

WIZ

081116
8 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 6.80 ש"ח.

■ משחק השנה:
הנסיך - דו-קרב בארמון
■ להיט עולמי:
דמויות מצוירות במשחקי
מחשב

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



צכי הנינג'ה -
הגיבורים
של השנה

טיפים

וטריקים למשחקי:
מחשב, סגה ונינטנדו



איך החופש הגדול? כף, נכון? ישנים עד עשר (משכימי קום בלבד) מתקשרים לכל העולם (ביחוד אלה שחוסכים בגלל שחשבון הטלפון הפראי), מתלבשים על המקרר (כל עושי הדיאטה), והעיקר! חוגגים על המחשב.

אז מי צריך יותר? מי שצריך יותר, שיקרא גם את WIZ, ושם יגלה טיפים והפתעות, שעשועים וחידות. ואפרופו חידות - יש לנו בעיה קטנטנה, כמעט מיקרובית. רמת הZiW שלכם בפתרון החידונים שלנו היא לא הכי הכי. לא 'בנתם? - אנחנו מפרסמים עמודי חידות ואתם ישנים. לא תשובות ולא מכתבים עמוסי אינטליגנציה משחקית. גם מה שמגיע רחוק מהמציאות. אז מה תעשו? תארגנו קבוצת ZiW ותנסו לפתור ביחד. אתם לא רעבים? מבטיחים המבורגר וציפס לכל פותר.

ועוד שתי בעיות ZiW לחלוטין: אנחנו מוצפים במכתבים של מאות נשמות טובות שכותבות לנו כי הן מוכנות לשלוח לנו תומר. מלאים שלנו! אל תכתבו לנו שאתם מוכנים לשלוח תומר. שילחו אותו! רבים שולחים לנו טיפים מבלי לציין לאיזה מחשב או מערכת הוא שיך. כיאה לZiW ותיקים, אתם ודאי כבר יודעים, שמשחקים רבים פותחו עבור מערכות שונות. לכן רצוי מאוד, שתציינו בראש המכתב אם המשחק מיועד ליבמ, אמיגה, סגה וכדומה, ורק אחר-כך את שם המשחק.

יש במה! החל מגיליון 7 נפרסם מדור חדש - יש במה, שבו תוכלו לשפוך טענות ומענות על כל מיני דברים רעים שקרו לכם, כאלה שקשורים בתחום התעניינותנו - משחקים ומחשבים. אם בא לכם להשתתף, עליכם רק להתלונן. את מר לבכם, שילחו יחד עם פרטים מלאים של אלה שאתם מקטרים עליהם, כדי שנוכל לקבל תגובה.

החודש חגגנו את אמצע החום באירוע מפוצץ, בו הוכתתם רמת ZiW יות בינלאומית. בעקבות האירוע, עלה במוחי הדלות רעיון עשר, שהתקבל ברוב קולות שלי בלבד: להציע לסגה ולנינטנדו לערוך בחו"ל את אליפות העולם ולצרף אליה גם אתכם. מסכימים? תתחילו להתאמן!

בי WIZ

ת וכן העניינים

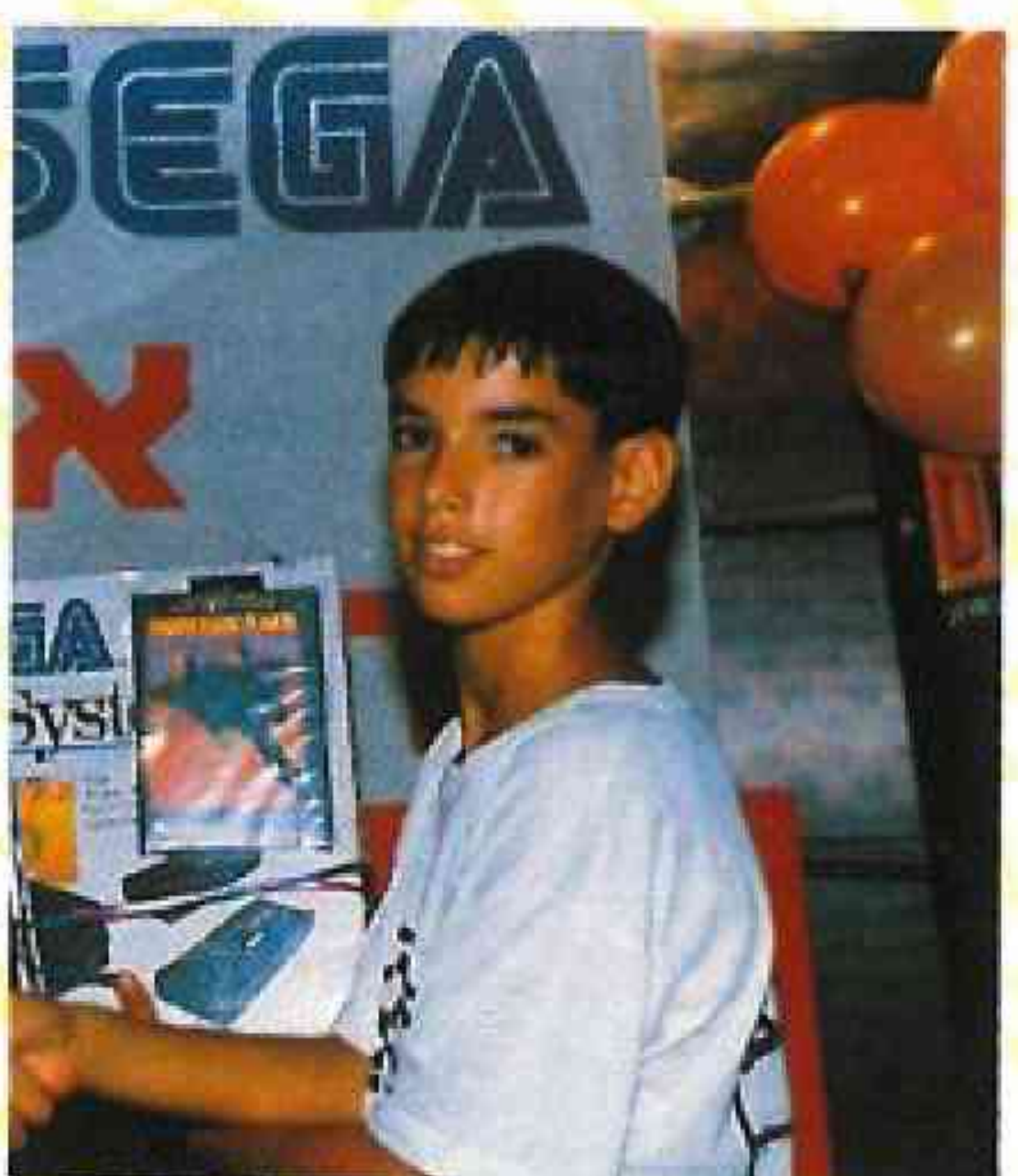
- 4 ★ יבמ: הנסיך דו-קרב בארמון
- 6 ★ יבמ: משימת החלל
- 7 ★ יבמ: כדור הרעם
- 8 ★ יבמ: למבוגרים בלבד
- 9 ★ וויז החודש
- 10 ★ יבמ: טיפים לקווסטים
- 12 ★ מכונת משחק: סופר-פאנג
- 14 ★ תחרות אלוף האלופים
- 17 ★ דמויות מצויירות
- 23 ★ סגה: גולנס גוסט
- 24 ★ נינטנדו: חדשות
- 25 ★ נינטנדו: מטל גיר
- 26 ★ טיפים ליבמ, סגה ונינטנדו
- 28 ★ לוח
- 29 ★ חידונים
- 30 ★ הפינה של דר' וויז
- 31 ★ העמוד שלכם
- 32 ★ סיפור: משחק האבדון
- 34 ★ דרקון הקוברה
- 37 ★ קומיקס



מתים על יבמ? לפניכם שלל משחקים, אפילו כאלה שמיועדים למבוגרים בלבד. אל תראו להורים. או אולי דווקא כן?



מי שלא אוהב את מריו ולואיג'י, בארט ומיקי שיקרא עליהם ויתאהב. הדמויות האלה משגעות את העולם וכולם כולם נשבים בקסמן.



הזכות להיות הטוב מכולם, לא תמיד נופלת לידיים צעירות. הפעם זה קרה בתחרות אלוף האלופים.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים

ליום הוצאתו בלבד.

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות.

מחשבת מ.ל. בע"מ - מערכות למידה משחקים... תיכנות... לימוד... וכל השאר...



75 סוגים של מכות בעיטות ומהלומות יותר מ-600 מצבי קרב שונים



מחיר לצרכן - 90 ש"ח

כדורי המקלעים שורקים מסביב בעוד אתה מתמרן את ספינתך בכדי לבצע בהצלחה יותר מ-20 משימות שונות.



מחיר לצרכן - 79 ש"ח

מיועד לכל מי שחלם להלחם ולזכות בתהילה. אי פעם לטוס, טפס לתא הטייס אחוז במוט ההיגוי והיכון לפעולה בסגנון משחקי מחשבת.



מחיר לצרכן - 60 ש"ח

מחשבת

עברנו למעוננו החדש בקיבוץ גליל-ים

טלפון 052-528741

Prince of Persia

הנסיך דו-קרב בארמון

לפניכם משחק שזכה בתואר המשחק הממוחשב הטוב ביותר לשנת 1990. אם עדיין לא נתקלתם בו, לפניכם סקירה מקפת עליו. אם יש לכם אותו, כדאי שתקראו - אולי תגלו דברים נוספים

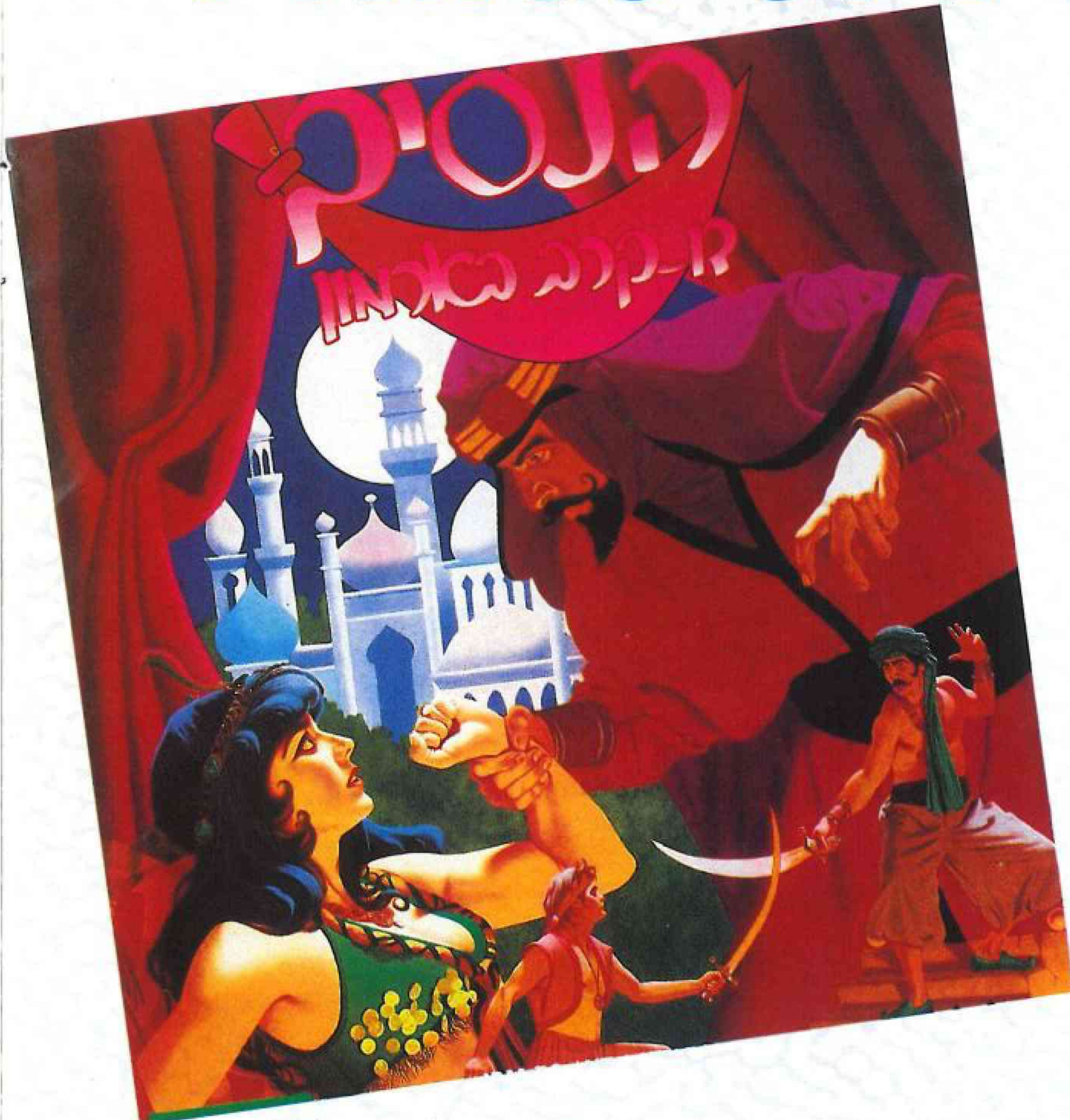
בתקופה חשוכה וקודרת, אי שם בנבכי העבר, יצא שולטן פרס להילחם באויביו. את מקומו תפס עוזרו-החזיר הרשע ג'אפר. ג'אפר חשק בבתו של השולטן שליבה היה נתן לך. אתה מהווה מכשול רציני, המכשול היחיד למעשה, בין ג'אפר לכתר. אם הוא יישא את בת השולטן כולא אותך במרתפי הארמון ומצווה על בת השולטן להינשא לו. עליה להשיב לו תוך שעה תשובה חיובית או למות. בשעה הזו עליך להגיע אליה ולהצילה מהגורל המר.

המשחק שיצא לאור ב-1990, הוכתר כמשחק הפעולה הממוחשב הטוב ביותר לשנה זו.

זו אולי הסיבה שהמשחק יובא לארץ על-ידי חברת מחשבת, שתרגמה את חוברת ההסברים המתלווה אליו לעברית.

את המשחק כתב ג'ורדן מצינר, מי שכתב בעבר להיט אחר - קרטקה.

במשחק אנימציה ממוחשבת



טובה במיוחד, אופיינית לסגנונו של מצינר. במעט מאוד משחקי מחשב תוכל לראות דמות המבצעת מיגוון תנועות רב כל-כך: הולכת, רצה, קופצת, מתכופפת, עוברת מכשולים, נחלית על הזרועות, עומדת על קצות האצבעות, מתנדנדת בחוסר יציבות ועוד.

מצינר השתמש להנעת הדמות בטכניקה המקובלת בסרטי אנימציה ונקראת ROTOSCOPE, בה השתמשו לראשונה באולפני וולט דיסני. בתהליך זה מצלמים אנשים בתנועות שונות, מקרינים את הסרט בוידאו ומפסיקים את הרצתו בכל שנייה כדי לראות את הביצוע המדויק לפרטי פרטים של כל תנועה. האנימטור מצייר את התנועות בהתאם ואת התוצאה רואים על המסך.

ההרפתקה לקוחה מעולם האגדות הקסום של המזרח, ומשלבת ציורים מתאימים עם מוזיקה אותנטית. טווח הזמן המוקצב לשחקן להציל את הנסיכה - שעה אחת - הוא שעה אמיתית. הגיבור חייב להימלט משביו, לשוטט בארמון ולהגיע

לנסיכה הכלואה גבוה אי-שם במגדל, בפרק זמן זה. אבל החל מהשלב השלישי אפשר לשמור את המשחק, כך שאם נמאס לשחק, אפשר לאחר שלב זה להפסיק ולהמשיך אחר-כך.

שעון הזמן הפועל במהלך המשחק, יראה לשחקן בדיוק כמה זמן נותר לו.

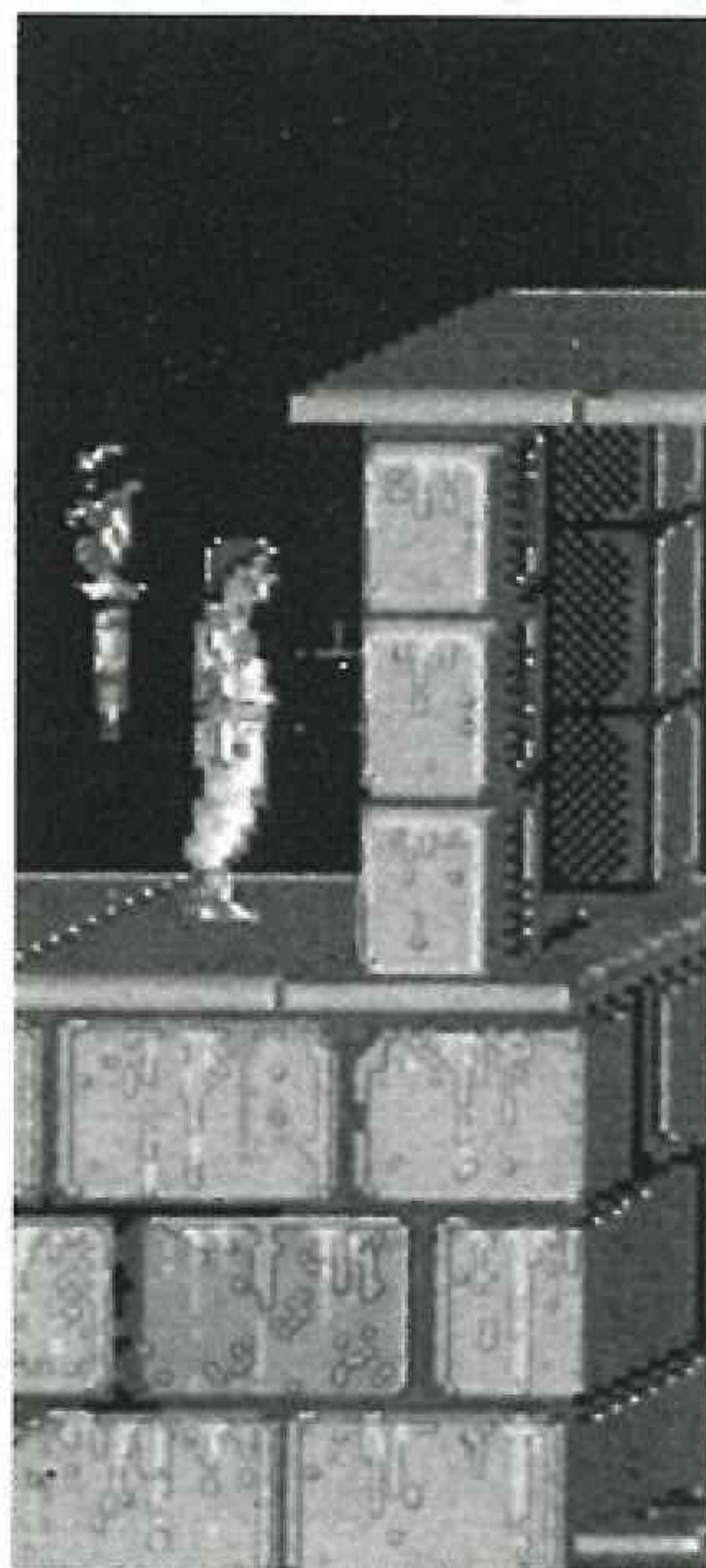
בחלק הראשון של המשחק על הגיבור לצאת ממבוך הכלא תוך כדי לחימה בשומרים חמושים בחרבות ארוכות. יוצר המשחק הבין שהוא לא יכול להשאיר לוחם צעיר עשוי ללא חת להתגבר על חרב שלושה כדי שהקרב לא יוכרע מראש. לכן הוא חימש גם את הגיבור בחרב,

אותה ישיג כאשר יתקרב לשומר ויעמוד לשנייה ללא תנועה.

כדי לעבור במבוך צריך לדלג על תהומות ולנוע על פלטפורמות. חלקים אחדים ברצפה רעועים ומתחתם תהומות. לעומתם, חלקים אחרים פותחים שערים. כדי להגיע כראוי את הדמות צריך להתאמן. צריך להגיע אותה מהר, להתאמן לעצור, ובעיקר לקפוץ מפלטפורמה אחת לשנייה. צריך להוביל את הדמות עד לשפת המקום שממנו קופצים ואז להקיש על מקש הקפיצה. אם לא יודעים לקפוץ, מסיימים בתהום שבה מסמרים שלופים. לא נעים.

בעת השהייה במבוך צריך להילחם בשומרים. כדי להצליח בקרב צריך להתאמן בסיף. אבל, השומרים ברמה הראשונה והשנייה אינם כל-כך מתורגלים, מה שמאפשר לשחקן מתחיל להתאמן. ברמות הגבוהות יותר השומרים נעים ומכים בעת ובעונה אחת. עובדה המקשה שבעתיים על גיבורנו.

הגרפיקה במשחק היא תלת מימדית. המשחק הוא רב כיווני. כלומר, אפשר לנוע ימינה למסך

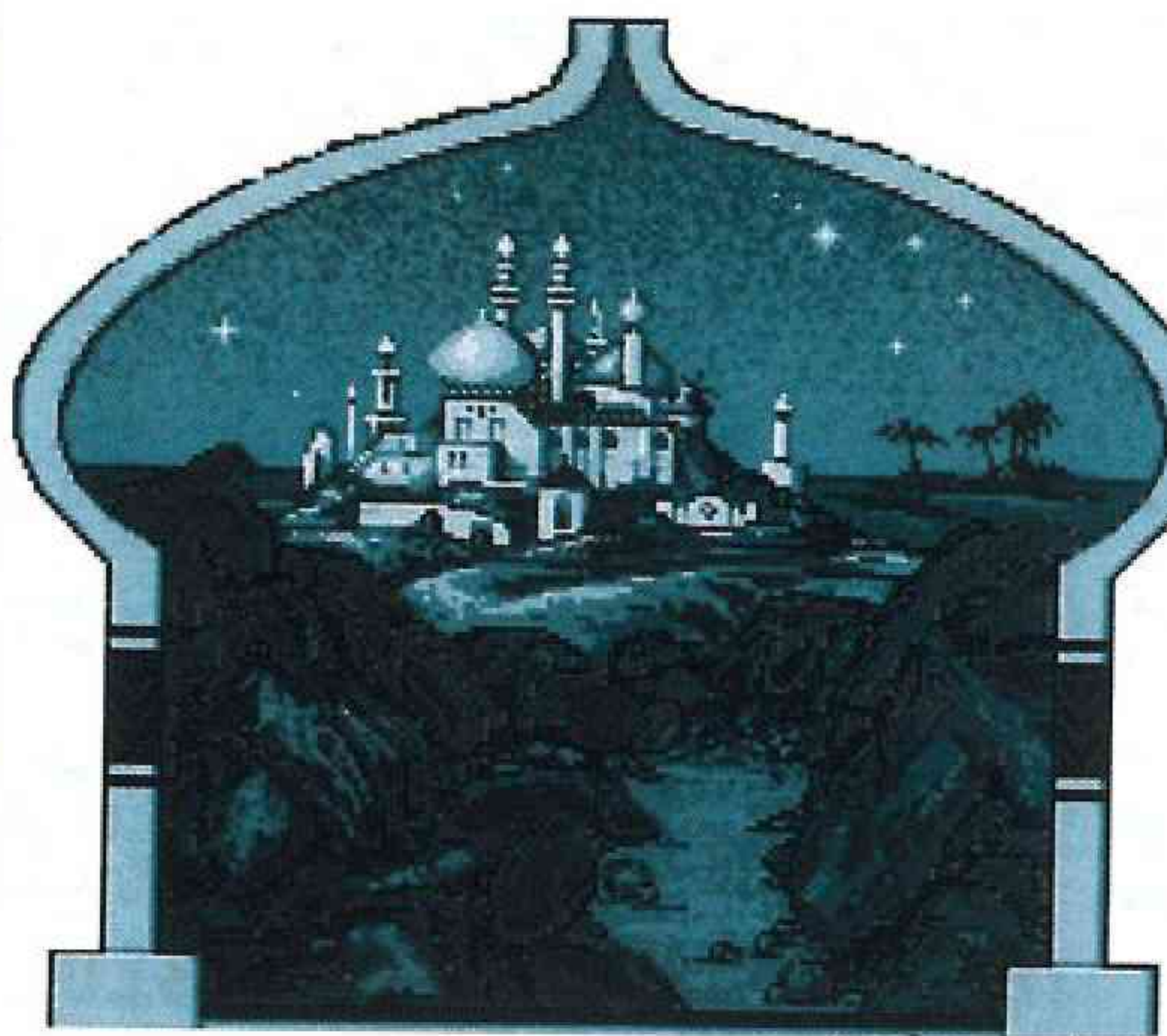


קרב החרבות

בשלב הראשונים תן לשומרים להתקרב אליך. אם הם יהיו בטווח שלך - הניצחון בכיסך. בשלבים הגבוהים המצב מסובך יותר: שלדים יקפצו לעברך ולא תוכל להכריע אותם. תצטרך להתקדם ולאליץ אותם ליפול מהפלטפורמה.

הרמה השישית

ברמה זו, תוכל להילחם בשומר השמן בשיטה הבאה: התקדם והכה מיד. הוא יזוז הצידה ואתה תתחמק מיד כדי להימנע מההתקפה שלו. אז תהיה שנייה אחת שבה הוא יהיה פגיע. תקוף מיד ותתחמק. ניצחת!



נוסף או שמאלה למסך אחר, ומהמסך הקיים אפשר ליפול למסך נוסף.

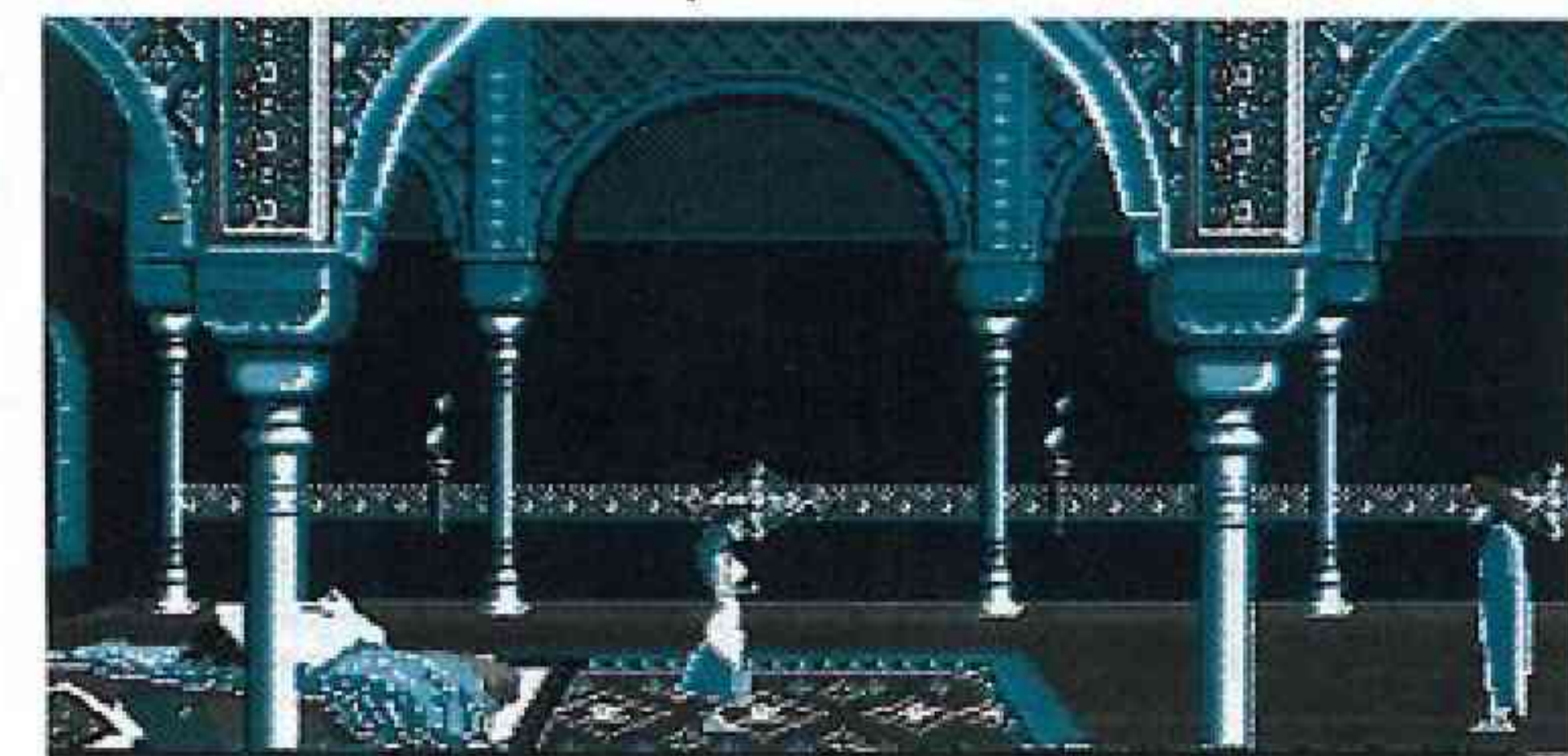
המשחק בעברית מיועד לתואמי יבמ, מחירו 69 ש"ח, והוא מכיל שני דיסקטים.

