

# WIZ

ו ז י ן ן

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה וינטודו מבוכים ודרקונים ועוד

- מיוחד! מופע האימים של מורגן לה-פיי
- מיוחס! מלך האריות של וולט דיסני
- מיובא! SIM CITY 2000

40  
ניליון



POWER 92



01084856

9806083

שלום לכם קוראים יקרים!  
יש לי עשורה עשירי לכם!



זהו הגלין האחרון של מיקס  
כזמן הקדום... שחף רוצה קצת  
מנוחה לאסוף רעיונות חדשים!



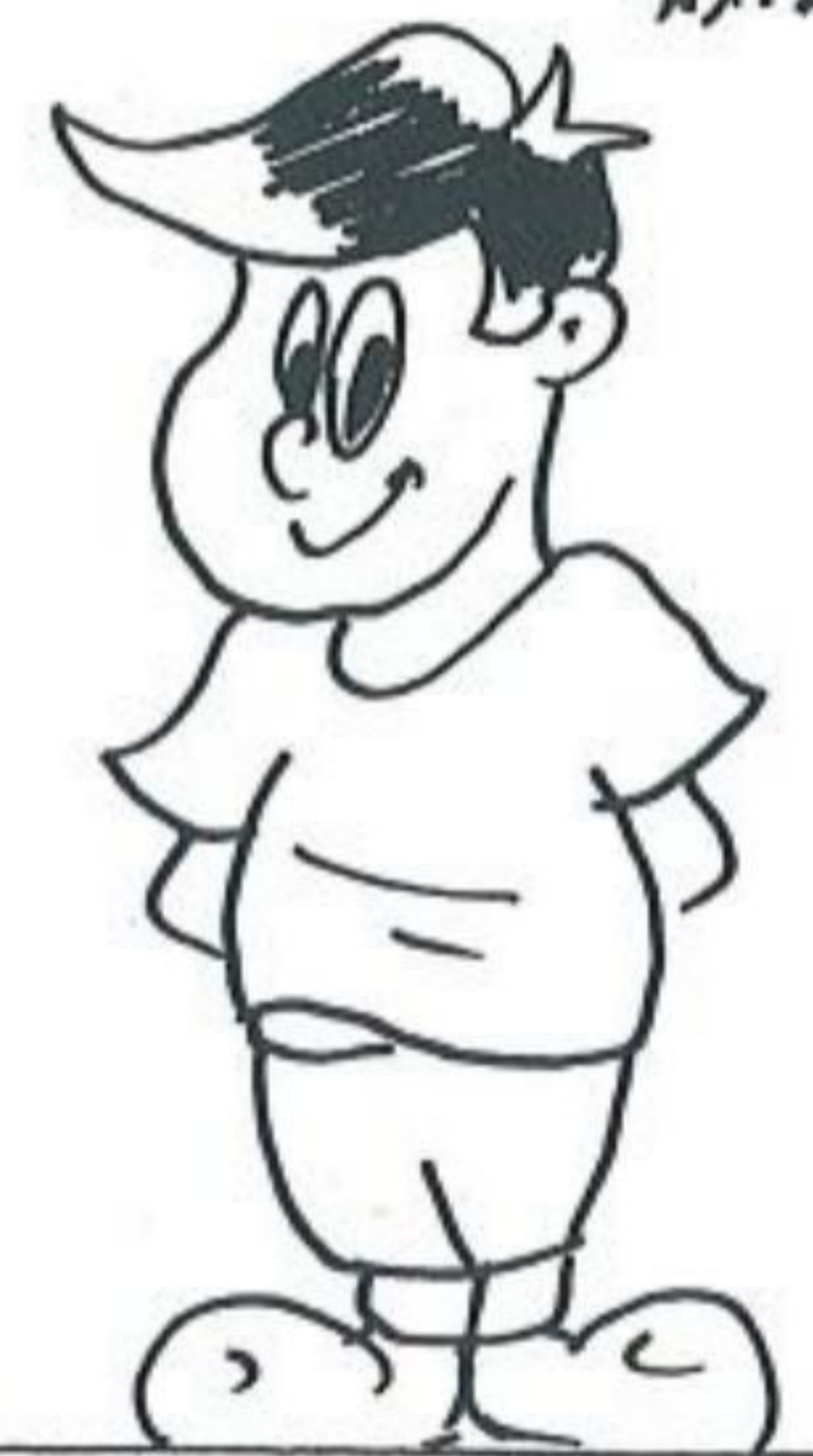
אבל! מי שלא רוצה לשכוח אותנו  
יכול להשתמש עדמויות שמצורפות,  
להוסיף תכונות ולהנות.



אז שיהיה לכם  
עה צלחה!  
אג

## בוועד

היל: 10  
הועה: 20 ג.א



כוח: 9  
דיפוי: 13  
חוכמה: 18 (+1)  
קסם: 1  
כאויזמה: 15  
ציוד קרוע: גיימני  
תכונות: עמומי,  
כדיז מחשקה  
יתחמן לה קטן

## ארז

היל: 15  
הועה: 85 ג.א



כוח: 13  
דיפוי: 15  
חוכמה: 9  
קסם: 1  
כאויזמה: 3

ציוד קרוע: איו (היה חקוריום)  
תכונות: שתלסן, דכושני,  
על יכולת שיכנוע של  
חניל, משתמש כוח  
במקום כוח!

## אברה

היל: 48  
הועה: 43 ג.א



כוח: 12  
דיפוי: 3  
חוכמה: 7  
קסם: 1  
כאויזמה: 19  
ציוד קרוע: חיי (של) קועי  
אורק ומשכנתה  
תכונות: איטי תנועה,  
מנצל סחנת לעינים  
קרועות.

## סרה

היל: 72  
הועה: חסני



כוח: 5  
דיפוי: 3 (על תופות)  
חוכמה: חוכמת חים (18)  
קסם: 1  
כאויזמה: 10

ציוד קרוע: גיים די של  
עועז, חליפת סיפקי-סרה  
תכונות: מוח של ילד,  
מאורף, איממולסיבי  
ומסוכן לציפוע הרגיל!

## אהלן וויזים

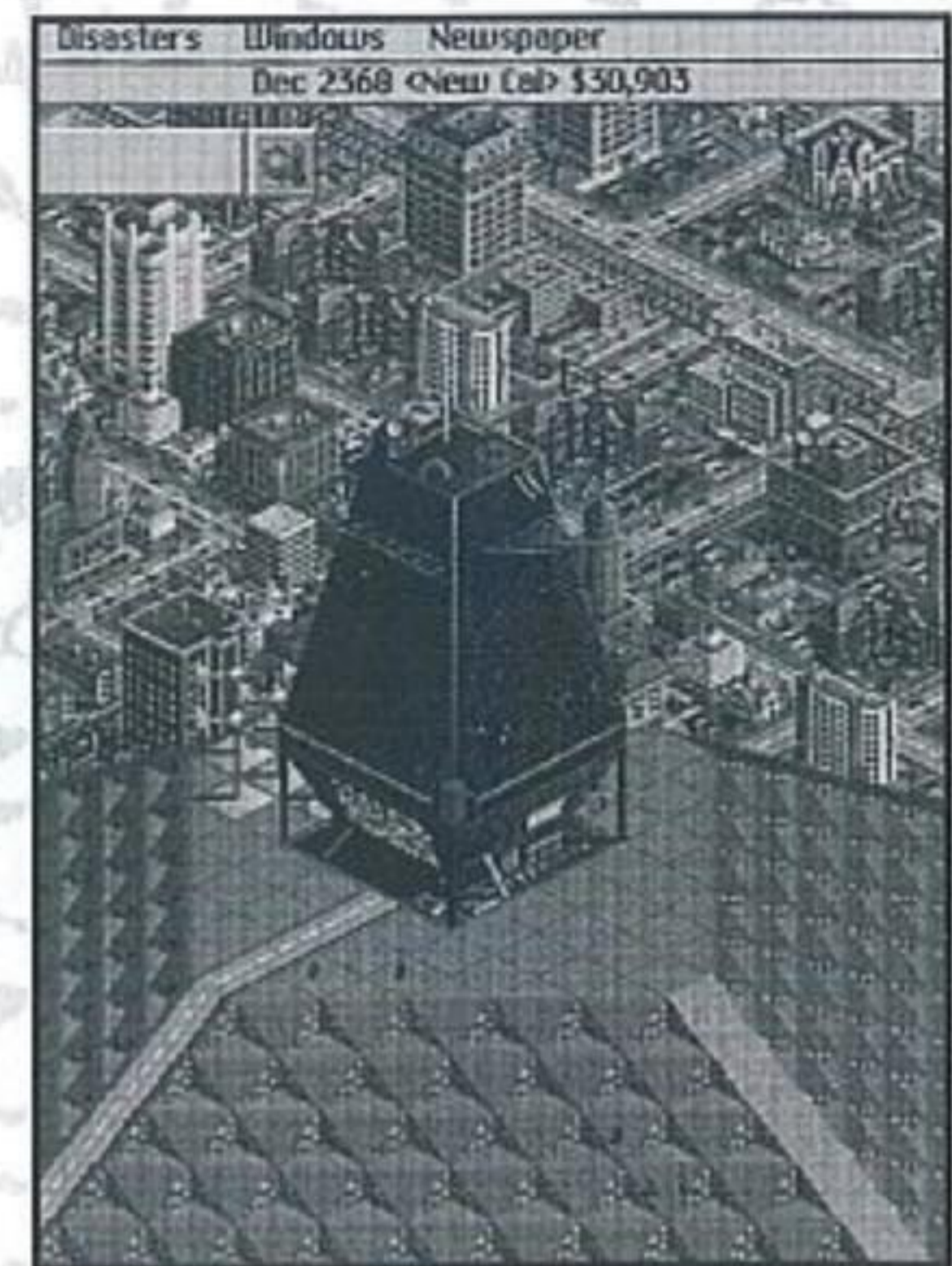
הפעם, כדי שתהיה לי הזדמנות לחלק לכם פרסים, החלטתי לשבץ בטור שלי, טור שכבר הופיע פעם: "התחיל לכם החופש הגדול, הא? אל תתנו לאף אחד לתקן אתכם - זו לא החופשה הגדולה ולא שום דבר אחר - זה החופש הגדול! החופש לעשות הכל ובעיקר לקרוא וויז חדש בלי שאף מישהו או משהו יפריע."

מה על שולחננו (או מה בעיתוננו) הפעם? שוב חוזר המדור "וויזים כותבים" בו מתפרסמות שתי רשימות מצוינות על משחקי תפקידים, שוב חוזרת החקירה המצולמת על עמוד כפול צבעוני - היום זו חקירה של "חולית 1", שוב חוזר נבוך במבוך עם שלב שלישי להרפתקה אבל גם עם שמות הזוכים בפתרון הסצנה הראשונה, שוב חוזר אלינו סהרון - גיבור הקומיקס הכחול של העמודים האחרונים עם תסבוכת מצוירת חדשה ושוב ושוב ושוב... בגיליון זה בדקה נבחרת וויז המפורסמת (שמסתבר שהיא הנבחרת הטובה ביותר בישראל אם נשווה אותה לנבחרת הכדורסל והכדורגל), משחק חדש "כוח המחץ" או בשמו הלועזי "STRIKE COMMANDER", אחד המשחקים הטובים, המשוכללים והחדשניים ביותר בשוק - אם לא הטוב, המשוכלל והחדשני ביותר.

נו, מה אתם אומרים? זיהיתם מאיזה גיליון הטור הזה? כתבו לי, לניר צוק "טור העורך" ומשחק המחשב כבר בדרך אליכם! בהצלחה  
ניר

## גיליון 40 אוגוסט 1994

- 2 ● קומיקס מיקס
- 4 ● חדשות מעבר לאוקיינוס
- 6 ● RAVENLOFT :PC
- 8 ● MYST - חקירה מצולמת - PC
- 10 ● PC: מכרות הזהב
- 11 ● PC: המחסל - שחמט
- 12 ● FRONTIER - ELITE II :PC
- 14 ● PC: טיפים
- 16 ● CORRIDOR 7 :PC
- 18 ● PC: במרומי הפסיפיק
- 19 ● REUNION :PC
- היחידה הארצית לחקירות הנאה:
- 20 ● מלך האריות
- 22 ● SIM CITY :PC
- 24 ● פוסטר
- 26 ● PC: אוספים
- 27 ● גיים בוי
- 29 ● סגה מגה דרייב
- 30 ● שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ
- 32 ● סופר נינטנדו
- 34 ● סקירת ספרי פנטסיה
- משחקי תפקידים:
- 36 ● מופע האימים של מורגן לה פיי
- משחקי תפקידים:
- 41 ● לוחמים - הדור הבא
- 44 ● קומיקס: סהרון
- 46 ● לוח



מה העניינים? בונים בניינים! - SIM CITY בעמוד 22



מה עושים? אוספים! - 2 אוספים חדשים בעמוד 26

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

מנור גולן מחיפה, ציבולסקי נמרוד מקיבוץ גבעת חיים מאוחד, בירומי נסים מעכו, זילבר יוני מכרמיאל, הריס פנינה מקיבוץ שניר, מוריניק אלון מערד, ריגלר צפי וגילי-אברמוביץ מרמלה, ארז אלעד ממעלות, דויטש עודד יבנה ויושאי שלומי מנתניה.

מנהל: דוד רביב \* עורך: ניר צוק \* ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף \* עריכה לשונית: זוהרה זולברג \* מחלקת מנויים: טל סלם \* צלם: יהודה נגטיב \* המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, קובי קרלבך, רוי מרשל \* עיצוב גרפי: סולו קמינר \* סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות \* דפוס: אומני אופסט בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 \* טל: 03-5702654 \* פקס: 03-5708174 \* BBS: 09-334889

## הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד. ה-BBS פועל בין השעות אחת עשרה בלילה ועד לשבע בבוקר. מפעילי ה-BBS אינם מספקים תשובות או עזרה במשחקים.

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



מאת: ד"ר וויז

CHICAGO

מערכת ההפעלה החדשה של מיקרוסופט Windows 4 המכונה "שיקאגו", הינה מערכת 32 ביט אשר תחליף גם את מערכת ה-DOS הקיימת. החדשה המעניינת היא שמפתחי תוכנה ב-Windows יוכלו להעביר את התוכנה הקיימת שלהם למערכת החדשה. אחד המשחקים הראשונים שהוצגו על גבי גרסת ניסיון של שיקאגו היה DOOM! המשחקים יפעלו במהירות כפולה ובתי התוכנה הגדולים כבר מפתחים משחקי 32 ביט. שיקאגו צפויה להופיע באופן רשמי בסביבות ינואר 1995 (אם לא יהיו דחיות נוספות) ותחייב מחשב 486 לפחות.

SUPER GUN

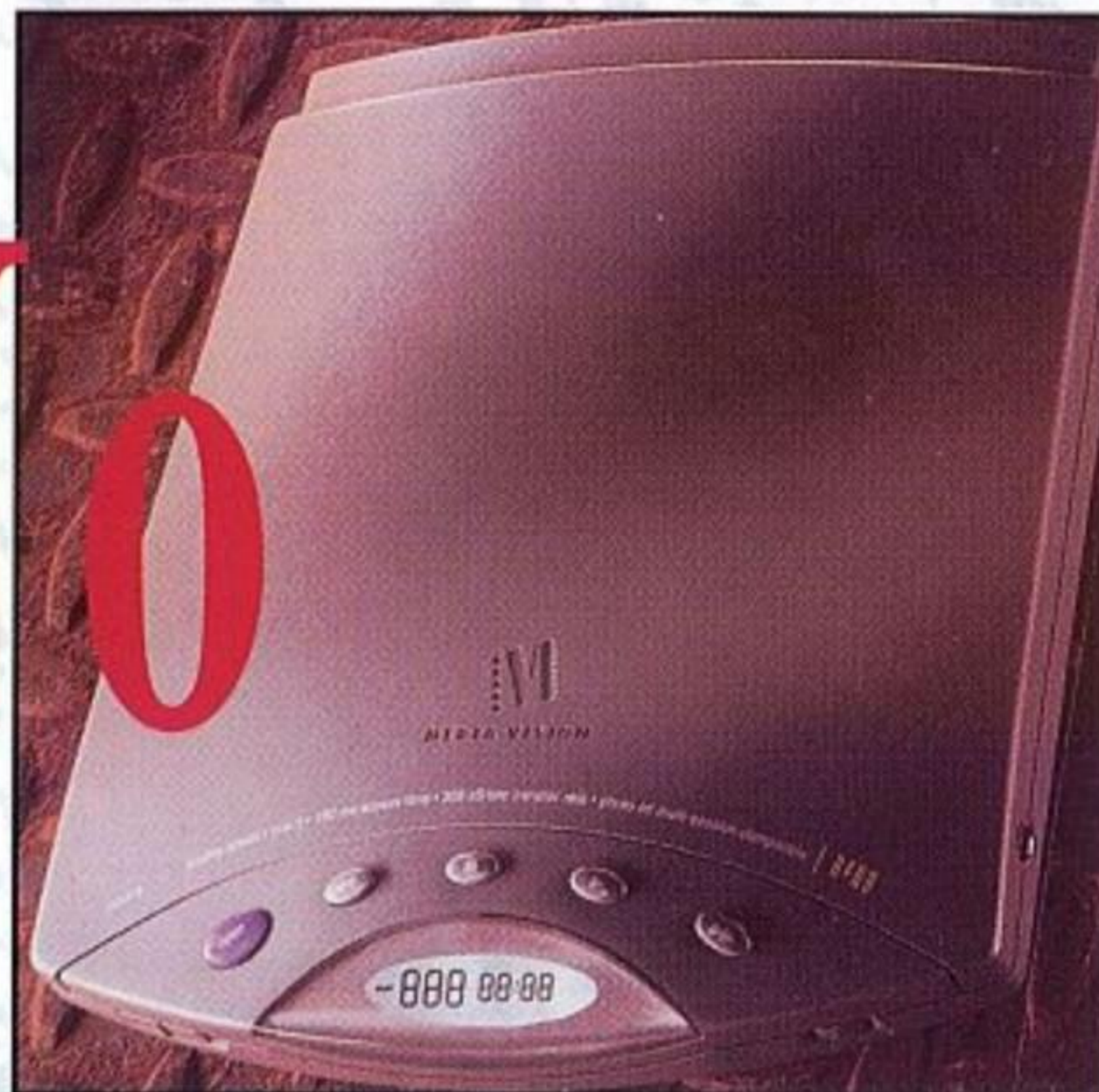


חברת שיווק למכונות משחק הודיעה על שיווק מתאם, המאפשר להריץ משחקי מכונה ולהציגם בבית על גבי מסך הטלוויזיה. המתאם מתחבר לכל לוח אם סטנדרטי של מכונה ויש לו יציאת צליל סטריאו. הוא מגיע עם ג'ויסטיק מכונות אמיתי - הטוב מסוגו - עם 6 כפתורים. ניתן לקבל את הג'ויסטיק עם כפתור Credit ו-Start הנותנים תחושה אמיתית. מחיר התענוג בחו"ל כ-600 ש"ח, ומחיר תוכנת משחק מכונה נע בין 150 ש"ח למשחק כגון Double Dragon ו-1,500 ש"ח ויותר למשחק כגון Street Fighter Turbo.

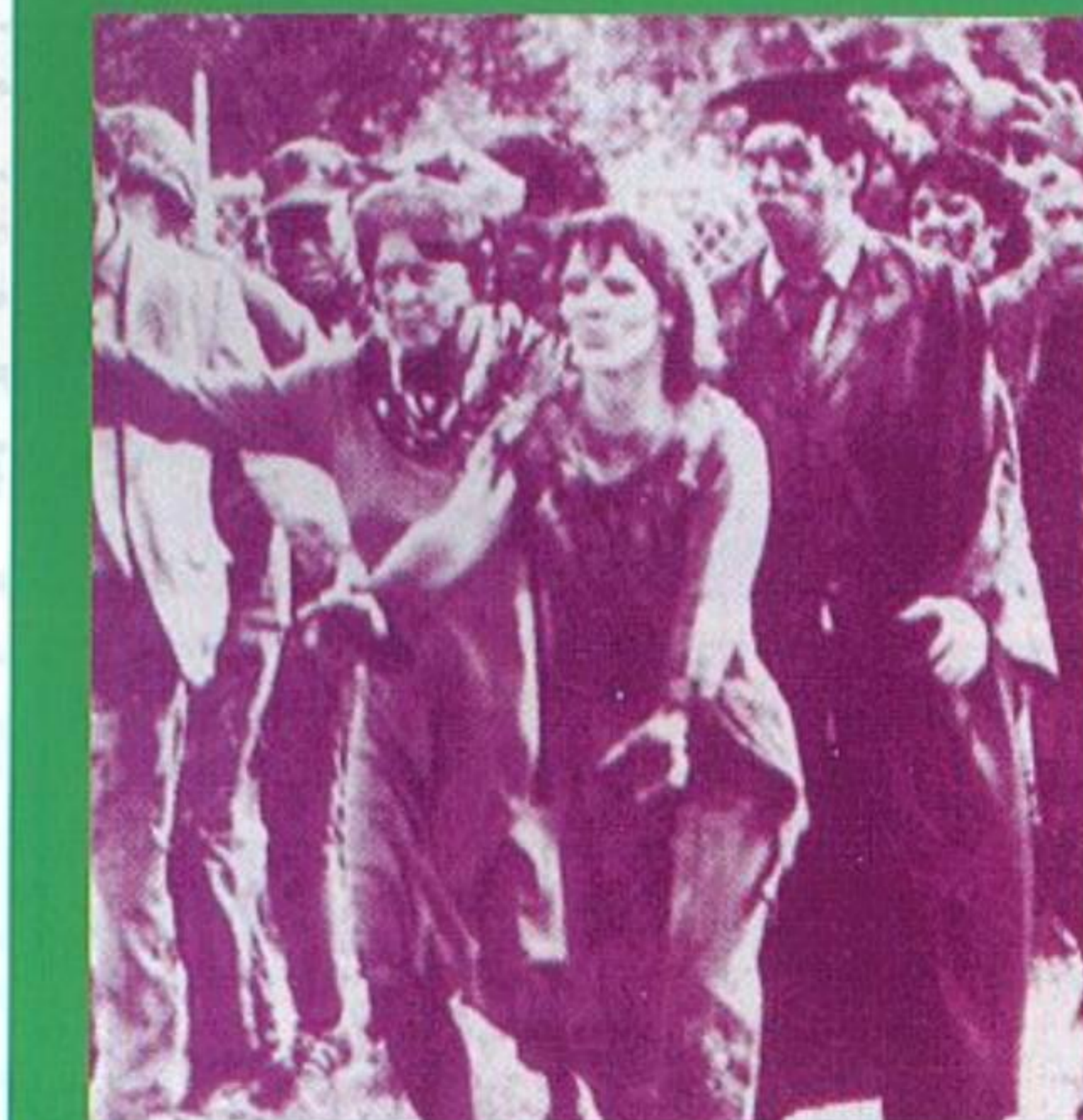
TIGER

בקרוב! סרטים לפי דרישה. מיקרוסופט אינה נחה לרגע. הופיעה תוכנה חדשה ששמה טייגר אשר פותחה על ידה, המאפשרת לטעון לתוכה קטעי וידאו וצליל - אפילו סרטי וידאו ולהציגם. היא תואמת לכל מערכת הפועלת בשיטת Full Motion Video.

ReNo



Media Vision היא יצרנית מוצרי המולטימדיה השנייה בגודלה בעולם. היא הראשונה בפיתוחים מעניינים כגון כונן התקליטורים הנישא ReNo, אשר זכה בפרס העיצוב בארה"ב. הכונן פועל עם סוללות או ספק כוח, מאפשר לשמוע מוסיקה רגילה כולל כפתורים ל-Play, קדימה, אחורה וכו'. יש בו תצוגה דיגיטלית של מספר השיר וניתן לחברו למחשב דרך חיבור סטנדרטי. מתאים במיוחד למחשבים נישאים ולכל אחד שרוצה מוצר יפהפה. הכונן המדהים הינו המהיר ביותר בין כונני המהירות הכפולה ולהלן הנתונים הטכניים: זמן גישה 180ms, מהירות כפולה 306kb לשנייה, תואם Photo CD, ממשיך SCSI 2, מתאים לתקן המולטימדיה MPC 2. בחודש הקרוב בארץ!!!



קולנוע וסרטים

כיוון שכיום ניתן להציג סרטים על גבי PC, CD32, ו-CD-I, בית התוכנה Gametek מחפש אף הוא כיוון נוסף בחיים. החברה הודיעה כי חתמה על הפקת 30 סרטי קולנוע בנושאי פנטסיה ומדע בדיוני והפיכתם לגרסה ממוחשבת. בקרוב בארץ! אגב, כיוון שאנו כבר בקטע של סרטים, סגה אמריקה הודיעה על הפקות משותפות של סרטי קולנוע עם חברת MGM בשנת 1995/6, והפיכת הסיפורים לגרסת משחק למערכות הסגה השונות.

# כל הבלאגן האלקטרוני II



מי, מה ולמה בעולם משחקי הטלוויזיה



## סגה 32X

סגה הופכת להיות דומה לסוכנות החלל האמריקאית NASA בזכות שמות המוצרים החדשים שלה. היא מייצרת חומרה המתחברת למגה דרייב והופכת אותו למערכת חדשה המאפשרת לשחק עם קלטות ותקליטורי משחק 32 ביט.

## סגה - SATURN

המערכת מספקת Image scrolling, כלומר אפשרות להגדיל ולהקטין שתי דמויות בו זמנית ולאפשר בכך אנימציה תלת מימדית אמיתית יותר.

סופית, מערכת ה-32 ביט החדשה של סגה תדע לפעול עם משחקי CD וקלטות גם יחד. סגה "מאיימת" להתחרות באיכות מכונות המשחק.

100,000 פוליגונים בשנייה במהירות שעון של 100 Mhz! בעברית פשוטה הדבר אומר המון גרפיקה מהירה מאוד. נינטנדו הודיעה ש-300 בתי תוכנה חתמו חוזה להפקת משחקים עבור המערכת, שמחירה המשוער הוא \$250!! מריו ידידינו כבר מופיע בגרסאות הבדיקה של המשחקים הראשונים, וכפי שאתם יכולים לראות, המערכת מאפשרת לשלב אנימציה מצוירת עם תמונות וידאו דגומות כרקע.

## נינטנדו - Project Reality

הטלוויזיה העתידיים. המערכת צפויה להופיע מתי שהוא במהלך 1995. עם מעבד רב עוצמה של 64 ביט, מעבד גרפי של החברה המובילה בעולם בתחום הגרפיקה Silicon Graphics, אין ספק של-Project Reality תהיה נגיסה גדולה בשוק. הכוח של המערכת מאפשר להציג



Project Reality הינה המערכת המדוברת ביותר בתעשיית משחקי

## FX (NEC)

מערכת המשחק החדשה של 32 ביט תוצרת NEC, תאפשר להציג 30 תמונות מסך מלאות בשנייה כמו איכות של סרטים מצוירים, הודות לטכנולוגיית JPEG החדשנית של החיסת וידאו ולא שיטת ה-MPEG. מבלי לבלבל יותר מדי, הדבר יאפשר כמובן גרפיקה באיכות גבוהה יותר. 170 בתי תוכנה אמורים לייצר משחקים עבור הצעצוע החדש כולל NEC עצמו. אגב, המכשיר שאמור להיות משווק לקראת חג המולד יקרא כנראה בשם אחר...



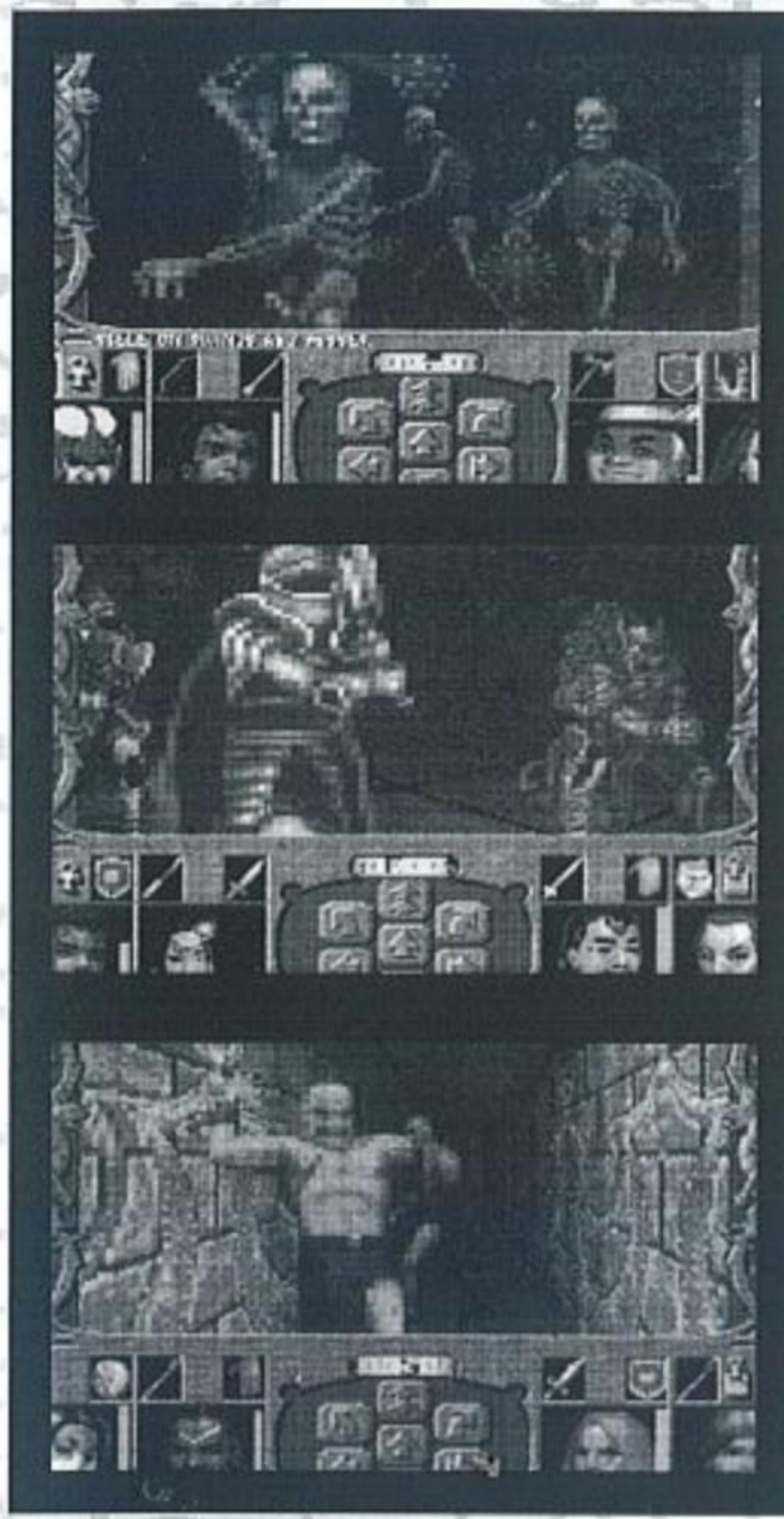
## סוני PS-X

נשמח לספר פרטים נוספים אודות מערכת המשחק 32 ביט הזו, אך הסודיות סביבה גדולה מזו של הכור הגרעיני בדימונה, המכיל 80 פצצות אטום ו... מה שאנו כן יודעים הוא שהנתונים הטכניים דומים להפליא לאלו של סגה Saturn. המערכת תומכת בגרפיקה מהירה מאוד של 360,000 פוליגונים לשנייה. המערכת תומכת במשחקי CD בלבד. תמונת המצב בנוגע לתוכנה אינה ברורה. סוני אינה סגה או נינטנדו (עדיין), אך 3 בתי תוכנה יפנים גדולים רשומים לפיתוח משחקים.

# RAVENLOFT



מאת: דוד אידלס



בנגיחות ושריטות, וגורם לשיתוק ולמחלת ריקבון מבהילה. לא מישוהו שכדאי להיתקע איתו במעלית.

הנשקים אינם מעניינים כל כך כמו הקסמים, 60 במספר, המפוזרים בין שש רמות של ניסיון. לכל אחד מהם יש אפקטים גרפיים מעניינים וייחוד משלהם, ורוב קסמי הרמות הגבוהות חזקים מאוד. כמובן, אל תשכחו שרק כמרים וקוסמים יכולים להשתמש בקסמים. בכל זאת, המשחק הוא לא רק על לוחמה ומפלצות - יש כאן המון דמויות ידידותיות

עם הופעתו של המשחק RAVENLOFT, מנסה חברת SSI לשלב איכות טכנית עם חוויה עמוקה של משחק תפקידים. למרות הפתיחה הרגילה של נאום על השמדתו של דראקולה בכדי לברוח מהעולם החשוך הזה, ברגע שתתחיל את המשחק תמצא כמה שינויים.

מחולל הדמויות הוא המקום בו מתחיל כל הכיף. אתה יכול לבנות דמויות משלך או להשתמש בדמויות שהמחשב יצר עבורך. ברגע שבחרת את קבוצתך, מגיע זמן האקשן. רעיון טוב הוא לקרוא את חוברת ההסברים לפני כן, מפני שיש כמה היבטים של שימוש בנשק, הטלת קסמים, שימוש בחפצים שונים וחיפושים אשר לא יהיו ברורים מיידית. כאשר תתקדם, תגלה שזה חכם מאוד לשמור את המשחק לעתים תכופות, לפחות עד שתיכנס לקצב המשחק. זכור גם כי שימוש בקסמים ובכוח הקדמי שלך בכדי לנצח את אויביך הוא חשוב ורצוי - אבל כדאי גם לנוח בכל עת שתוכל.

המכניקה דומה לזו המצויה בסדרות של אולטימה UNDERWORLD. התזוזה מתבצעת על ידי לחיצה על חיצו כיוונים הנמצאים בתחתית המסך, או בלחיצה במקום הנכון על גבי מסך המשחק עצמו. חבל שאין אפשרות להסתכל למעלה ולמטה - משהו שהוסיף המון לאווירה של משחקי האולטימה. השליטה בכיוונים די גמישה כאמור, ובכל זאת בתחילת המשחק קל מאוד ללחוץ על הכפתור הלא נכון של העכבר, ולעשות משהו טיפשי כמו לזרוק את החפץ אותו מצאת הרגע, למשל. בנוסף, יש המון אזורים במשחק בהם אתה נתקע אחרי גוש של עצים, למרות שלפי הגרפיקה אתה היית יכול לעבור ביניהם. החיפוש אחר המכונה המושלמת עדיין נמשך...

חוץ ממסך המשחק הראשי עם מבט תלת מימדי של השחקן הראשון שלו, יש רק מסך אחד עיקרי ב-RAVENLOFT: תפריט החפצים. זהו מסך אינפורמציה קל לשימוש, בעל צורה מרשימה המעוצב בדיוקנות. רוב האינפורמציה נמצאת במרחק של כמה לחיצות עכבר, והמעצב הצליח לדחוס את ארבעת האנשים, הנתונים שלהם והיכולות הקסומות שלהם, למסך אחד. זה לא קל בכלל. הנסיגה העיקרית היא השימוש בכמה חפצים כמו משקאות. בכדי להשתמש במשקה, עליך לשים אותו ביד הפועלת של הדמות, לצאת למצב הפעולה ואז להפעיל את היד המחזיקה את המשקה. זה קצת רשלני ולא כל כך שימושי באמצע הקרב.

