



080038
 9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
 באילת 8.40 ש"ח
 יוני 1994

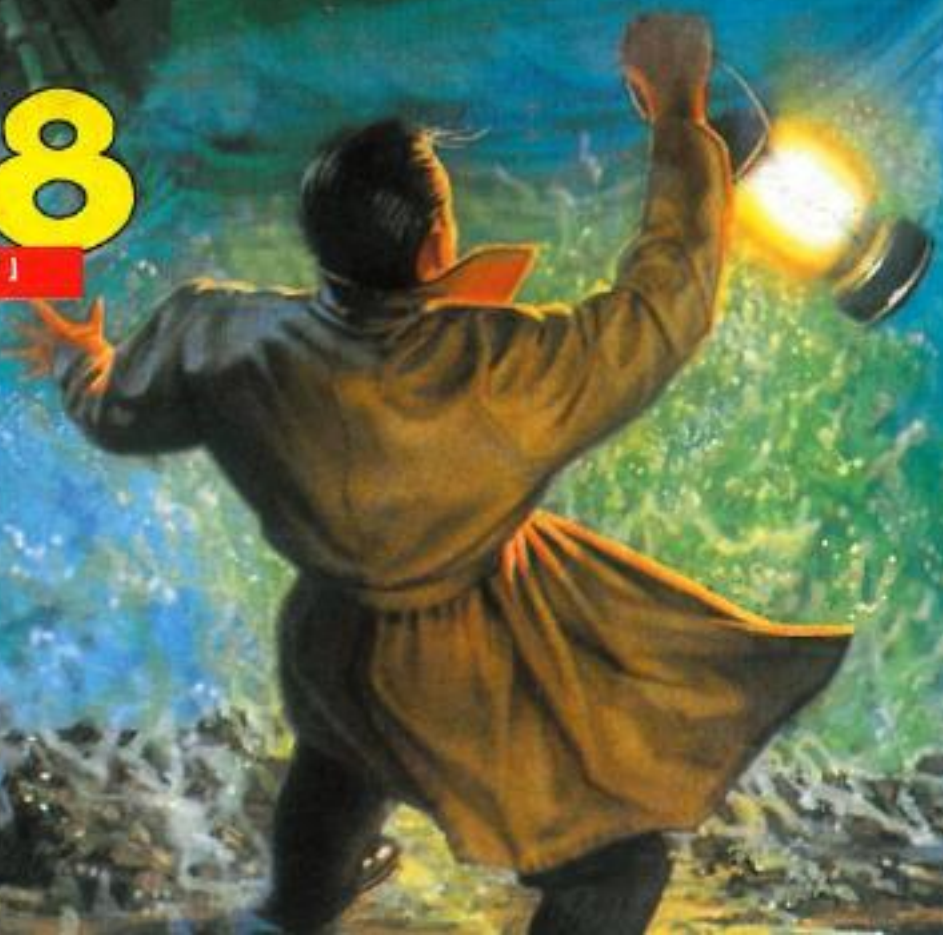
WIZ

ו ו ו ו

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סנה נימודו סבוכים ודרקונים ועוד

- משחק או לומדה?
- תגליות המעמקים
- בני אנוש או שדים?
- גיבורי התוהו
- חושך או בדידות?
- בודד באפילה 2

38
 ניליון





Video Jukebox



תמורת \$55 תקבל בארה"ב קופסה המתחברת למערכת סנה או נינטנדו, ולתוכה נכנסות 6 קלטות משחק. בלחיצת כפתור ניתן לבחור במשחק הרצוי. הדבר טוב לא רק לשימוש ביתי למשוגעים, אלא גם לחנויות המציגות משחקים להדגמה.

3DO



הרגע הגיעו פנסוניק הורידה את מחיר מערכת ה-3DO ל-\$500 (במקום \$799) החברה הודיעה כי היא מורידה את המחיר כתוצאה משיפורים טכנולוגיים המזילים את עלות הייצור, וכתוצאה משיווק המערכת באירופה וביפן.



מאת: ד"ר ויז

Super Game Boy

צבעונית וצליל מעולה, התמונה המתקבלת על גבי מסך הטלוויזיה הינה בגוונים של חום, צהוב, שחור ולבן. לא נורא בכלל ואפילו נראה נחמד. נינטנדו מתכוונת לייצר משחקי גיים-בוי חדשים באופן כזה, שכאשר הם יחברו לסופר נינטנדו התמונה שתתקבל תהיה צבעונית:

נינטנדו תמיד מצליחים להפתיע עם דעיונות משוגעים אך מוצלחים. הגה האחרון שבהם שנועד להפיה רוח חיים בגיים-בוי. מדובר בקלטת מיוחדת הנכנסת לסופר נינטנדו ולתוכה מכניסים קלטת גיים-בוי רגילה: ניתן לשחק בעזרת הגויסטיקים כרגיל, אלא שבמקום תמונה

חליפות זעזוע!

חברה אמריקאית/יפנית הוציאה לשוק חליפה הנקראת Virtual Reality Vest הנותנת לשחקן חבטה וסופחת על הגב תוך כדי משחק פעולה, בהתאם לאירועים שעל גבי המסך. מצמרר...

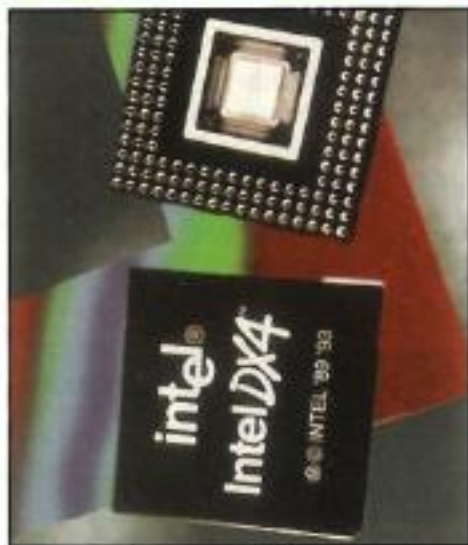


VFX1

מיזוג בין כמה חברות קנדיות הביא לפיתוח קסדת מציאות מדומה (VR). הקסדה מכילה צליל סטריאו, מערכת מציאת מיקום, הפועלת בעזרת הזזת הראש ושני צגי LCD צבעוניים המפיקים דמויות תלת-מימדיות ברזולוציה של 428x244. הקסדה תצא למכירה לקראת החורף הבא במחיר של \$1000.



פנטיום לעניים



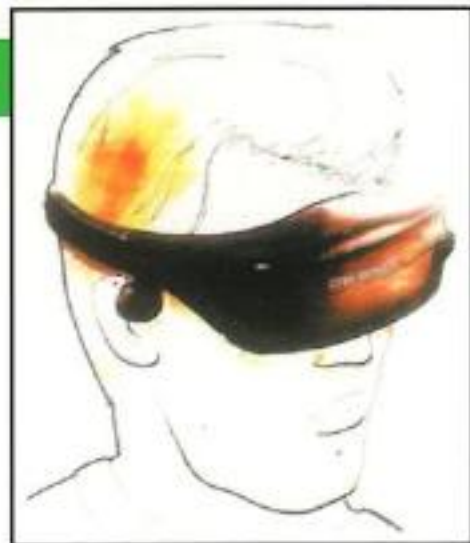
חברת אינטל הוציאה לשוק מעבד 486-DX4. המעבד החדש פועל במהירות של 100 MHz, ואינטל מקווה שהוא ימלא את החלל בפער המחירים העצום בין מעבד 486SX למעבד פנטיום (586). המעבד צורך פחות חשמל ממעבדי 486-DX2 ומתאים במיוחד למחשבי מחברת הנזקקים לכוח מחשוב גדול.

CyberMaxx

הגרסה החדשה של קסדת VR נוספת מכילה צליל סטריאו, שני צגי 7" LCD צבעוניים המפיקים רזולוציה של 180K ו-120K, ניתן להסתובב איתה 360 מעלות ויש שדה תצוגה של 75 מעלות לרוחב עם פלוס או מינוס 45 מעלות מעלה ומטה בכל נקודה. החברה המייצרת קסדה זו אומרת שעל השחקן לחשוב על צווארו כעל ג'ויסטיק... הקסדה תתאים למחשבי PC או מקינטוש, סגה, נינטנדו ויגואר.

סגה סופר 32X

לא להאמין, אך סגה הכריזה על יחידת השבחה למערכת הג'נסים (מגה-דרייב) אשר תהפוך את המערכת מ-16 ביט ל-32 ביט. היחידה מכילה שני מעבדי SH2 Rise מתוצרת Hitachi, ומחירה בארה"ב יעמוד על \$149. בעלי הסופר 32X יוכלו לשחק עם כל קלטת ג'נסים קיימת ויקבלו מהירות גדולה בהרבה, אך סגה מבטיחה קלטות חדשות המותאמות במיוחד לצעצוע החדש שיתנו ביצועים משופרים של גרפיקה ומהירות.



Project Reality

נינטנדו שחררה פרטים אודות מערכת ה-64 ביט שלה. המערכת תוכל להשתמש בקובצי מידע של 100 מגה ויותר למשחק, ויהיה לה זיכרון פנימי של 5-6 מגה. לדברי נינטנדו, עם מעבדי גרפיקה של סיליקון גרפיקס ומעבד RISC מרכזי, אין ספק שזו תהיה מערכת המולטימדיה הביתית המתקדמת ביותר. כמה ומתי? \$250, 1995. לצרכן בלבד!!!

אוהב לשחק אותה?

סולו / א"ז



WIZ

נראה אותך מעיז ב-

הירחון למשחקי מחשב שולחן.
טלוויזיה, חפיקים 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 שהדרקון 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 יוני
ברשת חנויות באג

עם הצגת כרטיס חבר WIZ:

מחיר לחברים	מחיר רגיל	מקדונלדג
79	99	מדריך בוק DOS 6.2
39	49	בודד באפילה 2
179	199	קינוחיה
149	169	מכשיר ניים גיר + קלסת
499	599	

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

רשימת מתנות

- מכשיר טטריס
- משחק ל-PC סופר קוף
- קובע מצחיה
- מדריך בוק 3 Corel Draw
- עם מאוורר
- מעבדת לימוד לשפת BASIC
- מדריך בוק 3 QUATTRO PRO

- אני מנוי חדש/ה
- אני מחדש/ת
- שם משפחה ופרטי
- תאריך לידה
- רחוב
- עיר
- 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.
- תוראת חיוב בכרטיס אשראי ויזה / ישראלכרט / דייטס (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.

פּוּ הַדּוּב

במסיבת יום ההולדת



מאת: שי צוהר

המשחק פו הדוב במסיבת יום ההולדת הוא לומרה/קווסט חדש בהוצאת מיראז'. במשחק לפו יש חברה בשם שירה והוא מאוד אוהב אותה. מתר מסיבת יום ההולדת של שירה ופו רוצה לעשות לה הפתעה ולהכין לה מסיבה. כדי להכין את המסיבה אתה צריך להכין לשירה עוגה ולקשט את החדר, כי מה שווה מסיבת יום הולדת בלי עוגה וקישוטים? כמו בכל הקווסטים אתה צריך לגעת בכל מיני דברים וכל דבר בו תיגע - יעשה משהו. אם למשל תיגע במכונת הכביסה היא תיקח את כל הבגדים מן הסל ותכבס אותם, ואחר כך תעביר אותם למייבש או אם למשל תיגע במזכירה, תשמע את ההודעות שהיו היום כמו: שירה רוצה לבוא לשחק וכו'.



שק הסוכר בעזרתו תאפה את העוגה של שירה - ממש כמו בכל קווסט טוב, רק שזה מיועד לילדים קטנים.

נשמע מסובך, אך אל תדאגו. ברגע שתכנסו לראש של המשחק תהנו עד השמים.

המשחק אינו מיועד לילדים קטנים בלבד! גם האחים הגדולים שמעל גיל 8 יתנו. תאמינו לי, אני כבר עברתי את הגיל הזה די מוזק.

לפי דעתי ללומדה אפשר היה לקרוא "הקווסט הראשון שלי".

לסיכום:

הלומדה נפלאה. אני חושב שהיא תהיה מעניינת לכל משתמש מתחת לגיל 13.

ציונים:

קול כרטיס קול: *

גרפיקה: *

קול רמקול: *

כיף: *

כללי: *

שווה את המחיר? כן!!! בהחלט גם לילדים גדולים.

זה אתם בטח יודעים. למשחק גרפיקה יפה מאוד. לפני ששמעתי את הצליל הראשון בעברית ראיתי את הבית ואת הדרך בה אנחנו נכנסים דרך החלון לחדרה של שירה (אתם זוכרים - החברה של פו), ואיך אבא שלה אומר לה לילה טוב... (דרך אגב, במשחק

שירה קוראת לפו "דובון בלון" - אני לא הייתי מוכן שיקראו לי ככה)... ופו, כלומר "דובון בלון", מתעורר לחיים יחד עם כל החיות והם מתחילים בעבודה. במהלך המשחק תיתקל בפסנתר עליו תוכל לנגן את כל מה שאתה יודע לנגן או לנגן מנגינות שהיו בזיכרונו של המחשב. (כל המנגינות בזיכרונו של המחשב הן שירי ילדים עממיים כגון לודו משהו.

יש קטע הדומה במקצת לסגנון משחקי לארי במעלית המזון, אך אתה פשוט נופל למטה אל תוך ערימת כביסה, שם אתה מוצא את השלט שפותח את המחסן, ובו אתה צריך להשתמש כסולם כדי לקחת את

לעברית וכל מה שהחיות אומרות נשמע בעברית צחה (אחים גדולים לא להתייחס המשחק מהנה מאוד למרות שהוא בעברית). לפו יש כמה עוזרות כגון יוכבד הבוכה ומטילדה הארנבת, יוכבד רוצה לעזור לפו לקשט את החדר של שירה ומטילדה רוצה לעזור לפו לאפות את העוגה. חכו ותראו.

תוכנת ההתקנה גם היא בעברית. המשחק תומך גם בסאונד בלאסטר וגם ברמקול הרגיל כך שאם אין לכם סאונד בלאסטר - לא נורא, תוכלו לשמוע גם דרך הרמקול הרגיל של המחשב למרות שהצלילים לעולם לא יהיו אותו דבר ואת

מאת: דוד אידלס

עבודת הבלש היא עבודה קשה. המשחק הזה עוד יותר. הרבה שאלות צצות ועולות בדרך, וכמעט שום דבר לא ברור. כן, כן, זוהי עבודתו של השוטר, אך השיגרה היומיומית משתנה לפעמים, כשיש לך אישה רוצה סדרתי שמשגע את העיר. ועכשיו, הכל תלוי רק בך – למצוא "ולחסל" אותו. כמו שכתבנו בהתחלה – עבודה קשה.

4

חקירה משטרתית



5 תפקידך לטפל באלמנות ובאמהות של נפגעי האלימות.



3 חשוב מאוד להתאמן כל יום בודי, ואחר כך – לך תובחן ותצטיין.



1 ירדת הפסע: חשוב לדבר עם הבושים לפני שאחזק פותח את הפח.



6 זה הבית של חומר יואו מאני. חשוב לזרוק מבט על השיחים.



4 זהו הבניין בו אתה עובד. אל תשכח להודות בכניסה.



2 לפעמים הבוס שלך חושב שהוא האמא שלך, אבל ככה זה עם כל הבושים.



חקירה מצולמת



15 חשוב להסתכל מעבר לפינת לפני שאתה נכנס למקום מסוכן.



11 זה המקום שכיבס ובטהאד נמצאים בו.



7 טוות לנאצים. חשוב לעצור את כל הנאצים שבסביבה.



16 חבריביקיו האחרון.



12 הכלב הזה אוהב עצמות. חפש מתחת לעץ.



8 זה נכון שפתולוג טנתה גוסות, אבל לא עד כדי כך.



17 זהנה העצם שאתה זכית בה.



13 לא תאמינו - עוד נעל אדומה. וגם מעבר תת קרקעי.



9 טוכר התקליטים מוצא כל דבר, וגם יש לו את מקל התישוף.



18 ותשקוט הארץ עד המושק חבא.



14 אכזריות כלפי חיות? מי נותן לך רשות לנסות איתה גלולות על הכלב?



10 המקום המעניין ביותר במשחק. חשוב מאוד לדבר עם שלוש הבחורות וגם לסחוב את המצית שלהן.



הגלדיאטורים האמריקאיים



מאת: עידו שמש

הם בכושר, הם קשוחים והם בעלי הגוף המפותח ביותר על פני כדור הארץ. עתה הם מוכנים להעמיד את עוצמתם הגופנית להתמודדות כנגד עוצמתכם (אפילו אם זו רק העוצמה הטמונה באצבעותיכם). קבלו אותם - הגלדיאטורים האמריקאים. במשחק זה, מבית GAMETEK, עליך להתמודד כנגד הגלדיאטורים ואתה יכול לעשות זאת בשני אופנים: האפשרות הראשונה היא בשיטת הטורניר, כאשר אתה מתמודד כנגד גלדיאטור בשבע התחרויות שיפורטו בהמשך. סורגיד זה מתרחש בסגנון נוק אאוט - המפסיד יוצא מהמשחק והמנצח ממשיך לשלבים הבאים. האפשרות השנייה היא משחק יחיד על אחד, בה אתה יכול לשחק נגד חברך והמנצח יהיה מי שיצבור יותר נקודות במהלך התחרויות. עכשיו נציג בפניכם את שבע התחרויות:

- התקפה - כדורי טניס עפים עליך** מכל כיוון בזמן שאתה מנסה לברוח למחסה.
- קרב אבירים - מכחן של שיווי**

משקל, יציבות וכוח. עליך להיאבק קשות כדי לשרוד.

- ג. קליע תותח אנושי - הפוך את גופך לקליע עשוי שרירים וכוחן אותו אל ומי אם לאו הגלדיאטור.**
- ד. החומה - עליך לטפס על חומה גבוהה, רק היוזר שהגלדיאטור לא יעיף אותך למטה.**
- ה. אטלס - קרב של כולם בכולם. אם לא תחבוט - תיחבט.**
- ו. כדורי כוח - עליך להכניס כדורי רגל לתוך מיכלים בזמן שהגלדיאטורים מנסים לתפוס אותך.**
- ז. התחרות האחרונה והקשה מכולם - המשמיד. עליך לעבוד שמונה מכשולים. אם נכשלת - תושמד.**

במשחק הושקעו מאמצים רבים כדי ליצור אווירה הדומה לתוכנית הטלוויזיה האמריקאית, ואת זה רואים לפי הרקע והאופי של כל אחת מהדמויות שמוצגות במשחק. אנו ממליצים לכם לשחק במשחק זה עם נויסטיק מכיוון שאיתו הרבה יותר קל לשלוט כשחקן. האנימציה במשחק מודגשת רק בחלק מהתחרויות, ובאלה

שהיא מודגשת היא יפה מאוד. הקול במשחק מודגש מאוד בפתיחה ולאחר מכן פחות. חבל שהשקיעו הרבה בגרפיקה ובקול - ואילו במשחקיות השקיעו פחות. זהו משחק שונה ממשחקים אחרים. מי שאוהב את הגלדיאטורים והתוכנית שלהם וגם מי שסתם אוהב את סוג המשחקים האלה - ייהנהו הגלדיאטורים האמריקאים נמצאים כאן ומוכנים לשגע ולהכשיל אותך. האם יש בכך את הכוח המהירות והריכוז לסלק אותם מדרכך? אם כן, כל מלה נוספת מיותרת.

ציונים:

סוג משחק: הרפתקה, שלבים
 גרפיקה: * * * * *
 קול פנימי: * * * * * וחצי
 כרטיס קול: * * * * *
 כיף: * * * * *
 כללי: * * * * *

שווה את המחיר? תבחרו איזו קלישאה שבאה לכם, אבל כן.



בית

המשפט!



מעבודתו לאחר שמצא כי המפעל מייצר נשק לא חוקי ומוכר אותו לגורמים עויינים, בעלת בית אשר אולצה לפנות את ביתה עקב בירוקרטיה וכיוצא בזה. את התיק השמיני תקבל רק לאחר שתתמנה לשותף בכיר ב-"מקנזי-ברקמן", והחיסרון הוא כמובן שלאחר פתרון התיק הזה אפשר לשכוח מהמשחק או לתת אותו במתנה לאח הקטן, אם זה מעניין אותו. (אפשר גם למכור אותו דרך לוח וויז, מוסיף ניר העורך). היו צריכים לכל הפחות, ליצור יותר משימות או לפתח קופסאות השלמה עם משימות נוספות. לסיום, משחק המיועד למעריצי הסדרה בלבד, או למי שרוצה להתנסות בחוויית המשפט מבלי להיזרק לכלא. לפי הידוע לנו, את הסדרה רואים הרבה עורכי-דין ומשפטנים - אז אם יש לכם כאלה בסביבה, קנו להם את המשחק כמתנה מוצלחת מאוד.

ציונים

סוג משחק: חשיבה	
גרפיקה: *	* חיפושיות
צליל: *	* חיפושיות
כיף ואתגור: *	* * * חיפושיות
כללי: *	* * וחצי חיפושיות
שווה את המחיר? למעריצים מושבעים בלבד.	

לכל תיק יש סוף משלו, ועליך לחקור עדים ולהתייעץ בפרקליטים אחרים שבמשרד לפני שתיגש למשפט. תצטרך גם לנסוע למקומות שרגל אדם הגון לא דרכה בהם, בגון בארים ומועדונים מפוקפקים, ולהרים טלפונים למשרדי חקירות. מי אמר שעריכת דין היא מקצוע פקידותי?

אם וכאשר תגיע למשפט, תצטרך להשתמש בחומר שאספת על מנת לחקור את העדים שלך ושל הצד שכנגד. כמובן שתצטרך להיות ערני בחקירות שמנוהלות על-ידי התובע שמולך, וכך להתנגד לשאלה, או למחות על הצורה בה השאלה נשאלת. כמו בטלוויזיה.