תפוס שליטה

לעיתים יש הרגשה שתגובת הדמות במשחק איטית בהשוואה לתנועות השחקן על המקלדת, מה שפוגם בהנאה. כדי להתגבר על הבעיה צריך לתרגל את התנועות. למשל, אם הגיבור מגיע למקום שממנו הוא צריך לקפוץ למקום אחר, עליך לתרגל את הקפיצה כמה צעדים לפני שיגיע לשפת הבור. אגב, קל יותר להשתמש בג'ויסטיק מאשר במקלדת למשחק זה. למה? לא ברור. עובדה.

הצל את עצמך

המשחק מאפשר לעיתים להציל את השחקן כאשר הוא נופל לתהום. אם תקיש על המקש עם החץ כלפי מטה, הנפילה תיעצר ותוכל לטפס על כל פלטפורמה שבדרך.



טיפ הטיפים

כיצד להתגבר על שומרים, מסמרים ומחילות חסומות? תקראו בטיפים שבגיליון 4.

הרצפה הממוסמרת

אפשר להתגבר על המכשול הזה, אם לא נופלים עליו מלמעלה. אם אתם מגיעים למלכודת מסמרים תדרכו בעדינות על המסמר הראשון ותקפצו למעלה.

הגיליוטינה

קל לעבור אותה אם מגיעים עד אליה ומחכים שהיא תיסגר. היא נפתחת מיד לאחר מכן. אז עושים צעד קדימה ועוברים.

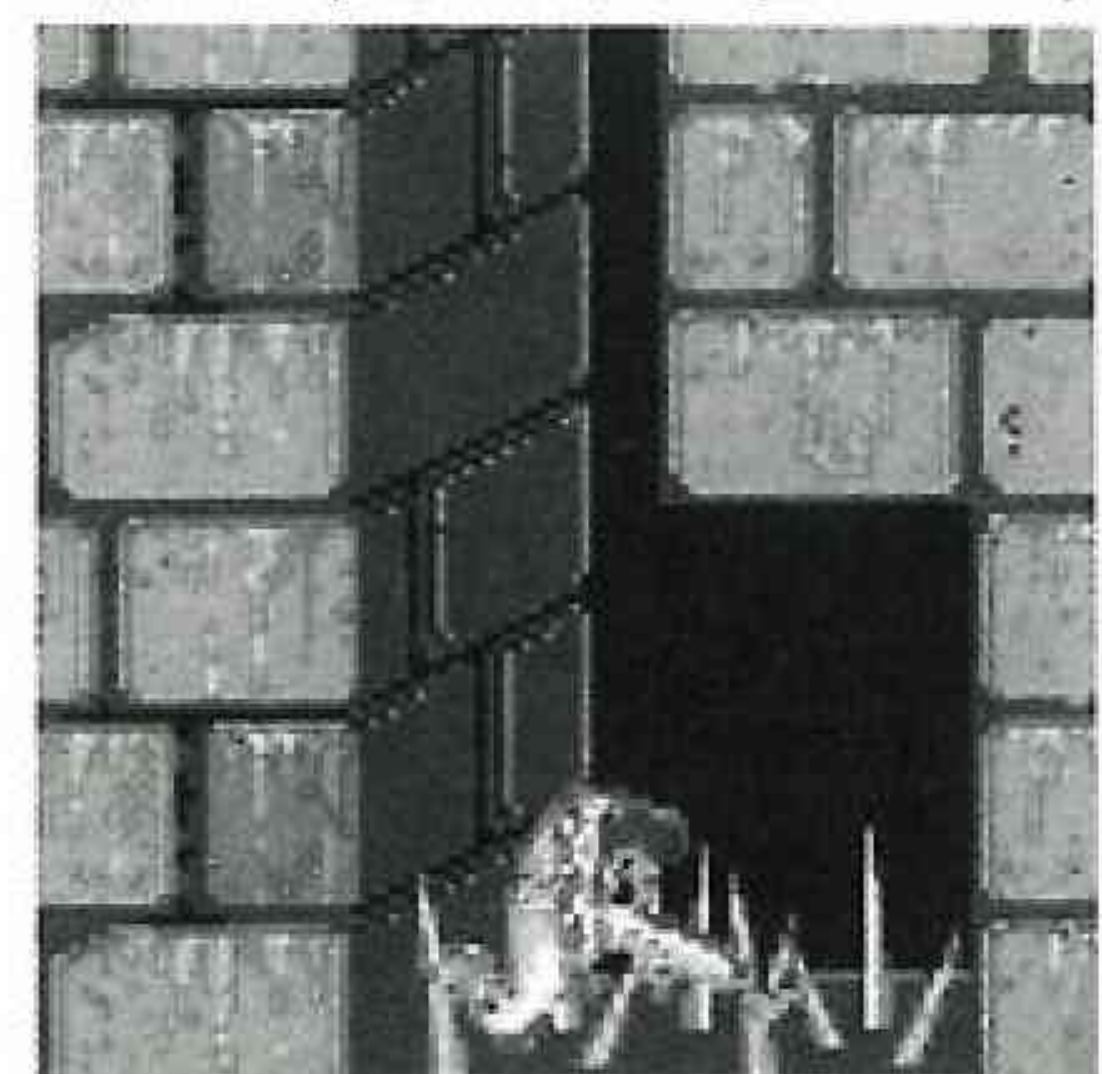
השיקויים

שמור עליהם לעת הצורך. רובם מחזירים לך כוחות שאבדו. שים לב לשני השיקויים הצמודים שברמה השנייה. הראשון שמשמאל ירעיל אותך.

שיקוי נוסף, שבו תיתקל בהמשך, ברמה השביעית, הוא זה המונע את כוח המשיכה. אם תשתה אותו תוכל לשרוד לאחר נפילה ממקום גבוה.

חדרים סודיים

לעיתים מוצפת מתנדנדת תראה לך את הדרך לבונוסים. קפוץ ופגע בתקרה וכל המרצפות שאינן קבועות יפלו. כדי לגלות מרצפות שכאלה, קפץ עליהן, אבל כדאי לך לוודא קודם שאינך נמצא מתחתן...



כדור הרעם

BALLISTIX

מאת: דורון קאלו

"ערב טוב גבירתי ורבותי, וברוכים הבאים להיכל כדור הרעם העמוס מפה

ההוראות של המשחק. זהו משחק כדור בעל גרפיקה

המלכודות

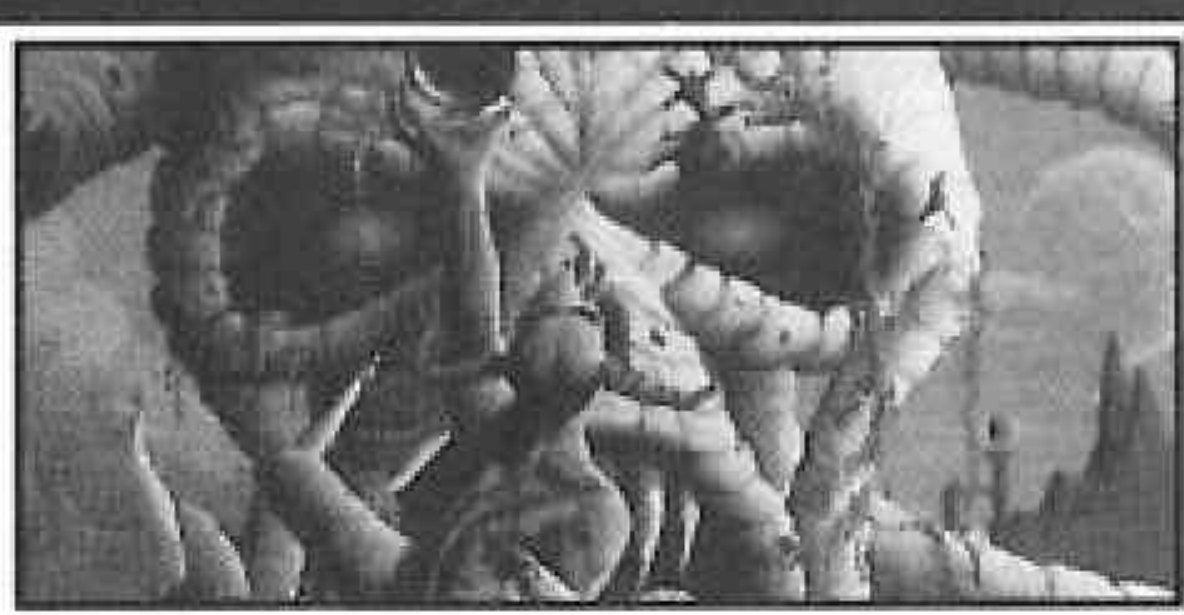
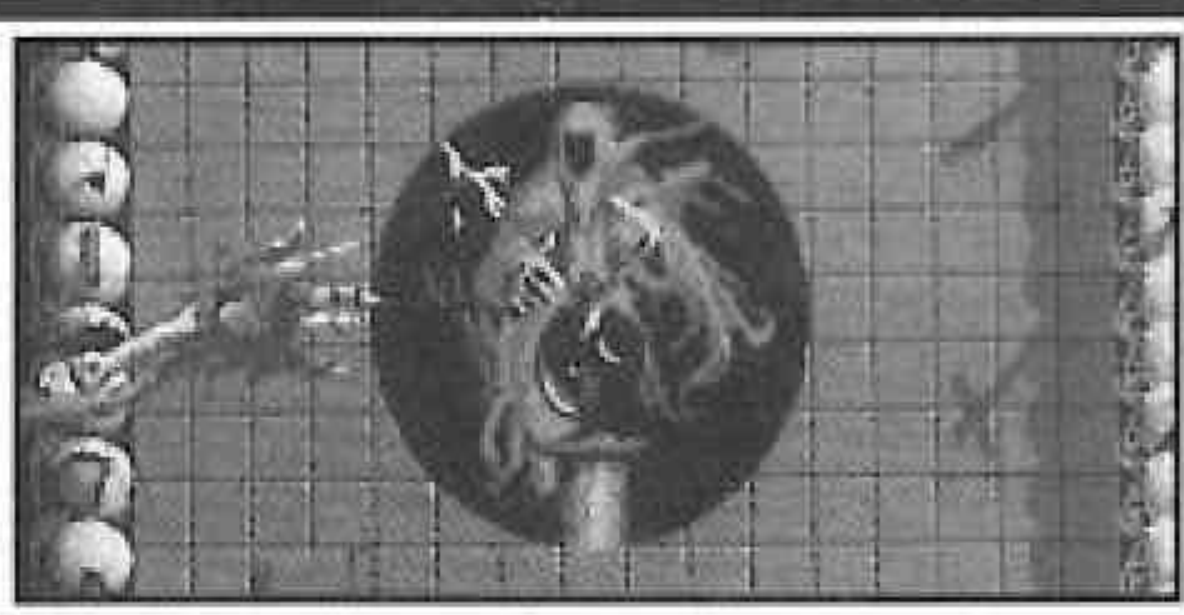
שבמשחק, הן רעיון מצויין, אבל אינן מנוצלות בצורה טובה. יש בריכות חומצה שהכדור טובע בהן. יש בורות מצויידים בסורגים, שכאשר הכדור מתקרב אליהם הסורגים נעלמים והכדור נגזז באפילה, ויש גם מפוצץ המשמיד את הכדור.

המשחק מתאים למסכי EGA או CGA ולמחשבים בעלי 512K ומעלה, ומחירו בתנויות באג 59 ש"ח.

רמז

יש אפשרות ללקט אותיות במהלך המשחק. צירוף האותיות נותן את המילה RICOCHET ומזכה את השחקן ב-10,000 נקודות.

85%	גרפיקה
50%	צליל
65%	שחקנות



גבוהה אומנם, אך מטרת המשחק פשוטה למדי, ולדעת המשחק חסר טעם למרות 51 שלביו.

השחקן מיוצג על-ידי חץ בצבע מסוים. אותו חץ יורה כדורים בהירים וקטנים לעבר כדור כהה וגדול, הלא הוא כדור הרעם. הכדורים הקטנים שפוגעים בו מגלגלים אותו על-פני המגרש. לכל שחקן יש שער והוא אמור להגן עליו ולתקוף את שער היריב.

אישית, נחלתי אכזבה כבדה מהמשחק. אומנם גרפיקת הפתיחה מעולה, וגם המפלצות הצופות במשחק מצויירות לא רע. אבל, המשחק רחוק מלקבל ציון טוב באמת.

לפה. האוירה כאן בהחלט מחושמלת, בעוד שני היריבים תופסים מקומות לקראת אחד המשחקים המרתקים ביותר של השנה. והם יצאו לדרך! שחקן 1 פתח מיד בהתקפה והוא מפציץ את הכדור במעלה המגרש. הי, מה קרה? בדיוק לפני שהביא את הכדור אל מטרתו, הוא נעלם באחד מהצינורות הנמצאים במגרש. איזה חוסר מזל, מספר 1!

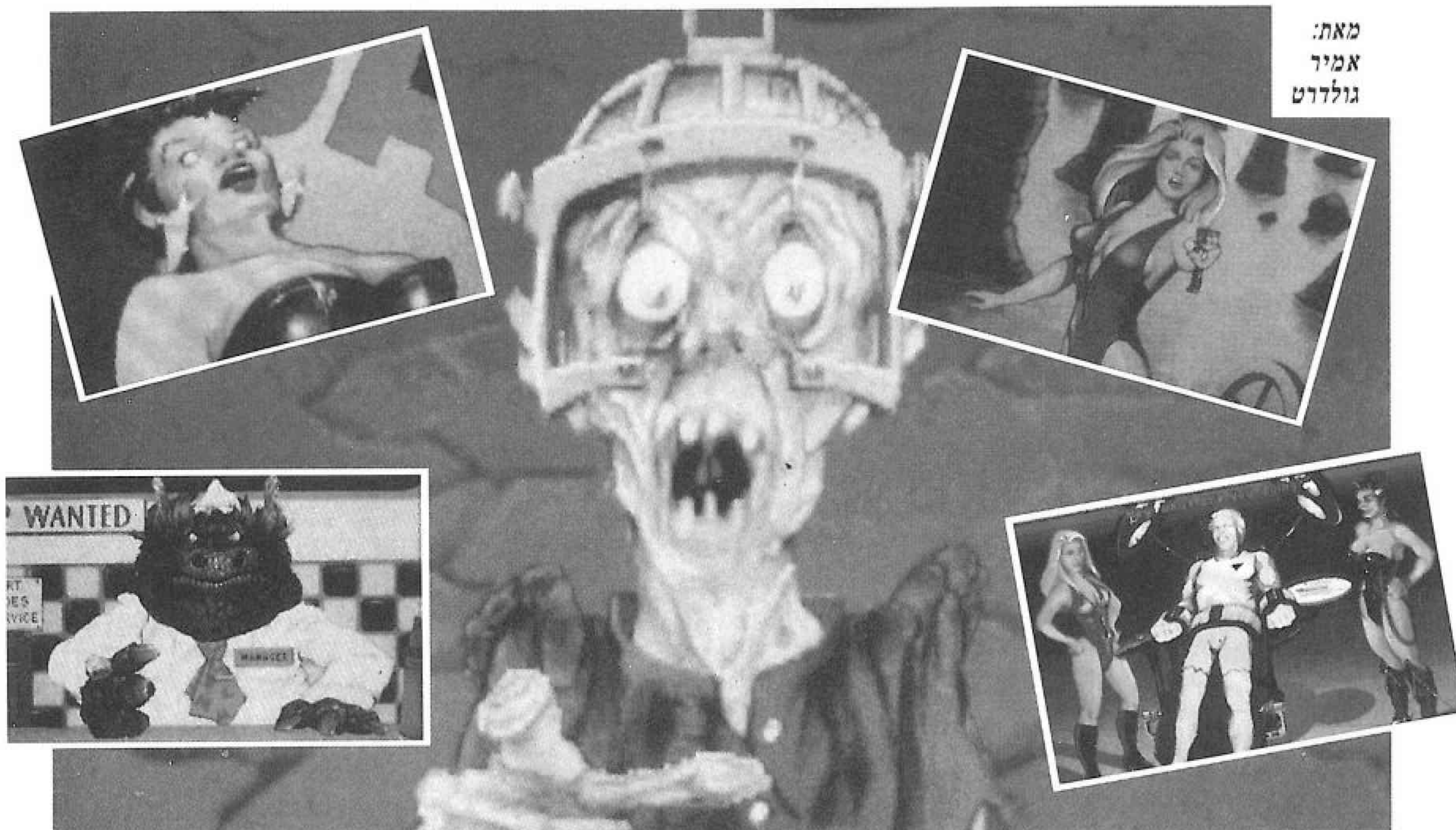
הכדור יצא מהצינור ישר אל שחקן 2. שחקן זה מוכיח מיומנות רבה בעודו מחליק את הכדור סביב לבריכת החומצה, הרחק מהמכשולים אל תוך שטח היריב. כן, איזה גול מרהיב!...

תיאור זה של המשחק מצאתי בחוברת

משימת החלל 4:

רוג'ר וילקו ועודדי הזמן

מאת: אמיר גולדרט



אולם, הפעם האויבים אכזריים יותר, ולגורם הזמן במשחק משמעות רבה. גם כאן הוא יסייר בגלקסיות שונות בהן יעבור הרפתקאות מסמרות שיער.

משימת החלל 4 בנויה כמו משימת המלך 5. כלומר, הנעת הדמויות וביצוע הפקודות, מתבצעים באמצעות תפריט פקודות הכולל הנעת הדמות, שיחה, התבוננות בדברים ועוד.

משימת החלל 4, היא הרפתקה מהנה ומומלצת, הן מבחינת האתגר והן מבחינת הגרפיקה החזותית הנפלאה. אולם, לצערי עלי לסיים בנימה מאכזבת: בראיון למגזין סיירה רומזים כותבי משימת החלל - מרק קרון וסקוט מרפי, שספייס קווסט 4 יהיה האחרון בסדרת משימת החלל. חבל!

רוג'ר וילקו יאלץ לעבור הרפתקה בזמן מול שודדי הזמן - כנופיה מסתורית של לוחמים מורדים שהגיעו מהעתיד העגום של משימת החלל 12. לא! זו אינה טעות. במשימת החלל 4, ינוע גיבורנו בזמן מהווה לעבר ולעתיד. באותו עתיד, שבו נמצאת חבורת שודדי הזמן, נמצא גם סלודג' ווהול, אויבו של רוג'ר משימת החלל 2. סלודג' ממשיך לנסות להשמיד את הכוכב קסנון.

הכנופיה בראשותו של ווהול, חוזרת לעבר הרחוק כדי למצוא את רוג'ר כדי לעמתו עם ווהול, בתקווה שעזימות זה יביא למותו של רוג'ר.

בעזרת כשרונות, ועם מעט עזרה מידידיו, מצליח רוג'ר להציל את הגלקסיה ואת הכוכב קסנון. המשימה שלו במשחק דומה למשימות במשחקים קודמים בסדרה.

256 צבעים, אנימציה מעולה וצלילים איכותיים, הם רק חלק ממאפייני משימת החלל 4, שהיא הרפתקה בזמן. זהו פרק נוסף בסדרת משימת חלל.

משימת החלל 4 הוא המשחק הראשון בסדרת הקווסטים, המכיל מסכים מתחלפים בתנועה (SCROLLING SCREENS). תהליך זה גורם לשחקן להרגיש כאילו הוא חלק מהמשחק. המשחק גם תומך בכרטיס מוסיקה המאפשר הפקת צלילים סטריאופוניים.

במשימת החלל 4, מנסה הגיבור רוג'ר וילקו לשוב אל ביתו בכוכב קסנון, הזכור משימת החלל 1. אך, לרוע המזל, רוג'ר צריך קודם לחסל חשבוניות עם שודדי הזמן - חבורת פושעים ורוצחים מגלקסיית העתיד, שרוצה לשים קץ לרוג'ר ולמשימת החלל אחת ולתמיד.

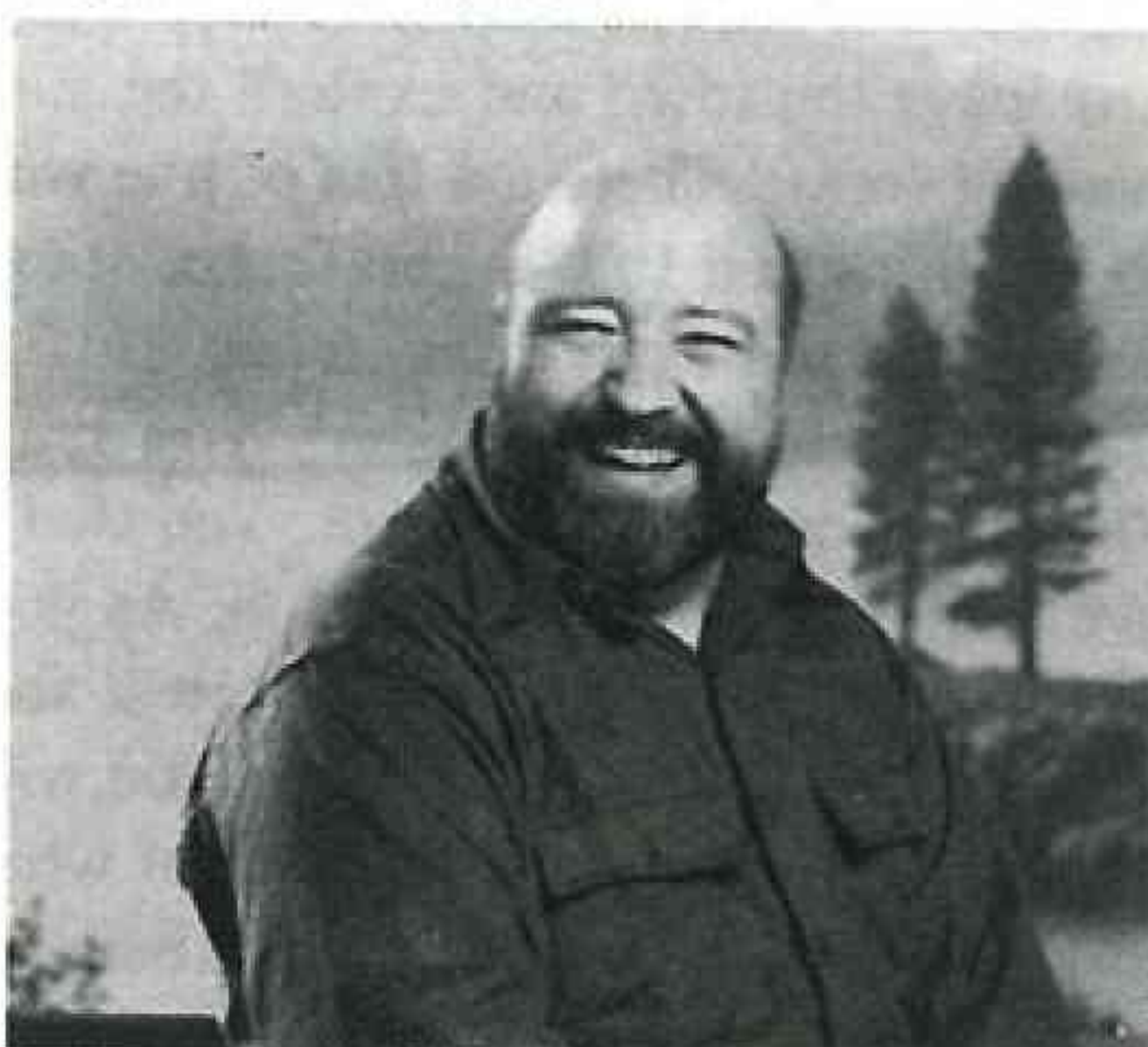


את משחקי הסידרה ניתן להשיג בארץ. אלה שהמשחק מצא-חן בעיניהם במיוחד וחושקים גם באביזרים נלווים, כמו חולצות שעליהן מתנוססת דמותו של לארי, או מגבת עם לארי, יכולים להזמין מהחברה בארה"ב:

SIERRA ON-LINE INC,
P.O.BOX 485
COARSEGOLD CA 93614
U.S.A.
TEL. 001-209-6834468



אל לאו מחבר הסדרה



כדי לפתור בעיות שמציב המשחק, יש להשתמש בשכל הישר ובחפצים שלארי אוסף במהלך המשחק. את המשחק ניתן לשמור בכל שלב, ולחזור מאוחר יותר למקום השמור. המשחקים עשירים בגרפיקה ומלווים במוסיקה.

המשחקים שובניסטים למדי, אבל הדבר נעשה בכוון ובאופן בולט, כדי ללעוג לתופעת המאצ'ואיזם הגברי, ולאופן שבו מתחילים גברים עם נשים. משום-כך המשחק מתאים לבני שני המינים. השחקן ימצא עצמו עד מהרה מזדהה עם לארי מחד, אך גם צוחק עליו, מאידך.



LEISURE SUIT LARRY: PASSIONATE PATTI
IN PURSUIT OF THE
PULSATING PECTORALS

ואכן, לארי מיועדנו מוצא את האהבה הנכספת. וכעת, על אי בים השקט, חי לארי עם אשתו באושר ועושר. אבל, האושר אינו עתיד להאריך ימים, כי עד מהרה מודיעה לו אשתו על רצונה להתגרש ממנו. הסיבה: היא מצאה... מאהבת. לארי האומלל מגבש לו שוב תפיסה חדשה: לא עוד נישואין והתחייבויות, אלא מספר נשים רב ככל האפשר. והאי הוא מקום נפלא להשיג את מבוקשו. מצוייד בחליפת הפנאי המפורסמת שלו, ובשום דבר אחר, הוא יוצא להרפתקאתו השלישית. במהרה עתיד גיבורנו למצוא נערת חלומות חדשה -

LEISURE SUIT LARRY GOES
LOOKING FOR LOVE

פאטי שמה. אולם דווקא כשהרומן יתחיל להתפתח, יברח לארי אל הג'ונגלים הפראיים של האי, ופאטי תהיה זו שתצטרך למצוא את אהוב ליבה.

במשחק זה השחקן משחק שני תפקידים. בתחילה את תפקידו של לארי, שאשתו נוטשת אותו והוא מחפש אהבות חדשות, ואחר-כך את תפקידה של פאטי, נגנית הג'ז היפהפיה, שלרוע מזלה התאהבה בשלומיאל, והיא מחפשת אותו נואשות ביערות האי נונטוני.

לארי או פאטי נתקלים במשחק זה במצבים מצחיקים וגם בקשיים ובסכנות, ועליהם לעבור את כולם כדי להגיע לסוף המשחק.

סדרת משחקי לארי דומה לרוב משחקי סיירה האחרים. השחקן מניע את הדמות על המסך ומפעיל אותה באמצעות פקודות באנגלית. חלונות עמוסי טקסט מספקים תיאורים ודיאלוגים.

ל מ ל ג ר י מ

בלבד

לארי לאפר הוא הטמבל המפורסם ביותר בתעשיית משחקי המחשב, גיבור הסידרה LEISURE SUIT LARRY. הוא החל את דרכו המיחשובית ב-1987 והספיק כבר לככב בשלושה משחקים. המשחק הרביעי יצא לאחרונה וגם הוא, יש לשער, יהיה אהוד על ZIWI רבים

מאת: גיא אהרון

לארי. לארי לאפר, זה לא עוד סתם שם. זו לא עוד סתם דמות. זה טמבל עם קבלות, כזה שהכל נהנים מדמותו חסרת הוורר, מההרפתקאות "הרגילות" שהוא עובר ומחוויותיו המרטיטות, שבמציאות הן נחלתן של כל עלם בן 17, ואילו אצל לארי הן מתחילות בגיל 38. לארי הוא "יורם" אמיתי. אבל, משום מה, הוא גורם לנו גם להזדהות עימו. וכך במהלך המשחק איננו יודעים לפעמים אם אנחנו איתו או נגדו.

את סדרת משחקי לארי כתב אל לאו עבור חברת סיירה. המשחק הראשון יצא לאור ב-1987 ובשל ההצלחה פותחו משחקים נוספים. לארי הפך מיד "משום-דבר" לכוכב פופולארי בקרב מבוגרים ובני-נוער כאחד. למעשה זו הסידרה היחידה של סיירה המיועדת בעיקר למבוגרים. כאמור, עד עתה פותחו ארבעה משחקים, אלא שהמשחק הרביעי טרי במיוחד, ולכן אין לנו עדיין פרטים עליו. הפעם תסתפקו בסקירה על שלושת המשחקים. אם תתעניינו במיוחד בהמשך, נשמח לשתף אתכם גם הלאה בהרפתקאות הדמות "המרטיטה" הזו.

