



081113
8 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 6.80 ש"ח

WIZ

ו ו י ז

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

3
גיליון

- משחקי מחשבה
- למה גיימבוי
- משחקי מכונה
- משחקי מחשב חדשים
- מבוכים ודרקונים
- הרפתקאות, קסמים וקומיקס

טיפים

וטריקהים

מחיר 3 WIZ

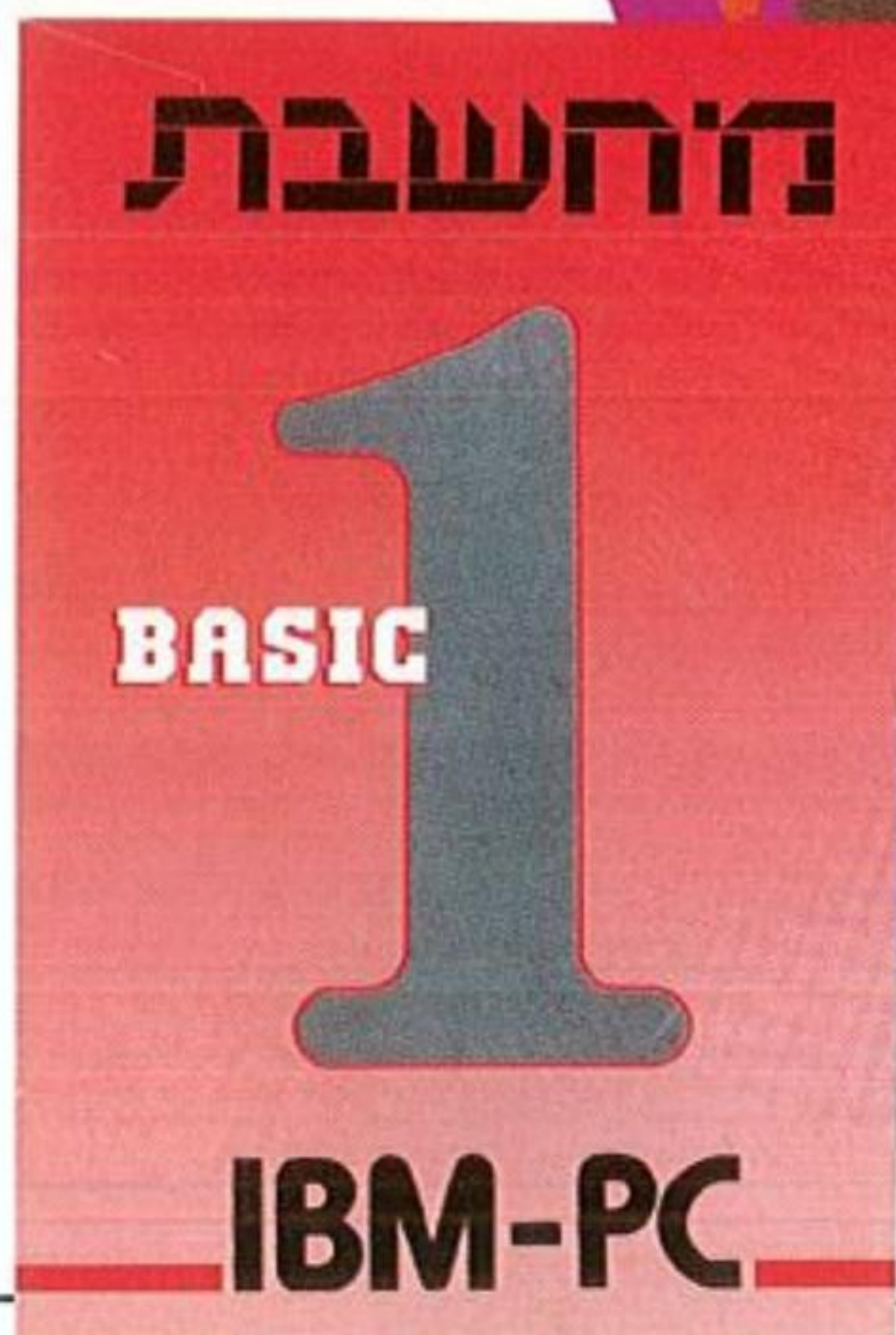
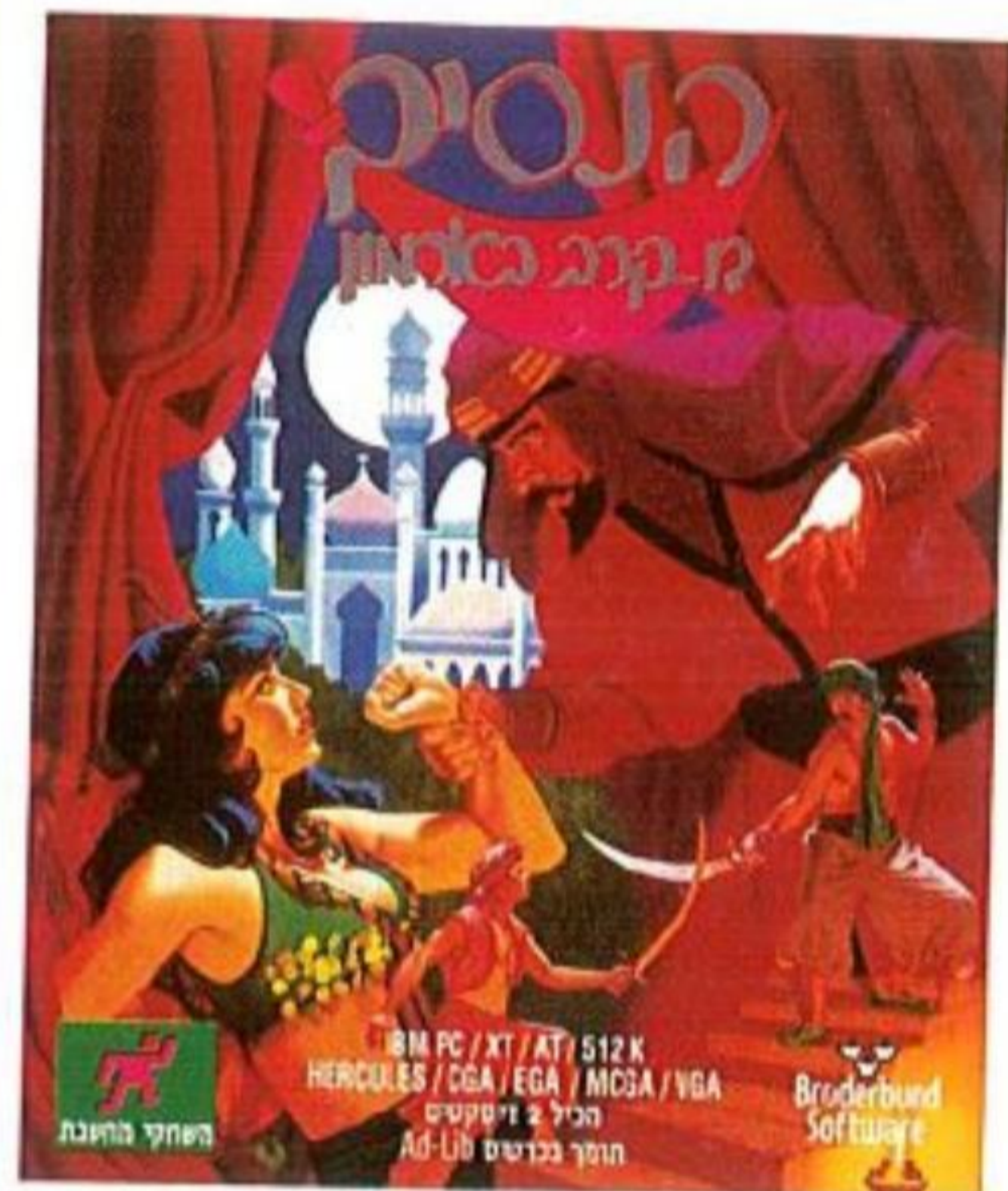
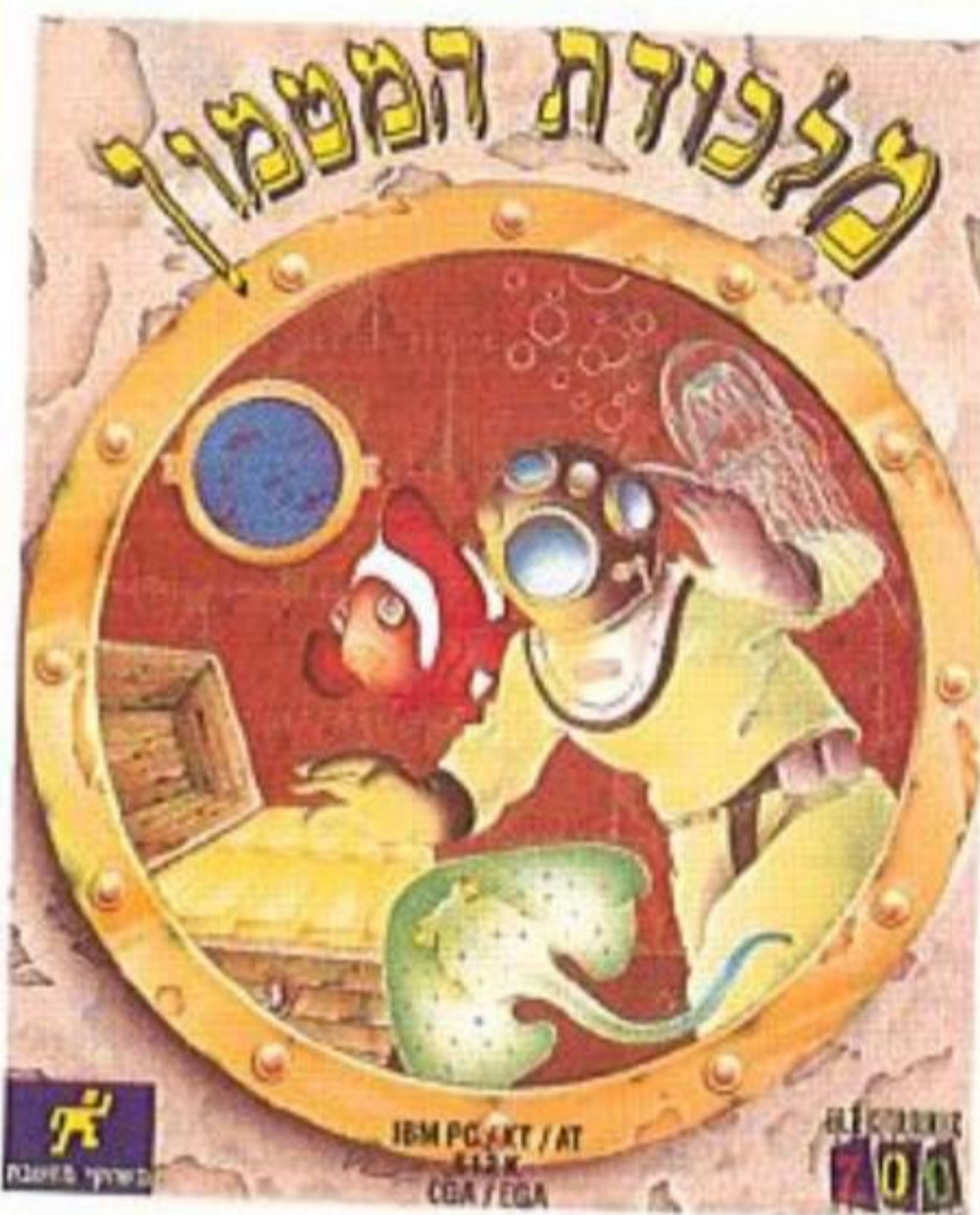
סגה: THUNDER FORTH II

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



סל המוצרים המגוון שלנו למחשבי PC יאפשר לך להנות עוד ועוד מהמחשב שלך.
בין השאר תוכל:

- לשחק באחד ממשחקי מחשבת שיציתו את דמיוןך.
 - ללמוד לתכנת ולפתח משחקים בכוחות עצמך, בעזרת הסידרה המפורסמת של מחשבת וללמוד שם BASIC ו-DOS, בשיטת הלימוד העצמי.
 - ליצור סרטי אנימציה, לצייר ולהלחין בעזרת אחד המחוללים היצירתיים של מחשבת, שגם ילמדו אותך כיצד לעשות זאת.
- וזאת רק רשימה חלקית...