הגרפיקה במשחק מורכבת רובה ככולה מתמונות קבועות של אנשים, שחקנים וכדומה. על רקע המסכים הללו מופיע הטקסט - ומדובר בכמות טקסט שלא היתה מביישת שום ספר. צריך לשים לב לכל פרט (קטן ככל שיהיה) על מנת להצליח במשפט. הצליל מורכב כאמור ממנגינה שנמשכת לאורך כל המשחק ועולה בשלב מסוים על העצבים - המתכנתים היו צריכים לדעתי לשנות קצת את המנגינה מחקירה לחקירה, או לפחות לעשות אותה פחות רועשת.

האתגר במשחק הוא רב וכאן יתרונו האמיתי של המשחק: אם היינו צריכים לסווג את המשחק היינו קוראים לו "סימולציית משפט" - משחק בו עליך לחשוב, להתנהג ולהגיב כמו עורך דין אמיתי ואו לפחות כמו אלה שבטלוויזיה.

בין המקרים אותם עליך לפתור בהצלחה תוכל למצוא אשה שרצחה את בעלה כדי לקבל את רכושו, אדם אשר פוטר

מאת: שחף בן-צור

האם אתם נשבעים לוטר את האמת, את כל האמת ואך ורק את האמת? אם כן, ברוכים הבאים למשחק המחשב "פרקליטי אל. אי."

כן, גם אנחנו די נדהמנו לראות משחק זה המבוסס, כמובן, על הסדרה המצלחה המוקרנת אצלנו - והסתערנו מייד להתקינו במחשב.

המשחק עצמו הוא משחק חשיבה הדורש ריכוז גבוה וידיעת אנגלית ברמה גבוהה (לעיתים אף שליטה במספר מונחים משפטיים), ולכן אינו מתאים למי שאינו מורגל לעמוד בתנאים אלה. אחד החסרונות הגדולים של המשחק הוא ההתרכזות רק בנושא המלל, מה שאומר שאין כלל אנימציה או קולות רקע נוספים, חוץ מהמנגינה, נעימת הנושא, שחוזרת על עצמה שוב ושוב.

תפקידך, השחקן, הוא להיכנס לנעלי אחד הפרקליטים שבמשרד ולהתמודד בהצלחה עם שמונה מקרי תביעה אשר עומדים מולך (לא כולם בבת אחת - אחד אחד ולפי הסדר). מטרת המשחק היא להתקבל כשותף בכיר במשרד "מקנזי-ברקמן", משרד עורכי הדין המפורסם, זאת לאחר שתפתור שישה מתוך שבעת התיקים הראשונים ותקבל ניקוד מסוים.

לכל תיק משפטי, כידוע, יש כמה פתרונות: אפשר להתפשר מחוץ לבית המשפט - סיטואציה בה מגיעים שני הצדדים להסכם ללא התערבות המושבעים, אפשר גם לצאת זכאי מהמשפט, או אשם - אך לא לקבל את מלוא העונש שהתובע רוצה, וכי.





בודד באפילה... שוב

עליה יש שומר המצויד בתת-מקלע. הפרופסור הצליח, בצורה כלשהי, לחמוק ולהיכנס לבית ולמצוא את גרויס, אך עד מהרה הוא נמצא מת על רצפת החדר. לפני מותו המהיר שלח מכתב אל קארנבי ובו ביקש מקארנבי לבוא ולחקור את הפרשה שבה מעורבים, כנראה, כוחות על-טבעיים. עוד מגלה הפרופסור, כי את הכנופיה מנהיג משהו בשם "חד העין ג'ק", על שם השודד הפיראט המפורסם וכי כל החבורה הולכת אחריו.

קארנבי מוצא את עצמו עד מהרה מול אותו בית עתיק, כאשר בכיסו אקדח, 6 כדורים וידע באומנות לחימה מזרחית. בקטע זה מתחיל המשחק.

אחד הדברים שבלטו במשחק הקודם היה השימוש הראשוני בגרפיקת הפוליגונים - גרפיקת משולשים. גרפיקת משולשים נראית כיום יותר ויותר במשחקים, ובמיוחד במשחקים המתמחים במציאות מדומה (virtual reality). בגרפיקה זו משתמשים במשחקים בהם מנסים לתת למחשב יותר מהירות ביצוע על חשבון הגרפיקה. במקום שהמחשב ידאג לכל נקודה ונקודה על המסך כמו בסרט אמיתי, ועל ידי כך יגרום לתגובה איטית של הדמויות, וכל משחק יקח במקום 50 שעות 150 שעות - משתמש המחשב בשטחים על ידי נוסחאות, וכך יכול לחשב במהירות כיצד נראה כל שטח צבע ולמלא את כל השטח בשנייה. הדבר משפיע לטובה על המשחקים שרצים במהירות ונותנים אווירה טובה יותר למשחק.



השחקנים יכולים לראות את תגובת הדמות שלהם לגבי המשחק באותו רגע, ולכן הדבר נפוץ כל כך במציאות מדומה, שם העיקרון של תגובה מיידית חשוב כל כך.

אולם המתכנתים ידעו כי מי שקונה את המשחק מצפה ליותר ממה שראה במשחק הראשון, ולכן דאגו להכנסת רקעים רוממים (שעליהם מתהלכות הדמויות) יפים יותר במשחק הקודם. הם מצוירים או מצולמים ונראים אמיתיים. עקב כך אין במשחק תנועת מסך (scrolling) וכאשר הדמות יוצאת מהמסך הוא מתחלף למסך אחר ולא ממשיך להתגלגל.

בלוס אנג'לס, קליפורניה, בשנת 1924 (כשנתיים לאחר המשחק הראשון). מאז פיענח את התעלומה הקודמת הוא נקרא בפיהם של חבריו העיתונים "בלש על-טבעי" כאשר הם מתייחסים, כאמור, לכל התופעות המוזרות אותן עבר בהצלחה במשחק הקודם.

הפעם יוצא קארנבי להתחקות אחר עקבותיו של חברו הפרופסור ששלח לו מכתב ממקום הנקרא "מטבח הגיהנום" (בתרגום חופשי). אותו פרופסור מצא כי ילדה קטנה בשם גרויס, אשר נחטפה על ידי כנופיה מזוהה ותמהונית, מוחזקת בבית עתיק במקום הנקרא "מטבח הגיהנום". הבית נמצא על צוק גבוה ומבודד לגמרי, למעט הכניסה הראשית

מאת: שחקן-בן-צור

מי אוהב להיות לכד באפילה? אני לא מדבר על כל הטרוולים, אורקים ואלפים למיניהם. מה יותר גרוע מלהיות בבית נטוש, ריק (ולכאורה) מכל אדם, ולהסתובב בו מבלי למצוא את היציאה?

להיות פעמיים באותו מצבו "בודד באפילה" הוא משחק שהפך ללהיט היסטרי בכל העולם בין לילה. מסופר בו על עיתונאי אשר נשאר בודד בבית אפלולי, כשכל מטרותו היא לצאת משם בחיים. המשחק הינו בעל גרפיקה ייחודית ויפה, צלילים משולבים באפקטים מדהימים והוא בעל רמת קושי שגוררת כל שחקן לשעות משחק רבות - גם אם הוא מיומן ביותר.

את המשחק יצרה חברת "INFOGRAMES", האחדאית בין היתר למשחקים כמו איטרנס, אי הפעלולים (STUNT ISLAND) וצל כוכב השביט (SHADOW OF THE COMET) שכולם נחשבים להצלחה בכל העולם.

כידוע, שום הצלחה אינה עוברת מבלי לעודד את תיאבונן של החברות לעוד כסף, וכך מגיעים אלינו עוד ועוד המשכים למשחקים שונים - ברוב המקרים מדובר במשחקים המשתווים ברמתם למשחק הקודם (אותה גרפיקה, צלילים ואתגרים). "בודד באפילה 2" מודע לכל המגבלות הללו ומנסה לחפות על כך באתגר. הוא מצליח בצורה יפה מאוד.

קארנבי, אותו פגשנו במשחק הראשון, שוב מוצא את עצמו במקום מרוחק והפעם

לפגוע במהירות המשחק עצמו - צירפו המתכנתים אפשרות להריץ את המשחק ברמת גרפיקה פחות גבוהה (למהשבי 386) ועל-ידי כך לא לפגוע במהירות המשחק, אך אל דאגה, לא מדובר בפגיעה בדמויות או ברקעים אלא באנימציות קטנות וכגון נחשים, עטלפים, עורבים ושאר משרי שחורות) שאותן המחשב משמיט.

לאור הערות מהקוראים אנחנו מדגישים שוב - שימו לב לאיזה מחשב מיועד המשחק ואילו נתונים צריכים להיות לאותו מחשב על מנת שהמשחק ירוץ בכלל ואפילו אם זה ברמה הנחותה שלו) - בידקו זאת היטב לפני שאתם קונים את המשחק, כדי לא ליצור ציפיות יתר ואכזבות גדולות.

אז אתם מוזמנים לכבות את האורות בחדר, לנעול את הדלת, להפעיל את המחשב ולצעוד בודדים באפילה... שוב.

דרישות מערכת:

מחשב: 386 בעל 25 מגה-הרץ ומעלה.

זיכרון מורחב: 2 מגהבייט.

זיכרון רגיל: 560k.

כונן קשיח (בעל 14 מגהבייט פנויים לפחות).

עכבר.

אפשרויות מערכת:

כרטיס קול (אדליב, סאונד בלאסטר ותואמים).

ציונים

סוג משחק: הרפתקה

גרפיקה: *

צליל (כ. קול): *

כיף: *

כללי: *

שווה את המחיר? אם אתם צריכים לקנות רק משחק אחד השנה - זה המשחק!

דרישות מערכת:

מחשב: 386 בעל 25 מגה-הרץ ומעלה.

זיכרון מורחב: 2 מגהבייט.

זיכרון רגיל: 560k.

כונן קשיח (בעל 14 מגהבייט פנויים לפחות).

עכבר.

אפשרויות מערכת:

כרטיס קול (אדליב, סאונד בלאסטר ותואמים).

הצלילים במשחק הם תאוה לאוזניים - מוסיקה חרישית (לא חזקה מדי) מלווה את השחקן לאורך כל המשחק, ומדי פעם שומעים אפקטים שמאוד מאוד מוסיפים למשחק, כגון: נשיפות כבדות לאהר התאמצות יתר, נפילות של חפצים וכדומה. דווקא בקטעים היותר מותחים יש "נפילה" מסוימת (אם אפשר לקרוא לזה כך) של המתכנתים - הם אינם מגוונים בקולות הירי בזמן שהם נחוצים (כל הזמן תת מקלע או אקדח וגם זה נשמע לא הכי מציאותי שבעולם), וגם קטעי הדיבור נשמעים בקמצנות, למרות שהם עוזרים כאשר מתקרב אליך מישהו ושומעים אותו קורא לך.

העלילה עצמה היא מהסובות ביותר שנראו עד עכשיו במשחקי המחשב וזה מה שגורם למשחק, למעשה, להיות טוב כל כך. מהרגע הראשון תמצאו את עצמכם מוקפים באויבים ושונאים כאשר עליכם להשתמש בכל מה שתמצאו (ולא תמצאו הרבה) בחוכמה. לכל אחד מהאויבים שלכם יש נשק - לרובם יש תת מקלע - ואם לא תשתמשו בקמצנות ובדייקנות בכלי המשחית שלכם, תמצאו עצמכם עד מהרה מובלים (מתים) למרתף...

המתכנתים, ביודעם כי הציפיות גם בתחום זה הן גדולות, טרחו לייצר משחק מותח ובעל שעות מדף ארוכות מאוד. הם מבטיחים לפחות 50 שעות משחק, כ-70 דמויות שונות שתתקלו בהם, כ-250 מסכי רקע (שימו לב - מסכי רקע שונים לא אומרים כי לא תחזרו למסך כמה וכמה פעמים) כ-600 עצמים תלת-מימדיים (הם דאגו כי לפחות הדמויות והחפצים יהיו מושפעים מהצללים במקום וזה מוסיף המון) וכ-1500 קטעי אנימציה. יחסית למשחק הקודם זה המון, ואין ספק כי נעשה מאמץ רציני (ומשתלם) ליצור משחק מרתק.

המשחק עצמו מיועד, כמובן, לכל מי שאהב את המשחק הראשון, למי שאוהב הרפתקאות (גם השחקנים המנוסים ביותר ימצאו עצמם מזיעים במשחק מעולה זה), למי שאוהב משחקים עם אנימציה מהירה וטובה והרבה אקשן ולמי שאוהב משחקי חשיבה - את המשחק אתה מתחיל עם ירע מינימלי ואת המידע אתה אוסף אט אט מחפצים שתמצא על הרצפה או על אנשים שתהרוג. בקיצור, משחק שמיועד לכולם. אחד הדברים עליו חשבו יוצרי המשחק (ולפי מה שנראה בשטח הרבה חברות מתחילות ללכת בדרך זו), הוא שהמשחק יכול לרוץ בכמה רמות גרפיקה. מכיוון שהגרפיקה היא צרכנית הזיכרון הגדולה ביותר במשחק ומכיוון שככל שהמחשב בעל שבב חזק יותר הוא יכול להריץ את המשחק ברמת גרפיקה גבוהה יותר, מבלי



DUNE 2

יהונתן אמיר מתמרת

- ★ שלח יחידת חיילים ל-HARVESTER של האויב, ותקוף אותו בעזרתם.
- ★ ה-HARVESTER ינוע במטרה לתקוף את החיילים וכתוצאה מכך הוא ייתקע במקום, ולאויב לא תהיה הכנסה של CREDITS!
- ★ כדי ליצור מערך הגנה טוב, יש לסדר את כוחותיך בצורת האות ה', האויב יכנס ל-ח' ויהרס במהרה על ידי צורר יריות מכל הכיוונים.
- ★ במסך השלישי אין צורך לפחד מתולעים, כי שם הן עדיין לא כל כך מסוכנות כמו בהמשך.
- ★ כדי להיפטר מתולעים מטרודות, יש לשלוח יחידה לחול כדי למשוך תולעת לקירבת הסלע. ברגע האחרון, יש להחזיר את היחידה לסלע ולתקוף את התולעת במטרי יריות מכמה יחידות הממתינות על הסלע.
- ★ כשתוכל לבנות סנק משלח טילים - בנה אותו. הוא מצוין במתקפות על בסיס האויבו!
- ★ נגד סנק משלח טילים של האויב, יש לשלוח יחידת קרב שתעמוד הכי קרוב אליו ותתקוף אותו. הסנק יכול לפגוע רק במטרות לטווח ארוך.
- ★ כשתבנה מבנה מייצר סנקים ומבנה מתקן סנקים, השתרל לעשות זאת רחוק ככל האפשר ממקום האויב. האויב מנסה להשמיד את הבניינים הללו בעדיפות ראשונה!
- ★ בתור אחד שכבר סיים את המשחק, אני ממליץ לשחק בתפקיר האדומים - איתם קל יותר לנצח. עם הכחולים קשה יותר, ועם הירוקים קשה עוד יותר, אך המשימה, כמובן, תמיד אפשרית.

יניב הירש מפתח תקוה

- ★ בשלבים 7-9 באדומים, עליך לבנות HOUSE OF IX. אחר כך, עליך לבנות HEAVY FACTORY, להיכנס לבניין של הסנקים ולבנות את הסנק האדום שעולה 800 ש"ח.
- ★ במשימה האחרונה (עם האדומים), לאחר שבנית ארמון אחד, שלח גיפ לאמצע המסך ויתגלה בפניך הארמון של הוודורים. שלח את הטיל לארמון של הוודורים, ולאחר שתפוצץ אותו לא ישלחו לך יותר טילים.
- ★ כשיש לך טיל בארמון, שמור את

המשחק. לאחר ששמרת, שלח את הטיל - אם לא פגעת בבניין, שחזר את שמירת המשחק ויהיה לך טיל נוסף.

- ★ כשאתה עם הכחולים, במשימה האחרונה, בנה 2 משגרי טילים, 2 סנקים טובים ואת שאר הסנקים בנה כ-SONIC TANK.
- ★ אל תבנה מטוסי תקיפה, כי הם לא יעילים. הם כמעט ולא מתקיפים את הבניינים, אבל הם מגלים שטחים.

גובלינים 3

עורד בן-רב חיפה

- ★ כדי להשיג מזלג במסך של הדרקון, עליך לקחת את האבן, לסבול אותה במים ולאחר מכן לשפוך אותה על הבית השרוף.
- ★ במסך שאתה משחק בשביל אוברתך, כדי להשיג אבן וחבר, השתמש במקל על האבן הקסנה מעל היצור עם ראש הגולגולת.
- ★ באותו מסך, כדי להשיג מקלות קסנים, עליך להשתמש באבן על החליל של האיש היושב.
- ★ באותו מסך, כדי ליצור מקלות דינמיס קסנים, עליך לקחת מקלות קסנים להכניס לתוכם אבק שריפה, להכניס פתיל (wicks) וליצור גיצוץ בכך שתכה עם האבן שברשותך על האבן בצורת הדג.
- ★ באותו מסך, כדי להשיג במבוק, ורוק מקל דינמיס קטן על הסלע ואז עשה עם אוה קסם על השתיל הקטן וקח את הבמבוק.
- ★ באותו מסך, כדי ליצור מקלות דינמיס גדולים, עליך לעשות את אותו התהליך המוזכר למעלה, רק עם מקלות במבוק.
- ★ בעיר, כדי להשיג את המרשם של התעופה, עליך להשתמש במכתב אהבה על המראה.

לארי 6

- ★ כדי להשיג מפתח שבדי ומשור קטן, עליך לקחת את גליל נייר הטואלט, לשים אותו בכיור ולהפעיל את המים. לאחר מכן, התקשר לקו של בעיות בתור ואמוד להם על הכיור הסתום. צא מהחדר, וחזור לאחר זמן מה. היכנס לשירותים וקח את המפתח השבדי מהשרברב.
- ★ כדי להשיג כסריות, עליך לנסוע

בעגלה העוברת מצד לצד. האיש המסיע את העגלה יבקש גפרורים. הבא לו גפרורים מהבר ולאחר שיעזוב, פתח את פתח מנוע העגלה וספל במנוע בעזרת המפתח השבדי. צא מהמנוע וזכה שהאיש יחזור. כשהוא יחזור, הוא יבקש שתחזיק את הפנס שלו בזמן שהוא מתקן את המנוע, פתח את הפנס וקח את הכסריות. החזר לו את הפנס ובלי הכסריות) - ויש כסריות.

נוצה רפפורט מחולון

- ★ בתחילת המשחק, יש לקחת את המפתח מהבחורה בלובי.
- ★ לא להקיש את סימן הרוכסן על גארי ממכון העיסוי.
- ★ יש להביא סוללות לבחורה באמבטיית הבוץ, אותן משיגים כשעוזרים ב"תיקון" העגלה של AL.
- ★ אפשר לעבור לחדר המלתחות דרך מערכת הקירור במטבח כשלוחצים על הכפתור ולהיפך. מהמלתחות אפשר להגיע לחדר על ידי לחיצה על כפתור המעלות.
- ★ יש להביא אזיקים ל-T-BIRD הנמצאת במכון הכושר, אליו מגיעים דרך חדר ההתעמלות והבריכה.
- ★ יש להביא לרוז פרחים מחדר הפרחים, אותם לוקחים מהאגרסל בחדר של לארי.
- ★ בחוף הים קבורה מגורת שמן.
- ★ אל תנסה לשחות בים עם בגדים.
- ★ צריך לחייג 75 מהחדר ולהזמין מנקה. לאחר מכן, לצאת מן החדר, להסתכל על העגלה שבמסדרון ולקחת ממנה דברים כמו חוט דנטלי ונייר טואלט.
- ★ צריך להכניס את נייר הטואלט שלוקחים מן המנקה לשירותים ולקחת לשרברב ב-76. מן השרברב ניתן לקחת פצירה ומפצה ברגים.
- ★ מתפשטים במלתחה על ידי הקשת המגבת על לארי.
- ★ צריך להרטיב את בגד הרחצה שלוקחים מן המנקה במי הבריכה ואחר כך לקרר אותו במקרר המטבח למשך זמן מה.
- ★ בפחי הזבל במטבח יש דבר מעניין!
- ★ מהנייד לניקוי משקפי שמש והחוט הדנטלי, מרכיבים בגדים.
- ★ צריך לדבר עם המציל בכריכה, והוא נותן מפתח לשער המגלשה.
- ★ צריך להביא לבחורה שבחדר

- ★ בהמשך, יש לקפוץ מאבן לאבן ולהיוותר מהחול הבוצי ומידי השלדים היוצאות מן האדמה הבוצית.
- ★ יש להיוותר מהמפלצת ומקסמיה כי זה מוריד מכוחך.
- ★ את המפלצת אפשר להרוג על ידי קסמים אישיים (קוסם) ועל ידי מלחמה נגב או לוחם.

ALONE IN THE DARK ■

- אבי רוניק מקרית ביאליק
- ★ כדי להשיג חרב, צריך לזרוק את הפסל הוודוד הקטן על האביר בקומה השנייה.
- ★ כדי להשיג חצים לקשת הולכים לחדר הסמוך לחדר בו הרוחות הוקדות, וכערוגה האמצעית ועם הסלה והרקדנית מפסל) - באים מאחורי הערוגה, נותנים את הפקודה SEARCH, ואז בורחים מהחדר כי נופלים מהתקרה עכבישים.
- ★ באמבטיה שבקומה השנייה, כדי להשיג את הכד, צריך לירות או לדקור את המפלצת הסגולה, לקחת את הכד ולברוח מהחדר לפני שהיא מספיקה להתאושש.