LEISURE SUIT LARRY
IN THE LAND
OF THE LOUNGE LIZARDS

הסיפור של גיבורנו מתחיל כאשר הוא מגיע לגיל 38, ומחליט כשהשעיר מתחיל כבר לנשור מפדחתו, שאולי הגיע הזמן לאבד את בתוליו. אבל, כדי להשיג את מטרתו, עליו לערוך שינוי קיצוני בהופעתו החיצונית. הוא לובש את חליפת הפנאי הלבנה שלו, תולה על צווארו שרשרות זהב ונועל את נעלי היציאה. הוא יוצא למרכז הפעילות התוסס ביותר בעיר לוסט וייג'ז.

ה ח ו ד ש

WIZ

כמה פעמים הגעתם למצב שמצאתם חפץ קסום, טבעת או סתם שיקוי, ולא ידעתם למה הוא משמש?

לחש זה יגלה למטיל הלחש למה משמש החפץ עליו הוא הוטל (הלחש מוטל על חפץ אחד בלבד).

מטיל הלחש צריך לומר:

לומיאנור - אלי הטוב

נאוגול - ואלי הרע

רש - מה

איה איטיל - חפץ זה

אלנדיל - עשה.

כלי יהיה ויז החודש הפעם? הטלנו את הלחש שטל הציע על ערימת פתקים ובה שמות המועמדים. ומי עלה בגורל? לא. לא טל שחר, אלא דווקא אסף חרל"פ.

נמנה על קבוצה של עשרה חברי המשחקים קבוע מבוכים ודרקונים, שאחת לחודש משחקים כל הלילה. יש לו גיימבוי עם 19 משחקים מהממים, ואפילו מנוי על העיתון הכי גועי בעיר (נחשו איזה?). הוא מציין שהוא הוויז הכי מושלם ובנוסף לכל גם צנוע במיוחד. אגב, את המכתב אלינו הוא כתב במחשבו הנפלא המלא עד גדותיו ב...וירוסים.

* טל שחר (15) מרמת-גן, מספר שעד שלא התחיל לשחק במבוכים ודרקונים ציוניו באנגלית היו נמוכים מאוד. ברגע שהבין שכדי להתקדם במשחק עליו לדעת אנגלית, הוא התחיל ללמוד, וכיום יש לו 10 במקצוע זה. כדי לשכנע אותנו שמגיע לו להיבחר הוא חיבר את הלחש הבא:

שם: זיהוי קסם.

עוצמה: שביעית.

לחש זה הוא לחש משלים ללחש "גילוי קסם".

* רועי שוורץ (13.5) מפתח-תקווה, החליט במכתב ארוך ומפורט להסביר לנו, מדוע דווקא לו מגיע להיות נבחר החודש. יש לו 600 משחקי מחשב, 80 חוברות קומיקס, עשרות משחקי סגה, ואוסף התחלתי של ארבעה ספרי פנטזיה וכמה סרטים בנושא. הוא חבר במועדון מחשבים שמביא משחקים חדשים מחו"ל ומתכתב עם ילדים ששולחים לו משחקים. בסיום המכתב הוא מציין שכל המימון של התחביב שלו בא מחסכונותיו הפרטיים - הוא עובד ארבע פעמים בשבוע ואת הכסף שהוא מרוויח הוא משקיע במשחקי מחשב.

* אסף חרל"פ (13) מהרצליה פיתוח, מתמודד אף הוא על התואר הנכבד. הוא משחק כבר שנתיים וחצי D&D, וחצי שנה AD&D, והעפיל לדרגות הגבוהות ביותר. יש לו מחשב יבמ בן שלוש, והוא עומד להחליף אותו למשוכלל יותר. יש לו כמאה דיסקטים כשהרוב משחקים של סיירה. הוא



סופר פאנג

מאת: דרור פרידמן

סופר פאנג - פאנג שייך למשפחת משחקים שבעלי סגה ונינטנדו וזהו אותם מיד: סופר מריו ברוס, ילד הפלא ובבל בבל. הרעיון בסוג המשחקים הזה הוא פשוט המשחק, שחיקות גבוהה מאוד וגרפיקה שאפשר לתאר אותה רק כ"חמודה". למה הכוונה? קודם-כל הדמות הראשית אינה רמבו, נינג'ה או לוחם חלל קשות ומטיל אימה האופייני למשחקי פעולה, אלא דמות קטנה וחביבה שנראית כלקוחה מקומיקס יפני צבעוני לילדים. גם האויבים נראים כלא מוזיקים. הם מזורים ומכוערים, אבל חמודים כמו חיות פרווה שתולים במכונות. האפקט הגרפי שחוזר בכל המשחקים האלו כולל צבעוניות רבה, חוסר פרופורציה בגודל איברי הדמויות, ובעיקר - עיניים גדולות. למה עיניים גדולות? תחשבו על אי.טי. מה בלט אצלו יותר מהצוואר?

בשל צורת המשחקים הללו, שחקנים רבים מתעלמים מהם, ולא יודעים שהם מפסידים משחקים שבדרך-כלל מציעים יותר שחיקות מהרבה משחקי אקשן גדולים ו"רציניים".

סופר-פאנג, כמו אחיו לסגנון, לא נראה במבט ראשון כמשחק מלהיב. ובאמת, מה יכול להיות מלהיב בפיצוץ בלונים, וזאת בדיוק המטרה, לא יותר ולא פחות. השחקן הוא לוחם קטן, בעל עיניים גדולות, כמוכן, שיורה בבלונים ובפצצים אחרים. כל בלון שנפגע מתחלק לשני בלונים קטנים יותר, עד לגודל מסוים, שמתפוצץ ונעלם. בלונים

קטנים יותר קופצים נמוך יותר, וזה הכל. אם זה נשמע כמו שילוב של פולשים מהחלל ואסטרודים, אינכם טועים. סופר-פאנג פשוט ושחקן כמו שתי הקלסיקות האלה, מה שמוכית, כמו תמיד, שרעיונות פשוטים הם הטובים ביותר.

כמובן שממשחק משנת 1991 מצפים יותר, ולסופר-פאנג יש תוספות שניתן למצוא ברוב המשחקים כיום. השחקן מתחיל עם רובה שיורה מעין צלצלים. הבלונים שנפגעים מפילים סמלים שמוסיפים עוצמת ירי, מהירות ירי ושינוי כלי הנשק, שהיעיל ביניהם הוא חץ המחובר לחבל. כל בלון שנוגע בחבל - מתפוצץ. סמלים נוספים מפעילים אופציות שונות, כמו הקפאת העצמים על המסך, תוספת זמן, אי-פגיעות, תוספת ניקוד, מעבר למסכים נוספים ובנוסטים אחרים. בלוחות השונים יש מבנים שמגבילים את תנועת הבלונים והשחקן נאלץ לטפס בסולמות כדי לכסות את כל תחום המסך. המשחק בנוי כטיול בעולם ולכל ארץ יש נוף רקע אופייני משלה.

לסופר-פאנג שחיקות מעולה, בעיקר כשמשחקים שניים, וקסם מיוחד שגרם לי להשקיע בו הרבה זמן וכסף. אם בוחרים ברמת קושי קלה, ניתן להתקדם מספר ניכר של לוחות, ואז יש פיתוי אדיר לשחק שוב. השחיקות הגבוהה נובעת מהפשטות. לא צריך לבצע תמרונים מסובכים, אבל צריך להתחמק ולפעול כל הזמן, גם כשהשחקן מצויד בכלי נשק מתקדם. אז לפני שאתם רצים לשחק במשחקים



אחרים, תנו צ'אנס לסופר-פאנג ושאר המשחקים "הפשוטים". אני בטוח שלא תתאכזבו.

גרפיקה 75%
צליל 80%
שחיקות 96%
ציון כללי 95%

למה דווקא סופר-פאנג

המילה סופר היא תחליף אצל יצרני המשחקים לספרה 2. כאשר הם יוצרים משחק חדש, משוכלל מהמשחק המקורי או המשך למשחק המקורי, הוא זוכה לכינוי סופר. רוצים דוגמאות? סופר מריו ברוס, סופר וונדרבוי, סופר הנגאון ועוד. ההבדלים היחידים בין פאנג לסופר-פאנג הם בגרפיקת הרקע ובנוסטים. לכן אתם יכולים להתייחס לבדיקה זו כבדיקה של פאנג.

סופר-פאנג לבית

אם אתם רוצים לשחק בסופר-פאנג בבית, אתם יכולים לקנות את פאנג של חברת OCEAN. זהו תרגום מדויק של גרסת המכונה, והוא מצוי לקומדור, ספקטרום, אמסטרד, אטרי אס.טי, אמיה, ובקרוב גם לפי.סי. אפשרות נוספת: לרכוש את OOPS UP שהוא חיקוי של פאנג ונראה כמו פאנג בחלל. הוא נכתב על-ידי חברת DEMONWARE, ומצוי כרגע רק לאמיה.

1. גבעת השמוטאנטי



3. שבועת הנחשים



2. חאראיי - נמל המלכודות



4. כתר המלכים



הצטרפו גם אתם לעשרות מיליוני לוחמי הפנטזיה ברחבי העולם! סדרת "כישוף" היא סדרת הרפתקאות יחיד. אתה המחליט באיזה נתיב לבחור, במה להסתכן ובאלו מפלצות להילחם. שתי קוביות, עיפרון ומחק הם כל הדרוש לך בהרפתקה זו. אופוס המוציאה לאור, מציעה לך לרכוש את ארבעת ספרי הסדרה במחיר של 90 ש"ח בלבד (כולל מע"מ ודמי משלוח) במקום - 106.

לכבוד

אופוס הוצאה לאור

מפיקת סדרת הכישוף של סטיב ג'קסון

ת.ד. 65101, תל-אביב, 61650, טל. 03-899100

אני מעוניין להזמין את ארבעת ספרי סדרת הכישוף של סטיב ג'קסון הכוללת (1) גבעות השמוטאנטי, (2) חאראיי-נמל המלכודות, (3) שבועת הנחשים, (4) כתר המלכים, ולקבל אותם לביתי בדואר במחיר מבצע של 90 ש"ח כולל מע"מ ודמי משלוח.

שם _____ כתובת _____ מיקוד _____ טלפון _____

מצורף שיק ע"ס 90 ש"ח לפקודת אופוס הוצאה לאור.

אלוף האלופים

כ-500 משתתפים בני עשרה, גדשו את מועדון אימפולס בהתרגשות רבה לקראת תחרות אלוף האלופים, שנערכה בפעם הראשונה בארץ.



כך נראה שולחן הפרסים. לזוכים במקום השני בכל אחת מהאליפויות, הוענק גיימבוי, מתנת חנות דינמיק.

האווירה באולם היתה טעונה התרגשות. הרוב ביקשו להשתתף בתחרות שכלליה נקבעו קודם לכן על-ידי המארגנים, חברת באג: שלושה שלבים בשלושה מקצים נפרדים לשתי מערכות משחק - סגה ונינטנדו. בשלב הרביעי - שלב הגמר, יתמודד האלוף שזכה במקום הראשון בסגה נגד האלוף בנינטנדו.



אלוף סגה ואלוף האלופים, אמיר קרופור, עם שלל המתנות שזכה.

רעיון התחרות התקבל בשמחה לא רק אצל מאות השחקנים שחיכו והתאמנו, אלא גם באמצעי התקשורת. אלה גדשו את

בסגה השתתפו איזור הפנטזיה 11, שליט העננים ואלכס הנער 3. התחרות נערכה במשך כל היום. השלב הראשון, בו התמודדו כל אלה שחשבו עצמם לאלופים פוטנציאליים, התחיל בעשר בבוקר ונמשך כשעה וחצי. לשלב השני, שנערך בשעות הצהריים, עלו שבעים מתמודדים. אלה זכו בחיבה מיוחדת וקיבלו תלוש ארוחה חינם מתנת בורגר-ראנץ'. לשלב השלישי, עלו 18 צעירים נרגשים, שאו-טו-טו הרגישו את כתר האלוף נח על ראשם. בשלב זה נבחר אלוף סגה ובמקביל - אלוף נינטנדו.

השלב הרביעי והאחרון, היה השלב שבו התמודדו שניים: אמיר קרופור (14) אלוף סגה, מול דניאל גרדוס (13.5) אלוף נינטנדו.

שלב זה היה מותח במיוחד. שני המתחרים הוקפו בעשרות גרופים שגם נתנו עיצות. המטרה היתה להגיע לסך הנקודות הגבוה ביותר בטווח הזמן הקצר ביותר.



והמתח בשיאו. דניאל גרדוס מתקדם בצעדי ענק לקראת השלב הסופי.

בשלב זה שיחק אלוף סגה, אמיר קרופור, באחים מריו של נינטנדו, ודניאל גרדוס שיחק באלכס הנער 3. לאחר עשר דקות של מאבק כמעט צמוד, זכה אמיר קרופור בתואר בשל יחס נקודות גבוה יותר משל דניאל.

על הבמה הוצגו הפרסים לזוכים. אמיר זכה במחשב תואם יבמ, מתנת חברת ספרינט ומערכת נינטנדו, ודניאל זכה במערכת סגה. האלופים המאושרים זכו לאהדת הקהל, לחיבוקים של חברים ומשתתפים ולהערצת ההורים (סוף סוף) בשל השלל היקר עימו חזרו הביתה.

הצלחת האירוע דירבנה את המארגנים, להפוך אותו למסורת. בינתיים עוד לא הוחלט אם האליפויות הבאות תהיינה במתכונת האליפויות האחרונה או אולי במתכונת דומה. מה שבטוח, אפשר להציע גם אליפויות עולם בנושא ואולי אפילו להיכנס לאולימפיאדה. קוסם לכנס? תתחילו להתאמן.

תגובות

שודר בגלי-צה"ל כתוכניתו של אלכס אנסקי, ב-7.45 בבוקר

"אתמול בעשר בבוקר, היתה ברמת-גן אליפויות ישראל במשחקי טלוויזיה, סגה ונינטנדו.

500 ילדים הגיעו מכל הארץ לתחרות, התחלקו לשני אולמות משחק. בכל אולם היו מכשירי טלוויזיה ומערכות משחק של אחד הסוגים - סגה או נינטנדו. הילדים התחילו לשחק. על גבם היה מספר, כמו בחולצות אתלטים. ליד כל



והיו גם בנות. לא הרבה אבל היו. בנות איפה אתן? מריו ולואיג'י הם אחלה של גברים.

נקודת תחרות עמד שופט. יורם ארבל לא היה שם. הוא היה משום-מה בצילה.

לאחר שלושה סיבובים נשארו בתחרות מספר ילדים. בשלב זה המשחקים נעשו צמודים מאוד, מותחים מאוד. לגמר עולים רק שניים. השניים היו דניאל גרדוס בן 13.5 אלוף ישראל בנינטנדו ואמיר קרופור בן 14, אלוף ישראל בסגה. יש מעט מאוד מבוגרים שיכולים להשכיב את שני החברה האלה. אחרי עשר דקות של מאבק קשה ביניהם, זכה אמיר בתואר אלוף משחקי הטלוויזיה. אבל, היה גם מישור שגנב את ההצגה. קוראים לו יוני. הוא גנב את ההצגה בגלל כשרונו המפתיע ובגלל גילו. הוא בן שלוש. הוא בקושי ראה את המסך. העמידו אותו על משהו או הורידו בשבילו את המסך, אבל הוא הצליח לעבור שלב קשה מאוד בתחרות ולנצח ילדים גדולים וחזקים ממנו. 36 חודשים בכלל הוא בסביבה, יוני. בהצלחה!

התחרויות הבאות, ללא ספק, תשודרנה גם בטלוויזיה ותהיינה נחלת הכלל, כי

אלוף האלופים • אלוף האלופים

משחקי קליפורניה, לוחם גרון הזהב, לוחמי הזמן ועוד. יש משחקים שהם שלי, ויש משחקים שאני מחליף עם חברים. אני אוהב בעיקר משחקי הרפתקאות כמו כוכב הפנטזיה או YS.

כמה שעות ביום אתה משחק? תלוי במשחק. בלוחם גרון הזהב שיחקתי משבע בבוקר ועד שתיים-עשרה בלילה, כי זה משחק הרפתקה מושך ומנהה. מאז שזכייתי בתחרות ויש לי מחשב בבית, אני משחק גם במשחקי מחשב. אבל, האמת, שבמשחקי מחשב אני משחק פחות, כשלוש שעות ביום, כי אני לא אוהב לשחק בהם. הסיבה העיקרית היא מחסור בג'ויסטיק. קשה לשחק ללא ידיית היגוי וגם פחות מהנה. בכלל, משחקי סגה יפים יותר ממשחקי המחשב ולדעתי גם יפים יותר ממשחקי נינטנדו.

אתה משחק בנינטנדו?

כן. עכשיו שקיבלתי את המערכת אני משחק בה במשחקים כמו דגן, ילד הפלא 11 ועוד. יש לי חבר שהביא לי משחקים. בין החברים לחלק יש סגה ולחלק נינטנדו, אבל לרוב יש מחשבים.

כמה זמן התאמנת לקראת התחרות? לא התאמנתי. מכיוון שאני משחק קבוע ובשביל ההנאה, לא הייתי צריך להתאמן. לתחרות גם אי אפשר להתכונן, כי לא יודעים איזה משחקים יהיו בה.



שמחת מנצח. הידיים מונפות אל-על ממש כמו באולימפיאדה.

האם זו התחרות הראשונה שבה השתתפת? לא, זו הפעם השנייה. בפעם הקודמת השתתפתי בתחרות שנערכה בחנוכה בכל-בו שלום. שם אפילו לא עליתי לשלב השני. אבל, התחרות שם דירבנה אותי להמשיך ולשחק והתחלתי לשחק יותר. לפני התחרות, ההיכרות שלי עם המשחקים היתה שטחית ביותר. רק אחרי שראיתי מה קורה שם התחלתי לשחק יותר.

האם הופתעת מההתקדמות שלך בתחרות הנוכחית? מאוד. הופתעתי בעיקר כשעליתי משלב לשלב. אצלנו במשפחה, אחי הבכור אבי, בן 17, הרבה יותר טוב ממני, השתתף גם הוא בתחרות והגיע לשלב השלישי. כשהתברר שאני עליתי לשלב הבא והוא לא, כולם היו המומים. אבל אחי לא

ההתרגשות שם, המתח והכישרון שמפגינים שם, הם לפחות כמו ב"קופש-טופה".



מי שגנב את ההצגה היה יוני בן השלוש. הוא בקושי יודע לדבר, אבל שימו לב לשליטה בג'ויסטיק.

אלוף סגה ואלוף האלופים - אמיר קרופור

אמיר קרופור (14) יתחיל השנה את לימודיו בתיכון אורט ליבוביץ בנתניה. אין ספק כי משלל התלמידים החדשים, יהיה אמיר היחיד בעל תואר נכבד של אלוף האלופים. לא סתם אלוף, לא אחד מבין רבים, אלא אלוף בין אלופים, תואר מכובד באמת.

עם אמיר שוחחנו כשבועיים לאחר התחרות, אחרי שכבר התרגל לתואר הנכבד וכבר שככה קצת אהדת התקשורת שחגגה סביבו. ראינו אותו לרואים 6/6 בטלוויזיה ואפילו רפי רשף שוחח עימו בתוכנית הצהריים שלו בגלי צה"ל. אמיר כבר נשמע כמוראין ותיק, כזה ששולף את כל התשובות, אפילו לפני שמסיימים לשאול את השאלות.

כמה זמן יש לך מערכת סגה? אני משחק כשנתיים. התחלתי לשחק אצל חברים ולאחר מכן, לפני כשנה רכשתי את המערכת.

איזה משחקים יש לך בבית?



התקשורת עבדה באירוע שעות נוספות. לא בכל יום מתקיימת אליפויות ייחודית שכזו.

דמיון מצויירות

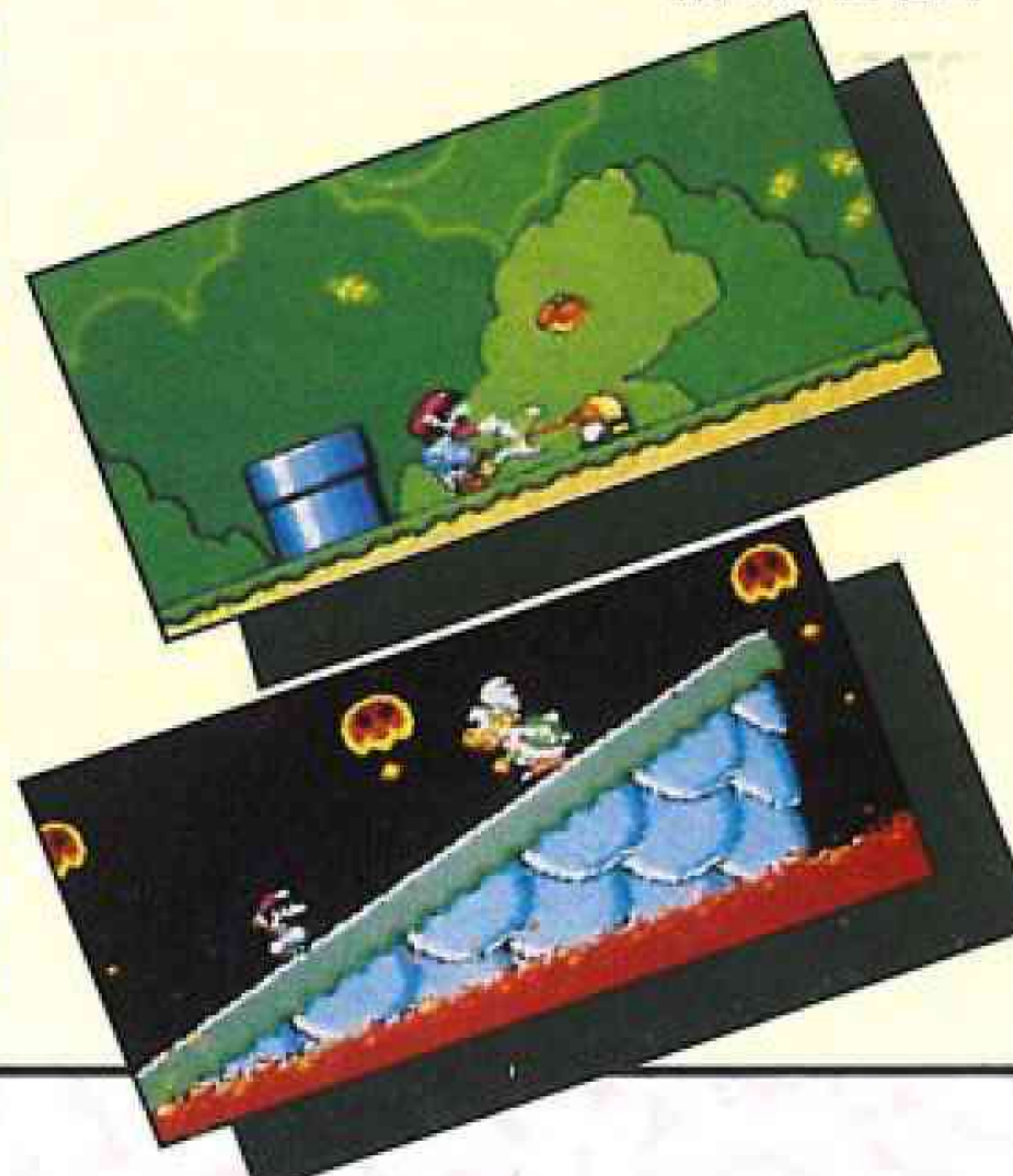
תורם של יצורים מהחלל החיצון כמו אי.טי. ואלף, ובמקביל הופיעו גם הדרדסים והלמינגים. אז אולי תצליחו אתם להסביר מה פתאום יצור מוזר ומכוער מהחלל החיצון עם עיניים בולטות כמו אי.טי. מצליח להרטיט לבבות במשך למעלה משנה? מה פתאום הופכים יצורים ספק גמדים ספק בני-אדם כמו הדרדסים לכוכבי המרקע? למה כולנו רצים פעם בשבוע לצפות באלף ומעלליו? לנו אין תשובה, והשאלה ודאי מיועדת למחקר פסיכולוגי מעמיק. אבל, העובדה בעינה, מי שמציא דמות חביבה עם קווי אישיות חיוניים מעיקרם, עם קצת הומור ושנינות, מצליח לייצר להיש.

מה שהו קרה לממלכת הדימיון הפרטית שלנו. חדרו אליה יצורים מוזרים. לא פיות ולא סינדרלות, לא כיפות אדומות ולא זאבים מרושעים. לפתע פתאום מאי-שם, הגיעו להם יצורים משונים, שילוב של בני-אדם מצחיקים עם סממנים מהעולם החיצון והשתלטו על ליבנו. פתאום התאהבנו לנו ביצורים כמו מיקי ומיני, מריו ולואיג'י ואפילו בבני משפחת סימפסון. וזאת לא תופעה שקרתה רק במשחקי המחשב. לפני הרבה שנים, קנה גם עולם הסרטים את הענין. הכל התחיל עם ציירי ציפלין ועם השמן והרוזה. אחר-כך הגיע עידן הסרטים המצוירים עם דמויות מתוקות כמו במבים מדברים וסוסים מרחפים. בהמשך הגיע

יש בדמויות הללו משהו מתוק שגורם לנו לאהוב אותן במיוחד. נראה שהן זקוקות לנו יותר מפאקמן או דיק טרייסי. צריך להוביל אותן, לעזור להן...לנצח באמצעותן. הכוונה, כמוכן, למריו ולואיג'י, מיקי ומיני, בני משפחת סימפסון וצבי הנינג'ה. כולם נמצאים עכשיו כאן, על מרקע הטלוויזיה ועל מסך המחשב. מריו, אגב, מככב בצמרת כבר כמעט שבע שנים



ומפטריות גדולות שמתקדמות לעברך. העולם של דינמי ומלא הפתעות. לפתע הוא מגיע לארובה דרכה הוא צריך לעבור, ושניה לאחר מכן עליו לצלול בים מלא יצורים מעניינים. נכון. שכתנו שלדמות נלווים דברים שמסייעים לה להישאר בדרגת כוכב-על. הגרפיקה במשחק, למשל, מזכירה עוגת יומולדת עם קצפת ודובדבנים. המוסיקה מזכירה לונה-פארק. ההפתעות במשחק מהנות במיוחד, והגיוון הוא משהו משהו: עם מריו אפשר להפסיד מהר, אך אפשר גם, ככל ששולטים יותר במשחק, להגיע להישגים מרשימים. אז בואו ננסה לסכם. אם ניקח את כל מה שצינו שמסייע לדמות, ונלביש על מייקל ג'קסון, האם גם אז נהנה כל-כך מהמשחק? נראה שלא. אז מה יש במשחק הזה שגורם לכוכבו לשרוד שבע שנים בצמרת? הוא שאמרנו - מחקר לפסיכולוגים.



מריו

קחו למשל את מריו. מה יש בו? הוא בסך הכל נראה כמו בעל חנות מכולת, עם שפם ארוך שמסתיר חצי פרוצוף, עם עיניים תוהות שלא מגלות חוכמה יתרה ועם כובע מצחיק על הראש. ויותר מזה. הוא לא מפגין יכולות מדהימות, להיפך. במשחק הוא מתכווץ כשהוא נכשל, והופך לדמות פחות משכנעת ואולי גם פחות אטרקטיבית. אך יחד עם זאת, הוא מצליח לשלוט ככוכב-על של נינטנדו כבר כמעט שבע שנים. נכון, יש לו גם תכונות מושכות. הוא רזי, מסוגל לקפוץ לגובה, ליפול ולקום במהירות. הוא יכול להגיע למקומות מסתוריים, ולהילחם בהצלחה ביצורים משונים. גם היכולת שלו להתכווץ ולהימתח גורמת להנאה. כאן הוא מגייס לעזרתו את האומץ שלנו, הנוסך לגבהים חדשים ומסייע לדמות החלשלושה לגבור על תלאות המשחק. מיגוון הוא אולי שם קוד נוסף להנאה מהדמות. העובדה שהיא משתנה בצורתה החיצונית כתוצאה מכשלונות או הצלחות שלנו במשחק, מהווה גם היא אתגר מהנה. הנה אנחנו, סתם בני תמותה, מסוגלים לייצר יצורים בגדלים שונים. מוסיף לאגו? כנראה שכן. העולם של מריו אינו פיזרי. מתנכלים לו כל מיני יצורים משונים ומפריעים לו להצליח במשימה. אבל, זהו עולם מלא אזהרות. אתה יודע מראש שאתה עשוי להיעקץ מדבורה שעפה לתומה באויר, מצמח שפוער את פיו

הכרתי, יש לי סיכויים טובים להעפיל לשלבים הבאים, כי את המשחקים האחרים היכרתי. בין מאה פלוס השחקנים שהשתתפו במחזור הראשון, שמונים עלו לשלב הבא. הייתי במקום ה-78. המקום האחרון הצליח לצבור 2600 נקודות ואני הגעתי ל-2800 נקודות.