הצד הטוב יותר - הרבה יותר - הוא המיפוי האוטומטי, אשר מאפשר לך להוסיף הערות. ניתן גם לשמור ולהדפיס אותו. זה גם עוזר לך למצוא את ריכוזי החפצים במשחק: פיסת אדמה ריקה יכולה הרי להטעות אותך - תסתכל במפה ואולי תגלה כמה חפצים. המיפוי הוא טיפוסי למשחק RAVENLOFT, המקדיש תשומת לב רבה לפרטים ולרבגוניות. אין דוגמה מוצלחת יותר מכמות המפלצות המוכנות להשמיד את קבוצתך, והסוגים השונים של נשק המופקדים בידך כדי לנצח אותן. בסך הכל יש 33 סוגים של מפלצות הכוללים את הוורגים הפשוטים הדומים לכלבים, לורד הגואולים ועוד. הסופר גואול הזה, למשל, ניזון מגוף חי, תוקף

לסביבה. קל להיכנס עימן לשיחה: אם תלחץ על הדמות שעל גבי מסך המשחק, תוכל לקבל אפשרויות בחירה של כמה שאלות או תגובות. זה לא מתוחכם במיוחד, אבל יש כל כך הרבה דמויות המספקות אינפורמציה, שאין צורך ביותר. כמה מהן אפילו יצטרפו לקבוצתך אם תבקש מהן בנימוס.

חוץ מהתקלויות במפלצות ודמויות שונות, המשחק מוצף בפאזלים הרגילים של פתיחת דלתות, משימות (מצא חפץ בכדי לזכות בטובה) ובעיות (השלם את החידה בכדי להמשיך במשחק). כפי שציפית זה מתחיל קל והולך ומסתבך ככל שתתקדם במשחק. זה לא כל כך מקורי - אבל בכל זאת כיף ויש גם כמה הפתעות חדשניות פה ושם.

כל האלמנטים הללו מחוזקים על ידי האיכות הטובה של הגרפיקה והקולות. הליווי המוסיקלי הוא אחד הטובים שנשמעו במשחקי תפקידים - שום דבר מרשים, פשוט רקע טוב ואווירתי למשחק. בקיצור: המשחק הזה הוא טוב מאוד. הוא גדול, דחוס בפריטים ויספק אתגר ממשי לכל המעוניין במשחק תפקידים. אם מקוריות לא חשובה לך במיוחד, ואתה מחפש משהו שיעניק לך שעות של הנאה, RAVENLOFT יספק לך חווית משחק מקצועית ומבריקה.

# אוהב לשחק אותה?

סולר / אריז



# WIZ

## נראה אותך מעיז ב-

הירחון למשחקי מחשב. שולחן. טלוויזיה. חפקידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים, צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש כל חודש מחדש.

מהר מאוד תלמד שהדרך לא נורא כל כך. לכל מערה יש פתח ויציאה ולכל משחק יש סוף והתחלה. רוצה טיפ מנצח לסיום!!

עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

**מבצעים לחודש אוגוסט ברשת חנויות באג**

**20% הנחה למנויי WIZ עם הצגת כרטיס חבר**  
 תלוש זה מקנה הנחה של 20% בעת רכישת משחקי מחשב של באג או מיראג' ברשת באג בלבד. \* יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

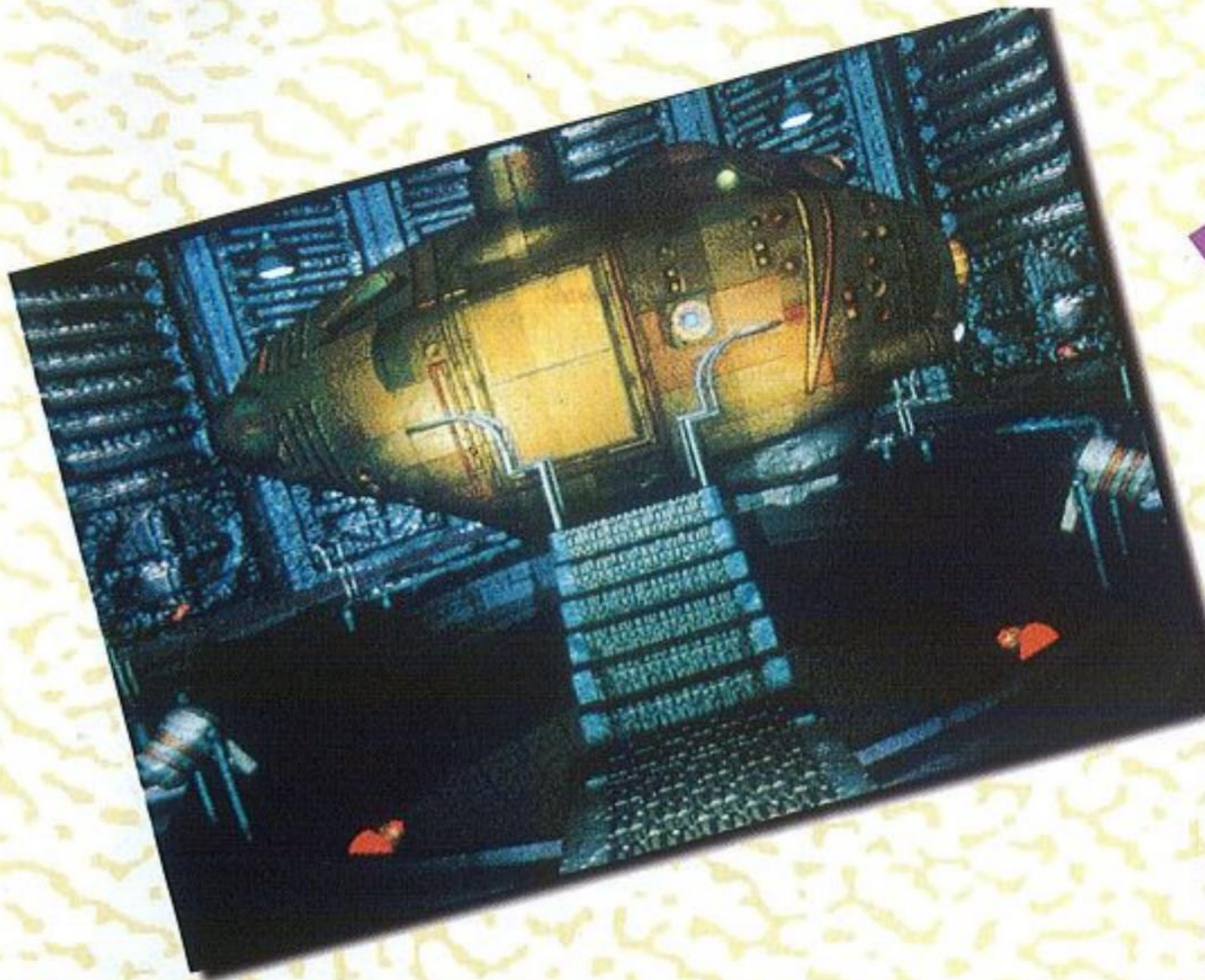
לכבוד WIZ מחלקת מנויים  
 ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114  
 טל': 03-5794711, 03-5702654  
 ברצוני לחתום על מנוי לוויז.  
 14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)  
 שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

### רשימת מתנות

- מכשיר טריס
- מושק ל-PC סופר קוף
- כובע מצחיה
- מדריך בזק 3 Corel Draw
- עם מאוורר
- מעבדת לימוד לשפת BASIC
- מדריך בזק 3 QUATTRO PRO
- משחקים:
- פלאשבק
- שר הטבעות
- אלופי הפסיפיק

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

# MYST

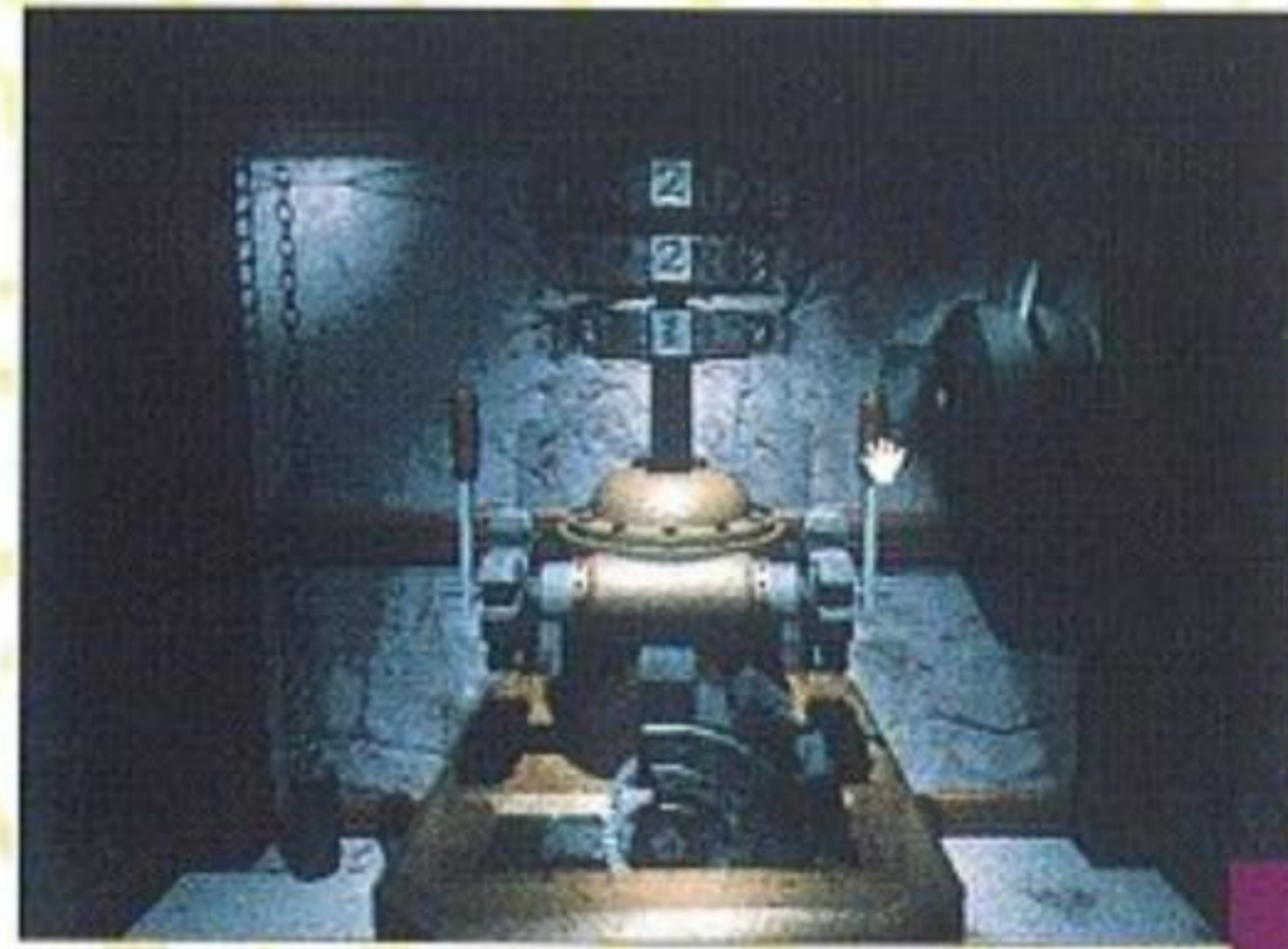


המשחק נכתב במקורו על מקינטוש תוך שימוש מירבי בכל האמצעים הגרפיים שהוא מאפשר. אתה מגלה את עצמך בארץ חלומות המתבססת על ספרים שמישהו כתב. ככל שהוא כותב אותם - כך היא מתפתחת.

איך נפלת לשם? איך תצא? זו שאלה! כל שביכולתך לעשות הוא להפעיל את הראש ולקרוא כל דבר שתמצא. אגב, בכל העיתונים בעולם קיבל המשחק ציונים מקסימליים.



1 הנוף פסטוראלי. כל מה שיקרה לספינה באמבטיה - יקרה גם לספינה בגמל. הכוכבים יעזרו לך.



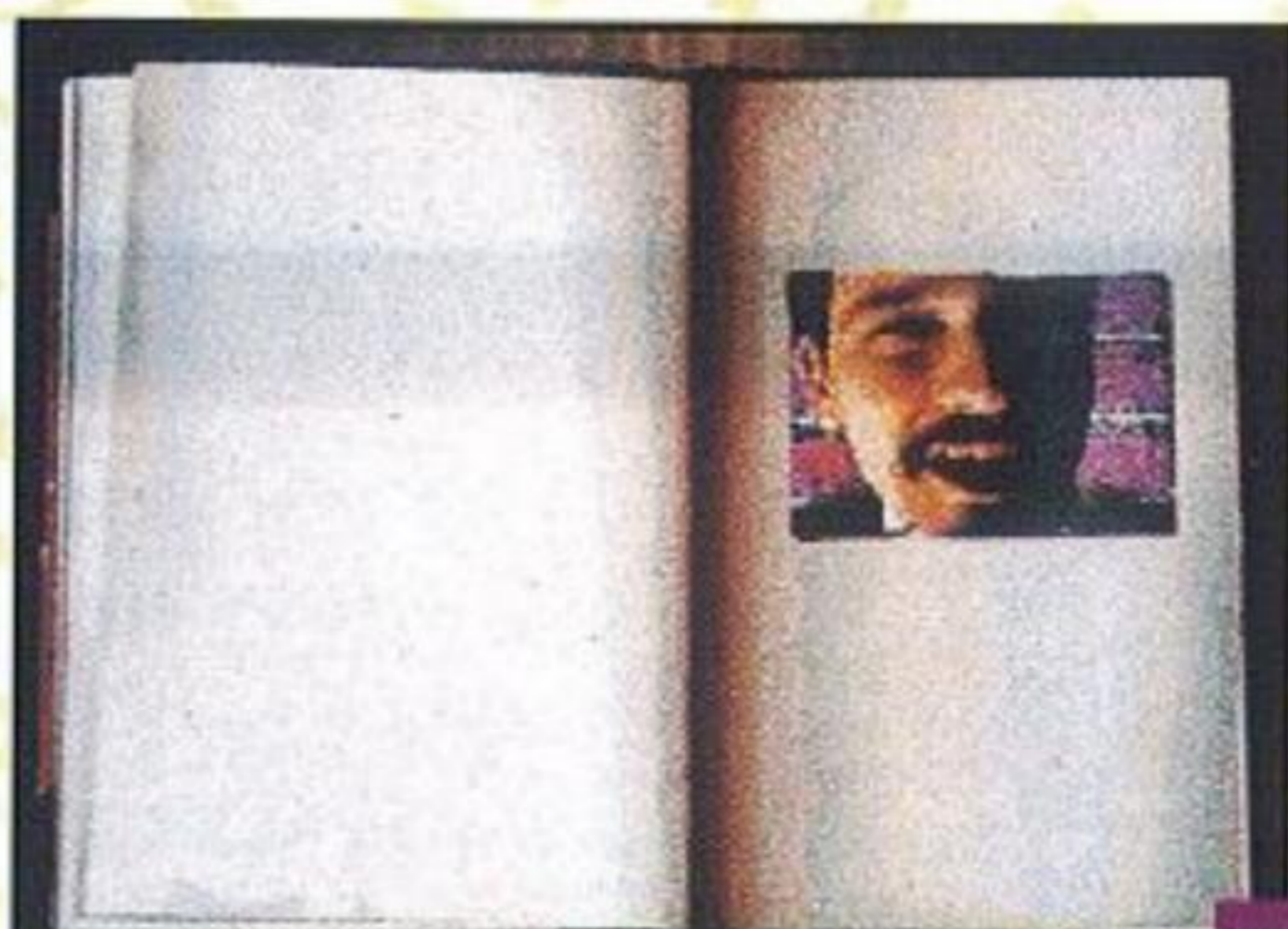
2 המגדל - הוא המקור לרמזים. צריך רק לדעת לטובב אותו.



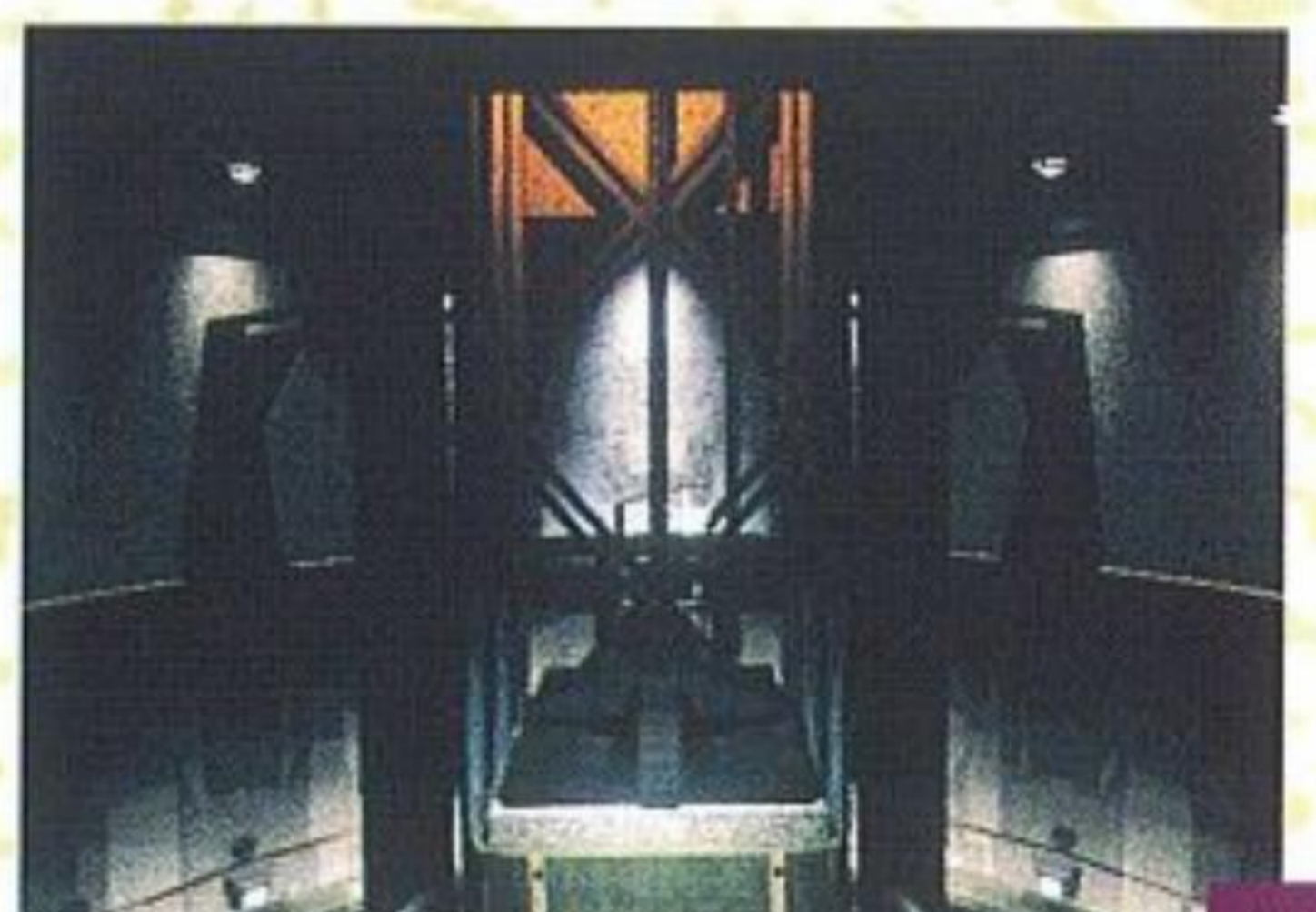
3 שתיים-שתיים-אחת. נכון, זהו המספר, אך איך אפשר להגיע אליו אם הגלגל נע בזוגות?



4 סוף סוף נפש חיה! שני האחים נותנים לך משימות.



5 בלי מגדל מים מלא במים - שום דבר לא יעבוד בארץ העצים.



6 המוביל הארצי - כיוון הזרימה חשוב מאוד!





# חקירה מצולמת



15 כן, זה מה שמסתתר מעל המעלית.



11 למי שאין חוש שמיעה טוב יש סיכוי קלוש להגיע לארץ הקולות.



7 לכל אחד מהאחים משחקים וסטיות משלו.



16 הבריכה הזו יכולה גם למסור הודעות מכריעות לגביך.



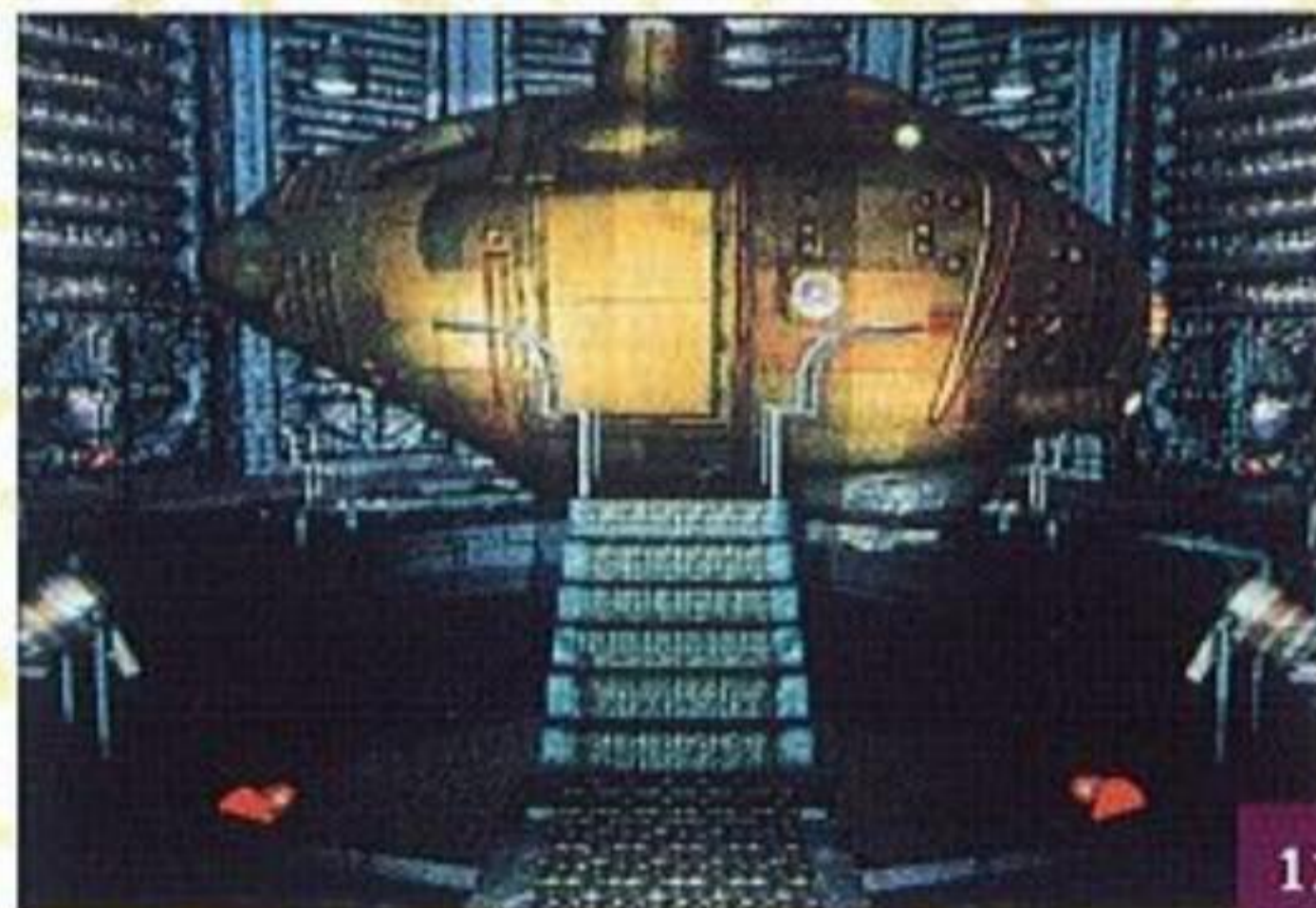
12 אחרי שהפעלת את כל המכשירים, מצא את התדרים על ידי החיישן המרכזי.



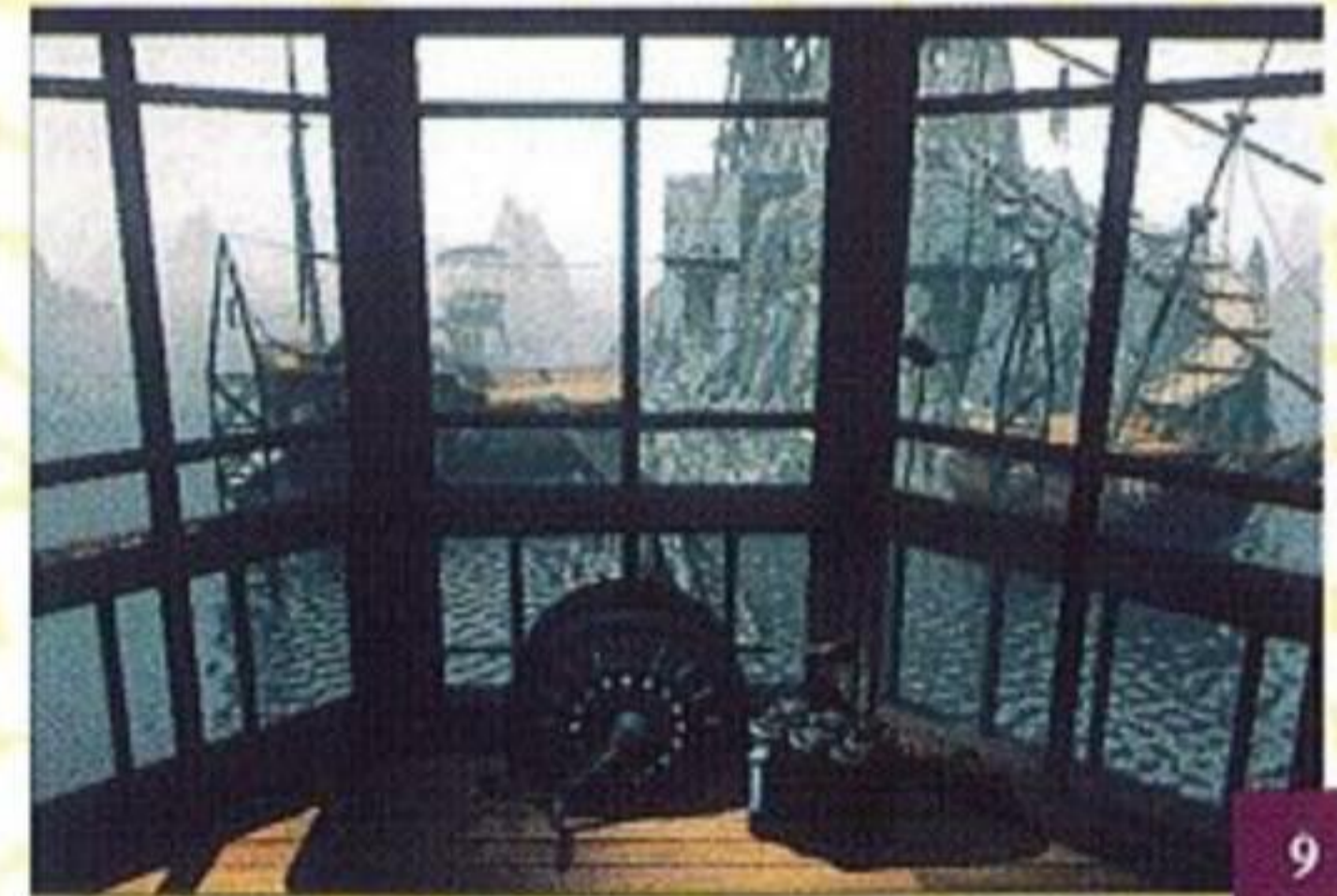
8 השתמש במשאבת מים כדי לפתוח את הקופסה בה מצוי המפתח למגדל.



17 אבא'לה. תן לו את הדף, שחרר אותו ואולי במשחק הבא הוא יעזור לך לצאת.



13 צוללת? רכבת הרים? מהו לכל הרוחות דג הזהב הזה?



9 בלי חשמל אי אפשר לראות כלום. חשוב מאוד להטעין את המצברים.



18 החטא ועונשו: כל אחד מקבל את מה שמגיע לו.



14 אם תצליח לסובב את המבצר תדע גם את הקודים שיעזרו לך לצאת מהארץ.



10 חשוך לך בחוץ? מצא את המעבר הסודי ולאחר מכן חשוב איזה כפתור מדליק את האורות.



# עושר פרוץ על הכוכב זארג



למשחק. התופעה השנייה בעייתית במיוחד. כלומר, אתה משחק לך במרץ, עובר לרגע למחשבון בתוך Windows, כדי לחשב מה ערך הזהב והאבנים הטובות שצברת עד כה, וכשאתה חוזר למשחק - כוכב הלכת זארג נראה כמו סדום, ביום שאחרי הגופרית!

עוד בעיה שקשורה אולי בתיעוד ואולי במשחק, והיא עגומה למדי: אי אפשר לצאת מהמשחק הזה! אחרי שגמרתי לנסות את כל האפשרויות המעניינות (ועוד כמה) ורציתי לחזור לענייני כתיבת כתבה זו, היה עלי לבלות עוד כמה דקות בלנסות לצאת בחזרה ל-DOS, אז עוד כמה דקות בלקלל ואז עוד חצי דקה בלעשות Reboot למחשב. התיעוד, בכל מקרה, לא עזר לי בדרך החוצה.

ואולי כשאמות ושנים יחלפו מחצבים יקרים מגופי יתהוו ואביט מדלתו של ביתי במרומים לנווד לכורים שעצמותי עוד חופרים... אז האם כדאי לצאת למסע אל כוכב הלכת זארג? כן, אם משחק אסטרטגיה נראה לכם מעניין. כן, אם מוצא חן בעיניכם משחק שהניקוד בו הוא במונחי כספים. לא, אם אתם לא ממש זריזי אצבעות (קשה לכוון את הכורים שלכם).

מזה, במשחק הזה אתם עשויים למצוא גם אבנים טובות, לא רק זהב.

בתחילת המשחק, הכורה האמיץ מצביע על אזור במפה, אליו יישלח צוות הכרייה שלו. כצפוי במשחק המתנהל על כוכב לכת אחר, השמות הם לא מהעולם הזה. תחילת הכרייה מתבצעת באזורים אז'רג או דהובס, אך לאחר שמוצה הפוטנציאל שלהם, תוכל לחפש באתרים האקזוטיים דז'ני, קלינדייק ואפילו באזור הכרייה שאת שמו הכי אהבתי: דינה!

**"רבים הגברים שראיתי כיום החיים כל הזמן רק כדי לעבוד כמכור לסמים, אלכוהול או קלפים קשה לעמוד בפיתוי המכרות..."**

ניכרת ההשקעה הרבה שנעשתה בגרפיקה של המשחק ובכל אופן, בגרפיקה שמסביב למשחק. התמונות הסטטיות מרהיבות, חוץ-עולמיות ובכלל - 10. קשה לעומת זאת להשתמש במספר 10 כדי לתאר את קטעי האנימציה, שהם לב המשחק. כל אחד ממיני החופרים זכה להנפשה משעשעת וגם אזור המכרות לא קופח - אבל הרמה היא לא משהו. הייתי מצפה לקצת יותר במשחק מודרני, שמתהדר גם ביכולת לרוץ בתוך Windows.

כל העניין עם Windows הוא בעצם סוג של בלוף, כי המשחק רץ בחלון DOS ומה שיותר חמור, הוא מאבד את כל הגרפיקה שלו אם אתה עובר בחזרה מהמשחק לתוך Windows ואז בחזרה

מאת: דינה שונרא

"חשוך כמו האופל ולח כמו הטל הפחד כפול והעונג - בכלל - השמש בחוץ והגשם מעל: חשוך כמו האופל, במכרה הקלל" - שיר כורים אמריקאי

**העולם התת-קרקעי הפעיל את קסמו גם על חברת מילניום, במשחק "מכרות הזהב".**

יש הילה של כסף בחיפוש אחר זהב: בכל פעם שמתהלכת שמועה שיש זהב, איפה שלא יהיה, נוהרים לאתר ולכלל סביבותיו כורים פוטנציאליים. זה קרה באזור סן פרנסיסקו בשנת 1849 - ואפילו מארק טוויין שמע את קריאת הזהב; זה קרה בדרום אפריקה, וכל הזהב הפך לקרוגר-ראנדים ומימן את שלטון האפרטהייד, שסוף-סוף חוסל; עכשיו זה קורה על כוכב הלכת זארג.

כרגיל במקומות כאלה, תנאי השטח של אזור החיפוש קשים מדי עבור בני אדם. ככובש נאור, תשכור לך חמישה פועלים מקומיים ותתחיל לפקח עליהם, בנוסח "אתה שם, השמן! תתחיל לחפור למטה! אתה שם! ג'ינג'י! תחפור ימינהו".

עניין שכירת הפועלים מסובך, משום שעליך להרכיב את הצוות על טהרת אחד מארבעת המינים שהתפתחו על כוכב הלכת. לא קוראים להם לולב, אתרוג, הדס וערבה אלא בשמות חוץ-עולמיים אחרים. לכל מין יש דרגה אחרת של תכונות יסוד (כמו במשחקי תפקידים), כולל כוח, סיבולת, מהירות חפירה (עניין חשוב - כי הזמן מוגבל לחודש אחד!), סבלנות, תוקפנות, חוכמה, כוחות מיוחדים, עוצמת טלפורט וכוח ריפוי עצמי.

**"אז בואו אלי, חברים צעירים חפשו גורלכם במקומות אחרים המכרה האפל יכשף נשמתכם זהב כבר יזרום במקום זרם דמכם..."**

בעצם, גם משחקים על כרייה נוטים להיות ממכרים. בשונה מהמשחק "כורי הזהב", שסקרנו בוויז 11, במשחק "מכרות הזהב" תוכלו גם לבצע כמה החלטות אסטרטגיות בנושא כרייה וחיפוש. חוץ

## ציונים:

גרפיקה	***
קול	???
כיף	***
המשחק בכלל:	***, למי שחולם על כרייה.



# CHESS WARS TERMINATOR 2

### מאת: קובי קרלבוך

הבה ונפתח בהכרזה: המשחק "שליחות קטלנית 2 - מלחמות שחמט" הוא משחק יפה, שמשלב בתוכו גם שחמט וגם גרפיקה יפה.

כולכם בוודאי מכירים את הסיפור (אך אני אחזור עליו בכל זאת, למען אלו שלא מכירים אותו): לפני מספר שנים שלחו המכונות של סקיינט מחסל מן העתיד, כדי לחסל את שרה קונור, שבנה עתיד להיות מנהיג המורדים. גם המורדים שלחו מישהו, אך לא מחסל אלא אדם רגיל שתפקידו היה להגן על שרה קונור. המכונות נכשלו, וכעת הן מנסות שוב. הפעם המטרה היא בנה של שרה קונור - ג'ון קונור.

משחק זה אינו משחק פעולה, שבו המנצח הוא זה שהורג יותר, אלא משחק שחמט, שבו מי שחכם יותר מנצח. אתה משחק בכלים הלבנים ועליך לנצח את הכלים השחורים, שהם למעשה הרובוטים של סקיינט, שבראשם עומד המחסל מהדגם החדש. אם תנצח - הסיוט יגמר, וסוף סוף נוכל לחיות בלי לדעת מה טומן לנו העתיד, ובצפייה שהעתיד יהיה ורוד יותר (כך לפחות נאמר לנו בסרט). אם תפסיד - עזוב, יותר טוב שלא נדבר על זה - ושלא תפסיד.