MORTAL KOMBAT ■

- אורן אברהם
- ★ SUB-ZIRO: הקפאה - למטה, קדימה ואגרוף נמוך. תנועה סופנית - להתקרב אל היריב ואו ללחוץ את אותה תנועה של הקפאה, רק הפעם עם אגרוף גבוה.
- ★ RAYDEN: ברק - למטה, קדימה ואגרוף נמוך. היעלמות - למטה, למעלה. סורפדו - 3 פעמים אחורה ואז פעם אחת קדימה.
- ★ SCORPION: שליחת צלצל - אחורה, אחורה ואגרוף נמוך. אגרוף לאחור - למטה, אחורה ואגרוף גבוה. תנועה סופנית - לעמוד במרחק קטן מן היריב ואו ללחוץ פעם אחת הגנה, להשאיר למשך זמן קצר ובו-זמנית ללחוץ כמה פעמים לכיוון מעלה.
- ★ SONYA: טיל סגול - אחורה, אחורה ואגרוף נמוך, תנועה סופנית - פעמיים קדימה, פעמיים אחורה והגנה.
- ★ KANO: שליחת סבין - יש ללחוץ על הגנה, ואז להישאר כך זמן מה ובו-זמנית ללחוץ אחורה וקדימה.

המשחק, הם משאירים ללארי מתנה "נחמדה" על הכרית.

GABRIEL NIGHT ■

- מידן קאופמן מראשליצ
- ★ יש לקחת את המשחה הורודה שבאמבטיה בתוך החדר שלך.
- ★ בתוך הכנסייה נמצא חדרו של הכומר, שם יש לקחת את הקולב שנמצא בצד שמאל למעלה.
- ★ ליד המקום בו לקחת את הקולב נמצא מעיל שחור. את המעיל עליך לתלות על הקולב כדי שלא יתקמט.
- ★ בתוך חנות הספרים בה אתה נמצא יש לדבר עם האשה ולהקליט את דבריה ברדיו שלך וזה יעזור לך בהמשך.
- ★ יש לקחת ולקרוא את הספר הנמצא במדף העליון.
- ★ בכנסייה, יש לדבר עם הכומר הנמצא בחדר הקטן (לא בחדרו).
- ★ יש לדבר עם הברמן ולהקליט את דבריו.

הרצון לעוצמה 1 ■

- זהר כץ
- ★ כדי להשיג הרבה כסף, צריך לקחת כל יום פטריות קסומות מהמעגל של הפיות ולא יותר ממאה פטריות ולתת לאשה שמכינה שיקויי קסם (אפילו אם היא לא רוצה יותר).
- ★ כשפורצים את הבית של השריף, צריך לקחת את הכד ואת החנוכיה. פותחים את המגירה ולוקחים את הכסף. בסוף שמים את סימן היד על התמונה ודואים כספת. שמים את סימן היד על הכספת ואם היא לא נפתחת, יש לפרוץ אותה.

הרצון לעוצמה 4 ■

- מידן קאופמן מראשליצ
- ★ כדי לעבור את המסך הראשון במשחק, יש לקחת את המקל שנמצא בתוך הקערה בצד ימין, בחלקו העליון של המסך, ולהדליק אותו.
- ★ יש לקחת את החרב הנמצאת בהתחלת המשחק. היא נמצאת על הרצפה.
- ★ לאחר שלקחת את החרב, יש לצאת מהמקום בו אתה נמצא ולקחת את הדבר המתאים ונגב - סימן נגבים ליד האבן, לוחם - חרב גדולה עם שריון ברזל בצבע כסף, קוסם - חתיכות בד בצבע לבן.
- ★ לאחר מכן יש לרדת למטה ולדבר עם האשה.



- הסלווייה שמלה. את השמלה משיגים מהזמרת כבר, על ידי כך שנותנים לה בירה והולכים אחריה למלתחה.
- ★ צריך לשים את כיסוי האסלה מן המנקה על השירותים ולקחת את העיתון. לאחר מכן לרוחץ ידיים כסבון מן המנקה.
- ★ אם מתקשרים להשגחת הבית בתחילת



מאת: שחף בן-צור

320 קילומטר מגואם, באמצע האוקיינוס, נמצא המקום העמוק ביותר בעולם: 11 קילומטר מתחת לפני הים. רק לשם השוואה, המקום הגבוה ביותר בעולם, הר האורסט, נמצא בגובה של קצת פחות מ-9 קילומטר מעל פני הים.

בינואר 1960 ירדו שני אנשים אמיצים בפעם הראשונה והאחרונה לתחתית האוקיינוס, בכלי ימי קטן שנראה כמו אמבטיה סגורה עם חלונות. הם חזרו כאשר החלונות סדוקים עקב הלחץ האדיר שקיים בתחתית וזכו לטקס השמור רק לניבורים אמיתיים. אולם, מאחר והכלי הימי היה מוגבל בתנועתו, היה להם מעט מאוד להראות מסיוורם המופלא.



כיום, בעזרת רובוטים מיוחדים המביאים דוגמאות מהקרקעית, יכולים המדענים לגלות ולאסוף נתונים רבים על החיים בקרקעית האוקיינוס. מדענים רבים מצאו חיים חדשים, מקורות חדשים של גאז

טבעי ואף משערים כי סוגים רבים של חיות מחכים שם עד שיגלו אותם.

המשחק "תגליות המעמקים" מאפשר לך לחקור ולסייר בעולם המעמקים המורד הזה, תוך כדי שימוש במיני-צוללת וביוצו משימות שונות. במשימות אתה

תגליות

את המעמקים ולקבל מידע (באופן כמעט בלתי מוגבל) על החי והצומח בתחתית האוקיינוס. "תגליות המעמקים" דואג, בראש ובראשונה, לתת לשחקן הרגשה של איש צוות במשלחת מדעית לחקר תחתית האוקיינוס. עליו לעבוד את כל תהליכי הנסיעה, התדרוך לפניו ואף בזמן הפנאי יש לו חדר משחקים בו הוא יכול לשחק בקליעה למטרה או במשחק מכונות המוצב בספינה.

לאחר שתגיעו למקום (תוך תפעול הספינה בהתאם לתדרשו להיכנס לתוך המיני-צוללת ולתפעול אותה בהתאם להוראות שניתנו לכם בתדרוך, זהירות, לא לפשול)



הכרפיה במשחק מדהימה ודואגת להביא למסך תמונות הלקוחות ממחקרים אמיתיים שנעשו, ומכאן אפשר להגדיר את התוכנה גם כלומדה המספקת את כל הנתונים האפשריים ממחקרים אלה.

הצליל הינו ברמה מספקת וכמה צלילים כבר יש מתחת למים באוקיינוס ונראה כי המתכנתים דאגו יותר לגרפיקה ולאמינות הטקסט.

העלילה עצמה אינה קשה, אך אסור להקל ראש גם בדברים שנראים קלים מדי. בסך הכל נראה כי כל מי שיתקרב למושק, יוצא את עצמו שקוע בו כאשר

המעמקים

צריך לסלק אשפה נרעינית, למצוא חיים חדשים, לחפש אחר ספינה טרופה. לאתר את הקופסה השחורה של אחד מהמטוסים שהתרסקו ואפילו לראות את הספינה האגדית, ה-"סיטאניק".

המשחק/לומדה "תגליות המעמקים" הינו אחד המשחקים המעניינים ביותר שנראו לאחרונה על מדפי חנויות משחקי המחשב. אם שמתם לב, התלבטנו בין ההגדרה לומדה או משחק והסיבה לחוסר ההחלטה מראה עד כמה פונה התוכנה לקהל רחב של אנשים.

כמעט כל מי שמשחק במחשב ימצא במשחק/לומדה "תגליות המעמקים" משהו, אם אתם אוהבים סימולציות, תעניינו במיוחד בהפעלת הספינה והמיני-צוללת בה תפליגו במעמקים. אם אתם אוהבים



הרפתקאות יש מספיק גם מזה - המשימות השונות מגוונות בכל התחומים. אם קניתם את המשחק "כשביל הלומדה" תוכלו לחקור

הוא מתמקד בחלקים אשר ימצאו חן בעיניו. נקודה חשובה לבעלי כונני CD-ROM - המשחק משווק גם בגרסת ה-CD-ROM ובו בונים מיוחד - 5 משימות נוספות אשר מתווספות לאלה הקיימות במשחק הרגיל, ותאמינו לנו שבמשחק הזה כל משימה היא בוגוס אמיתי בפני עצמו.

לסיכום, "תגליות המעמקים" הינו משחק/לומדה מעולה ונקווה כי נראה דומים לו (לדוגמה בחלל או בתקופות שונות בזמן). שינו לב לדרישות המערכת ובידוק היסב לפני הקנייה אם יש בידכם את החומרה המתאימה:

ציונים

גרפיקה: ★★★★★

צליל: ★★★★★

כף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? שווה.

- מחשב: 386 ומעלה.
- זיכרון: 2 מגהבייט ומעלה.
- מסך: VGA ויותר.
- כונן קשיח: לפחות 11 מגהבייט פנויים (בזמן המשחק צריכים כ-4 מגהבייט פנויים).
- גרסת דוס: 5.0 ומעלה.



מיראז'

משחקי מחשב



2

כמו תמיד, אנחנו מביאים לך את המשחקים הטובים ביותר



3

משחק השנה
על 1,000,000 שקלים
נתקדם ונחם עד כאן



להשיג בחנויות המובחרות.



4



5

מיראז' משחקי מחשב
טל: 03 5105764



עיצוב: אדריאן לונדון

UFO



ENEMY UNKNOWN

מאת: דוד אידלט

להחליט אז האם לחזור לבסיס או לסייר באזור בתקווה שתמצא אותו שוב. בנוסף, עב"מ יכול לפעמים להיהרס כליל - זה אמנם משמיד את כל הפולשים, אך גם את המטען היקר.

בכל זאת, רוב הזמן עב"מ מתרסק על האדמה ואז אתה יכול לשלוח חיילים. לפני

שאתה שולח את נושאת הגייסות המעופפת בשם SKYRANGER, ודא ששמת את החיילים ואת הציוד הדרוש עליו - אין דבר יותר מתסכל מלהגיע לשטח ולגלות ששכחת לקחת את התחמושת. ברגע שאתה בטוח שהכל



כשורה, זה הזמן להתחיל במשימה. אפסו שעונים!

כל המהלכים במשחק נעשים בשלבים. לכל חייל יש כמה נקודות פעולה שאותן מכובזים על תזווה קדימה, התכופפות, סיבוב אחורה ושימוש בנשק. יש לתכנן היטב את הניצול המירבי של הנקודות הפעילות הללו. אתה יכול, למשל, להיזז את החייל לטווח ירי מול הפולש ולגלות שלא נשאר לו נקודות פעילות בכדי לירות עליו. זה משאיר את האיש פניע וחשוף להתקפת הפולש, ואותך מיואס ומפסיד.

כאשר תגיע, ותראה את אנשיך בתוך SKYRANGER - ראשית כל הוצא אותם החוצה מבלי להרוג אותם במהלך. אם אחד

המחקר מוכרח להיות בעדיפות הראשונה. לצערנו, אפילו המדענים המוכשרים ביותר על כדור הארץ לא מסוגלים להדביק את ההתקדמות הטכנולוגית בת מאות השנים של הפולשים במשך שבועות בודדים, אי לכך עליך לגנוב מנגנונים מהחלליות הפולשות ולהביאם בחזרה לצוות שלך בכדי שהוא יברוק אותם. ברגע שהמנגנונים המתוחכמים נחקרו, אתה תהיה מסוגל לייצר נשקים ומנגנונים כמו אלו של הפולשים, עזרים אשר עם קצת מזל יאפשרו לחייליך ללחום בפולשים כשוויים מול שוויים.

אם אתה תוהה כיצד גונבים מהם טכנולוגיות, תגלה כי הרבר די פשוט: בכדי להתחיל, יש לך שלושה מטוסים - שני מטוסי תקיפה ואחד הנושא צוותים ואינו חמוש. ברגע שגילית את העב"מ על הראדאר שלך, עליך לשלוח לכיוונו את אחד ממטוסי התקיפה בכדי להפילו. אם הצלחת, תוכל לשלוח את חייליך לאזור התרסקות, להרוג את הפולשים ולאסוף כמה שיותר מנגנונים מהעב"מ.

בכל מקרה, כך זה בתאוריה. למעשה, העב"מ מסוגל לברוח ממטוס התקיפה שלך ועליך

זוהי שנת 1999 - עב"מים החלו להופיע בשמי עולמינו באופן קבוע להפליא. סיפורים על חטיפות ורציחות הציתו היסטריה ציבורית ענקית, שיצרה קריאה כי יש לנקוט באמצעים דרסטיים בכדי להדוף את התקפות הפולשים מהחלל. מדינות בודדות ניסו לספל ביצורים הקטנים והירוקים, אך גם הן זכו להצלחה מינימלית - לכן נוצר ארגון סודי בינלאומי (XCOM) בכדי לספל באיום העב"מי. ונחש מה? אתה הבוס שלו.

קודם כל עליך למצוא אתר לבסיס הפעולה שלך. לרשותך עומדים צוותים של חיילים, מדענים ומהנדסים, כמה נשקים רגילים לאותה תקופה וכמה מטוסים - אבל בשלב הזה של המשחק אתה מפגר בהשוואה לטכנולוגיות של הפולשים. זה יהיה "גיהנום" של עבודה להילחם בהם עם רובים ורימונים בזמן שהם מטושים בלייזרים, תותחי פלאזמה ומכשירי שליטה בגלי המוח.





בין המשימות
תוכל להתעסק
בניהול בסיסך. אתה
יכול לקנות ולמכור
כל מה שתרצה, כולל
נשקים, מטוסים,

בסיסים נוספים וצוותים. בכל זאת
התקציב מוגבל ואין אפשרות למשיכת
יתר. מנגנוני הפולשים נמסרים כאמור
למדענים ואתה קובע איזה פרויקט יקבל
עדיפות ראשונה. ככל שיש לך יותר
מדענים, כך גם עולה המהירות בה
המחקר מניב פירות.

בהמשך המשחק אתה תצטרך
לבנות בסיסים בארצות שונות בכדי
לכסות שטח כמה שיותר רחב. המדינות
שחשות שלא מגינים עליהן מספיק
יפסיקו לסבסד אותך ועלולות גם
לחתום הסכמים עם הפולשים. אם
ביצועיך ממש עלובים, אתה עלול
לגלות שמשאביך התייבשו כליל ואתה
מוזן לעסק. !

המשחק UFO הוא משחק מרתק
ויכול להיות די מדבק. הקרב הוא
החולשה היחידה שלו, והוא לפעמים די
מעייף. המשחק סינדיקט של חברת
BULLFROG פועל לפי אותם קווים, אך
הרבה יותר מרגש מפני שהקרב הוא בזמן
אמת ועדיין מצליח לשתף הרבה
אסטרטגיה. הגרפיקה במשחק יפה מאוד,
אך אינה מרהיבה וקצת יותר הברקות לא
היו מפריעות כאן.

הולכת לך, תוכל לבטל אותה, אך אם לא
החזרת את חייליך ששרדו אל
ה-SKYRANGER הם נחשבים כחיילים
נעדרים. עוד יותר גרוע: כאשר נהרגו לך
כל החיילים, אתה מפסיד גם את
ה-SKYRANGER שלך...

לא בכל המשימות אתה חוקר את
החלליות שנפלו. לפעמים הם פולשים
למושבות גדולות ואתה מתבקש לעזור
להרוץ אותם. אתה מפסיד נקודות על כל
אורח שנהרג במהלך הקרב, אבל עם כל



הפולשים הרצים בכל מקום קשה גם כך
לשמור על חייליך בחיים. אתה גם יכול
להיות ביש מול וילוכות בפלישה אל תוך
הבסיס שלך - אם לא תצליח להרוץ את
הרפש הפולש, תפסיד את הבסיס עם כל
מה שהיה בו. אופס.

מאגשיך רואה פולש, קוביה אדומה גדלקת
בחלקו הימני של המסך. אם מיקומו של
הפולש אינו ברור תוכל לעבור למפת-על
שבה הוא יהיה מוצג כנקודה כחולה. זה
תלוי רק בך, אם לירות בו או להתחבא
מפניו - אבל האופציות יהיו מוגבלות על
ידי כמות נקודות הפעילות שנותרו לך.

אם אתה מחליט לירות, הצורה שבה
אתה רוצה לירות גם היא נקבעת על ידי
נקודות הפעילות: הירי המדויק עולה יותר
נקודות מאשר ירי חפז, אבל הוא כאמור
הרבה יותר מדויק. הסיכון שאתה לוקח
הוא שאפילו הירי המכוון יכול
להתפסס ואז לא יותרו לחייליך
נקודות פעילות בכדי לתפוס מחסה.

אחרי שהזזת את כל אנשיך,
הפולשים מתחילים את תורם. הקטע
הזה יכול להיות די משעמם: אתה תוכל
לראות את מהלכיהם בטווח ראייה
שלך, אך רוב הזמן עליך לשבת מול
מסך אפור עם המלים "HIDDEN
MOVEMENT" הרשומות עליו. זה
בכלל לא רע כאשר יש רק כמה
פולשים, אבל יש משימות עם הטון
שמנדריקים קטנים וחצי מהזמן
מכובזו בהמתנה עד שהם יסיימו את
תנועותיהם. הלוואי והיתה אופציה לדלג
על זה.

בסוף כל משימה מקבלים ציון סופי.
נקודות מוענקות על כל פולש שהרגת
ומנגנון שלקחת, אבל אתה מפסיד נקודות
על כל חייל שנהרג. אם המשימה לא



RETURN



TO ZORK

פאזל שעדיין לא פתרת, מגרד בראש, שוב מדבר עם האנשים... וכך הלאה. זוהי התקדמות איטית ואין כאן קטעי הומור חזקים, כמו ביומו של הטנטיקל למשל. משחקי הרפתקה חדשים כמו זה דורשים מערכת הפעלה קלה, המבוססת על סמנים בכדי להקל על התסכול ולתת לשחקן להתרכז בפתרון החידות בלבד.

באמת שווה קריאה, ובה מידע על שחקנים אשר נטלו חלק בעשיית המשחק, כרטיס העזר הטכני והדיסקים. בסך הכל בסיס מוצק.

אתה מעלה את המשחק ומוצא את עצמך על הדרך בין ההרים. אתה שומע את הדיבורים. אתה מנסה לדבר עם הציפור. אתה מסתכל על השלט ומגלה את הפאזל

ש עליך לפתור. שלושת השלבים הללו מייצגים את מבנה המשחק: אתה מדבר עם אנשים, מנסה כמה דברים, פותר חידה, מתקדם, חושב על

מאת: דוד אידלס

סדרת משחקי ZORK היתה המובילה במשחקי המחשב בזמנה. כל אחד ממשחקי ההמשך בממלכת QUENDOR, פתח דף חדש במשחקי ההרפתקה הממוחשבים. המשחקים היו קשורים באופן קבוע למלל הטוב ביותר, להישגים טכנולוגיים מרשימים ומיזמה חזקה.

ההקדמה ההיסטורית הזו חשובה, מפני שכל משחק הנושא את השם ZORK מעלה את רמת הציפיות באופן אוטומטי. זוהי סדרה שתמיד הציבה אתגרים חדשים בכיצועים הטכנולוגיים וביצירתיות הדמיונית, כך שכל דבר שהמשיך את הסדרה היה מייצר גל גדול של בריחה אל משחקי הרפתקה.

למרבה הצער, RETURN TO ZORK יצר רק דרוש קטן ולא גל. המיזמה, הדמויות, הפאזלים הקשים והאמצעים החדשניים די רגילים לתחום זה של משחקים, אך השימוש הבלתי מבוקר בטכנולוגיות חדשות ויהמבנה הישיר ברוב הזמן, הם המיוססים שבמשחק.

האגדה מספרת שהקיסרות התת-קרקעית הגדולה של ZORK הושמדה, וכל הקסם המרושע התפור. בכל זאת, חברת IT&L טוענת שהיא מצאה את ZORK מתחת לעמק ה-SPARROWS. מאז התגלות זו אנשים וחפצים החלו להיעלם באוויר וחלומות בלחה, שיגעון ופרנויה צצו בכל מקום.

אתה משחק עובר אורח שנקלע לאזור בניגוד לרצונו, ושעליו מוטלות כל המשימות, כמו להציל את ZORK מכוחות האופל וכך הלאה...

המשחק מכיל חבילת תיעוד מצוינת (ENCYCLOPEDIA FROBOZZICA) אינפורמטיבית מאוד וכתובה להפליא -





מאורעות אקטואליים. פתרון קשור. בכל אופן, בהמון גיודי ראש - אך גם בסיפוק הרב הבא אחרי הפתרון. בנוסף לכך, יש המון התייחסויות למשחקים הקודמים שבסדרה, כדי לשמח את אוהבי ה-ZORK הנוסטלגיים והגרפיקה היא כבונוס מעבר לכל. יש כאן הרבה חידושים, כאמור, אבל בסופו של דבר זוהי הרפתקת טקסט בסגנון הישן, בעלת גרפיקה משוכללת דיבור וממשק הפעלה המבוסס על סימנים.

פיסה של אינפורמציה חשובה. אתה יכול להשמיץ את החומר המוקלט לאנשים האחרים ולפעמים גם לקבל תגובה. חוץ מאנימציות, הגרפיקה במשחק די מרשימה ויש כאן גם כמה חידושים גרפיים די מעניינים. החדשות הטובות הן ש-RETURN TO ZORK הוא משחק די גדול, שיש הרבה מה לעשות בו, ושלא כל כך קל להתקדם בו. החידות הן בדרך כלל קשות ופתרון מבוסס על מיפולוגיה, נומרולוגיה, פתרונות מעשיים, שירי ילדים ואפילו

המערכת הקיימת כאן היא טובה מאוד וזהו בהחלט הצד הטכני החזק ביותר של המשחק. הכל מופעל על ידי העכבר ומבוסס על שני משטחי סמנים, שניתן להגיע אליהם על ידי לחיצה על הכפתור הימני או השמאלי של העכבר. אחד המשטחים מציג את תפריס החפצים והשני מציג את סבחר הפעולות המשתנה בהתאם למקום שבו אתה נמצא, או החפץ אותו אתה מחזיק ביד. בתחילת המשחק למשל יש לך קופסת גפרורים: אתה יכול להדליק בה גפרור ולהשתמש בגפרור כדי לשרוף דברים. ככלל, את רוב הדברים ניתן לאסוף ולהשתמש בהם על אנשים, מקומות ודברים אחרים.