המשחק השני היה ירי ברוזנים באמצעות אקדח. כאן הגעתי למקום הראשון, כשצברתי 15,000 נקודות מעל כולם.

בשלב הבא שיחקתי בקסטילוניה והייתי שלישי מבין שלושת השחקנים. אבל אחר-כך, כשהתחרתי במירוץ מכונות, הגעתי ראשון בהפרש של 8000 נקודות מהמתחרים האחרים. כך הגעתי להיות אלוף נינטנדו ולעלות לתחרות הסופית.

אבל, שלב הגמר לא היה פייר. לאלוף סגה, שהתחרה בנינטנדו, נתנו לשחק במריו שהוא משחק קל יחסית. לי, לעומת-זאת, נתנו לשחק באלכס הנער בעולם שינובי, שנחשב למשחק לא קל. כשהעליתי את הטענה הזו לפני המארגנים, הם הסבירו לי שאכן התכוונו לתת משחק קל יותר - ילד הפלא, אבל, משום-מה הם לא מצאו את הקלטת, וכך יצא שתחרות הגמר לא הייתה ברמה שווה. כיצד הרגשת כשזכית בתואר אלוף נינטנדו ואחר-כך במקום השני?

במהלך התחרות היו לי אסימונים בכיס. בשלבים האחרונים, בכל פעם שעליתי, אחי צלצל לחברים ואני הודעתי לאמי. כך קרה שכשעליתי לגמר כבר כולם ידעו. כשחזרתי עם הסגה שקיבלתי במתנה, אמא מאוד שמחה כמוכן. אבא נמצא בחו"ל, אבל הבטיח להביא לי עוד קלטות. איך שחזרתי מהתחרות הייתי צריך ליסוע לבר-מצווה של בן-דודי, אבל כל החברים כבר ידעו.

מה תעשה עכשיו עם המערכת החדשה? אני רוצה למכור אותה, כי אני אוהב יותר את הנינטנדו. אני אשמח אם תפרסמו מודעה בשמי. מכיוון

שאנחנו עוזרים לזיזים בכלל ולאלופים בפרט, הנה לפניכם המודעה של דניאל. "המעוניינים לרכוש מערכת סגה, חדשה, באריזה, עם אחריות ומשחק, שיפנו לדניאל בטלפון: 03-5568573". כדאי. לא בכל יום נמכרת מערכת ששיכת לאלוף.

אז מה המסר שלך לילדי ישראל? לשחק. שישחקו הרבה. אני בטוח שיהנו מכל שנייה, בייחוד שאפשר גם לזכות בפרסים.

אלוף נינטנדו וסגן אלוף האלופים - דניאל גרדוס

לפני כשבעה חודשים חגג דניאל את בר המצווה. זו הייתה סיבה מספקת להורים לקנות לו נינטנדו. אז התחיל לשחק בטופגאן, מריו וכדורגל. בבית גרדוס אירת משחקים תמידית. לדניאל את בוגר ממנו, בן 16, דארן שמו, שיחד איתו ועם נועה, בת של חברים שמתגוררת אצלם, הם מאשפים ביחד את המערכת. דניאל ודארן אוהבים משחקים אגרסיביים יותר, כיאה לבנים. נועה מיוודת בעיקר עם מריו.

לפני זמן לא רב הביא האב ארבעה משחקים מארצות-הברית. המשחקים לא התאימו לארץ. דניאל לא וויתר. הוא מצא חנות בחולון, שהסכימה לרכוש ממנו את הקלטות, ובתמורה קיבל מגוי בספריית המשחקים שלה למשך חודשיים. אז החליף המון משחקים, שבזכותם, כך הוא אומר, ניצח בתחרות. למשל, המשחק בשלב השלישי, מירוץ המכוניות, היה אצלו שבועיים.

כמה שעות אתה משחק ביום? בערך ארבע שעות. אני משחק עם אחי ועם שני חברים נוספים בעלי נינטנדו.

איזה משחקים אוהבים עליך במיוחד? אני אוהב את מירוץ המכוניות ומשחק האקדח צייד ברוזנים. בכלל, במשחקים שאני מכיר, בלי להשתחצן, אני ממש אלוף.

כיצד התקדמת בשלבי התחרות? בהתחלה הייתי צריך לשחק בטריס. כיוון שהודיעו מהם המשחקים המשתתפים, ידעתי שאם אצליח בטריס, שאותו לא



מר משה רביב, מנכ"ל רשת באג, מארגני התחרות, מעניק את הפרס הראשון לאלוף נינטנדו, דניאל גרדוס.

היה איכפת, העיקר שנוכח בפרסים. אני בכלל משחק יותר ממני. הוא מסוגל לשחק במשך כל שעות היום.

מה הרגשת כשעלית לשלב הגמר? התלהבות, התרגשות ומתח. בכל השלבים שיחקתי אחרון, כך שראיתי את ההישגים של המתחרים שלפני. ראיתי שאני עובר אותם וצובר נקודות רבות יותר. שניים מתוך ארבעת המשחקים שהיו בתחרות הכרתי קודם. לכן כשראיתי שאני מגיע להישגים טובים גם במשחקים שאני לא מכיר, הבנתי שיש לי סיכוי טוב.

האם חששת מאחד המתחרים? כן. כשעליתי לשלב הגמר, הייתי בטוח שאין לי סיכוי לנצח, כי יחד איתי עלה אבי אג'י שניצח באלופות בתוכה. אבל כשהצלחתי לעבור אותו, הבנתי שיש לי סיכוי.

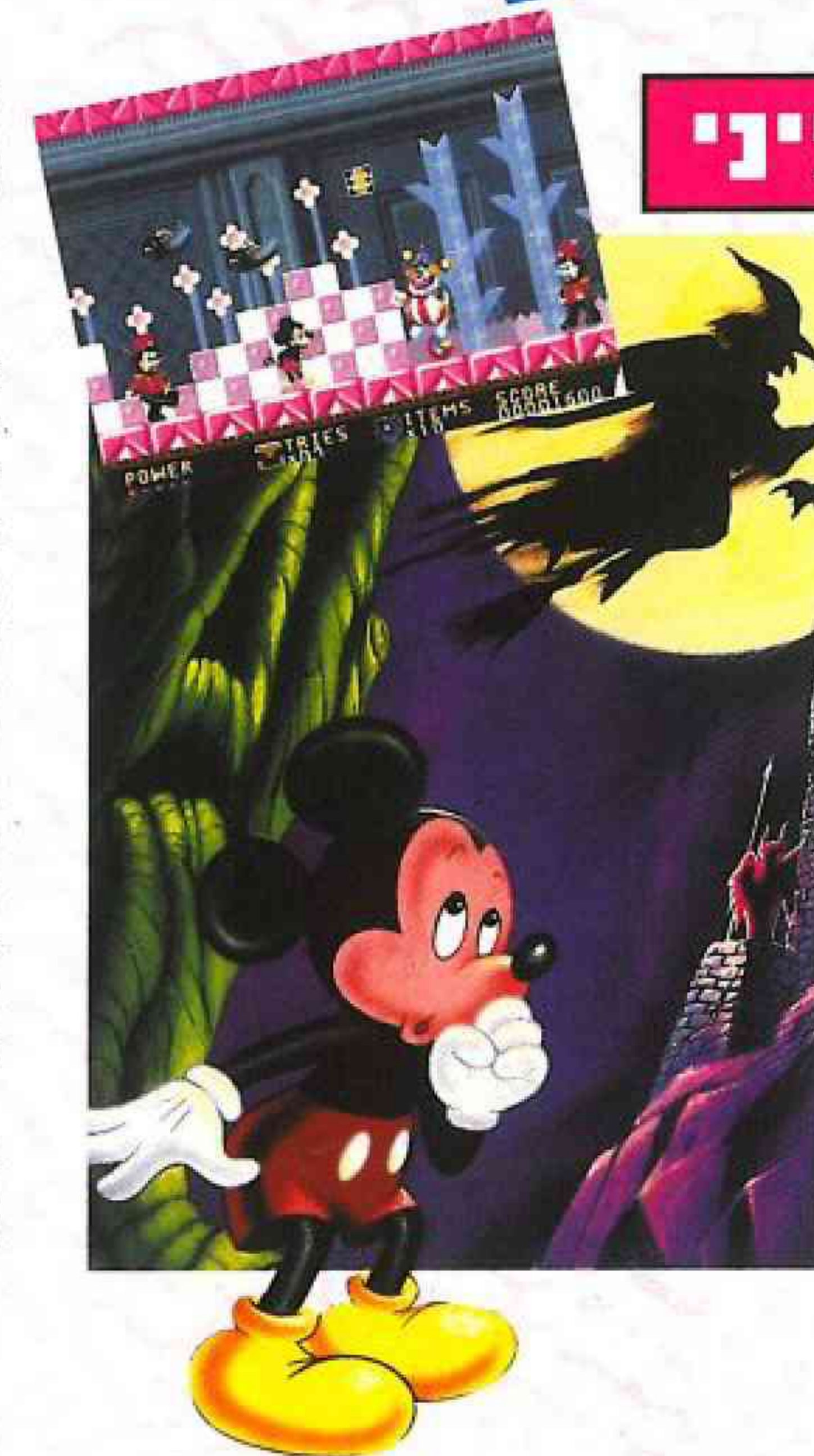


חבורה שכוו. כל העולים לשלב הגמר. שלושה ששיחקו בסגה ושלושה בנינטנדו. עומד שלישי משמאל, אבי אג'י, אלוף סגה של השנה שעברה.

כיצד תיפקדת בשלב הגמר? בשלב הזה קרה לי דבר מוזר. דווקא בסגה שאני מכיר שיחקתי גרוע ובנינטנדו שיחקתי היטב. אני חושב שזה קרה מרוב התרגשות. כשהסתיימה התחרות הייתי בטוח שהפסדתי. אבל, אחר-כך הסבירו לי שהחשוב הוא יחסי. דניאל צריך היה לעשות מחצית מהנקודות שלי ומעלה ואני מחצית מרמת הניקוד שלו. הוא לא הצליח להגיע אפילו לרבע מהניקוד שלי. כשחשבתי שהפסדתי הייתי בדיכאון. אבל כשהודיעו מעל הבמה שאני אלוף האלופים הייתי מאוד מאושר. איך לקחת את הפרסים הביתה, ומה הייתה תגובת המשפחה?

את הפרסים, מחשב ונינטנדו, עזרו לי לקחת אחי וחברים נוספים שהשתתפו בתחרות. כשהגעתי הביתה, המשפחה מאוד התלהבה. אחותי הגדולה, חיה, הייתה זו שלחצה על ההורים שגם אחי וגם אני נשתתף בתחרות. בהתחלה אמא רצתה שרק אחד מאיתנו יסע, בגלל קשיי מימון. אחותי שראתה אותנו חוזרים עם כל השלל הרגיש כאלו שהיא ניצחה בתחרות. אבא שלי, שלא ידע בכלל שאנחנו נוסעים לתחרות, היה בהלם.

מיקי מאוס ומיני



כשמיקי מאוס הומצא באולפני וולט דיסני, אף אחד לא העלה על דעתו שהוא יהיה דמות פופולארית כל-כך. אבל, משהתברר שכל מה שעטוף בדמות החביבה הזו עם האוזניים הגדולות נמכר בהיסטריה, הדביקו אותה על עטיפות, צעצועים, מלבושים ותיקים, כלי כתיבה ומה לא. אפילו ייצרו מיקי בגודל אדם המשוטט חופשי במרכזי קניות, לונה-פרקים ואירועים שונים.

ומיקי באמת תמור. האוזניים השחורות שלו מראות שגם מי שיש לו אוזני פיל גדולות יכול להיות חביב הקהל, וכפות הרגליים הגדולות שלו מצביעות על כך, שלא משנה אם יש לך או אין לך כף רגל יפנית, העיקר שיהיו לך תכונות נוספות. והפרצוף המתוק שלו, עם מומנט העכבריות (ואם לא איכפת לכם מדובר בסך-הכל בעכבר מתורבת) מראה שגם לעכברים יכולים להיות חיי מלך. ואיך אפשר להשאיר מלך גלמוד ללא עזר כנגדו? צריך להמציא לו אישה. ואישה של עכבר מלך צריכה להיות עכברה מלכה. צריך שיהיה לה סרט על הראש, סינור קטן על הגוף ושרביט ביד. היא גם צריכה להיות חכמה ונבונה, חסודה וצנועה, יפה ומתוקה, והעיקר שמיקי יאהב אותה אהבת נצח, ויהיה מוכן להקריב את חייו כדי להושיעה ממכשפה רעה שחטפה אותה וכלאה אותה בסיריה.

כולנו מכירים את הקשר ההדוק שבין עכברים ומחשבים - איך קוראים למכשיר בעל הגולה המחובר למחשב ומאפשר לסמן להתרוצץ חופשי על המסך? ולכן בשל הקשר ההדוק הזה ודאי היה שבמוקדם או במאוחר יהיה מיקי ידידנו גם כוכב אחד ממשחקי המחשב. חברת וולט דיסני, האמא של מיקי, ייצרה סדרת לומדות שמיקי הוא הכוכב הראשי שלה. גם חברת סגה לא טמנה ידה בחריץ המערכת, אלא ייצרה משחק שבו מיקי ומיני הם הכוכבים. סירת האשליות הוא השם המדליק שניתן למשחק, ללמדך על הקשר שבין עכברים, סירות ומציאות, ועל מה שמיקי צריך לעבור בדרכו אל אהובתו. ואכן, במשחק הזה מיקי צריך להושיע את מיני מהמכשפה האיומה מיוראבל, שחטפה את מיני וכלאה אותה בסיריה. כדי להציל את אהובתו, חייב מיקי לגלות שבע אבנים טובות הטמונות בנבכי הסירה, הנשלטת על-ידי אדוני האשליות. כל

תחילה על מסכת התלאות שעל מיקי גיבורנו לעבור כדי להציל את זו שאהבה נפשו.

אולם 1 - ביער

העולם הראשון בסירה הוא לאו דווקא אולם אלא יער, ולכן החלטנו לכנותו - עולם. כדי להיכנס אליו, נפתח שער, שמיקי צועד דרכו בגאווה עכברית פנימה. הצלילים מתאימים לנוף והגרפיקה מהנה במיוחד. לפתע פוגשים בעצים שפוגעים, ובפרחים השולפים אבקנים שממיתים. צריך להיזהר מהם ומעכביש, פרפר, כדור זהב, דבורים ותולעים. העלים עוזרים לעבור מעץ לעץ. כשמגיעים לחלק האחרון - לעץ המסתובב, צריך להיזהר כשהוא נע. כדי לסיים את ההרפתקה המרטיטה הזו ביער, צריך מיקי להניף אל-על את ישבנו העכברי ולנחות ארבע פעמים על ראש העץ.

בכלל, לאחוריו המלכותיים של מיקי תפקיד מפתח במשחק. בכל פעם שהוא מניף אותם כלפי מעלה ונוחת על משהו שעומד בדרכו, הוא מצליח להשמירו.

אולם 2 - בארץ הצעצועים

אין דבר מתוק יותר מצעצועים בצבעי פסטל. וזה בדיוק מה שהופך את האולם הזה למהנה במיוחד. יש בו ליצנים וכדורים, בובות מתוקות, ומוסיקה כמו מתיבת נגינה. אבל, שלא כמו בחיים, כאן צריך להיזהר מהצעצועים. צריך לשמור מרחק מליצנים שמעיפים כדורים, ומאויורונים תכלכלים שמשייטים בשמים. את סוס השחמט חייבים להרוג, ועל הבובה שקופצת וזורקת כדורים צריך לקפוץ ארבע פעמים.

טיפים

- * אם קופצים על המכונה המהבהבת - המטוסים נעלמים.
- * כדי להתקדם אפשר לעלות על העננים.
- * קח את התיבה שכתובה עליה האות M. הנח אותה על הקוביה האדומה.
- * היזהר מהבועות שיוצאות מהקיר.
- * שים לב לליצנים. הם לא מה שאתה מכיר.

אולם 3 - בארץ הממתקים

איזה כיף לסייר בטבלת שוקולד, לפגוש בפתיית



שוקולד מתגלגלים, להתנגש בסוכריות מתוקות ולשייט על עוגיות. כיף אמרנו? לא בדיוק. בעולם הזה גם הממתקים, כמו בעולמנו, עלולים להיות מסוכנים.

אבל, ארץ הממתקים היא ארץ מעניינת במיוחד. המסך זו בה גם כשלא מתקדמים. אולם אסור להגיע בה לסוף המסך, כי אז נפסלים. בארץ הממתקים צריך להיזהר מפתיית השוקולד. הם נועדו לפגוע ולהוציא מהמשחק. גם הסוכריות גורמות לפסילה. אסור לשקוע בתלב כי נפסלים, וצריך להיזהר מהדגים הקופצים. את התיבות שבהן נתקלים, צריך לקחת - זהו בונוס שתמיד עוזר.

איש השוקולד הממתין בסוף האולם הוא תופעה מיוחדת במינה. כדי להיפטר ממנו צריך לקחת את הקוביה הריקה ולעמוד בצד. לאחר שהוא נכנה מחדש וזורקים עליו את הקוביה ארבע פעמים, הוא מתמוטט סופית.

לאחר שמסיימים את שלושת האולמות, מתגלה בצד סולם. צריך לעלות עליו ואז מתגלות שתי דלתות לאולמות האחרונים. אגב, עם סיום כל-אחד משלושת האולמות הראשונים, זוכים באבן אחת, ועם סיום שני האולמות הבאים, זוכים בשתי אבנים. יודעי החשבון שביניכם ודאי כבר חישובו ומצאו כי צריך שבע אבנים כדי להגיע למיוראבל.

אולם 4 - בארץ כלי הכתיבה

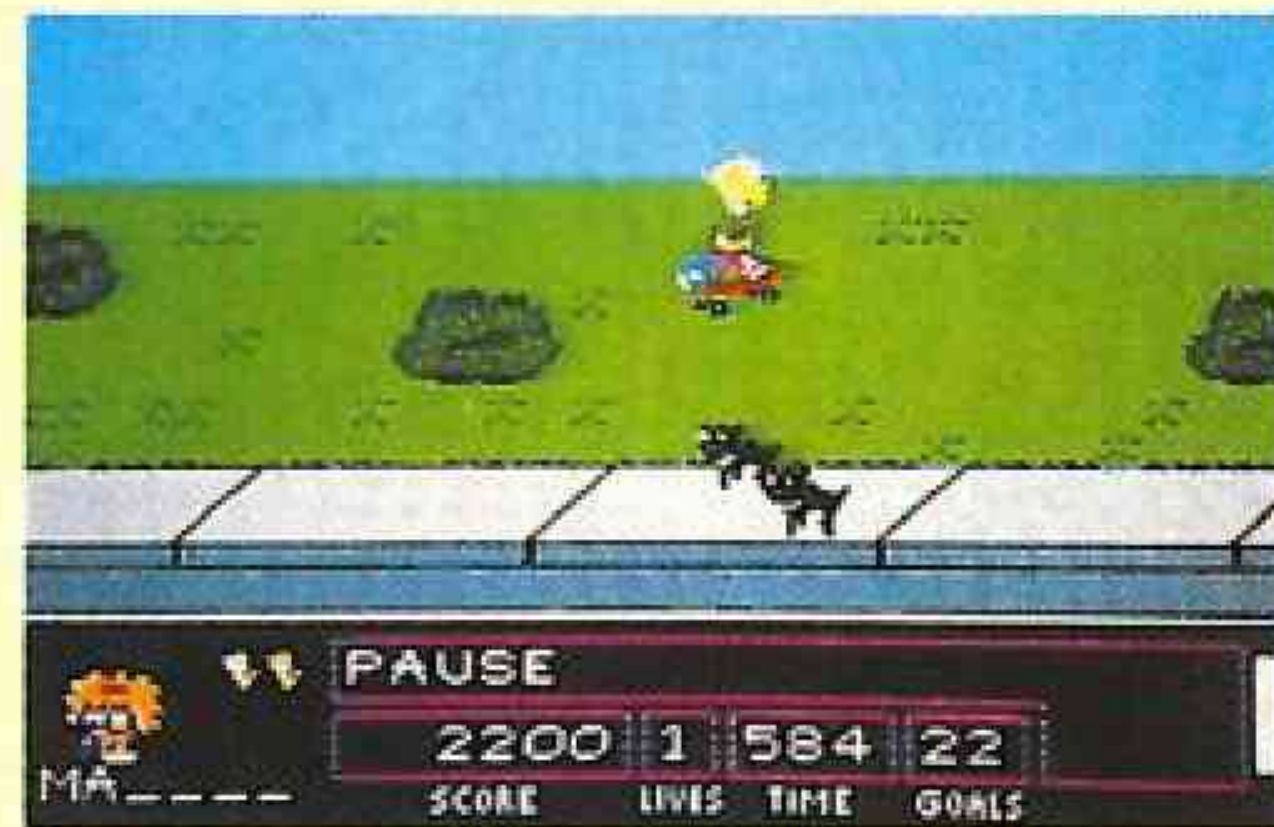
כמה טוב לקפץ בין סרגלים, עפרונות ומחקים, ולהימלט מכל מיני דברים מוזרים. בארץ כלי הכתיבה זה מה שצריך לעשות, ובעיקר - להגיע לסוף. כדי לעניין גם את אלה ששונאים את מכשירי הכתיבה וכדי לגוון את האולם התמודדו, שתלו בתוכו גם גופים מוזרים כמו כוס קפה ענקית, שכדי להיכנס אליה צריך לקפוץ על כפית, ותיבות עם אוצרות. גם פסנתר הוא חלק מהעולם המשעשע הזה וצריך להיזהר מהתווים הנופלים.

אולם 5 - במגדל השעון

שעון וחלקיו, ברגים ומטוטלות, הם מההווה שבו תבלה בשהייתך בעולם הזה. צריך להיזהר מגלגלי השיניים. המשטחים הירוקים משמשים כמעליות. את האומים הירוקים צריך להשמיד. את הברגים צריך להניף, ולהשמיד באמצעותם את מה שמתגלגל לעברך. במסך האחרון יש שעון גדול. צריך לקפוץ עליו ארבע פעמים. לאחר שנוטלים את כל האבנים, מתגלה המסך שבו מיני נמסרת לידי האהובת של מיקי. את, איזה רגע מרגש!

משפחת סימפסון

שימו-לב צבי הנינג'ה, מיקי מאוס, ומריו ולואיג'י. הנה מגיעים מתחרים רציניים על תואר חביב הנוער. בני משפחת סימפסון מככבים כבר זמן רב בסדרה טלוויזיונית. עתה הם מגיעים גם למסך המחשב



מי ומי במשפחה המהוללת ברט הכוכב

כולם אוהבים את האנטי גיבור הזה, למרות שהוא מסתבך תמיד בכל מיני מצבים בלתי אפשריים.

מאד

אימו האהובה של ברט שעיקר עיסוקה - עריכת קניות במרכז הקניות השכונתי.

הומר

אביו הלא מגולח תמידית של ברט, העובד בתחנת הכוח המקומית ואוהב סופגניות.

ליסה

אחותו החכמה של ברט המנגנת בסקסופון.

מגי

האחות הקטנה והמתוקה, הפינוק של המשפחה, צעירה מכדי לדבר.

למרות שיש לו עיניים בולטות ושיער עומד, למרות שהוא אשף מעשי הקונדס ולא תמיד אומר את האמת, למרות שמסביבו יש משפחה "רגילה" לחלוטין, למרות כל זה, ואולי בגלל, הוא כוכב. דמותו מתנוססת על מסכי הטלוויזיה, חולצות, תיקים ומחברות. הוא הפך לחביבם של האמריקאים וזכה לדירוג צפייה גבוה יותר מזה של משפחת קוסבי. גם באירופה אוהבים אותו במיוחד, ועתה הוא גם מתחיל לככב אצלנו. אז עם כל הקרדיטים האלה, לא פלא שהוא אמור להגיע גם אל מסך המחשב.

משפחת סימפסון היא פרי יצירתו ודמיונו של יצרן סרטי הנפשה, מאט גרונינג, העובד בחברת פוקס המאה העשרים. בדימויו ודאי לא תאר לעצמו שהיצורים השיגרתיים האלה ששירבט בהינף קולמוס, יהיו כוכבים. אבל,





GHOU'L'S GHOSTS

זוהי מערה עמוסת גבישים, משטחי קרח, רוחות רפאים, מפלצות בצבע בוץ וידיים עצומות. בסוף המערה תמתין לך מפלצת דמויית דג שתשלח לעברך זרועות אדירות כדי לתקוף אותך. הדרך היחידה לגבור על המפלצת הזו היא להרוס את חמשת הלבבות שלה.

לבסוף תגיע לטירה של לוקי. כאן תיתקל בשלדים, שומרים ובוסים מגעילים, אותם כבר "זכית" לפגוש בעולמות אחרים. אם ברשותך פצצת הקסם, תוכל להשתלט על הדבורה שתתקוף אותך בסוף. זכור! בשלב הזה תישלח אחר כבוד חזרה לתחילת המשחק. לאחר שתסיים את הסיבוב הבא, תזכה בכבוד להילחם עם לוקי. כאשר תילחמו, הרצפה תתמוטט. אל תיבהל. קפוץ על הכיסא שלו והכה אותו בפניו. יהיה לך קל יותר אם תלבש את שריון הזהב. כשתצליח להרוג את לוקי, תהיה מאושר על שהצלחת להציל ממלכה שלווה מגורל מר. אז גם תתגלה לפניך תמרה ברוב הדרה. מה יקרה בהמשך? את זאת אנו משאירים לדימיוןך הפורה.