ZIW יקרים

ג ולת הכותרת של גיליון 2, היתה השתתפותכם המלאה בשעשועים. במשלוח טיפים, ובשיחות הנפש שערכתם עם WIZA התשובות ששלחתם לשאלון, עזרו לנו להתאים טוב יותר את המידע שברשותינו לשאיפות שלכם. אין ספק שכבר אחרי הגיליון השני אפשר להגדיר את WIZ כעיתון שלכם. WIZ הוא הפיתרון למקצוענים, לאשפי המשחקים ולחובבים. המשיכו לשמור עימנו על קשר, ושאלו שאלות מקצועיות. לצערינו, מפאת חוסר מקום, לא נוכל להשיב על כולן. לאלה שלא קיבלו תשובה בגיליון זה, אנו מבטיחים להשיב בגיליון הבא. לרשותינו כל המומחים בכל התחומים, ונשמח לצרף אלינו נוספים. מי שחושב שיכול לתרום ידע מקיף במשחקי מחשב, סגה ונינטנדו, מוזמן לכתוב אלינו בצירוף מספר טלפון. ויש לנו גם בקשה: המעוניינים לפרסם טיפים, מתבקשים לשלוח אותם בכתב, ולא להעבירם אלינו באמצעות WIZA. בעיקר בשל שיבושים הן בקו הטלפון והן בעת ההקלטה.



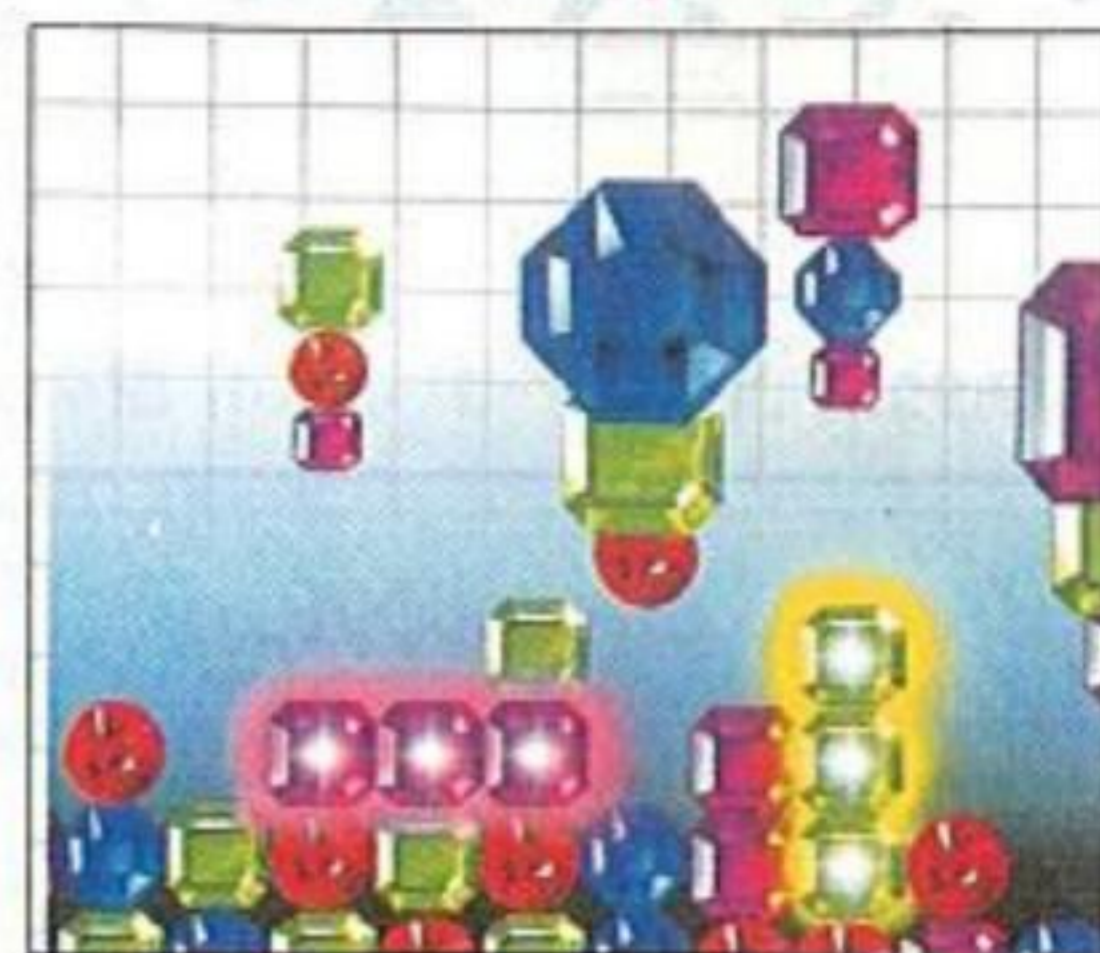
בפרסים העיקריים על משלוח השאלון זכו: אביעד סלע, דוד ישראל, יונתן נתיב, גיא עילם, ניב בר-גיל, דותן ברטוב, גיל ברוך, נועם רחמים, אהוד פנחס, אלעד קלנברג, טל שרסטה, אלמליח אתי, ניר בן-זקן, יניב גרחי, רותם מור, עפר ברייטמן, נועם גולד, גלעד בילו, ומישל ודניאל בוזגלו.



מנויים - מבצע המנויים של WIZ יוצא לדרך! המעוניינים מתבקשים לשלוח אלינו את הספח שבגוף העיתון. WIZים שיעשו מנוי עתה, יזכו בשני גיליונות חינם, יקבלו את העיתון לביתם מיד עם צאתו ממכש הדפוס, יהיו מחוסנים מפני עליות מחיר בעתיד ואף ישתתפו בהגרלה בה יוכלו לזכות בפרסים יקרי ערך.

שלכם
WIZ

משחקי מחשבה



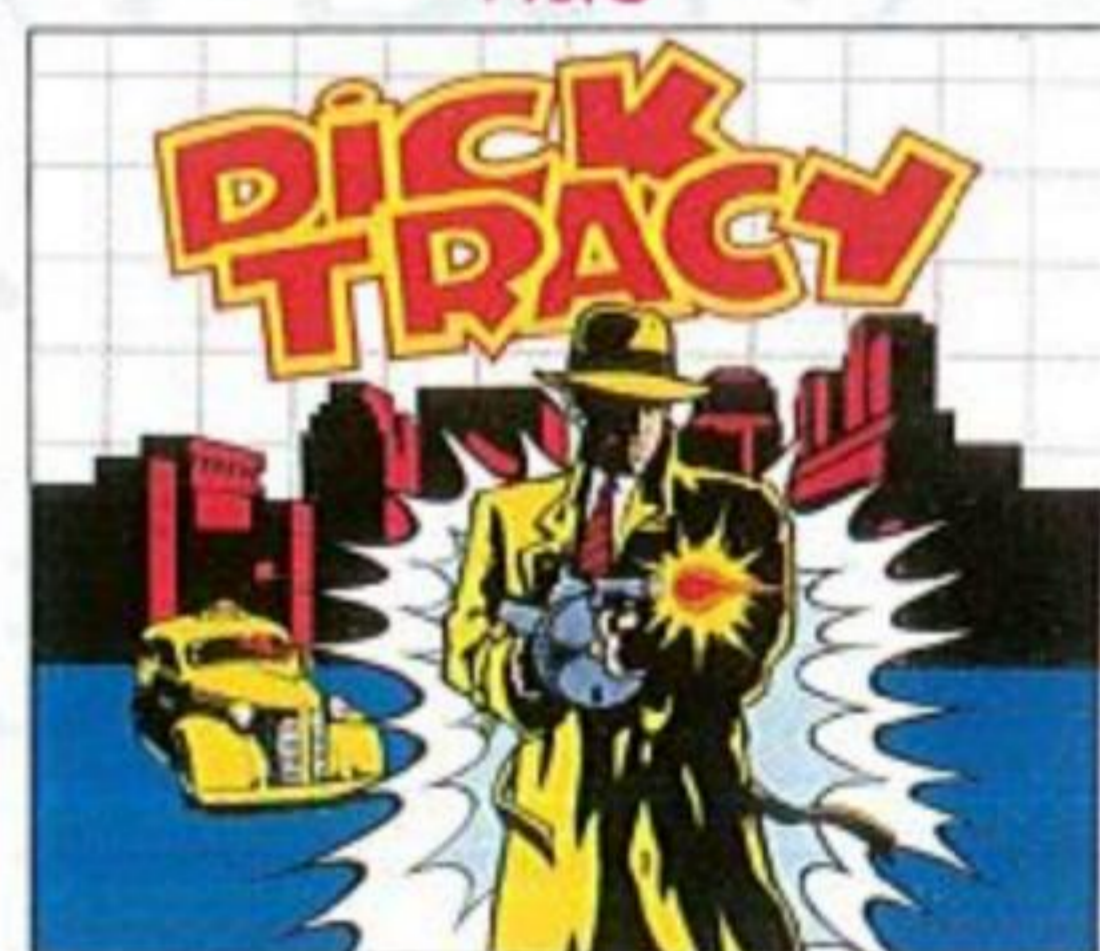
לא משחקי פעולה והרפתקה, גם לא משחקי ספורט. סוג חדש - ישן של משחקים כובש את העולם: משחקי מחשבה. כוח המוח!

למה גיימבוי



למה צריך מערכת שחור-לבן, כשיש מערכות בצבע? כשתחזיקו את גיימבוי ביד - תבינו למה.

סגה

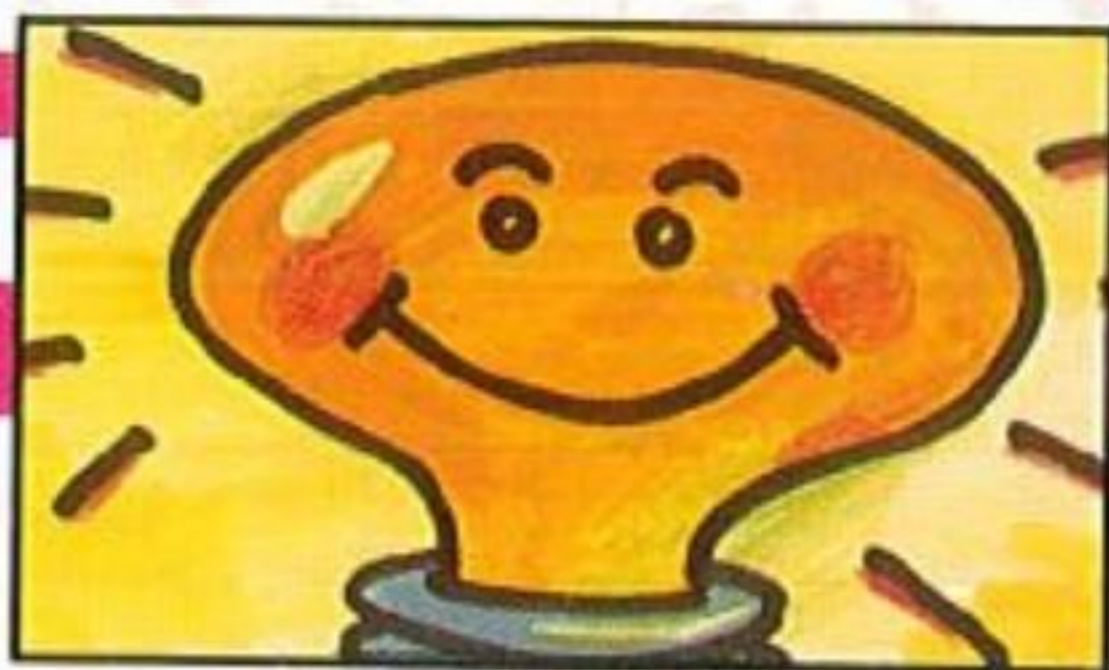


סקירה בתמונות על המשחקים החדשים שהגיעו לאחרונה לארץ.