כמובן, כל הפעולות הרגילות למשחקי הרפתקאות כמו לתת, לזרוק, להעיף, לקרוא, להשתמש ולזלול קיימים גם כאן. בנוסף, יש לך פקודות מיוחדות למצבים מיוחדים, אשר יאפשרו לך לשפוך את תכולת הספל, או לקשוד שני חפצים כדי לייצר חפץ שלישי חדש.

המערכת כל כך גמישה שיש המון אפשרויות לעשות טעויות, או זה לא הרעיון הטוב ביותר ללכת ולשרוף את הכל או לדקור את כולם עם הסכין. כדאי לבצע כמה שיותר שמירות ויש כאן מקום ל-99 שמירות) - ואם אתה מתעלם מאזהרות אלו תהיה לך בוודאי הזדמנות לצפות באחת מהמבחר הגדול של אפשרויות המוות.

יש כאן הרבה דמויות שונות המצוירות בדייקנות ומדובבן יכול לצאת לך משהו מועיל. כמה אמצעים חדשניים יסייעו לך בחיפוש אחר הרמזים: אתה יכול לצלם אנשים ואתרים ולהראות אותם לאנשים אחרים בכדי לקבל מהם מידע, ויש לך דשמקול אשר רושם באופן אוטומטי כל





POWER PC

נגד

פנימי נגד פנימי

מאת: שחף בן-צור

המלחמה התלה!

לפני מספר חודשים הוצג בפני עולם ה-PC שבב חדש: ה-PowerPC.

השבב החדש הוא בעל ביצועים מדהימים אשר משאירים את שבבי ה-486 (כולל ה-486DX2) הרחק מאחור. מול הפנטיום החדיש של חברת אינטל, הוא פותח מלחמת חרמה אשר בסופה יוכרע לאיזה כיוון יפנה עולם ה-PC כולו המנצח במלחמה הזו יקח את כל הקופה...

לפני המלחמה

כאשר נוצר ה-PC הראשון על-ידי חברת IBM, פנתה החברה למספר חברות משנה כדי שיפתחו עבורה מספר רכיבי יסוד למחשב החדש. בין החברות היתה חברה קטנה בשם "מיקרוסופט" אשר פיתחה את מערכת ההפעלה של המחשב, שנשאה את השם MS-DOS 1.0. כמו כן, התבקשה חברת הרכיבים הלא-ידועה "אינטל" לפתח שבב אשר יהווה את לב המחשב.

כידוע, מחשב ה-PC הראשון זכה להצלחה מטאורית, וכך יצאו חברות אלה ממעמד של חברות קטנות לשורה הראשונה של פיתוח מערכות PC.

IBM הצליחה, מסיבה זו או אחרת, להסתכסך עם מיקרוסופט ולפרק את השותפות ביניהן. ההפסד העיקרי היה של IBM, מכיוון שמיקרוסופט אחראית הן לנרסאות ה-DOS והן לכל גרסאות ה-Windows למיניהן - והרווחים הולכים עד היום היישר אליה.

"אינטל" שיתפה פעולה עם IBM בפיתוח מחשבי ה-PS שנכשלו כשלון חרוץ מבחינה מסחרית, אך היו הראשונים שכוננו מחשבי AT וכללו את משפחת הרכיבים x86 (וכלומר 286, 386 ו-486), כאן נפרדה אינטל מ-IBM והחלה לשווק את רכיביה לחברות

מטיוואן אשר יצרו מחשב זול יותר מזה של IBM אך בעל אותם ביצועים, משום שהשבב העיקרי היה, כאמור, של אינטל. אינטל עשתה מזה הרבה כסף ו-IBM עשתה "ברוגז" עם אינטל משום שמכת התואמים חיסלה למעשה את משפחת מחשבי ה-PS של IBM.

ההתעצמות

הן "מיקרוסופט" והן "אינטל" עשו הון עתק מעסקאותיהן עם חברות מטיוואן, ובינן לבין עצמן - בעוד אינטל מייצרת ללא הפסק רכיבים ומציפה בהם את השוק, יצרה מיקרוסופט תוכנות שמנצלות את תכונות הרכיבים הללו עד תוכם, וכך נוצר מעגל סגור של חומרה ותוכנה כאשר כל חברה מטפחת את מכירותיה של השנייה. צריך לציין כי עד היום מדובר במיליונים רבים של רכיבי אינטל שנמצאים בשוק, ולכל מחשב יש DOS או Windows וכמה תוכנות אחרות.

ההתאגדות

אז קמה לה "קואליציה" של 3 חברות שנשארו מחוץ למעגל הזה, והחליטו לנסות ולשבור אותו מכמה סיבות:



PowerMacintosh - המחשב האישי היחיד, נכון להיום, בו צרוב מעבד PowerPC.

הראשונה - שוק ה-PC נמצא במגמת עליה ארירה, וכל נתח ממנו שווה כמה מיליארדי דולרים. אם יצליחו חברות אלה לתפוס נתח ממנו - הן ירוויחו הון. השנייה - חברות אלה מייצרות מחשבים המבוססים על רכיבים שונים שלעיתים קרובות אינם תואמים כלל את התוכנות שנכתבו לרכיבי אינטל. בדיהן שתי ברירות: האחת, להפוך

לתואמי אינטל והשנייה ליצור רכיב חדש אשר יתאים לשניהם. השלישית - אינטל ומיקרוסופט הפכו ביחד לגורם אשר יוצר מונופול כלל עולמי ועלול לגרום לנזקים כספיים ואף לפשיטות רגל לחברות אלה. החברות בהן מדובר הן:

IBM - שמאז ה-PC הראשון יחד אם אינטל ומיקרוסופט) לא זכתה להצלחה מסויה. היא אומנם משתמשת ברכיבי אינטל אולם הזכויות שהיא משלמת למעשה "משעבדות" אותה לאינטל ועליה היא כאמור "מעוצבת" כבר זמן רב.

אפל - אפל איבדה משתמשי מקינטוש רבים אשר עברו לתחום ה-PC, כי ה-PC זול יותר, מהיר יותר, תוכנות הגרפיקה שהיו מיועדות רק למקינטוש הופיעו גם ל-PC, וכך לא נשאר למקינטוש מה להציע חוץ מצויר של מחשב שמופיע כאשר מפעילים אותו.

מוטורולה - יצרנית השבבים לאפל. מכיוון שאפל מכרה פחות מחשבים עקב הסיבות שציינו למעלה, מוטורולה ייצרה פחות שבבים והפסידה כסף.

התוצר הסופי

כל החברות הללו החליטו להתאגד וליצור שבב חדש - מהיר יותר ושוב יותר מזה של אינטל, שיחודו יהיה בכך שיוכל להריץ גם תוכנות PC וגם תוכנות מקינטוש. כך נולד, במזל טוב ה-PowerPC. מסתבר כי התוצר הסופי טוב יותר ממה שחשבו: במבחנים שנערכו בין הפנטיום ל-PowerPC הוכיח ה-PowerPC כי הוא משיג את הפנטיום במקרים רבים ובפעולות אחרות הוא משתווה לו. כמו כן, בסודיות מוחלטת, מיוצר ה-PowerPC באופן המביא לכך

שמחירו נמוך בחצי (!!!) ממחיר הפנטיום - וכאן האיום הממשי.

משתמשים רבים הרוצים לקנות מחשב יצטרכו לבחור, בעתיד הקרוב מאוד, בין הפנטיום ל-PowerPC הזול והמהיר שאמור להריץ את התוכנות של מיקרוסופט ואפל בתאימות מלאה לחלוטין.



אבודים בזמן

מוזרים בשנים שונות, תצטרך לפתור חידות שונות ולהיחלץ ממצבים קשים בעזרת חשיבה בלבד. אם תרצו אין זו אגדה, גם את זה כבר אמר פעם משהו. הגרפיקה במשחק היא נהדרת, זוהי אנימציה תלת מימדית שצולמה במצלמת וידאו והועברה למחשב בטכנולוגיה מתחכמת, דבר ההופך לנפוץ מאוד כיום כשחברות רבות עושות בו שימוש ביצירת משחקי הרפתקאות.



המוסיקה במשחק נהדרת גם היא, והיא מכניסה אותך לאווירה מתאימה של פתרון חידות. חשוב גם לציין שהמשחק משופע בהומור. לדוגמה, כאשר אתה מרטיב את הספוג במים, דורה אומרת: "אין לי שום כוונה להתחיל לקרצף כאן".

מקווה שתיהנו מהמשחק ושיהיה לכם בהצלחה. והעיקר: הכל בעברית! הכל מתורגם לשפת הקודש! לא עוד מלים טוזרות כתובות משמאל לימין! לא עוד ריצות למילון!

ציונים:

גרפיקה - ★★★★★ וחצי
קול (כרטיס קול) - ★★★★★ וחצי
כיף - ★★★★★ וחצי
כללי - ★★★★★ וחצי
שווה את המחיר? בהחלט. זהו משחק הרפתקה ברמה גבוהה מאוד, שאפילו סירה לא היתה מתביישת בו - ובעברית.

היקום כולו. עקב כך הוטלה מלאכת הטיפול בעניין על משטרת מרחבי-הזמן, והוחלט לאתר את יארלט אקוס ולאסרו. המחשב המרכזי של משטרת מרחבי הזמן בחר בדוראליס פרוגלייר, צעירה בת 27 משנת 1992, כמועמדת המתאימה למשימה, בשל קשריה ההיסטוריים-עכשוויים עם יארלט אקוס. דוראליס נבחרה למשימה מבלי שתהיה מודעת לכך.

הגיבור הראשי (או למעשה הגיבורה הראשית) היא אותה דוראליס משנת 1992 (או כפי שחבריה קוראים לה - דורה). למי שעדיין מופתע, דורה הוא שם של אישה - כן אישה, (השובניסטים, שאינם יכולים להתאפק, מתבקשים לעבור לכתבה הבאה) - והיא אמורה לפתור את התעלומה במוח ולא בכוח. יהיה טוב אם

כולם יקחו ממנה דוגמה. היא בעיקרון נגד אלימות והיא מתעבת כלי נשק. הפתרונות שלה והדרכים בהן היא נחלצת ממצבים קשים נעשים על ידי שימוש בחוכמתה הגדולה, אותה היא שואבת מסדרות טלוויזיה ישנות כמו מקגייוור, קולומבו ומשימה בלתי אפשרית (איך לא?). דורה שותה משקאות חריפים (אף אחד לא מושלם, גם במשחקי מחשב), אוכלת ביצים עם כל דבר (למה?), אוהבת מוסיקת ג'ז ומעדיפה את סכנות הג'ונגל על פני חי מתרות ופאר (עשירים חסרי מנוח). יש לה את כל התכונות הדרושות להשלמת המשימה אשר טוביל למעצרו של יארלט אקוס.

המשחק, כפי ששמו מעיד עליו, עוסק במסעות בזמן. האירועים במשחק זה נערכים בשלושה תקופות ובשתי תקופות זמן: 1992 - אחוזת דה לה פרוגלייר - החוף האטלנטי - אירופה; 1840 - אוגיה - הבריסקד - הים הקריבי ו-1840 - האי סט. קריסטובלד - האיים הקריביים. במהלך המשחק אתה תפגוש כל מיני טיפוסים

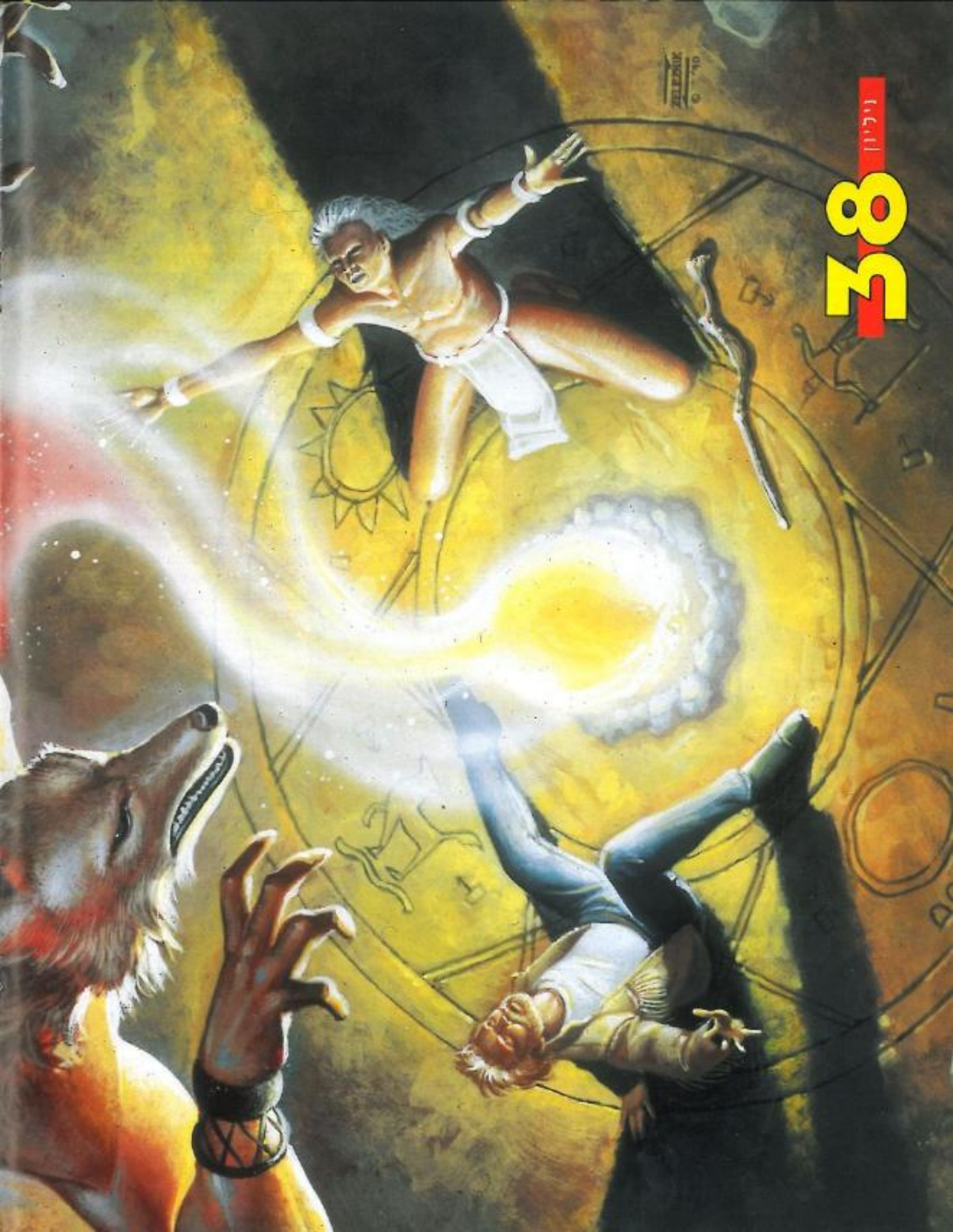
מאת: קובי קרליבך

המשחק "אבודים בזמן" הוא משחק גדול (16.4 MB) מבית COKTEL VISION, אך כפי שהכמינו זיכרונם לברכה נהגו לומר - "הגודל לא קובע אלא הביצועים".

ועכשיו ברצינות. המשחק "אבודים בזמן" הוא משחק הרפתקה נחמד מאוד המיועד גם לילדים שאינם יודעים לקרוא אנגלית, שכן המשחק מתורגם לעברית!! והנה הסיפור: יארלט אקוס, היסטוריון ופיסיקאי משנת 2092, היה אחראי לגניבת דוגמת היסוד של אמריקיום 1492 - חומר מהפכני ליישומים צבאיים אשר התגלה לאחרונה. הוא החביא את הדוגמה הרדיו-אקטיבית בעבר הרחוק על מנת שהקרינה החזקה תנוטרל והוא יוכל להשתמש בחומר בכיטה, ללא סכנת קרינה. על ידי החבאת החומר בעבר הרחוק, סיכן יארלט את שיווי המשקל של

טיפים

- ★ כדי לטפס מהחדר הראשון לחדר שמעליו צריך לעשות מספר דברים: פונים בחדר שמאלה ומאחורי החבית יש מנורה. פונים שוב שמאלה, ומאחורי עוד חבית יש ספוג. המקום חשוך - לכן צריך להשתמש במנורה. מרטיבים את הספוג במים שכדלי, יורדים לתחתית האוניה במדרגות ובאחת החביות יש סמן. שופכים את השמן על מתקן השאיבה התקוע ומרוקנים את המים מהחדר. ליד השרשרת יש פותחן. עולים למעלה ובעזרת הספוג הרטוב מורידים את התמונה. משתמשים בפותחן כדי לעשות חור בקיר, ומאחורי הקיר נמצא יורוכה והוא יתן לכם סכין. בעזרת הסכין תעשו חור בעמוד ותטפסו לחדר העליון.
- ★ מתחת לכיסא על הסיפון יש כורג. מוציאים אותו החוצה בעזרת הצינור.
- אפשר למלא את הצינור במים מהדלי.



TELECOM
© 1990

38



WIZ
MAGAZINE

מאת: דוד אידלס

Bloodnet



תלויה במידה רבה בדיבורים עם האנשים הנכונים.

בנוסף לכל, עליך לנווט בסייברספייס בכדי למצוא אינפורמציה מסוימת, כשכמוכן בתור חולה לשעבר אינך יכול להישאר שם לזמן ארוך. הגישה לסייברספייס אפשרית מכל מקום, במידה ויש לך DECK (מסוף נייד). הסייברספייס בנוי משני אזורים: המישור המדומה, בו תוכל לנוע בחופשיות ו"בארות" של אינפורמציה, אשר נוצרו על ידי מישורים תחתיים שהגישה אליהם מתאפשרת רק אחרי הקשה של קוד נכון באחד ממסופי ה"FATS". הסייברספייס הוא פרי תכנונה של TRANSTECH והגישה אליו ניתנת רק לעובדים של תאגיד זה. אפשר לחדור לשם באופן לא חוקי, אך אם תיתפס תוכל למות, או "לזכות" בנוק מוחי בלתי הפיך. קיים גם שוק שחור של רכיבים חדשניים עבור ה-DECK ומנגנוני הטעיה משוכללים ואיך לא, כך שחלק ממישמתו של STARK היא למצוא אותם עבור המחשב שלו.

המשחק מעטיר בפניך מספר התלכטיות: בתור ערפד, STARK חייב להרוג ולשתות את דמו של קורבנו בכדי

אותו כנופיה של נערים אשר הביאה אותו למדענית ואויבת מושבעת של DEIRDRE TACKETT - TRANSTECH. גברת TACKETT הצליחה להציל את שפיותו של הניבור על ידי השתלת מנגנון מיוחד במוחו, אשר החזיר אותו למציאות ואיפשר לו להתחיל חיים חדשים בשכיר חרב ברמה הגבוהה ביותר.

כמהרה רחש לו STARK שם טוב והכל הלך מצוין, עד שהוא קיבל על עצמו לבצע משימה עבור בחורה יפהפיה ומיסתורית. בזמן שהוא חוזר לקבל את שכרו, הוא ננשך על ידי רוזן הערפדים ABRAHAM VAN HELSING. למזלו השתל במוחו טנע ממנו להפוך מיידית לערפד, אבל בתחילת המשחק לגיבורינו יש רק כמה ימים לפני שהשתל יפסיק את פעילותו וההפיכה לערפד תסתיים.

STARK מגלה ש-TACKETT נחטפה והוא חייב למצוא אותה לפני שהוא יאבד את צלם האנוש. בדמותו של STARK עליך לחפש אחר מידע ברחובותיה המסוכנים של מנהטן, להתעסק עם כנופיות רחוב עמוסות בנשק, ערפדים ומפצחי הסייברנט החכמים. היחסים בין הדמויות לוקחים חלק חשוב במשחק: ב-BLOODNET כמו ב-GABRIEL

נראה ש-MICROPROSE היו המנצחים במשחק הזה. המשחק BLOODNET מתואר כ-"גוסטיקה של הסייברפאנק" ופירושו של דבר, שהמשחק משלב בתוכו שני נושאים פופולאריים ביותר: סייברפאנק וערפדים. המשחק בנוי על התרבות הסכנולוגית של BLOODNET במנהטן של שנת 2094, והוא נראה כלקוח היישר מתוך ספרו של ויליאם גיבסון. זהו העתיד האפור, בו תאגידים מנהלים את העולם על חשבון הפרט, עוני ואלימות משתוללים וטכנולוגיות העתיד מקבלות צורה של שתלים קיברנטיים בגוף ומחשבים סופר-חזקים.

הדמות המרכזית היא RANSOM STARK, שכיר חרב המסתובב ברחובות, ועובר לשעבר של תאגיד ענקי בשם TRANSTECH. עבודתו בתאגיד היתה מעורבת בחשיפה ממושכת לסייברנט (רשת מחשבים הבנויה על מציאות מדומה) אשר השאירה אותו עם מחלה קשה - מצב בו הקורבן מתקשה להבדיל בין מציאות למציאות מדומה. TRANSTECH פיטרו אותו, והשאירו אותו להיאבק על חייו ברחובות מנהטן, כך, כשהוא שרוף מבחוז ומבפנים, מצאה



מרתק כפי שהוא, BLOODNET אינו משחק שתוכל פשוט לקחת ולשחק. יש כאן כל כך הרבה פרטים עליהם

יש לחשוב, שפשוט אי אפשר להתקדם במשחק מבלי להבין טוב טוב בחוברת הפעלה, ללמוד איך להשתמש במסוף שלך, או איך מרכיבים יחידות מחלקי חילוף, איך ליצור סמים נכונים ואפילו לדעת מה כל נשק עושה. לא תוכל להתקדם ללא מידע קודם. אמרתי.