משחק זה דומה מאוד ל-BATTLE CHESS, שאותו בוודאי רבים מכם מכירים. במשחק זה משחקים לפי כללי השחמט, ופשוט לאחר כל מהלך שבו אחד הכלים נאכל על ידי כלי אחר, המחשב מראה מעין סרטון שמתאר את הקרב בין הכלים. במקרה אחד לדוגמה, רואים פרש לבן (שלך) יורה טיל כתף ומפיל רובוט של סקיינט, ובמקרה אחר

רואים רובוט יורה לייזר על חייל ומשמיד אותו.

המיוחד במשחק זה הוא שכל הכלים בנויים על פי דמויות מהסרט. אתה משחק בכלים הלבנים, והמחשב - בכלים השחורים. כלי המשחק הוא לוח שחמט רגיל של 8 על 8 משבצות כדי להקל עליכם וכדי שתקבלו מושג רחב יותר על המשחק, החלטתי לתאר את כלי המשחק: **הכלים הלבנים: החייל -**

Freedom Fighter. שירת תחת ג'ון קונור בשנת 2029.

הרץ - ג'ון קונור (רכוב על אופנוע), הוביל ב-2029 את המורדים נגד המכונות. הפרש - Miles Dyson. השתמש בחלקים מהמחסל הראשון שנשלח לחסל את שרה קונור, כדי להקים את סקיינט.

הצריח - Large Freedom Fighter. גם הוא שירת תחת ג'ון קונור.

המלך - T-800 Terminator. נשלח להגן על ג'ון קונור מפני ה-T-1000.

המלכה - שרה קונור, אמו של ג'ון. הובילה את מסע הצלב בעבר להשמדת סקיינט.

הכלים השחורים: החייל - Centurion.

מכונת המלחמה של סקיינט. הרץ - T-1000 Terminator. דגם ניסיוני, שנשלח לעבר כדי לחסל את ג'ון קונור, כשהוא היה עוד ילד.

הפרש - flying Hunter Killer. כלי טיס משוריין. הוא צד והרג את חברי המחתרת מן האוויר.

הצריח - HK Tank. כלי תקיפה קרקעי משוריין היטב.

המלך - Endoskeleton (male). שירת בשדה הקרב ב-2029 בתור מחסל של חברי המחתרת.

המלכה - Endoskeleton (female). גם היא שירתה בשדה הקרב של 2029 בתור מחסלת של חברי מחתרת.

אני מקווה שתצליחו לנצח את סקיינט ולהציל את העולם, ואני גם מקווה שתיהנו מהמשחק. אם לא, לא נורא! מחר נקנה עוד CD (או שלא). לאלו מכם שאין להם סבלנות לראות את סרטוני הקרבות, הדיסק מכיל גם משחק שחמט 3D רגיל.

אז אתם רואים - המשחק העתיק והנחשב בעולם יכול להיות גם מעניין ואטראקטיבי לפעמים. מה גם שהוא משלב מדע בדיוני וסרט שובר קופות בתוכו.

**ציונים:**

סוג המשחק - מחשבה (שחמט) + סרטוני קרבות

גרפיקה - \* \* \* \* \* וחצי

קול (כרטיס קול) - \* \* \* \* \* וחצי

כיף - \* \* \* \* \*

כללי - \* \* \* \* \*

שווה את המחיר? למי שממש אוהב שחמט או למי שכיסו אינו מאפשר קניית CD יותר טוב.





מאת: שחף בן-צור

לפני הרבה הרבה שנים, כשהמחשבים עדיין היו בחיתוליהם, נמכר משחק מרהיב בשם "ELITE" (עילית). משחק זה לא היה בעל גרפיקה מדהימה והצלילים גם הם לא יזכרו לטובה, אבל העלילה היתה מהטובות שנראו באותה תקופה. בעוד משחקים רבים ניסו לנצל באופן מירבי את הגרפיקה (עד 4 צבעים) והצלילים - התרכז המשחק הזה בעלילה.

רבים מאלה המשחקים במחשב, יגידו לכם כי הדבר החשוב ביותר במשחק הוא זמן המדף שלו (משך הזמן שאפשר לשחק בו מבלי להשתעמם). גם אם משחק הוא בעל גרפיקה מדהימה וצלילים של תזמורת סימפונית, הוא ייזרק לפח אם יחזור על עצמו או ייפתר במהירות רבה מדי.

מאז אותה תקופה התפתחו המשחקים, אולם המדד הזה נשאר תקף ונכון, ואם תשימו לב, המשחקים בעלי העלילה המרתקת ביותר אכן זכו לתשומת הלב המירבית (הנסיך הפרסי, האורח השביעי, בודד באפילה וכד').

"FRONTIER" הינו המשך לאותו משחק מפורסם - "ELITE". כמו במשחק הראשון, הדגש בו הוא על העלילה ופחות על הגרפיקה והמוסיקה. אמנם הגרפיקה צבעונית ומשתמשת בפוליגונים, בעוד המשחק הראשון השתמש בקווי מתאר בלבד - ללא מילוי, ונשמעת ברקע מוסיקה קלאסית כדי לתת אווירה של "אודיסיאה 2001" - אבל העיקר מתרכז שוב בעלילה.

אתה הוא ג'יימסון ג'י. ג'וניור, ובתאריך 1 בינואר 3200, קיבלת בירושה מסבך חללית מטען קטנה בעלת קיבולת של 4 טון. מה שתעשה בה תלוי בך - אתה יכול להעביר מטענים עד סוף חיך ולהרוויח את לחמך או להצטרף לאימפריה, להיות רוצח שכיר ולהרוויח מספיק כסף כדי לקנות חללית פאר.

בשנת 3200 קיימים שלושה גופי שלטון מרכזיים - האימפריה, הפדרציה וה-ELITE, שהיא קבוצת בחורים עצמאית שגם מתנהגת בהתאם. בתחילת המשחק אתה מתחיל "נקי" - ללא כל תיק פלילי אצל אחד מגופי השלטון. לרשותך עומדת ספינתך הרעועה - פשוטו כמשמעו - שיכולה לשאת כאמור רק 4 טון (צריך לזכור כי יש להתחשב בדלק שתופס כטון), ולרשותך עומדים 100 דולר. מסתבר שגם בשנת 3200 המטבע העיקרי הוא דולר -

ישנם דברים שפשוט לא משתנים! בכסף זה עליך לקנות ציוד, לטוס לכוכב סמוך, למכור אותו במחיר גבוה יותר ולהרוויח מספר דולרים נוספים. בכסף זה תקנה ציוד נוסף וחוזר חלילה.

בנוסף לשיטה זו תוכל לקבל עליך משימות שונות מגופים שונים, כמו: צבא, אנשים פרטיים, תאגידיים וכד'. בין המשימות תוכל להעביר חבילות לאותו כוכב - הן לא תופסות מטען רב ולרוב תרוויח כמה מאות דולרים עליהן, להעביר מסמכים סודיים של הצבא וכד'.

תוכל להמשיך בשיטה הבטוחה הזו כל הזמן (זיכרו, למשחק אין סוף) ולהרוויח דולר פה ודולר שם... אבל תוכל גם להרוויח עשרות אלפי דולרים ב-"מכה אחת" אם תחליט לעזור למישהו "להיפטר" ממישהו לא-אהוב בכוכב אחר, או להעביר סחורה לא חוקית. בקטע זה יתחילו לרדוף אחריך המשטרה או אנשים אחרים החומדים את הסחורה המבוקשת (כגון איברי אדם להשתלה). תיקים יפתחו נגדך וערכך בשוק "המבוקשים" יעלה בהתאם.

בעזרת הכסף "הקל" שתעשה תוכל - תצטרך למעשה - לקנות ספינה גדולה יותר שיכולה לשאת כלי נשק "כבדים" יותר, שיש לה מנועים טובים יותר לתנועה טובה ומהירה יותר וכמובן לשאת מטען רב יותר בבת-אחת. בחלליות מתקדמות תצטרך לשכור אנשי צוות נוספים (זהירות - הם יכולים להתמרד), להם תצטרך לשלם משכורת, ותוכל להסיע אנשים תמורת תשלום, בין אם הם נמלטים או סתם מחפשים אמצעי תעבורה.

קטע הקרבות במשחק הוא קשה. הוא מתנהל במהירות ומקנה למשחק אווירה של סרט חלליות בקצב מהיר. בגלל המהירות, קשה לפגוע בחלליות שתוקפות אותך ולא תמיד הטילים שתשגר יפגעו במטרתם (קיימים אמצעים להתחמק מהם). יש לזכור כי כל זמן שהייה נוסף בחלל מבזבז דלק, ולעתים קרובות יש לקחת גלון נוסף של דלק לחללית במסע. תוכל כמובן לברוח על ידי שימוש ב-"קפיצת על-חלל", אולם במקרים מסוימים יוכלו להתחקות אחריך ואז סתם ביזבזת דלק לחינם. אם דאגת להתקין מראש בחללית חללית חילוץ קטנה, תוכל להשתמש בה כדי שתביא אותך למקום המבטחים הקרוב ביותר.

למשחק אין ממש סוף - וזה מה שעושה

# FRONTIER

Elite 2

# FRONTIER

## ELITE

למרחקים ארוכים בדיוק כמו בסרטים - יש פתרון... FRONTIER!

### ציונים

סוג משחק: חלליות  
 גרפיקה:  וחצי  
 צליל:   
 כיף:   
 כללי:   
 שווה את המחיר? למי שאוהב משחקים חכמים ומתחכמים...

### דרישות מערכת:

מחשב: 386 ומעלה.  
 זיכרון: 2 מגהבייט.  
 מקום בכונן הקשיח: כ-4 מגהבייט (כולל מקום שמירה).  
 רצוי: עכבר, כרטיס קול.

קרבות או סתם טיסה) ואיזה (אם לשמוע את כל 10 הנעימות או רק חלק מהן). העלילה אינה מורכבת רק מטיסות וקרבות פשוטים ויש להפעיל מחשבה רבה בקבלת החלטות. לדוגמה, אתם יכולים לקבל מידע על יבוא ויצוא של כל כוכב. עליכם להביא לכל כוכב (על מנת להרוויח כסף) את הדברים אותם הוא מייבא. את אותם דברים יש לקנות בכוכב שמייצא אותם (יש כ-30 סוגי סחורה - חוקיים ולא-חוקיים). כמו כן, יש להתחשב במידע כמו לאיזה גוף שלטון שייך הכוכב, איזה סוג שלטון יש בו, אם הוא מקבל סחורים או מעדיף לשמור על בדידות ועוד דברים דומים.

את המשחק אפשר ורצוי לשמור בכל שלב, ולחזור אליו במידה ונתקלים בבעיה או מתחרטים על המסלול שנלקח. ותאמינו או לא... כל המשחק הזה תופס תקליטון אחד! בזמנים בהם כל משחק גוזל מעל 10 תקליטונים ומעל 15 מגהבייט - זה באמת חידוש. אז לכל מי שחלם להיות טייס חלל

אותו למוצלח כל כך. מספר הכוכבים הוא הרבה מעל למאה - כאשר לכל כוכב יש ירחים, תחנות חלל וכדומה. אתה (או את) יכולים לטוס מכוכב לכוכב, להרוויח כסף וכו' עד שימאס לכם. מניסיון, למשחק מסוג זה תמיד חוזרים לאחר כמה ימי הפסקה, ולכן יש לו חיי מדף ארוכים מאוד. הגרפיקה במשחק, כפי שצינו, הינה גרפיקת פוליגונים (שטחים) מה שמקנה למשחק את המהירות הרבה והתנועה הרציפה. בזמן נחיתה יוצג על גבי המסך הראשי מחסן החלל ולאחר ההמראה נראה, כמו בן, כוכבים החולפים במהירות - חוץ מבזמן האפקט של קפיצת ה-"על-חלל", קרבות עם חלליות אחרות ומעבר ליד תחנות חלל וכוכבים אחרים. בכל קטע תוכל לצפות מכמה נקודות צילום החוצה, או לצפות מבחוץ על החללית (כולל סיבובי מצלמה מלאים). הצלילים במשחק מורכבים ממוסיקה מקורית וממוסיקה קלאסית של שטראוס (כמו בסרט "אודסאה 2001"). המשתתף יכול לבחור מתי לשמוע מוסיקה (נחיתה,







מאת: קובי קרלוב

המשחק  
"ALIEN INVASION"  
"CORRIDOR 7 -

# ALIEN INVASION CORRIDOR



הוא משחק מלחמה תלת מימדי חדש של חברת CAPSTONE SOFTWARE. אלו מכס שישחקו במשחק הזה ייתקלו בוודאי בתחושה של דה ז'ה וו (רגע, כבר ראינו את זה פעם...), אבל אל תדאגו - התחושה מוצדקת. לפני מספר שנים יצא לשוק משחק מלחמה דומה מאוד של חברת ID SOFTWARE. המשחק נקרא "הטירה הנאצית" (WOLFENSTEIN), והמטרה בו היתה לפלס את דרכך לחופש על ידי חיסול השומרים ומעבר של מספר קומות. בעקבות ההצלחה לה זכה המשחק, החליטה החברה לקנות את זכויות הטכנולוגיה של "הטירה הנאצית", והיא הוציאה לשוק משחק דומה עם מספר שיפורים. בניגוד למשחק הקודם ומסריו הלא חינוכיים - למשחק הזה, כנראה, לא יתנגד אף הורה.

והנה הסיפור: השנה היא 2012. קבוצה של מדענים מארה"ב חוזרת ממאדים עם חפץ מתכתי קטן - ההוכחה הראשונה לקיומם של חיים מחוץ לכדור הארץ. החפץ מאובטח בבסיס תת קרקעי סודי ביותר, שמכיל סדרה של חדרים ומסדרונות בצורה של מבוך. החפץ נשמר במעבדה הנמצאת בקומה הנמוכה ביותר - בסוף CORRIDOR 7. בעקבות חשיפה לקרני גמא, החפץ התפוצץ והפך לשער רדיואקטיבי, שגרם לכדור הארץ לזנק מהמיקום שלנו לאזור ולגלקסיה אחרים. צבא של יצורים מופיע מתוך המערבולת - עתה החלה הפלישה מהחלל!

אתה סוכן של הכוחות המיוחדים הנשלח לחסל את כל הפולשים מהחלל - קומה אחר קומה בתוך המבוך, בעזרת כל האמצעים שידרשו לך. עליך לצאת לקרב עקוב מדם במסדרונות הבסיס הצבאי ולהשיג את מטרתך. עתידה של האנושות תלוי בקרב על CORRIDOR 7.

הרעיון של המשחק הוא למעשה זה: עליך להילחם ולחסל את אויביך, כאשר הקרבות מתרחשים על פני מספר קומות, וכל פעם נוספים אויבים חדשים. בעוד ב"טירה הנאצית" האויבים היו בני אדם, כאן האויבים הם יצורים מן החלל: עין מעופפת, טרול וכדומה. במהלך המשחק האויבים נעשים קשים וקשוחים יותר, אך כלי הנשק שלך הולכים ומשתפרים, כשבסוף כל קומה יש מעין מפקד, שכדי לחסל אותו צריכים לרוקן הרבה מחסניות, לפני שהוא מרוקן אותן עליך. מה שנקרא במשחקים אחרים "בוס".

בוחר לשחק כרוב טוראי - אתה בוחר ברמה הכי קלה, ואם אתה בוחר לשחק כרוב סרן - אז אתה בוחר ברמה הכי קשה, ואתה נעשה פגיע יותר. שיפור אחרון הוא שיוצרי המשחק הוסיפו גדרות חשמליות, תאי ריפוי, מרתפים סודיים ודברים יפים נוספים, שעושים את המשחק למעניין יותר.

אני מקווה שתנצלו במשחק הזה את הידע שצברתם ממשחקי מלחמה קודמים, ושתנצחו את היצורים מן החלל. סביר מאוד להניח שלא תצליחו בכך בפעם הראשונה, אך העצה שלי היא להמשיך ולנסות עד שתצליחו, כי אין דבר העומד בפני הרצון (משפט נפוץ בעולם הקלישאות).

המיוחד במשחקי המלחמה של CAPSTONE SOFTWARE הוא שרואים את המתרחש בתלת מימד מנקודת הראות של הדמות אותה משחקים. כלי הנשק של הדמות נמצא במרכז המסך, ומכוונים אותו על ידי תזווה שמאלה וימינה - כמעט מציאות מדומה.

כפי שאמרת, במשחק זה נעשו מספר שיפורים. אחד מהם הוא התקנת סוגי ראייה שונים - בנוסף לראייה הרגילה יש אפשרות להשתמש בראיית אינפרא-אדום (טוב לגילוי אויבים על פי חום גופם) או בראיית לילה (כאשר החדר חשוך ולא רואים כמעט כלום). "הראיות המיוחדות" מוגבלות בזמן, אז נצלו אותן היטב. שיפור נוסף היא העובדה שניתן לבחור את דרגת הקושי של המשחק בתחילתו: אם אתה

## ציונים

סוג המשחק - פעולה	
גרפיקה	★★★★
קול (כרטיס קול)	★★★★
כיף	★★★★ וחצי
כללי	★★★★ וחצי
שווה את המחיר? כן. זה משחק פעולה יפה עם טעם של עוד.	

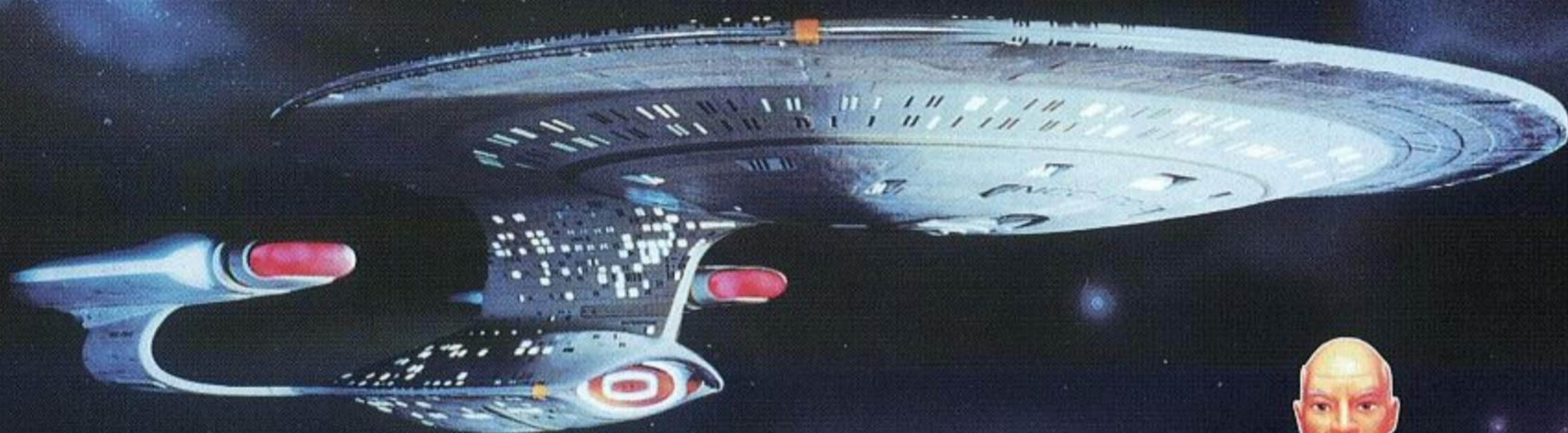
## דרישות המערכת:

- מחשב: 386SX ומעלה.
- זיכרון: 2MB RAM.
- DOS 5.0 ומעלה.
- מסך: VGA ומעלה.
- קול: SOUND BLASTER 2/PRO / PC SPEAKER / ADLIB



הצטרפו למסע בין כוכבים

# 1994 STAR TREK



הדור החדש יוצא לחלל!!!

כל הדמויות, החלליות, הפיזרים  
ושאר אביזרי "מסע בין כוכבים",  
הכוללים אפקטים חזותיים וקוליים  
ממש כמו בטלוויזיה  
יכולים להיות שלכם!  
להשיג בחנויות הצעצועים המובחרות.



חדש! חדש! חדש!

יבוא ושיווק: באג מולטיסיסטם, טל: 03-5794711.

MULTI SYSTEM  
**BUG**



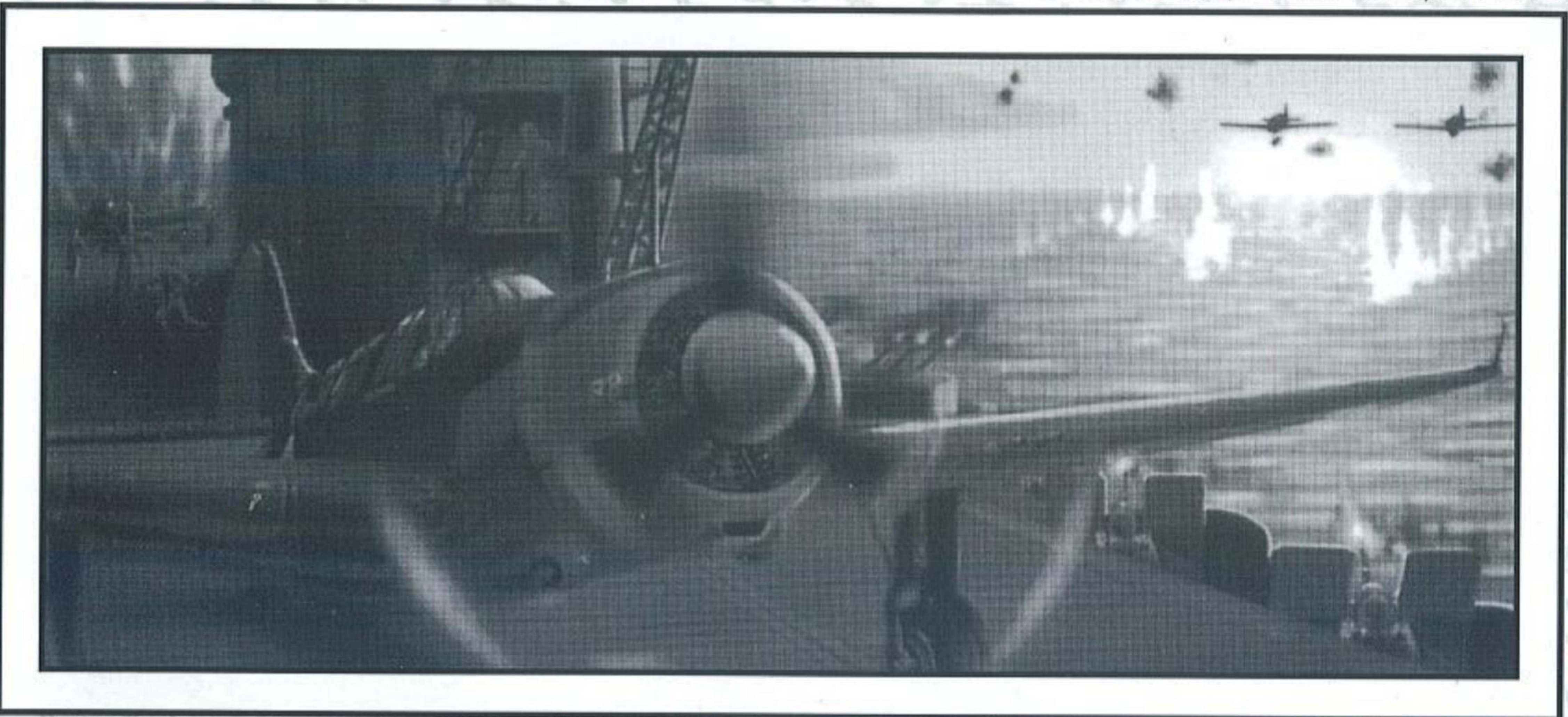
# תקפת ההפסיפיק

מאת: עידו שמש

ברוכים הבאים למתקפת הפסיפיק. סימולטור חדש זה מבית התוכנה (הפורה מאוד) של ORIGIN, הוא הדמיה של מלחמת ארצות הברית ביפן במלחמת העולם השנייה. תוכל לשחק במבחר של מטוסים אותנטיים, מהטובים ביותר שהיו במלחמה. מטרתך היא להשמיד (איך לא) את צבא יפן. כדי להשיג

אתה נתון ולמיקומך. תוכל לבלות הרבה שעות של כיף, הנאה ויריות עם המשחק ואפשר לומר בהחלט שהמשחק מספק מספר חידושים בתחום הסימולציה, ומתאים לכל אחד. אז למה אתם מחכים? קפצו למטוס, והשמידו את המטוסים היפנים. רק אל תקחו את זה ברצינות - זה רק משחק.

האפשרויות ולבחור שם בין היתר את רמת טייסי האויב, ועוד מגוון אפשרויות המקלות עליך את המשחק. תוכל גם לקבוע את רמת מורכבות הגרפיקה ואת מגוון הקולות. במידה והמשחק עובד בצורה איטית, תוכל להוריד במסך האפשרויות סעיפים של קול וגרפיקה, ועל ידי כך לעשות את המשחק למהיר יותר. אחלה שכלול שבעולם!



מטרה זו, יהיה עליך לבצע מספר משימות מרתקות כגון - בלימת ההתקפה על פרל הארבור והתקפת צבא ארצות הברית על יפן. המשחק גדול מאוד (25 MB), וכולל בתוכו שפע של משימות, גרפיקה וקול טובים ביותר. בשביל להעלות אותו תצטרך מחשב מתקדם - לכן כדאי מאוד לעיין בדרישות המערכת בתחתית העמוד.

במשחק זה, כמו בסימולטורים אחרים לאחרונה, אתה יכול לשחק במסגרות של אימון או משחק רשמי. אני ממליץ לשחק במסגרת האימון עד שתרגיש שאתה כבר יודע לשלוט במטוס, מפני שאם לא - תזכה להלוויה צבאית מלאה, כמה וכמה פעמים. במסגרת האימון תוכל לנסות את כוחך בפעילויות של דו-קרב, התקפת מטרות קרקע ומטרות ים, כשכל פעולת אימון מתאימה למשימה אחרת במשחק. אופציה טובה מאוד היא האפשרות להיכנס למסך

המשחק ידידותי מאוד למשתמש, ותוכל להתאים אותו לרמת הביצועים שלך. במסגרת המשחק תוכל להתאים לך מטוס לפי בחירתך, לחבר אליו סוגי נשק שונים, ולקבוע את סוג השליטה על המטוס (ידני או אוטומטי) ואת זווית צילומי המצלמה. בין יתר החידושים שיש במשחק, רציתי לציין את מכשירי הקשר המועילים מאוד - במקרה שתיכנס לתוך קרב גדול ותצטרך תגבורת, תוכל להודיע זאת במכשיר הקשר, ובעזרתו תוכל לבצע עוד מספר פעולות.

מומלץ לשחק בעזרת ג'ויסטיק, איתו תוכל לחוש טוב יותר את חווית הטיסה.

הגרפיקה במשחק פשוט מרהיבה, ומלווה אותך במשך המשחק באמצעות נופים יפים. כמו כן, משולבים במשחק המון אפקטים קוליים של יריות, פיצוצים ומנגינות, המתאימים למצב בו

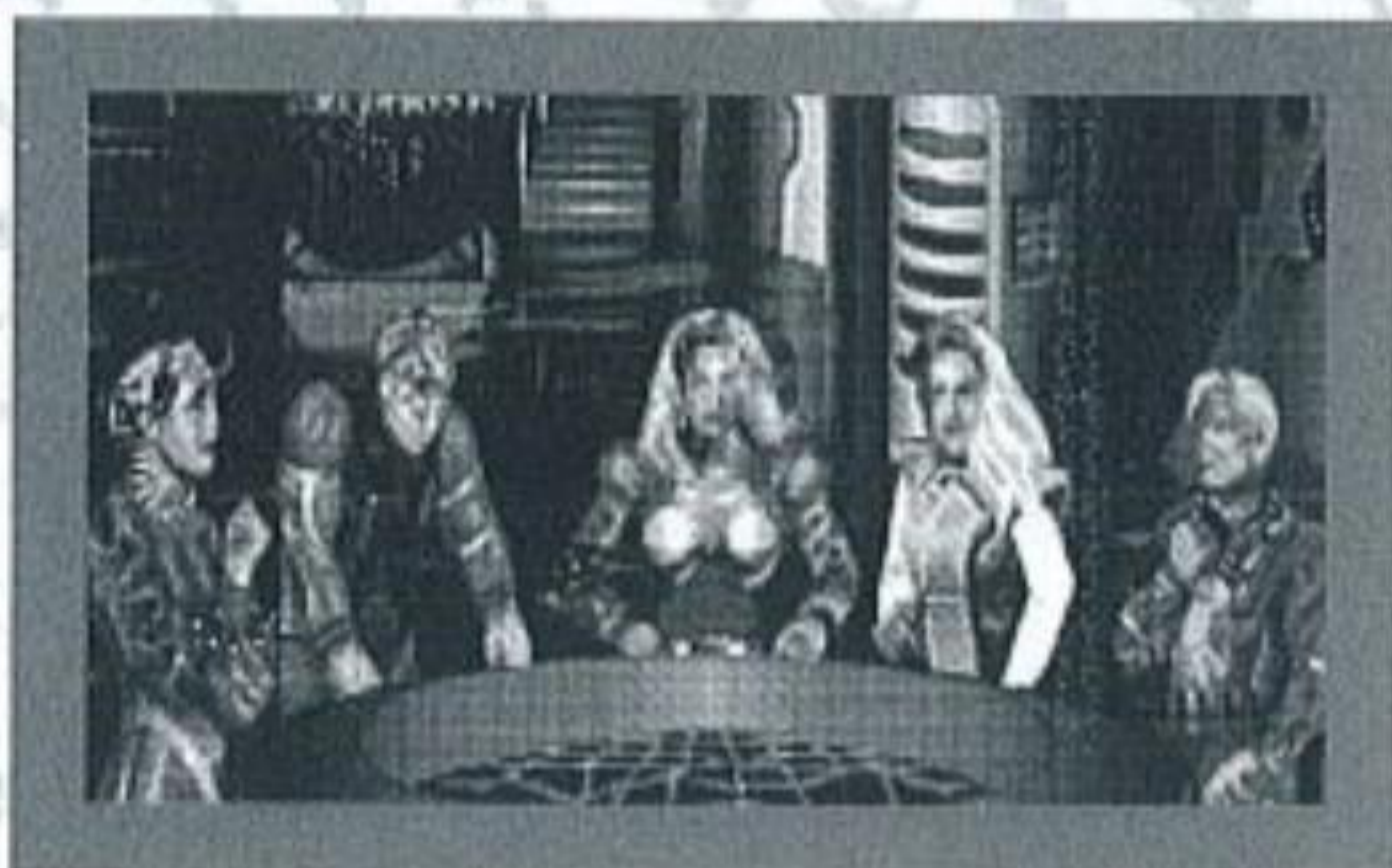
**דרישות מערכת:**  
מחשב: IBM או תואם 486SX ומעלה,  
DOS 5.0 ומעלה, מומלץ מחשב בעל מהירות גבוהה.  
זיכרון: 4 מגהבייט ומעלה.  
כונן קשיח: 25 מגהבייט פנויים לפחות.  
מומלצים: כרטיסי קול וג'ויסטיק.

**ציונים**

גרפיקה	★★★★
קול (כרטיס קול)	★★★★
כיף	★★★★ וחצי
כללי	★★★★

שווה את המחיר: לכל אוהבי הסימולטורים - מומלץ ביותר!

# REUNION



השלטון. אבל לפני שהסדר הישן הושמד, חללית בשם "EXPLORER 2" נשלחה למצוא חיים ותקווה חדשים במרחבים האינסופיים. הם מצאו זאת על כוכב הארץ החדשה.

מה גרם למהפכה על הארץ הישנה ומה קרה לניצולים? לא ידוע.

אנשי הארץ החדשה החליטו ליישב את מערכת השמש הקרובה שלהם, אך המטרה הסופית היתה איחוד מחדש עם כוכב הארץ הישנה, כוכב הבית.

מה שעליך לעשות זה לצאת באומץ לחלל, לשמור על החיים הטובים של תושבי הארץ החדשה ומושבותיה בחלל, להגן עליהם מפלישה וגם להימנע מדיכוי וממיסים גבוהים מדי. זהו איזון עדין שעליו יש לשמור.

אני מקווה שברור לך שלא תוכל לעשות זאת לבד. עליך לבחור צוות של יועצים שכירים אשר יעזור לך. יש ארבעה תחומים וסוגים של יועצים: בנייה (עוזרים לבנות ולהחזיק את מבני התחנות), מחקר (מפתחים מכונות חדשות להישרדות בעתיד), כוחות מזוינים (אחראים על כיוון הלחימה) ולבסוף צי של יועצי חלליות (אשר מפקחים על כל התנועות של טייסי החלל).

בכל סוג יש מבחר של שלושה אנשים, כל אחד מהם בעל אופי, ניסיון ויכולת משלו. השכר תלוי ביכולת של כל אחד מהם, אך תוכל לשכור אותם רק אם תצבור כמות מספקת של כסף.

מכאן זהו רק עניין של תכנון תוכניות וביצוען. למזלך המכונה של "הצבע ולחץ" במשחק עובדת ממש טוב. היא ברורה, לא מסובכת ומאפשרת העברה בין המשימות בקלות וללא בלאגן. קבלת ההחלטות היא מה שמסבך את העניינים.



לב המשחק הוא חדר בקרה שלך. כאן אתה עומד - כאשר אתה משחק דמות גברית או נשית - מוקף ביועצים שלך, מכריע הכרעות גורליות ומבצע אותן. השלב של בניית מושבה בחלל לא כל כך רחב כמו SIM CITY, אך בכל זאת בנייה של תחנות כוח, בתי חולים, בתי מגורים, פארקים ומפעלים לייצור מזון ותרופות, היא מלאכה מרתקת ומשעשעת. עליך לזכור תמיד את רצונם של האנשים. אם תטיל מיסים גבוהים ותהפוך את תנאי המחיה לקשים - האנשים יכולים למרוד בך ואפילו להחליף את שלטונך...

המוסיקה של המשחק כבדה, לא קצבית ולא מעלה את המורל. היא אינה מוסיפה כלום למתח ולאווירה של המשחק. לעומת זאת, אין מה להתלונן על הגרפיקה, למרות שרוב הפתיחה הן תמונות של שחור לבן - אבל באמת זה לא מה שדרוש במשחקים מסוג זה.

אם אהבת את המשחק FRONTIER - או אחד ממשחקי המחקר/חלל/אסטרטגיה האחרים - ואהבת את הכוח שהמשחק SIM CITY מקנה לך, REUNION חייב להיות אחד הראשונים ברשימת הקניות הבאה שלך.

המשחק REUNION מאוד מורכב, מדבק ומעניין. תמיד החלטות, החלטות... אבל אלה החיים, לא?

## מאת: דוד אידלס

יש משחקים שנראים גדולים עד כדי בלבול מוח - הם כל כך מפחידים בגודלם ומורכבותם, עד שאתה חושב שיקח לך שנים עד שתשתלט עליהם. כזה הוא המשחק REUNION, ערבוב מחוכם של אסטרטגיה, מחקר, כיבוש, זריזות וסיבולת פוליטית. זהו FRONTIER הנפגש עם SIM CITY ועוד הרבה יותר.