- 4 ● חדשות
- 6 ● יבמ: נצחונות קמלוט
- 8 ● יבמ: קווסטים
- 10 ● אמיגה: ספייס אייס
- 11 ● משחק מכונה: הידרה
- 12 ● נינטנדו: למה גיימבוי
- 14 ● נינטנדו: חדשות וחידונים
- 16 ● כרטיס אדליב, טיפ מרופא עיניים
- 17 ● מי לא מכיר את ג'ון סאואר
- 18 ● משחקי מחשבה
- 22 ● סגה: משחקים חדשים
- 24 ● סגה: אריאל אסולט
- 25 ● סגה: אסוואט
- 26 ● וויז החודש, צייר אותה, הודעות סגה
- 28 ● קוראים כותבים ומספרים
- 30 ● טיפים של קוראים ודר' וויז
- 31 ● ספרי פנטזיה
- 32 ● לוח
- 34 ● מבוכים ודרקונים: הוא גדול, הוא חזק
- מבוכים ודרקונים: לפרוץ את
- 36 ● גבולות הדמיון
- 37 ● קומיקס

● עורכת: סיגל בן-ארצי ● מנהל: דוד רביב ● ניהול והפקה: לילי צראף ● עיצוב גרפי: סולו קמינר ● מודעות: לילי צראף ● גרפיקה ממוחשבת: לני עיצוב מידע בע"מ ● לוחות: קולורגרף ● דפוס: טופרינט בע"מ ● מו"ל: WIZ, ירחון ● מערכת ומנהלה: כנרת 13 בני-ברק, ת.ד. 1409 בני-ברק, טל': 03-5794711

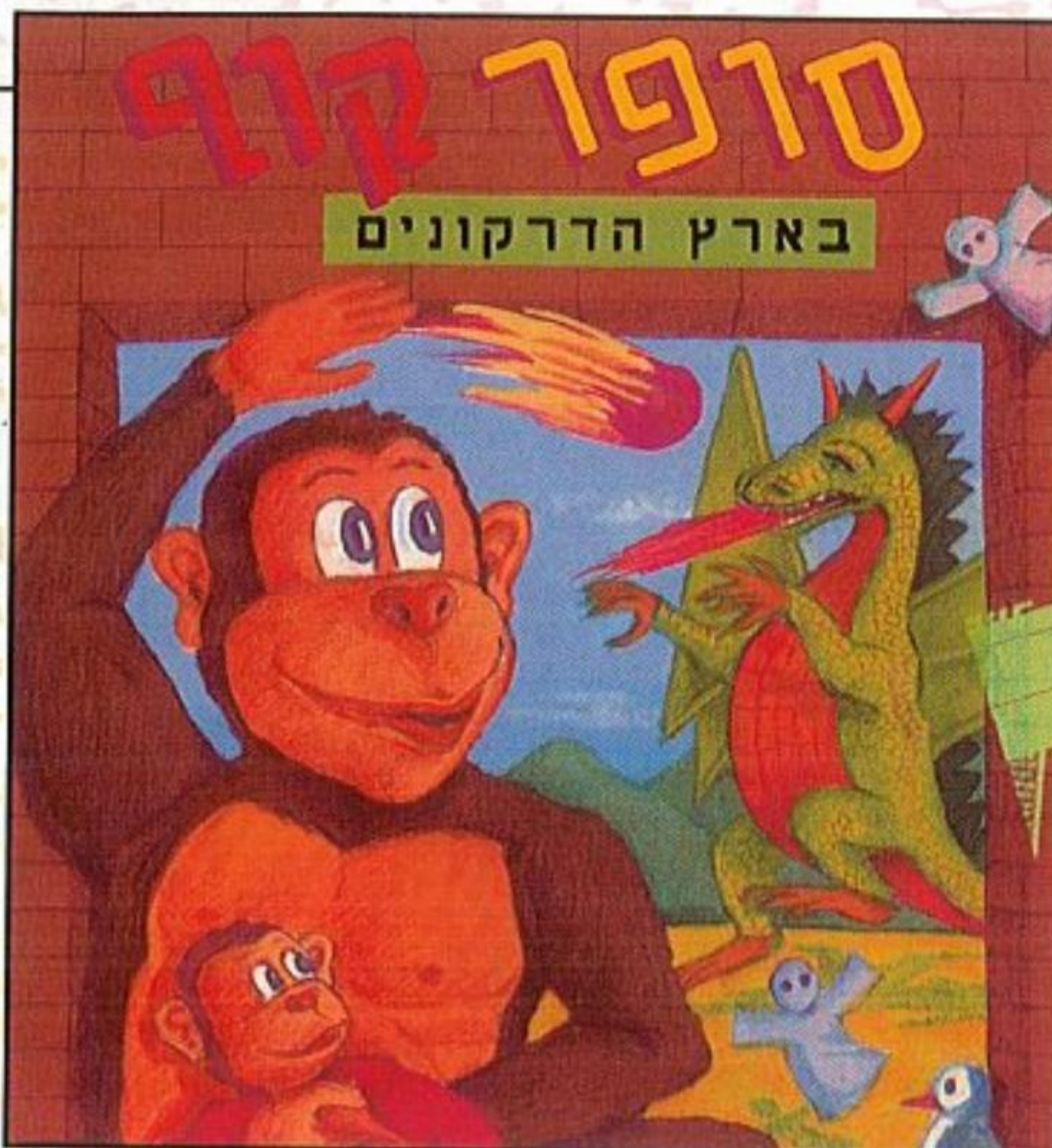




הנה מתגשם חלום. אם אתה אוהב לשחק במשחקי מכונה, נהנה משילשול האסימון פנימה, מהתענוג להחזיק בג'ויסטיק ומהרמה הגבוהה של סוג המשחקים הזה - תוכל מעתה לעשות זאת בבית. חברה אמריקאית החליטה לבנות דגם שכזה לכל מי שמשוגע על משחקי מכונה, ובעיקר לכאלה שיכולים להרשות לעצמם לרכוש אותם.

לאחרונה הצליחה חברה העונה לשם "המשחק", לייצר את משחק המכונה שכנראה יצליח לחדור במסות לבתים. "המשחק" ייצרה מן ייצור כלאיים המורכב ממערכת משחק וידיאו ביתית כמו נינטנדו או סגה, כשהם טמונים בתוך ארגו שלו צורה של משחק מכונה. כיוון שהמשחקים מקורים במערכת וידיאו ביתית, הרי שאינם מציעים את רמת הקול והגרפיקה הגבוהים של משחקי המכונה.

אבל, יחד עם זאת, משפרת המכונה בהרבה את מערכת הוידאו הביתית. למכונה מסך צבע ענק של 25" ומערכת הגברה סטריאופונית. שני ג'ויסטיקים ו-12 כפתורי שליטה, מאפשרים לתפעל כל משחק ברמה גבוהה במיוחד. כפתור הגברת קול (ווליום), מאפשר להמשיך ולהשתולל עם המשחק, גם כאשר ההורים ישנים. המחיר בארה"ב - 2400 דולר. אצלינו, יש לשער, המחיר יהיה גבוה בהרבה.



הגבלה בעזרתם ניתן לחסל יצורים אכזריים העומדים בדרך, טבעת קסמים ההופכת אותך לבלתי פגיע לזמן-מה, מנפיים המגדילים את גובה הקפיצה, שיקוי פלא המחדש את מלאי הבנות של סופר-קוף ומעצים את כוחו, מגילת כשפים המאפשרת הפעלת קסם חד-פעמי ואוצרות שמוסיפים נקודות.

אם תיפגע מיריות יצורים, או תיגע בהם, ייעלמו בננות ממאגר הכוח שלך. אם תישאר ללא בננות, תיאלץ להתחיל מהתחלת השלב. אחרי כל פסילה שכזו, ייעלם קוף אחד ממחסן הסופר-קופים שלך, עד סיום המשחק. צבירת נקודות, מאידך, מאפשרת הוספת סופר-קופים נוספים. כל 10,000 נקודות יעניקו סופר קוף נוסף.

סופר קוף משגע את כולם

ד' רקון רשע, מזיל ריר ומנעיל, הטף קופיף קטן וחמוד, כלא אותו במרתפי טירתו הטחובים ואת המפתח השליך אי-שם בלב המדבר. סופר-קוף האמיץ, נבחר לצאת למסע המסוכן להצלת הקופיף המסכן.

משחק חדש ומדליק שתוכנת על-ידי אודי אהרוני (16) מהרצליה, יהיה הלהיט הקרוב של משחקי יבם ותואמים. לא עוד תוצרת חוץ, אלא כחול-לבן בצבעים.

סופר קוף הוא משחק הרפתקאות שיש בו קצת מכל דבר: קצת ממבוכים ודרקונים, קצת מהקוסטים וקצת מרוח ההרפתקאות של וונדר בוי של סגה.

כדי להצליח במשימה, יצטרך הגיבור לעבור בעולם הדרקונים הקסום אך המסוכן, להילחם ביצורים משונים, לגבור על מכשולים שונים ולבסוף לחסל את הדרקון הנורא השומר על הטירה בה כלוא הקופיף החביב. בדרך יצטרך לעבור ביער עבות, לחדור למערות ללא סוף, לטפס על קרחונים מושלגים ולמצוא את המפתח החבוי במדבר.

מהלך המשחק

בתוכנה שלושה חלקים: דלת 1: התחלת המסע
דלת 2: ספר השיאים - רשימת השחקנים הטובים ביותר
דלת 3: יציאה - מאפשרת לצאת מהמשחק
לאחר שתיכנס בעד הדלת הראשונה, תופיע מפת האיזור שתראה לך את אופן התקדמותך. המפה תלווה אותך בשלבים שונים לאורך המשחק.
בשלב הראשון עליך לעבור ביער. היזהר מציפורים מסוכנות, מנחשים ומצמחים טורפים.
אמצעים רבים יעמדו לרשותך שיעזרו לך לנצח במשחק: כרטיס-קוף המעניק כדורי אש ירוקים וקטלניים ללא



למשחק גרפיקה מעולה, עשירה בצבעים ומהנה במיוחד. במשחק גם פרק מיוחד המאפשר לציין בכל פעם את הניקוד הגבוה ביותר ולשמור אותו. התוכנה מאפשרת לקטלג את עשרת הגבוהים בכל הזמנים. את התוכנה ניתן להשיג ברשת באג ב-59 ש"ח.

טיפים

- * לחיצה ארוכה על מקש הקפיצה (חץ כלפי מעלה) גורמת לקפיצה גבוהה יותר.
- * ניתן לשנות את הכיוון של סופר-קוף בזמן הקפיצה.

גוף האדם במבצע!

תוכנות סדרת גוף האדם, המיועדת ליבמ ותואמים, מעתה במבצע ברשת חנויות באג. הסדרה כוללת ארבעה דיסקטים ומחירה 79 ש"ח. היא מיועדת לגילאי 9 ומעלה ומטרתה להעשיר את הידע בנושא המבנה והתיפקוד של גוף האדם.

בארבעת הדיסקטים הנושאים הבאים: מערכת הדם והנשימה, חמשת החושים, מערכת התנועה והעצבים ומערכות המין והעיכול. זוהי מעין אינציקלופדיה מצויירת המציגה באופן מקיף, מהנה וקל את החומר.

לכל דיסקט מבנה זהה ובו פרק לימודי המספק מידע על הנושא הרלבנטי, פרק שבו מבוחר תשבצים ומשחקים לשעשועי למידה, שאלות בסוף כל פרק להעמקת הידע ובחינתו, ומבחן אמריקאי מסכם.