חשוב לשים לב לנושא עצמו. אם אינך מכיר את הסייברפאנק אתה תגלה הרבה מלים ודיבורים בלתי מובנים. מצד שני, אם מדפי הספרים שלך קורסים מספרי GIBSON, STERLING ושאר הסופרים של הסייברפאנק, תאהב אותו לבטח. BLOODNET חוקר את הסייברפאנק על כל הזוהר הבלתי מושלם שלו, עם הסוג הפנימי לסייברספייס, תוכנות לאבטחת הנתונים של הסייברספייס, סמים מתוחכמים והטכנולוגיה המתקדמת ביותר. זהו גן עדן לאוהב טכנולוגיה מטוען.

BLOODNET הוא משחק מסובך מאוד, ולכן לא קל להשתלט עליו, אך הוא מקורי בצורה מרעננת, הושקע בו מחקר מעמיק והוא אווירתי להפליא. מחיאות כפיים ל-MICROPROSE על יצירת משחק תפקידים אינטליגנטי למבוגרים, שאינו קשור כלל לגובלינים ודרקונים. אם הנושא מוצא חן בעיניך, לא תוכל לטעות: BLOODNET הוא משחק שבאמת תוכל להתמכר אליו.



על כך שלא כל אחד יכול להתאים, גם אם זה יקשה על ההתקדמות - בכל מקרה עליך לבנות קבוצה מאוזנת כמו במשחקי תפקידים. אחד או שניים מהצוות צריכים להיות מפצחי סייברספייס מנוסים, וכדאי גם להחזיק כמה אנשים שידעו מה לעשות עם הנשק.

הנה, זה מביא אותנו לקרבות. ניו יורק בשנת 2094 היא מקום מסוכן ולא שהיא לא מסוכנת גם עכשיו ולפעמים אינך יכול להימנע מצרה. הקרב מתנהל לפי שלבים ואתה מתחיל בהצבה של אנשיך בכל המקומות האסטרטגיים על המסך. עומדת לרשותך ברירה של קרב אוטומטי שבו המחשב מסדר הכל עבורך, או שאתה יכול להשתתף בהפעלת פקודות, בחירת הנשק וכו'. על המסך מופיעות הודעות כדי לעדכן אותך לגבי מי תוקף את מי וכמה ינקודות בריאות הופסדו, אבל תמיד תוכל לכבות את האופציה הזו, אם אתה חושב שזה מפריע לאווירה.

לשרוד, והוא נמצא במצב בו אין מנצחים. בכל פעם שהוא מאכיל את עצמו הוא מאבד קצת מאנושיותו, אבל אם הוא אינו מצליח לספק את תאוותו לדם הוא ימות, או יתקוף את בן האדם הראשון שהוא יפגוש - אפילו אם הוא חבר שלו. במצב זה של אין ברירה עליו להמשיך ולהרוג עד שימצא מרפא למצבו. הקושי העיקרי הוא לבחור את הקורבן: אף אחד אינו רע עד הסוף ו-STARK חייב להימנע מלהרוג את אלה שיוכלו לעזור לו בעתיד. BLOODNET יכול להישמע כמשחק לא כל כך מוסרי, אבל בסופו של דבר הכל שייך להישרדות. עולמו של המשחק אינו נעים בכלל כפי שהבנתם, ועל STARK להיות אכזרי לפעמים בכדי לנצח.

למרות שהמשחק נראה כמו הרפתקה גרפית, BLOODNET הוא למעשה משחק תפקידים. לא, לא תמצא אלפים וגובלינים בתוך הרכבת התחתית של מנהטן, אבל עליך לשפר את הדמות שלך ויש כאן המון תכונות לטיפול בהן. במקרה הזה הסטטיסטיקות קובעות כמה טוב הגיבור: תוכל להיות בסייברספייס מבלי שיבחינו בך, לחבר חלקים שונים בכדי לקבל נשק חדשני יותר ולפלט את דרכך במצבים מסוכנים, אבל בסופו של דבר הן - הסטטיסטיקות - כאן ללא ספק.

בנוסף לכל, STARK חייב לגייס אנשים שיעזרו לו במשימתו. בתחילת המשחק יש לו קצת כסף בכדי לשכור שכירי חרב, לקנות סמים, נשק, חומרה למחשבים ואינפורמציה. כמה מהאנשים עולים הרבה, בזמן שיש כמה שמוכנים להצטרף אליו אפילו בחינם, לכן עליו לבחור בזחירות את צוותו. תחשוב תמיד



עם Quickshot המשחק שלך בידיים טובות



למעלה מ-30,000,000 ג'ויסטיקים של חברת Quickshot נמכרו ברחבי העולם. לא צריך להיות גאון כדי להבין מדוע.

הג'ויסטיקים של Quickshot מתאימים כמעט לכל סוג מערכת קיימת: PC, נינטנדו, סגה, אטארי, אמיגה - רק תבחר. כולם עומדים בתקן איכות גבוהה המשתווה לרמת מכונת משחק שאתה רגיל לראות.

וודא שיש לך ג'ויסטיק אמיתי - ג'ויסטיק Quickshot



Quickshot - להחזיק במקל בשני קצותיו



משווק על ידי באג מולטיסטס בע"מ, טל: 03*5794711

QuickShot™





LUNAR THE SILVER STAR

מצוינת של תרגום: יש כאן סוגות של שיחות, מפני שרמויות שונות יגידו לך דברים שונים, ככל שתראה לדבר איתן.

המשחק דחוס בדברים אותם אתה מחפש במשחק תפקידים טוב: משאלות משנה, דמויות חדשות ומעניינות המצטרפות לקבוצתך, מערכת מורחבת של קסמים והמון חפצים שאפשר למצוא ולחשוב עליהם. אפשר לשמור עד שלושה מצבי משחק בתוך הזיכרון של SEGA CD. לא רק שהמשחק LUNAR הוא אדיר בפני עצמו, הוא גם קיבל כאן טיפול יסודי של CD. אי אפשר לקבל כזה דבר בקלסת רגילה - בשום אופן, אין סיכוי. כל בעל SEGA CD - חוץ משונאי משחקי תפקידים מושבעים - יהנה מאוד מהמשחק הזה.

מאת: דיוויד כץ

בעלי ה-SEGA CD שביניכם יוכלו להפסיק להתלונן ולבכות... לפחות לכמה שבועות מעננים. חברת WORKING DESIGN חשפה את משחק התפקידים הראשון למערכת זו, תרגום

מלא של המשחק הפופולארי ביותר ביפן LUNAR - THE SILVER STAR. המשחק הוא 100 אחוז משחק תפקידים: אין כאן צורך בגילגולי ניוסטיק זרחים כלל. את מערכת התפריטים המנהלת את הקרבות, תפריטי החפצים וכך הלאה ניתן ללמוד תוך כמה דקות. מעבר לכך, הסרטים היפניים הם ממש אדירים: גדולים, בולטים, בעלי "שכבות" רבות ומהירים בהעלאת אבן דוב המשחק מתרחש בעולם צנוע יותר של דמויות קטנות ההולכות על מפות השטח: ערים ומבוכים המזיי מרתף. נחמד אך לא מרהיב.

יש כאן איזון מצוי של המשחק: אתה לא נכנס לקרב כל שלושה צעדים כמו במשחקי תפקידים האחרים. לעומת זאת תמצא המון מקומות אותם יש לחקור, ערים גדולות ומבוכים לא מסובכים עד אין סוף.

הקרב נערך מהר, והמחשב מסוגל לעשות עבודה מצוינת עם תבוסת ממנו להילחם עבורך. יש צורך להתרגל לתווה של חברי קבוצתך, מפני שהם אוטומטית זזים לכיוון המנוגד מרגע שהם ניתקלים במכשול או בדמות בלשהי רוב המקשה על הצבתם במקום מדויק. למזלך, המשחק מאפשר יד חופשית בנושא המיקום.

המוסיקה הטובה ביותר ששמעת על משחק ממונה (CD או אחר) נמצאת כאן - מנוגנת היטב, עשירה בצלילים ושופעת מנגינות, הקולות נקיים כמו בדולה והאפקטים הקוליים מתאימים ביותר. ממש מצויק, שיר הפתיחה נשמע קצת יפני, אך למי איכפת? גם האנשים ב-WORKING DESIGNS עשו עבודה





הפינה של ד"ר WIZ

תום קמינסקי מירושלים: "מה היא גרפיקת פוליגון, והאם זה נכון שהפיקסלים בה משולשים?"

תום יקירי, בילגנת מעט את העניינים. פוליגון היא מלה אנגלית שפירושה משולש. כאשר משתמשים בביטוי גרפיקת פוליגון - הכוונה היא לדמות המורכבת ממשולשים. טכניקה זו בתוכנה מאפשרת יצירת אנימציה בכל צורה, ובלכד שהדמות תהיה מורכבת ממשולשים המחברים אחד לשני ויוצרים על ידי כך צורה (כגון דמות השחקן). ציור כל משולש מתבצע על ידי חישוב מתמטי של התוכנה כך שאין ציורים מוכנים מראש, אלא ניתן לבצע אותם בזמן אמיתי תוך כדי הצגת התמונה. ניתן לראות זאת יפה במשחק Alone in the Dark. זוהי הרפתקה בסירה, המאפשרת לראות כל מקום מכל זווית בסירה. התוכנה למעשה מייצרת מחדש את התמונה בכל פעם שנעים לכיוון מסוים. פיקסלים, אגב, הן נקודות האור על המסך ומטבעה של נקודה היא עגולה. במסך VGA יש 640x480 נקודות כאלה.

דני בר ארון מבת-ים: "למה האותיות במקלדת לא מסודרות לפי ה-א"ב או ה-ABC?"

דני? דני, מה נשמע? התשובה המוזרה הינה היסטורית לחלוטין. כאשר המלך הורדוס כבש את אסטוניה, לא - אל תיבהל. התשובה האמיתית היא שהמקלדות הראשונות היו של מכונות הכתיבה, ומהסיבה הפשוטה שאנשים התרגלו למיקום האותיות הזה הועתק הדבר למקלדות המחשב. אם אתה שואל בלבך מדוע קבע זה שתכנן את מכונת הכתיבה הראשונה את מיקום האותיות כפי שקבע, הרי שכנראה הוא עבד כל חייו על המכונה וכשהניע לשלב האחרון שבו היה עליו לקבוע את סדר האותיות הוא ירד מן הפסים והתוצאה נראית כך עד היום...

פירושו - 640K הזיכרון הראשונים מתוך סך כל הזיכרון שיש לך במחשב, וכלה בהתנגשות עם תוכניות TSR שוכנות זיכרון כגון TSAFE של כרמל ועוד. אם אתה מפעיל באופן קבוע תוכנית כזו, יש למחוק אותה מקובץ AUTOEXEC ולהפעיל את המחשב בלעדיו. כדי להימנע מוידושים, הקפד לא להתעסק עם מקורות מפותקים של משחקים והרץ את האנטי וירוס בכל פעם שתודקק לו מתוך DOS בלי להפעיל "שומרים" למיניהם.



אורן שריג: "באמצע המשחק 'צריה האופל' מבקש ממני המחשב להכניס את תקליטון 2 לכונן B, אך כונן B אצלי הוא כונן לתקליטונים קטנים. מה לעשות?"

לרוב ההנחה מפני העתקה במשחקים נמצאת רק בתקליטון הראשון כיוון שהוא מכיל את התוכנית עצמה, ובשאר התקליטונים קיים המידע הגרפי. בקיצור, סביר להניח שאתה יכול להעתיק ללא בעיה את שאר התקליטונים מ-5.25" ל-3.5". לפרטים נוספים אנא פנה לחברת מחשבת.

ערן רוט, רמות מאיר: "לפני כחודש קיבלתי מחשב חדש 486 SX של 4MB של חברת Packard Bell ומחר קניתי משחקים. כשהתקנתי את אחד המשחקים (Privateer) הוא לא עלה. שמתי תקליטון אחר ואף הוא בכל זאת לא עלה. דבר דומה קרה לי גם עם ה-F15 III, אך לעומת זאת INCA 2 עלה בלי שום בעיה למרות שהוא 20 מגה. אמרו לי שפאקורד בל מייצרת רק מחשבים למשרדים, ושבעצם המחשב שלי הוא מחשב משרדי. מה לעשות?"

ערן, תתחדש. רכשת מחשב מעולה, מהממכרים ביותר באר"ב. אין כל בעיה עם תאימותו למשחקים או למטרות אחרות. הסיבות לכך שהמשחק לא נטען יכולות להיות רבות ואינן קשורות למחשב. מניסיון, נסה להפעיל את המשחק ללא שימוש בתפריט הגרפי היפה של פאקורד-בל והתוכנית IPB. תוכנות גרפיות שונות השולטות בכרטיס התצוגה של המחשב, מפריעות פעמים רבות למשחקים והבעיה היא במשחק ולא בתפריט. נסה גם להימנע משימוש בתוכניות אנטי וירוס שוכנות זיכרון (TSR), הן מפריעות למשחקים רבים. אם הבעיה לא נפתרה, התקשר לעזרה של חברת מיראז', לבחור בשם דור, ופרט בדיוק מה קרה בנוגע למשחק Privateer או אם הופיעה הודעה כלשהי על גבי המסך. בכל אופן האשמה אינה במחשב.

אלמוני: "כשאני מפעיל את המשחקים: THE ISLAND OF DOCTOR BRAIN ואת POLICE QUEST III מופיעה באמצע המשחק הודעה בה כתוב שעשיתי משהו לא צפוי, ובתחתית ההודעה כתוב "ERROR 5 SCI VERSION" מה לעשות?"

הודעה זו של המשחק הינה מטעם חברת סירה, יצרנית משחקים אלו. הודעות מסוג זה נובעות מבעיות זיכרון, החל מחוסר זיכרון בסיסי (זיכרון בסיסי

פריק

המרכז
למשחקי מחשב

משחקים של החברות המובילות

SIERRA □ ORIGIN □ LUCAS

MICROPROSE □ ELECTRONIC ARTS □ BRODERBUND □ OCEAN □ VIRGIN

משחקי וספרי פנטזיה בעברית ובאנגלית

ספרות מחשבים בעברית ובאנגלית

משחקים ל-CD-ROM

משחקי טלויזיה

לומדות

ירחונים

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



פריק
מסביב למחשב

מאת: דיוו כץ

SUPER R-TYPE



מכונות

גרסת המכונה של Super R-Type הינה מתוצרת נינטנדו והיתה להיט ענק באולמות המשחק.

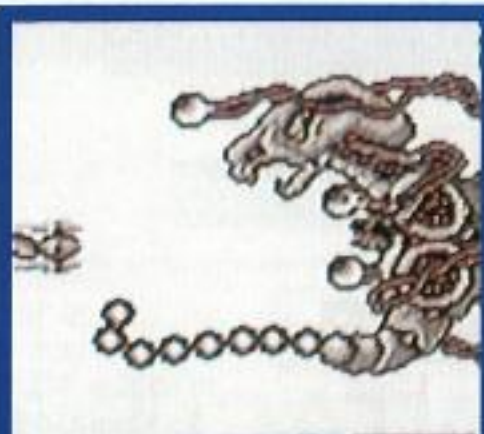
ההצליחה לא רק להחיות את עצמה, אלא גם להתחיל ולצבור עוצמה ברחבי הגלאקסיות. כוכב האם שלך נמצא בסכנת השמדה: היכנס לתא הטייס של חלליתך מדגם R-9. בזמן שמעלית לוקחת אותך למשטח השיגור, זרוע השיגור תקנה לך מהירות כאשר אתה עוזב את חללית האם.

הגיע זמן הקרב! אני חוזר ושואל: האם אתה וה-R-9 שלך מוכנים למשימה הנורלית? במלוא עוצמתה, חללית ה-R-9 מהווה מכונת מלחמה אדירה. לרשותך עומדות ירייה רגילה (כפתורי X ו-Y), ירייה אנרגטית (יש להחזיק את כפתור B עד שהמד יקבל צבע כחול) וסופר (צבע כחול) החזק את כפתור B עד שהמד יקבל צבע תפוז

ומנית המון צבעים על המסך. "משחק היריות הזו-הצידה" הזה כל כך מושך שאתה תרצה להמשיך ולשחק בו רק כדי לראות כל פעם את מה שבא אחר כך. בגרסת הסופר נינטנדו של המשחק תמצא כמה רמות קושי: מתחיל, קל, נורמלי וקשה. שלא תיפול בפח - רמות

המתחיל והקל לא כל כך קלות. שוב, אם לא הבנת: המשחק SUPER R-TYPE חייב להיות ברשימת הקניות שלך. הוא יתפוס את מקומו בספרייתך כמשחק האהוב ביותר.

הסיפור של SUPER R-TYPE מתחיל שנים רבות לאחר גמר משימתו של R-TYPE המקורי. באותם ימים הקיסרות של ה-BOYDO הושמדה כליל, אך כעת הקיסרות הגיע ל ה ת ק ד ס ו ת טכנולוגית גדולה



Game Boy

Super R-Type הינו המשחק המתאים ביותר למכשירים ניסאים. גרסת הניים-בוי מציגה את אחת מתצוגות הנרפיקה המרשימות ביותר מעולם.

המשחק SUPER R-TYPE הוא חלומו של לוחם הגלאקסיה שהתנשם. אנשים מחברת IREM ממשיכים את דרכם



המנצחת עם R-TYPE, על מערכת הסופר נינטנדו. האם אתה מוכן לאתגר? הרמה הנרפית של המשחק היא לא פחות מפנטסטית! הרקעים מאוד מיוחדים ומורכבים האויבים תוקפניים מאוד ובוררים מאוד! התוצאה המעולה היא תוצאה של הרזולוציה המעולה של סופר נינטנדו, המבחר הענק של הצבעים ויכולתו של הסופר נינטנדו להציג בו

A ו-SELECT. בפניה השטאלית התחונה יופיע מספר. עכשו אתה יכול לבחור בכל שלב שתרצה.



כוח מלא
 לחץ למטה, R, ימינה, למטה, ימינה פעמיים, למטה, ימינה, למטה פעמיים ועל Start. עצור את המשחק Pause, לחץ R, ימינה, למטה, Y, למטה, ימינה, למטה, שמאלה, ימינה, למטה, ימינה פעמיים ואז על R, A ו-Start בו זמנית.

לייזר

- A - לייזר התקפה בשמיים
- B - לייזר התקפת קרקע
- X - לייזר מחזיר
- Y - לייזר מתפזר
- R - פצצות ירי

טילים

- A - טילים רודפים
- X - טילים נגד קרקע

התקפי מצויין באוויר ויאפשר לך לפרוץ בקלות מעבר בין האויבים המסתערים, לייזר קרקע התקפי מצויין לשלב 4 של המשחק, לייזר מתפזר יורה קשת של כדורי אש, ובזמן שהוא לא כל כך חזק הוא יעיל ביותר נגד אויבים קטנים, פצצת נפאלם נשק לתווך קצר, אשר נופל ומפוצץ כל מה שיש סביבו ושאר חפצים כמו פצצות, טילים מתבייתים ותוספות ציוד וכוח אשר נועדו לעזור לך בדרך.

גרפיקה מעולה, מוסיקה קיצבית ואקשן ללא הפסקה - זה מה שמחכה לך!

אז אל תמתין לניסים, שחק אותה SUPER R-TYPE!

בחירת שלב

במסך פתיחה לחץ על כפתור R פעם אחת, ואז לחץ למעלה 9 פעמים. בשלב הזה תשמע צליל מסוים. התחל במשחק, לחץ על ה-START בכדי להשוות את המשחק. לחץ בו זמנית על הכפתורים R,



SNES

בגרסת הסופר נינטנדו ישנן ארבע רמות קושי: מירון, קל, רגיל וקשה. אל תתרשם לא נכון מרמת הטירון או הקל - הן מהוות אתגר רציני.



ויהבהו) - הירייה החזקה ביותר שיש במשחק. יש מקומות מסוימים בהם לחליתך אין צורך לבזבז אפילו ירייה אחת בכדי להביס את אויבך.

במקומות מסוימים בכל שלב יופיעו מדי שריון של כוח. העוזרים העגולים האלה זזים בדרך כלל מימין לשמאל, אך לפעמים הם גם מקפצים על הקרקע לפני שממריאים. עליך לירות בהם כדי לזכות במטענם הרצוי. מדי שריון הכוח יכולים גם להתרסק על החללית שלך, ואז עליך להזדרז ולאספם כמה שיותר מהר. כאשר שריון הכוח מושמד, נשאר משטח של ציוד. יש לגעת במשטח בכדי לקבל את הציוד הרצוי: קרני לייזר נשק מצויין נגד יריבים באוויר ועל הקרקע, לייזר שמימי



פקודות חבויות

מאסטר אמיתי של R-TYPE יוכל לגמור את כל השלבים של המשחק. בכל זאת, המשחק יכול להסתבך מאוד ולהקשות בשלבים המתקדמים שלו, או הנה טיפ קטן, כיצד להגיע לתחילתם של שלבים שונים במשחק. השתמש בו כדי לשפר את יכולתך בשלבים המתקדמים של המשחק:

..טאכאט און אונזער זאטן אמא וואס אטאן זיך און זיך

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



4. בונס - לגילאי 6-120

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



1. דובי (לגילאי 2.5-3.5)

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

5. מתמטיקל - סדרת לומדות מתמטיקה

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

$$3 + 4 = 7$$

$$5 \times 8 = 40$$

$$\sqrt{9} = 3$$



2. צבעים וצורות - לגילאי 3-6

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

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



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

6. אטלס ממוחשב לטיולים -

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



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

מתנות המתווספות לכל רכישה: 1. קטלוג התוכנה/ספרות/תקשורת ומולטימדיה חדש! 2. תוכנת משחק מבית "APOGEE" לבחירתך: MAJOR STRYKER או COMMANDER KEEN. * יש להוסיף 9 ש' דמי טיפול ומשלוח. * המחירים כוללים מע"מ. שימו לב המבצע תקף עד 31/3/94 "עיר התוכנה" - מרכז הלומדות הגדול בישראל טל': 03-295-145, 03-5288-448. מקט: 03-525-1666

מאת: גיל צוק



QIX

אחד מסוגי המשחקים האהובים עלי ביותר, הם משחקי חשיבה. הגרפיקה בהם אומנם לא תמיד מדהימה, אבל המשחקים מעניקים לך אתגר בלתי פוסק. אפילו יותר ממשחקי הרפתקאות.