אבל הוא דורש הרבה סבלנות. לא כל יום רואים למשל סרט הקדמה מעיף כל כך, ארוך וחסר כל ערך. הוא נמשך... ונמשך...

הרבה מהתמונות בסרט הפתיחה מוצגות בשחור לבן, עד שאתה מתחיל לשאול את עצמך מדוע השקעת בכרטיס SVGA בכלל? ואז, ברגע שעניך מתחילות להיסגר - זה נגמר ואתה מגלה שאתה לא רק רוצה לכבוש את היקום כולו, אלא שאתה צריך לגלות את שורשיך.

הכל מתחיל בשנת 2927 על כוכב "הארץ חדשה" אשר משגשג תחת השלטון הנשיאותי שלך, חופשי ממאבקים, חיכוכים ורעב. החיים הם טובים, ובלי דאגות להישרדות יומיומית, תשומת הלב מופנית לחקר החלל. אך מה באמת נמצא שם?

איפהשהו ברחבי החלל העצום נמצאת הארץ הישנה שאבותיך יצאו ממנה לפני המון זמן. אחרי שנים של רווחה ושלווה פרצה בה מהפיכה מהירה, מיסתורית ועקובה מדם, שבסופה תפסו המורדים את

# מלך

לאוסקר, ואני אישית מהמר על שיר הנושא "מעגל החיים" - כזכיה ודאית.

כמו בסרטים הקודמים, מדובב הסרט לעברית, אולם בזמן הכנת הסרט באנגלית דואגים אולפני דיסני להשתמש בשחקנים מפורסמים שימשו כקולות לדמויות. ב-"אלאדין" שיחק רובין וויליאמס כקולו של הגיבור שהחליף פרצופים וקולות בקצב מסחרר. ב-"מלך האריות" השתמשו במגוון

דגש על אנימציה ורגשות. "מלך האריות" אינו דומה לאף סרט קודם, ולכן אל תצפו למשהו דומה. כך תיהנו ממנו בצורה המלאה ביותר.

"מלך האריות" כבר בולט בהשוואה לקודמיו בכמה מישורים: התסריט הינו תסריט מקורי שאינו מבוסס על סיפור קודם (כמו אלאדין, היפה והחיה, שלגיה, פיטר-פן, עליסה בארץ הפלאות וכל הסטים הקודמים של דיסני). מתוך התקציב הענק של הסרט, אפשר להגיד כי חלק הארי (משחק מלים קטן), הלך לפיתוח הדמויות והסיפור, שארך כשנתיים. עוד שוני הוא העובדה כי זהו סרטם הראשון של האולפנים המפורסמים בו אין איש - אפילו אם תחפשו טוב לא תמצאו תמונה, ציור או דמות של אדם לאורך כל הסרט. על מנת להשלים את הדמויות, בוצעו סיוורים מיוחדים לאנימטורים של דיסני באפריקה, וגם לאחר שהם חזרו הובאו לסטודיו שלהם חיות (גם אריות ונמרים...),



מאת: שחף בן-צור

כל ילד בגן יודע כי מלך החיות הוא האריה. אבל מי הוא מלך האריות? אם נלך לפי הסרט החדש של אולפני וולט דיסני, נכתיר את סימבה בתור מלך האריות. סימבה (שפירושו "אריה" בסוהילית) הוא הגיבור החדש של אולפני וולט דיסני, בסרט האנימציה באורך מלא - ה-32 במספר שלו - "מלך האריות".

"מלך האריות" מספר את סיפורו של סימבה, שנאלץ לברוח מממלכתו לאחר שהוא מואשם על ידי דודו הרשע בהריגת אביו, מופאסה, המלך הקודם. סימבה (שכמובן לא אשם), גדל הרחק ממקום הולדתו שנשלט על ידי אותו דוד רע. את הממלכה תקפה בצורת ארוכה, וכל החיות האחרות עזבו את המקום. לאחר שגילו החיות כי סימבה חי וקיים, הוא נאלץ להחליט אם להישאר ולחיות בשקט או לחזור לממלכתו ולהתמודד עם העבר.

הסרט עשוי במיטב המסורת של דיסני - סיפור יפה, מטובל בהומור במקומות הנכונים, האנימציה לא פחות ממהממת ויש שילוב מעולה של שירים מצוינים - בקיצור, לא ציפינו מדיסני לפחות.

הסרט עשה בישראל היסטוריה קטנה - בעוד אולפני וולט דיסני דוגלים בהפצת הסרט בארצות-הברית תחילה ורק לאחר כחצי שנה מפיצים אותו בשאר העולם, הוחלט לאפשר את הקרנתו בישראל במקביל לארצות-הברית, עקב ההצלחה המסחררת של "אלאדין" בארץ. נראה כי החלטה זו צודקת בהחלט כי מספר ימים לפי ההקרנה הראשונה בארץ (24 ליוני), אולו הכרטיסים לכל הצגות סוף השבוע והוחלט להוסיף הקרנה נוספת במיוחד בשבת בחצות. אני אישית קניתי כרטיסים שבוע לפני וכבר ראיתי את הסרט 3 פעמים.

למי שחושש (או מקווה) שהסרט יהיה כמו "אלאדין", רצוי להבהיר כי הגדולה של סרטי דיסני היא שלמרות המספר הרב של הסרטים שנוצרו, אף סרט אינו דומה לקודמיו. בעוד שב-"אלאדין" הדגש היה על ההומור, ב-"יפה והחיה" דאגו לשים



שחקנים - מתיו ברודריק ("לידי נץ", "משחקי מלחמה") בתור סימבה המבוגר, ג'ירמי איירונס ("תאומי המריבה") בתור סקאר (הדוד המרושע), ופי גולדברג בתור הצבוע ורואן אטקינסון ("מר בין", "עלילות הפתן השחור") בתור אזו יועץ המלך. גם בדיבוב לעברית משתדלים בדרך כלל להשתמש בקולות מפורסמים - טוביה צפיר היה השד באלאדין, דני ליטני היה הדוב באלו בספר הג'ונגל ועוד. אז נראה (נשמע) אתכם מצליחים לזהות מי מדובב סרט זה.

המחשב בא גם הוא לעזרת סרט זה - כזכור, האנימטורים של אולפני דיסני דוגלים באנימציה ידנית של הדמויות, ולכל דמות יש אנימטור אחראי, כשהדבקות במדיניות זו יוצרת סרטים מושלמים מבחינת האנימציה. באנימציה מחשב משתמשים האולפנים אך ורק למשימות עזר מסובכות, בהן שימוש במחשב יכול לחסוך זמן הפקה מבלי

והאנימטורים סרטו מעל למיליון ציורים לפני שקבעו את המראה הסופי של הדמויות הראשיות. גם התנועות השונות של החיות (כגון הליכה, ריצה, אכילה ומבנה פנים וגוף כלליים), נבחנו היטב והדבר נראה בסרט - האנימציה פשוט מושלמת! החיות נעות על גבי המסך כמו במציאות. הרקעים השונים נלקחו גם הם מסיורים ארוכים באפריקה (המדבר, המערות האפלות ויערות העד) וכל דבר נראה במקומו - רק בדיסני אפשר לראות רמה כזו של שלימות.

השירים נכתבו על ידי טים רייס ואלטון ג'ון. טים רייס אחראי גם לשירים של "אלאדין" שזכו לאוסקר לפני כשנתיים. אלטון ג'ון הוא זמר פופ ותיק (אל תגידו שלא שמעתם עליו!), וסגנון זה נראה טוב בסרט - השירים הם קצביים מאוד, צבעוניים ונראים כאילו נלקחו מקליפ חדש של MTV. נראה כי בהתאם למסורת, יזכו חלק מהשירים להגיע



# התארגנות

ב-"מלך האריות". הניחוש שלי הוא, כי דהירת העדר היא ממוחשבת אולם אי אפשר להיות בטוחים.

מבחינה כלכלית "מלך האריות" מיועד לשבור את השיא של "אלאדין", שהיה הסרט המצויר המצליח של דיסני בכל הזמנים, כשהוא עובר את "היפה והחיה" שעבר את "בת הים הקטנה" שנה לפני כן. לפי הנתונים שהגיעו עד היום הדבר לא רחוק מלהתקיים - בסופשבוע אחד, בהקרנות טרום בכורה בשני בתי קולנוע בארה"ב בלבד, הכניס הסרט מיליון וחצי דולר (!!!). בשיווק הסרט הושקעו כ-100 מיליון דולר שהם סכום שיא לתקציב שיווק. 20 מיליון מיועדים לפרסומות ו-80 המיליון הנותרים מיועדים למבצעי שיווק עם "ברגר קינג", "קוקה קולה" ושאר חברות. גם אצלנו אפשר לצפות להופעת גיבורי הסרט על מוצרים שונות: החל ממחברות ופנקסים, דרך אוכל ובובות ועד לנעליים וחולצות. יש גם יסוד סביר להניח שמה שקרה בעבר - כלומר משחק מחשב שהופיע זמן מה לאחר יציאת הסרט לאקרנים - יקרה גם כאן. צריך רק לשבת ולחכות.

למי שלא השתכנע עדיין לרוץ ולראות את הסרט הנפלא הזה, נסיים במלת מפתח שמופיעה בסרט, וכדאי לאמץ אותה כסיסמת חיים (אם אתם רוצים לדעת את המשמעות שלה - תצטרכו לראות את הסרט...)

אקומה מטאטה!

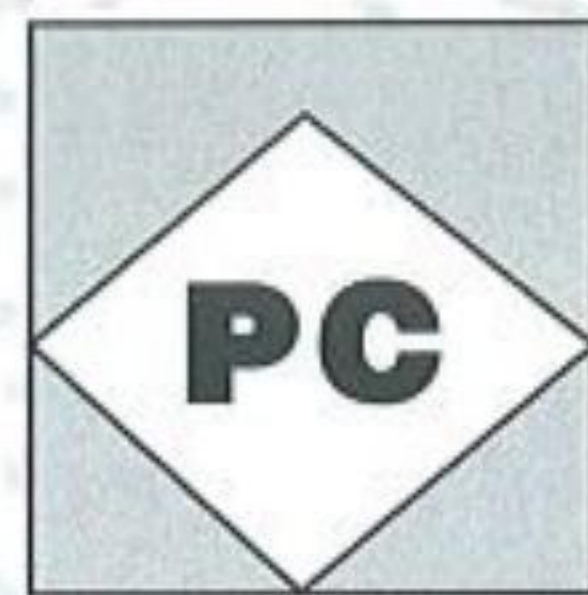
לפגוע באיכות. ב-"יפה והחיה" השתמשו במחשב לאולם הריקודים וב-"אלאדין" לארמון השולטן ולשטיח המעופף. אמנם ציורי המחשב בולטים בדייקנות שלהם יחסית לדמויות השונות, אולם השילוב של שתי השיטות יחדיו מביא לטשטוש הגבולות ביניהם ולתוצאה יפה.

ב"מלך האריות" נעשה שוב שימוש במחשב - אולם, בניגוד לסרטים הקודמים, הגבול בין המצויר לממוחשב מטושטש מאוד, וקשה להבדיל ביניהם. בעוד שבסרטים קודמים של דיסני יכולנו להבדיל בין ממוחשב למצויר, אי אפשר לעשות זאת



# SIM CITY

# 2000



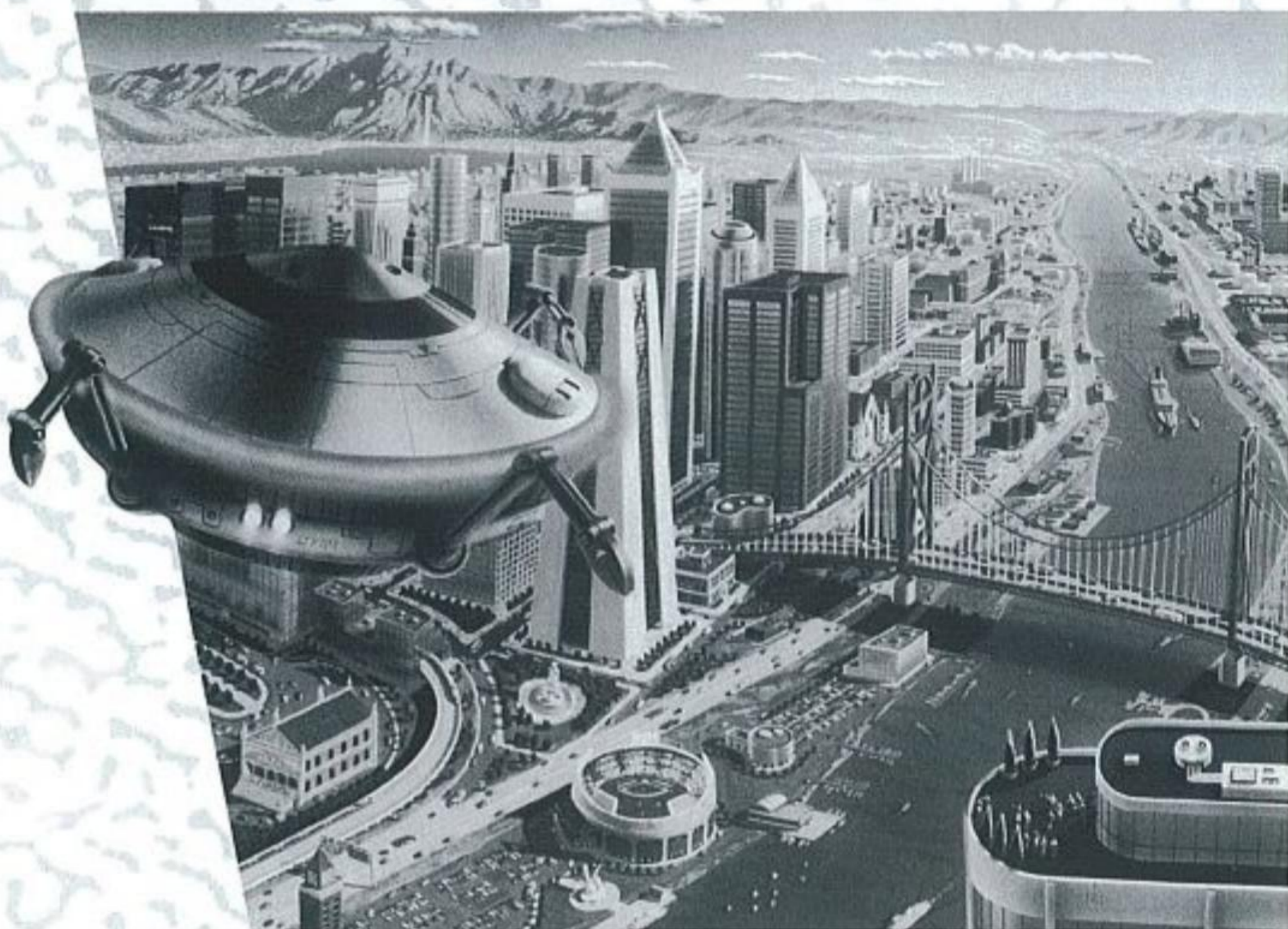
אותם עקרונות. בזמן שהמשחק המקורי היה דו מימדי עם מבט מלמעלה, SIM CITY 2000 הוא בעל גרפיקה תלת-מימדית המאפשרת שינויים בגובה השטח. אפשר לטובב אותו ב-360 מעלות ואף לעשות ZOOM, מה שמאוד עוזר לך לבנות את הדבר הנכון במקום הנכון.

אפשר לשנות את השטח עוד בטרם תתחיל בבנייה של עירך, וזהו כף בפני עצמו. אפשר לעלות ולהוריד את האדמה בסגנון ה-POPULOUS, להוסיף עצים וליצור אגמים. אם ברצונך לבנות תחנת כוח הידרו-אלקטרית הידודתית לסביבה, עליך קודם לבנות מפל מים גדול. (אפשר אפילו לרשום את שמך בעזרת עצים). אין שום דבר שיכול להפריע לעשות זאת גם בעיצומה של בניית העיר - אך כל זה עולה כסף רב, לכן רצוי לעשות זאת מראש.

ההבדלים בין שני המשחקים אינם רק במראה החיצוני. ב-SIM CITY 2000 יש עוד הרבה: יש הרבה יותר דברים לבנות והתכנון הפיננסי הרבה יותר מורכב. הדבר הבולט הראשון הוא השוני בהצבת אזורים הבנייה. ב-SIM CITY האזורים הם קטנים ומרובעים בגודל מוגדר מראש כאשר מציבים אותם על המפה. ב-SIM CITY 2000 השטח בנוי מריבועים קטנים, ואתה יכול לבנות עליהם את האזור בגודל ובצורה הרצויה לך. עליך רק לזכור שאנשים לא יגורו במרחק של יותר משלושה ריבועים מהכביש.

בנוסף, האזורים יכולים להיות בעלי צפיפות גבוהה או נמוכה. זול יותר לבנות אזורים בעלי צפיפות נמוכה, אך האוכלוסיה לא תוכל לגדול בהם כפי שהיא גדלה באזורי צפיפות גבוהה.

יש גם הרבה יותר דרכים לספק כוח לעיר. ב-SIM CITY היו לך רק שני סוגי תחנות כוח: פחם וגרעין, שניהם ניכלים גם ב-SIM CITY 2000. עכשיו יש לך ברירות נוספות של דלק, גאז, גלים קצרים, אוויר, שמש והנעה על ידי מים. לכל אחד מהן יש יתרונות וחסרונות משלהם: כמה מהאפשרויות זולות אך לא יעילות, כמה מזהמות יותר מאחרות ואחרות פשוט יקרות מאוד. כל תחנה כזו



אם לא שחקת מעולם ב-SIM CITY זה בוודאי נשמע משעמם. לא כך הדבר. בכלל לא מרגש לראות מישהו משחק במשחק הזה, אך ברגע שהתחלת לשחק - אתה נסחף לחמש שעות (לפחות), ואחר כך שואל את עצמך לאן נעלם לך היום. יש משהו מרגש בצפייה בבתי הראשונים הניבנים על השטח שהקצאת, וברגע שזה קורה אתה כבר לא יכול להינתק. אתה פשוט חייב להמשיך עד שתיבנה את האיצטדיון שעבורו חסכת כל הזמן, או עד שתמלא סוף סוף את פיסת האדמה הפנויה הזו מהעבר השני של הנהר, או עד שתוסיף עוד מסלול לרכבת - וכך הלאה.

אז אם המשחק הוא כל כך טוב, מדוע לעבור למשהו אחר? מפני שכמו בכל משחקי הסימולציה הטובים האחרים, ברגע שהיגעת לרמת ביצועים מסוימת, התעניינותך דועכת ואתה עובר למשהו אחר. הסיבה השנייה היא ש-SIM CITY הוא משחק בן 4 שנים, והגרפיקה שבו בהחלט נראית כך. כתוצאה מכך עשתה לו חברת MAXIS שיפוץ כללי והעניקה לו גם שם חדש.

המשחק "SIM CITY 2000" נראה שונה מקודמו, למרות שהוא פועל על פי

## מאת: דוד אידלס

המשחק SIM CITY היה במקור משחק של תכנון ערים. המטרה שלך (בתור ראש העיר) היתה לייסד את העיר תוך שימוש בתקציב הדל שלך, ולהפוך אותה לעיר תוססת עם תושבים מחייכים. כל עיר זקוקה לאזור מגורים כדי שהתושבים יוכלו לגור בו, אזור תעשייה כדי שהם יוכלו לעבוד ואזור מסחרי כדי שהם יוכלו לערוך בו קניות ולנהל את עסקיהם. מעבר לכל זה אתה חייב לספק להם תחנת כוח ליצור חשמל, דרכים ומסילות ברזל, תחנות משטרה וכיבוי אש ומוסדות חינוך ושעשועים.

כל זה עולה כסף, ומאין אתה משיג כסף? מהמיסים כמובן. אין לך אפשרות לפתח משהו חדש או אפילו להחזיק את הקיים ללא מזומנים, לכן עליך לנהל את התקציב בצורה האופטימלית. אם תטיל מיסים גבוהים מדי - התושבים יעזבו; אם המסים יהיו נמוכים מדי - לא תצא מהצרות. תוסיף על כך את השפעת המצב הכלכלי במשק, הזיהום סביבתי ואסונות הטבע, ואתה מגלה שזה לא כל כך קל כפי שזה נשמע בהתחלה. קל להיכנס, אך בהחלט לא קל להיות בפנים.



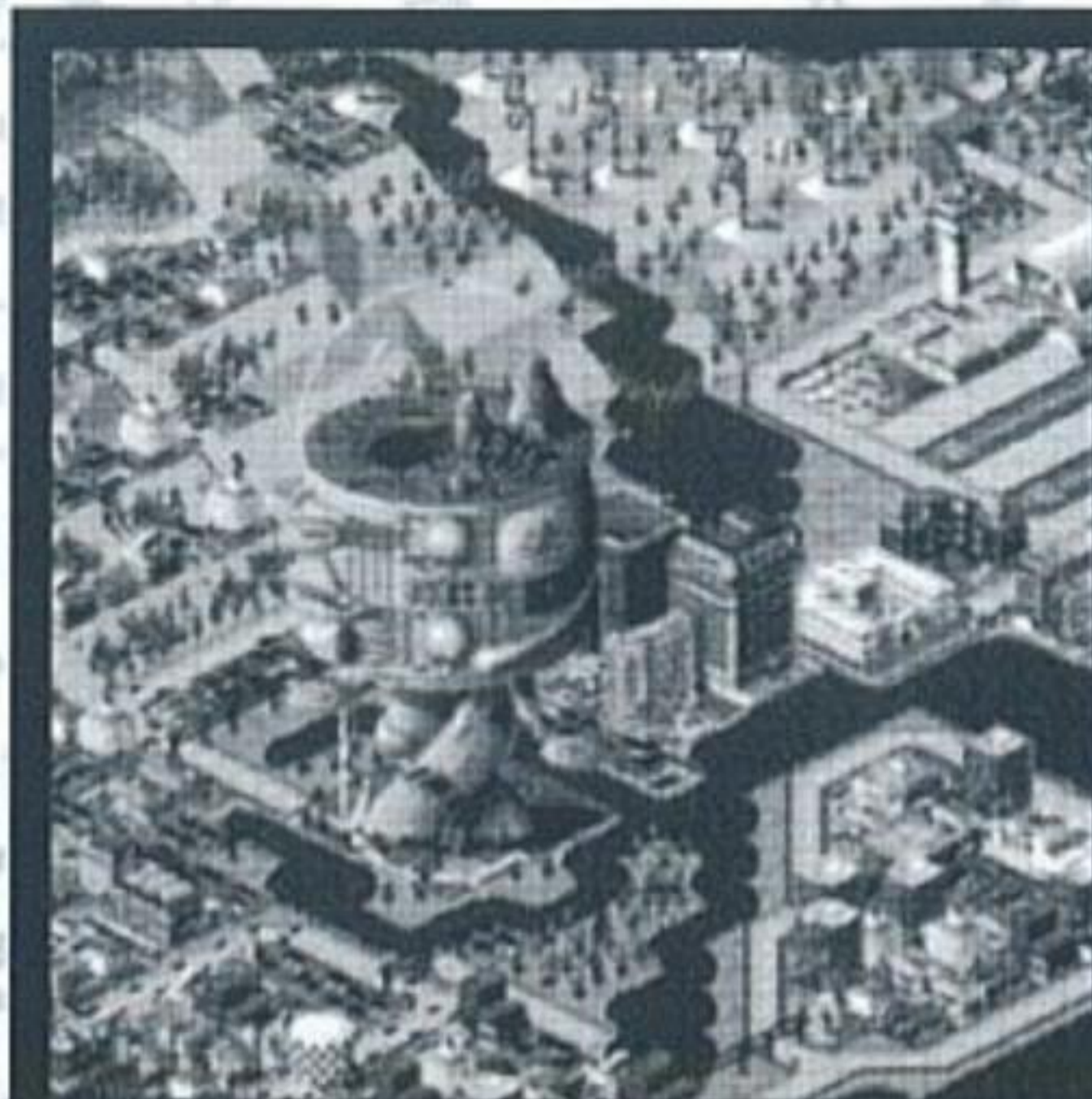
בכדי לצמצם את הבזבז, אך היזהר שלא להפריז. לכל שירות יש יועץ משלו אשר יגיד לך אם יש צורך להוסיף עוד כסף או להוריד - אבל ההחלטה הסופית היא שלך.

אם העניינים מתדרדרים, תוכל להכריז על מלווה, מפני שזו הדרך היחידה לגייס כספים מתושביך מעבר למיסים הרגילים. את המלווה יש להחזיר עם ריבית, לכן לא כדאי לעשות זאת אלא אם המצב באמת חמור מאוד.

בכדי לסבך את העניינים עוד יותר, יש לך גם תחרות: על גבולות העיר שלך ניצבות ערים יריבות ואתה יכול אפילו לבנות דרכים אליהן.

אז כיצד תדע שאתה מתקדם יפה? קודם כל האוכלוסיה גדלה. בכל פעם

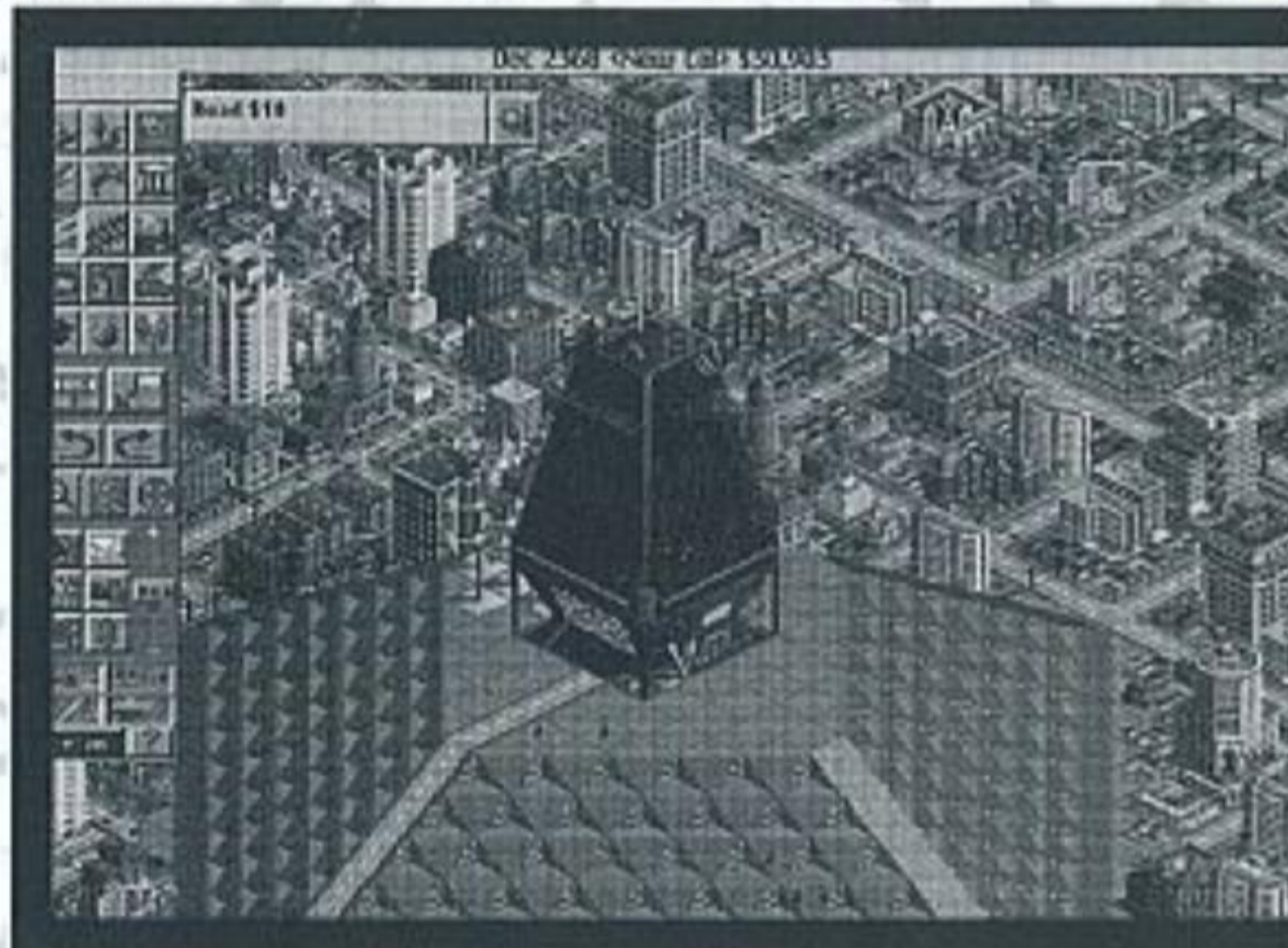
שאתה יכול להריץ, בכדי לגייס יותר כספים לשיפור רמת החיים בעיר. תוכל למשל לגבות מס על מכירות, אבל זה ישפיע על אזורי העסקים שלך. הדרך העדיפה היא להנהיג תשלומי חנייה בכדי להוריד את לחצי התנועה.



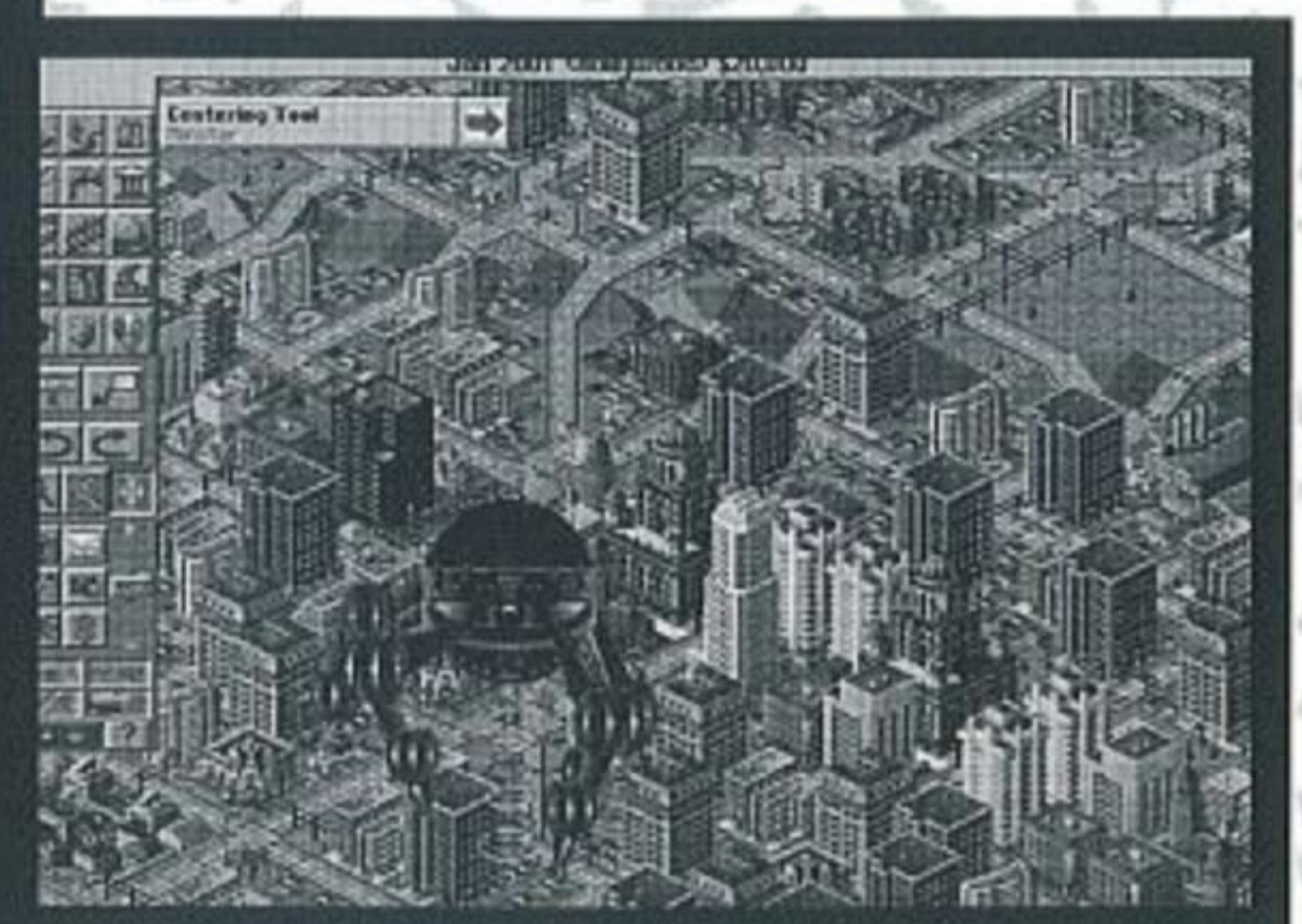
יש להחליף אחרי 50 שנה וחשוב לחשוב על זה לפני שהולכים להשקיע \$40,000 בתחנה גרעינית.

הטכנולוגיה החדשה עומדת לרשותך רק כאשר היא כבר הומצאה, לכן על תצפה לבנות תחנה גרעינית בשנת 1920. כך גם לגבי סוגי תחבורה: אם אתה בוחר להתחיל בשנת 1900 אתה תהיה מוגבל לרכבות ודרכים - פשוט מפני שרכבת תחתית, כבישים מהירים ותחנות אוטובוסים הופיעו מאוחר יותר.

אזורי השעשועים הורחבו לגני חיות, מארינות ופארקים ציבוריים, וכך יש גם יותר שירותים עירוניים לספק. לא רק שעליך למצוא כסף לתחנות משטרה וכיבוי אש, אתה גם זקוק לבתי חולים, בתי כלא, בתי ספר, אוניברסיטאות, ספריות ואפילו מוזיאונים. לא שמוכרחים לספק אותם, אך זה בדיוק ההבדל בין ראש העיר



# תחום חדש



שהאוכלוסיה מגיעה לרמה מסוימת אתה מקבל בונוס המתחיל מבית העירייה ב-2000. ב-12,000 תוכל לבנות ארקולוגי (מיני עיר תחת כיפת זכוכית) - כמובן אם המציאו אותה עד אז. ב-60,000 הממשל שואל אותך אם תוכל לבנות בסיס צבאי ליד עירך. בסיס צבאי, ימי או אווירי, יכול להוסיף לתקציבך, אבל תוכל להיתקע גם עם שדה טילים לא כל כך רווחי.

למשחק SIM CITY 2000 יש עומק עצום וכמו קודמו, הוא מבטיח כיף לא נורמלי לשחקן. יש בו גוונים חדשים שימשכו ויגרו את אלה המכירים את המקור - מבלי להיות כל כך שונים בכדי להפחיד אותם - וגם שחקנים חדשים ימצאו שלא קשה להשתלב בו. SIM CITY 2000 הוא דוגמה נדירה, בה העדכון באמת משתמש ביתרונות הטכנולוגיה העכשווית. הוא יכול היה בהחלט להופיע בגרפיקה משוכללת יותר ובכמה אמצעים נוספים, אבל השינויים מספיקים בכדי לעשות את חווית המשחקיות לשונה לגמרי - לאחת שתבדר אותך למשך זמן ארוך יותר משאר משחקי ההרפתקה, מדמי הטיסה ומשחקי הפעולה.