היתרון בתוכנה הוא העושר היוזאלי שהיא מציגה. בכל פרק מבוחר ציורים, הממחישים היטב למשתמש, כיצד נראה האיבר עליו נכתב במקביל. סרטים מצויירים שקיימים בתוכנה, מאפשרים להנות במיוחד מהחומר שנראה, אולי, לכולנו, קצת לימודי מדי.



לשמאליים. יש בה שני סטים של כפתורי הפעלה: לימניים ולשמאליים. ימניים מקישים על הכפתורים בצד ימין ואילו שמאליים יכולים להפוך את המערכת ולהקיש על כפתורי הפעלה נוספים שמצויים בצד שמאל.

ללינקס פותחו משחקים רבים: משחקי הרפתקה ופעולה, משחקי יריות ומשחקי ספורט. בארץ ניתן להשיג עתה 14 משחקים, הנחשבים למשחקים הטובים ביותר שפותחו למערכות וידאו ביניהם ילד הנייר, פקמן, צ'יפס, רובוסקווש ועוד.

המערכת מאפשרת לחבר שמונה מערכות זו לזו, להנאת שחקנים האוהבים לפעול בחברותה. מחירה בארץ 599 ש"ח. מחיר כל משחק - 199 ש"ח. ניתן להשיג ברשת חנויות באג.



חדש! לינקס בארץ!

אחד המשחקים הפופולאריים ביותר, שלאחרונה הגיע לארץ, הוא לינקס של אטארי. זהו משחק קטן מיטלטל, כדוגמת גיימבוי. ללינקס מסך צבעוני, אפשרות להפעלה רצופה של שלוש שעות באמצעות בטריות ורמה גבוהה במיוחד של קול וגרפיקה. לינקס מסוגל להציג 16 צבעים בו-זמנית על המסך מתוך 4096 גוונים שיש באפשרותו להפיק. ללינקס ניתן לחבר אוזניות ולשמוע את המוסיקה המתלווה למשחק בארבעה ערוצי שמע.

המשחק יצא לראשונה לשוק בנובמבר 1989 ומאז נחל הצלחה גדולה.

במערכת חידוש מיוחד

מדמה טיסה חדש מיג 29



הטייס המערבי הראשון שטס על מיג 29 הרוסי, ג'ון פרלי, מעיד על הסימולטור הזה שהוא הדומה ביותר למציאות, מבין כל תוכנות מדמי הטיסה שפותחו עד היום, עבור יבמ ותואמים. ואם טייס ניסוי מעיד על כך, ודאי שזו האמת.

מיג 29 מיועד לחולי טיס, לכאלה שרוצים ללמוד על הטכנולוגיה הרוסית, ולכאלה שרוצים להיות מרגלים כשהיו גדולים. אבל, יותר מכולם, צריכים להכיר את הסימולטור הזה, דווקא כאלה שרוצים להיות טייסים בחיל האוויר שלנו. כי להכיר את האויב הוא חצי הדרך להצלחה במלחמה נגדו, ואם אתם לא מאמינים לסתם ויז שכמוני, תשאלו את גנרל שורצקופ.

חברת דומרק האנגלית היא שייצרה את הסימולטור הזה ותירגמה את ספר התוכנה גם לצרפתית גרמנית ואיטלקית.

עברית לא יודעים בדומרק, לכן עלינו לקרוא את ספר התוכנה באנגלית. בנוסף, מצורפת לתוכנה מפה מדוייקת של חלקי המטוס, מה שמאפשר לחובבי דגמים, לנסות לתהות על צפונותיו של המטוס המתוחכם הזה.

היצרנים טוענים שזה הסימולטור היחיד שבו מתפעלים את התוכנה בדיוק כשם שמטיסים את המטוס במציאות. הוא גם בעל תצוגת תא טייס מדוייקת, מתפעל תגובת G מדוייקת כולל בלק-אאוט, ומציג משימות שהושאלו מהמציאות. מחירו 229 ש"ח וניתן להשיגו ברשת חנויות באג.

נצחונות קמלוט: המלך ארתור - החיפוש אחר הגביע הקדוש

מאת: אמיר גולדרט



בניגוד למשחקים אחרים של סירה, במשחק זה מחולקות הנקודות לשלושה תחומים: מיומנות, חוכמה וחיים. למיומנות יש עד 368 נקודות, לחוכמה עד 293 נקודות ולחיים עד 358 נקודות. כשתעמוד במשימות - תתווספה הנקודות לתחום המתאים.

מרלין. קוסם יועץ בעל כוחות מיוחדים, שידריך אותך ויעזור לך בהרפתקאות שתעבור.

בחיפוש אחר הגביע תצא למסע מפרך. תסייר ברחבי בריטניה, תעבור ביער המסוכן ותילחם באבירים, נזירים ויצורים מוזרים. תצטרך לעבור את האגם הקפוא, להיפגש עם מלכת הקרח, למצוא מקווי מים ואפילו תגיע לירושלים ותסייר בשוק. בסוף המסע, אם תתגבר על כל המכשולים - תמצא את הגביע וממלכתך תינצל מחורבן.

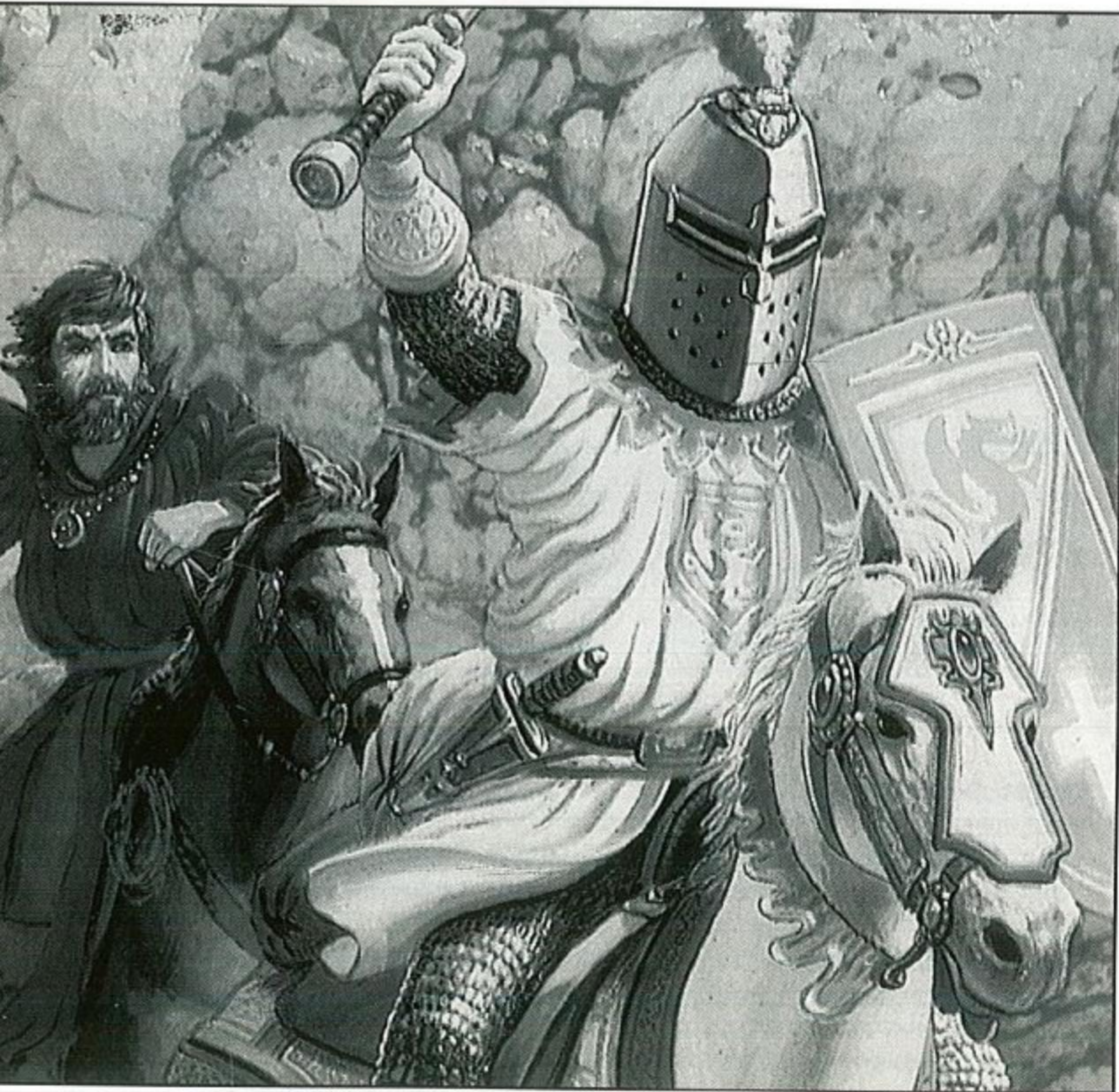
במשחק משולבים קרבות שונים, בהם תוכל אתה לקבוע את דרגות הקושי.

נצחונות קמלוט הוא קווסט חדש ושונה של סירה. לבד מכל המרכיבים הרגילים של משחקי סירה, כמו גרפיקה מעולה, מוסיקה איכותית ותוכן מרתק, הוא מכיל גם עלילה היסטורית מיוחדת, המבוססת על האנדה אודות הגביע הקדוש של ישו מ"הסעודה האחרונה".

אתה משחק כמלך ארתור, הלוחם האגדי והשליט של ממלכת קמלוט. ברוב שנות שלטונך ידעה הממלכה רק שגשוג ויכלה להיות ממלכה לתפארת. אלא ש... אתה נשוי למלכה גונוויפר. כשהתחתנתם המלכה אהבה אותך מאוד, אך במשך השנים האהבה דעכה, והמלכה התאהבה באחר - סר לנסלוט, אחד מאבירי הממלכה. לנסלוט, לרוע המזל, הוא אביר אמיץ וחבר אמת שלך. לכן אינך מנסה להפריד ביניהם. במקום זאת, אתה סובל בשקט.

האהבה האסורה בין המלכה ללנסלוט מיררה את נשמתך והביאה קללה על הממלכה. הרעב והעוני מכים בה. תבואת השדות קמלה, אין אוכל והתושבים זועקים אליך לעזרה.

ואז יום אחד מתגלה לך חיזיון. בו מובהר שעד שלא ימצא הגביע הקדוש - יימשך השפל בממלכה. שלושה מאביריך נבחרים לצאת לחפש את הגביע: סר לנסלוט, סר גוויין וסר גלהאד. לאחר תקופה, משלא שבו, החלטת שזה הזמן שאתה, המלך ארתור, תצא בעצמך לחפש את הגביע, כדי להציל את הממלכה. בדרכך תיבחן בקשיים גופניים, במוסר, במיומנויות ובחזק נפשי. אם לא תעמוד בהצלחה במשימות, לא ימצא הגביע הקדוש וממלכתך תיהרס. לימינך ניצב



טיפים

(מהגן של המלכה) או בלב הקריסטל.
 * כשתגיע לעזה, עליך לבחור בנער, כדי שידריך אותך בדרך לירושלים.
 * במדבר, כשג'אביר יציע לך לשתות ממקווה המים, אל תשתה, כי המים מורעלים.
 * בשוק בירושלים, תמכור את הפרד שלך למוחמד סוחר הנשק.
 * כדי להתגבר זמנית על ארס העכברושים, עליך לאכול את התפוח שקנית בשוק.
 * אם תגיע לגביע הקדוש ותמות, סימן שלא היצלת את כל אביריך. עליך לחזור ולחפש את שלושת האבירים שנעלמו.