תוכל להשתמש באסטרטגיות בהן הצלחת בסיבוב הראשון. המשחק מתחיל בגבעת טורטור, הכניסה לעולם המרושע של לוקי. כאן יופיעו לפניך הרבה הזדמנויות. אבל, זכור מה שציינו קודם. לא כל הזדמנות היא באמת הזדמנות. תצטרך להשמיד פרחים מרעילים, אנשים בדמות חזירים, מפלצות



אויבים מקאבריים תוקפים ללא-הרף במשחק הזה של סגה במתכונת משחקי קוסט. ממלכת לקסט השקטה מותקפת על-ידי לוקי הרשע, שגם מצליח לחטוף את הנסיכה תמרה לטירתו המפלצתית והחשוכה. אין צורך לציין שמישהו צריך להציל אותה. המשימה מיועדת עבורך, סר ארתור האמיץ, ועליך לצאת לדרך. חמוש בכלי הנשק המתאימים, אתה מתחיל מסע ארוך ומלא סכנות. בין הכפר שלך לטירה של לוקי, סדרה של שערים שעליך לעבור. יצורים אימתניים ומוזרים שומרים על השערים הללו, ועליך להילחם בהם כדי לעבור. אם תצליח, יתכה לך מפתח שבאמצעותו תוכל לחצות את השער שיוביאך אל... המקום הנורא הבא. בדרך תוכל לאסוף אוצרות שיעצימו את כוחך. כלי נשק משוכללים יותר - קסמים, כוחות חיים וכלי הגנה

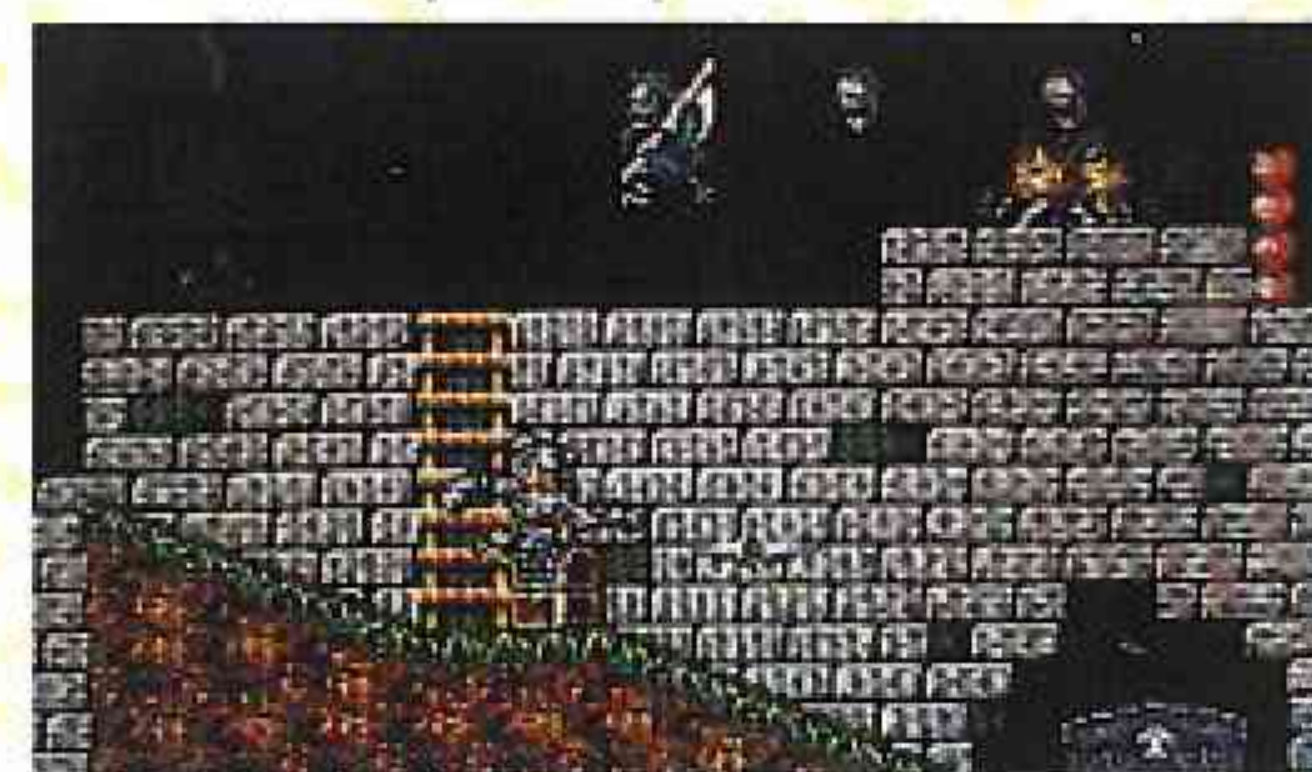
בצבעים שונים, יאפשרו לך לשרוד בעולם הנוראי אותו עליך לחצות כדי להגיע לתמרה. אבל, בחלק מהאוצרות תמצא קוסם רשע מרושע, ללא טיפת טוב במוחו המפותל. אם לא תיזהר, הוא יהפוך אותך לברווז מגעגע או לזקן חסר כוח. במשחק חמש רמות. ברגע שתצליח להביס את כל היצורים ברמה הראשונה, יופיע מפתח. קח את המפתח ואז יופיע שער. עמוד לפניו והמתן עד שיפתח. אז תוכל לעבור לרמה הבאה. שים לב לביצועיך בכל רמה, כי אחרי שתסיים את המשחק, תישלח שוב להתחלה, אלא שהפעם גם תהיה מיומן יותר וגם יצפו לך הפתעות נוספות. הפעם תצטרך לחפש כלי נשק מיוחדים שיעזרו לך בעימות הסופי. כל שלב יהיה קשה מקודמו, אבל

טיפים

ושדים, לפני שהם משמידים אותך. גם גילוייטינה חסרת רחמים תתכה לך בדרך, אולם ממנה תוכל להימלט אם תמתין עד שהלבהים יגיעו למעלה. בכפר ההרס, מקום שבאמת לא נעים לשהות בו, המון דרקונים, צבים, עיני נחש וראשים מעופפים. היזהר מהגשרים, שאינם יציבים במיוחד, ומהבורות הפעורים שברך. במגדל של הברון רנקל תיתקל בעוד יצורים דורשי רע. כאן תבין שהתימון הוא העיקר. היער הגבישי הוא המטרה הכמעט סופית.

ושדים, לפני שהם משמידים אותך. גם גילוייטינה חסרת רחמים תתכה לך בדרך, אולם ממנה תוכל להימלט אם תמתין עד שהלבהים יגיעו למעלה. בכפר ההרס, מקום שבאמת לא נעים לשהות בו, המון דרקונים, צבים, עיני נחש וראשים מעופפים. היזהר מהגשרים, שאינם יציבים במיוחד, ומהבורות הפעורים שברך.

במגדל של הברון רנקל תיתקל בעוד יצורים דורשי רע. כאן תבין שהתימון הוא העיקר. היער הגבישי הוא המטרה הכמעט סופית.



דמויות מצויירות דמויות מצויירות

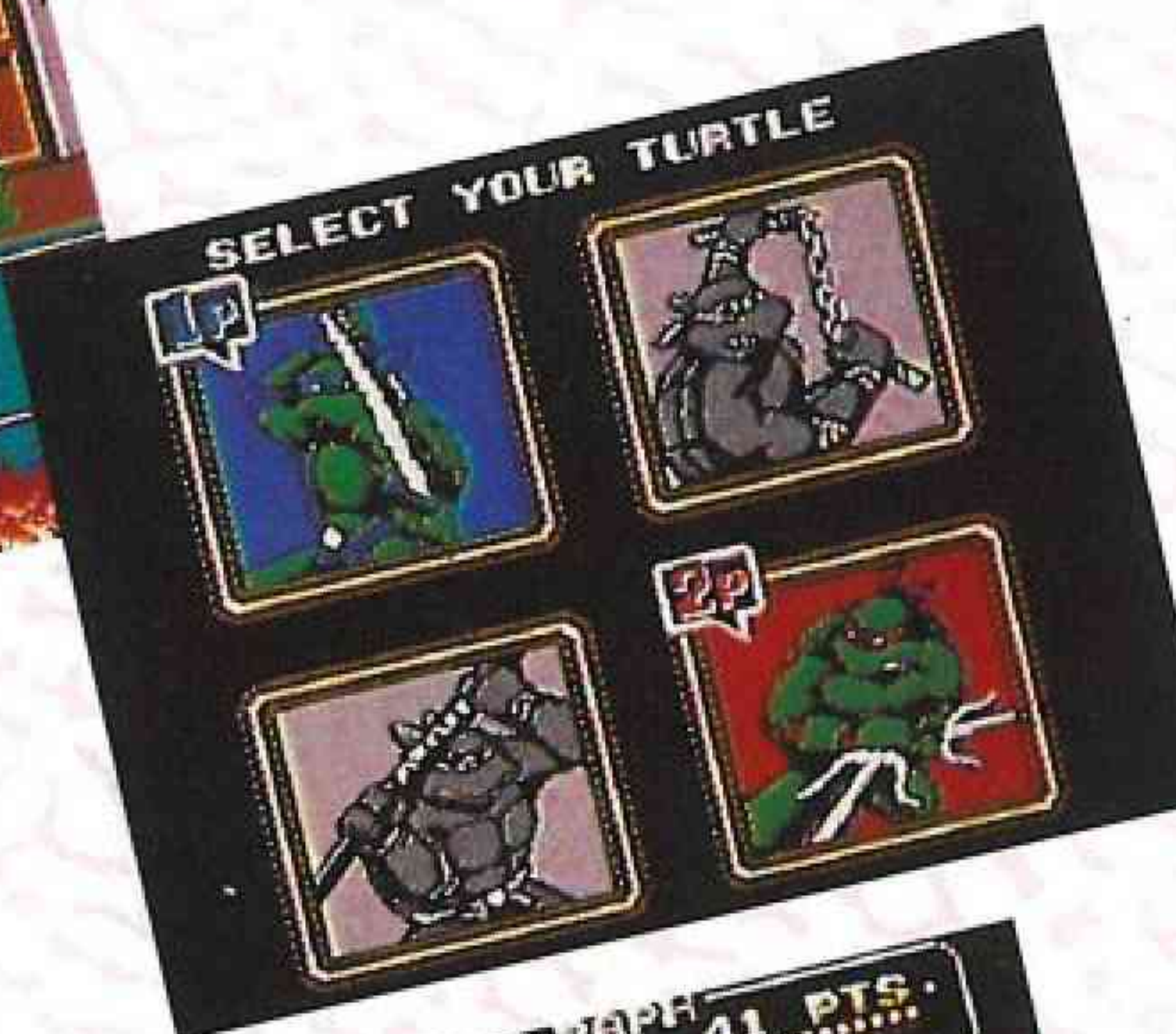
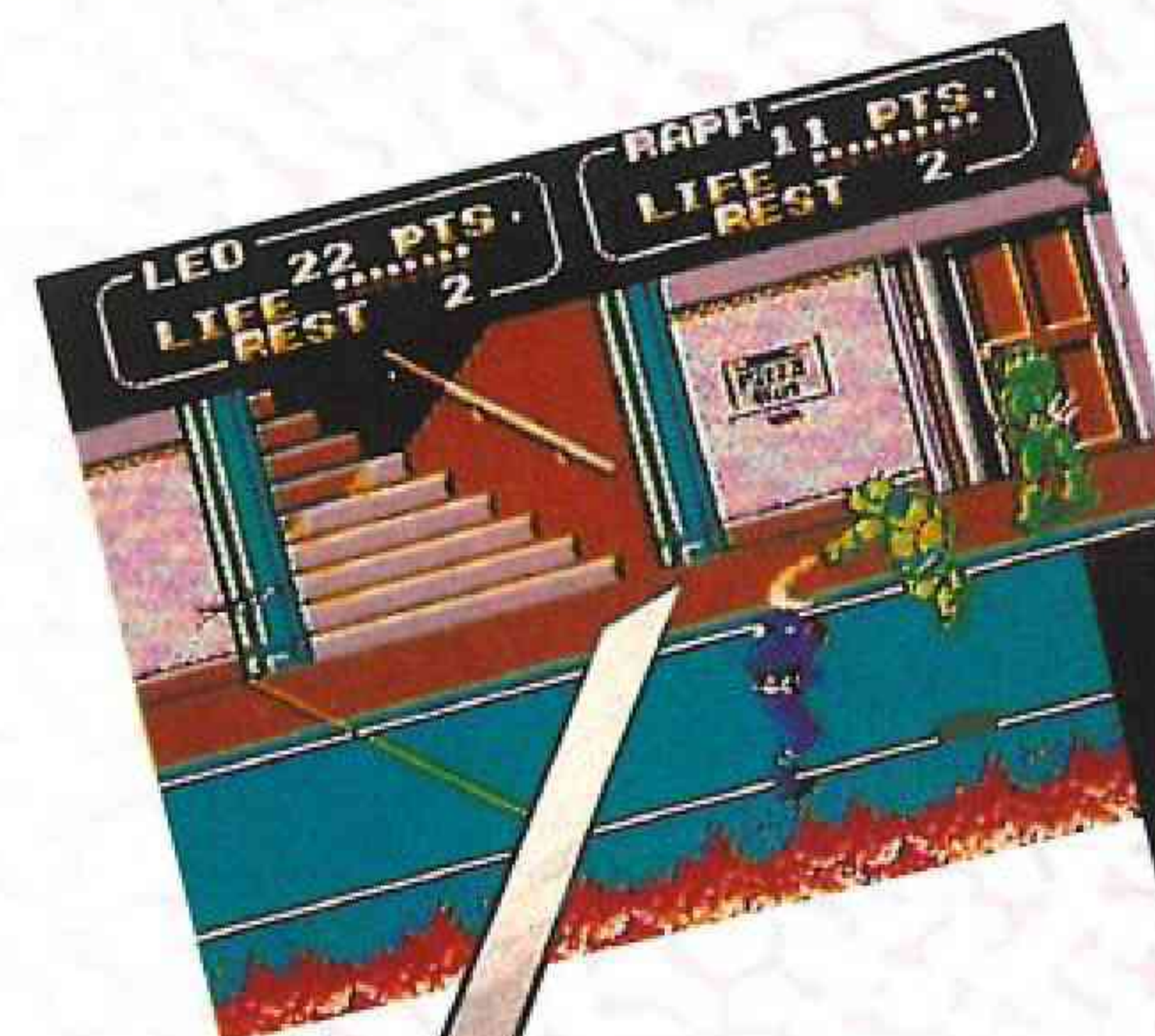
צבי הנינג'ה

וישנם גם דונאטו ורפאל, ליאונרדו ומיכאלאנג'לו. לא אלה לא ציירים מפורסמים, אלא צבים שנשפך עליהם חומר מיוחד שהפך אותם לבני אדם

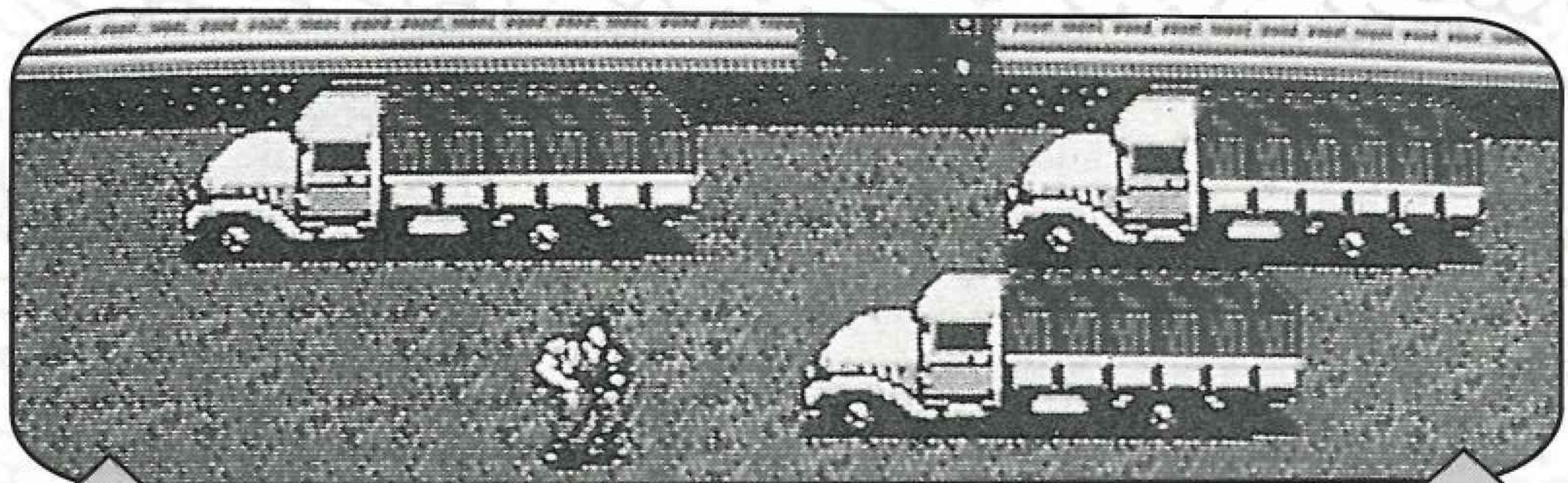
אחד הסיפורים שמסביר כיצד הפכו ארבעת הצבים הרגילים ללוחמי נינג'ה מעולים, הוא זה המספר על פגישתם עם המאסו יושי, מומחה ללוחמת הנינג'ה, שהוגלה מארצו יפן, בגלל שלא העניק את הכבוד הראוי לחכם שהגיע לבקר את חבורת לוחמי הנינג'ה אליה השתייך. יושי לא רצה לפגוע בחכם, הוא נפל קורבן לתעלול שערך לו אחד מיריביו. הלה הצמיד את חולצתו של יושי באמצעות חרבו לקיר. כשניצב החכם מול יושי, הוא לא יכול היה להשתחוות, וכך גור את דינו - גלות לאמריקה. שם חי יושי בדלות נוראה בביוב העירוני, עד שנפלו למחילה שלו מבעד לפתח האיוורור ארבעה צבים. אלה החליקו מאקווריום של ילד חביב, שרכש אותם זה עתה בחנות לחיות והיה בדרכו לביתו, כאשר מעד והצבים החליקו לביוב. חומר מיוחד שנשפך עליהם הפך אותם למעין בני-אדם. כך גם הפכו לידידי הסובים של יושי, שלימד אותם את תורת לוחמת הנינג'ה העתיקה. מאז נהיו ארבעת הצבים למומחים בקרב מגע, כשאפילו רובוטים מבחילים אינם יכולים לנצח אותם.

על החבורה הזו עוברות שלל הרפתקאות. אחת מהן, למשל, הוא הצלתה של אפריל, עיתונאית מרשת השידור 6, שמנסה לחקור שחיתויות בעיר הגדולה של חבורת נינג'אים שטנית.

צבי הנינג'ה הפכו ללהיט של השנה האחרונה. הם מייצגים את כל מה שילדים חולמים להיות: חלשים מצד אחד, כמו שילדים מטבעם, וחזקים בעלי יכולת כמעט בלתי מוגבלת מהצד השני. זו אולי הסיבה שהצבים הללו קנו כל-כך את לב הצעירים. בהרפתקאות המותחות שהם עוברים, אפשר להתקל לא רק בקולנוע או בסרטי הוידאו, אלא גם במסך המחשב ובמשחקי הוידאו. גם תעשיית לוואי ענקית התפתחה במקביל. פריטי לבוש, מכשירי כתיבה, פריטים שונים לחדרי ילדים וכמובן צעצועים, החלו לשאת באווה את דמות הצבים הקטנים האלה עליהם, ובכלל, מי שאין לו איזשהו פריט נינג'אי לא נחשב "אין".



קרא בגיליון הבא על משחק צבי הנינג'ה בנינטנדו.



METAL GEAR

אבל, היוזר! בכמה מהמשאיות יש חיילים. היכנס אל המשאית

שבחור, בתחתית הצד הימני של המבוך. נכון שכך תאבד את כל כלי הנשק והתחמושת שברשותך, אבל אפשר בהחלט להשיגם בחזרה. היכנס לחדר שבו ניצב שומר על משמרתו, ורוץ מיד אל הדלת הנמצאת בתחתית הימנית של המסך. שם תמצא את כלי הנשק שלך.

טיפים

* היוזר מהמצלמה בעלת קרן הלייזר. עמוד בצל, שם היא אינה יכולה לצוד אותך. בשלבים הראשונים, היא תשמיע אזעקה. בשלבים הגבוהים יותר, היא תירה עליך.

* טבעות עשן צהובות הן גז רעיל. שים מיד את מסכת הגז.

* אם הדלת סגורה, נסה כרטיס אחר. אם החדר מכיל תחמושת, צא וחזור עד שתצליח להוציא ממנו מה שיותר.

* הטילים חשובים ביותר כיוון שאפשר לירות בהם מעבר לפינות ולפגוע. השתמש בהם כדי לפגוע בכוחות המשמר או כדי לנטרל את הרצפה בחדרים שבהם היא לוהטת.

* אל תירה בבני ערובה. גם אם תירה בטעות - תאבד כוכב.

* לפניך סיסמה באמצעותה תוכל להשיג כל מה שאפשר בבנין הראשון ללא כרטיס 35ZQE: 14 NS1K6 IBZ3A 56645 F140C6

אחד. אם אתה משחרר בני ערובה, אתה מקבל כוכבים נוספים (חמישה כוכבים הוא הדירוג הגבוה ביותר). יחד עם הוכייה כוכבים תקבל גם תחמושת ואספקה רבים יותר.

בשלבים המוקדמים של המשחק תיתקל במילה CALL מהבהבת על המסך. זה אומר שהבוס הגדול או אחד מאנשיך מנסים להשיג אותך. ברוב המקרים יש להם בשבילך פיסת מידע רבת ערך.

אתה מתחיל את המשחק עם זוג אגרופים וקופסת סיגריות. את כלי הנשק עליך למצוא בבניינים אליהם עליך לחדור.

כדי להתחיל

המפה המצורפת למשחק תעזור לך בעיקר בשלבים הראשונים. אבל, גם עם המפה, זה לא משחק קל. כדאי שתעתיק את המפה, כדי שתהיה לך נוספת, אם המקורית תאבד.

אתה מתחיל בג'ונגל שליד המבצר של הקולונל. פנה ימינה וחכה שהבחור שליד הג'יפ יירדם. אבל, מיד לאחר שיירדם, תמשיך בדרכך. אחרת הוא יתעורר ויפריע לך. במהלך שני המסכים הבאים תצטרך להימלט מכלבי השמירה. אם תילכד, תשתמש באגרופיך. תגיע לדרך עליה ישמרו שני שומרים. התחמק מהם כאשר הם יפנו לעברך את גבם.

תגלה שרוב השומרים אינם חכמים במיוחד. אתה יכול להימלט מהם ברגע שהם מסירים ממך את מבטם.

כאשר יהיו על המסך יותר משני שומרים, עליך להרוג אותם אחד אחד. אם הם יירו לעברך, עליך להילחם או לצאת מהחדר.

השומרים לא ירדפו אחרך מחדר לחדר. למזלך גם מערכת התקשורת שלהם גרועה ביותר.

במסך שמתחת לבקתת השומר, הסתכל על כל המשאיות מלמעלה למטה. המשאית התחתונה תתחיל לזוז כשתיכנס פנימה. היא זו שתוביל אותך לבנין מס' 1. ברגע שתיכנס לבנין, תקבל חלקי ציוד וכרטיס 1. במשאיות שמחוץ לבנין 1, תמצא קיצבה שתגדיל את מד החיים שלך. תוכל לקבל עד שלוש מנות לכל כוכב שברשותך.

היכנס לבנין והתחל לחפש כלי נשק ובני-ערובה. תמצא כלי נשק במקום אחד ותחמושת במקום אחר.

הכמות של התחמושת שתוכל לשאת תלויה בכוח החיים שלך. כאשר תאול לך התחמושת, תצטרך לחזור לאותן נקודות שבהן מצאת את התחמושת קודם. חפש היטב בכל המשאיות.

על

METAL GEAR קשה לכתוב.

בשנייה הראשונה הוא נראה כמו עוד משחק מלחמה, שכל מה שצריך לעשות בו הוא להתנפל על היריב ולירות ללא הפוגה. אבל, ככל שאתה נכנס יותר למשחק, כך מצפות לך יותר ויותר הפתעות.

הסיפור פשוט מעיקר. קולונל וורמן קאטאפי עומד בראש קבוצת טרוריסטים הבונה את כלי הנשק באמצעותו ניתן יהיה להשתלט על העולם: METAL GEAR. אתה גיבור בעל מוח וכות, ולכן גם היחיד המסוגל להשתלט על התבונה הנוראית הזו. לקאטאפי יש חמישה בניינים שבהם הוא מבצע את עבודתו. משימתך להשתלט עליהם, לשחרר בני-ערובה ולהרוס את METAL GEAR.

כיוון שקשה להשתלט על המשחק ביום או יומיים, אפשר לשמור אותו, ולהתחיל את המשחק הבא מסוף המשחק הקודם. באמצעות סיסמת הרשאה, אתה יכול להגיע למקום שבו סיימת, ולהתקדם בהתאם.

החיצים שבמשחק יאפשרו לך לנוע לכל הכיוונים. באמצעות כפתור B תשלח מכות אגרופיך. באמצעות כפתור A תירה בכלי הנשק. באמצעות SELECT, תבחר בין כלי הנשק ותיצור קשר עם הסביבה.

בתחתית המסך יש מד מצב שמציין את כוח החיים, את הדירוג, ואת כלי הנשק והציוד שברשותך. הדירוג שלך מתחיל עם כוכב

תפקידים, משחקי שטיח ומשחקי פעולה. אנו נציג לפניכם, בכל גיליון, שניים עד שלושה משחקים, מקטגוריות שונות. הבחירה אם לשחק במשחקים אלה או לאו - שלכם בלבד.

ספורט

EXCITEBIKE

מירוץ אופניים בחמש רמות קושי וחמישה מסלולים שונים. השחקן גם יכול לעצב מסלול משלו, שבו יהיו 18 מכשולים שונים.

טיפ

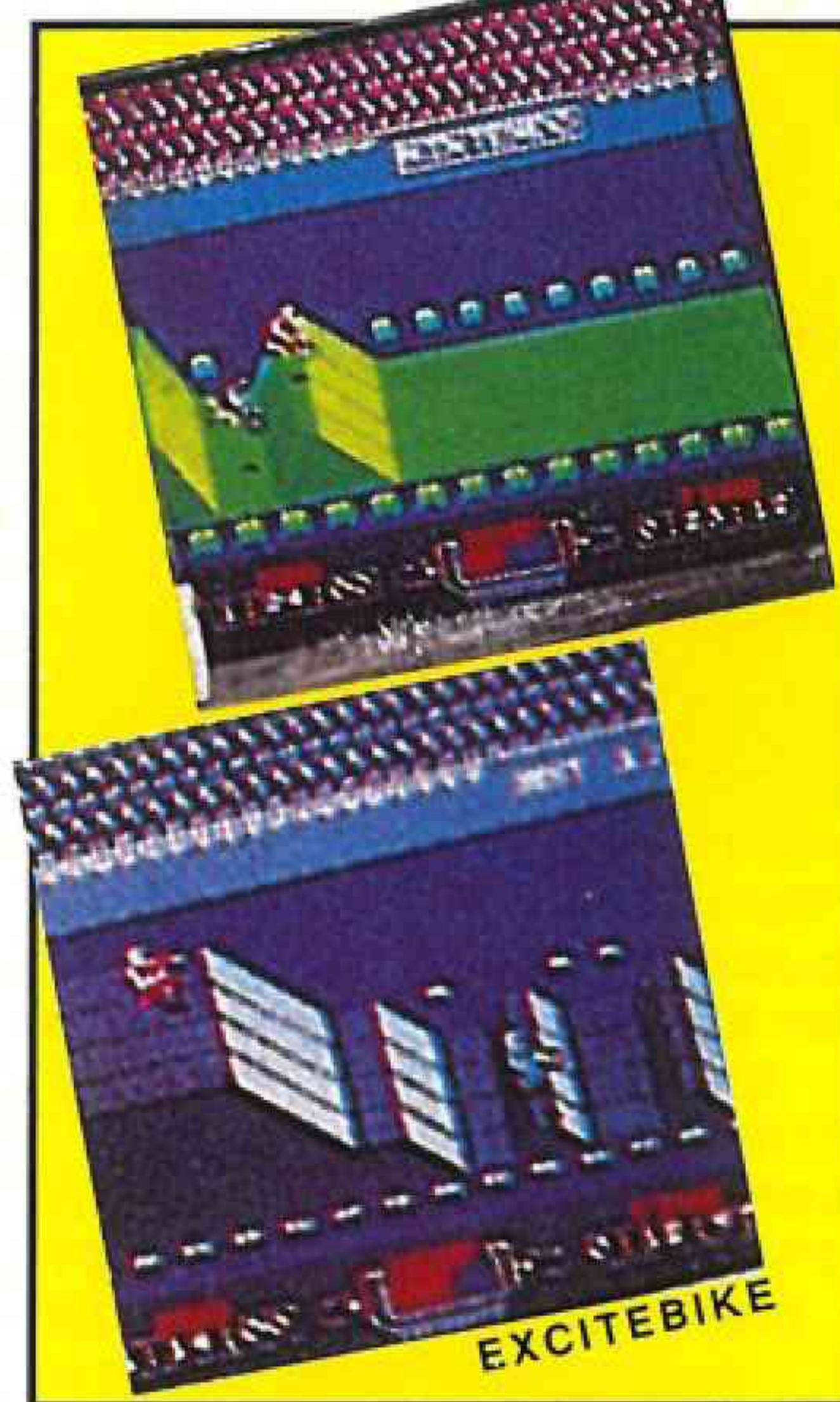
אם תיפול מהאופניים במהלך המירוץ, לחץ במהירות על מקשי A ו-B כדי לעלות עליהם מחדש ולהמשיך להתחרות.

גרפיקה וצליל: 3.5

שליטה: 4.0

אתגר: 3.5

הנאה: 3.5



אקדח

GUMSHOE

עוזר למר סטיבנסון להציל את בתו שנחטפה על-ידי המלך דום. בארבע רמות מסוכנות באמת, תוכל לבחון את היכולת שלך לירות מבלי להחטיא.

טיפ

כדי להמשיך את המשחק מהמקום שבו הפסקת, ירה מספר פעמים במסך הסיום.

גרפיקה וצליל: 3.0

שליטה: 2.5

אתגר: 3.0

הנאה: 2.5

על הקשר שבין הקשת לאקדח

עוד היום פיתחה נינטנדו עבור האקדח שמונה משחקים. לארץ הגיעו ארבעה, אותם ניתן להפעיל גם עם קשת הלייזר:

HOGAN'S, GUMSHOE, HUNT DUCK, WILD GUNMAN

המשחק עם אמצעי העזר - האקדח וקשת הלייזר - מהנה במיוחד. מרגישים כמו במטווח או לחילופין כמו יצורים מהחלל החיצון. מכוונים את האקדח למסך ויורים כאשר צריך. אם, למשל, רוצים לפגוע



בצלחות מעופפות (משחק אהוד על עשירים ברחבי העולם), מכוונים את האקדח אל הצלחת הנוריית למרכז המסך ויורים. ככל שפוגעים יותר - הניקוד גבוה יותר. חוויה זהו עוברים עם הקשת. כאשר הצלחת במרכז המסך ורוצים לפגוע בה, אומרים "אש".

