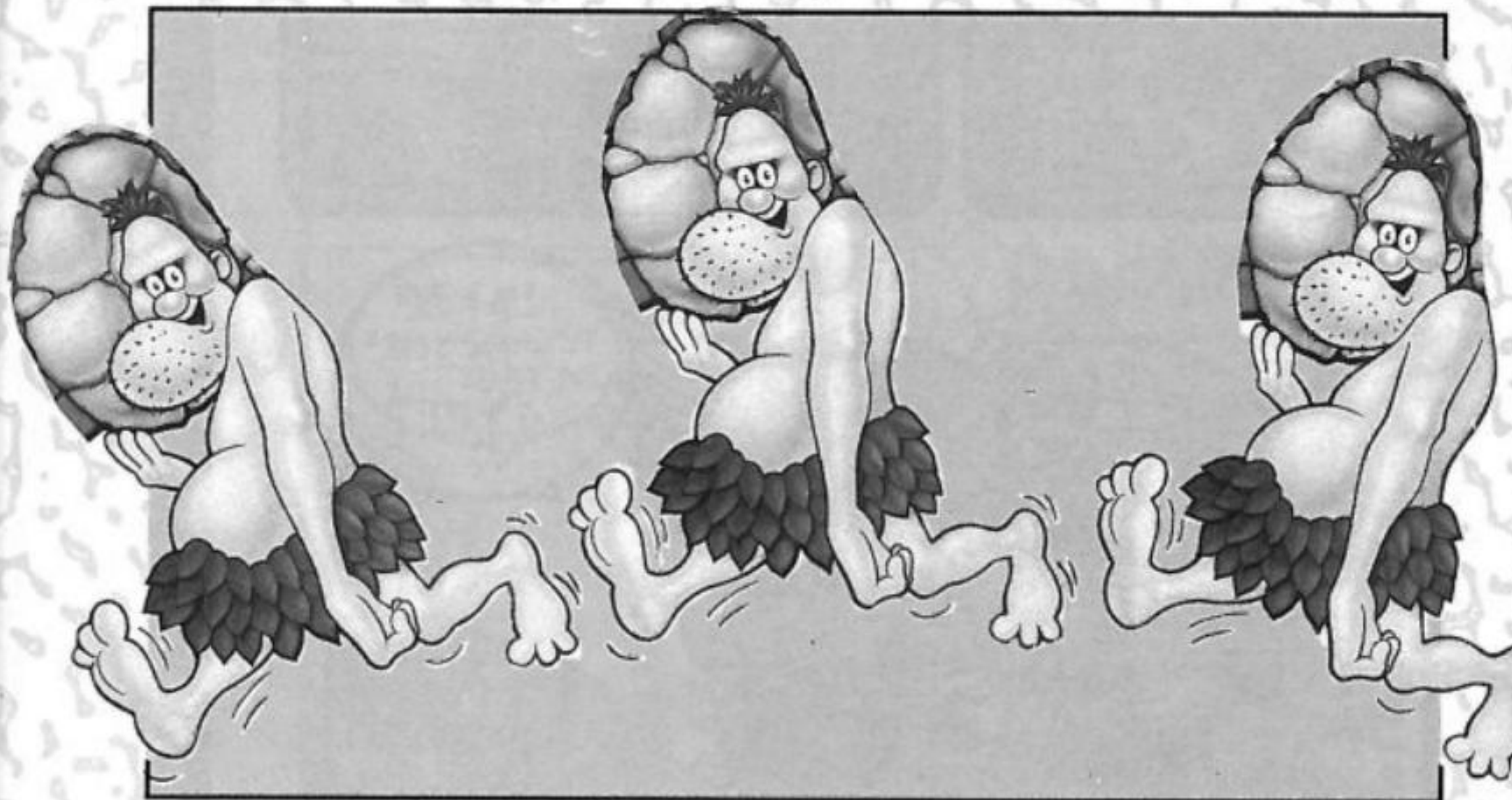
הא'י'נ'ך יודע?