תרמת כסף בבית התפילה. עליך לחזור לשם עם מטבע זהב.
 כדי לפתוח את הארנק עליך להקיש ביחד על CTRL+0.
 * מהצייד שביער המסוכן עליך לקנות פרוות וחנית, כדי להרוג את חזירי הבר.
 * כשתילחם באביר השחור, שים לב לגולגולת שעל כתפו. זה המקום הפגיע שלו, ושם עליך להכותו כדי להפילו.
 * כדי לעבור את חמשת האבנים עם שדה הכוח הבלתי נראה, עליך "לדבר" אל כל אחת מהאבנים, שתשאל אותך חידה. לאחר שענית נכון לכל חמשת האבנים, ייעלם שדה הכוח ותוכל להמשיך הלאה.
 * כשתילחם עם הנזירים, רק אחד מהם הוא נזיר אמיתי והשאר כפילים. אפשר לזהות את הנזיר האמיתי (שרק הוא מסוגל לפגוע בך), כי לפני שהוא מתקיף הוא צועק "KILL! KILL! KILL!" וכשהוא נפגע הוא צועק "OUCH!".
 * כדי להיפטר מהאלים על הגבעה, עליך להגיע למזבח שלהם, ולתרום חמש מטבעות כסף. בתמורה - תקבל מהם מפתח.
 * כדי לעבור את האגם הקפוא, עליך להיעזר בשושנה

* אם תצא עם הסוס וסורגי השער ייסגרו עליך, סימן שלא





כמה מלים טובות על הקווסטים

מאת: אמיר גולדרט

מי לא מכיר את סדרת משחקי קווסט של סירה? שלא יקום, שיריץ למקור המשחקים הקרוב למקום מגוריו ויתן מיד מבט במסך המחשב. בטוח שהוא יישאר שם לנצח, או כמעט. כי הקווסטים נחשבים למשחקים מעולים שכבשו בסערה את העולם, וגם את ארצנו הממוחשבת. המשחק הראשון בסדרה - KING'S QUEST I יצא לאור כמשחק הרפתקאות תלת-מימדי ב-1984. עד היום הופיעו חמישה משחקים בסדרה, כשהמשחק האחרון, KING'S QUEST V נחשב לאחד ממשחקי המחשב המעולים שיוצרו אי פעם. את סדרת המשחקים חזו כתבה רוברטה ויליאמס, שביחד עם בעלה קן, הקימו את חברת סירה. לפניכם תקציר של ארבעת המשחקים הראשונים בסדרה: KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN (משימת המלך I: המשימה - הכתר)

לפני שנים רבות, היו בממלכת דוונטרי שלושה אוצרות ששמרו על עוצמת הממלכה: ראי קסם שהראה את העתיד, מגן קסום שהגן על הממלכה מפני פולשים ותיבת אוצר שלעולם לא התרוקנה.

אולם, האוצרות נגנבו מהממלכה ובלעדיהם צפויים הרס וחורבן ואובדן שלטונו של המלך אדוארד. לאדוארד לא היה יורש ואנשי הממלכה חששו ממה שיקרה לאחר מותו. אדוארד הטיל על אבירו האמיץ - סר גרהאם, את המשימה למצוא את שלושת

האוצרות ולהשיבם לממלכה. סר גרהאם הצליח במשימתו והוכתר כמלך הבא של דוונטרי.

KING'S QUEST II: ROMANCING THE THRONE (משימת המלך 2: הרומן המלכותי)

בזמן שלטונו של גרהאם שוב ידעה הממלכה שגשוג. אך גרהאם ידע שהוא חייב להינשא כדי להביא יורש לעולם. הוא חיפש כלה, אך אף אשה בממלכה לא התאימה. יום אחד ראה המלך במראת הקסמים חיזיון בו הופיעה נערה מקסימה ואלאנייס שמה, שנחטפה מביתה ומוחזקת במאסר במגדל בארץ רחוקה. גרהאם יוצא לחפש אותה כדי לשחרר אותה מכלאה. לאחר מסע ארוך, רצוף תלאות, הוא מצליח במשימה וואלאנייס נישאת לו.

KING'S QUEST III: THE HEIR IS HUMAN (משימת המלך 3: היורש האנושי)

למלכה ואלאנייס ולמלך גרהאם, נולדו תאומים - בן ובת. החיים בממלכה התנהלו על מי מנוחות רק לזמן מה. בארץ רחוקה גר קוסם רשע שנקרא מאנאן. מאנאן היה חוטף ילדים כדי שיהיו לעבדיו ואחר-כך היה הורג אותם. אחד הילדים, גוודין שמו, הצליח להשתלט על הקסמים של מאנאן והשתמש בהם כדי להשתחרר ממנו. לאחר מסע ארוך הגיע גוודין לממלכת דוונטרי, שם קרה אסון נורא: דרקון בעל שלושה ראשים השתלט על הממלכה וגרם לחורבן גדול. בעזרת כוחות הקסמים שברשותו, מצליח גוודין להביס את הדרקון ולהציל את הממלכה.

KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA (משימת המלך 4: הסכנות של רוסלה)

לאחר כמה שנים, נחלש המלך גרהאם ובריאותו הידרדרה. רופאי הממלכה היו חסרי אונים. הם ידעו כי רק פרי קסום מהארץ הרחוקה - טמיר, יוכל לרפא את המלך. בתו של המלך גרהאם, הנסיכה רוסלה, החליטה לצאת לחפש אחר הפרי

הקסום כדי לרפא את אביה. במסעה היא מתגברת על קשיים רבים, משיגה את פרי הפלאים ומצליחה להציל את אביה.

לאחר שכוחו של המלך שב אליו, הוא יוצא ביום אביבי לטיול ביער. הממלכה היתה שוב שקטה ושלווה והמלך נהנה הנאה מלאה מהטיול ומשירת הציפורים. לפתע, החלה רוח קרה לנשב ונראה היה שסופה מתקרבת. גרהאם החליט לחזור לטירה. כשהגיע לקצה היער, התבונן לעבר ביתו ונדהם לראות שהטירה נעלמה.

פחד עבר בליבו לגורל משפחתו. ינשוף שהגיע מאחוריו, אמר לו שהוא ראה הכל, וידוע מה קרה למשפחה המלכותית. הינשוף סיפר לגרהאם על המכשף הרשע מדרוק שהצליח להעלים את הטירה יחד עם המשפחה המלכותית. הינשוף מבטיח לעזור לגרהאם וללוותו בהמשך ההרפתקה. הוא לוקח אותו לקריספין - שהיה בעבר קוסם, הנותן לו עצות וקסמים. גרהאם והינשוף עפים לארץ הרחוקה סרניה שממנה מתחילה ההרפתקה החמישית.



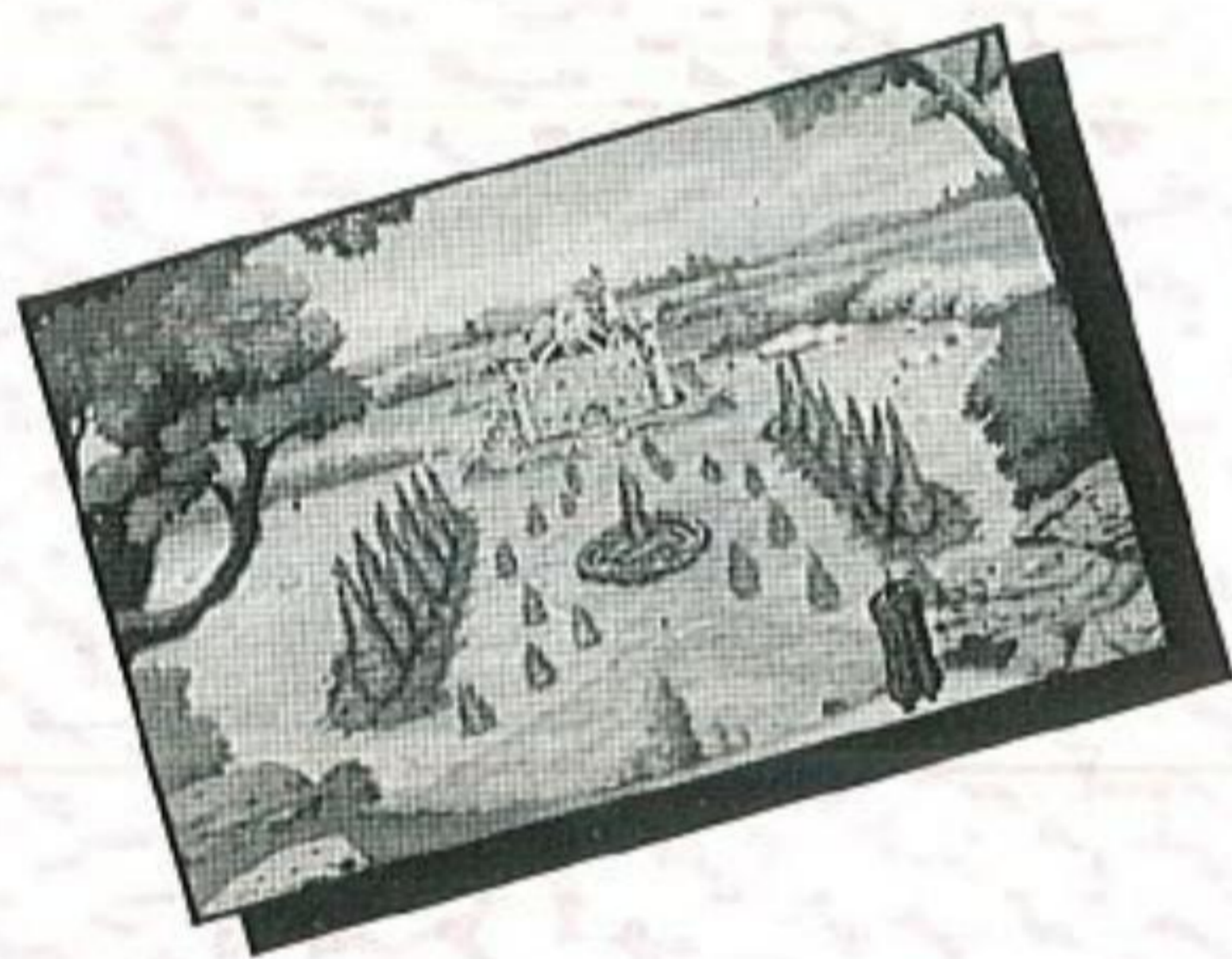
KING'S QUEST V:

יבמ ותואמים

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!

משימת המלך 5:

ההיעלמות גרמה ללב להגיע לשם



מאת: אמיר גולדרט

KING'S QUEST V הרפתקאות מעולה, בעל גרפיקה נהדרת עם 256 צבעים במסכי VGA, ומוסיקה מעולה. לתמונות הרקע שבמסכים השתמשו במשחק הזה בטכניקה חדשה המשתמשת בדיגיטציה במקום בציור ממוחשב שמוכר לנו. זאת גם הסיבה שהמסכים נראים קפואים כאילו ללא אנימציה כלל. בהרפתקה עוסק המלך בחיפוש הטירה האבודה והמשפחה שנעלמה. במשך המסע תעבור ביערות, אוקיינוסים, מדבריות והרים. תצטרך להתגבר על קשיים ואתגרים רבים.

במשך ההרפתקה ילווה אותך הינשוף המדבר - קדריק. הרפתקה זו שונה משאר ההרפתקאות של סיריה. בהרפתקאות הרגילות הפעולות השונות מתבצעות על-ידי הקשת הפקודות במקלדת. לעומת-זאת בהרפתקה הזו, כדי לבצע פעולות עם הדמות, עליך לבחור פקודה מתוך תפריט של 11 פקודות שכוללות: הנעת הדמות, התכוננות בדברים, שימוש בחפצים, שיחה עם דמויות אחרות, ועוד. עיקרון דומה קיים במשחק אחר של סיריה - הקדירה השחורה, שהופק על-פי סרט של וולט דיסני.