אפשר לבזבז את הכסף גם על דברים כמו חיסכון באנרגיה, מרפאות בחינם, פירסומי התיירות או המשמר אזרחי. כל התוכניות שתשקיע בהן ישפיעו לטובה על הקהילה ועל מצב הרוח של תושביך, אך לכל דבר יש מחיר כמובן. אפשר להוריד בתקציבים של המשטרה או החינוך

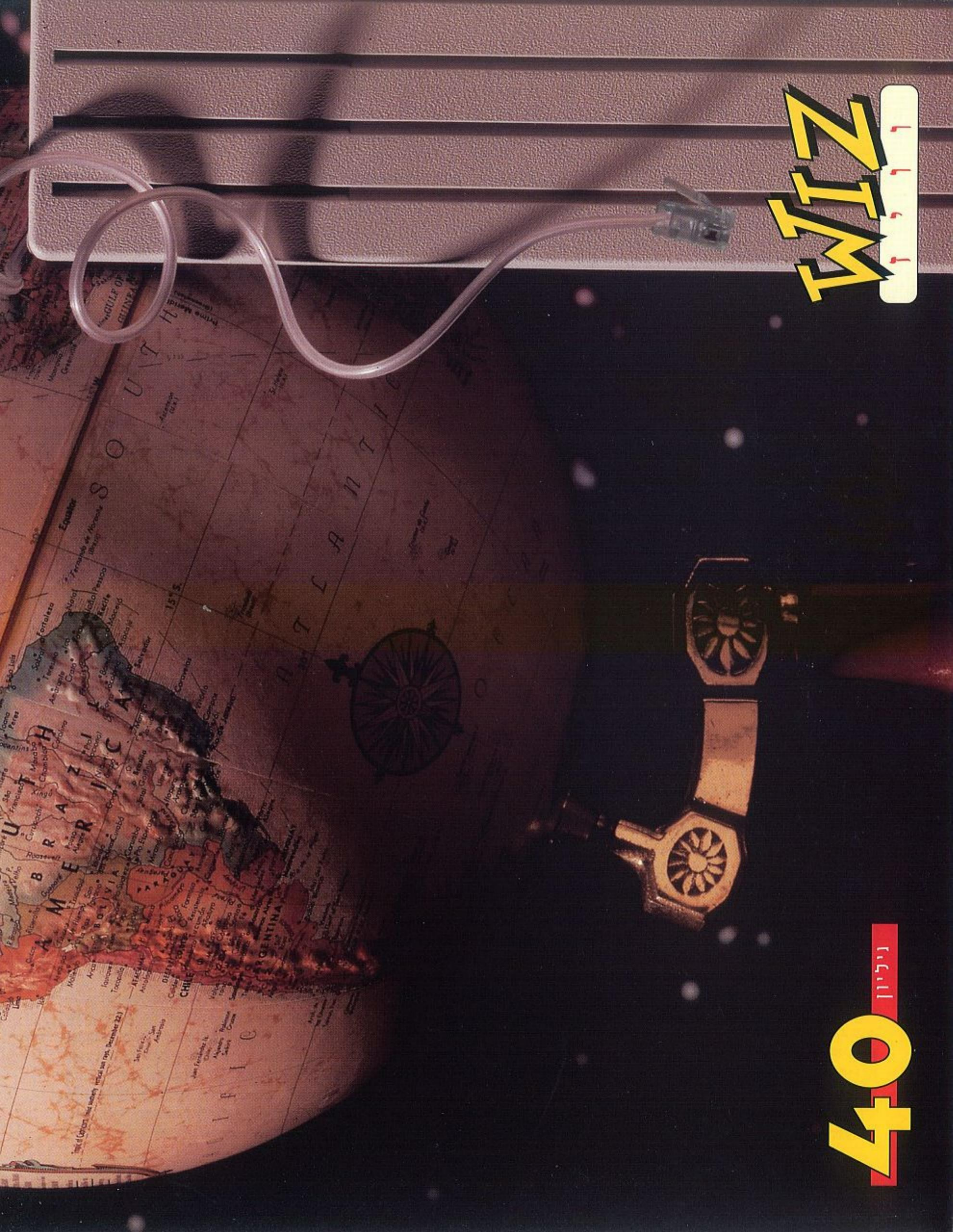
# 2000

של ניו יורק לראש מועצה באיזו עיירה קטנה.

כמובן שעכשיו עליך לדאוג להספקת המים בנוסף לחשמל. על ידי לחיצה על הכפתור "תחתית" תוכל לראות מה קורא מתחת לעירך. צינורות קטנים מונחים באופן אוטומטי ברגע שבניין נבנה, אך תפקידך לחבר אותם למשאבת המים. רמת המים משתנת בהתאם לעונות השנה ויש צורך במגדלי מים באזורים הצחיחים. אם עירך מוקמת על שפת האוקייאנוס, תוכל לבנות יחד איתה מפעל להתפלת מי ים, אבל אפשרות זו תופיע רק לקראת שנת 1990.

עם כל כך הרבה דרישות יהיה לך קשה לשלם עבור הכל. מס רכוש הוא המקור להכנסתך והוא נע בין 0% ל-20%, 7% היא ברירת המחדל. יש גם דרכים אחרות לגייס כספים: החלון של התקציב מופיע בסוף כל חודש ינואר וניתן להעלות אותו בכל עת שתרצה. מכאן תוכל לשנות את המיסים ואת כמות התקציבים הניתנת למשטרה, לכיבוי אש, לחינוך, לבריאות, לרווחה ולתחבורה. תראה בו גם כמה אפשרויות חדשות של תחזוקת העיר ותשלומי חובות. "תחזוקת העיר" הן תכניות שונות

WIZ



נילון

40



# המסעור והממשיב עולם המרחל





מאת: שחף בן-צור

מפעם לפעם יוצא לשוק אוסף משחקים (בדרך כלל עם מכנה משותף) הכולל מספר משחקים ידועים מאותו תחום. במחיר הכולל הוא יוצא זול יותר, אולם הסיכון הוא כמובן, שיש לכם כבר את אחד מהמשחקים בבית. השיקול הוא שלכם.

לאחרונה יצאו שני אוספים חדשים: "אגדות חלל" ו-"אוסף הזהב". הראשון עוסק במשחקי חלל והשני במשחקים שזכו לפרסים שונים.

האוסף הראשון כולל את המשחקים "WING COMMANDER", "ELITE" (על משחק ההמשך אתם יכולים לקרוא בגיליון זה) כולל המשחק "ELITE פלוס" ו-"MEGATRAVELLER".

את המשחקים הראשונים אין צורך להציג - הראשון נמכר בארץ בהצלחה



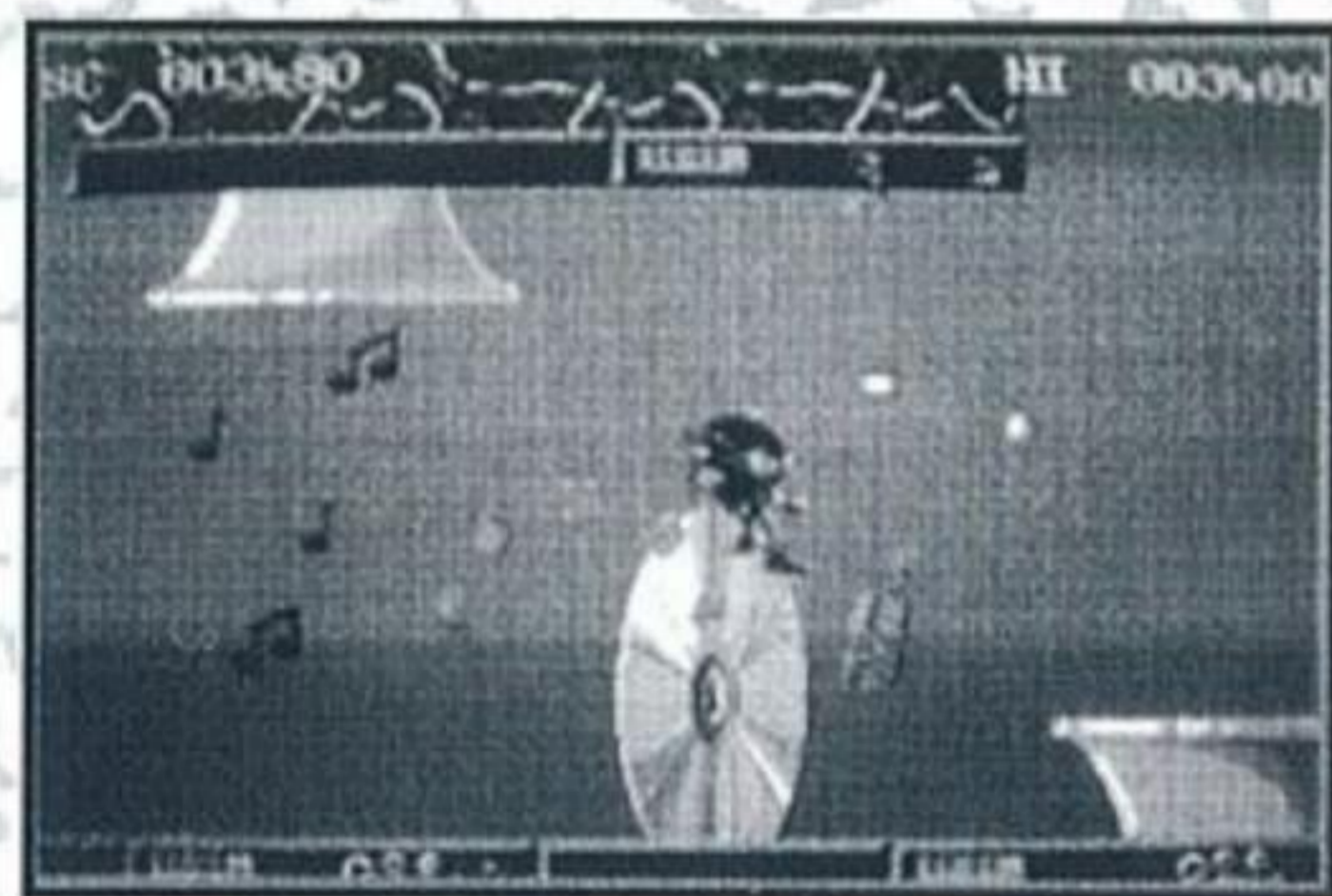
והשני נחשב לקלאסיקה במשחקי המחשב. אם תקראו את הכתבה על משחק ההמשך תבינו כמה מדובר ואיך המשחק הזה פועל (עמוד 12 למי שלא זוכר).

**MEGATRAVELER** - המשחק השלישי - מבוסס על משחק לוח שעיקרו היא חליפה טכנולוגית בעלת אפשרויות רבות המותאמת לך. המשחק דומה למשחק תפקידים (שימוש בנתונים שונים כגון כוח, אינטליגנציה וכד') בשילוב עם משחק לחימה, נגד רובוטים אחרים. המשחק דורש מחשבה רבה אולם לא משאיר הרבה מקום לטעויות: צעד לא נכון ואתה מסתובב (במידה ואתה נשאר חי), שעות נוספות למצוא את הדרך חזרה. הצלילים מתאימים לאווירה הכללית וגם המשחק מתנהל במהירות טובה. מספר הדברים שעליך לשלוט בהם הוא רב - תקשורת, לחימה ואיסוף מידע - והדבר רק מוסיף למי שאוהב משחקים כאלה.

כל המשחקים באוסף זה דורשים מהירות, שליטה וידע בפרטי המשחק כמו

צורך להציג (ראה התייחסות באוסף הקודם). "זול" הינו משחק הרפתקאות חדש יחסית. מדובר בנמלה-נינג'ה מוכב אחר שגרפה המון מחמאות כשיצאה לשוק (לפני פחות משנה). משחק זה נמכר טוב ודומה מאוד למשחקים בהם עליך לעבור מסכים, לאסוף בונוסים ופרסים והכל למען מטרה טובה - שתתגלה לך בסוף המשחק. "אליפות אירופה בכדורגל" הינו משחק כדורגל רחב, הכולל את הקבוצות אשר השתתפו באליפות אירופה לכדורגל לשנת 93-1992. במשחק מופיעות כמובן כל הקבוצות ופירוט מלא עליהן ועל כל השחקנים שהשתתפו (עם סטטיסטיקה מלאה). המשחק עצמו אינו שונה ממשחק כדורגל רגיל - מבט מלמעלה על המגרש, מצב שחקנים על המגרש מוקטן בצד וכדומה. המשחק מתנהל כאשר בכל פעם אתה שולט בשחקן אחד. נחמד.

"סנוקר" הוא משחק שנעשה בשיתוף עם ג'ימי וייט, שחקן סנוקר (ביליארד) מפורסם בארה"ב. מי שמכיר את המשחק יכול לבחור בסוג המשחק (כ-8 במספר), ולמי שלא מכיר - חוברת הוראות מפורטת מצורפת. המשחק עצמו עשוי טוב מבחינה גרפית - קיימת אפשרות לשנות את זווית הראייה על השולחן, אפשר לקבל זווית ראייה מהכדור הלבן (בו מכים) או מהכדורים האחרים (שאמורים "לחטוף" את המכה ויעשו לך פרצופים!!!).



בניגוד לאוסף הראשון המיועד לאוהבי סוג מסוים של משחקים, מיועד האוסף השני למי שרוצה אצלו בבית כמה משחקים שונים והדבר גם יכול להועיל למי שיש לו "שותפים" למחשב, כמו אח או אחות שדורשים משחקים שונים ממה שהוא רוצה. באוסף הזה אני בטוח שכל אחד ימצא את מה שהוא אוהב (חוץ מקווסטים).

האוספים מומלצים כאמור משום שהם זולים יחסית (במקום לקנות כל משחק בנפרד), וגם טובים מבחינת המשחקים עצמם (בחרו אותם לפי טיב המשחק ולא לפי נוחות).

לא חילקנו ציונים משום שעל רוב המשחקים אפשר לקרוא בגיליונות קודמים של וויז ולראות את הציונים שניתנו שם.

תפעול חלליות ומכשירים. לשני המשחקים הראשונים יש המשכים ומי שלא מספיק לו האוסף הזה יכול תמיד לרכוש את ההמשכים למשחקים שמצאו חן בעיניו.

האוסף השני הינו "אוסף הזהב" - אוסף זה כולל משחקים אשר זכו לתשבוחות ופרסים כשיצאו והיתרון באוסף, שהוא מורכב מ-4 משחקים שונים מאוד אחד מהשני. המשחקים הנכללים הם: "זול", "ELITE/ELITE פלוס", "אליפות אירופה בכדורגל" ו-"סנוקר" את "ELITE" ו-"ELITE פלוס" אין

מאת: אלון שומרוני

# ZELDA 1

## LINK'S AWAKENING



בכפתורים) יש קטע אנימציה של התחלת הסדרה הטלוויזיונית, מלווה במוסיקה מתאימה והדבר מתקשר להמשך. המשחק מחולק לחמישה חלקים אבל במקום לקרוא לכל חלק שלב קוראים לו פרק: הבדיחה עליך (באנגלית זה נשמע הרבה יותר טוב), רעד החיים, הטירוף הירוק, שוד בנק זה GUS (מה לעזאזל הכוונה) והצחוק האחרון של הג'וקר. בחמשת הפרקים תצטרך להילחם ולהביס את מר קיפאון, אשת החתול, פרח רעיל, חד החידה, הדחליל, הפינגווין והג'וקר (לא בהכרח לפי הסדר).

הדבר היפה במשחק הזה הוא שנגד הבוסים אין צורך להשתולל על גבי המסך כמו משוגעים בדומה למשחקים

אחרים. נגד כל בוס יש אסטרטגיה מיוחדת המאפשרת להביסו מבלי לאבד אפילו יחידת כוח אחת.

הגרפיקה מעולה, ברורה וחלקה, הקול מעולה (בתחילת המשחק בפרק 2 שומעים צופרי סירנה של משטרה בקול אמיתי), התנועה של הדמות מגוונת מאוד והשליטה בה טובה. במסך הפתיחה ניתן בעזרת SELECT לשנות כמה דברים גורליים.

לסיכום: אם לא משחק חובה - אז בהחלט מומלץ מאוד.

### ציונים

סוג משחק: הרפתקה

גרפיקה: ★★★★★

קול: ★★★★★

משחקיות: ★★★★★

שליטה: ★★★★★

כללי: ★★★★★ וחצי

שווה את הכסף? אם אהבתם את המשחק FINAL FANTASY ודומים לו - זה המשחק בשבילכם, אם לא - תמיד יש פעם ראשונה... קנו!

לאחר "באטמן" ו"באטמן חוזר" מגיע לגיים בוי המשחק השלישי שהוא "באטמן איש העטלף". מי שצופה בסדרה בערוץ הילדים, יודע שמדובר בסדרה מצוירת שלעתים אפילו עולה על הסרטים שהיו וכך גם המשחק - טוב יותר משני קודמיו. סיפור העלילה בקיצור: 7 פושעי-על מטילים טרור בגוטהם סיטי. באטמן, כרגיל, נקרא להילחם בהם ולגאול את גוטהם סיטי. באטמן לא צריך המלצות ממני, אבל בכל זאת, הוא אחלה גבר. למרות שהפושעים לא פוחדים ממנו, הם עוד ילמדו.

כמובן שגם טיפוסים כמו באטמן זקוקים לעזרה, וכאן אתה נכנס לתמונה. אפילו אתה, השחקן הכל יכול, זקוק לכמה כלים אלמנטריים: 8 יחידות כוח, לב שמחזיר 4 מהם, אגרוף חזק במיוחד, כפפות ומגפיים שיאפשרו לך לקפוץ מקיר לקיר, בומרנג, עטלף שניתן לזרוק מרחוק על האויבים ואפילו פלצור שנורה לתקרה, ונותן לך אפשרות להגיע למקומות גבוהים (בונוס). אם כל זה לא מספיק, ישנו גם רובין שיש לו אמנם 5 יחידות כוח, אבל הוא יכול לתפוס ת'תקרה עם הידיים שלו ולקפוץ ממקום למקום בחופשיות. כבר בתחילת המשחק (למי שלא ישחק

# באטמן

## איש העטלף

### באטמן 3

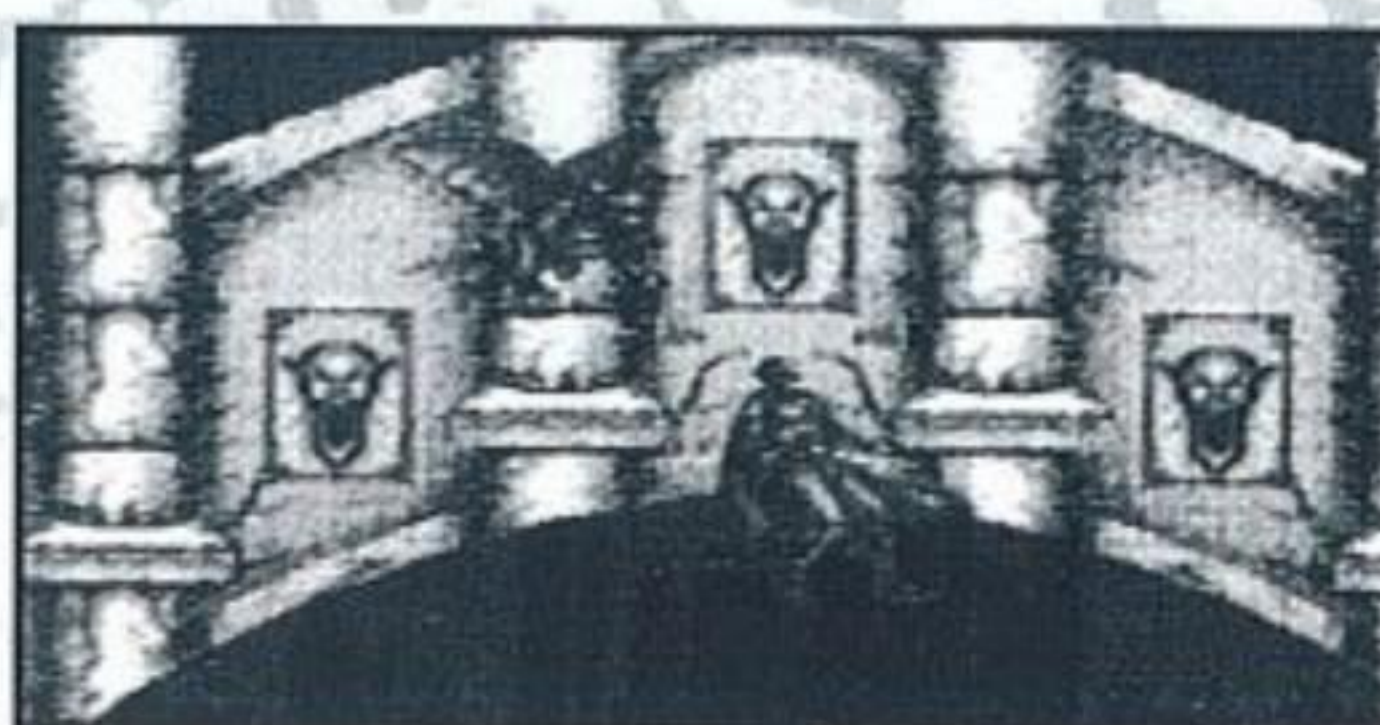
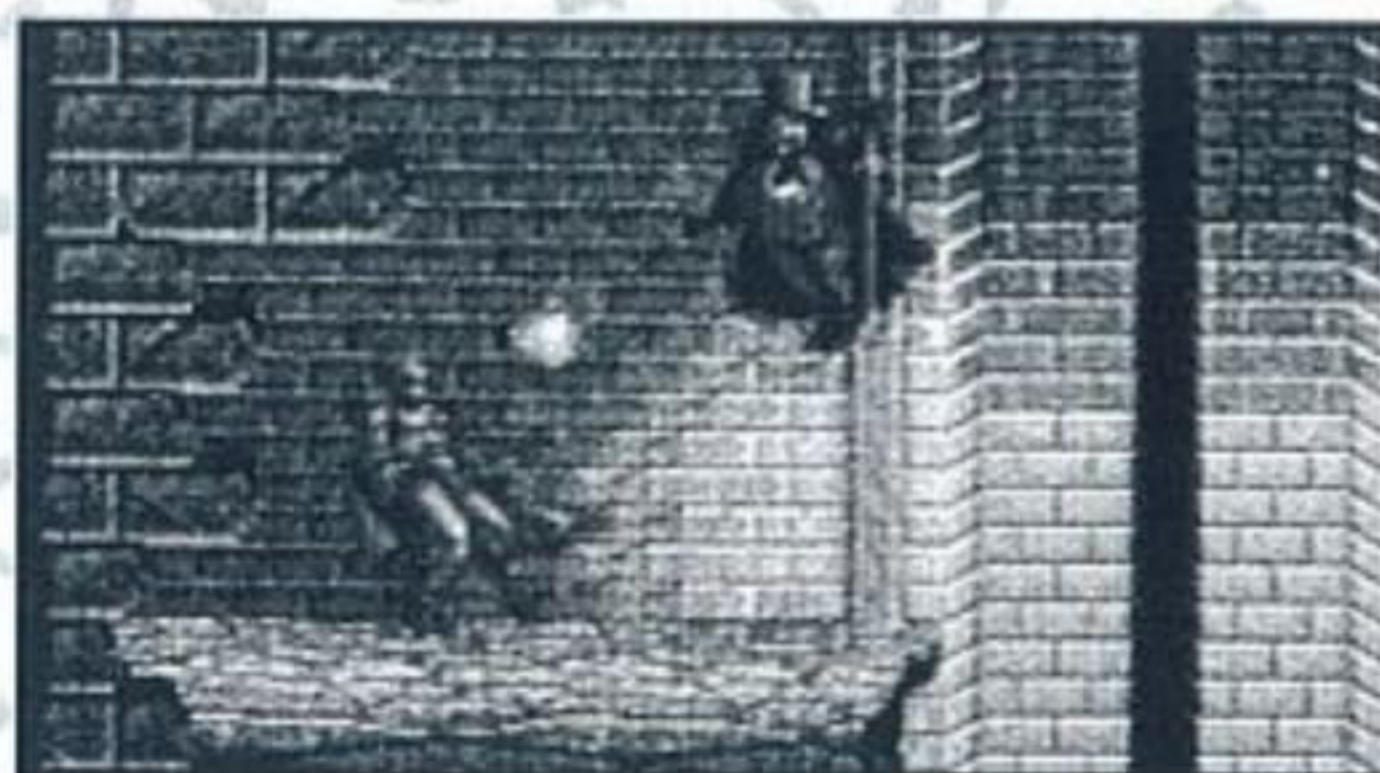
משחק זה מתחיל כאשר לינק - גיבור ממלכת HYRULE, מביס את כוחות הרשע המעיבים על ארצו, ומחליט לצאת לחפש ידע, אשר יעזור לו לחסל את הרשע אחת ולתמיד.

לאחר מסע ארוך ומייגע מחליט לינק לחזור לביתו, אך כמו בכל סיפור טוב, ספינתו טובעת בים והוא נשטף אל אי קטן כשבראשו מהדהד קולה של זלדה אהובתו - נסיכת HYRULE: "אתה תהיה בסדר..." באמת תודה רבה.

לינק מתעורר בבית לא מוכר ויוצא לדרכו חמוש במגן בלבד, בדרכו הוא מוצא את חרבו בין הגלים (צריך לעשות מזה סרט). בהמשך נוחת לידו ינשוף ענק אשר שולח אותו אל היער, ואומר לו שדג הרוח צופה בו.

במהלך המשחק צריך לינק לאסוף שמונה כלי נגינה קסומים משמונה מבוכים ובסופו של דבר לפתור את חידת הסיוטים. ברוב המשחק, זווית הראייה היא ממבט מעל, אך יש קטעים קצרים בהם המבט הוא מהצד.

המשחק תופס 4 מגה כולל אפשרות שמירה. שלושה אנשים יכולים לשחק ולשמור במקומות שונים.

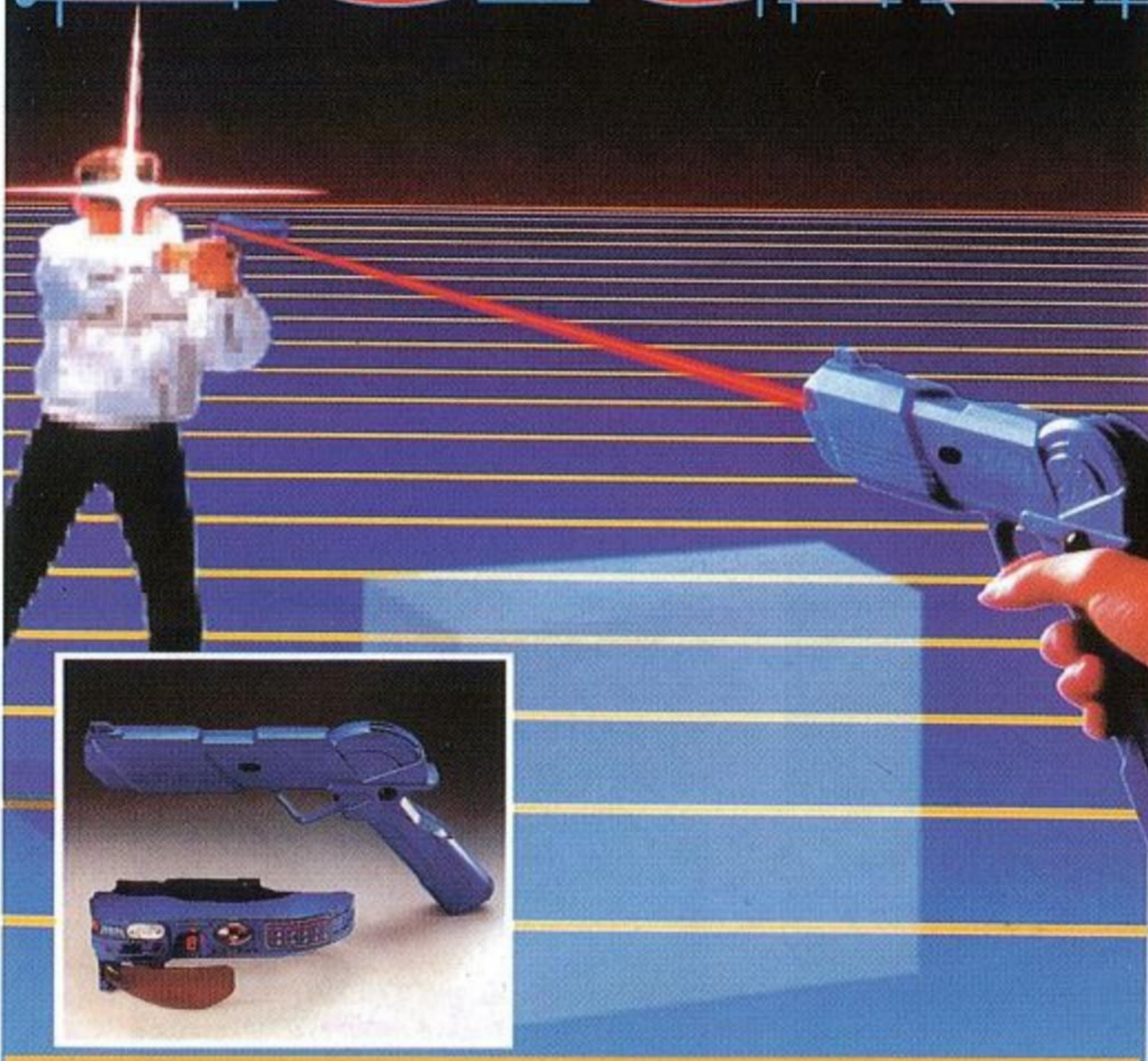


# יְרִי אֵינְטֵרְאקְטִיבִי

# LOCK-ON

חדש מבית

SEGA



## מטווח של 40 מטר!

מחפשים את המטרה

## נועלים על המטרה

סימן הנעילה H מופיע על-גבי צג העינית

## יורים אל המטרה

הפגיעות מסומנות על-גבי צג העינית

LOCK-ON ערכת סימולציה לירי אינטראקטיבי הכוללת אקדח היורה קרני אור אינפרא אדומות וערכת ראש עם עינית אינפרא אדומה וממנה יוצא צג המסמן את ה"נעילה" ואת הפגיעות. אפשרות לשחקן בודד או למספר משתתפים.



ערכת ראש עם עינית אינפרא אדומה

קו מחשבה

מאת: דוד אידלס



# SCRATCHY

הצמד הקטלני אוהב גיוון: הפעם אנחנו מוצאים אותם במשחקי פיראטים.

ITCHI &

בשם ITCHY. עכשיו גם אתה תוכל להשתתף במריבות התמידיות שלהם - במוצר הרשמי החדש ביותר של חברת ACCLAME.

הצמד ITCHY ו-SCRATCHY - או "גרדוד ועקצוץ" בתרגום העברי הקולע - הופיעו לראשונה באחד הפרקים של המשחק הטוב ביותר (עד כה) של חברת ACCLAME - BART'S NIGHTMARE. הופעתם היתה מוצלחת כל כך עד שהם המשיכו בדרכם לקבל משחק השייך רק להם. עם רמות שונות של טכנולוגיה קטלנית ושלבי זמן שונים, המשחק החדש שואף להיות המשחק האלים ביותר - אך גם המצחיק ביותר שנוצר עד היום. האם חברת ACCLAME תצליח לעשות זאת או לא? נראה בעתיד. בינתיים הסתכלו בכמה תמונות שהישגנו.

### הערה חשובה:

גרסה זו מתאימה גם לסופר נינטנדו, כן כן.

### הערת העורך:

אל תתנו לעצמכם להפסיד את סדרת הטלוויזיה המצוירת המדהימה הזו - תוכלו לצפות בה גם בערוץ 6 וגם בערוץ 1. רוצו לעיתון השידורים, סמנו שלא תפסידו והמתינו בסבלנות ל-21 דקות של תענוג ממכר מול המרקע. אם ישאלו - תגידו שניר מ-WIZ שלח אתכם.

טום וג'רי - לכו לכל הרוחות; החתול והעכבר המצחיקים והקטלניים ביותר בכל הזמנים על מסכי הטלוויזיה מגיעים בקארטיג' של מגה דרייב!

אם צפית במשפחת הסימפסונים, בסדרה הטלוויזיונית או באחת מקלטות הוידאו המסתובבות בשוק, אתה יודע בדיוק מי הם ITCHY ו-SCRATCHY. אם לא ראית את משפחת סימפסון עד כה, אז אין לך מושג מה הפסדת ואתה כנראה בן אדם מאוד עצוב. חשוב לדעת ש-ITCHY ו-SCRATCHY הם צמד אנימציוני המככב בהופעה של "קרטטי הליצן", והם התשובה הספרינגפילדית לטום וג'רי: SCRATCHY הוא חתלתול ביש מזל אשר תמיד נדקר, נורה, נחנק, מאבד את הראש ובדרך כלל נרדף על ידי עכבר פסיכוטי



תראה איך ה-ITCHY טובל כאן נורא, רק בגלל שבטלוויזיה הוא תמיד זה שנותן את כל המכות. כאן לא נראה שיש לו הרבה סיכוי, אחרי ש-SCRATCHY תוקף אותו כשהוא רוכב על סוס טרוייני.





# הפינה של ד"ר WIZ

הצלילים למידע אלקטרוני כך שהמחשב השני יוכל להבין את המידע. רוב המודמים (לפחות אלו שנועדו לשימוש ביתי) פועלים בצורת תקשורת מסוימת (פרוטוקול תקשורת) ששמו Hays. מודם מודרני פועל בקצב של 14,400 באוד, המקביל בערך ל-1750 סימנים בשנייה. אם אתה מתעתד לרכוש מודם - ודא שהוא תואם Hays, רצוי 14,400 באוד, אך אם אין ירך משגת, אפשרי גם 2,400 באוד, לא פחות, ועם חומרה לתיקון שגיאות בתקן MNP5.

**מיכאל בס מקיבוץ אל-רום שואל באיזו תוכנה כותבים משחקים?**  
שפות התכנות הפופולאריות ביותר למשחקים תחת DOS הן C++ ובורלנד פסקל. תחת Windows מתווספת שפה נפלאה חדשה Visual Basic - שרבים אינם יודעים, אך חלק מתוכנות מיקרוסופט כגון Excel, Word 6 ועוד - נכתבו בעזרתה!