כל הזכויות לקומיקס זה שמורות לחברת באג מחשבים, נציגת סגה בישראל ולחברת סגה באמריקה בע"מ.
© 1991, 1992

- ★ מעוניין למכור נינטנדו + אקדח - משחקים ומתאם לקלטות מגסון. מתן 03-9640450
- ★ למכירה KING QUESTS חדש של HERO QUEST III ו-SIERRA. גיים בוי + משחק חדש ב-250 ש"ח. גל 052-951948
- ★ למכירה F19 ו-PHOTON (תוכנת ציור) לאמיגה כולל ג'ויסטיק. יוני 06-374761
- ★ מעוניין למכור מסך EGA ב-880 ש"ח. בן 06-337373
- ★ למכירה מחשב תואם יבמ + מסך CGA צבעוני + 2 כוננים + ג'ויסטיק. ניר 03-5400097
- ★ למכירה A590 לאמיגה המכיל

- (ארופאי) + אקדח במצב טוב + 2 משחקים לאקדח במחיר מציאה של 100-70 לקלטת! תום 04-844831.
- ★ מעוניין למכור משחקי נינטנדו: THE BATTLE OF OLIMPIUS, STEELTH, אור 057-467099.
- ★ מעוניין למכור נינטנדו + 6 משחקים ב-639 ש"ח. רועי 052-587260.
- ★ למכירה SPACE QUEST IV מתאים לכונן 5.25" ולמסך VGA. טמיר 052-951198
- ★ מעוניין למכור מערכת סגה במצב מצויין + 3 משחקים מדליקים ב-400 ש"ח בלבד. יואל 03-9665015
- ★ למכירה אלוף החלל II באריזה מקורית, במחיר זול. חזי 07-848145.



- ★ מעוניין למכור סגה RAM 2MB + 20MB במחיר 900 ש"ח. איתי 03-805851
- ★ מעוניינת למכור מחשב תואם יבמ XT + מסך CGA + מקלדת 86 מקשים. כמו-כן מעוניינת להחליף משחקים. שלי ממן 03-5441904
- ★ למכירה גיים בוי במצב טוב מאוד + 3 קלטות (שליחות קטלנית 2, צבי הנינג'ה וכדורסל NBA). ניב 03-9300392
- ★ מעוניין למכור סגה באריזה + 8 משחקים + אקדח + 3 ג'ויסטיקים במחיר מפתיע. תומר 03-9363206
- ★ למכירה משחקים של SIERRA ועוד משחקים מקוריים, באריזות. רמי 03-313966
- ★ למכירה מכשיר סגה בן חודשיים. יגאל 03-6428617
- ★ למכירה מערכת סגה חדשה +

- ★ מעוניין למכור סגה MASTER SYSTEM 1 + גויסטיק + טרנספורמטור ב-300 ש"ח. עידו 03-6991293
- ★ למכירה מסך CGA צבעוני במחיר 325 ש"ח. ירון 04-331750
- ★ למכירה: מערכת סגה + ג'ויסטיקים + אקדח + משחק, ב-350 ש"ח. דני 03-5526290
- ★ מעוניין למכור את המשחק משימה נפטון. גיא 052-450225
- ★ למכירה מגסון במצב מעולה + 7 קלטות + סופר מריו ו-משחקים ל-PC. ערן 052-541720
- ★ מעוניין למכור תואם IBM AT286 + כרטיס ומסך EGA + כונן 5.25" + דיסק קשיח + יציאה למדפסת, מעבד מתמטי, עכבר, תוכנות וספרים. 1,500 ש"ח. גיא 057-553584

איך מפרסמים מודעה בלוח?

להזכירכם, WIZ-ים! לוח המודעות של WIZ עומד לרשותכם, ללא תשלום, עשרים וארבע שעות ביממה. כיצד תבטיחו שהמודעה שלכם תפורסם? ★ כיתבו מודעות על גלויות בלבד. ★ שילחו את הגלויות ללוח WIZ, ת.ד. 1409, בני ברק. אל תשכחו להדביק בול! ★ בדקו פעמיים: האם המודעה שלכם עוסקת בפיראטיות תוכנה? מודעות המציעות מכירת משחק שאינו "מקורי באריזה" לא יופיעו! ★ רוצו לדואר! כל גלויה שתגיע עד האחד בחודש תפורסם בגיליון של החודש שלאחריו. ★ תכתבו משהו מצחיק... משעמם להקליד לוח מודעות שלם (נסו פעם לעשות את זה). אנו מבטיחים להכניס ללוח את הבריחות הטובות ביותר, עם שם הכותב. אולי אפילו נקצה פרסים לעניין. כתמיד, נשמח לשמוע מכם.