להפעלת משחק בשיטה זו שני יתרונות: ראשית אפשר לשחק את המשחק ללא מקלדת, באמצעות עכבר בלבד. שנית, בהרפתקה זו

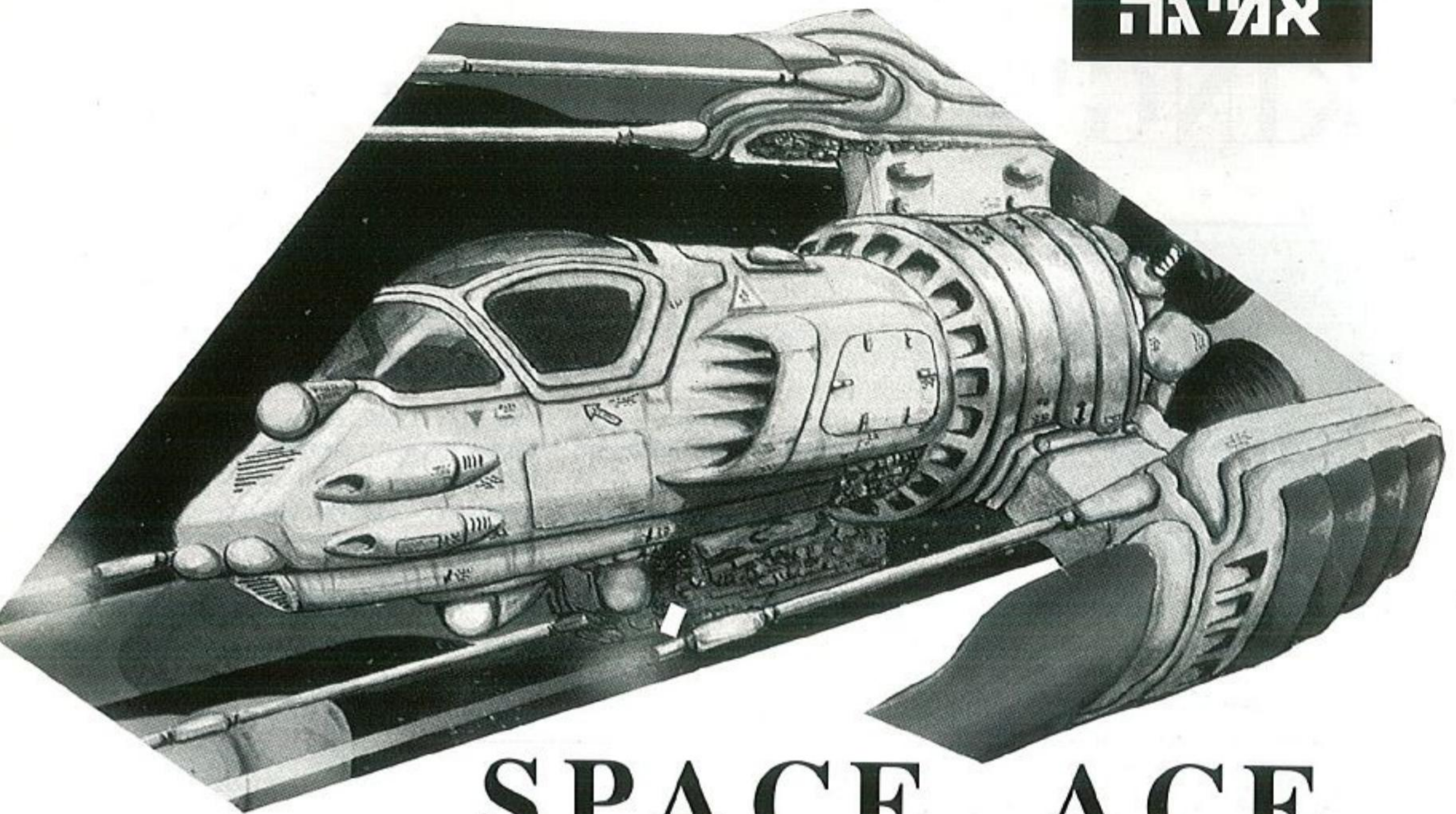
הפתיחה שבתחילת המשחק למשחק שתי גרסאות: האחת למסכי EGA שבה 16 צבעים והשנייה למסכי VGA עם 256 צבעים.

יכולים לשחק בני כל הגילאים, גם אלה שאינם שולטים היטב באנגלית, כי אין צורך להקיש את הפקודות באמצעות המקלדת. במשך ההרפתקה, תצטרך, מדי פעם, לבצע קסמים. את זאת תעשה באמצעות קודים הנמצאים בחוברת המשחק, כדי להבין טוב יותר את הרקע למשחק, רצוי לקרוא את

טיפים

* ליד בית המכשפה עץ שעליו דלת נעולה. כדי לפתוח אותה, עליך להשתמש במפתח שלקחת מביתה.
* בתוך העץ יש לב מוזהב. קח ותן אותו לעץ המדבר שנמצא מחוץ ליער.
* מהמחסן של מרדוק, עליך לקחת את תרמיל האיכר. התרמיל נמצא בארון שבקיר המזרחי.

* את מטבע הכסף, באמצעותה תקנה את העוגה מחנות האופים, תוכל למצוא בסימטה ליד הכניסה לחנות החייט.
* כדי לא למות מצמא, עליך לשתות מים בנווה המדבר.
* מביתה של המכשפה צריך לקחת את הארנק שנמצא באחת המגירות, את גלגל הטוויה שנמצא בארגז ואת המפתח מהפנס.



SPACE ACE

מאת: דרור פרידמן

ספייס אייס הוא תרגום של משחק מכונה בעל אותו שם, המשווק על-ידי חברת אמפייר בשיתוף עם רדיסופט. למשחק היסטוריה מעניינת. ב-1979, אנימטור בשם דון בלוט ו-11 מחבריו, פרשו מאולפני וולט דיסני והקימו את חברת סינמטרוניקס. הם ייצרו סרטי אנימציה ובמקביל עבדו על פרויקט חדשני - סרט עלילתי מצויר, שבו הצופה הוא הגיבור, והוא שמשפיע בהחלטותיו על התפתחות העלילה. את הפרוייקט הזה הצליחו להפיק בשילוב שני גורמים: מחשב ווידאו. ב-1983 שוב חידוש והפעם - מאורת הדרקון - משחק וידאו משולב לייזר דיסק, הראשון בהיסטוריה. השימוש בלייזר-דיסק, הידוע בארץ כתקליטור, איפשר תצוגת אנימציה ברמה חסרת תקדים, מה שגרם ליצרנים להחליט לשנות את טכנולוגיית המשחקים שהיתה

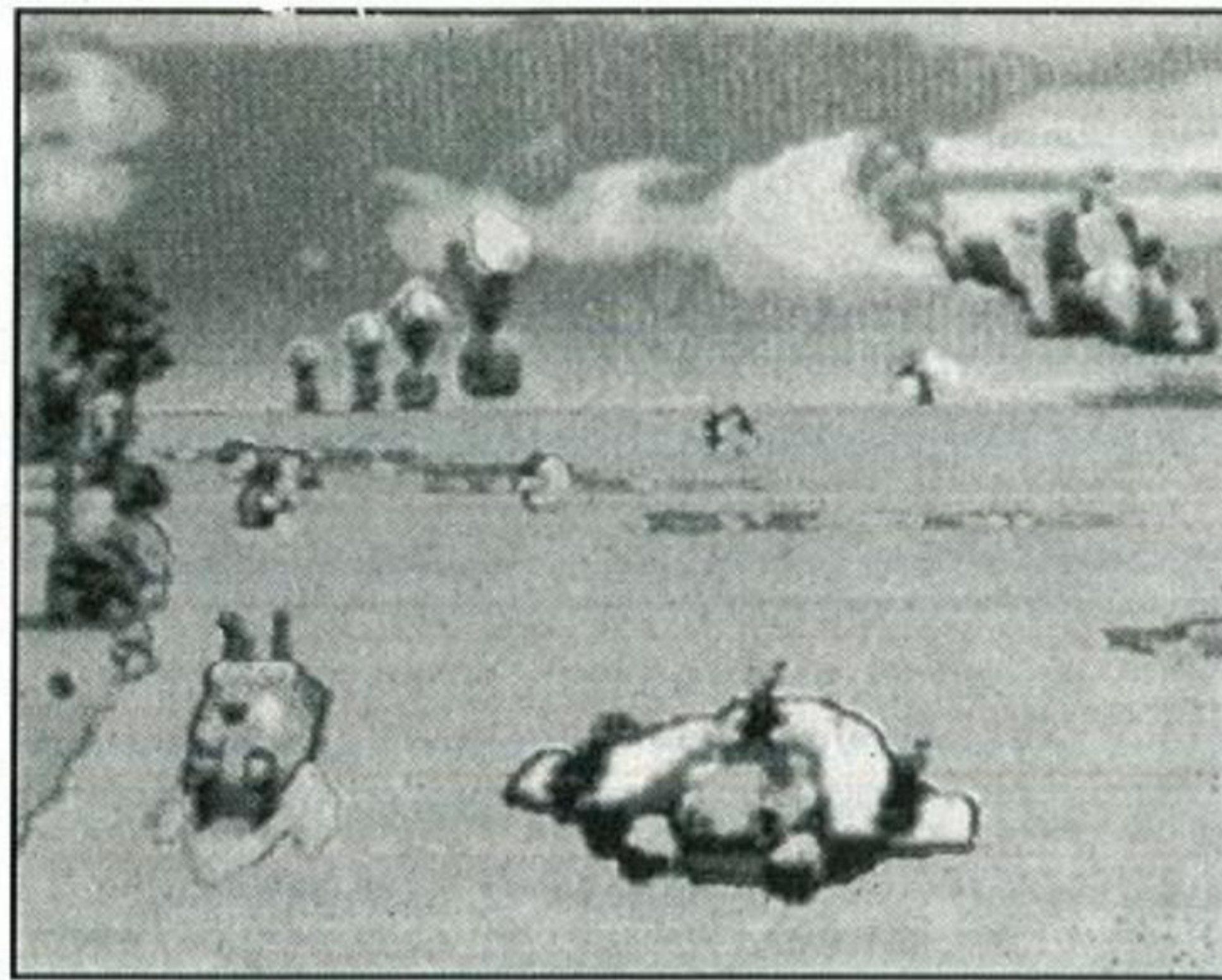
ידועה עד אז. הם ציירו סרט עלילתי, הדפיסו אותו על התקליטור וצירפו מחשב שישלוט על המעבר בין הקטעים. בינתיים שינתה סינמטרוניקס את שמה לאולפני סוליון - בלוט ונטשה את עולם משחקי הווידאו לטובת סרטי אנימציה בהפקת שפילברג - לוקס, כמו המסע לעמק החלומות, פייבל והחלום האמריקאי וכל הכלבים הולכים לגן-העדן. אבל, לפני כן, עוד הספיקה להפיק את ספייס אייס שהשתמש באותה טכנולוגיה ואותה רמת אנימציה כמו מאורת הדרקון. חברת רדיסופט תירגמה את מאורת הדרקון לאמיגה ובתחילת השנה שעברה גם את ספייס אייס. סיפור העלילה של ספייס אייס פשוט מעיקרו. לוחם החלל הצעיר דקסטר, צריך להגן על הגלקסיה מפני הרודן האכזר ברופ, שמתכנן שימוש בנשק חדיש להשתלטות על כוכבי הגלקסיה. המשחק מורכב מכשלושים מסכים, כשכל מסך הוא סצינה מתוך הסרט שמרכיב את המשחק. השחקן צריך להתגבר על המכשולים בכל מסך, כדי לשרוד ולהגיע למסך הבא. הוא מתמודד מול רובוטים, מפלצות, מלכודות, צבאו של ברופ, מכשולים טבעיים ונגד ברופ עצמו שמופיע בכמה מסכים. במסך האחרון מתרחש הקרב המכריע - קרב החרבות בין דקסטר לברופ. כאמור, הגרפיקה יותר ממדהימה. המתכנתים העבירו את תמונות הרקע וסצינות האנימציה תוך שימוש בכל קשת הצבעים של האמיגה. תמונות הרקע אינן עולות באיכותן על משחקי אמיגה אחרים, אולם האנימציה מעולה. אין פה שימוש בספרייטים בעלי צורה קבועה, אלא כל פריים של אנימציה הוא

ציור שמולבש על הרקע. גם קטעי הדיבור והמוסיקה שמלווים את המשחק הוקלטו באמצעות תקליטור והועברו כך לאמיגה. וכמו שקורה בדרך-כלל באמיגה, כשיש שימוש טוב בקול, הוא הרבה יותר מרשים מהתצוגה הגרפית, ולא משנה עד כמה היא טובה. גם ספייס אייס מנצל במלואו את היכולת של האמיגה. מה שהאוזן קולטת מיד, הוא הדיבור הרהוט של הדמויות שמלווה ללא הפסקה את העלילה, בשילוב מוסיקת רקע מעולה ואפקטים קוליים נוספים. אבל, משחק טוב מורכב בראש וראשונה מרמה כללית גבוהה, מה שקרוי אצלינו - שחיקות. וכאן באה הנפילה הגדולה של ספייס אייס. ברוב המסכים, מה שהשחקן צריך לעשות, זה פשוט לבצע סדרת תוזות בכיוונים שונים בזמן הנכון. זה לא נראה קל בהתחלה, אולם לאחר מספר משחקים, ניתן ללמוד בעל-פה את רצף התנועות של כל מסך.