המלצות על משחקים

קראים רבים ביקשו מאיתנו לפרסם בכל גיליון המלצות על המשחקים השונים. מכיוון שכשחקנים ותיקים אתם ודאי כבר יודעים, שבבחירת משחק יש הרבה מקום לטעם אישי, החלטנו לא להמליץ על משחקים, אלא להציגם עם התעודה שקיבלו מחברת נינטנדו עצמה. הציון הגבוה ביותר הוא 5.0 והנמוך ביותר - 0.0.

נינטנדו מחלקת את המשחקים לפי נושאים: משחקי ספורט, משחקים למשפחה, משחקי מחשבה, משחקי אקדח, משחקי מכוונות, משחקי הרפתקה, משחקי

ROB מת עוד לפני שהתחיל ללכת

לנינטנדו היה רעיון מעניין: לאפשר להפעיל את מערכת נינטנדו לא באמצעות ג'ויסטיק, אלא באמצעות רובוט קטן. המטרה היתה להושיע את אלה שהמסך ומתן עם המסך באמצעות הג'ויסטיק היה להם לזרע והם מתפשים תחליפים. ובנינטנדו החליטו: לא עוד סתם אקדח או משקפים מיוחסים, קרן לייזר "פשוטה" או שטיח מפלסטיק. אלא רובוט אמיתי, כזה שאם מבקשים ממנו יפה, גם יודע להכין קפה.

עבור הרובוט הנסיכי הזה פותחו במיוחד שני משחקים: UP-STACK ו-GYROMIT. לרובוט גם העניקו שם עם צליל חבר'ני ROBOTIC, שהוא ראשי תיבות של ROBOTIC OPERATING BUDDY.



כוונת נינטנדו היתה לבנות מדיה אינטראקטיבית בין המסך לשחקן. בשני המשחקים שפותחו עבור הרובוט, השחקן שולט ברובוט כאשר פעולותיו של הרובוט משפיעות על המתרחש על המסך. נשמע מסובך? נראה שכן. רבים אינם מבינים איך המכונה הזו עובדת וגם בחברת נינטנדו עצמה, הרעיון לא הפך ללהיט. לכן זו הסיבה שלא תפגשו את רוב או את שני המשחקים שצינו בחנויות. הם כנראה יישארו במחסני החברה, אולי עד שלמישהו שם יתחשק לשווק את הגימיק הזה יחד עם המוצרים האחרים של החברה.

SEGA 720

מאת: טל אשר
הבהלה לזהב

- * לך לבנק וקח כסף מהפקיד.
- * קנה כרטיס במשרד הנסיעות.
- * עלה לאוניה בזמן ואל תשכח לקנות כרטיס כי עלולים לזרוק אותך.
- * היזהר שהעגלון לא ידרוס אותך.

גרמני אבוד בלב המדבר

- * קנה בתחילת המשחק חכה, גפרורים, מנורה ואת חפירה.
- * כאשר אתה נפצע לך מיד לרופא.
- * לאורך הכביש ולאורך הנחל אין אינדיאנים, נחשים או שודדים.
- * החלף את הוזה לכסף.

MANIACE MENSION

- * ליצור שיחסום את דרכן בקומה השלישית תן פירות משעווה ולאחר מכן מיצי פירות.
- * בחדר של הדוקטור יש סולם שמוביל לחדר אחד היצורים, שם יש מפתח צהוב.
- * כדי להיכנס למוסך התאמן בחדר הכושר.
- * מאחורי השיח השמאלי בכניסה לבית, יש כניסה לחדר הצינורות. סגור את הברז ורוקן את הבריכה.
- * על כיסא הים שבבריכה יש מפתח לדלת הכלא.



WINGS OF FURY

כדי לנחות צריך להתקרב לספינה, להקיש על מקש החץ המכוון למעלה (8) ולגעת באחד העיגולים הבולטים. אז תיתפס ברשת ותוכל להטעין מחדש את הנשק ולתקן את המטוס.



* כשמגיחים מולך שני אנשים, חזק וחלש,
וזהה מי מהם החזק ותקוף אותו קודם.
* כדי להשתחרר מהאנשים שנדבקים אליך
וזו מצד לצד.

הפולשים

- * כשמשתנה המוסיקה תדע שנפתח שער היציאה.

מאת: ירון ויניק

אולטיממה 4

- * כדי להשיג כדור פורח צריך להיכנס למבוך שבטירה הראשית ולהפעיל את הקסם EXIT.
* בכדור הפורח אפשר לשלוט אם מפעילים את הקסם WINDS.
* כדי להשיג את המפתח לסיום המשחק יש להשיג אבנים ולשים כל אבן על חדר המזבח במבוך שבטירה הגדולה.
* כדי לפתוח את השער הסופי יש לרשום את המילים: AMO, COR, VER.
* כדי להפעיל את מזבח היושר צריך לרשום LUM, להקרב לרשום CAH, לאומץ RA, לרחמים MU.
* כדי להגיע לכפר שבו לומדים את הקסם GATE, יש לרדת באמצעות הכדור הפורח מתחת לאגם, וכשמגיעים למזבח הרחמים צריך לפנות ימינה.

לוחמי גרזן הזהב

- * בבתיים ההרוסים אפשר להיכנס לתוך
האח ולקבל מתנות.
* את הסירה משיגים במבוך שנמצא באמצע
המדבר.

אלכס הנער 1

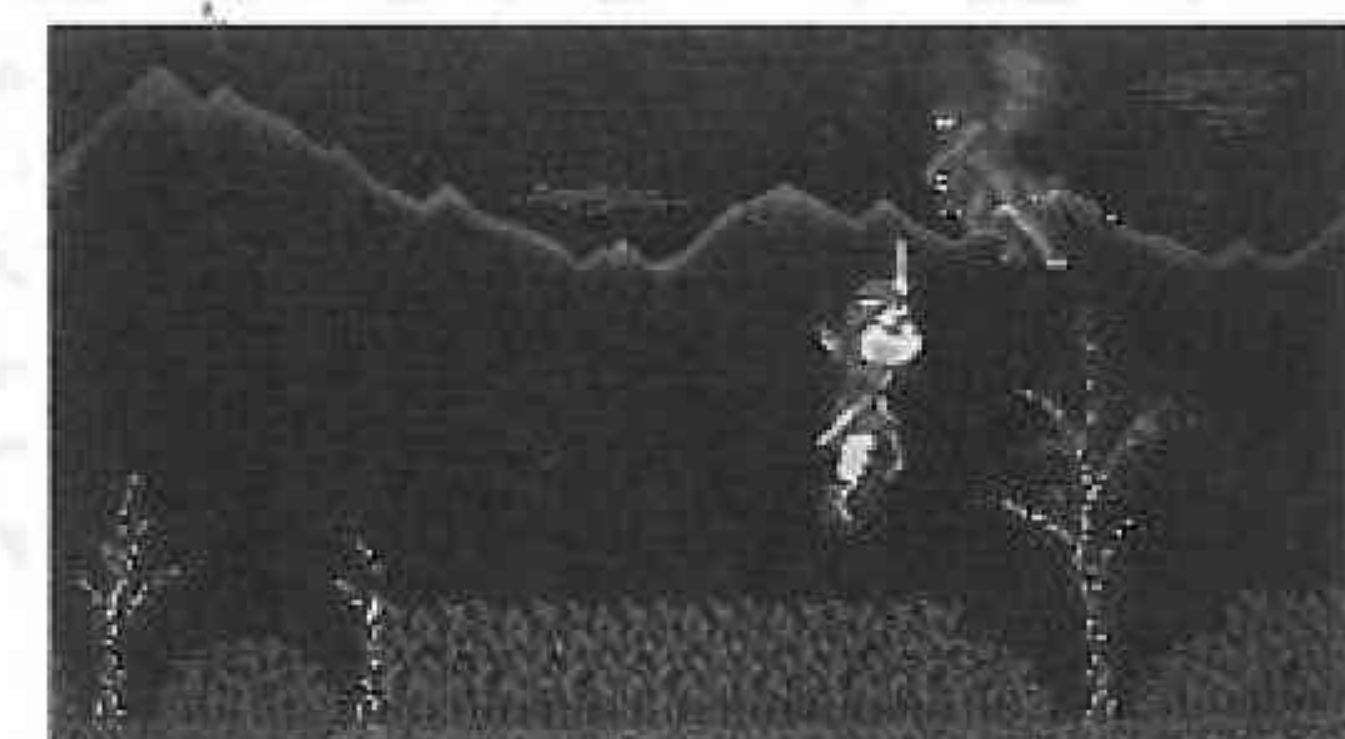
- * בים יש תמנון. כשהורגים אותו יש כד.
אם משתטחים עם הכד ומקישים ימינה
שמאלה ברציפות, מגיעים למערה.

קברניט הכסף

- * כאשר מופיעה הודעה שהמשחק הסתיים, יש ללחוץ למעלה ועל כפתור 1 ואז ממשיכים לשחק.

שליט החרבות

- * כדי להרוג את הפרש שבטירה, צריך לקפץ מעליו ולפגוע בו מאחור.
- * לאחר שיוצאים מסירת הוקנים הולכים לעיר שגרש ומגיעים למבוך.
- * לאחר מכן פונים לעיר פרוון ומגיעים למבוך נוסף בסופו יש מפלצת שצריך להרוג.
- * סירת ורליץ נמצאת בסוף המשחק.



Nintendo®

מאת: דני נבו

הדרכתון הכפול

- * כדי לעבור עולמות יש להקיש על START, להמשיך להתזיק וללחוץ פעמיים A.



מאת: רועי טלמור

סופר מריו ברוס 3

- * בסוף עולם 1-3 יש בלוק לבן. קפץ
ועליו ולחץ למטה במשך חמש שניות. אחר-
כך תרד ממנו ותתקדם במהירות לסוף
השלב. שם תעבור אל מאחורי החושך
ותקבל חלייל קסם.
- * בסירה בעולם 1 לפני הדלת הראשונה,
קח עלה ועוף למעלה וימינה. כאשר לא
היציא אותה מהמנוף הצדדי לא תוכל

בפרס טיפ החודש, קלטת משחק
לנינטנדו, וזה הפעם רועי טלמור, על ים
הטיפים ששלח לסופר מריו ברוס 3.

משאלות • מועדונים • החלפות • רוצים להתכתב • למכירה

ראשל"צ. טל': 03-9653596.

★ ברשותנו המשחקים והתוכנות החדשים ביותר לשנת 1991. דייווי, טל': 03-735166, רפי, טל': 03-733344.

★ קומודור 64 + ג'ויסטיק + טייפ + שתי קסטות רגילות + חמישה משחקים קנויים, 500 ש"ח. דוד ליבוביץ, טל': 04-769205.

★ משחקים ותוכנות ליבמ ותואמים משלושה עד חמישה שקלים. זיו בלומברג, טל': 08-405716. טל אטר, טל': 08-402081.

★ מעוניין למכור סגה במצב מעולה 300 ש"ח + אקדח 85 ש"ח + אדון העננים 100 ש"ח + אלכס הנער 100 ש"ח + גולווילוס 95 ש"ח. אור, טל': 052-581516.

★ ספיים קווסט וקינג קווסט ב-50 ש"ח. ניר טרגר, טל': 052-925153.

★ מורן רייכמן מעוניין למכור קומודור 64 + טלוויזיה + משחקים במצב טוב. טל': 052-952948.

★ חוברת הרפתקה מגניבה למבוכים ודרקונים. טל': 052-35642.

★ שגיא פייס, ת.ד. 186, כרמי יוסף. טל': 08-241550. מעוניין למכור משחקים לקומודור 64.

★ מעוניין למכור משחקים ליבמ. ביניהם: MEAN STREET, STREET ROAD, גרין הוזה והנסיך דו-קרב בארמון ועוד. איתמר לב, טל': 03-6428425.

★ מעוניין למכור מערכת סגה+אקדח+שלושה משחקים ב-500 ש"ח. ערן לייש, קרית טבעון טל': 04-835035.

★ מערכת סגה+שבעה משחקים+שתי יציאות, במצב מעולה, ב-750 ש"ח. ערן שור, טל': 06-60264.

★ קלטת סגה ההרפתקה, במצב טוב. יריב טריפון, בן-ציון דנור 3, הרצליה. טל': 052-507086.

משאלות

★ אסף חרל"פ (13), מעוניין להתכתב עם בנים ובנות בגילו על D&D ו-AD&D. כתובת: הקדמה 59, הרצליה פיתוח, 64743.

★ טוני גולדנברג מעוניין להתכתב עם בנים ובנות בגילאי 13+ על משחקי מחשב

מועדונים

★ מעוניינים להקים מועדון מבוכים ודרקונים בירושלים, לגילאי 9-11. עידן, טל': 02-660523.

★ למתקדמים, למומחים ולאשפי D&D - AD&D: אם ברצונכם להקים קבוצה רצינית באזור ירושלים צרו קשר עם איציק, טל': 02-785247.

★ מעוניינים להקים קבוצת שחקני D&D מתחילים לדתיים באזור בת-ים. גם חילוניים יתקבלו בברכה. דרוש שה"מ. אלעד חמיאל, טל': 03-865001.

★ מוקם מועדון D&D למתחילים לגילאי 12-13 מאזור רמת-גן בלבד. דרוש שה"מ אחראי, יסודי, מנוסה ורציני. כמו-כן דרושים שחקנים או שחקניות בעלי אותן תכונות. טל': 729418. לבקש את טל.

★ מעוניינים להקים חבורת D&D בחיפה לגילאי 13+. גיא לבנבראון, טל': 03-383966. עופר מנור, טל': 04-371089.

★ מועדון משחקי תפקידים לגילאי 13+ דוברי אנגלית. טל יעקובי, טל': 03-416343.

★ ירום גל מיבנה, מעוניין להקים חבורת D&D לגילאי 11-13. טל': 08-438232.

★ אביעד אורבך מרחוב יאיר שטרן 3 בהרצליה, מעוניין להקים חבורת D&D מאזור מגוריו. טל': 052-551857.

למכירה

★ למכירה תואם יבמ, XT, ללא מסך, עם זיכרון 640K, ג'ויסטיק במצב מעולה, תוכנות ומשחקים ב-500 ש"ח. מוטי חיים, ת.ד. 175 קרית-אתא 28000.

★ מעוניין למכור משחקים מחו"ל ליבמ במחיר 10-3 ש"ח. עודד וילוגה, פופל 12,

עמוד החידות מוגש לכם
בחסות בורגר-ראנץ.
בין הפותרים נכונה את החידונים
שבעמוד זה, יוגרלו 30 מנות
בורגר-ראנץ וצי'פס. בתיאבון!



בורגר-ראנץ

מקום טוב לאכול

חידון קווסט

מאת: אמיר גולדרט

1. מה שם גיבור משחקי פוליס קווסט?
2. מה שם הארץ שבה נערכת ההרפתקה של רוסלה?
3. באיזה קווסט צריך לצלול?
4. כיצד נקרא הכסף שבו משתמשים בספיים קווסט II-III?
5. באיזה קווסטים מגיעים לחברת סיררה?
6. באיזה קווסט מגיעים למסעדת המבורגרים?
7. באיזה קווסט משתתף סוכן סמוי?
8. מיהם שלושת האבירים שיוצאים לחפש את הגביע הקדוש?
9. באיזה כוכב מתחיל המשחק ספיים קווסט I?
10. מה שם המדינה שאליה נחטף שגריר ארה"ב באיש הקרח?

פתרון חידון נינטנדו

מגיליון מס' 5

1. שמונה קסמים.
2. מגה-מן.
3. תשעה ארמונות.
4. קונטרה.
5. טופגן.
6. גונים II.
7. דונקי קונג.
8. זלדה II.
9. קונג פו.
10. כוח החיים.

פתרון חידון קווסט

מגיליון מס' 5

1. צריך להשתמש בכל מכשיר שבמכון הכושר שמונה פעמים.
2. אתה כותב HOME.
3. את המלך גרהאם.
4. גודווין.
5. רוסלה.
6. את השרוול של השלד.
7. שישים כסף.
8. 6858.
9. תכתוב USE AXE.
10. בסוף לרי 3 רואים את רוסלה מקינג קווסט 4.

פתרון שם המשחק

מגיליון מס' 5

שועל משוגע, הגנה בחלל, רוח לחימה, המבוקש, כדורגל, אולטימה, מיקי מאוס, גרין הוזה, שוטרים וגנבים, עיר מותקפת, שינובי, מירוץ אלים, האלימים, זיליון, רוקי, רמבו, מלחמת החלל, הברברי, קוורטס, מסוק הצלה, שליט החרב.
ואותו משהו חביב נוסף שהסתתר בטבלה, הוא שם העיתון שלנו: וויז.
הזוכה בקלטת משחק הוא לידור שהרבני מנס-ציונה.

ש ו ע ל מ ש ו ג ע ת מ ה ג נ ה ב
ו י ו ר י ז ר ו ח ל ח י מ ה ב ח
ט ת ר ח ו נ י ז ל ת ח ס ע פ מ ל
ר ה מ מ צ ו ל נ מ ה מ ט ו ח ס ל
י פ ו ג א ב י ה מ ק ת נ ק ו ה
מ ו ת ר ל י ו ז ט ר ה מ ב ו ק ש
ו ש ק ז י ה נ ה ו ק ח מ ר ו ה ל
ג ע פ נ מ א ר ב ר ע ל ל ב ר צ י
נ י ת ה ק ל ו צ פ מ ל כ ר ט ל ט
ב מ ד ז מ י ק י מ ר ב ו י ט ה ה
י ה ג ה ח מ י י א כ ד ו ר ג ל ה
מ א ב ב ז י ט א ו ל ט י מ ה ש ר
ו מ י ק י מ א ו ס ג ר ז נ ז ה ב

פתרון חידון סגה

מגיליון מס' 5

1. במשחק חיית טרף.
2. במשחק חגורה שחורה.
3. שני המרגלים במשחק מרגל נגד מרגל.
4. במשחק איזור הפנטזיה II.
5. במשחק כוכב הפנטזיה.
6. במשחק ההרפתקה האצטקית.
7. במשחק מכסחי השדים.
8. מטרות להציל את 12 המזלות.



תקוע עם תואם IBM

ישן?

מת להיפטר

מקומודור ישן?

האטארי

משעמם?

בטלקום

עושים

TRADE-IN

ומחליפים

ישן בחדש!

חלק מהתשלום

קח AMIGA חדש -

עבור מחשב

תן IBM ישן או כל

החדש AMIGA

החדש שלך!

ציוד ל-AMIGA

בטלקום

- ★ תוכנות ★ משחקים ★ מדי
- ★ גינלוק ★ עכברים ★
- ★ גויסטיקים ★ SCANNERS
- ★ לוח שרטוט ★ כרטיס מייצב
- ★ מסך ★ הרחבות זכון ★ דיסק
- ★ קשיח ★ כוננים חיצוניים ★
- ★ כרטיס תאימות ל-IBM
- ★ תאימות למקינטוש

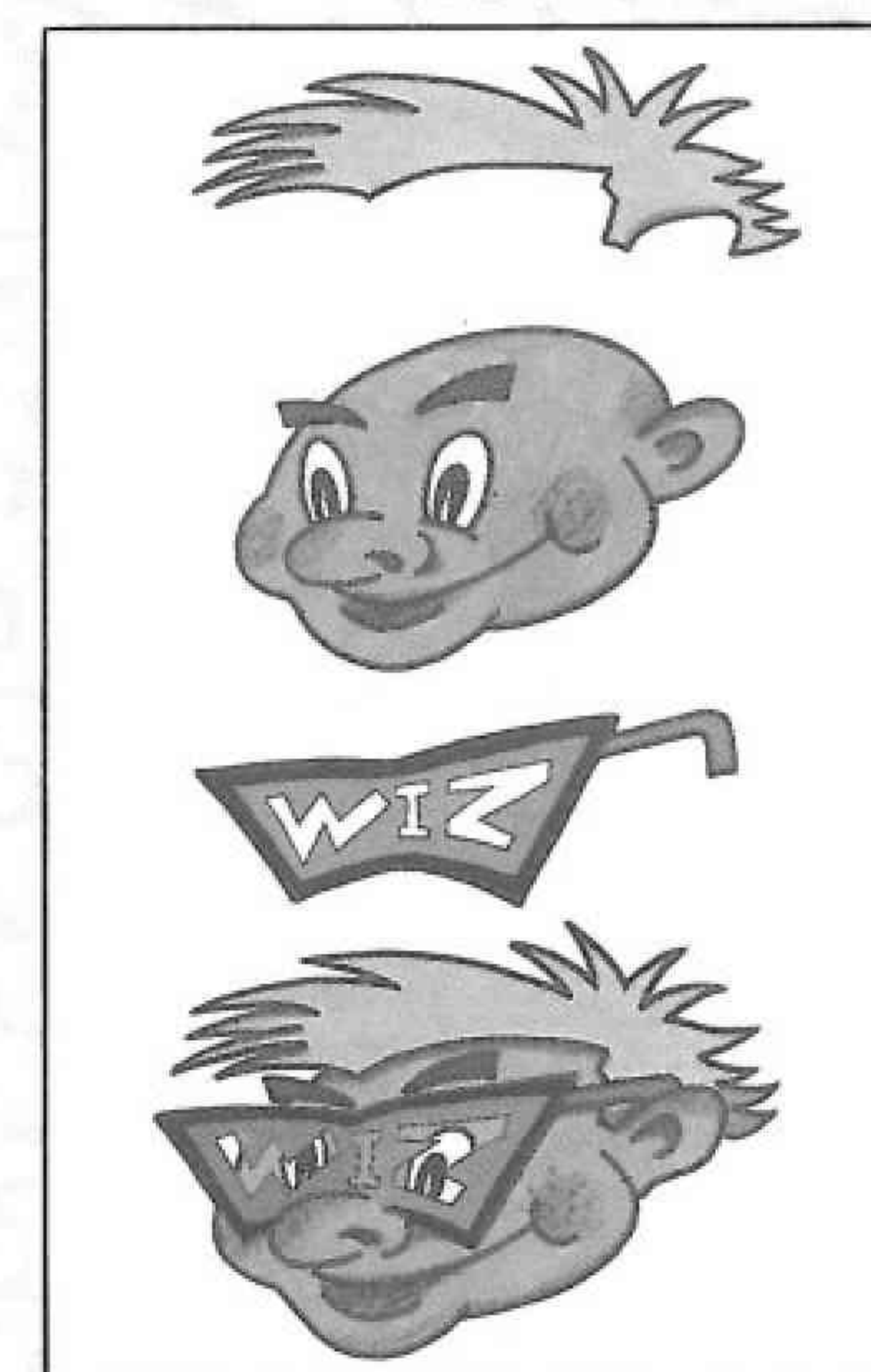
חינם! כל בעל אמיגה המביא

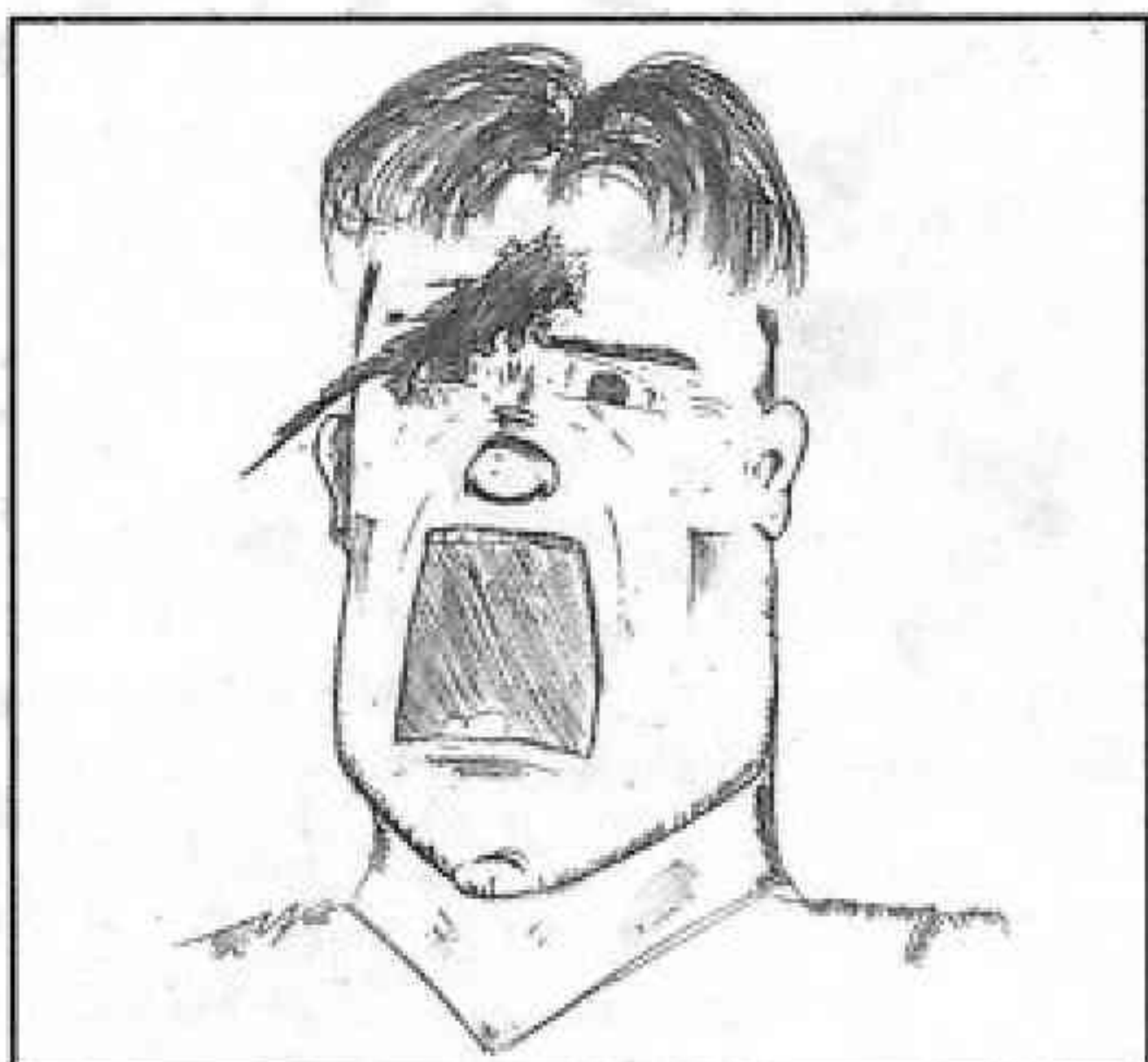
חבר לרכוש אמיגה בטלקום

מקבל מתנה חינם!



טלקום - המלך ג'ורג' 47,
ת"א טל. 204184/5





★ זמר אופרה לעתיד, שר לזיז את שיר הנושא מתוך המחזמר שיער. למה? הוא חושב שלזיז יש קרחת?

★ אמיר לוטן מתלבט בשאלה כבדת משקל ומבקש לשתף בה לזיז נבונים בלבד: "למה דווקא אני צריך להציל את זלדה, בשעה שהיא יושבת לה אי-שם בסוף המשחק, וצוחקת מאיתנו כשאנחנו מזיעים בדרך אליה?"

★ אלמוני: "שלושה שיחקו במבוכים ודרקונים. אחד שיחק במבוכים, אחד שיחק בדרקונים ואחד שיחק עם עצמו. חה... חה... חה..."

★ טל המגניב מרמות ספיר, זימר לנו את הפזמון הבא:

"כשאני מתקשר לזיז אני חושף קריזה וכשאני חושב להיות אחד מהזיזים נשרפים לי כל הפיוזים."

החלפת רעיונות בין שליטי המבוך

★ דוד פלק מעכו, מציע: "לדעתי, ניתן להפוך את המשחק למעניין יותר, על-ידי יצירת אתגרים כמו יצירת כלים ואבזורים, ואפילו דמויות חדשות על-ידי תכנון השחקנים. השחקנים יצטרכו להשיג חומרים נדירים כדי ליצור כלים ודמויות אלו, מה שנותן רקע מצויין להרפתקאות."

★ בוריס מורגנשטרן מציע רעיון להרפתקה "עולם הקסם": אפשר להטיל על הדמויות ללכת לעיר מסוימת, שם הן פוגשות קוסם אדיר מימדים שמזער אותן ומכניס אותן לכדור בדולח. בתוך הכדור עוברות על השחקנים הרפתקאות מסמרות שיער כשמטרתם לצאת החוצה. כשהשחקנים מצליחים במשימה הכדור נשבר.

★ מורן רייכמן מכפר-סבא מבקש להוסיף למדור גם עיצות לאלפים. ויז מסכים - תשלחו.

צייר אותה ויז

בכינוי הנפלא שלנו זכו הפעם הציירים הדגולים: יריב פדר, אלעד חמיאל, ליאור מולכו, מבגיש חליל, אופיר להב ואלי גולדנברג.