**אסף פבזנר מקרית אונו כותב לנו: חברי קנה את המשחק אינקה 1 בישראל ואני קניתי אותו בחו"ל. כשראיתי את שני המשחקים, שמתי לב להבדלים עצומים - במשחק שלי היו 6 חלליות ואצל חברי 9, אצלי אפשר להחליף כלי נשק ואצל חברי לא ועוד הבדלים בצבע. שאלתי היא האם כאשר משחק מגיע לארץ משנים אותו. כמו כן, אני מבקש המלצות לקווסטים והכי**

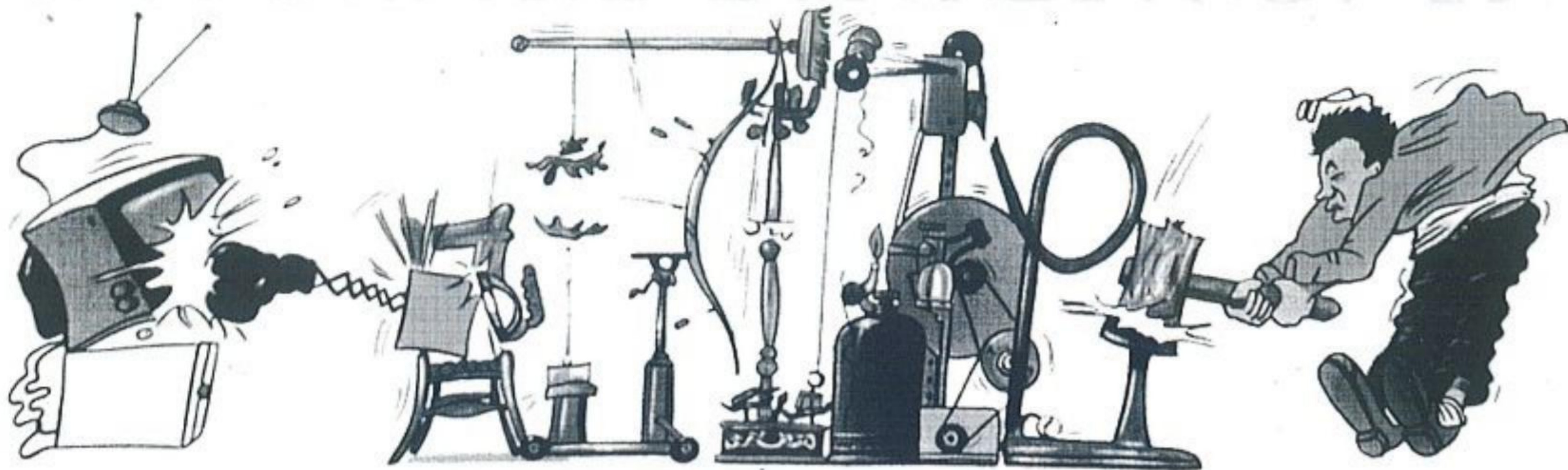
**ערן המבורגר מנשר שואל מהו מחירו של CD-ROM בחו"ל? והאם סאונד בלסטר 2 פלוס מתאים למולטימדיה?**  
כונן תקליטורים CD-ROM עולה בחו"ל \$400-200, כאשר בארץ מחירו נע כיום בין \$300-500 לצרכן. סאונד בלסטר 2 מתאים בהחלט למטרת מולטימדיה.

**עידן ברוזילי מחדרה שואל: מה ההבדל בין מולטימדיה ל-CD-ROM ואיך מדפיסים בצבעים באמצע משחק למדפסת? כמו כן, עידן מבקש הסבר פשוט בלי סיבוכים על "מה זה מודם".**

מערכת מולטימדיה פירושה מחשב בעל מעבד 386DX לפחות, צג VGA, כרטיס קול וכונן CD-ROM זה לגבי השאלה הראשונה. הלאה - ברוב המשחקים אין אפשרות להדפיס בצבע כיוון שהגרפיקאים של המשחק מעוניינים להגן על יצירתם והמשחק מונע זאת. ולגבי מודם, זהו מכשיר אלקטרוני המופיע בצורת כרטיס הנכנס למחשב או קופסה חיצונית המתחברת ליציאה הטורית במחשבך (RS-232), ותפקידו להעביר מידע אלקטרוני שהמחשב מייצר אל מחשב אחר, לרוב דרך קו הטלפון שבצידו השני מחובר מחשב עם מודם. המודם עושה זאת על ידי המרת המידע האלקטרוני של המחשב לצלילים, אותם ניתן להעביר דרך קו הטלפון. המודם, המחובר בצידו השני של הקו, הופך את

כמה כותבים שואלים לגבי הקו החם המציע עזרה למשחקים: מדוע אין תשובה ופתרון לגבי כל משחק?  
קו העזרה למשחקים נועד לעזור, כשירות ללא תשלום, בהתקדמות בשלבי המשחק. החברות המספקות שירות זה, עושות זאת מתוך רצון לקדם את מכירת המשחקים אך בשום אופן אינן מחויבות לספק תשובה והדרכה לכל משחק! האנשים העוזרים עושים כמיטב יכולתם - אך קשה לבוא בטענות כלפיהם אם הם אינם יודעים כיצד לפתור בעיה במשחק מסוים - כיוון שזהו שירות בלבד. תארו לעצמכם שכלל לא היה שירות כזה, מה אז היה קורה?

**עמית אלישע מראשון לציון שואל: 1. מדוע אנו מרחיבים בנושא PC ומקדישים רק עמוד אחד או שניים למגה דרייב ולסופר נינטנדו? 2. האם יש קסדות מציאות מדומה למגה דרייב או לג'נסיס?**  
עמית, PC בישראל פופולארי יותר ממשחקי טלוויזיה, ולכן באופן הגיוני עלינו להקדיש יותר מקום בגיליון למשחקי מחשב. פשוט מסתבר שהרבה יותר אנשים אוהבים משחקי PC מאשר משחקי וידאו למיניהם. לשאלתך השנייה - קיימת קסדת מציאות מדומה גם עבור המחשב וגם עבור משחקי הטלוויזיה אך מחיר מוצרים אלו מתחיל ב-1,600 ש"ח בחו"ל... כך שכרגע זה עדיין יקר מעט.



לא פירטת מה עוד קיים בזיכרון המחשב שלך, אך כבר יש לך מספיק זיכרון פנוי למרבית המשחקים הקיימים הדורשים לפחות 590K זיכרון בסיסי פנוי. נסה להוסיף את השורה DOS=HIGH,UMB אחרי השורה של HIMEM.SYS. במקרים מסוימים הדבר מפנה זיכרון בסיסי נוסף מתוך ה-640K הראשונים. אם השורה כבר קיימת בקובץ ה-CONFIG.SYS שלך, נסה להוריד את ה-UMB כך שיופיע DOS=HIGH. אם מחשבך הינו בעל מעבד 386 ויש בו 2M זיכרון לפחות, עליך להפעיל את תוכנית התמיכה בזיכרון מרחב של DOS ששמה EMM386. קובץ CONFIG.SYS עקרוני צריך להראות כך:

```
=C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICE
E=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVIC
OS\EMM386.EXE RAM
DEVICE=C:\D
DOS=HIGH
```

## WIZ רוצה את הראש שלך!

נבחרת WIZ, נבחרת כתבי המשחקים הטובה ביותר בארץ, פותחת את שורותיה.

אנחנו רוצים אותך - אתה שמבלה שעות מול המחשב ומכיר כל משחק יותר טוב מהמתכנתים שיצרו אותו, אתה ששורף את היום בהחלפת קלטות סגה ונינטנדו, ואתה שמכור למשחקי תפקידים מכל סוג שהוא ורץ לשחק, להתעדכן ולספר לחבר'ה.

בקיצור, אם אתה מרגיש (או את מרגישה, כמוכן) שזה הייעוד שלך בחיים - או לפחות בתקופה הקרובה - לכתוב על המשחקים הכי חדשים שיש, לסקור מוצרים שזה עתה יצאו לשוק ולהיות עם היד על הדופק בכל מה שקשור למחשבים, משחקים וכיף - איך זה שעוד לא כתבת לנו כלום?

אה, כן. חשוב גם לדעת לכתוב. כי הרי לשחק במחשב הרבה אנשים יודעים, אבל גם לכתוב על זה אחר כך - בשפה קולחת וברורה, בניסוחים שירתקו אנשים אחרים ובתיאורים שיתנו חשק לעוד - זה כבר קצת יותר מסובך.

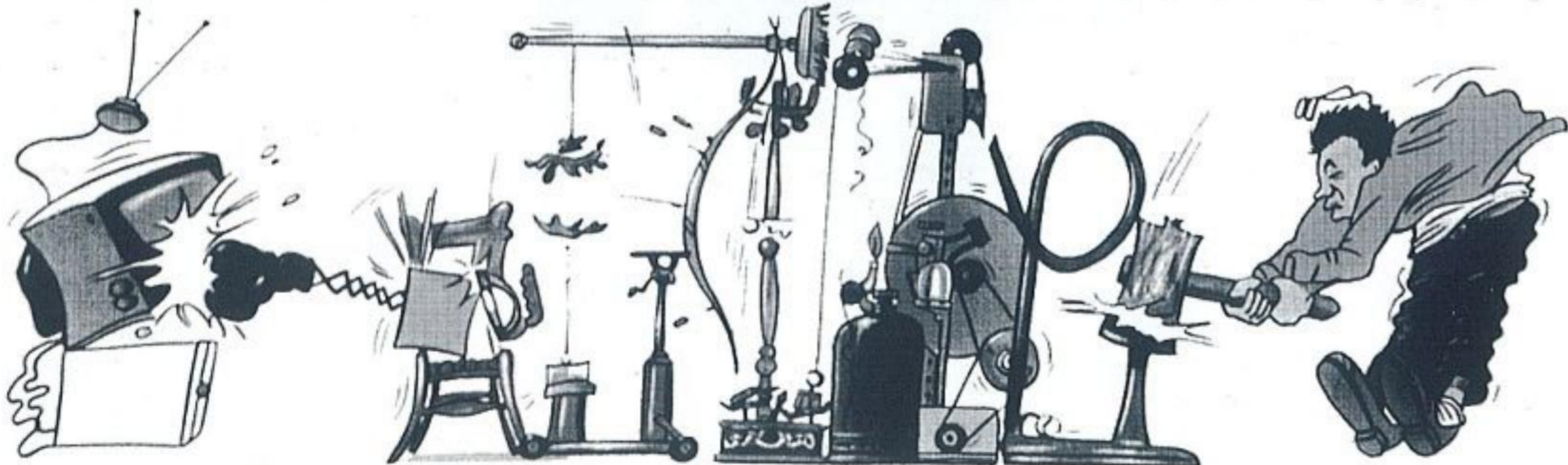
אוקיי. קראת הכל והחלטת שמה שכתוב זה בדיוק אתה. מה עכשיו? פשוט. בחר לך נושא מעניין לכתבה שמתאימה לוויז אבל לא הופיעה בו אף פעם, כתוב כתבה בת 500 מילים לפחות, הקלד את הכתבה במעבד התמלילים QTEXT ושלח את התקליטון + עותק מודפס של יצירת הפאר שלך - אלינו (לת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114. לידי ניר צוק).

אנחנו כבר נעשה את השאר - אנחנו נבחר את הכתבים החדשים, אנחנו נשלח להם פרסים הביתה, ואנחנו גם נשמור להם אחלה משרה באחלה עיתון. אנחנו מחכים

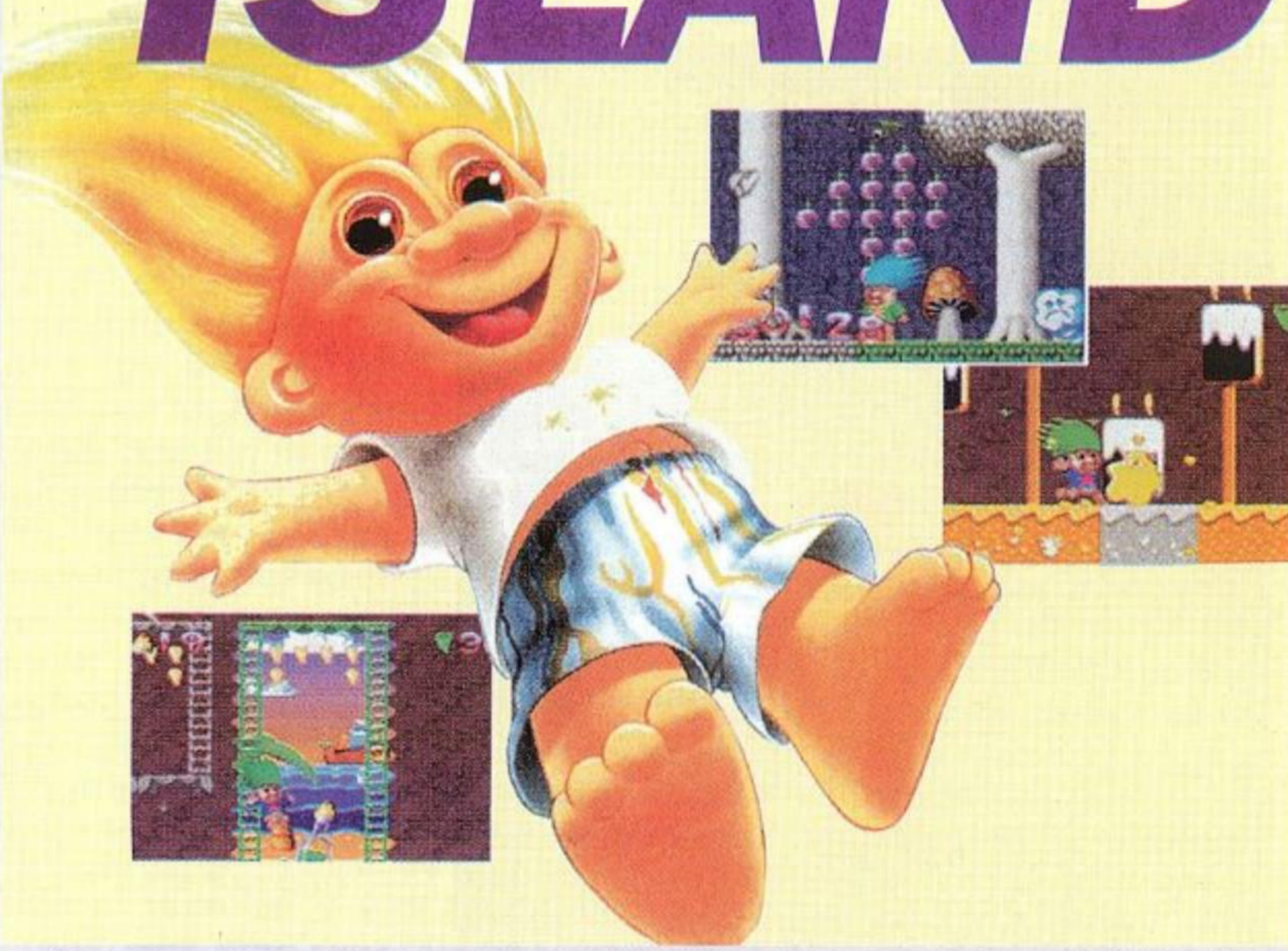
חשוב: אני רוצה לדעת מיהם ד"ר וויז, שחף בן צור וערן בן סער?

לא אמורים להיות הבדלים בין משחקים (למעט שינויי תרגום לעברית). בהחלט עשוי להיות מצב, כפי שקרה עם מורטל קומבט, שיצא בסוף 1993 (לקראת חג המולד) למכירה בארה"ב על ידי חברת Hitech עם 8 תקלות רציניות, ורק לאחר 3 חודשים יצא המשחק לאירופה וישראל על ידי חברת וירג'ין - ללא הבעיות ועם שינויים פנימיים מסוימים. לגבי קווסטים - כדאי שתעיין בגליונות וויז קודמים הממליצים על קווסטים שונים ומגוונים ולגבי ד"ר וויז - לא נענה.

מתן ביליג שואל באיזה פקודות להשתמש כדי להפיק יותר מ-609472 מתוך 654336 בתים (לאחר שימוש ב-HIMEN.SYS) בזיכרון העליון (בין 1M - 640K) ורק בפקודות של DOS.



# SUPER TROLL ISLAND



מאת: דיזי כץ

אחרי ההצלחה המסחרת בחנויות למתנות בכל רחבי העולם, הטרולים של RUSS BERRIE נמצאים עכשיו בסכנה על מסך הסופר נינטנדו שלך. אחרי שהם איבדו את תחתוניהם בהעברתם למסכי נינטנדו, על הטרולים לשתף פעולה במירוץ סביב חמשת האיים של ארץ הטרולים. שים לב: טרולים שונים מבצעים סוגים שונים של פעילות, תוך היתקלות בבעיות שתמצא במהלך המשחק - טרולים עם שיער ורוד יודעים לקפוץ גבוה; טרולים עם שיער אדום רצים מהר מאוד; הירוקים חזקים מאוד והכחולים יודעים לשחות מתחת למים. כל צבע והתכונות המיוחדות רק לו. חשוב לזכור.

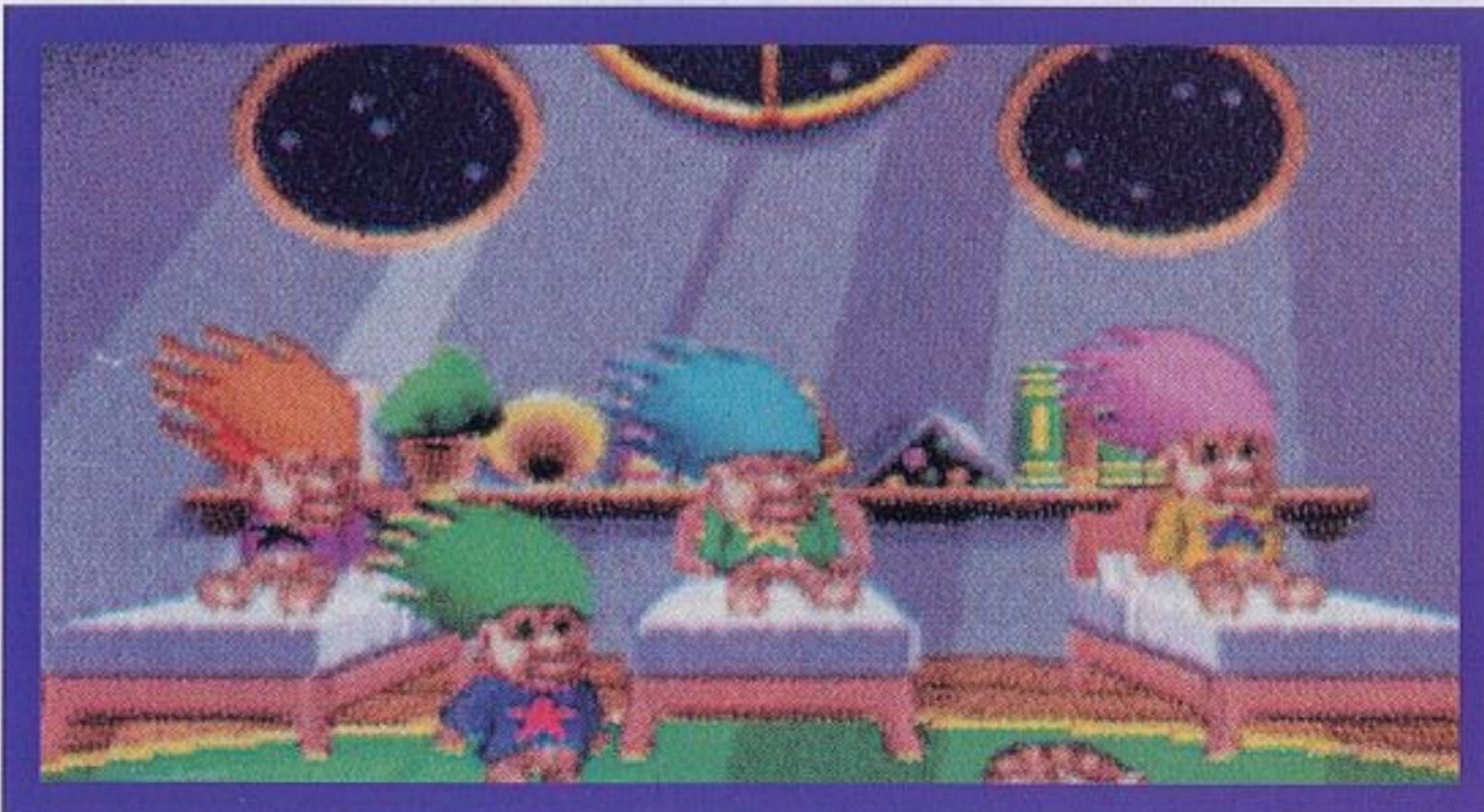
מה המטרה? לצבוע את הסביבה נטולת החיים, כך שהיא תהיה שופעת צבעים כמו הטרולים עצמם - זוהי מטרת המשחק. סולמות, חלונות והחלקים המשעממים האחרים על המסך, חייבים להתמלא בצבע בכדי לסיים כל שלב. אחרי שצבעת, המסך מתמלא כאמור בצבעים וגשם של חפצי בונוס יורד מהשמיים. אתה חייב לאסוף

במהירות את כל מה שאפשר בטרם יחל השלב הבא. כל חפץ שתאסוף מביא לך נקודות של בונוס - אבל את הקטע הזה אתם מכירים מאינספור משחקים אחרים. כמובן, יש כאן גם "רעים" המשוטטים ומנסים להפריע, וחידות "קרקע" שעליך לפתור בכדי להגיע למקומות הבלתי ניתנים לגישה (לכאורה). לדוגמה, לפעמים אתה מוצא בור של קוצים קטלניים ועליך לדחוף אבן גדולה לתוך הפתח, בכדי להפוך את אותה מלכודת למעבר בטוח. אך אם תעמוד במקום אחד יותר מדי, ענן מכוער יופיע וירדוף אחריך. זוז קדימה.

הנשק העיקרי שלך היא צלחת של עוגה אשר מכסה את אויביך ומכינה אותם לאכילה, אך ככל שאתה מתקדם - דרך 50 השלבים של המשחק - אתה מגלה שהדרך הטובה ולפעמים היחידה לניצחון, היא בחירה נכונה של הטרול הנכון, בזמן הנכון

בעיני השחקנים הצעירים על בטוח. החיפוש המדבק, השוטטות ברמות והטרולים הניתנים להחלפה בכל עת, הם הגורמים העיקריים של המשחקיות כאן - ולכן ההנאה וההנעה שלכם מובטחת.

ובמקום הנכון, שיבצע את העבודה הנכונה. נכון? משחק בהיר, חייכני ומקורי הם המאפיינים של משחק רמה זוהר זה. טרולים הם כיף של ממש, והם ימצאו חן





מאת: דייזי כץ



הטלוויזיונית. במשחק ירי העגבניות, בארט השובב יכול לזרוק עגבניות על החברים שלו (MILLHOUSE ו-MARTIN למשל), אך אינו ואביו לו אם הוא פוגע במנהל או ב-NELSON MUNTZ. בכדי להשתעשע בארט מגיע גם לפארק המים MOUNT

נראה שאנשי חברת ACCLAIM נדלקו על כל מה שקשור במשפחת סימפסון; לא רק שהם נמצאים בשלבים המסיימים של משחק רשמי ל-ITCHY & SCRATCHY המופלאים, הם גם עובדים בשצף קצב על המשחק ש-BART וחבורתו מככבים בו. במשחק VIRTUAL BART, בנה גיבורינו מכונת מציאות מדומה כפרוייקט מדעי לבית הספר שלו. לרוע מזלו - ובגלל שבארט אינו חכם במיוחד - המכונה היתה חייבת להתקלקל בכל פעם שהוא שם על

# Virtual Bart

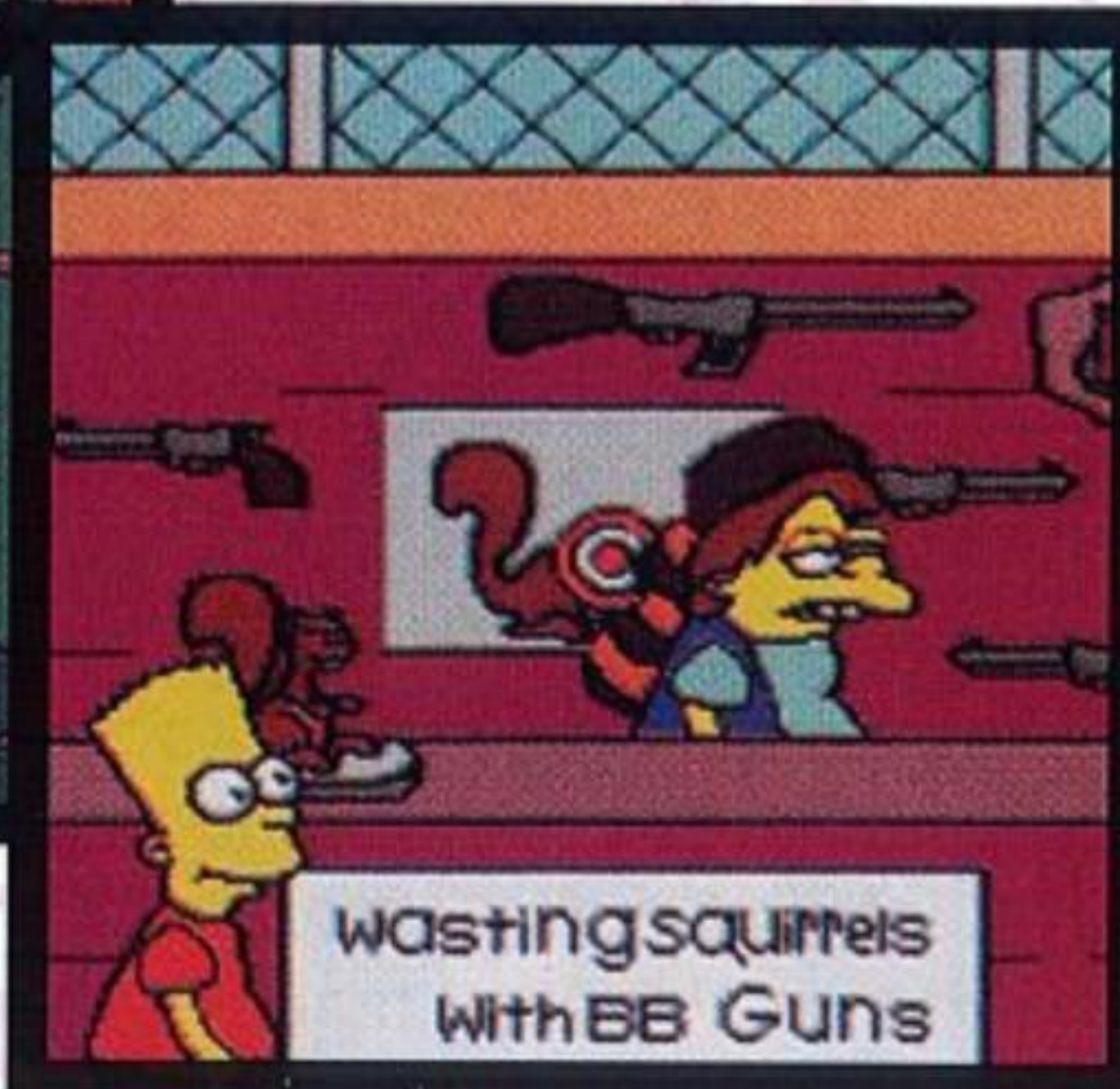


נמשיך: כאשר בארט חוזר לילדות, הוא יוצא מעריסתו וחייב "לעשות טרזן" בין הענפים בכדי להימלט על נפשו. נפילה על האדמה תגרום לכך שתאבד את חיי בארט הקטן, אז כדאי מאוד לתפוס ענף.

כל אלו הם רק חלק מהמשחקונים ומהאתגרים השונים הניצבים בדרכו של בארט. הפיצול להרבה משחקונים מוסיף המון עניין ויש כאן יותר אתגר מסתם משחק. שימוש ב-MODE 7 של סופר נינטנדו, אנימציה מצוינת, מוסיקה מקורית של הסימפסונים, קולות של בארט והמשפחה והמון יצירתיות ומקוריות שנונה - זה המתכון להצלחה. על משחקים כאלו, באיכות רעיונית וטכנית כזו פשוט תענוג לכתוב ביקורת.



SPLASHMORE המפורסם, והוא מוכר למצוא נתיב באחד המסלולים המרגשים על ידי בחירה נכונה בדרך, והתחמקות מסכנות כמו כדורים מקפצים ועכוזו החוסם של הומר. מה קורה בהמשך? המפעל הגרעיני של ספרינגפילד מתפוצץ והופך את העיר לשממה. זוהי ההזדמנות הטובה ביותר של בארט לצאת למירוץ נוסח המשחק ROAD RASH.



ראשו את קסדת המכונה, אי לכך אין לדעת היכן הכוכב של ספרינגפילד יסיים את דרכו.

המשחק VIRTUAL BART ממשיך ומקיים את מסורת המשחק S NIGHTMARE של תת-משחקים שונים, אשר אותם

עליך לגמור בכדי לסיים את המשחק כולו. ב-JURASSIC BART גיבורנו הופך לחיה פרה-היסטורית, וחייב לפלס לעצמו שביל וללחום דרך מכשולים אינסופיים, הכוללים דינוזאורים וגרסאות פרה-היסטוריות של הדמויות האהובות עלינו ממשפחת הסימפסונים

הספר מתאר באופן מפורט להפליא את חייו של החייל העתידני, מהסירות המפרכת והשיטות הקשות בהן נוקטים המפקדים כדי לאמן חיילים מובחרים, דרך חיי היומיום של חייל פלישה, בזמן קרב ועל ספינה בין-כוכבית, קורס הקצינים, הפיקוד הראשון וכו' - והכל בצבעים סגוניים למדי, לפי סגנונו הקשה של היינלין. אם אתה אוהב את

# לוחמי החלל



הסגנון של היינלין אתה תאהב בספר הזה. אם אתה מחפש ספרי מלחמה בדיוניים גם אז לא תתאכזב, אבל מי שמצפה לדומן מלחמה ארוך וקליל העוסק בפילוסופיה של גזעים זרים יתאכזב. היינלין לא טורח לדבר על גזעים זרים (לאורך כל ספריו, למעשה), אנחנו מעניינים אותו הרבה יותר ובספר זה, כבכל האחרים, ממשיך היינלין לרדת אל מעמקיה של החברה האנושית ולהציג אותה ללא דעות קדומות וללא רחמים. במלים אחרות: קנו אותו, אם מעולם לא קראתם את היינלין, חייכם לעולם לא יהיו אותו דבר לאחר הקריאה.

לפארק ציבורי אחרי רדת החשכה. כל מי שהעז לצאת הסתכן בהתקפה מצד כנופיות ילדים חמושים בשרשראות, באקדחים מתוצרת בית, באלות... במקרה הטוב הוא היה נפצע, קרוב לוודאי שהיה נשדד, ויש לשער שהיה נשאר בעל מום לכל ימי חייו, אם לא היה נהרג. תיאור טוב של ניו יורק? רק זיכרו שהדברים נכתבו ב-1959, הרבה לפני שכל זה באמת הפך למציאות של ימינו! הפתרונות לפי היינלין? תקראו בספר, אבל לא לחינם קנה לו הסופר הזה שם של פאשיסט, אם כי בספרים מאוחרים יותר מצטיירות דעותיו של היינלין כאנארכיסטיות.



מאת: ערן בן-סער

"לוחמי החלל" הוא אחד מספריו הישנים של רוברט היינלין, סופר המדע הבדיוני הידוע (ולעניות דעתי, הטוב מכולם). זהו סיפורה של מלחמה, מלחמת חלל בין פדרציית טרה לבין גזע של דמויי עכבישים ענקיים. גיבור הספר, הוא ריקו, הוא חייל במלחמה אכזרית זו, והספר מלווה אותו מרגע הגיוס ועד להיותו קצין המפקד על מחלקה שלמה.

"טענתי את משגר הטילים שלי, מצאתי את המטרה ולחצתי על ההדק הראשון, כדי לתת לטיל לראות את המטרה שלו. לחצתי על ההדק השני ושלחתי אותו לשלום, ומייד קפצתי שוב ארצה. דילגתי מעל שורת הבניינים הבאה, ובזמן שהייתי באוויר ריססתי את השורה הראשונה שלי הנהר בלהביור-יד. בזמן שנחתתי, פלט משגר הגב שלי שתי פצצות חומר נפץ קטנות מאתיים מטר לכל צד, ימינה ושמאלה, אבל לא ראיתי מה הן עשו, כי באותו הרגע פגע הטיל הראשון שלי, באותו זוהר שאין לטעות בו של פיצוץ אטומי."

הספר עורר מחלוקות רבות, הן בשל תיאורי הקרב הקשים שבו והן בשל הדעות שהיינלין הביע דרכו. היינלין, לאורך כל ספריו, התמקד במסרים חברתיים-פוליטיים אותם הוא שוזר כרקע לעלילה. המוטיב החוזר ברוב ספריו הוא תיאור החברה שלנו לפי אמות המידה של חברה שונה לחלוטין. החברה העתידנית ב"לוחמי החלל" היא חברה שבה רק לחיילים משוחררים יש זכות הצבעה, חברה שבה העיקרון המרכזי לענישה הוא להרתיע עד כדי כך שלא יהיה סיכוי לפשע חוזר.

אחד הקטעים הטובים ביותר בספר הוא כאשר נזכר הואן באחד ממוריו שהסביר לכיתה עד כמה נוראה היתה המאה ה-20: "אנשים שומרי חוק כמעט לא העזו לצאת









"דרקונים בלבד".

משהו צד את עיני בצד הדרך - הבטתי ונעמדתי דום. אבי הביט אחרי. עמדנו מול מסעדת McHero, פונדק הדרכים ללוחם העייף' כפי שהיה כתוב. "אה, מורגן" אמרתי. מורגן פנתה והביטה בי, "מה?". "מה זה?" שאלתי. מורגן הביטה במסעדה, "עזוב", אמרה, "זה עולם מאוד מוזר". אני רוצה להיכנס" אמר אבי, "לא אכלתי מהבוקר". "אוקיי" אמרה מורגן, "אנחנו לא מהממהרים ולא מהממהרות".

נכנסנו פנימה, המסעדה היתה מרווחת, עם שולחנות עגולים שסביב רובם ישבו לוחמים עייפים ומאובקים. בפינה היה פסל של זמר-נודד. ניגשנו לקופה (גוש אבן עליו מניחים ניירות כדי שיהיה נוח לרשום). "מה בשבילכם?" שאלה קופאית קטנה ומחוצ'קנת, היא היתה לבושה בחולצה ומכנסיים ששריון לוחות צוייר עליהם ונראתה מגוחכת לחלוטין. "מה יש להציע?" שאל אבי. "או, קודם כל יש לנו שלושה סוגי בורגרים", אמרה הקופאית, "מק'בורגר שעשוי מבשר חזיר בר, היד-בורגר שעשוי מבשר הידרה וכמובן ביג-מק מבשר דרקון", הקופאית המשיכה, "יש גם נגיסי גריפון וצ'יפס. לשתות יש כל מה שתרצו".

"אני רוצה ביג-מק" אמרתי. אבי הביט בי כבמטורף, "היי, תמיד רציתי אחד" אמרתי. "ואני גם רוצה קולה גדולה וצ'יפס". "נו טוב", נכנע אבי לקרקורי

"שלום" אמרה, "אפשר להיכנס לעיר?". "לא" ענה השומר, "לא לפני שתגידו לי מי אתם ומה אתם מחפשים". "אני ער...". התחלתי וקיבלתי מכת מרפק לסרעפת ממורגן. "אני היא מורגן לה-פיי ואלו שני המלווים שלי, אני עוברת בנוי-הארל כדי לבקר ידיד וותיק". "מי?" שאל השומר. "לא עניינך" השיבה לו מורגן. "לא תיכנסו" אמר השומר. מבט המלחייה עלה בעיניה של מורגן, היא לקחה מרחק של שני צעדים אחורה והחלה להטיל לחש, "אסוניטי קיוראכא באזלבור". אמרה מורגן. "לא, לא, אתם יכולים להיכנסו!" אמר השומר בפחד מוות, "בבקשה אל תעשי לי כלום". מורגן הורידה את ידיה והשומר פתח את השערים ונתן לנו להיכנס. "מרשים" אמר אבי, "איזה לחש זה היה אמור להיות?". "שום לחש, סתם לחשתי שטויות" השיבה.