QIX הוא אחד מהמשחקים האלו. המטרה במשחק היא פשוטה מאוד - אתה צריך לנוע בקווים ישרים ולסגור שטחים. אך, זה לא כל כך פשוט. במשחק יש עכבישים קטנים ורשעים אשר מנסים כל הזמן למנוע זאת ממך. אם במקרה אותם עכבישים יגעו בך... אאאאא, זה יהיה לא נעים. עוד מכשול העומד בפניך הוא יצור בגודל משתנה, אשר מסתובב בשטח שאותו אתה אמור לחסום. אם הוא ייגע בך... שוב אותו סיפור כמו עם העכבישים. ההבדל בין העכבישים ליצור, הוא

שהעכבישים יכולים לנוע אך ורק על השטח שכבר חסמת ואילו היצור יכול לנוע רק על השטח שעוד לא חסמת.

כאמור, הגרפיקה במשחק איננה מן המשובחות (בלשון המעטה), אך היא ברורה מאוד, ומאפשרת להבין מה בדיוק קורה על המסך. המשחק עצמו מהנה ומדבק מאוד וראו הוותרתם.

המטרה במשחק, היא לסגור שטחים - את זה כבר אמרת.

כאשר סגרת 75% מהמסך, עברת שלב. השלבים שונים זה מזה במהירות העכבישים וככל ארבעה שלבים - נוסף יצור שמטרתו להפריע לך. לא פשוט, האז

אם כך ההמלצה שלי לכם - קנו. אחלה משחק שימלא שעות רבות של שעמום, ובדרך אפילו ישפר לכם את הקואורדינציה.

McDonaldland

לקבל לכבות על ידי לחיצה על כפתורים והפלת מכשולים אלקטרוניים.

כלי הנשק במשחק הן קוביות: אתה יכול לקחת אותן ולזרוק אותן על אויביך, ומתחת לקוביות מסוימות מסתתרים בונוסים שונים. לדוגמה פסילה נוספת, נקודות ועוד. במהלך המשחק תיתקל במקפצות - קפוץ עליהן ותגיע רחוק (או בעצם גבוה).

מספר עצות שימושיות ולא ממש טיפים: מתי שתוכל, קח איתך קוביה (לעולם אין לדעת מה מחכה מאחורי הסיבוב). אם תזרוק את הקוביות, תוך כדי תזוזה, תוכל לפגוע באויביך לפני שהם יאימו עליך.

לסיכום - לא, לא, פשוט מאוד לא. דווקא משחק נחמד, אפילו הגרפיקה לא רעה, אבל המשחק פשוט דומה לאלף משחקי הרפתקאות אחרים, שאתם בטח מכירים ולמה לבזבז אתם כסף (בעצם אם יש לכם עודף כסף, וכבר יש לכם את כל המשחקים בעולם, אז אפשר).

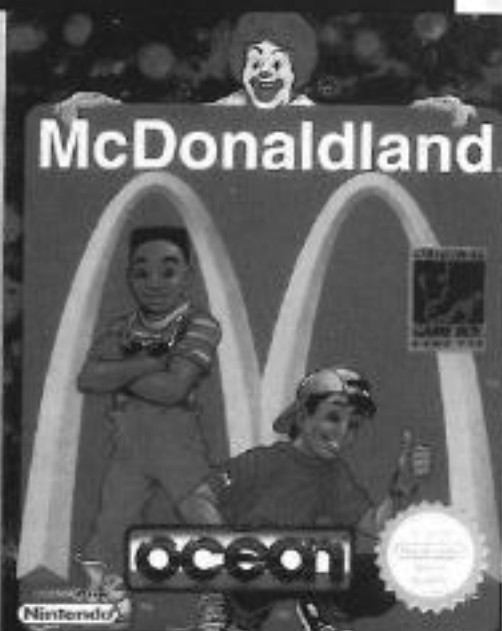
המשחק הוא משחק הרפתקאות רגיל: מסכים, מכשולים, קפיצות ויריות - שום דבר מיוחד.

סיפור העלילה: הונלד מקדונלד ואותו ליצן חביב המעטר את סניפי הרשת) איבד את ההמבורגרים שלו ואת תיק הקסמים. ילדי מקדונלד, מיק ומאק, חייבים לעזור לו למצוא אותם, אבל מהר, לפני שיהיה מאוחר מדי.

המשחק מחולק לשלוש ארצות: היער - מיק ומאק יטיילו ביער ושם בין העצים הם ימצאו את

תיק הקסמים. כיפאק היי, בית העץ - מיק ומאק יפסו על העץ, עד לבית העץ, שם מחכה להם הפתעה. בית הנופש של רונלד מקדונלד - בבית הנופש של רונלד ימצאו הילדים את ההמבורגרים האבודים.

אם תאספו במהלך המשחק 100 סמלים של מקדונלדים (ואתה M מפורסמת) תוכלו להגיע למסך הבונוס - שם תוכלו



מקדונלדים הפך כבר מזמן, מסתם רשת של מסעדות לתעשייה ענפה ולתרבות מפותחת. וההוכחה לכך היא ההיסטוריה שגרמה פתיחת הסניף הראשון בארץ.

בין שאר הדברים הנושאים את שמה של אותה רשת חנויות יש גם משחק גיים בוי - McDonaldland - ארץ מקדונלד.

גויבני רוחות

שמש הכוכר הלוהטת הטילה צלליות ברחבי העיר ספלטורה והאירה את כל הסמטאות החשוכות מלבד אחת. בסמטה זו שכן לו באר ידוע לשמצה ברחבי העיר: פונדק הטרול מפוצח הגולגולת.

מאת: ערן בן-סער ואפרת כהנא

הפונדק נקרא לפני שנים רבות "פונדק הסמטה", עד למקרה מצער מאוד בו השתתפו לוחם מדבר מאובק וטרול מכוער במיוחד במשחק פוקר ידיוותי על סכומים גבוהים מדי. המקרה כלל גם רמאות, אבל מכיוון ששני הצדדים דימו - זה לא משנה. בכל מקרה בחדרי פונדק זה התעוררו בבוקר כארמה, ברייבשאדו, אריק, רופוס וגילאן. היתה להם עבודה. "אוקיי, זו התוכנית." אמר גילאן ופרס מפה של טירת הדוכס על השולחן נהשולחן. ב-ה' הידיעה, שעליו, למעשה, התרחש אותו אירוע מצער, "הטירה נבנתה לפני שנים רבות על ידי כוח פועלים גמרי, אבל את מקומות המסתור הכינו יועצים מיוחדים לדוכס שהיו, במקרה, זוטונים."

"אזי" התעניינה ברייבשאדו.

"אנחנו, הזוטונים, דואגים איש לרעהו - מבט אחד במפה הזו וידע טוב בסיסני הסתר של הגזע, מספיק כדי לדעת היכן הטמינו את החדרים המוסתרים."

"הבנתיו" הכריז אריק, "אתה יודע היכן החביא הדוכס את הפרוטוקול המקורי?"

"בערך, אני יודע איפה הוא היה עלול להחביא אותו."

"מספיק טוב בשבילי," טען רופוס, "אני יכול להיכנס פנימה ולהוציא אותו, זהו קסם היעלמות פשוט."

"אה, לא ממש." הסביר גילאן, "ישנם כמה מקומות אפשריים, וחזק מזה אתה לא יודע איך להיכנס ואיך לצאת מכל מקום." "למה הוויכוח?" שאלה כארמה, "נלך כולנו. אחרי הכל צריך קצת כוח למקרה שניתקל בצרות."

"כן, גם אני חושב שכדאי שכולנו נלך," אמר אריק, "במיוחד אם יתברר שאנחנו באמת צודקים ואז נצטרך לתפוס הן את הדוכס והן את הכהן." "או איך ניכנס?" שאלה כארמה...

מספר שעות מאוחר יותר התגנבו שלוש דמויות לבושות שחור לגדר סירת הדוכס. היתה זו גדר גבוהה ומרשימה שנבנתה על ידי מיטב הגמדים לפני שנים רבות, כשהטירה עוד היתה מקום מושבו של קיסר שבע הממלכות. חלקים גרחבים ממנה היו מגולפים בדמויות היסטוריות מפורסמות ובמפלצות מיתולוגיות מאיימות. על אחד הצריחים גולפה דמותה של חיטרה בעלת שבעה ראשים בגודל טבעי:

"כאן?" שאל אריק.

"כן." ענה לו גילאן.

גילאן ניגש לגילוף קטן של זוטון אוחז מטה בעל גולה בקצהו, הוא לחץ את הגולה כלפי פנים וסובב. דמותו של הזוטון הסתובבה על צירה וחזר נפער בגדר. "תצטרפו להידחק, זה בנוי לגובה של בני גזעי." אמר גילאן.

הם נכנסו פנימה ומצאו את עצמם בראש גרם מדרגות היורד כלפי מטה.

"מה זה?" שאלה ברייבשאדו.

"מנהרה סודית, יש כמה כאלו מתחת לטירה. הזוטונית שתכננה את המערכת, דוריאס פוטאפ, זכתה בתואר ברזנית בקרב קהילת הזוטונים של אז. המנהרה הזו מובילה פנימה אל מתחת למרכז הטירה. שם יש התפצלות של שבע מנהרות נוספות, אחת לכל כיוון שמייס, המובילות לכל מקום שרק תרצו."

"המחבואים הסודיים יהיו בסדר גמור מצידנו." אמרה כארמה, "זמחר יהיה נחמד מאוד." החמישייה וחלה, כלומר שלושת בני האדם והאלפית וחלו וגילאן הלך זקוף, אל מרכז המנהרות.

"זה לא רחוק," אמר גילאן, "זה ממש פה מעבר לעיקול ואני חושב ש..." לפתע נפערה הקרקע מתחת לרגליו של גילאן. אריק, שהלך מאחוריו, הושיט יד ותפס את הזוטון באוויר.

"תמשורר!" צעק רופוס ותפס את אריק כדי לעזור. כארמה וברייבשאדו תפסו גם הם את אריק ורופוס וכולם יחד משכו מעלה.

"משהו תופס לי את הרגלי!" צעק אליהם גילאן, "אני נקרע לשניים, תעשו משהו."



"שוב אנו נפגשים." אמר הכהן, "הפעם בנסיבות שונות - הפעם אני מוכן לכם."
"ידענו ששיתפתם פעולה!" אמר רופוס.

"זוג נבליסו" הכריז אריק.
"היכוננו למות?" צעקה כארמה.
"שיתפנו פעולה?" שאל הכהן, "לא ולא, הדוכס מרגיש טוב מאוד ברגעים אלו ממש בכלא הפרטי שלי. זה כאן הוא ידידי הטוב רולף. רולף, פנה הכהן אל הדוכס, "תכיר את החבר'ה. חבר'ה, פנה הכהן לחבורה, "תכירו את רולף. ובמילים אלו נעלם דאנין הכהן כלא היה.

באותו רגע ממש החל הדוכס, כלומר רולף, להשתנות - הוא הפך לאיש זאב. כמעט. כלומר לאנשי זאב אין שני ראשים וארבע ידיים, ובדרך כלל הם לא נושפים להבות קצרות של אש מפיותיהם, אבל מלבד פרטים קטנים אלו היה רולף איש-זאב. הוא גם היה איש זאב שאוהב לגשת מייד לעניינים, כלומר לאריק, ולכרסמם מכל עבר.

"עליו!" שאגה כארמה, שלפה את חרבה וזינקה על המפלץ.

ברייבשאדו שלפה גם היא חרב ועמדה להצטרף, אבל שאגה קטנה מאחור הפנתה את תשומת ליבה לשלושת אנשי הזאב הנוספים, אם כי הרגילים, שבאו מאחוריהם.

גילאן שלף את חרבו והוא וברייבשאדו נלחמו בשלושתם בשעה שכארמה ואריק ניסו לספל ברולף.

רופוס, החל בינתיים לומר לחש, חץ זהוב קטן הופיע מרחף תחת ידו. "קלעו" סיים רופוס את הלחש והחץ נורה אל ליבו של אחד מאנשי הזאב. האפקט היה מדהים - מאזור פגיעת החץ התפשט קרח והחל לעטוף את איש הזאב השואג.

ברייבשאדו התחמקה באותו רגע משיניו של איש זאב אחר וערפה את ראשו בסיבוב מהיר. השלישי שהתבלבל לרגע ממות שני חבריו נפל קורבן מהיר לחרבו של גילאן ששרסה את רגלו. לאחר חלקיק השנייה נפל מתעוות על הרצפה כשרעל הוטרונים הקטלני מתפשט בגופו.

באותם רגעים ממש זרקה כארמה את רולף מאריק הצידה, הוא פגע בקיר ונפל קדימה. ברייבשאדו לחשה לחש מהיר וזרדי צמחים צמחו יש מאין בחול ונכרכו סביב רולף.

"ועכשיו מותק," אמרה כארמה וכרעה ברך לצידו של רולף ההמום, "נשמע כמה תשובות."

להחשבה

"ראן-פאכוג" הרים רופוס את קולו, כובע המצנפת הירוק שלו התחיל לזוהר כאור ירקרק בהיר, ברייבשאדו כמעט והחלה לצחוק. רק חומרתו של המצב הצילה אותה. אריק הציץ מטה, סביב רגלו של גילאן היתה כרוכה זרוע תמנון סגולה-אדומה וגדולה. מאוד גדולה.

"תחזיקו אותו ותנו לי מקום." הורה לידידו. הוא שלף את חרבו, התכופף פנימה וכרת את רגל התמנון. גילאן, רופוס, כארמה וברייבשאדו עפו אחורה. באותו רגע נשמעה שאגת אימים מתוך הבור ושבע זרועות תמנון זהות זינקו החוצה ממנו. תופסות את כולם מלבד רופוס.

"אאה, תעשה משהו, תמהוני מזוקן!" צעקה כארמה.

"יש לי רעיון!" הכריז רופוס וזינק קדימה.

"לא, אידיוטו!" צעקה עליו כארמה, "התמנון יתפוס אותך."

רופוס לא הקשיב לה, הוא זינק לכיוון אחת הזרועות ונתן לעצמו להיתפס, בו ברגע הוא צעק טריאותיו לחש קסמים. להבות פרצו מזרוע התמנון ועשו דרכן מטה, שניות אחד כך התפוצץ משהו בתוך הבור וחלקי תמנון בוערים עפו לכל עבר. החבורה נהדפה אל הקירות.

"אמרת משהו?" התעניין רופוס.
"לא." ענתה כארמה, "אתה יכול לקום לי מהכבד, בבקשה?"

"מצטער חבר'ה, התמנון הזה לא היה בתכנון המקורי." התנצל גילאן.
"שטויות," ענתה ברייבשאדו, "פשוט ניזוהר יותר בהמשך הדרך."
"אין ממש המשך דרך, ההתפצלות פה לפניכם."

אריק קם והמשיך ללכת, "בואו, אין לנו זמן לבזבז." אמר, "בטח כבר יודעים שאנחנו פה."

בריו של אריק גוועו כשנכנסה החבורה להתפצלות, שכנראה הורחבה לגודל של כיכר רצינית. אבל זה לא מה שהפתיע אותם, חס וחלילה. מה שהפתיע אותם היה דאנין הכהן והדוכס שעמדו במרכז הכיכר וחיכו, כנראה להם.

"אה, הייז" הציעה ברייבשאדו באופטימיות זהירה.





בשורות טובות

(או יום שבת האחרון ומה לעשות בנידון)

הרעיון של גן-עדן נצחי - אין שם מוסיקה טובה וחבל לו על חנות הספרים שלו. השניים מגלים את הטעות המצערת בערך שבועיים לפני סוף העולם, ומתחילים לחפש את האנטיקרייסט כדי לעצור את הכל. מה שהם לא יודעים זה כי לפני שנים לא כל כך רבות נחזה כל האירוע מראש על ידי מכשפה בריטית ממוצעת בשם אנגס נאטר, שכתבה את הכל בספר נבואות מדויק מאוד שעבר בירושה בין צאצאיה, עד שהגיע לידיה של אנטימה דיוויס (משחק מלים, פירוש השם 'אנטימה' הוא מגורש מהכנסייה) שמחפשת גם היא את האנטיקרייסט, לא ממש כדי לעצור אותו אלא פשוט כדי לראות את הכל.

האנטיקרייסט עצמו, ילד בן 11 העונה לשם אדם, בכלל לא מודע לכל מה שקורה סביבו, ומכל הבלאגן הזה מתפתח מירוץ מטורף כנגד הזמן המכיל בתוכו: כלב שאול המחופש לכלב פודל נחמד, מכוניתו של קארולי ההופכת כל קלטת לעותק של להיטיה הגדולים של להקת קווין, כביש עוקף הבנוי בצורת האות מו שפירושה: הללו את החיה השחורה הגדולה, ארבעת אופנועני האפוקליפסה: מלחמה, זיהום, רעב ומוות (שאגב לא הרג את אלווים), טיבאטים היוצאים ממחילות תת-קרקעיות, סמל בחיל ציירי המכשפות וטוראי בחייל וכמובן ספר נבואותיה הנחמדות והמדויקות של אנגס נאטר, מכשפה.

לקרוא ולא להאמין. להאמין שלא יקרה.

אצל טרי פראצי'ס העניינים מתגלגלים קצת אחרת. הבן של השטן נולד, ובבית החולים של עובדי השטן מתכוננים לבצע החלפת תינוקות בין בנו של השטן לבנו של סנאטור אמריקאי מפורסם. יד הגורל (כלומר הומורו הלא שפוי של פראצי'ס) רצתה ובאותו יום יולדת אשת איכר באותו בית חולים עצמו, ואחיות מסדר השטן התבלבלו לחלוטין והחליפו את התינוקות הלא נכונים.

קלסתם? בנו של השטן גדל בבית דתי מסורתי בכפר קטן באנגליה, בעוד שכל מלאכי הגיהנום (ומלאכי השמיים) בטוחים כי הוא גדל באמריקה כבנו המפונק של הסנאטור. לתוך הבלבול הזה תוסיפו שני מלאכים, או יותר נכון מלאך ומלאך לשעבר, המלאך: אזריפאל, שהיה מוצב בשחר הימים לשמור על עץ החיים עם החרב המתהפכת והשד: קארולי, הידוע גם כ-"הנחש" שהיה אחראי על הפיתוי הראשון.

שניהם מתגוררים באנגליה ואפשר להגדיר אותם כאויבים מיודדים מאוד - נו טוב, אחרי ששת אלפים שנה מתרגלים אחד לשני. הם מאוד אוהבים את כרוד הארץ, וכל הרעיון של סוף העולם בכלל לא נראה להם. קארולי למשל, מאוד נהנה להפיל אלפי נשמות טרף לשטן, בייחוד עם האמצעים המודרניים של היום. ניתוק קל של מרכזיות הטלפונים בלונדון עושה פלאים...

מולו אזריפאל, למרות שהוא בטוח שהצד שלו ינצח, לא כל-כך אוהב את

מאת: ערן בן סער וליאור ברנע

מחבר הספר, טרי פראצי'ס, מי שמע עליו? בארץ יש מעטים מאוד שקראו את קומץ ספריו שתורגמו לעברית, אבל שאל עליו באנגליה? שם הוא גדול יותר מדאגלס אדאמס (הזכור לטוב מסדרת מדריך הטרמפיסט לגלקסיה), ולא סתם משווים ביניהם - מה שאדאמס עשה למדע הבדיוני עושה פראצי'ס לפנטזיה בסדרת עולם הדיסק (ממנה תורגם הספר הראשון צבע הכסף).

אבל, לא על סדרת עולם הדיסק אנו רוצים לדבר, אנו רוצים לדבר על "בשורות טובות" שנכתב על ידו יחד עם ניל גאימן. כדי להסביר לכם כמה מדובר עלינו לספר לכם קודם בקצרה את הרעיון העיקרי של סדרת סרטי האימה הפופולאריים בשם "בשורות רעות".

בסדרת סרטים אלו נולד לו אי שם בנו של השטן, האנטיקרייסט (ANTICHRIST) והוא מביא עימו את קץ הימים כפי שתואר בספר ההתגלות של הברית החדשה. זה כולל את ארבעת רוכבי האפוקליפסה, מלחמת נוג ומנוג, גשם של דגים, כוכבים הנופלים מהשמיים, השמש שהופכת לשחורה וכל זה בלי להזכיר את השטן שקופץ לביקור בית.

שיחות עם מורגן לה פיי

פחד



מאת: ערן בן-סער

"כמה זה בטוח?" שאלתי את מורגן. "למדי, השיבה הזקנה, "למה?" "יש לי פחד גבהים." השבתי. מורגן ואני ישבנו בפאתי טיראן, העיר המעופפת, רגלינו משתלשלות מטה. מבעד למעטה העננים יכולתי לראות את אדמת כוכב הלכת טיראן, והערכת את גובהנו בכעשרה קילומטר. "אל תדאג, אמרה מורגן, "תראה." היא לקחה פיסת מתכת קטנה שהתגלגלה לידנו וזרקה למטה. האבן נפלה כחצי מטר ונעצרה באוויר. "שדה דחיה, עוצר כל דבר בעל מסה של פחות מחמש טון." היא הסבירה.