למכירה

- ★ גיים בוי במצב מעולה + שני משחקים ב-400 ש"ח. אריק. 03 9301391.
- ★ מעוניין למכור את המשחקים הבאים: FAERYTALE, FALCON 3.0, CASTLES. עמרי 03-997266.
- ★ תואם IBM שני כוננים, מסך צבעוני, מקלדת מורחבת וגויסטיק. כמו כן ספרי כישוף 1-4. למעוניינים לפנות לארנון 052-951938.
- ★ מעוניין למכור משחקי מחשב באריזה מקורית: WING COMMANDER II, OBITUS, STAR TREK המחירים נעים בין 100 ל-150 ש"ח. כמו-כן מעוניין למכור קלטות לנינטנדו

חוליות וטנקים. הקבוצה תוקם באזור
השרון לגילאי 12-17. רועי
052-901513
★ מעוניין לעזור במשחקים שונים. אדם
03-9234734
★ מעוניין להתכתב עם ילדים בני
14-10 שמשחקים
ב-SUPER NINTENDO ומשחקי
מחשב. צחי, חטיבת הראל 36 רעננה

משחקי תפקידים

★ קבוצת D&D בקריית ביאליק,
מחפשת שה"ם בעל נסיון קודם.
יוחאי קובר, אפרים 60 ק.ביאליק,
טל' 04-702025



★ מעוניינים להקים קבוצת AD&D
לגילאי 12-15. דרור 03-7525412
ונימרוד 03-7510855
★ מעוניין להקים קבוצת AD&D (רומח
הדרקון) למתחילים באזור
רמה"ש/הרצליה. כל המעוניין
להתקשר לאיתי 03-5492125 או
לרועי 03 5402401.
★ מעוניין לקנות ספרי כישוף 1,2,3.
אלדד וסרמן, טל': 02-767121
★ קבוצה ותיקה שמתחילה מחדש
מדרגה 1 מחפשת שחקנים נוספים
בעלי כמה שיותר נסיון בגילאי
11-14 באזור ירושלים. אריאל,
02-617849, שביט, 02-723014
★ מועדון בכפר-סבא למשחקי RD&D,
השני בגודלו בארץ, אשר לו כבר
כ-100 דמויות, מעוניין לצרף דמויות
נוספות. ניתן לפנות לטל מזן, הגר"א
11 כפר סבא, טל': 052-959730.

המפלצת הצהובה ואת השלב השלישי
עם החתולים. 04-926207
★ תקוע במשחק פנטזיה 3. כל היודע
למצוא את אבני הירח (Stone Moon),
אנא התקשר לאשר 052-955945
★ אשמח מאוד אם תעזרו לי במשחק
גובלינים 2, בשלב 11 עם השלד. ישי
לוי, רח' פאדובה 4 ת"א,
03-6472147
★ דני מבקש עזרה במשחק
Titus The Fox: מהו הקוד לשלב 9?
כל מי שיוודע בבקשה יתקשר
057-958913
★ "הצילו! נתקעתי במשחק
Manic Mansion. מבקש קודים
למשחק". ליאור 02-865916
★ דן בן-שושן זקוק לעזרה דחופה

במשחק Bubble Bobble, שלב
199 052-904737.
★ מבקש עזרה במשחק רוג'ר רביט, מסך
5. משה יששכרוף 02-763510

מעוניינים

★ מעוניין להתכתב על כל אחד שחובב
משחקי PC ומשחקי GAME BOY.
עודד גבעוני, איזנברג 36/1 רחובות
★ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: אי
הקופים 1-2, בארט נגד יצורי החלל
3. משה יששכרוף 02-763510
★ מעוניין להתכתב עם חובבי משחקים:
סגה, IBM, וידאו, משחקי תפקידים
וWIZ. עידו המר, גרינברג 11 אזורי
חן, ת"א 69379
★ מעוניין להקים קבוצה של קרב-טכ.
ברשותי מערכת בסיסית + לוחמכים
ומפרט טכני הכוללים רובוטים,