"לאן הולכים?" שאלתי. "לראש העיר" ענתה מורגן, "בגינה שלו צומח השיח שאני צריכה". פילסנו את דרכנו בהמון האנשים השונים, רובם נרתעו ממורגן גם ככה - כנראה בגלל הגלימות השחורות - אבל שמנו לב שהרוכלים בשוק הפסיקו לצעוק "הכל בזוז, הכל בזוז" כשמורגן עברה. נער אחד שנעץ יותר מדי מבטים, נתקל באישה זקנה עם סלים והיא הרביצה לו עם מקל ההליכה שלה. ראינו גם אדם אחד צועק על פקחי העירייה שגררו לו את הסוס, כי הוא החנה אותו ליד שלט

אותי אל מנהיגך" אמרה לו. בתשובה החלו היצורים לרוץ לכיווננו עם חרבות שלופות, ידיים מתנופפות, שיניים חשופות ומבט של רצח בעיניים.

עכשיו אני רוצה לעצור ולהסביר משהו קטן: אני ואבי באים מנתניה, או בשמה הידוע יותר 'ארס-לנד', ולכן יש לנו ניסיון מסוים עם אנשים שרצים אלינו בכוונות רצח. מאוחר יותר תסביר לנו מורגן שהיא הגבירה את מעט הכישרון שיש לנו כדי שנוכל להילחם ברמה מינימאלית.

לכן אולי תבינו מדוע אבי שלף את חרבו ורץ קדימה גם הוא, בעוד אני טוען חץ אל הקשת ויורה אותו. החץ שלי פגע באחד היצורים והוא נפל, אבי חסם במיומנות מכת חרב שניחתה לעברו והשחיל יצור אחד על חרבו, בעוד מורגן יורה חץ קסום על היצור השלישי.

"אמרתי לכם שמסוכן פה" אמרה מורגן. "מה מסוכן?" אמר אבי, "איפה יש עוד?" נשאתי תפילה חרישית בליבי.

לקראת הצהריים הגענו לעיר. מורגן קראה לה ניו-הארל והסבירה שהארל המקורית נהרסה שלוש פעמים - בשריפה, בשיטפון וברעידת אדמה - עד ששינו לה את השם. העיר היתה קטנה במקצת, ומוקפת חומת אבן נמוכה, שמעבר לה ראינו את גגות בתי העיר ואת הבניינים הגבוהים יותר. במרכז העיר עמד מגדל גדול (מקדש לפי מורגן). ניגשנו אל השער ומורגן פנתה אל השומר.



שסיפרה לנו מאוחר יותר, להתחמק מהכלבים, השומרים, שלושת ענקי הסערה, דרקון כחול אחד, ליץ ברמה הבינונית ושאלת טריוויה קשה במיוחד (אבי לא מאמין לה, אני מכיר אותה יותר טוב) - אנו הספקנו ללמוד מדוע חתולים אינם חיות מחמד בעולם הזה, שהמלים "נו" כבר נשמעות בדיוק כמו המלה "נוקבאאר" שפירושה בשפה המקומית הוא תיאור מזעזע למדי של מעשים מגונים באמו של הקורבן, שלילד הקטן ביותר שתפגוש יש את האח הגדול, השעיר והאלים ביותר בעיר ושיש סוסים שמדברים עברית.

מורגן חזרה בדילוג מעל הגדר, היא אחזה כמה זרדים שעליהם היו מספר עלים כתומים. "תודה, לארן" היא קראה כשעברה. "איך עברת מהצד השני?" שאלתי. "לארן, הבן של ראש העיר עזר לי." "למה?" שאלתי אותה. מורגן חיכה ולא ענתה לי. "אז זזים עכשיו?" שאל אבי, ידיו היו שרוטות מהחתול ההוא. "כן, חזרה ליצר, ענתה המכשפה.

יצאנו מהעיר (לא לפני שאבי לקח עוד כוס של הוביט-קולה מה-McHero) ושמנו פעמינו לכיוון היער. השומר בפתח העיר נופף לנו לשלום כשהתרחקנו, והרגשנו שמחים מאוד לעזוב את העולם המוזר הזה. הגענו לעץ. הוא לא היה שם.

במקומו היה שם גדם עץ קטן. אני חושב שהתעלפתי, הדבר הבא שאני זוכר

אוהבים את עין הבוהה". "פווווו!" ירקנו שלושתנו את כל תכולת פינו אל השולחן. "איכסו" הכרזתי, "אני עומד להקיא את הדרקון שלי!" ברחנו כל עוד נפשנו בנו.

לאחר שנרגענו קצת בחוץ קמה מורגן: "גמרנו, בלי עוד התעכבויות מיותרות. אנחנו הולכים, משיגים את הצמח שלי וחוזרים הביתה - בלי אוכל, בלי שתייה ובלי רפרפת!" קמנו והמשכנו בדרכנו. לאחר זמן מה פינו הסמטאות החשוכות את מקומן לרחובות מרוצפים ומפוארים ("צפון העיר" הסבירה מורגן). רוב האנשים כאן לא טרחו להביט בנו חוץ מילדה אחת שטענה שדרכנו ב"צד שלה" של הרחוב.

לבסוף הגענו לבית מפואר מוקף חומה. מורגן ניגשה לגדר האחורית של הבית כדי שלא יראו אותנו. "פה אני צריכה את עזרתכם" אמרה. אבי שלף את חרבו, אני עשיתי שרירים, שנינו הכנו עצמנו נפשית למשימה הקשה, וברקע נשמעה מוסיקת משימה בלתי אפשרית. "אני צריכה סולם גנבים" אמרה מורגן - לקח לנו שני רגעים לקלוט את זה. "מכשפה זקנה ומלאת יבלות שכמותך!" צעק אבי, "סחבת אותנו עד לפה בשביל סולם גנבים?". "קסמי ריחוף ומעוף לא עובדים כאן" הצטדקה מורגן. הייתי מיואש, "בואו נגמור עם זה" אמרתי. אבי ואני עשינו לה סולם גנבים ומורגן טיפסה מעבר לגדר. "חכו לי" אמרה ונעלמה.

בחמש הדקות שלקח למורגן, לפי מה

בטנו, "אני אקח נגיסים, צ'יפס ומילק-שייק אם יש". "יש, יש", אמרה הקופאית, "בטעם גרגרי-יער, תותי-שלג, תפוחים סגולים או בננה?". "אני אקח קולה" אמר אבי. מורגן לא היתה רעבה אבל היא גילתה שיש להם רפרפת (ג'לי) והזמינה מנה כפולה לעצמה.

שילמנו על הכל (37 וזו וחצי פיסת כסף) וקיבלנו את האוכל יחד עם פאזל קטן ומרתק של טרול אוכל באחת ממסעדות הרשת. התיישבנו ליד אחד השולחנות הפינתיים. הדרקון-בורגר שלי היה נהדר, אני ממליץ בחום לכל מי שיגיע למקום לנסות אחד, מה, גם שהקופאית אמרה שהם משתמשים רק בדרקונים אדומים מובחרים. הנגיסים של אבי היו נחמדים אבל לא יותר מזה - לגריפונים יש בשר קשה במקצת - אבל שיא ההפתעה היה הצ'יפס שהיה עשוי מתפוח אדמה פשוט ורגיל! כוס הקולה היתה עשויה ברזל דק שהיה חרוט עליה הוביט-קולה והטעם הזכיר מאוד ספרייט. ללא ספק - הכי טעימה היתה הרפרפת של מורגן - לאחר הביס הראשון עלתה הבעת הפתעה גמורה על פניה של מורגן, "היי", אמרה, "זה נהדר!" והחלה לטרוף את הרפרפת. אבי ואני טעמנו גם ונדלקנו מייד, אז הזמנו שתי מנות קטנות לעצמנו (עוד ששה וזו). בכפית הארונה עברה הקופאית לידנו, "אני שמחה שאתם נהנים". "מאוד!" אמר אבי, "אחלה רפרפת שבעולם!". "כן, כולם

## שיחות עם מורגן לה פיי



הדלת בכוחות משותפים, חלפנו כרוח סערה על פני שלושה יסודני אש מופתעים, רצנו במעלה המדרגות ודחפנו בדרכנו למעלה שוליית קוסם מסכן שנפל מאה מטר מטה - ישר אל זרועות יסודן מים שניקה את הבלטות. ליד דלת גדולה שעליה היה שלט שאמר "מעבדה" הכרזתי "זו המעבדה!". "ערן", אמר אבי, "לפעמים אתה מפתיע אותי בגאונותך" מורגן פרצה את הדלת בבעיטה ושלושתנו נכנסנו פנימה.

בתוך המעבדה עמד קוסם בגלימות אדומות שלהבות אש רקומות עליהם. המעבדה עצמה היתה מבולגנת, אבל מכל השטויות שראינו שם גזע עץ האלון שעמד במרכזה משך את עינינו במיוחד. "כלב שוטה!" צעקה מורגן (היא חוזרת לקללות שלמדה בילדותה כשהיא ממש מעוצבנת).



"היכון לטעום את נחת זרועי!". היא הניפה יד לכיוונו ולחשה מספר מלים מהירות. לצורך הבהרה: כבר ראיתי מורגן מטילה את קסם הברק הכפול שלה וזה ממש מרשים, אבל במקום מה שציפיתי, זץ חשמלי קטן חצה את חצי הדרך בינה לבין הקוסם. גם אם זה היה פוגע בו הוא היה מת מצחוק לפני שהיה ניזוק מהשטות הזו. "חה! אני לא יודע מי אתם, אבל אתם בטח יותר מצחיקים מקרקס האלפים" אמר בקול חורקני, "עכשיו תראו כוח אמיתי!" הקוסם הרים את שתי ידיו ולפני שהתכווצנו בפחד הספקנו לראות כדור אש ענקי עף לעברנו.

היה פיצוץ ענק. "אני מתו" חשבתי פקחתי עיני, ראיתי את מורגן. "לעזאזל אני בגיהנום!" צעקתי. "לא רוצה למות!" המשכתי ליבב, "יש לי עוד דברים לעשות". "ערן", השתיק אותי אבי, "אנחנו לא מתים" בינתיים מורגן תפסה פיקוד. "אאהה", גמגמה קצת ואז הזדקפה וקראה

זה את אבי צורח על מורגן שעמדה המומה לחלוטין (לראשונה מאז שפגשתי אותה, אגב). "זקנה! מיובשת! חסרת כל כישרון באופן אבסולוטי! בת-אלף! הייתי מקלל אותך עוד אבל ערן בטח לא יכניס את מה שיש לי להגיד לך לוויזו!"

מורגן התאוששה (אם כי לא מספיק בכדי להפוך את אבי למלחייה). "חייבים לעקוב אחרי מי שכרת את העץ הזה!" היא אמרה, "הקסם יישאר פעיל רק לעוד ארבע שעות ולאחר מכן נהיה תקועים פה!" הבטתי סביב, ליד העץ היו סימני גרירה מטושטשים, "בואו אחרי" קראתי. מורגן ואבי הלכו אחרי, הגרירה נמשכה עד השביל ושם על החול, היו סימני עגלה עם סוסים. מיהרנו לרוץ בעקבותיהם. "אני מקווה שזה לא רחוק", אמרתי, "אני אסטמתי". "זה בסדר", אמרה מורגן תוך כדי ריצה, "הקסם שהעביר אותנו הנה החליש לך אותה כדי שתתאים לאדם מהעולם הזה".

אחרי כעשר דקות בתנועה (שנעו בין ריצה להליכה מהירה) הגענו לבקתה קטנה עשויה מעץ. עשן הסתלסל מהארוכה. "אני מקווה שהם לא שורפים את העץ שלנו" אמר אבי. "אם הם היו שורפים אותו היו רואים את הפיצוץ מהעיר", אמרה מורגן ופרצה את הדלת. בתוך הבקתה קפץ אדם זקן מכסא הנדנדה שלו וזינק לכיוון חרב שהיתה תלויה על הקיר. "לא, אתה לא!" אמר אבי, שלף את חרבו, זינק עליו ושניהם נפלו על הרצפה ברעש גדול. אבי סובב לזקן את היד והצמיד את חרבו לצווארו. "איפה העצים שכרתת היום?" שאלה מורגן בקול זועם. "מכרתי אותם" ענה הזקן, "אני יכול לתת לכם את הכסף". "את כולם? היה שם עץ אלון שמן וזקן, בכיוון העיר. למי מכרת אותו?". "אותו, אותו כרתתי במיוחד לקוסם סלורם, הוא אמר לגביו משהו על שדה קסם חזק, שילם לי שישה זוזים עליו". "שיט", אמרה מורגן, "איפה הוא גר?". "במגדל שבקצה הצפוני של היער" הזקן עבר לתחנונים, "בבקשה, אני אתן לכם הכל רק אל תגעו בי". "יש לך רפרפת?" שאל אבי.

שעה וחצי מאוחר יותר עמדנו בשעריו של מגדל קוסם גבוה. "ראיתי גדולים יותר" אמרה מורגן, "רק לא בעולם הזה". "שנדפוק בדלת?" הצעתי. מורגן ואבי הסתכלו עלי במבט שאמר "רואים שאין לך ניסיון עם מגדלי קוסמים" שברנו את

בקול סמכותי, "היכנע טיפש, הקסמים שלך חסרי השפעה כנגדנו!" הקוסם קיבל גוון לבן מוזר וזינק אל תוך המראה שלו. ללא התעכבות מיותרת זינקנו שלושתנו אל תוך גזע העץ ונפלנו על רצפת [מודגש] המעלית [סוף-מודגש] הדלת נסגרה מאחורינו. מורגן לחצה על לחצן והתחלנו שוב לנוע, באלכסון. חמש דקות מאוחר יותר ישבו בדירתה של מורגן עם כוס קולה (אבי עם ההוביט-קולה שקנה). "אז איך לעזאזל לא נפגענו?" שאלתי. "אני לא בטוחה", השיבה מורגן, "אבל יש לי רעיון". "נו?" שאלנו אני ואבי. "אני חושבת שבגלל שאכלנו עין של בוהה הפכנו חסינים לקסם למשך זמן מה - אני חושבת שלפחות למשך שבוע".

"מגניבו" אמרתי, "אז הכל הסתדר בסוף". "כן. והשגתי את העלים הזהובים הדהויים בקצוותיהם". "מה הם עושים בדיוק?" שאל אבי. "מה זאת אומרת למה הם משמשים?" שאלה מורגן, "מוסיפים את זה לתה".

"מה?" קרא אבי. "כן", המשיכה מורגן, "זה גורם לכך שהעוגיות שאתה טובל בו לא יתפוררו". "מכשפה", אמרתי, "בגלל זה לא יכולת לקחת את סנטלארד או גרימריידר, הם יודעים מה זה והם לא יסכימו בחיים להיכנס לעולם המזופת ההוא". "כן" אמרה מורגן, "אבל תודו שהיה כיף". "כיף?" שאלתי, "בטח! ניסו לשדוד אותנו, חתולים התעללו בנו, קוסמים ירו עלינו, כמעט ניתקענו בעולם הפנטזיה המטומטם ביותר שראיתי והכי גרוע, הפסדנו פרק של מסע בין הכוכבים!"

אחר כך, כשמורגן הלכה להכין תה התכופף אבי אלי ולחש "היי אנחנו חסינים לקסם לשבוע נכון?" חיוך זדוני עלה על שפתנו, "מורגן!" קרא אבי...



# לוחמיים

## הדור הבא



מחפשת אחר דם, מחפשת את בשר אויבה, בניגוד לזו העומדת מולה. חרב זו היתה מעודנת ויפה להפליא, הלהב המלוטש היה דק ועמיד, בוקק באור השמש, אבני-חן יקרות היו משובצות בניצב, וסמלי מעמד עיטרו את הידית.

דמות לבושה שחורים אחזה בחרב והיא קדה קידת נימוס ליצור המגודל העומד מולה. הלוחמת היתה משושלת אצולה ועוד בילדותה למדה להתייחס בכבוד

למראית עין, להב גדול מימדים חסר ליטוש או צורה, כלי מוות הבנוי להרג. היצור שאחז בחרב זו ניחן באותן תכונות שהיו מצויות בחרב - אדם פרוץ, ברברי, עצום ונורא. בגדיו היו עשויים עור חיות, שרירי ענק בלטו מכל איברי גופו וצלקות עמוקות היו טבועות על כל גופו. הוא עמד שם, מחכה ליריבו, מול הצומת שהכיר כה טוב. הניצחון והחיים, התבוסה והמוות. החרב השנייה יצאה מכלובה, הנדן,

מאת: רועי מרשל

שניהם נקראו לוחמים. הם שוייכו לאותה אסכולה חברתית, כל אחד מהם הקדיש ימים רבים לפיתוח תורות לחימה, ככל בני-מינם הם דגלו בפילוסופיית חיים אחת - "החרב היא החיים" וגם בעיני האלים, שווים היו בנפש ובמהות. אך הם היו שונים, שונים כשמיים וארץ. חרב הענק נשלפה מנדנה, חרב גסה

ובנימת נימוס לכל בריות העולם. שני הלוחמים נכנסו לעמדות הקרב שלהם, והחלו מחפשים נקודות פירצה בהגנת היריב. עמדת הקרב של הברברי העצום דמתה לזו של דוב - הוא חג מסביב ללוחמת בצעדים איתנים, נוטע את רגליו בקרקע בעוצמה, מניף את חרבו לאוויר ונוהם באיום. הלוחמת השחורה שסבלה מנחיתות בגלל גודלה, ידעה שסיכוייה היחידים לשרוד בקרב הם זריזותה והיכולת הפסיכוגנית המולדת שלה. לעת עתה החליטה שלא להשתמש בכוח המיוחד המצוי בה. היא נכנסה לעמדת הקרב שלה והחלה לנוע כחתול-בר חניני הבוחן את טרפו ומחכה לזמן המתאים לתקוף ולהרוג.

מעגל ההגנה נשבר לבסוף. הברברי התקדם באיטיות לעבר הלוחמת, מניף את חרבו מעל לראשו ומשלח מהלומה אדירה לעבר רגליה. הלוחמת זינקה לאוויר בכדי לחמוק מהמכה, הלהב הענקי חלף במסלול ליד גופה וננעץ בסלע ענקי, שובר אותו לרסיסים. עוד במעופה הצליחה הלוחמת לשלוח הצלפת חרב לעבר כתפו של הברברי - היצור המגודל, שהגנתו התערערה עקב פגיעת חרבו בסלע, לא הספיק לחסום את ההתקפה והחרב שיסעה את בשרו. הברברי שאג בכאב ונסוג לאחור מחזיק בכתפו הפגועה. כף המאזנים החלה נוטה לטובתה של הלוחמת - היא ידעה שהקרב יהיה שלה, לו רק תתכנן את צעדיה

הבאים. היא אף החלה לעשות כן, כאשר דבר מוזר מאוד החל להתרחש - דבר שהרס את תקוות הניצחון שקיננה בלבה של הלוחמת.

הברברי נפל על ברכיו ונשא את עיניו השמיימה, אז החל לומר וללחוש משפטים בשפה עתיקה. מלים מועטות נקלטו באוזניה של הלוחמת, מלים שבישרו את אובדנה, "גוראק שד-הנשמות, אנא עזור לי, ואתן לך את נשמתה של הלוחמת." פניה של הלוחמת קפאו באחת, כשהאויב החזק ביותר החל מחלחל אל תוך לבה - הפחד. גוראק שד-הנשמות. האגדות סיפרו על שד העונה לשם זה, הוא היה כורת בריתות עם אנשים מסוימים ומקנה להם כוח עילאי ורב-עוצמה, ובתמורה היה מבקש מהם את נשמות קורבנותיהם. רוח שחורה נחה על הברברי, גופו החל

לגדול, שריריו טפחו למימדים עצומים, פניו התעוותו - נהפכים אט אט לפני מפלצת. המפלצת הברברית הסתערה לעבר הלוחמת השחורה, נעה במהירות מדהימה ביחס לגוף כה גדול ומגושם. הלוחמת לא הספיקה להגיב, ולפתע הרגישה כאב עז החולף בה. כעבור רגעים ספורים נוכחה לדעת שידה השמאלית נקטעה, היא נפלה לאדמה אחוזת הלם ועילפון, אך החזיקה את עצמה בהכרה

משנה את מבנה חומר-היסוד שלו מפלדה לאש, אש המוות. היא נטשה את החרב שבידה, ושלפה את הפגיון ממגפה. במאמץ סופי הטילה אותו לעבר ליבה של המפלצת העומדת מולה - הפגיון התלקח באוויר, ופגע במטרתו, שוקע עמוק בחזהו של המפלצת ושורף את ליבו.

הברברי הענק צרח בכאב וזעם ובשארית כוחותיו נטע את חרבו בכוח בלבה של הלוחמת. אז נפל למותו, אכול באש-התופת. שתי חרבות נחו על האדמה, שלובות זו בזו, קשורות זו לזו, אך כה שונות זו מזו.

★

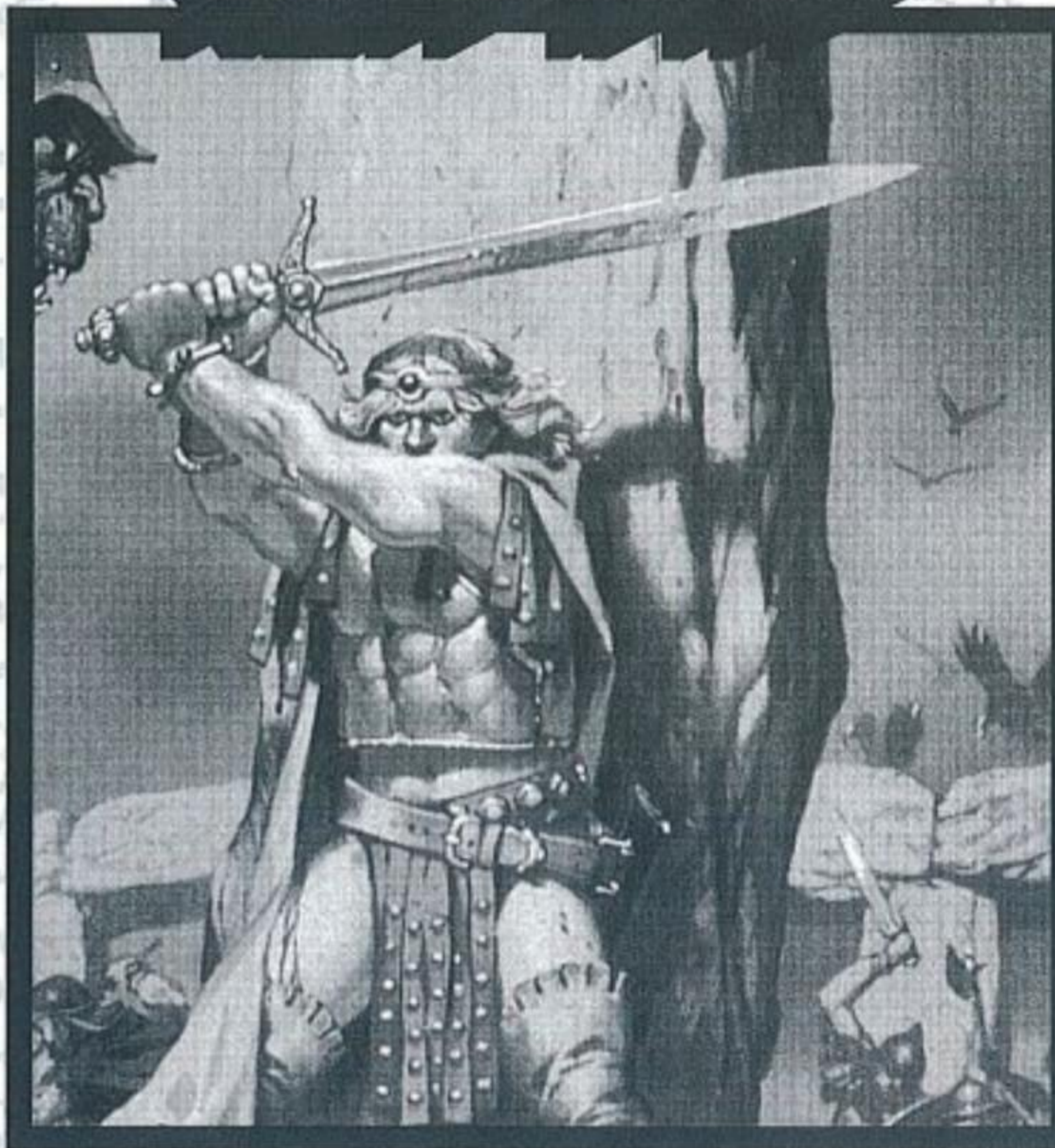
איש-הקרב, הדמות הראשונה והבסיסית ביותר במשחקי תפקידים, החלה גוועת בשנים האחרונות, עת הופיע הקסם האלים והבלתי-יאומן בממלכת הדמיון. חרבות מבזיקות באור הרקיע הפכו לשגרה יומיומית, מלחמות כבוד נשכחו ואינם, אנשי-קרבות הנלחמים למען הצדק ולהגנת החלש החלו להיות דבר חסר חשיבות ואף מיותר, ואנשי הפלדה והמתכת נעלמים אט אט מעולם הדמיון. עם כל אלו, החלה דמות הלוחם - הפשוטה והבסיסית מבין כל אנשי-הקרב במשחקי תפקידים - לגווע גם היא; אנשים כבר לא מעוניינים לגלם את דמותם של הלוחמים. הם מבקשים להיות מכשפים רבי-עוצמה, כוהנים מדתות מסתוריות, נוכלים ערמוניים ורבי חן, יצורים שונים ממימדים אפלים - העיקר לא לגלם את ההוא שמסתער לכל קרב, המאמין בכוח הפלדה ומסרב לקבל את הקסם העולה ופורח.

אם נבחן את הבעיה בצורה כוללת, נראה שיש אמת בטיעונים המובאים כנגד הלוחם. הנה רק אחת הדוגמאות המדגישה בבירור את הבעיה שנוצרה בדמות הלוחם: בעוד עושי הכשפים מדשדשים בין עמודי ספריהם, מחפשים בעניין אחר הלחש היעיל ביותר למצב בו הם נתונים - הן מבחינת מקום, יריב, וגורמים אחרים - הלוחם, יכול לרוב רק לרוץ לעבר האויב עם חרב מונפת באוויר, ולקוות שלמפלצת מולו אין נטייה להאכיל את צאצאיה בלוחמים חסרי כל תוכן ועלילה.

אפשר להביא עוד מספר רב של טענות ודוגמאות, המראים את הנחיתות העצומה הקיימת בדמותו של הלוחם בכל הנוגע למשחק מעניין ומגוון. אך כתבה זו לא באה להשמיץ או לפגוע בדמות הלוחם,

## לוחמים

### הדור הבא



ובחיים, בשל סיבה אחת: היא ידעה שלפני מותה עליה לשים קץ גם לחייה של המפלצת הברברית - רק כך נשמתה תגיע לאל לו סגדה כל חייה, ולא לשד-הנשמות גוראק.

הברברי המפלצתי עמד מעליה, חרבו נוטפת דם. הוא בחן את עיניה. מחכה שלהבות חייה ייכבו, רק אז יוכל להתחיל בטקס לעילוי נשמתה לשד-הנשמות גוראק. קיימת כת שלימה של כוהנים, הטוענת שהישועה מגיעה לקראת הסוף - מסתבר שהם צודקים. בלהט הקרב, לא יכלה הלוחמת להשתמש ביכולת הפסיכוגנית המולדת שלה, ביצוע המחייב רגעים ארוכים של התרכזות מוחלטת, אך עכשיו ברגעי חייה האחרונים, המציאות אפשרה לה זאת.

היא החלה לאמץ את חשיבתה, מרכזת את מהות קיומה בפגיון הנעוץ במגפה,

מרכזי, נבחר לבטח ביהירות ובנימוס - הוא יתייחס לכולם בנימוס, אך ניתן יהיה לראות שהוא מאמין שכולם במעמד אחד נמוך ממנו, הרי בו זורם דם אצולה. השלב השני יתמזג יפה עם השלב הראשון, ויווצר סוג של לוחם השונה במקצת משאר לוחמי תבל.

העיקרון האחרון בא בכדי להוסיף צד מיוחד ללוחם, צד שיתאים אותו לעולם הקסם בו הוא קיים. אין פשוט מלבצע את העיקרון האחרון. כל שעליכם לעשות הוא להחליט על היכולת היחודית אך ורק ללוחם שלכם. בסיפור בתחילת הכתבה הבאתי שתי דוגמאות לעיקרון זה - היכולת הפסיכוגנית המולדת של הלוחמת, המאפשר לה לשנות את יסוד החומר של חפץ מסוים, והברברי שנפל לידיו של שד-הנשמות גוראק, דבר המאפשר לו להפוך ליצור רב-עוצמה.

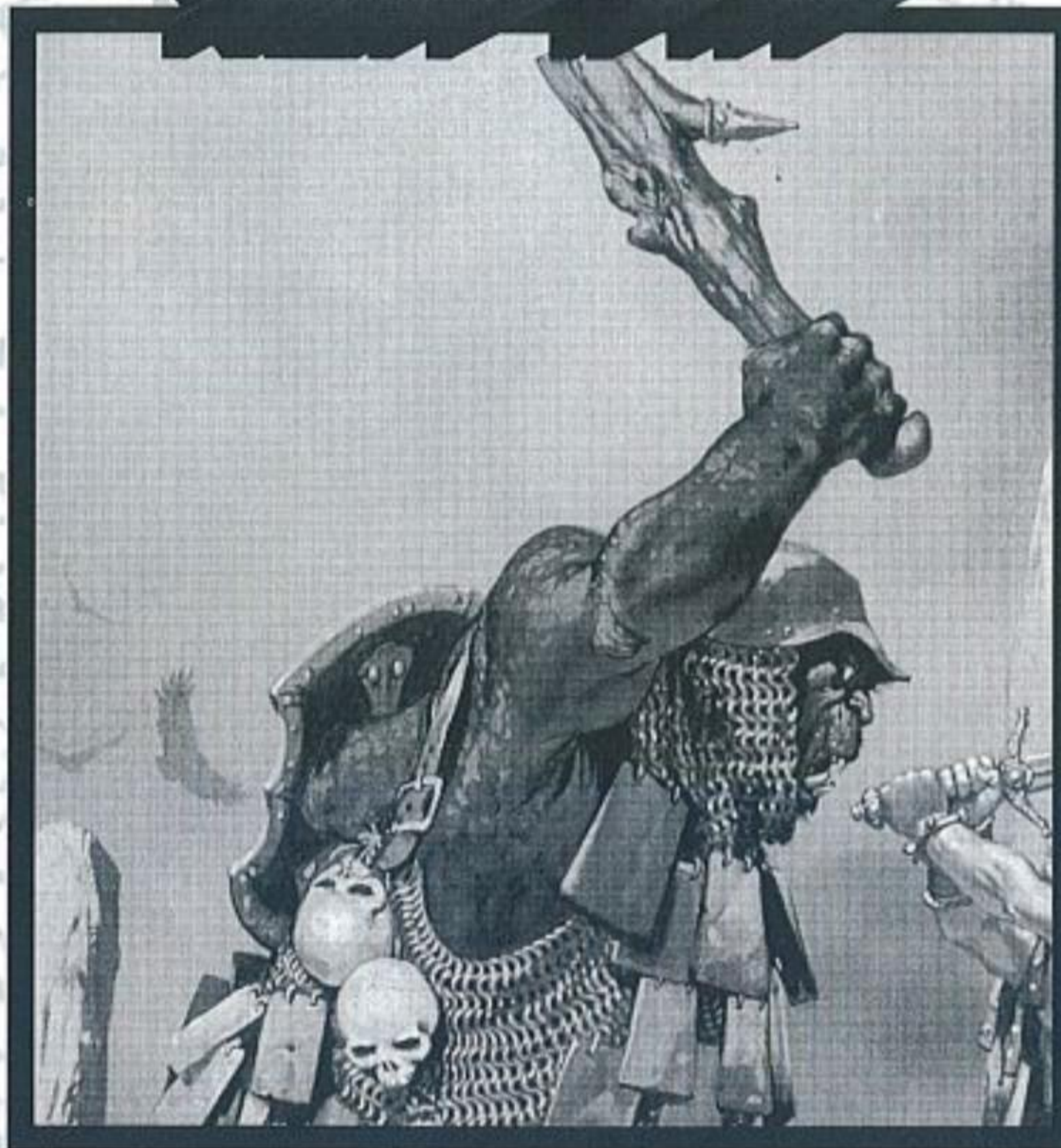
קיימים שלושה חוקים לעיקרון האחרון: 1. היכולת המיוחדת אינה נגזרת של קסם מוכר, כלומר, אין להשתמש בקסם כמו טיל-קסום או יכולת התעופה, עדיף להמציא משהו חדש לחלוטין, הייחודי אך ורק ללוחם שלך. 2. חשוב לזכור להניח מגבלות ליכולת המיוחדת כי אסור שיכולת זו תביא ללוחם עוצמה רבה מדי. ניקח למשל את הברברי: אם היה באפשרותו להפוך למפלצת בכל פעם שירצה בכך, איזון הכוחות בין הדמויות השונות ייהרס לחלוטין, והוא ייהפך קרוב לוודאי לאחד היצורים החזקים בעולם. לכן משתמשים במגבלות קשות במיוחד, (לדוגמה, הברברי יוכל להשתמש ביכולתו פעם בחצי שנה, ולאחר השימוש יכנס הברברי לתרדמה בת שבוע). 3. העיקרון יחול אך ורק על לוחמים המגולמים בידי שחקנים. אם תינתן היכולת לכל לוחמי העולם, יגרום הדבר לערעור מוחלט, ולא יבוד שליטה של הש"ם.

ודבר נוסף ואחרון, אם אחד מאוהבי "הריאליזם המוחלט" במשחקי תפקידים, יטען שאין שמץ של היגיון בלתת לדמות אחת יכולת מסוימת ולדמות אחרת לא, אף על פי ששתיהן אמורות להיות זהות לחלוטין, ענו לו בפשטות, "עולם הדמיון קיים ומשגשג בגלל גיבורים, והייחודיות הנמצאת בכל אחד מהם."

הדמויות במשחקי תפקידים - התכונות. אם נרצה למשל לגלם את הלוחם-ברברי, נבחן אותו מכל ההיבטים הקשורים לתכונותיו (כוח, חוכמה, תבונה, זריזות, כושר ואישיות) ונחליט באילו תכונות להוסיף נקודות ובאילו תכונות לחסר. במקרה של הלוחם-ברברי - שחזק מאוד בשל שריריו הענקיים וגודלו, אך אינו זריז בשל אותה סיבה, ושמראהו וצורת התנהגותו אינם כובשים כלל - נוסיף 2

## לוחמים

### הדור הבא



נקודות לכוח ונקודה 1 לכושר, אך נחסר 2 נקודות לזריזות, עוד 2 באישיות, ונקודה 1 בתבונה. כך בודקים כל סוג של לוחם בנתונים הקשורים לששת התכונות, ומחליטים כמה נקודות להוסיף ולחסר בכל תכונה. חשוב לציין שמספר הנקודות שמחסירים תמיד יהיה גדול ממספר הנקודות שמוסיפים, כי הרי אין סוג של לוחם שמתווה ללוחם המקורי.