ובמקום הראשון, זכה ליאור מולכו, ששלח לנו עשרות ציורים מקסימים שלפניכם כמה מהם. כל-הכבוד!

★ אמיר גולדרט, מומחה קווסט ותיק, מוכן להושיע תקועים. טל': 03-355946.

★ לזיזים שכותבים אלינו שהם רוצים לכתוב בעיתון. קדימה! אל תכתבו לנו שאתם רוצים לכתוב. תכתבו! לא ברור? יאללה... תתחילו לשלוח חומר! אנחנו מחכים, ומבטיחים שאולי נפרסם!

★ ויז סובל מפיצול אישיות. בכל יום מגיעים למערכת עשרות בקשות שנשמעות בערך כך: "למה יש כל-כך מעט חומר על נינטנדו?" כעבור שנייה: "למה יש כל-כך מעט חומר על סגה?" כעבור שנייה: "אתם כותבים פחות מדי על יבמ." כעבור שנייה: "למה אתם לא כותבים יותר על קומודור, אמיגה, אמסטרד, אפל ועוד." כעבור שנייה: "יש פחות מדי חומר על מבוכים ודרקונים." כעבור שנייה: "למה אתם כותבים כל-כך הרבה על מבוכים ודרקונים." בקיצור: לא להשתגע? - תגידו אתם.

★ המכתבים שלכם מרשימים. את מי? את מי שקורא. אם תראו מישור רוטט ברחוב, תדעו שזה בגללכם.

★ מצאנו לנכון לפרסם את ההודעה המאיימת הבאה, רק לאחר התאריך הקובע: "שתלתי וירוס חדש ואני עומד להפעילו ב-1 לאוגוסט".

לידיעתכם: הודעות שכאלה לא יזכו לבמה בעיתוננו בשל המעשה הנפשע שעומד מאחוריהן. חוץ מזה קרמינל צעיר! אם אתה כל-כך גיבור לבצע מעשים שכאלה, מדוע אינך מספיק גיבור כדי להיחשף?

★ לא! בזה עוד לא נתקלנו! ראינו פעם סבתא ויזית? מסתבר שהיא קיימת וגרה בניו-יורק, והיא כל-כך ויזית, שכל משחק חדש שיוצא, היא שולחת לנכדיה בארץ.

החלטנו לכתוב עליה כדי שתאמץ את הרעיון: אם יש לכם סבא וסבתא פנסיונרים, שאין להם כל-כך מה לעשות, תושיבו אותם ליד המחשב. אולי גם אתם תרוויחו מהענין, כי בכל פעם שלסבא יתחשק משחק חדש הוא יקנה לו/לכם אותו.

יציאת החודש

★ עלם חביב העונה לשם אלעד, שאל את ויזא את הקושיה הבאה בתקווה שתעזור לו: "יש לי בעיה חמורה עם המכשיר שלי: אני לא יודע להפעיל אותו ולשחק איתו. אז בשביל מה קנו לי אותו?"

★ שניים לחשו ליפהפיה שלנו, שיש עוד סרטים שהפכו למשחקי מחשב: סופרמן 4, ומת לחיות 2+.



הפינה של ד"ר WIZ

החידושים וההמצאות בתחום, לכן, אם תעקוב אחריהם בעיון, תוכל להריח מה יהיה בעתיד.

★ למה אין הרבה מקומות לרכישת משחקים ליבמ?

אה... זאת שאלה ששלח לי בודאי מישור שנמצא על אי בודד. אתה יודע כמה חנויות שמוכרות משחקים ליבמ יש בארץ? בערך 120. נכון שרובן מחזיקות יותר לומדות ופחות משחקים, וזאת בעיה שאנחנו נצטרך לפתור עם ההורים. למה? כי הם חושבים שלשחקן זה פחות חינוכי מללמוד, ולכן בעלי החנויות שיוצעים שההורים הם בעלי המאה והארנק, רוצים לרצות בייחוד אותם.

או אם אתם רוצים שביחד נגיע להשיגים מרשימים תראו להורים את הקטע הבא: באמצעות משחקים אפשר: ללמוד אנגלית (זה בדוק - יש הוכחות), לפתח זריזות (תנו לאמא לשחק במשחק שדורש עבודת ידניים מהירה, ותראו איך היא מגמגמת אחרי שנייה וחצי), לפתח קשר יד-עין (קראתי מאמר על כך בירחון אמריקאי מכובד), לפתח את הדימיון (ראו את כל המפותחים שמשחקים מבוכים ודרקונים) ואפילו, לא תאמינו, גם להפחית תוקפנות (נכון שאתם יותר רגועים אחרי המשחק מאשר לפני? אם לא, אתם כנראה יצורים ניאורוטיים חסרי תקנה, או מעוצבנים קבוע על ההורים שמנדנדים לכם להפסיק לשחק. בכל-אופן, על מחקר מעניין שנעשה בתחום הזה אספר בהרחבה בקרוב).

יש מגעי זהב שאיכותם גבוהה ולכן לא קורות תקלות. כדי להימנע מבעיות של משחקים שנעצרים לפתע או מגעים רופפים, כדאי להשתמש במוצר המיוצר על-ידי הנציג המורשה האחראי לתקינותו. לא לחינם קיימת החותמת "אושר על-ידי נינטנדו".

יבואן נינטנדו מסיר את האחריות ממכשיר שנפגם כתוצאה משימוש במחשנית מזויפת.

חברת נינטנדו ארצות-הברית, אף נלחמת בזיופים באמצעות האף.בי.אי ותובעת יבואנים לא חוקיים במאות אלפי דולר.

★ יש לי את המשחק גולווליוס של סגה. בסופו יש הודעה שלמשחק יהיה המשך. האם תוכלו לפרסם מתי יגיע ההמשך לארץ?

צר לי לאכזב אותך. ההמשך עדיין לא יצא בחו"ל ולפיכך גם לא יהיה בקרוב בארץ. ציפור סגאית גם לחשה לי, שאין כרגע בסגה כל כוונות לייצר המשך למשחק זה.

★ מה צריך לעשות כדי להיות ויז החודש?

הכל! הכוונה, כמובן, להכל עם המחשב. רוצה דוגמה? - לשחק כמו שצריך, וזה אומר לפחות 20,000 שעות בחודש, כשיש בערך כ-720, להמציא משחקים חדשים, כשאין למעשה משחק שעוד לא המציאו או אולי כן, לחשוב על הברקות בתחום המשחקים, כמו רובוט שמטיל טיפים לפי בקשה, ולהפוך את כל בני הבית לזיזים, אפילו את האחות בת השנתיים והסבתא בת השמונים. מי שיעמוד בכל המטלות הללו יוכתר כ ויז הזיזים ויכתב עליו מאמר רב תהילות ותשבחות בעיתוננו.

★ יש משחקים רבים שמתפרסמים בעיתונכם ואינכם כותבים את המחר. למה?

בשל המחשבה הרבה שהייתי צריך להשקיע בתשובה לשאלה זו, החלטתי לא להשיב. אבל, כדי שלא תאמר שאני לא מנומס, אקח את ההערה לתשומת לבי, ולהבא לגבי משחקים שקיימים בחנויות, אשתדל לציין מחר.

★ מהו מחשב העתיד? כיצד יראה מסך העתיד?

תגיד. אתה חושב שאני מכשפה? אני, בסך-הכל, עוד רופא משחקים ולא נביא. חוץ מזה אם הייתי יודע, הייתי מיד מדווח לך, כדי שלא תקנה היום אלא תחכה למחר. אבל, כיוון שאני אוהב רמזים, אני מוכן לטפס (מהמילה טיפ עם דגשים ב-פ), שבמדורי החדשות שלנו (בגיליון 4 למשל), אנו מספרים על כל

★ האם אפשר להעתיק קלטות של סגה ונינטנדו? לשאלה כבדת משקל זו יענה דוד רביב, היועץ הטכני שלנו: "מחשניות משחק כמו תוכנות מחשב, הן מוצר עם זכויות יוצרים, ולכן אסור להעתיק ולמכור אותן בצורה לא חוקית."

שוק משחקי הוידאו בעולם גדול מאוד. על-פי נתונים רשמיים, נמכרו כבר מאות מיליוני מחשניות משחק בשווי מליארדי דולרים. חברות אלקטרוניקה מהמזרח הרחוק, שהריחו את הפוטנציאל הרווחי שטמון בשוק הזה, ניסו לנגוס בו על-ידי העתקת המחשניות ללא אישור, ומכירתן בוול, מבלי לשלם זכויות יוצרים לבית התוכנה. תהליך ההעתקה אינו פשוט והוא מתבצע באמצעות מיכשור מיוחד. במקביל, ניסו החברות הללו גם לייצר חיקויים למערכת נינטנדו עצמה, ולמכור אותה בזול יחסית. אך הסתבר שהמערכת המועתקת אינה גן-עדן לשחקנים. היא עובדת במהירות איטית בהרבה מהמכשיר המקורי, ולכן כל האתגר בזריזות ובגרפיקה המהירה יורד לטימיון.

בקלטות המזויפות בעיות נוספות: א. רובן מועתקות באופן הלקי, ולפיכך המשחק שבהן פשוט נעצר בשלב מסוים. ב. פס החיבור של המחשנית המועתקת למכשיר הנינטנדו עשוי מתכת רגילה ולכן נגרמים קצרים או פגמים בשל איכות עבודה לקויה. בקלטת נינטנדו, הנמכרת על-ידי היבואן,



משחק האבדון

לפני עשרות בשנים. לפתע, זקן משנותיו, הוא טיפס במדרגות האבן. הם ציפו לבואך מחר, שהוא אמרה. בכוח הצלית תארג לחייך והחליק יד מסביבה. "מכשפת", הוא נוף בה. "אני יותר מדי עייף, יותר מדי מרוקן מקסמי מכדי להרגיש כעס." גופו העצום נפל לתוך כסא העץ, גורם לקולות מאמץ עמומים. "כשהייתי רק גנב..."



"אף פעם לא רק גנב, אדוני" לחשה שהוא. כעת היה תורו להיות נבוכ. "...החיים היו פשוטים: להטעות ולהשלות את העשירים ולסחור עם העניים. זה כל מה שהיה. עכשיו, אבל, הילדים חולמים, נו, בצורה מזוהה. מיאקה אמורה ללמוד כבר את האומנויות. אבל כל מה שהיא עושה יום ולילה זה לשחק את המשחק הארוך הזה." "גם לנו היו משחקים מוזרים."

"לא מוזרים עד כדי כך" התריס. "לפעמים אני תוהה אם אלו שאומרים שהמשחק הזה מסמל את סוף כל העולם אינם חכמים יותר." היתה נקישה בדלת. תארג העניק לנגס מבט מצווה. היצור הקטן שכח את מקומו והאזין לשיחת בני האדם

תרגום: תומר כץ
מאת: ג. ב. אלן
תארג החליק את פס העור מידו. החוט השאיר סימן אדמדם במקום שכובד החרב לחץ את החוט אל בשר ידו. אשתו העבירה לו נוד מלא יין אדום מתוק. הוא לקח לגימה ארוכה וקיררה, ניקה את זקנו בידו הגדולה והרים את אשתו באוויר. "ברוך בואך הביתה" היא אמרה בקול צרור. היא ציחקקה והעמידה פנים שהיא מנסה להימלט. "הילדים" לחשה. "אתה ילדי, האוצר שאני נותן לדור הבא! היכן היא להקתי?" הוא דרש בצחוק רועם. שהוא נשכה את שפתה, מצטערת כעת שהוכירה אותם. "המרתף". "אלך להביא אותם" הציע שציוה. תארג ניפנף את הנגס אחורה, הבעת פניו המודאגת תמיד מורעת במקצת. "הרשו לי" אמר תארג בפורמליות מדומה. רגלי הלוחם שלו חצו את החדר בכמה צעדים שוטפים. "מה הם עושים במרתף? הם לא הופכים ומסדרים עורות?"

בדרך-כלל היה המרתף מקום שממנו עולות גניחות המבכות על מר הגורל. שהוא נשארה בשקט. משהו לא היה כשורה. כלוחם ואב הוא רץ במורד המדרגות לתוך המנהרה מתחת לבית. הדלת היתה פתוחה במקצת, דבר האסור בתכלית, אבל מחשבותיו לא עסקו במשמעת כאשר דחף את הדלת לרווחה. תארג הפליט אנחת רווחה מבולבלת. הילדים היו ישובים מסביב לנר, צוחקים ודוחפים זה את זה. תארג הביט אחורה באשתו בבילבול, היא נראתה יותר מודאגת מתמיד.

כל הענין היה משוגע, אלא אם - "המשחק", הוא ירק. "שלום", אמרו הילדים במקלה "איך היה המסע?" שאל אחד מבלי להסתובב. מפל של צחוק הטביע את תשובת אביהם. הוא הסתכל מסביב על מעגל הגופות הקטנות הבעה מעוותת קפואה על פניו. הקור והרטיבות של החדר התחילו להקשות את רגלו במקום בו ריסק אותה חית-צווחה

עויין אולי, אבל עומק למרות זאת. עיניו של תארג הבזיקו. "היפלתי חצי מאה לוחמי לטאה ביום, שאפתי רוחות לריאותי שלי כדי לנשפם למותם. שק צעצועים לא יגנוב את ילדיו!" פון הרים יד באזהרה והוקף בערפילים קרים. כשהערפל התפוגג הוא נעלם. "אני שונא תעלולים זולים." תארג התמרמר. "אני הייתי חושבת על מה שאמר, מצלול נפשי, שהוא אמרה. תארג הביט בה לאורכה ולרוחבה. "לימודים ומחשבות כאלו הם לאנשים הניתנים בכוחות מיסטיים. אני לא אחד מאלו." שהוא הביטה בו בעיניים מלאות הבנה. "אדוני נושא עימו יותר קסם משידע אי פעם."

תארג החטיף מבט במדרגות. יהיה קל להרוס את החדר ולהפחיד את הילדים. אולי קל מדי. הוא הינהן בראשו וחיך חיוך עקום. "אולי את צודקת. כשאבין את הדבר יהיה קל יותר להילחם בו." הוא ריחף במורד האולם, מתבייש בהתגנבותו. שהוא עקבה אחריו, מוסתרת על ידי גופו השרירי. מדלת המרתף רדפו אחד אחרי השני קולות



צעירים. תארג התאמץ בנסיון לשמוע משהו בעל משמעות, ומשתוקק לקסם שיעשהו רואה ואינו נראה. זנב של ערפל חמק מבין שפתיו לאור הנרות. "שש בכימה?" תארג שלח מבט חוקר באישתו. היא משכה בכתפיה. "איך נקרא דבר זה?" הוא לחש. קוביות דהרו לאורך רצפת המרתף. "את מאחורי המזנון, מחזיקה קופסת סיגריות. מישו מגיע מעבר לפינה. יכול להיות שזה המורה." "מורים וכיתות", שהוא אמרה. תארג הינהן, עדיין אויב עצות. "זה מר פוטר, המורה להתעמלות." נשמע כאילו המרתף כולו עוצר את נשמתו. "את מתה", אמר מישו. תארג עדיין נאבק במושגים ובשמות המוזרים. "פוטר", הוא הגה בשקט. "הוא בדיק מגיע לפינה." "הו נשמה קדושה, אה, אני, אה, תוקעת את הסיגריות בגרב ומגלגלת עליהם את רגל המכנס, מיאקה אמרה בקול כמעט מיואש. נשמע רעש קוביות.



"זה יהיה כל-כך נורא?" שפתותיה של מיאקה רעשו. "ניולה עשויה אפילו לקבל עבודה במס הכנסה. מס הכנסה!" תארג חנק את זעמו. "מילים אלו, מקומות אלו הם זרים לי. אם את מחפשת את העולם, הוה, שבטנו יכול להפציר באלים למסע-חיים." "זה מעבר למסעות, מעבר אפילו לאלים." תארג עצר את נשמתו, וציפה לברק הזועם שלא הגיע. "אני חושבת שאני מבינה", אמרה שהוא מדלת המרתף. "עולם דמיוני זה, אין בו קסם ואין בו אלוהים?" מיאקה הנהנה, רווח לה בעליל שאימה מנסה להבין. "אולי אחד, אנחנו לא בטוחים. אם יש אז הוא מתחבא הרבה." תארג ירק "אל שמתחבא? שיגעון."

שהוא העניקה לו מבט מתחנן. "זה אומר", היא אמרה במחשבה, "שכדי שהאלים שלנו ישלחו מישוה לשם, הם יצטרכו למקמם מחוץ לכוח של הקסם, מחוץ ליקום." "אפילו אם הם היו יכולים לעשות דבר טפשי שכזה, הם לא יהיו מוכנים," אמר תארג. "זה ישאיר את מי שהם ישלחו מעבר לכוחם להתזרזר."



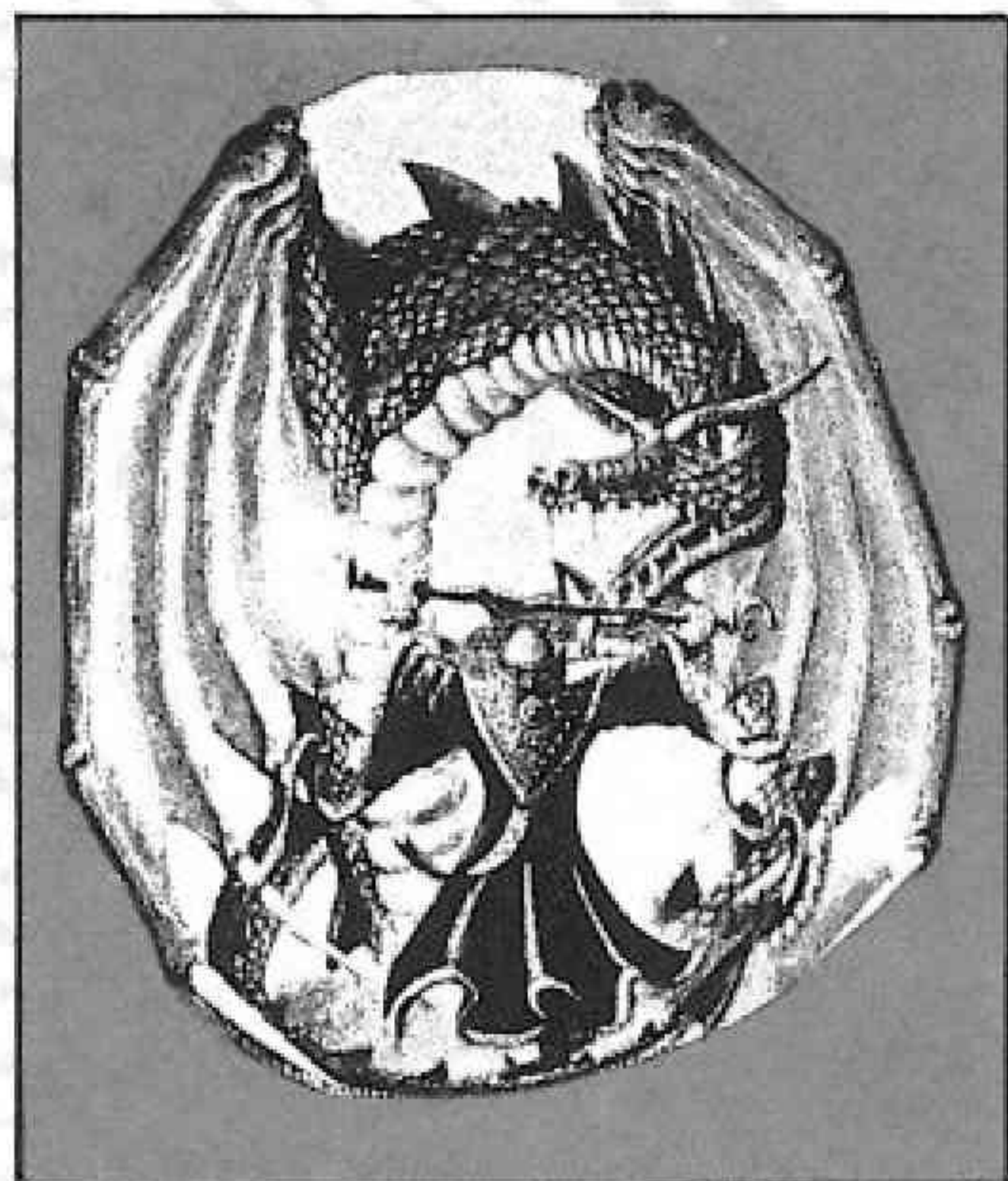
"אני מבולבלת", יבבה מיאקה "אתה אמרת לי פעם שאין רוע שלא ניתן ללחימה, ואין דבר שניתן ללחימה שלא ניתן לנצחו." "אבל לשים מישוה מעבר לעולם הידוע, מנסה תארג אמר, בעצמו להגיע להבנה "זה כבר מעבר לרוע." מיאקה קברה את פניה במכנס אביה ובכתה. ידו הגדולה והמיובלת ריחפה על שער החרב. "ששש...פיה." היא הצליחה ליצור חיוך קטן ואכול דמעות. הלוחם הרימה אל הכרית שממול לאח. "נוחי, קטנה שלי. הקשיבי לסיפורים ממסעי. חלמי חלומות מתוקים ורכבי בורועות הקפואות של הרוח לקינם של הכוכבים." עפעפיה רפרפו, כבדים משינה. שהוא מיהרה להוסיף עצים לאח ותלתה סגולת-אש בכירה. החדר התחיל להתחמם. תארג טייל בזכרונו ואירגן את מחשבותיו. הוא תהה אם מצבור פשוט של אבני חן תבניות יוכל להטיל צל על המשיכה העל-טבעית של סיגריות ושש בכימה. הלילה יהיה ארוך, והוא התפלל שלא יהיה בודד כפי שהתחיל. הוא פתח בסיפורו.





התחביב של דרקון הקובה הוא איסוף גולגולות. גולגולות של מפלצות חזקות או נדירות, אהובות עליהם במיוחד. הם גם מתעניינים בגולגולות של דוב המערות, דינוזאורים, דרקונים אחרים, ענקים וחדים קרן. גולגולות של בני אדם זוכות לתשומת לב מעטה כיוון שקל להשיגם. כדי לרכוש את אהדת דרקון הקובה אפשר להגיש לו כשי גולגולת מיוחדת.

בשל הכריזמה שלו, כוחו ותוכמתו, מושך אליו דרקון הקובה יצורים אינטליגנטים שמחפשים מנהיג. בחבורה שכוו יכולים להיות גארגוילים, אנשי לטאה ועטלפי ענק. יצורים אלה חיים עם הדרקון ועובדים לו כאליל. בגיל מבוגר, יש לדרקון הקובה 60 אחוזי סיכוי, שיהיו לו במערה בין שניים לשמונה עבדים שכאלה, שנבחרים על-ידי השה"ם, והם מצויידים בנשק כבד לקרב.



חברה ותרבות

דרקוני הקובה חיים במערות ובמחילות תת-קרקעיות. הם שונאים ביצות. באזור קארא-טור (KARA-TUR), אדמת המזרח בסט ה-FORGOTTEN REALMS, הם נמצאים באזור הדרומי ביותר באימפריית טו-לאנג. באזור זה הם גורמים נזק והרס רב. אגדות מספרות כי הם רבים ונפוצים יותר ממערב לאזור זה.

כמו שאר הדרקונים, דרקון הקובה מרגיש בבעלות על האדמה שמסביב למאורתו ונלחם בהתמדה לגרש כל פולש. פלישה של דרקון קובה אחר נסבלת רק בשעת ההזדווגות באביב. טקס ההזדווגות מתחיל בקרב ללא פציעה בין שני המינים ומסתיים בנצחון אחד הצדדים. הדרקונים מזדווגים בהגיעם לגיל ארבע או חמש. דרקונים מבוגרים יותר אינם מתאימים יותר להזדווגות. לאחר ההזדווגות מטילה הנקבה בין ביצה אחת לארבע שאורכן 24 ס"מ. לאחר שהדרקונים בוקעים מהביצה, הם נשארים עם האם עד הגיעם לבגרות.



שלאחר הפגיעה. הפגיעות קורות בעשרה סיבובים. אם הקורבן יצליח בגלגול הצלה נגד רעל, הוא יחזור לתיפקוד רגיל. גלגול הצלה שנכשל מראה כי הקורבן בהלם. במצב שכזה הוא חסר הכרה, חיוור ומכוסה זיעה קרה. קורבנות הקובה אינם יכולים לעכל מזון בשל בחילה קשה. הם מתחילים לאכול רק כשהשפעת הרעל עוברת.

שלוש פעמים מדי יום יכול הדרקון לנשוף את האש גם מתחת לגופו. האש מתפשטת במעגל בקוטר 12 מטר, ושורפת כל מה שנמצא בתוכו. טקטיקה זו טובה למקרה שהדרקון מוקף בהרבה אויבים. הדרקונים עצמם אינם מושפעים מהאש שלהם או מכל אש אחרת - קסומה או פשוטה.

הדרקונים מקבלים נזק של +2 לכל נקפ נזק מהתקפות שבסיסן הוא קור. שאר ההתקפות שבסיסן יסוד כלשהו (אוי, אדמה, מים ואש) משפיע עליהם בצורה נורמלית.

כשאש הדרקון ננשפת החוצה, נפלט מנחיריו גם ענן עשן שחור ומתפשט קוטר 27 מטר. כל מי שנמצא בתחום הענן, סובל משיעולים, בחילה וגרויים בעיניים, שגורמים ל-2- עונשין לפגיעה (כל עוד היריבים נמצאים בתוך הענן).

ענן העשן נמשך 4-16 סיבובים לפני שמתפזר. רוחות חזקות מפזרות את העשן, אך אינן מסייעות לניטרולו. ההשפעה מכמה ענני עשן מצטברת. כלומר: שני עננים יגרמו ל-4- לפגיעה, ושלושה ענני עשן ל-6-.



דרקון הקובה



מאת: רנדי ג'והנס
תרגום: חן קורן

תכונות:

דרגש 1, קפ 10-12, הופעה 1-4, טאקו 8-10, התקפות 4, נזק - ראה טבלה, מורל 15, אוצר R.B, נטיה חזק רשע, נקב 10 קפ: 8900, 11-12 קפ: 11,000.

תוספות:

אזור מחיה: מערות ומחילות תת-קרקעיות באקלים טרופי או דמוי טרופי. תדירות הופעה: נדיר. אינטליגנציה: גבוהה (13-14). אוכל: בשר. אירגון: בודדים. זמן פעולה: כל שעות היממה. התקפות מיוחדות: נשיפה ראשית, נשיכה רעילה, נזק גדול מנשיכה, תוספת לפגיעה ככל שהדרקון זקן יותר, ענן עשן.

הגנות מיוחדות: חסינות לאש, גילוי יצורים נסתרים או בלתי נראים, מקרין קסם פחד, בונס לגלגול הצלה ככל שהדרקון זקן יותר.

התנגדות לקסם: ראה טבלה.

גודל: ראה טבלה.

דרקון הקובה הוא שחור מבריק עם בטן כתומה. בצד אחד של הצוואר פיסת עור עליה דמות מלך הקוברות, שעליו מספרות האגדות כי בגיל מופלג הפך את עצמו לדרקון קובה.

דרקוני הקובה נחשבים לרשעים מאוד ותאבי בצע.

דרקוני הקובה אינם משתמשים בקסמים ולמעשה הם בעלי חסינות גבוהה

מאוד נגדם. במקום קסמים הם משתמשים ביכולתם הטבעית להרוס את יריביהם. דרקוני הקובה מדברים בשפתם - דרקונית. הם צדים הרבה ולכן שוהים מעט במאורותם.