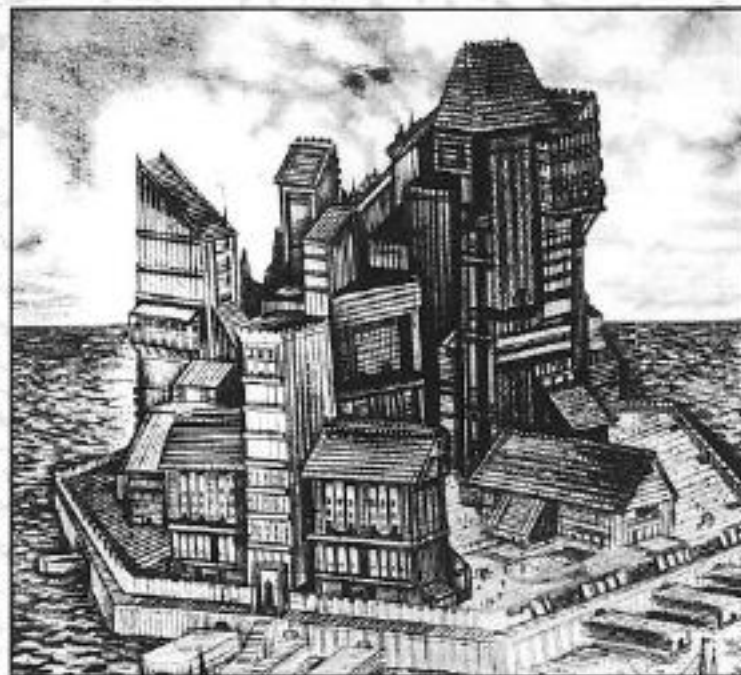
"למרות זאת זה עושה לי סחרחורת, בואי נחזור לספסלים." היינו באחד הנגנים הציבוריים הפופולארים כל-כך ליד השוליים. מורגן ואני היינו במה שכיניתי "חופשה קצרה לכבוד התג." משמורגן שאלה על איזה תג אני מדבר הסברתי לה את התיאוריה של אבי: תמיד יש תג באיזשהו מקום.

הלכנו בחזרה ובחרנו בספסל חף-מפשע להתיישב עליו. הוא התאים עצמו למבנה גופנו והתרווחנו בנוחות יתרה. "אני בחיים לא אתרגל חזרה לכסאות שלנו." אמרתי למורגן, "ואם כבר, גם לא למיטות שלנו, לאוכל שלנו, לטלוויזיה שלנו, לסרטים שלנו ובכלל לכוכב שלנו."

מורגן חייכה חיוך גדול, "חבל שלא ראית את הכוכב הזה כשיישבו אותו לפני שלוש מאות שנה. כבירה של מעל פי שניים מהרגיל, אטמוספירה דחוסה, לגמרי לא מתאים לחיי אדם. ואז קם המיליונר הזה, טיראן, קנה את הכוכב ובנה את העיר הזו. עכשיו לנינים שלו יש ביליונים."

"משעמם ליה הכרזתי, "רוצה מכתבי?" נפלת על הראש? אנחנו בחופשי." השיבה

המכשפה. "אז מה, זה לא עבודה וזה מעביר את הזמן?" טוב נו, זרוק אחד." פתחתי את הקל-גב שלי ותיק גב שאיזה אידיוט, כלומר אני, הדפיס עליו קל-גב ומאז זהו שמו בישראל) והוצאתי מכתב אקראי. "הנה אדם שהטכנולוגיה לא זרה לו?" אמרתי, "עומר הולצינגר מכפר סבא שלח שלנו 'טה-טה-טה-טה-תהטם' פקס! הוא רוצה לדעת אם ה-TOME OF MAGIC תורגם לעברית, האם כהנים ומכשפים יכולים להמציא אסכולות וספרות חדשות לחלוטין והאם ניתן לקנות מקוסם רב עוצמה לחש שיעניק לבן אדם אורך חיים של אלף או גמדי?"



"היי, אהבתי את השאלות." אמרה מורגן (מתמאה שוות ערך אצלה ל-יווא, ממש טוב!) "אני אתחיל מהסוף ואני מצטערת לדווח כי אין לחש המאריך את חיי האדם לאורך חיי הגמד או האלף, או אם יש - לא שמעתי עליו. אבל, ישנו קסם המאריך את חיי האדם במספר שנים מועט יותר, הוא מופיע ב-AD&D אבל יש לו חסרונות רבים. קיים מצד שני הקסם העוצמתי "הפיכת בשר לשדוני" שהופך

את גוף המטיל לבשר ממנו עשויים שדים ודמויי אלים שונים. קסם זה מעניק אלמוותיות כמעט מוחלטת והמטיל אותו על עצמו לא יזדקן לעולם. אבל הקסם מעבר ליכולות בני התמותה, לכן תצטרך למצוא דמוי-אל או שד חזק ולעשות לו טובה רצינית כדי להשיג את הלחש. בקשר לשאלה השנייה התשובה היא פשוט, כן, אם המצאת לחש והוא לא נראה לך מתאים לאף אחת מהאסכולות הקיימות הרי שהמצאת אסכולה חדשה. ובקשר ל-TOME - לא, מצטערת."

"מכתב שני, אמרתי והוצאתי עוד אחד, "מאודי שפירד ממגדל העמק. יש לו שתי שאלות מוזרות למדי, מה יקרה אם הוא יכניס את המוטציות של X-MAN למערכת AD&D ומה אם הוא יעביר חבורה של קוסמים חזקים מאוד-מאוד לעולם של SHADOWRUN?"

מורגן חשבה הפעם לפני שהשיבה, "לחבורה של ה-X-MAN יש סיכוי טוב לשרוד, יש להם כוחות חזקים באמת והם רק צריכים להתרגל לעבודה כי אין טכנולוגיה. חוץ מזה הם יתפסו כאלים או דמויי אלים בעיני האנשים או, במקרה הרע, כשדים מהגהינום. מולם לחבורת הקוסמים שלך יש סיכויים פחותים בהרבה, הם אומנם חזקים אבל מאיפה הם שמעו על נשק

אוטומאטי? האדם הראשון שיילחם בהם עם תת-מקלע מודרני - יקצור אותם לפני שהם יבינו מה קורה."

לפתע נשמע רעש גדול והעיר כולה רעד. "מה זה היה?" שאלתי בפחד. "תירגע", צחקה מורגן, "הם שיגרו חללית מטען לכיוון פרוקסימה, זה היה בחדשות של אתמול, איפה אתה חי?" לא עניתי.

גיבורי התווה

מאת: ערן בן-סער, ליאור ברנע ואבי סבג



בואו נבחר דבר אחד מראשי: גיבורי תווה הם לא דמויות שהשחקנים אמורים לשחק, הם חברה רעים (לפחות לפי התפיסה האנושית) ובעיקר מופרעים, תרתי משמע.

התווה הניתנת על פי נאמנותו של עובד התווה: ככל שהנאמנות והעבודה שהשקיע העובד גבוהה יותר, כך גדול הסיכוי שהמנהל תעזור למשרת. עובד פיתוי טוב יקבל למשל מבנה גוף שרירי ויפה נאו לחילופין חזה מרשימים, אם מדובר בעוברת תווה מצד שני עובד תווה פחות מוכשר (אך עדיין מוכשר, שכן הוא עבד שלב) יקבל לדוגמה זוג קרניים גדולות.

השלב השני נקרא שלב העבודה, ורוב עובדי התווה נמצאים בשלב זה. בשלב זה עובד תווה עושה את עבודתו, כמו בשלב הראשון, אבל בקנה מידה גדול יותר ולפי הוראות מלמעלה ושל שדים או עובדי תווה ותיקים יותר. בדרך כלל לאחר כל משימה נשפט עובד התווה וקורה אחד מהכאים: א. עובד התווה מוכיח נאמנות רבה, מקבל נשיקת תווה מיוחדת ועובר לשלב השלישי.

- ב. עובד התווה מוכיח נאמנות, מקבל נשיקת תווה וממשיך במצועי משימות.
- ג. עובד התווה נכשל, מקבל נשיקת

על לוחם התווה לעתיד להחליט איזה אל תווה הוא ישרת, ולזאת דרושה קודם כל מערכת אלים אשר יש בה אלי תווה. אנו ממליצים על ארבעה אלים בסיסיים: אל המלחמה, אל הפיתוי, אל המחלות והמגפה ואל השינוי התמידי - אלו ארבעת יסודות התווה.

אחרי הבחירה יש להתחיל ולעבוד את האל, כל אחד בדרכו - עובד אל המלחמה מצטרף באקראי לצבאות שונים ונלחם למען מטרות שונות, בוגד, מרגל, רוצח וכל מה שדרוש כדי ליצור בלאגן ומלחמות; עובד של אל הפיתוי חי את חיי המותרות יומם ולילה, מפתה כל בחורה שעוברת בדרכו ומסחית את העולם. לפי אותו היגיון עובד אל המחלות: מפיץ מחלות וריקבון בדרכו ועובד אל השינוי מנסה לשנות כל מצב קיים לטוב או לרע.

אחרי השלב הראשון, שנקרא שלב כיסוס הנאמנות, מקבלים המשרתים הטובים והנאמנים ממש את נשיקת התווה הראשונה. נשיקת תווה היא מתנה מאל

כולנו נתקלנו בהם: מודות להיסטוריה בעולם האמיתי, שדים המובילים צבאות של יצורי אופל בעולמות הפנטזיה וכמו כן דארת' ווידר הזכור לטוב (ולרע) ממלחמת הבורבים. אנתנו נתרכזו בלוחמי התווה של עולמות הפנטזיה.

השבתם פעם מאיפה באים שדים חדשים לעולם לא, לא חסירות. התהליך בו נוצרים שדים חדשים הוא ארוך ומסובך אבל כדי להתחילו יש דרישה אחת: דרוש בן תמותה מספיק מופרע, כדי להחטיב את התווה בדרך החיים הנכונה, ושאפתן מספיק כדי לרצות לתנהיג צבאות תווה כנגד העולם ולשרת את אלי התווה.

כמו כן שזה לא פועל על כל אחד, אחרת כל אדם שני היה קם כבוקר ומחליט: "אני אחיה היום שר" וזה יעבוד. קודם כל

מקובלות תוספות של הברה עד שלוש הברות, ובשלב השלישי כבר מקובלות תוספות של ארבע, המש עד עשר הברות. מה פירושו של השם האמיתי? השם האמיתי הוא מעין מפתח ללב כוחותיו של עובד התוהו. כל עובד תוהו היודע מספר הברות משמו האמיתי של עובד תוהו אחר, יכול לשלוט בכוחות המיוצגים על ידי הברות אלו. למשל אם עובד תוהו ערמומי במיוחד גילה את ההברה השולטת בכוח ההיעלמות של עובד תוהו מתחרה, על ידי הגיית ההברות יעבור הכוח לשליטת עובדינו הערמומי והוא יוכל להעלים ולהחזיר את מתחרו כרצונו. כמו כן, הוא יכול בעזרת טקס הנקרא טקס גניבת השם להעביר את ההברות משמו האמיתי של העובד הרויב לשמו שלו וכמובן, עליו להחזיק את יריבו במצב חסר אונים ואחרי הטקס יאבד יריבו את הכוח.

ידיעת שמו המלא האמיתי של עובד תוהו או שד, ללא כל קשר לעוצמתו, תיתן ליודע השם לא רק שליטה בכוחות עובד התוהו אלא גם שליטה ברצונו החופשי והפיכתו לעבד נרצע. אין צורך לציון כי עובד תוהו שנתגלה כי שמו או חלק משמו יודע לעובד תוהו אחר הופך לצחוק וללעג בקהילת עובדי התוהו. אם אדם יודע את שמו האמיתי של עובד תוהו, הוא אונו יכול לשלוט בכוחותיו, אך הוא יכול לזמן אותו ולאיים עליו כי יגלה את שמו לעובד תוהו אחר, אם לא יעשה כמצוותו. עסקאות אלו מסוכנות מאוד, שכן בדרך כלל יחפש עובד התוהו דרך לחסל את האדם ולכן כל הפנסנרמים וההגנות הקסומות בהם משתמשים קוסמים לפני זימוני שדים, שימו לב כי בני אדם לא מבדילים בין עובדי תוהו מהשלב השני לשדים, לדוגמאות לעובדי תוהו בכל אחד מהשלבים - עיינו בכתבת ה-NPC בעמודים הבאים.

א. התעלות מוחלטת מעל רוב המתחרים והפיכה לשד עליון וכמו הפעילים של שלב שלוש. רק אחד מתוך אלף מגיע לרמה זו.
ב. תוצאה ממוצעת. עובד התוהו הופך לשד פחות המשרת שדים עליונים. לתוצאה זו מגיעים כ-10% מהנבחנים.
ג. כישלון. הפיכה ליצור תוהו חסר בינה. תוצאה אליה נופלים 90% מהמגיעים למעמד.

תכינו, נשיקת תוהו אינה הדבר הרטוב והדביק שאתה מקבל מדודות בלתי רצויות - אם כי קרוב. זוהי התפרצות כאוטית בתוך גופו של עובד התוהו ולכן לעיתים עובדים נאמנים יקבלו נשיקה מגבילה ולא הצויה (מבחינתם). נשיקה יכולה להיות עיוות חיצוני כגון קרניים, זוג ידיים נוסף, שלפוחיות על העור, איחוד שתי העיניים לעין אחת ועוד רבים ולא-טובים. הוא יכולה להיות מתנה של כוחות כגון קריאת מחשבות, שליטה במזג האוויר, ריחוף או אפילו הפיכה לבננה בשעות מצוקה ותוהו, זוכרים? ובמקרים נדירים יותר קבלת הפץ בעל כוחות מוזרים.

כמובן - ככל שאתה בשלב גבוה יותר הנשיקות קיצוניות יותר: עובד תוהו מהשלב השלישי יכול לקבל נשיקה שתתן לו את הכוח לזמן צבא של אל-מתים לרשותו, או להפוך ליצור שעיר החולך על ארבע ומשאר שובלי רוד אחריו וראיתם את הנוסע השמיני? מצד שני, עובד תוהו מהשלב הראשון יקבל נשיקה של כוחות פעוטים יותר.

מלבד כוחות, נותנת כל נשיקת תוהו עוד הברות לשמו האמיתי של עובד התוהו. כאשר עובד תוהו עובר מהשלב הראשון לשני, הוא מקבל שם בן שתיים עד ארבע הברות שהן שמו האמיתי בקרב מטלכות התוהו. איש לא יודע שם זה מלבדו, גם לא עובדי תוהו אחרים. כל נשיקת תוהו מוסיפה מספר הברות לשם האמיתי, בהתאם לשלב. כלומר בשלב השני

תוהו שלילית וחוזר לשלב הראשון.
ד. עובד התוהו נכשל לחלוטין והופך למשרת חסר רצון עצמי של כוחות התוהו והשדים האלו שתמיד נלחמים כדי למות. השלב השלישי הוא שלב ביסוס המעמד ואו בשמו הפופולארי: שלב המיסת כל מתחריך וחתיחה בלתי נלאית אל מעמד רב יותר, סתם ככה. בשלב זה המשימות הן בסדר נודל רב מאוד (יבשתי עד עולמי) ותחת עובד התוהו משרתים עובדי תוהו רבים מהשלב השני. בשלב זה עובד התוהו כבר איבד, קרוב לוודאי, כל צלם אנושי. על עובד התוהו להוכיח כי הוא טוב יותר מאחרים כדי לקבל נשיקות תוהו עוצמתיות יותר ויותר שיקרבו אותו אל מעמד שד עליון (DEMON). בשלב זה, השלישי, מלבד ההתעסקות בענייני עולם, על עובד התוהו להיאבק מאבק כוחות עיקש כנגד עובדי תוהו אחרים הנמצאים באותו שלב. לאחר כל משימה בשלב זה נולפעמים סתם ככה, תוך כדי יכולים להתרחש האירועים הבאים:

א. עובדי תוהו מוכשרים במיוחד מדלגים על השלב הרביעי והופכים מיידית לשדים בפני עצמם, ועל אלו נפרט מיד.

ב. עובדי תוהו מוכשרים ומוצלחים עוברים לשלב הרביעי שלב המבחן.

ג. עובדי תוהו ממוצעים ממשיכים את דרכם בשלב זה (וכשלושה רבעים מהמגיעים לשלב השלישי לא עוברים אותו מעולם).

ד. כרגיל, עובדי התוהו הנכשלים הופכים מייד ליצורי תוהו חסרי בינה.

השלב הרביעי והאחרון הוא שלב ההתמודדות. המגיעים לשלב זה הם כבר יצורים רבי עוצמה שניתן להחשיבם כשדים זוטרים. בשלב זה מושלת על עובד התוהו סדרה ארוכה של מבחנים, בהם עליו להוכיח את כל התכונות הנחוצות כדי להיות שד לאל התוהו אותו הוא עובד. התוצאות הן:



בוגראס הלהב,



משרתו של אל המלחמה

מאת: ערן בן סער וליאור ברנע

ברוח כתבת גיבורי התווה החלטנו להביא פרקים נבחרים בחייו של בוגראס, משרת תווה שעלה במשך מאות שנים בשלבי עובדי התווה עד שהפך לנסיך-שדוני.

בוגראס כאדם רגיל.

מקצוע: אדם-רגיל, גזע: אדם, נטייה: תווה-ניטראלי, כוח: 18(60), חוכמה: 10, תבונה: 14, זריזות: 12, כאריזמה: 8, כושר: 16, דרגיש: 2, נקיפ: 8.

תיאור פיזי: בשלב זה בוגראס עדיין נראה כאדם רגיל, גובהו מסר ושמונים סנטימטר והוא שרירי מאוד. שיערו ועיניו בצבע חום.

בוגראס נולד בכפר דייגים ויקינגי קטן לחופי אגם שקט. בילדותו היה חזק משאר ילדיו והפך בקלות למנהיגם. במהרה הפך לבכיר הכפר בקרב הילדים, וכשהתבגר - גם בקרב הנערים. בהגיעו לגיל 18 הצטרף לשיירת מסחר ועזב את כפרו. השיירה נדדה מעיר לעיר במשך כשנה. באותה תקופה לימד אותו אחד משומרי השיירה את רזי הלחימה ובוגראס הפך ללוחם מיומן מאוד. בסופו של דבר נמאסו עליו חיי הנדודים והוא החליט להצטרף לצבא ולראות "כמה קרבות רציניים" כהגדרתו.

בקרב הראשון אליו נשלח בוגראס, הוא עמד מול צבא המדינה - צבא ברבארים פולשים. בראשם, ללא ידיעת איש, עמד קאלית' האכזר, עובד תווה מהשלב השלישי. הקרב היה עקוב מדם ולצבאו של בוגראס לא היה סיכוי, אבל במהלך הקרב היה בוגראס עצמו אחראי להריגתם של קרוב ל-200 חיילי אויב, וכשנשבה ביקש קאלית' להביאו אליו. בחדרי חדרים גילה לו קאלית' את מהותו האמיתית ושיכנע

את בוגראס לשרת את אל המלחמה ולהפוך לעובד תווה. בוגראס שהוקסם מהאפשרות להנהיג צבאות ענק הסכים ללא היסוס.

בוגראס בתחילת השלב הראשון

מקצוע: לוחם (2), גזע: אדם, נטייה: תווה-ניטראלי, כוח: 18(60), חוכמה: 10, תבונה: 14, זריזות: 12, כאריזמה: 8, כושר: 16, דרגיש: 2, נקיפ: 17.

תיאור פיזי: בשלב זה עדיין אין שינוי בתיאורו של בוגראס.

במשך חמש השנים הבאות שירת בוגראס תחת לא פחות מעשרים מנהיגים צבאיים שונים ונלחם למען ונגד כל אחד מהם. הוא בנה, רצה, הלשין, ריגל ונלחם ככל יכולתו - והכל בשם אל המלחמה. מקרה מפורסם הוא הצטרפותו של בוגראס לצבא שיחרור ליטאניה, כאשר הוא משכנע את מנהיג הצבא שהוא מרגל לטובתם אצל צבא הרודן, ואת הרודן כי הוא מרגל בצבא המורדים. בסופו של דבר היה שייך בוגראס לצבא היספניה. המדינה השכנה, ועזר להם לכבוש את ממלכת ליטאניה ולרצוח הן את הרודן והן את מנהיגי המרד. שנה לאחר מכן הוא גם עורר מרד חדש לשחרור ליטאניה משלטון היספניה. בקיצור, מופרע אמיתי ותככן ממדרגה ראשונה. בסוף חמש השנים קיבל בוגראס את נשיקת התווה הראשונה ואת תחילת שמו האמיתי.

בוגראס בתחילת השלב השני

מקצוע: לוחם (17), גזע: עובד-תווה, נטייה: תווה-ניטראלי, כוח: 18(60), חוכמה: 11, תבונה: 14, זריזות: 12, כאריזמה: 8, כושר: 16, דרגיש: 0 (שריון לוחות קסום), נקיפ: 50.

כוחות: בוגראס גידל שתי בלוטות ארס בתוך פיו והוא מסוגל לירוק ארס על

ידיכיו. הארס גורם ל-6p3 נקודות נזק ולעיוורון. שם אמיתי: פפיקת'.

תיאור פיזי: מלבד הבלוטות אין שינוי. בשלב השני משתולל בוגראס כאוות נפשו, הוא עכשיו תחת פיקודו של דורין, עובד תווה מהשלב השלישי, וחד איתו משרתים את דורין עוד חמישה עובדי תווה מהשלב השני. בוגראס "מבלה" 98 שנה בשלב השני (אל התווה האריך את משך חייו כתגמול על שירותו, כמקובל), ובזמן הזה הוא רוכש לו אויבים רבים וידידים (עד כמה שעובדי תווה יכולים להיות ידידים זה לזה רבים. כמו כן, הוא מגלה את שמותיהם האמיתיים של שותפיו ומשמיד אותם אחד אחד. הוא מצטיין בכל תחום והדבר היחיד שעוכב את העברתו לשלב השלישי היתה העובדה כי דורין לא שש לרווח עליו לממונים - אבל בסופו של דבר גילה בוגראס חלקים משמו האמיתי של דורין והכריח אותו להמליץ עליו הלאה.