משחקים: ALEX THE KID
ו-GHOSTS GHOULS'N-1 ב-350
ש"ח. אייל 057-950507.
★ מעוניין להחליף את המשחק "וונדר
בוי 1" של סגה ל"גל הפשע"
למחשב. אסף אליאס 052-501787
★ למכירה מגסון במצב טוב + 2
ג'ויסטיקים - משחק ב200 ש"ח. עומר
ניר 03-9674696.
★ למכירה סגה + אקדח + 8 משחקים
ב-900 ש"ח ביניהם: מיקי מאוס,
סוניק. מבוכים ודרקונים - ערכות
למתחיל, למתקדם, למומחה, לאשף
והרפתקאות שונות במחירי מציאה!
אודי שמואלי, 03-395406
★ למכירה תואם XT, 640K זכרון, 2
כוננים, דיסק קשיח 20MG, מסך
CGA. שמואל דביר, 03-319633 לא
בשבת
★ למכירה מחשב XT, 680K, H.D.,
20MB, שני כוננים - 5, מקלדת 101
מקשים - משחק באריזה + הוראות
בעברית + ג'ויסטיק. במצב טוב! נדב
וניסן כהן, 03-478075 בשעות
אחה"צ והערב
★ למכירה המשחק ל-PC במנהרת הזמן
(FUTURE WARS), באריזה מקורית.
נא להתקשר לטל: 08 415187.
לבקש את שלום
★ למכירה כחדש GAME-BOY של
נינטנדו בתוספת המשחקים:
CASTLE VANIA II
300. TETRIS, MEGA MAN II
ש"ח. נמרוד, 052-919274
★ למכירה AT 286 12/16MHz עם
1M זכרון. אסף מלר, 08-407008
★ למכירה משחקי המחשב הבאים (כולם
מקוריים, באריזה, עם הוראות
בעברית ואנגלית): בלב סין,
F-15 II + III, איש הקרח, פגיון
הדמים, לארי 5, אי הקופים 1+2
(הוראות באנגלית בלבד), כרטיס קול
מתקדם MEDIA MUSIC. צבי יוסף,
04-924006
★ למכירה מכשיר חדש אשר הופך את
מסך המחשב לטלוויזיה משוכללת +
שלט. אמיר, 03-7525590

הצילו

★ עומר זקוק לעזרה במשחקים הבאים:
1. אבלינים, איך עוברים את השלב
עם הענק העצום? 2. איך עוברים את

מעבורת החלל

הסימולטור

כל השאר הם משחקים לידו!

תמונתו של טיל הממריא לחלל מתוך תכננה אדירה של אש ועשן, נחרתת בזכרונו כחוויה מרשימה במיוחד.

עתה תוכל גם אתה לשייט במהירות של 25,000 קמ"ש, בגובה 400 ק"מ מעל האטמוספירה, כשאתה יושב בתאה של ספינת החלל המפורסמת בעולם - מעבורת החלל.

במעבורת תוכל להמריא, רכוב על גבי רקטה אדירה, להציב את המעבורת בחלל, ולבצע משימות מורכבות הדורשות מיומנות, הבנה ויכולת טכנית ומוטורית מתקדמת. כל זאת כשאתה נדרש לבצע את כל תפקידיו של האסטרונוט, בלי הנחות.

הסימולטור - מעבורת החלל - מבוסס על המידע הרשמי והמלא כפי

שתחוקר על-ידי מפתחי התוכנה וסופק על-ידי סוכנות החלל של ארה"ב. ברמת השחזור והפרוט שולו, יכול הסימולטור שבידך לספק אימון מתקדם לכל איש צוות במעבורת החלל. מעתה, גם אתה תוכל להפעילו בביחך, על כל מחשב PC או תואמיו.



התוכנה כוללת:

- משימות מדעיות וטיסות אימונים רבות
- לוחות בקרה פעילים, תואמים למציאות
- עזרה מקוונת בכמה רמות, למתחילים ולמתקדמים
- מספר אתרי שיגור ונחיתה
- גרפיקת פוליגונים ואליפסות, לתצוגה דינמית מהירה
- הדגמה מרחקת של המשימות
- מוסיקה באיכות סטריאופונית
- מדריכי תפעול, אימון וניהול משימות
- פוסטר המציג את לוחות הבקרה במעבורת לאסטרונוטים של מחר



להעניג בחגיגת הצעצועים והמחשבים המזבזרות.

שיזוק והפצה:
באג גיימס
טל - 03-5794711



שחק

TM