קרב

הוא משסף את ציפורניו ביריביו ומצליף באמצעות זנבו. בשל כוחו הרב ומיומנותו, הוא זוכה בבונס לפגיעה ככל שהוא מבוגר יותר. מפיו יוצאות שתי שיניים המפרישות חומר ארסי. קורבן הנפגע מנשיכת הדרקון מאבד כמחצית מכוחו. הוא סובל מסחרחורת, מהתקפות בחילה תכופות (החמרת הדרגש ב-4) ומדימום חזק מתחת לעור הגורם לאובדן נקפ אחד בכל סיבוב

גיל	אורך	בונס לפגיעה	התנגדות לקסם	נזק מצפורניים, נשיכה, זהב
צעיר מאוד	1.8 מטר		15%	1-2 1-10 1-4
צעיר	4.5 מטר	1+	30%	1-4 1-10 1-6
כמעט בוגר	8.7 מטר	2+	45%	1-6 2-20 2-8
בוגר צעיר	11.1 מטר	2+	60%	2-8 3-30 2-12
בוגר	12.0 מטר	3+	65%	2-12 3-10 2-16
זקן	12.3 מטר	3+	70%	2-12 3-30 2-16
זקן מאוד	12.6 מטר	4+	75%	2-12 3-30 2-16
עתיק	12.9 מטר	5+	80%	2-12 3-30 2-16

מאת אייל פיסצקי (יעוץ: אורן אובסטבלום)

לאנוס

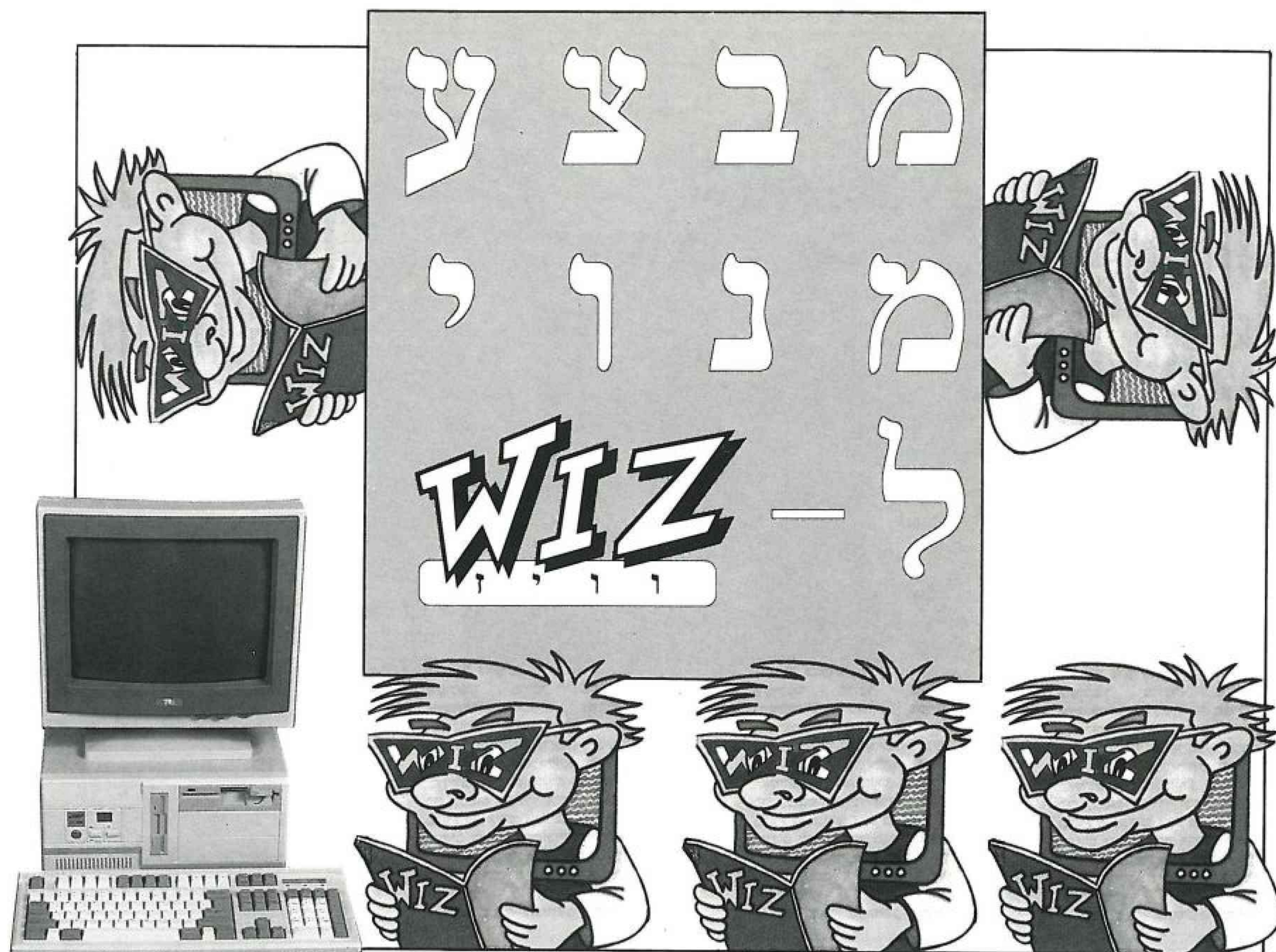


הקרב קצר ואכזרי. גדל מכה
גדל עור ועור גדל עור
הלוחם העיף עור אינו במיד בתמיד, רגע קל
של היסח הדעת, והוא עתה חסד האנה!



בקרר לחיים ולמות אסור לאגד את הנפש.
על כד' טעות יש לשלם ולעיתים המחר
יקר!

איגרת חרב אדירה במסימת את
הבמבקן וקוטעת את הצעקה...



מחשב PC XT SPRINT כולל כונן 360K וכונן 720K, צג צבעוני CGA, יציאות לגיויסטיק, מדפסת ועכבר ומקלדת 102 מקשים. המחשב מתנת חברת ספרינט (ישראל) בע"מ.



**להשיג ברשת חנויות 'BUG'
רשת סטימצקי, בחנויות מחשבים,
צעצועים ובדוכני העיתונים**

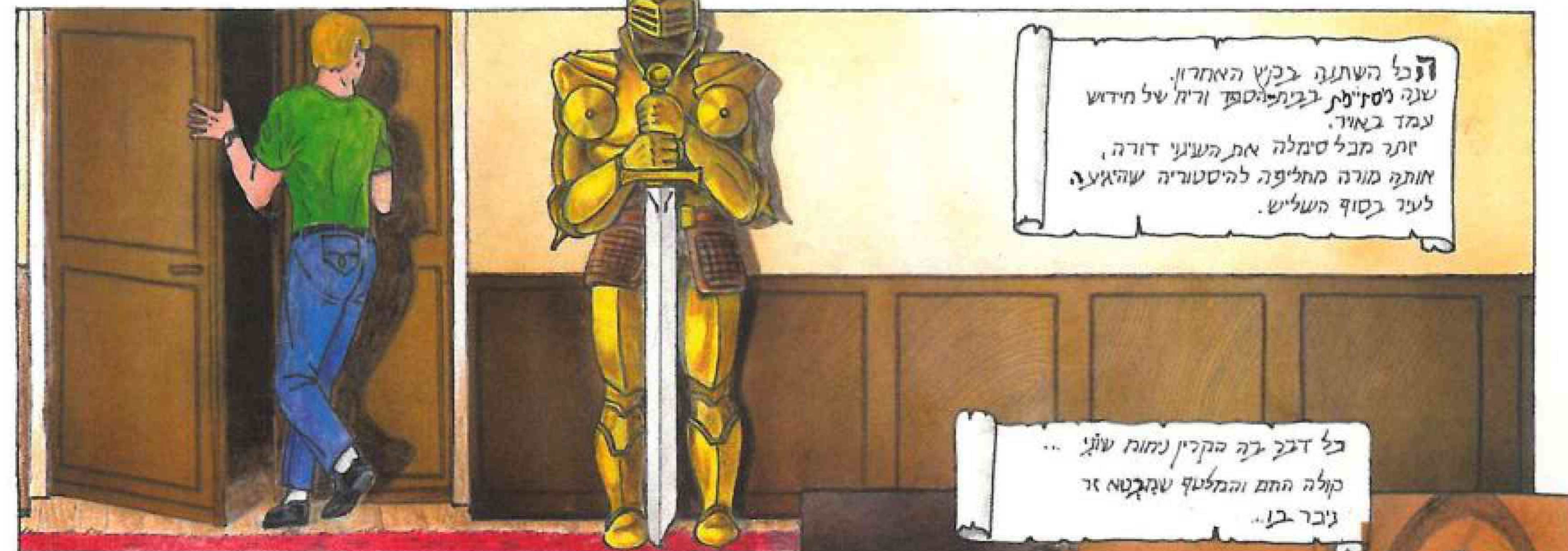
מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים

12

טובת

לפנו





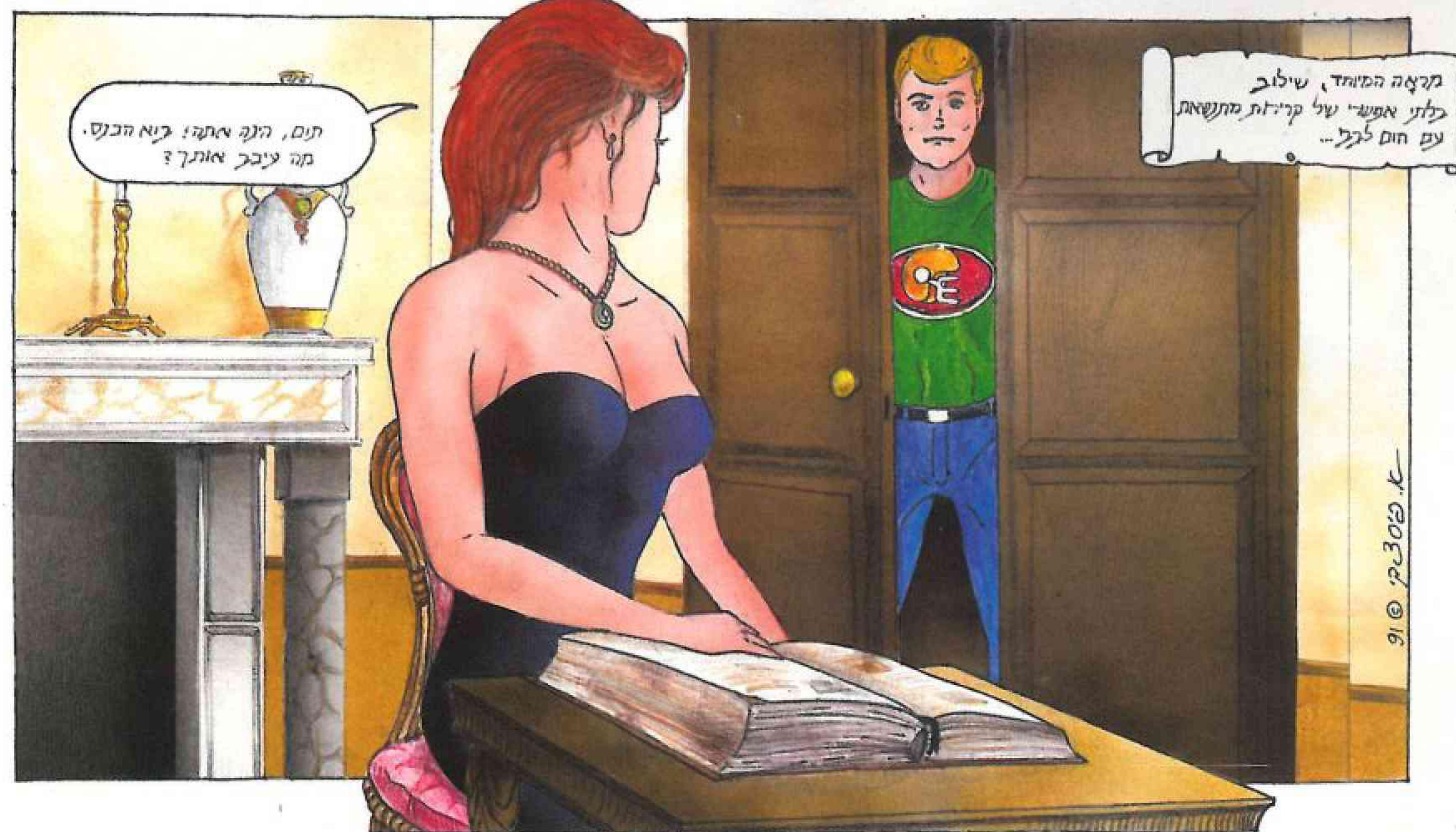
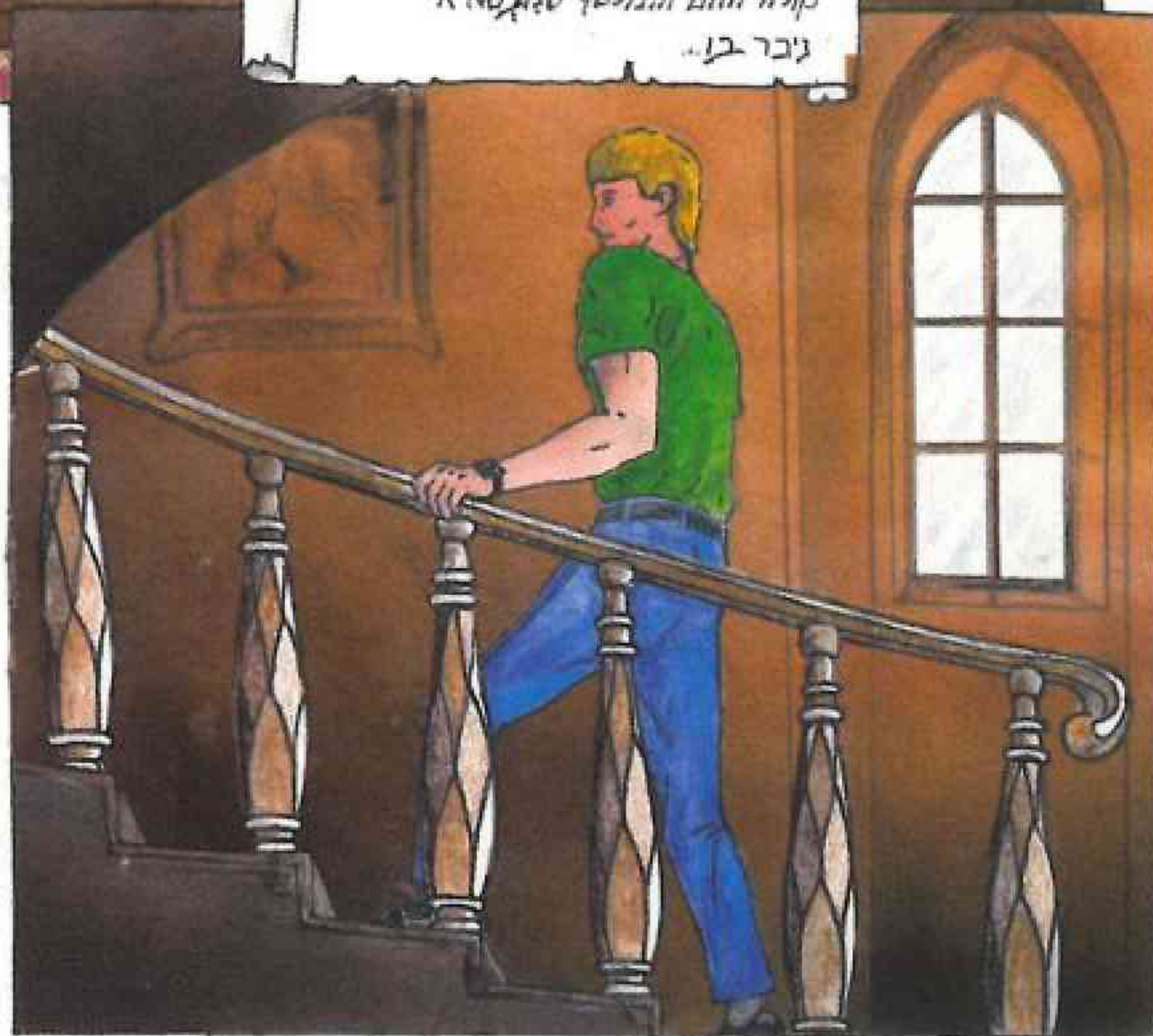
הכל השתנה בכניס האחרון.
שנה נסדיתת בגינת הספד ורח של חידוש
עמד באור.
יותר מכל סימלה את השעועי דורה,
אותה מורה מחליפה להיסטוריה שהאעה
לעיר בסוף השליש.

כל דבך בקרין נחוח שוף ...
קולה החם והמלטף שהקטא זר
נזכר בו.



תקועות העדעות
המחשבות...

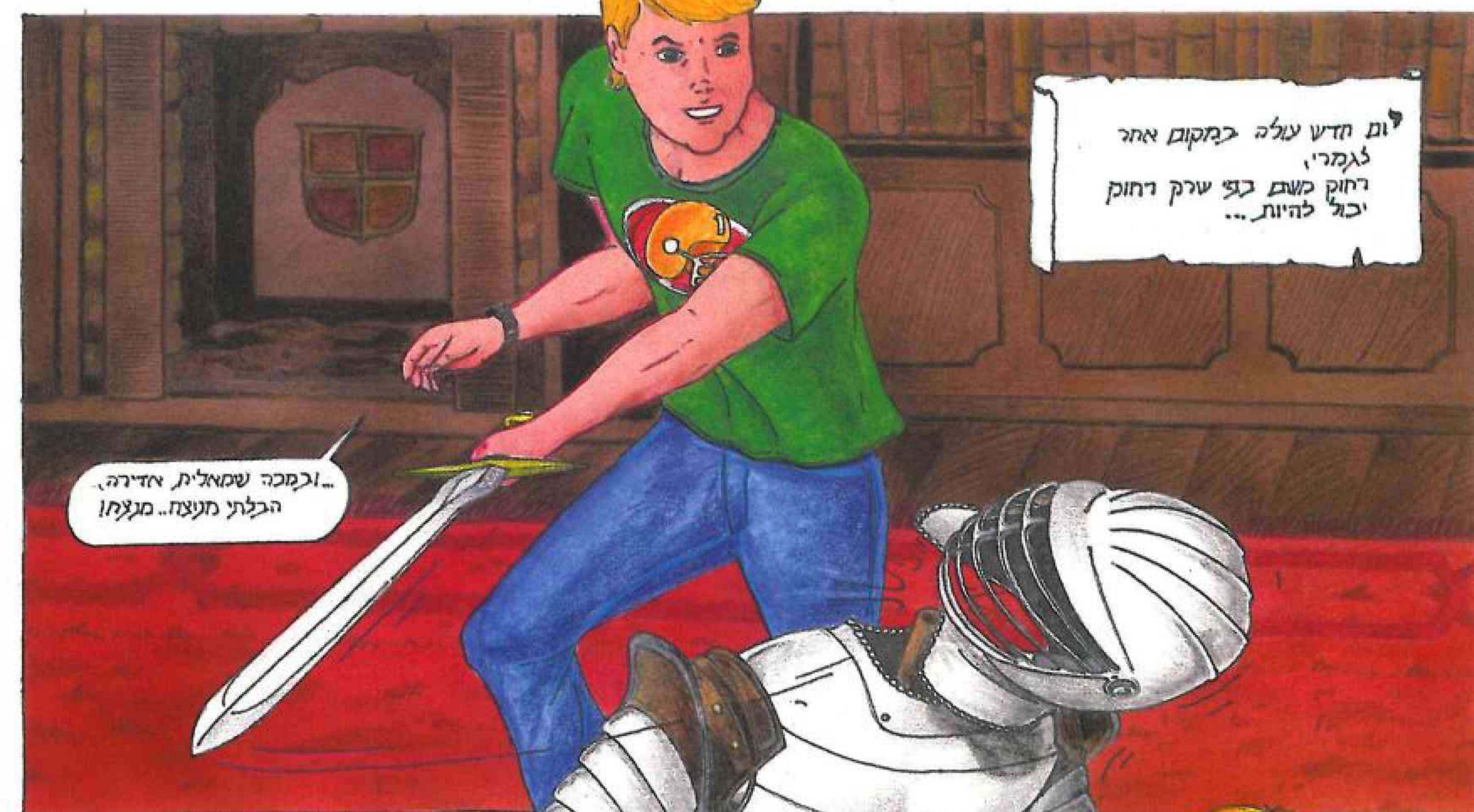
ליתר המסתור עטור
אצרות מן הארץ...



מראה המיוחד, שילוב
כלי אש של קריזת מתנשאת
עם חום לבד...

תום, הנה אתה! כוא הבנסי.
מה עיכב אותך?

א. פוסטל
16 ©



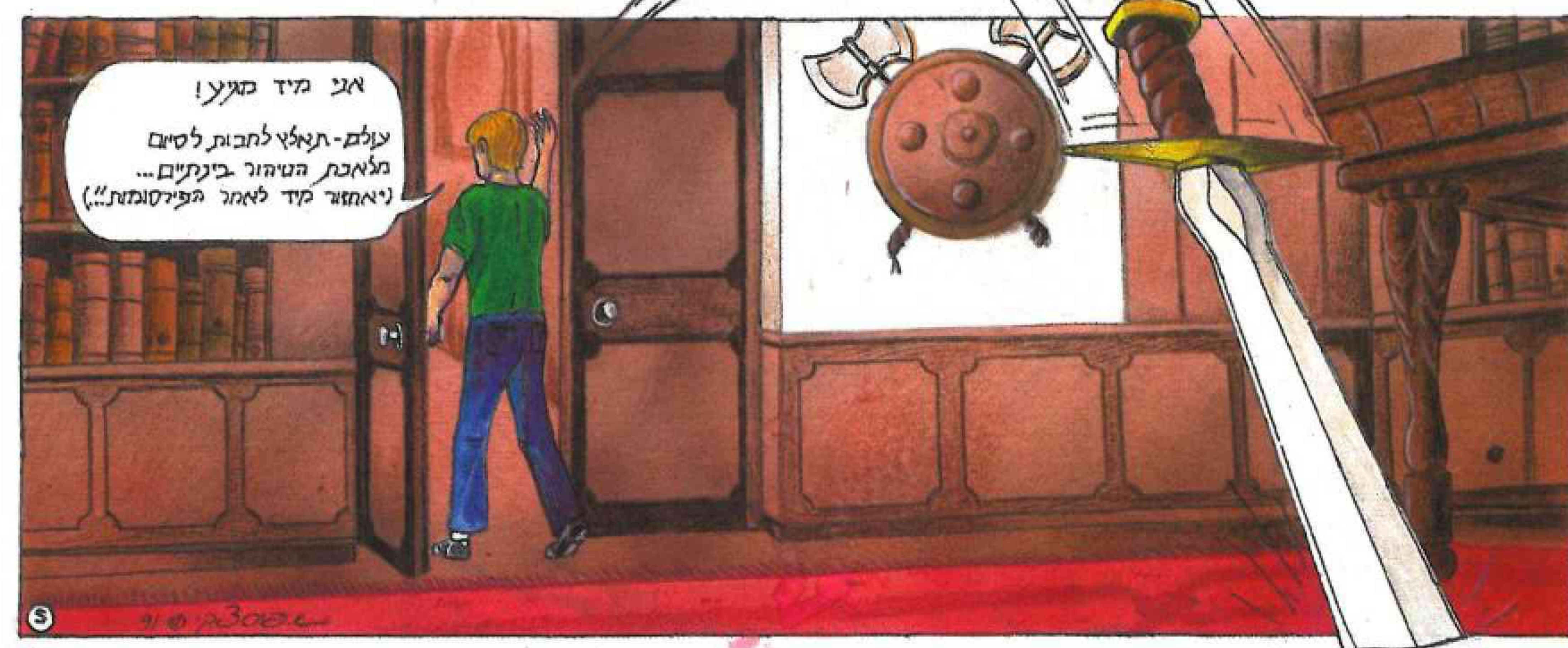
יום חדש עולה במקום אחר
לגמרי,
רחוק משם בצ שוק רחוק
יכול להיות...

... וכמכה שמאלית, אדירה.
הבלתי מעוצה... מגלח!



רעם! כא תעלה, את רוצה להראות לך
משהו מיוחד.

הממ... קליל למדי.
יוריק, את מצפה ממך
להשתפר עד הפעם
הבאה שתפגע...



את מיד מקע!
עולם-תנאץ לחבות לסיים
מלאכת הטיהור בנתיים...
(יאתער מיד לאתר הפירסומת!)



אנחנו הם לא יתנו לי מעט
מנוחה ועוד עכשיו, במקומות
הנכונים הגדולים
כל המון שלחויות, עזרה,
ובקורת על מעשי - וכחוד
הם שונים את בקר' כאן!

הממ, זה חדש לי.
לא סיפית לי על כך בעבר.



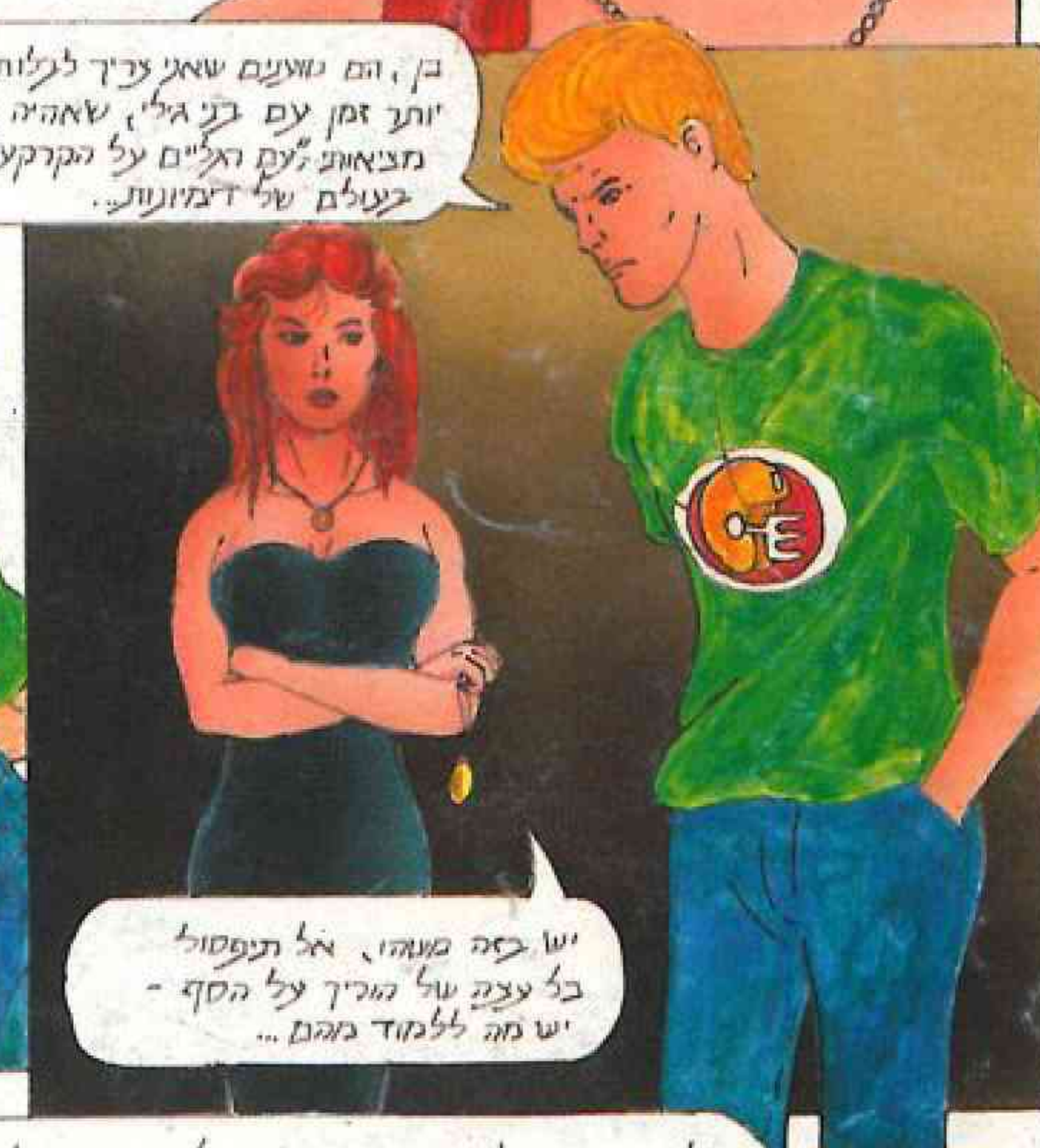
היית צריכה לראות כמה
השתפרתי בשליטה בקרב, דורה,
ביסחתי אותי לחלוטין במכה
שמאלית אדירה!

תום, אנך הנקשרה
ובקשה שתחזור הביתה
מוקדם יתעזר לה.



אני לא אוהב לכוון לבאן
המקום הזה מציאותי לא פחות
מהעולם בחוץ, והדרך יותר
מעניין
אני מאושר באשר אני פה!

טוב, אני רואה שעוד נצטרך
לדבר על כך...
ברגע, בוא וקרא מה
מצאתי איתמוזל בעבר...



כן, הם מונעים שאני צריך לקלות
יותר זמן עם בן גלי, שאהיה יותר
מבאמת יעם האלים על הקרקע לא
בעלים של דמוניות.

יש בזה מעשה, אל תפסול
כל עצה של מנחם על הסף -
יש מה ללמוד מהם...



אמאן! העיטור בספר ובמדליין שלך
... הם זהים!

גילית חנות של חפצים עתיקים שלא ידעת על קיומה
לפניכן. לאחר שעות ארוכות של בדיקה באסופות של
דפים יענים ופגשים ואצטרבאות מאובקות גילית אוצר אמיתי.
עותק של ספר מהמאה ה-14. הנה תראה...

ΛΑΛΟΜΕ ΑΡΑΧ
ΜΟΓΧΕ ΗΧΕΗ

tmorte in suarugin canato nuira;