בוגראס בתחילת השלב השלישי

מקצוע: לוחם (18), גזע: עובד תווה, נטייה: תווה-ניטראלי, כוח: 20, חוכמה: 13, תבונה: 15, זריזות: 12, כאריזמה: 6, כושר: 16, דרגיש: 5 (שריון תווה), נקיפ: 97.

כוחות: יריקת ארס, תוספת כוח (מעלה את כוחו של בוגראס ל-20), סירחון נוראי, ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו השמאלית של בוגראס הפכה לחרב ברזל, בוגראס קיבל שריון תווה קסום ולבסוף כשעבר לשלב השלישי סמלו של אל המלחמה נחרט על מצחו. שם אמיתי: פפיקת'-אונ'ן-מאי-אקדהתל-פולוא-ב-ה-אגו (בהתאם לסדר הכוחות).

תיאור פיזי: ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו השמאלית הפכה לחרב ועל



מצחו טבוע סמלו של אל המלחמה. כבר אמרנו!

בשלב השלישי הפך בוגראס לעובר תוהו מהמדרגה הראשונה, הוא הנהיג צבאות במלחמות עולמיות והותיר את חותמו על מאות שנות היסטוריה. כאן דבק בו הכינוי "בוגראס הלהב" כיוון שנהג לתקוע את ידו בלבו של מנהיג היריב. במהלך שלב זה קרה שבן-תמותה אחד גילה את ההברה "פולוא" השולטת בידו השמאלית, כאשר בוגראס גילה אותה בחוסר זהירות כשהתרברב בפני בת תמותה. במשך קרוב לעשר שנים היה בוגראס מזומן שוב ושוב על ידי הקוסם בן התמותה, ולבסוף גילה הקוסם את ההברה לאויב של בוגראס. בוגראס הרג את הקוסם כשהבין שהגרוע מכל כבר נעשה, בילה קרוב למאה שנה בניסיונות לחסל את אויבו ורק קרוב לסוף השלב השלישי הצליח בכך. רבים חושדים כי זוהי הסיבה שלא דילג על שלב המבחנים - משום

השמאלית הפכה לחרב ברזל, הוא קיבל שריון תוהו קסום, כשעבר לשלב השלישי סמלו של אל המלחמה נחרט על מצחו, מבט היפנוטי (כשל ערפד), זוג ידיים נוסף, הוא קיבל סוס-גיהנום כסוסו האישי, מזג דוחו הפך לקיצוני יותר והוא מאבד את השליטה על עצמו לעיתים תכופות יותר, הוא נושא את מגפת האבעבועות הירוקות בנופו ומדביק כל בן תמותה הבא עימו במגע, מהירותו הוכפלה (כאילו הוטל עליו לחש האצה), הוא קיבל 12 משרתים מהשלב השני לשליטתו וגם גרון קסום בעל הכוחות: +5, אנטי קסם (75%) וניקוז שתי דרגות. שם אמיתי: פ פ י ק ת - א ו ג' - מ א י - אקדהל-פולוא-בה-אנז-ידאיר-אופ-אבהח'גזדה - פלדהאפפ'קוגנ'ן - קסקת'-אולהלהסקס'ת-ססאויל-קסאווי (בהתאם לסדר הכוחות).

תיאור פיזי: ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו השמאלית הפכה לחרב, על מצחו טבוע סמלו של אל המלחמה, צמח לו זוג ידיים נוסף והוא נושא גרון קסום. כבר אמרנו גם את זה.

השלב הרביעי עבר במהירות על בוגראס: הוא הביס כל אויב, עבר כל מבחן והדגיש את נאמנותו לתוהו. המבחן האחרון היה קריטי - הוא הוכנס לחדר ובתוכו שני עבדי תוהו מהשלב הרביעי שנלחמו ביניהם. אחד לא מוכר והשני היה קאלית' ובקרב ביניהם קאלית' כמעט והפסיד. בוגראס נלחם באויבו של קאלית' והביסו, אם כי בקושי רב. קאלית' קם על רגליו וניגש להודות לבוגראס. בסיבוב פתאומי נעץ בוגראס את יד-החרב שלו בליבו של קאלית' ובו-זמנית הוריד את גרון התוהו שלו וזכת את ראשו. הקול היחיד שנשמע היה קול נפילת הפגיון שהיה בידו של קאלית'. בוגראס הרים את ארבעת ידיו אל-על בתנועת ניצחון. הוא הפך לשד-עליון וגופו הפך לבן-אלמוות.

שמלבד קלון זה היה בוגראס אחד מעוברי התוהו הטובים ביותר שנראו אי פעם.

בוגראס בכניסתו לשלב הרביעי

מקצוע: לוחם (26), גזע: עובד-תוהו, נטייה: תוהו-רע, כוח: 25, חוכמה: 16, תבונה: 16, זריזות: 12, "כאריזמה: 3, כושר: 17, דרגיש: 5, נקיפ: 242, כוחות: יריקת אדם, תוספת כוח (מעלה את כוחו של בוגראס ל-25), סירחון נוראי, ראשו של בוגראס הפך לראש זאב, ידו





טוב, תגיד כביד לגנוד
שלבך לדרוק אותי ופנימה,
אין לי את כל היס לשמוע
את השטות האלה.



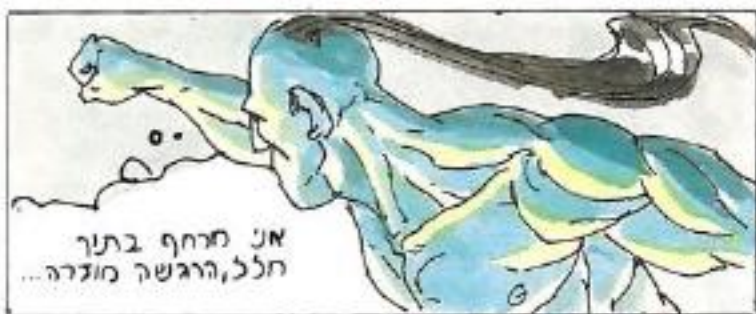
סמליו

תקציר: סגרונו נהלע למצב
ביש' הוא צומד להפוך לקורבן
של התנועתך, מלך המרטנים
השחורים.

...ובשבלך ולכמודך, מלכי
דיק, אשכך צור כחול דה
אל תהום המרטנים...



הראש שלי...
אני מראש כאילו
נבח כי קרנף -
כומב...



אני מרחף בתוך
חלל, הורגשך מודרה...



אני יכול
לעוף! כנבאק
שנכפאתי לחלל
ללא כוח חשיכה.



מה? איפה?
אני? בדה קורה?
כאן לעדדל?



דנו אכן
כדור, אז יותר
נכון בועה שקופה,
שעשויה מחומר
קטנה כלשהו...
ויש בפינים תנועה,
אולי אם אסתכל
מקרוב אצליח
להבחין במה
מדובר.



מקור אור! אולי אם
אתקרב אמצא פיתרון
לתצלומה חיסתורי ידיו!



טשה רושם שדה
כדור חסא חסאים...



אלפי תופים!!!

הרי דנו עובר שחור!
מה ההסבר לכל זה??!

למכירה

משאלות • מועדונים • החלפות • רוצים להתכתב • למכירה

- ש"ח, כל הקודם זוכה. ליאור, 04-920770
- ★ למכירה מודם HAYES 2400B. חדש לגמרי ב-200 ש"ח. תוכנת ציור "לאינדרוי" עם ספר הדרכה בקופסה המקורית ב-130 ש"ח. מיכאל, 06-590638
- ★ למכירה לוח אם (MOTHER BOARD) למחשב 386SX + זיכרון 2M במחיר מפתיע!!! להחלפה/מכירה משחקים חדשים ל-PC וכן תוכנות חדישות ביותר ל-PC. ספרי לימוד למחשב כגון: דוס 5, חלונות 3.0, לוטוס 1.1, כל סדרת הלימוד של פסקל וכן מדריך לשימוש במחשב 386. הכל במחירים זולים מאוד!! ראובן, 03-9322663
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם במצב טוב + 2 שלטים + 21 משחקים. יש אפשרות לקנות כל משחק בנפרד במחירי הזדמנות. אגם, 03-5461002
- ★ למכירה משחקים חדשים ביותר: POLICE QUEST 4, PRINCE 2, ALONE, KIRANDIA, LARY 5, IN THE DARK 2, JURASSIC PARK. התקשרו שלא תפסידו. אבי, 04-441288
- ★ למכירה משחקי מחשב במחירים זולים: פלשבק, יונו של הסנסקל, הסינדיקט ועוד. אסף, 09-501787
- ★ למכירה 2 משחקים מדהימים במחיר סביר: LOOM - 100 ש"ח, MORTAL KOMBAT - 80 ש"ח. אמיר, 03-5753454
- ★ למכירה SOUND BLASTER 2.0 ב-400 ש"ח כולל רמקולים ואוזניות, חדש בקופסה עם חוברת הוראות. ברק, 08-220943
- ★ למכירה מחשב 640K XT 2 כוננים במחיר מפתיע, סגה מסטר סיסטם עם משחק בפנים, ועוד 2 משחקים: סוניק ו-E SWAT + 2 ג'ויסטיקים + הוראות להפעלה במחיר מציאה, או בתמורה למשחקי מחשב ל-CD ROM, או גיים בוי וגיים גיר עם משחקים. יאיר, 03-9306967
- ★ למכירה משחקי מחשב: הנפתחות לארמון, כוח המשימה, פרדי פרקס ואמזונס. משחקי גיים בוי: 3 ALIEN, THE EMPIRE STRIKES BACK, THE ARCADE, MARIO 1, ZELDA, BATMAN - DOUBLE DRAGON 2, BEETLE JUICE
- בטריות במחיר זול. גל 09-953724
- ★ למכירה המשחקים 2 GOBLINES - ב-75 ש"ח, 3 - F 15 - ב-120 ש"ח, הנמלולים ב-60 ש"ח ועוד תוכנות חופשיות כל אחת ב-20 ש"ח. גל, 09-953724
- ★ למכירה משחק האורגים במצב מעולה ב-50 ש"ח, קלטת לגיים בוי ספיידר מן ב-80 ש"ח, וקלטת וידאו + אקדח של משחק בדינוני ב-60 ש"ח. איתי, 09-551236
- ★ למכירה CD-ROM ל-IBM PC: אטלס העולם + אטלס ארה"ב, KING QUEST 6, אנציקלופדיה מרהיבה. 200 ש"ח כל אחד. אורן, 5409062
- ★ למכירה PRIVATEER במחיר מציאה של 80 ש"ח באריזה מקורית + חוברת הוראות בעברית. מיכה, 04-766890
- ★ למכירה/החלפה משחק האורגים (LOOM) מקורי באריזה, כל הקודם זוכה. יונתן, 03-9664562
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם ומשחק SONIC 1 במצב מצוין במחיר של 370 ש"ח. אבישי, 03-592708
- ★ למכירה משחקים למגה דרייב בהצי מחיר, מערכת סגה מסטר סיסטם + אקדח + 3 משחקים 199 ש"ח. המשחקים ניתנים למכירה בנפרד החל מ-39 ש"ח. אורי, 07-424881
- ★ למכירה חוברת WIZ ישנות במצב מצוין 25-1, משחקי גיים גיר ותוספות לגיים גיר ומשחקי סגה. בן, 03-395827
- ★ למכירה דיסק קשיח 130 מגה כולל התקנה, מהיר כולל WINDOWS 3.1, דוס 6, משחקים ותוכנות ששוויים הרבה כסף. כפיר, 08-6420932
- ★ למכירה משחק מחשב WING COMMANDER ל-386 ומעלה ב-75 ש"ח. 09-975021
- ★ למכירה המשחקים חולית 1 ומייקל ג'ורדן ב-70 ש"ח כל אחד, וג'ויסטיק STARFIGHTER ב-50 ש"ח. אבנר, 03-618537
- ★ מעוניין למכור 14 משחקי סגה במצב טוב, כל משחק ב-50 ש"ח וכן ג'ויסטיק קוברה למחשב. תומר, 03-6700722
- ★ למכירה משחקים חדשים ל-IBM ארו, 08-404457
- ★ למכירה המשחקים הבאים: PQ (80 ש"ח), רצח במיאמי (50 ש"ח), וילי בימיש (60 ש"ח), פרדי פרקס (80
- ★ מעוניין למכור משחקים חדשים ביותר ל-PC - מכל הסוגים. ברוך, 03-5055975
- ★ למכירה גיים בוי + 4 קלטות (TURTLES, ALTERED SPACE, SIMPSON, BASEBALL) + אוזניות ב-400 ש"ח. גיב, 03-9300392
- ★ מעוניין למכור קלטות לגיים בוי במחיר נדיר! נדב, 03-5346934
- ★ מעוניין למכור את המשחקים סוניק 2 ואלאדין למגה דרייב/גינסים. עודד, 04-381603
- ★ למכירה המשחקים אי הקופים 2 ו-1 KING QUEST באריזה מקורית כולל הכל + פיתרון לאי הקופים 2 ב-75 ש"ח. נעמן מאיר, 04-871139
- ★ למכירה משחקים יד ראשונה מהחנות, כל אחד ב-50 ש"ח: SPACE QUEST 5 הטופלאים, הרצון לעוצמה 1, האי של דיר מוח, אולימיה 7, הויקינגים, KING QUEST 4, ליברפול ואינדיאנה ג'ונס - אטלנטים. אורי, 09-541683
- ★ למכירה סגה מסטר סיסטם + שני שלטים + 6 משחקים ואחד מתנה. נמרוד, 02-514487
- ★ למכירה משחקי מכות ל-IBM: SANGO FIGHTER - 15 ש"ח, SUPER FIGHTER - 15 ש"ח, STREET FIGHTER - 15 ש"ח, BODY BLOW - 15 ש"ח, MORTAL KOMBAT - 20 ש"ח. ארו, 08-404457
- ★ מעוניין למכור את המשחק "הרצון לעוצמה 1" ב-60 ש"ח. נועם, 06-988547
- ★ למכירה מגה דרייב במצב מצוין + ג'ויסטיק + 2 משחקים. עומר, 08-232864
- ★ למכירה מגאסון באטמן אלוטי + שנאי + 3 משחקים + שני ג'ויסטיקים ב-450 ש"ח בלבד. גל, 09-953724
- ★ למכירה גיים בוי במצב מעולה + זוכית מגדלת + 9 משחקים +

SWEET CHEEBS מהכלא ואיך משתחררים ממנה כשאתה במלון ואתה רוצה להתחיל להמר?
 וב-GAME BOY, בספידרמן 2, איך לעבור את הבוס השני? שניא,
 09-585942, לא בשבת.

★ הצילו! זקוק נואשות למכות
 "FINISH HIM" במשחק מורטל
 קומבט שבמחשב. יניב, 09-913034,
 לא בערב.

★ הצילו! בפארק היורה של ניוטנדו,
 בשלב הראשון, אספתי את כל הביצים
 אבל אני לא יודע איך פותחים את
 השערים: מי שיוודע את זה ואולי עוד
 עצות ויש רחמים בליבו יפנה למשה,
 03-5321648, ברגע זה ממש.

★ הצילו עזרה קחופה במשחקים הבאים:
 ויילי בימי: איך מצילים את הורנו
 הצפרדע של ויילי לארי 6: איך
 פותחים את הדלת האלקטרונית ליד
 אמבטיות הברז? אנא כתבו את
 תשובותיכם למדור הטיפים בוויז.
 מאיר סגן רמת השרון.

★ משחק גבריאל - זיכרונות אפלים
 להחלפה בעד המשחק הרצון לעוצמה
 4, או למכירה 101 שיח נחיש
 באריזה. 06-583246.

ה צ י ל ו

★ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק
 רובין הוד של SIERRA. מהו הקוד
 של הקופסה שגונבים מהחדר שבטירה
 של הנזירים עם המעילים השחורים?
 בועז, 04-217282 ומאור, 04-234566
 בכל שעה, או בכתובת בועז מרשלי
 השושנים 21 נשר, מיקוד 20300.

★ הצילו! אני תום תקוע במשחק
 "האינקה" אסביר את הבעיות בטלפון
 03-9384549. בתמורה אתן את
 הטיפים למשחקים:

STARCON 1,2, STREET FIGHTER
 הנסיך הפרסי 2,1, TANK 2 וספרי
 כישוף 1-8.

★ הצילו, אני תקוע בטוב הרע והרוקח.
 כיצד עושים את התרופה בשביל

הדוקטור
 השיכור? רון,
 5224678
 מ-19.00-16.00.

★ הצילו הצילו הצילו
 הצילו בתקעתי
 במלכודת
 הפיתוי. מה
 עושים אחרי
 שיוצאים מבית
 הכלא. כמו כן,
 זקוק דחוף לקוד
 לשלב 23
 בויקינגים
 האבוד, את
 הקודים לשלבים

8-1-9 בילד הויקינגי ואת הקוד לשלב
 5 באימת הזומבי. בתמורה אעזור ב-
 4 KING QUEST, המסתורין של
 רואלה ואתן טריקים וסיסמאות לברזן
 הזהב, 1-7, COMMANDER KEEN,
 קוסמו 1, סוכן סמוי, מערות הקריסטל,
 אימת הזומבי (שלבים 1-4). איתי,
 03-5520305.

★ הצילו! אני תקוע במשחק אינדיאנה
 ג'ונס. איך עוברים את הסולם כשאתה
 בתוך האיקס הגדול? בתמורה יכול
 לעזור במשחקים האחים בלוז (החדש)
 ו-WF. יניב, 03-5529814, בין
 14.00-16.00.

★ הצילו! איך משחררים את

ADVENTURE ISLAND 2. אלון,
 03-6761032, בערב.

★ למכירה לוח אם 386DX40 + אופציה
 ל-486, כונן קשיח W.D 40MB וכונן
 קשיח W.D 80MB. כרטיס קול חדש
 תואם SOUNDBLASTER. מעוניין
 במעבד מתמטי 387 וכרטיס קול רגיל
 או פרו SOUNDBLASTER. אריה,
 06-528763, בין 21.00-23.00.

★ למכירה המשחקים המפתחות לארמון,
 KING QUEST 6, שכחו אותי בבית 1,
 QUEST 2 ECO

ו-SOUND MACHINE + רמקולים.
 לקונה מעל 350 ש"ח מתנה בשווי 152
 ש"ח: משחקים ל-CD. בן, 06-333873.

★ מעוניין למכור את שלוש הערכות:
 למתחיל, למתקדם ולמומחה + מסך
 לשחקן האשף. איתי, 09-551236.

מ ע ו נ י י נ י ם

★ מעוניין להחליף משחקי מחשב
 חדשים מאודו: רק לבעלי דיסק קשיח
 גדול מאודו: אסף, 08-245436.

★ מעוניין לעזור במשחקים
 1.2 MANIAC MENSION, הגובלינים
 1, לארי 6 ואי הקופים 2. איתי,
 09-551236.

★ מעוניין לקנות מסך CGA + כרטיס
 במצב טוב, ומעוניין למכור SVGA +
 כרטיס וגם מורם פקס 2400. שחר,
 02-836463.

★ מעוניין לעזור במשחקי סיירה כגון:
 ECO QUEST 1+2,

KING QUEST 4-6, PQ 3-4,
 FREDY PHARKAS, SQ 3-5, וגם
 במשחקים: 1 BLUE FORCE, פארק
 היורה, רצח במויאסי, נער הנבואה,
 יומו של הטינטקל, אינקה 1, סם
 ומקס, בום, קירנדיה 1, לארי 3-4,
 מסע בין כוכבים 1, אינדיאנה ג'ונס 4,
 אי הקופים 1 ולום. תומר,
 03-6700722, יום שני בין
 19.00-21.00.

★ מעוניין לקנות סופר ניוטנדו + משחק
 בסביבות ה-310 ש"ח. אריק,
 06-396381.

★ מעוניין לקנות את המשחק
 QUEST FOR GLORY 2 באריותו
 המקורית. דני, 03-6472661.

★ מעוניין להשיג מקורי + אריותו
 KING'S QUEST 7, AMAZON 2,
 COMMANDER STRIKE ועד 40
 ש"ח. ג'ר, 09-561666.



מ ש ח ק י ת פ ק י ד י ם

★ שחקן ROLEMASTER מתחיל רוצה
 להקים חבורה של ROLEMASTER
 באזור ת"א לגילאי 11-9. ג'ר,
 5225110.

★ קבוצה של 3 ילדים מעונינת להתכתב
 על מכוכים ודרקונים, רעיונות,
 אסטרטגיות ועוד. כל המעוניין יפנה
 לרובי תניב, הדס 2/8 עכו או בטל -
 04-917740.

★ שה"מית מתחילה שחבורתה נטשה
 אותה ולמען AD&D מחפשת חבורת
 D&D מתחילה. שני שולמן, הזו 5/ב'
 ת"א 69407.

אנימציה ממוחשבת

מחולל אנימציה בעברית: הכי ידידותי, הכי חכם והכי משתלם



אנימטור

"אנימציה ממוחשבת" -
לאנימטורים, לאנשי עסקים
ולאנשים שאוהבים את זה:
תוכנה מושלמת למקצוענים
ולאלה שרוצים להיות מקצוענים.
בצורה קלה וידידותית תוכלו ליצור
סרטוני הדרכה, פרסומות, קליפים
ועוד.

"אנימציה ממוחשבת" -
כלי מתקדם ליצירת מולטימדיה:
- 256 צבעים בו זמנית על מסך,
מתוך 250,000 אפשריים.
- פונקציות עיבוד תמונה.
- עבודה במקרו וחישוב מצבי ביניים.
- עריכת אנימציה במקטעים או ברצף.
- תוכניות עזר נלוות.

"אנימציה ממוחשבת" -
תוכנת האנימציה היחידה בעברית:
מהיום עומדת לרשותך תוכנת אנימציה
ממוחשבת ידידותית להפליא,
התוכנה מאפשרת שילוב תמונה,
תנועה וקול, תוך שמוש במגוון
רחב של כלים.



מחשבת - הרפתקה שאינה נגמרת

מרכז שיווק: קיבוץ גליל ים, מיקוד 46905, טל: 03-528741