השלב השני מוסיף תפאורה לסוג הלוחם. תחילה קונים נשק וציוד המותאמים לסגנון הלוחם: לוחם-האצולה, למשל, ישתמש לרוב בחרב יקרת-ערך מהאיכות המשובחת ביותר, הוא נוהג ללכת עם ביגוד מהודר, ולעתים קרובות נראה אותו עם כמה משרתים המשתרכים מאחוריו. שנית, מדגישים ומחזקים אופי מסוים שקשור לסוג הלוחם: אם ניקח לדוגמה את לוחם-האצולה ונדגיש בו אופי

היא באה בכדי להדגים (כפי שנוכחתם בסיפור בתחילת הכתבה) ולהסביר עקרונות בסיסיים, אשר יאפשרו לך לפתח דמות לוחם מעניינת ומלאת גיוון, בלא כל קשר לשה"ם המנחה אותך, או לעולם בו הלוחם שלך קיים. מעבר לפיתוח אישיות רגיל, ניתן להוסיף שלושה עקרונות אשר יחוללו ניסים בדמות הלוחם.

העיקרון הראשון הוא עבר אפל או עבר רודף, העיקרון השני מתייחס למבנה ואופי הלוחם והעיקרון האחרון נוגע ליכולת מיוחדת.

העיקרון הראשון בא כדי להוסיף עלילה ונופך לדמות הלוחם. הבסיס לבניית עבר אפל או עבר רודף הוא פשוט מאוד: חייבים ליצור עבר המשפיע ופוגע בדמות הלוחם, תקרית מסוימת שקרתה ללוחם, הרודפת או פוגעת בו כל הזמן וכו'. הצורה הקלה ביותר לקבל את המקסימום מהעיקרון הראשון, היא לבנות את כל ההיסטוריה של הלוחם מסביב לתקרית המשפיעה על חייו.

לדוגמה, לוחם-נסיך שחיה לרשת את כס המלוכה מאביו המלך, אך דוכס בעל-השפעה זמם מרד נגד המלך, ולבסוף הצליח להתנקש בחייו. הוא אף ניסה להרוג את בנו של המלך, אך הלוחם-נסיך הצליח לברוח מהממלכה וכאן מתחיל גילום הלוחם-נסיך בידי שחקן: הדוכס שולח תמיד שליחים מסוגים שונים שינסו להרוג את הלוחם-נסיך, מחשש שיום יבוא והוא יחזור לממלכה, לתבוע את כס המלוכה. חשוב לזכור שברוב המקרים עדיף ליצור עבר רודף, המשפיע

לרעה ולא לטובה על דמות הלוחם, ובכך לגרום לאתגרים מעניינים וקשים לשחקן המגלם אותו.

העיקרון השני בא בכדי ליצור הבדלים בין לוחם אחד למשנהו. ניתן, במידה מסוימת, להשוות את מבנה ואופי הלוחם, לאסכולות הקסמים של מכשפים: האסכולות הן הדבר הבסיסי ביותר המפריד בין מכשף אחד לאחר וכך גם המקרה בלוחמים, המבנה והאופי של הלוחם צריכים להיות הדבר הראשוני המפריד בין כל לוחם לרעהו.

יש שני שלבים בעזרתם ניתן ליצור מבנה ואופי ללוחם: תחילה בוחרים את סוגו של הלוחם. יש מגוון רחב בבחירה זו - לוחם-ברברי, לוחם-גלדיאטור, לוחם-מוסקטיר, לוחם-אצולה וכו', בכדי לבטא את ההבדל בצורה פיזית ומעשית. ניתן להשתמש בהבדל הבסיסי בין כל



סהרון

תקציר: למרבה ההפתעה מצא סהרון את מקור החרטום השחור: עזר מטורף שרוצה להשמיד את העולם. אחרי נאום ארוך בו הסביר העובר את מניעו, תקף את סהרון.

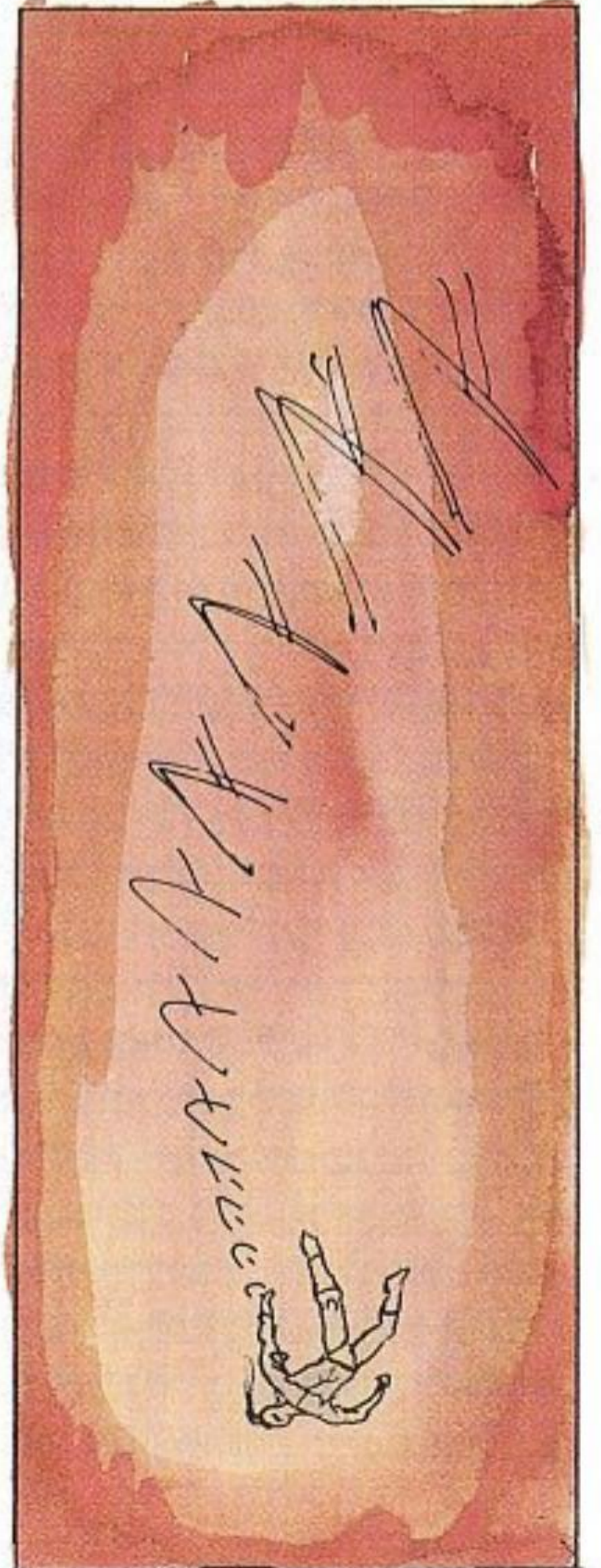


שלחתי אותך במיוחד בשביל להציל את בני הכוכב הזה, ואתה נכשלת. אתה מבין שבהלל זה כל הכוכב יהרס? עכשיו העובר ישמיד הכל!

רגע... אני זוכר אתך!



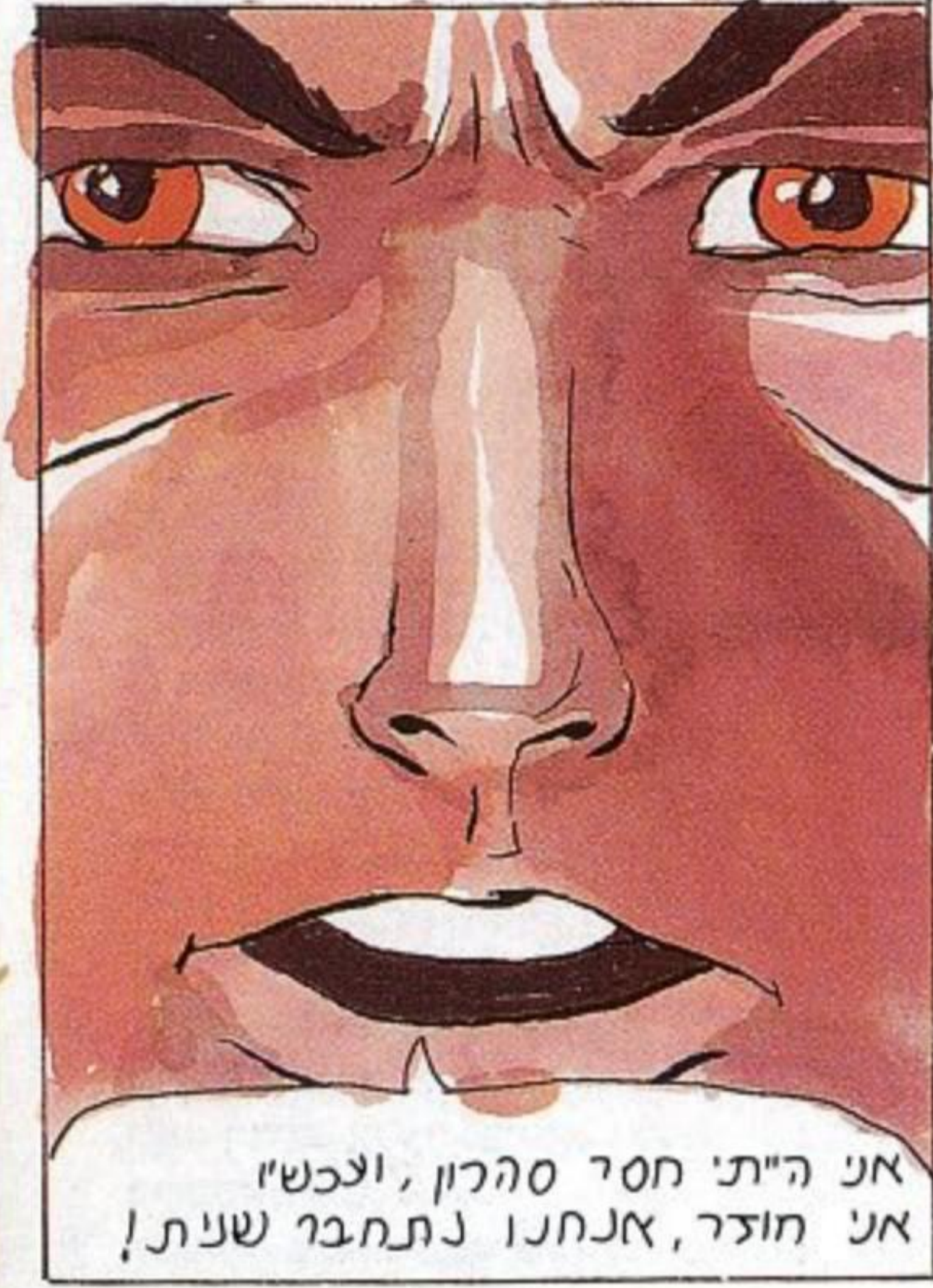
סהרון, אכזבת אותי





אני יודע, נכשלת.  
 כל אנשי הכוכב  
 אבודים.  
 הכל נהרס...  
 אבל תבין, כל  
 הדמיון הזה ההפוך  
 כאילו שחסר לי  
 משהו, שאני  
 לא שלם...

ודאי שאתה דובר  
 אותי. אני חלק  
 ממך סהרון. אני  
 שלמתי אותך למשימת  
 החרטומים השחורים,  
 אבל אתה נכשלת,  
 ועכשיו הכל אבוד.  
 העובר מיסל הכל,  
 סהרון, אך יכלת  
 לאכזב כל-כך  
 הרבה אנשים?



אני הייתי חסר סהרון, ועכשיו  
 אני חוזר, אנחנו נתחבר שעת!



שומן.  
 שצ"ם!!!

ל מ כ י ר ה

- ★ באריזה מקורית, כולל חוברת הסבר בעברית ב-70 ש"ח. רואי ברזילי, 03-801231 או 03-5590765.
- ★ למכירה גיים-בוי עם כבל לחיבור גיים-בוי נוסף ומשחק במחיר של 350 ש"ח. יוני, 03-5536917.
- ★ למכירה משחקי מחשב מקוריים: DUNE 2 ו-KING QUEST 6 במחיר 100 ש"ח כל אחד. רועי, 02-333694.
- ★ למכירה תוכנת הציור המתקדמת לאונרדו באריזה מקורית במחיר 110 ש"ח, המשחק תעלומת שרלוק הולמס באריזה מקורית במחיר 90 ש"ח, המשחק רובין הוד האגדה במחיר 60 ש"ח. יוני, 03-5536917.
- ★ למכירה משחק הרפתקאות AD&D ממוחשב מקורי למחשב IBM. יוני, 03-5536917.
- ★ למכירה מחשב XT, זיכרון פנימי, מסך SVGA, משחקים ועוד, במחיר 700 ש"ח. יניב ליטמן, 09-432765 לא בשבת.
- ★ למכירה משחקים רבים וחדשים: בודד באפלה 2, אולטימה 8 ועוד. שי סולומון, 08-468673.
- ★ למכירה המשחקים המגניבים: האורגים - 90 ש"ח, הטוב הרע והרוקח - 110 ש"ח. מי שיקנה את שני המשחקים יקבל במתנה את המשחק קירנדיה 1 או 2. דרוו, 08-432598.
- ★ למכירה משחקים ב-45 ש"ח כל אחד: מורטל קומבט, לוחם הרחוב, הנסיך 2 ועוד רבים. אלעד אביטן, 07-898781 בשעות הערב.
- ★ למכירה משחקים חדשים כמו: בודד באפלה 1 ו-2, לארי 5 ו-6, הרצון לעוצמה, לוחם הרחוב, מורטל קומבט, גבריאל נייט ועוד רבים וטובים. יוסי או אבי, 04-495774.
- ★ למכירה אינקה 2 - 40 ש"ח, או להחליפו במשחק אחר. עידן ברזילי, 06-334670.
- ★ למכירה כל הטיפים והרמאויות האפשריים למשחק מורטל קומבט במגה דרייב. אלון, 03-6969830 בשעות הערב.
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם המתאים לטלוויזיה מולטיסיסטם בלבד, 10 משחקים ואקדח לייזר, ג'ויסטיקים ועוד, הכל במחיר 450 ש"ח. צבי, 08-491606.
- ★ למכירה משחקי מחשב חדשים ביותר שעוד לא נראו בארץ באריזה מקורית. ניתן גם להחליפה. כמו כן, למכירה ג'ויסטיק של מגה דרייב 6 לחצנים, המשחק צבי הנינג'ה למגה דרייב, סוניק 1 ו-2. רועי מאיר, 03-9329284.
- ★ למכירה גובלינים 2 וחוש-חש הבלש באריזה מקורית, במחיר 50 ש"ח כל אחד. בועז, 09-506634.
- ★ למכירה המשחקים: מלכודת המטמון והמפתחות למארמון באריזה מקורית, 90 ש"ח. 04-245240.
- ★ למכירה משחקים חדשים באריזה כולל ספרי הדרכה: KGB, פגיון הדמים ודרגון לאיר 3 בהנחה גדולה. גבאי נדב, 09-453674.
- ★ למכירה הערכה הבסיסית של ROLEMASTER, ובנוסף CREATURS & TREASURES באריזה מקורית ובמצב מעולה - 170 ש"ח. גיא, 03-319633 בערב (לא בשבת).
- ★ למכירה מערכת סופר נינטנדו בסיסית - חדש באריזה. שחר, 03-6738947.
- ★ למכירה/החלפה המשחק בעקבות אקסקליבר באריזה מקורית - 70 ש"ח. ערן, 09-973103.
- ★ למכירה משחקים לסופר נינטנדו, המשחקים בין 200 ל-250 ש"ח. גיא דותן, 03-806175.
- ★ למכירה משחק למגה דרייב - LAST BATTLE במחיר 110 ש"ח. כמו כן, משחק טריוויה למחשב במחיר 25 ש"ח. דוביק, 09-446282.
- ★ למכירה וילי ביימיש וסאם ומקס - 70 ש"ח כל אחד. אור כרמי, 03-5700129.
- ★ למכירה בזיל הזול משחקי מחשב ל-XT. כל מי שיתקשר אשלח לו בדואר קטלוג, כל משחק עד 5 ש"ח. יוגב עובד, 03-5362797.
- ★ למכירה המשחקים: סם ומקס, סינדיקט, זיכרון גורלי, יומו של הטניטקל, בודד באפלה ועוד, כל אחד במחיר 20 ש"ח. אסף, 09-501787.
- ★ למכירה XT מהיר במצב מצוין + 2 כוננים + כונן קשיח + מקלדת ומשחקים. עידו פרבמן, 04-512888.
- ★ למכירה המשחק לוחם הרחוב 2 לסופר נינטנדו במחיר נוח. אמיר, 03-6476301.
- ★ למכירה 4 משחקים חדשים למגאסון 1-2 משחקים לנינטנדו. בנוסף מתאם בין מגאסון לנינטנדו בחצי מחיר. עמית אלישע, 03-9673975.
- ★ למכירה מחשב PS/1 I.B.M 286 זכרון MB1, כונן קשיח ועכבר - 2300 ש"ח. תמר, 09-914395.
- ★ למכירה כרטיס של מסך CGA 4 צבעים במחיר 100 ש"ח. יוגב עובד, 03-5362797.
- ★ למכירה משחקים מקוריים באריזה כולל קודים: אינקה 2, מסע בין כוכבים ויום הדין, כל אחד ב-110 ש"ח. גיא, 04-229090.
- ★ למכירה המשחקים: פארק היורה, מורטל קומבט, קרונדור וזיכרון גורלי, כל אחד ב-20 ש"ח. אסף, 09-501787.
- ★ למכירה מחשב AT + 286 + כונן קשיח + תוספות. בנוסף המשחקים המקוריים: לארי 6, בטירתו של ד"ר מות, פרקליטי LA וכוח המשימה. ערן, 08-5500039.
- ★ למכירה המשחק פארק היורה חדש 90 - למכירה משחקים ל-PC: גלקטיקה - 90 ש"ח (ולא חוברת הוראות), לוחם הרחוב 2 - 90 ש"ח והסנדק - 40 ש"ח. יניב ושי הירש, 03-9232880 בערב ולא בשבת.
- ★ למכירה/החלפה משחקי PC. גלעד, 08-438192.
- ★ למכירה נינטנדו יד ראשונה עם רובה ומשחק אחד. עדיאל אלקסלטי, 03-9362639 לא בשבת.
- ★ למכירה קלטות לסופר נינטנדו: פארק היורה, דארקמינג וקרפדות הקרב - וכל זאת ב-250 ש"ח. חגי מזוז, 03-5781877.
- ★ למכירה משחקי מחשב במגוון גדול ובמחיר מצחיק! אסף, 09-5017867.
- ★ למכירה סופר נינטנדו + ג'ויסטיק טורבו/רגיל + 2 משחקים. ברק סימן טוב, 09-663628.
- ★ למכירה המשחקים פלאשבק וסינדיקט מקוריים - 35 ש"ח כל אחד. ירון, 03-5401940.
- ★ למכירה משחק הגיים-גיר המומלץ אלדין (כחדש). בועז, 08-349149.
- ★ למכירה המשחק REBEL ASSAULT ל-CD (באריזה המקורית) במחיר 140 ש"ח בלבד. לירן, 07-375634.
- ★ למכירה משחקים מקוריים: מייקל ג'ורדון - 70 ש"ח, השבלולונים - 40 ש"ח, רוביו הוד - 70 ש"ח ועוד רבים אחרים. איציק חורב, 03-800105.
- ★ למכירה 4 משחקים: MAD DOG, TFX, MICROCOSM ומתקפת המורדים. גיא דותן, 03-807175.
- ★ למכירה המשחק דברי ימי קירנדיה באריזה מקורית, עם חוברת הוראות בעברית ובאנגלית. רועי, 03-6315294.
- ★ למכירה סופר נינטנדו עם כל התוספות ושני משחקים במחיר מבצע של 250 ש"ח בלבד. תומר וקסמן, 09-4351455.
- ★ למכירה משחקים מקוריים חדשים ביותר מהארץ ומחולל. אריאל כהן, 09-904560. בין השעות 16:00-21:00.
- ★ למכירה סופר נינטנדו + כונן + 2 ג'ויסטיקים + 20 משחקים, במצב מצוין. רוני, 09-820371.
- ★ למכירה מחשב 286 + מסך + עכבר + שולחן ומבחר של משחקים באריזה מקורית, לרגל נסיעה לחו"ל. ארו, 04-858697.
- ★ למכירה המשחק סם ומקס במצב מצוין

- ★ קווסט ויומו של הטנטיקל. שי או יניב, 03-9232880 בערב ולא בשבת. הצילו! נתקעתי במשחקים
- ★ HERO QUEST 4, POLICE QUEST 4 ופגיון הדמים. בתמורה אעזור בקווסטים אחרים. רון, 09-504881 (לא בין 14:00-16:00 ולא אחרי 22:00)
- ★ הצילו! צריך עזרה דחופה במשחק פוליס קווסט, במלון, לאחר שמנצחים את ברימור השני. מורי, 03-9330527.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים הבאים: אולטימה 7, חף מפשע, עין הבוהה 2, האורח השביעי, גובלינים 3. בתמורה אעזור במשחקים חדשים ביותר. אלון, 08-573169.
- ★ הצילו! יש לי בעיה במשחק פגיון הדמים - איך לפעול במוזיאון ולהתקדם במשחק. מתן, 03-5491572 או 03-5403655.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק DRAGON SPHERE. בתמורה אעזור במשחקים שונים אחרים. ירון, 09-546724.
- ★ הצילו! נתקעתי במשחק זרע האופל. מוכן לתת בתמורה טיפים לגובלינים 1 והרפתקה במצולות. אורי, 08-581978.
- ★ הצילו! צריך עזרה במשחק סם ומקס. בתמורה אעזור במשחקים לארי 6, אנדיאנה ג'ונס וסודה של אטלנטיס, קינג קווסט 6 ועוד. דרור או זיו, 09-970812.

### משחקי תפקידים

- ★ מעוניין להקים קבוצה של D&D או AD&D באזור הקריות, עם ילדים בגילאים 12-14. שרון כהן, 04-7688080.
- ★ שה"ם מנוסה מעוניין להקים חבורת D&D באזור ראשון לציון בגילאי 11-13, עדיף שחקנים עם ניסיון. רפי, 03-9656801.
- ★ שחקן עם דמויות מחפש חבורה ושה"ם מנוסה של D&D באזור אילת. אביב אייל, 07-376683.



- ★ מעוניין לעזור בכל משחק שבו נתקעם - במשחקים חדשים וישנים, עזרה ופתרון מובטח. אריאל כהן, 09-904560.
- ★ מעוניין לקנות את ספר השחקן ואת ספר השה"ם ל-AD&D במצב טוב. כמון כן, מעוניין לקנות את אסופת המפלצות הראשונה. שי סולומון, 03-4684673.

### הצילו

- ★ הצילו! לכל האנשים הטובים באשר הם: אנא עיזרו לי במשחק סוניק 3, בשלב ליל הקרנבל. מה עושים כשנגעלים בתוך המקצפת המסתובבת? בתמורה אתן את כל הקודים למשחק פארק היורה. אלעד, 06-338731.
- ★ הצילו! בדחיפות, אם יש איזה וויז גאון שיוודע מה עושים בפוליס קווסט 5 ברגע שמגיעים לחללית בפעם הראשונה - שיתקשר אלי דחוף. בתמורה אעזור במשחקים: יומו של הטנטיקל, סם ומקס, מורטל קומבט, פוליס קווסט 4, בודד באפלה 1,2 הילד הויקינגי. תום, 07-371439.
- ★ הצילו! אני תקוע המשחק רצח במיאמי, איך עוברים את הקטע עם האורגן וגלגל המזלות? בועז, 09-506634.
- ★ הצילו! תקוע במשחק אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס באג'יר. איך משיגים כרטיס לכדור פורח? אודי, 03-5226294 (אחה"צ).
- ★ הצילו! זקוק לעזרה דחופה במשחק סיימון הקוסם. בתמורה מוכן לעזור במשחקים: אינדיאנה ג'ונס והגביע הקדוש, נער הנבואה, סם ומקס, במלכודת הפיתוי וביומו של הטנטיקל. יואב רוט, 08-525362.
- ★ הצילו! תקוע במשחק GABRIEL KNHIGT, איך עוברים את השעון בעליית הגג בבית של סבתא? אמיר פילוסוף, 03-9618267.
- ★ הצילו! תקוע נואשות במשחק LANDS OF LORE, בשלבים הראשונים. בתמורה מוכן לעזור במשחק אינקה 2. ערן רוט, 08-410224.
- ★ הצילו! מה עושים בגובלנים 3 אחרי שחוטפים את הנסיך בפעם השנייה? בתמורה אעזור בגובלנים 1 ו-3, באי הקופים, בלארי 6 ועוד. דניאל, 04-5495771.
- ★ הצילו! תקוע במשחק עולם אחר במאגר המים וזקוק לעזרה. דוד, 02-343391.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק LANDS OF LORE - מה עושים כדי לקחת את השיקוי נגד המלך מהאוראקל הדרקוני. כמו כן, במשחק אבודים בזמן - אני לא מצליח לפתוח את התיבה של הקפטן ולא מוצא את האקדה. בתמורה מוכן לעזור במשחקים: חולית 1, פוליס

איש הקרח - 15 ש"ח. כמו כן, מעוניין לקנות את הקודים לאלוף החלל 2. עידן ברזילי, 06-334670.

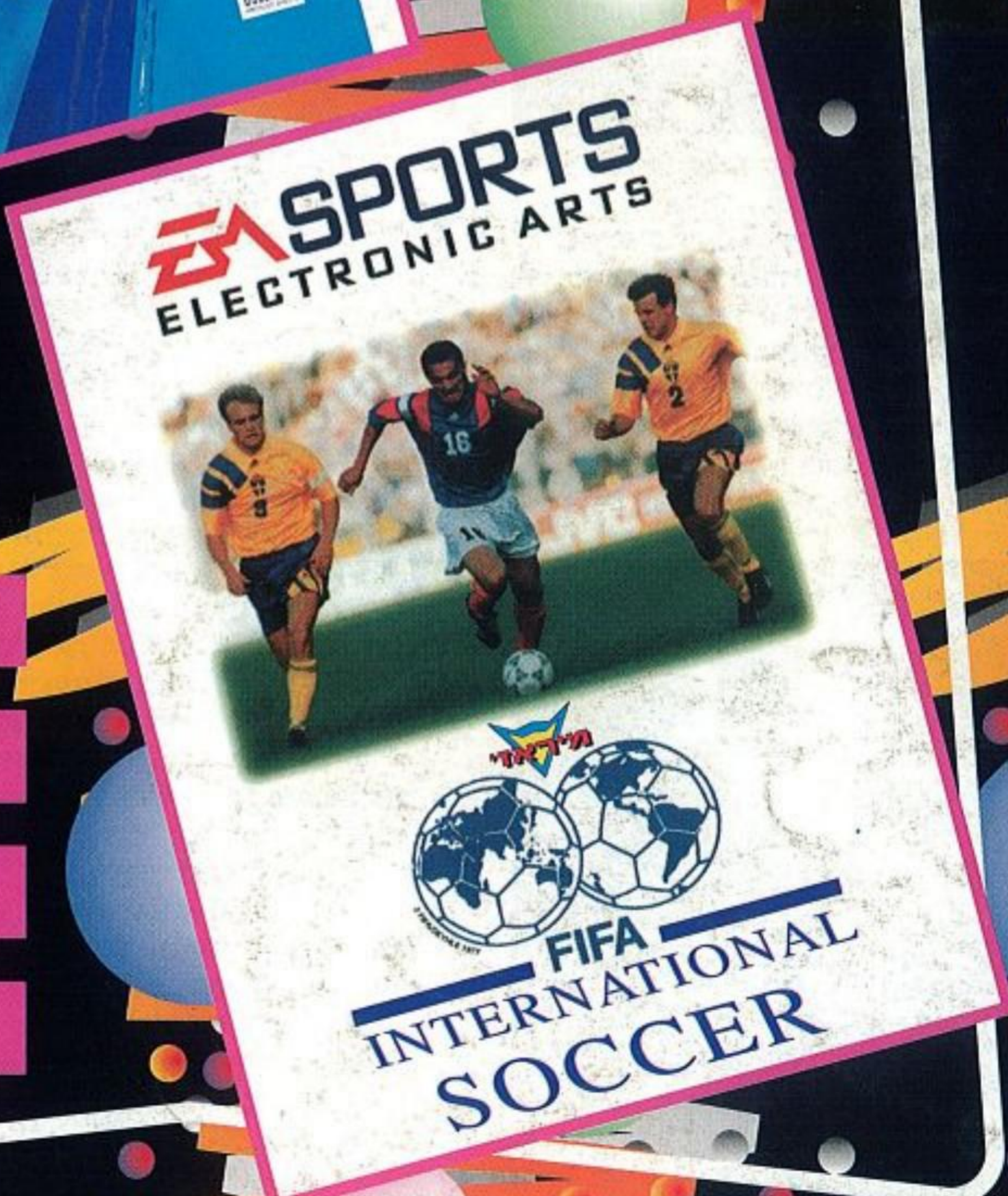
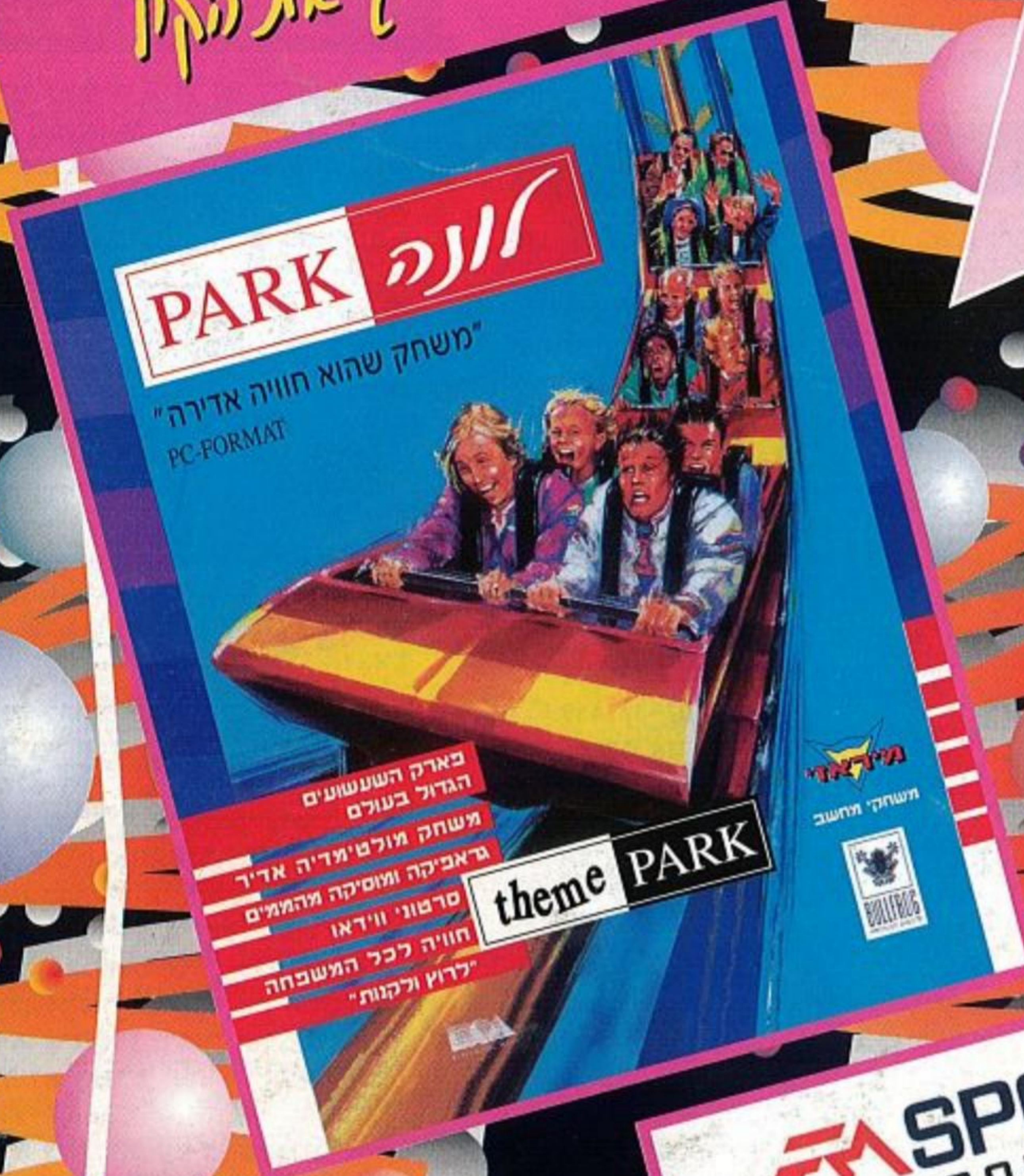
### מעוניינים

- ★ מעוניין במשחק CONFLICT IN THE MIDDLE EAST. בתמורה אתן עזרה במשחקים וקווסטים שונים. אייל נחום, 03-5564062.
- ★ מעוניין להתחבר דרך מודם במהירות 2400 למשחק של 2-4 שחקנים כדי לשחק במשחק DOOM. מי שיוודע איך להתחבר מוזמן להתקשר. גלעד באומן, 07-518192.
- ★ מעוניין להחליף משחקים מקוריים כמו: פוליס קווסט 4, אינקה 2 וסם ומקס תמורת בודד באפלה 2 או משחקים אחרים. ערן רוט, 08-410224.
- ★ רופא שמפתח משחק רפואי ממוחשב, מעוניין למצוא מתכנת צעיר, רצוי בעל ידע בוויזואל בייסיק. ד"ר אביב, 03-5220978.
- ★ מעוניין להחליף משחקים למחשב ולגיים בוי חדשים באריזה. אלון, 03-6761032.
- ★ מעוניין להחליף משחקים חדשים מחו"ל. ג'ניה, 03-5349318.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים במלכודת הפיתוי, אייסמן, פרדי פארקס והאמזונס. אלון, 03-6761032.
- ★ מעוניין למכור/להחליף את המשחקים: לארי 6, אינקה 2, רובין הוד, הרצון לעוצמה + חוברת ופתרון. אלעד יוגב, 07-234515.
- ★ מעוניין להתכתב עם בנים/בנות בני 12-14 שמכורים ללוקס-ארט ומשחקי מחשב. אור כרמי חיבת ציון 21 ר"ג 52391.
- ★ מעוניין לקנות ג'וסטיק למגה דרייב. גיל, 08-438444.
- ★ מעוניין לקנות את המשחק איי הדרקון וכמו כן, מעוניין לדעת כיצד מגיעים לרייפל במשחק מורטל קומבט בגרסת PC. אביב, 07-517795.
- ★ מעוניין להחליף את אינקה 2 בתמורה למשחקים חדשים כמו: בודד באפלה, קירנדיה, פוליס קווסט ועוד. עידן ברזילי, 06-334670.
- ★ מעוניין להחליף משחקים מכל הסוגים ל-CD ROM. בני, 08-556829.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים: באטמן חוזר, פרדי פרקס, הרצון 3, אינקה 1, מורטל קומבט ועוד במשחקים כמו: פעולה, קווסטים ומשחקים מצוירים. אלעד ליפשיץ, 03-9340495 לא בשבת.
- ★ מעוניין לקנות את המשחקים קינג קווסט 1,2,3,4. עומרי או אסף, 03-5460521.

המשחקים שישוּאוּן אג הַקוּץ

מִירָאד'י

מִשְׁחָקִי מִחֶשֶׁב



מִירָאד' מִשְׁחָקִי מִחֶשֶׁב

אַלְנָבִי 76 תל אביב

טל: 03 5105764

לְהַשִּׁיג בַּחֲנוּיֹת הַמּוֹבַחֲרוֹת

אילון ורצא: זעיר קמא