מכונות משחק

ה י ד ר ה

בגיליון הקודם
דיווחנו על
מכונות משחק
משוכללות שעדיין
לא הגיעו לארץ.
הפעם בדקנו
מספר מכונות
שקיימות אצלנו.
כתבה ראשונה
בסדרה



מאת: דרור פרידמן

שמספר מסויים של פסילות, יגרום להתרוקנות מיכל הדלק ויביא לסיום המשחק.

לאורך הנהר פזורים קריסטלים שמספקים אנרגיה למיכל הדלק. כמו-כן, מצויידת ההידרה במיכל דלק נוסף שמחובר לסילוני הריחוף שלה. בכל פעם שהדלק במיכל הראשי אוזל או כשקיימת סכנה בלתי עבירה או שסתם מתחשק לעוף, ניתן להפעיל את אופנית הריחוף על ידי לחיצה על כפתור BOOST.

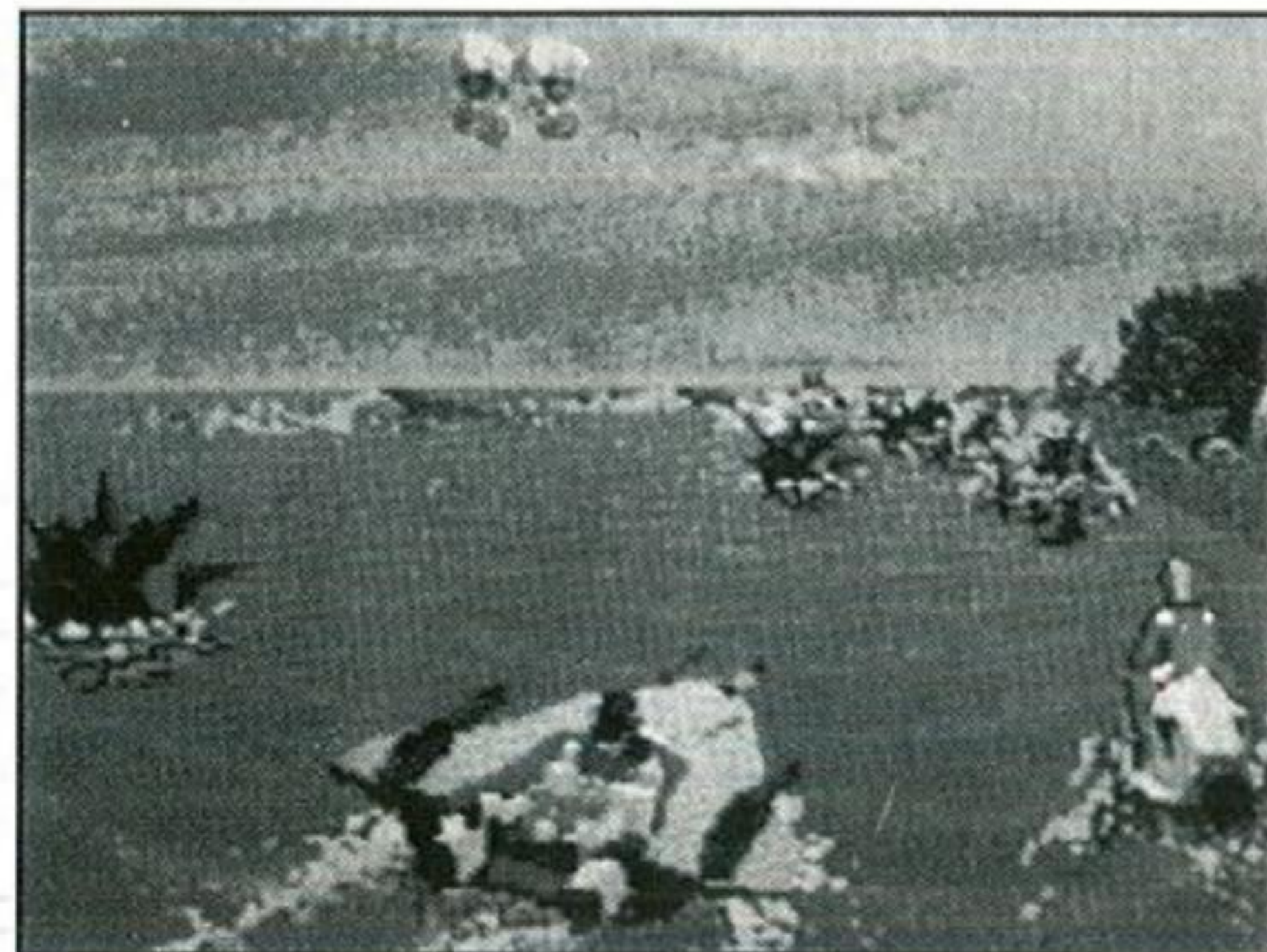
לאורך הנהר פזורים מיכלי קרדיט. בסוף כל נהר מצויה חנות שבה ניתן להשיג כלי נשק נוספים, מגינים, מיכלי דלק גדולים יותר ותוספת כוח לסירה. כל זאת בהתאם לכמות הקרדיטים שנאספה. הגרפיקה בהידרה לא מפורטת במיוחד אבל מהירה מאוד. התקרבות העצמים מהאופק ועד לטווח התנגשות חלקה במיוחד. מוסיקת רקע קצבית מלווה את האקשן. האפקטים הקוליים סטנדרטיים למדי. מה שהשוב - להידרה שחיקות מעולה. כל משחק מאפשר להתקדם קצת - שיטה מצויינת לגרום להתמכרות.

ה ידרה הוא משחק מכונה מבית היוצר של אטארי. מבט מהיר על המשחק מגלה מיד, שהוא למעשה, גירסה נוספת של להיט אחר של אותה חברה - ROAD BLASTERS - אלא שכאן המרדפים והקרבות המהירים, מתרחשים במים. הגיבור הוא חייל שכיר, שתפקידו להוביל פריטי אוצר ואמצעים טכנולוגיים מתקדמים בסירת סילון בעלת יכולת ריחוף בשם הידרה.

המשחק הוא תלת מימדי. המבט של השחקן הוא מאחורי הסירה קדימה, בדומה לכל משחקי המכונות. המשחק מתחיל בהצגת מפת הנהר שאותה צריך לעבור. לאחר-מכן מטעינים את המטען על הסירה והמשחק מתחיל.

מול השחקן ניצבות עשרות סירות אויב ומכשולים טבעיים. סירת השחקן מצויידת בתותח שמסייע בהשמדת האויב.

בניגוד לכל משחק אחר, אין לשחקן מספר מסויים של חיים. במקום זאת יש לו הקצבת דלק. בעת התנגשות, תנועת ההידרה נעצרת, אולם הדלק ממשיך להישרף. כך קורה



הבעיה העיקרית במשחק היא, שבכל פעם שמגיעים למסך חדש ונפסלים בו, צריך להתחיל מהתחלה ולבצע בצורה מונוטונית את כל רצף התנועות הקבועות בכל מסך ומסך. כמובן, שבכל פעם זה פחות ופחות מעניין. מה שמציל את המשחק, זו העובדה שתמיד קיים חשק אדיר לראות את המסך הבא, מה שמרובן להמשיך לשחק. לסיכום, ניתן לברך את המתכנתים על שהצליחו להעביר משחק מסובך כל-כך בצורה מדוייקת, אבל חבל שהם נצמדו לצורת המשחק המקורית, ולא ניסו לשנות. ניתן לומר כי המשחק, כמו שהוא, הוא יותר תצוגה מתוחכמת של האמיגה מאשר הנאה אמיתית.

תעודה

גרפיקה -	96%
צליל -	97%
שחיקות -	55%
ציון כללי -	64%

* ספייס אייס יצא גם ליבם ותואמים ולאטארי א.ס.טי ברמה גרפית קרובה לאמיגה, אך בביצועים קוליים נחותים בהרבה. * מתכנתי ספייס אייס ומאורת הדרקון, יוצאו בקרוב משחקי המשך שיקראו מאורת הדרקון - עיוות הזמן, וספייס אייס 2 - נקמתו של ברופ. שני המשחקים יתוכנתו גם לסגה ולנינטנדו.

* מאורת הדרקון וספייס אייס, יחד עם משחק ההמשך של מאורת הדרקון, היו שלושת מכונות המשחק מבוססות תקליטור הראשונות. לאחרונה הציגה אטארי משחק חדש בשם הכלב המשוגע מקקרי, המשתמש בצילומים במקום בגרפיקה ממוחשבת הצילומים הועברו לתקליטור והתוצאה מהממת. זוהי צפייה והשתתפות בסרט אמיתי לעומת השתתפות בסרט מצויר.

* גם סגה ניסתה ליצור משחק מכונה - GALAXY FORCE - מבוסס תקליטור אולם התוצאה לא היתה מרשימה. לאחרונה ייצרה סגה את אותו משחק בגירסה נוספת, הפעם ללא תקליטור.

תעודה

גרפיקה	85%
קול	70%
שחיקות	93%
ציון כללי	90%

למה גיימבוי

ב ארה"ב, גיימבוי הוא אחד המשחקים הפופולאריים ביותר. למרות מימדיו הקטנים, הוא מצליח לספק את אותן הנאות שמקבלים ממשחקי הוידאו הגדולים.

הוא מצטיין במעלות הבאות:

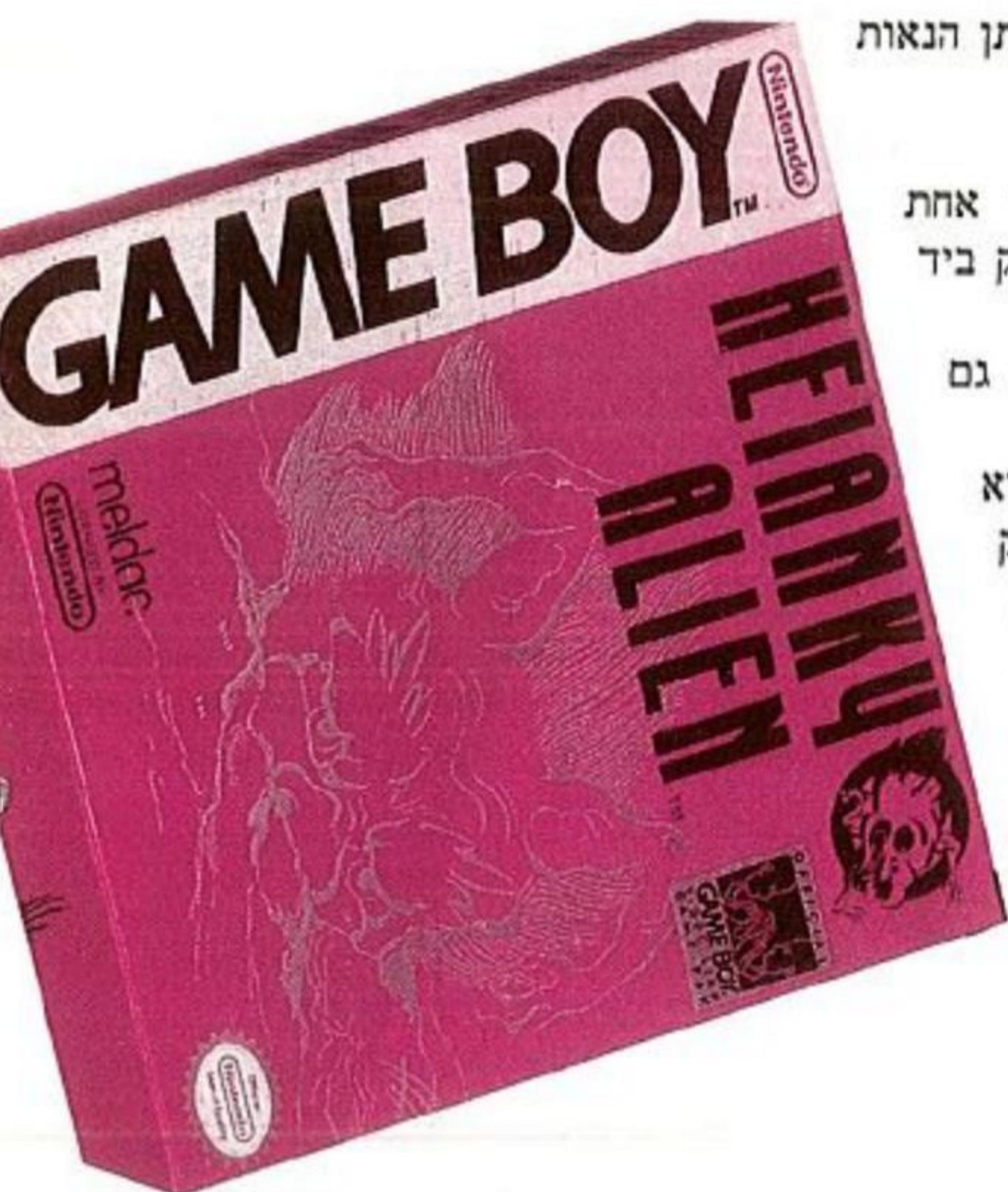
* קטן וקומפקטי. אפשר להחזיקו בכף יד אחת (במקרה שאינך זקוק לשתי הידיים לשחק) ולשחק ביד השנייה.

* מסך מעולה, בעל רזולוציה גבוהה במיוחד. גם הפרטים הקטנים ביותר, נראים עליו בבירור.

* סטריאופוני. מערכת השמע שלו מצויינת, והיא תלויה כמוכר ברמת התיכנות של המשחק. במשחק כפתור הגברת קול, מה שמאפשר להתאים את גובה הקול לרצון השחקן. ניתן לחבר למשחק גם אוזניות, מה שהופך אותו למשהו מרשים במיוחד.

* למשחק מצורפת קלטת טטריס, ללא תוספת מחיר.
* אפשרות משחק של שני שחקנים ע"י חיבור שתי מערכות גיימבוי באמצעות כבל מיוחד.

גיימבוי, משחק הכיס של נינטנדו הגיע לישראל. קטן אבל גדול. ניתן להחזיקו בכף היד ולהפליג שעות לעולמות רחוקים. אידיאלי לנסיעות, לשיעורים משעממים וכמתנה. מי שתתן לו גיימבוי - יאהב אותך לנצח

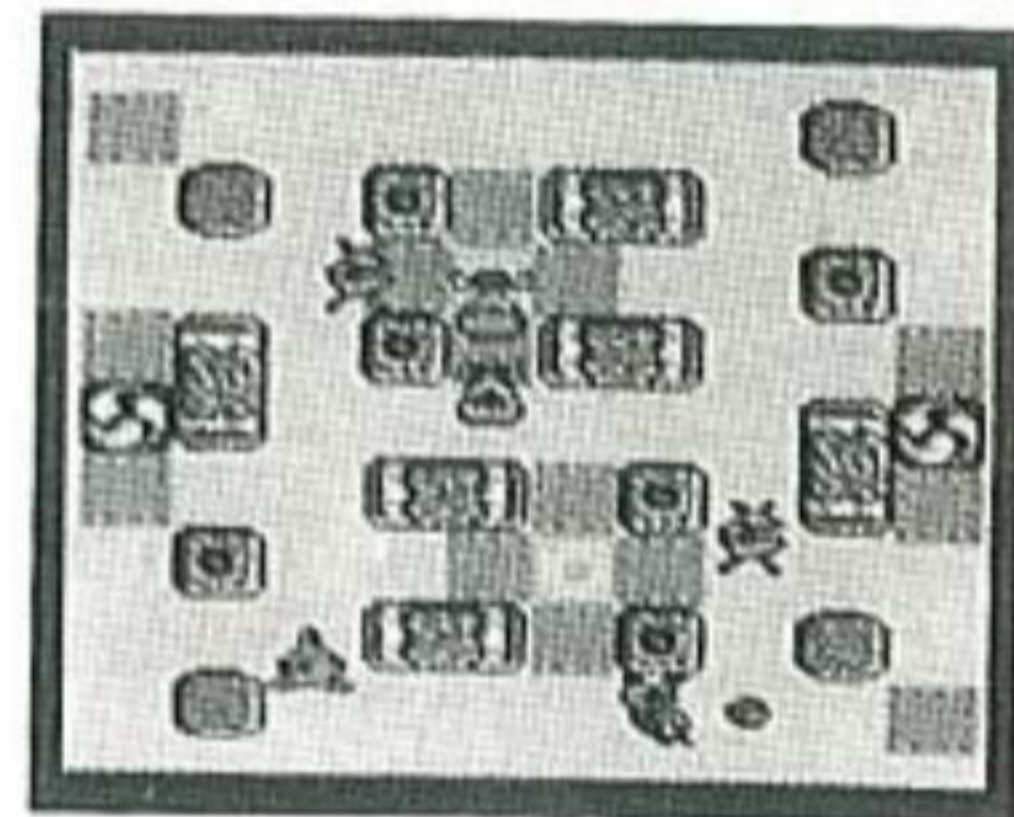


* ניתן לטלטלו לכל מקום, ללא תלות בחשמל כמקור אנרגיה. כן, גיימבוי הוא משחק בלתי תלוי לחלוטין.

לגיימבוי גם חסרונות. מסך שחור לבן הוא החיסרון העיקרי. אם אתה אוהב לשחק בצבעים, זה לא המשחק שלך. השימוש בבטריות אף הוא יכול להוות חיסרון, אם אתה שחקן היסטרי במיוחד. הבטריות מספיקות ל-24 שעות בלבד. ניתן לטעון במשחק בטריות נטענות, וכך לחסוך עלות כספית של החלפת בטריות מתמדת. קיימת גם אפשרות לחברו לחשמל, אולם זו מנטרלת אותו מיתרונו העיקרי - האפשרות לשחק בכל מקום.

בגיימבוי ג'ויסטיק קטן הזה לג'ויסטיק המערכת הרגילה של נינטנדו. הג'ויסטיק מאפשר לנוע מעלה, מטה, ימינה ושמאלה.

במערכת גם שני כפתורים, המשנים תיפקודם בהתאם למשחק.



שמועות מספרות כי בעתיד הקרוב ניתן יהיה לחבר את גיימבוי לטלוויזיה. אם זה נכון, תוכל להוסיף מימד נוסף למשחק הנחמד הזה.

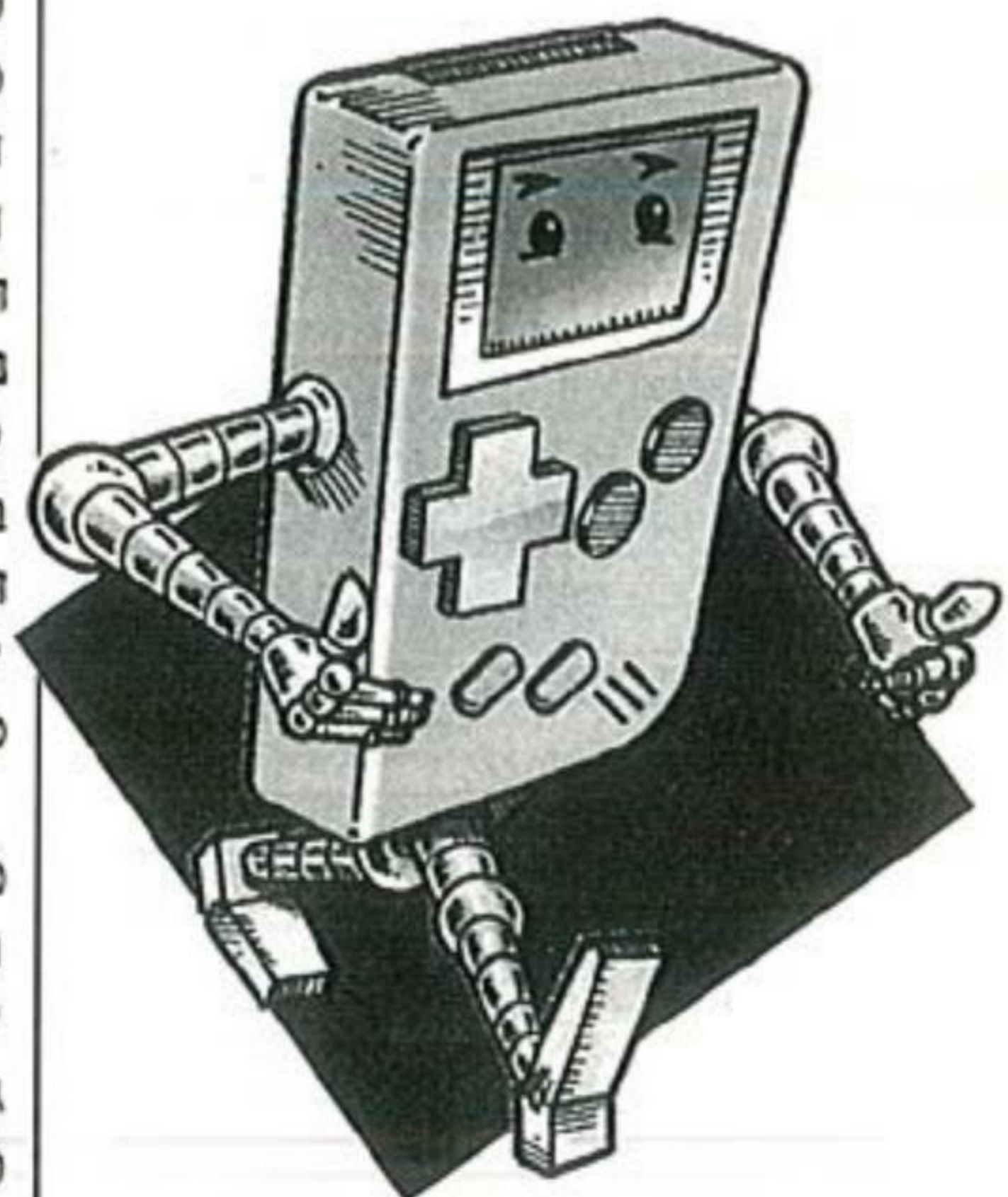
משחקים: יש עשרות וכל פעם יוצא משחק חדש. רשימת המשחקים ארוכה, ביניהם: טטריס, ארצו של סופר מריו, באטמן, בגס באני, דבל דרגון, קסטילוניה, רובוקופ ועוד.



כמו-כן קיימים שני כפתורים נוספים, המאפשרים לבחור בין האופציות השונות של המשחק ולהתחיל לשחק. קיים גם כפתור קונטרסט, המאפשר להתאים את רמת האור במשחק לרמת ההערפה האישית של השחקן.

בצד ימין של המשחק, קיים כפתור הגברת קול (ווליום). אם אתה רוצה לשחק דווקא בשעה שההורים צופים ב"מבט לחדשות", אתה יכול להנמיך את הקול, או לחבר למשחק אוזניות. תענוג נוסף: מסך גדול יותר. באפשרותך להרכיב על המערכת זכוכית מגדלת, המאפשרת לך לראות טוב יותר את פרטי המשחקים השונים. וההצלחה האחרונה של גיימבוי - מנורת מסך. אתה יכול להטמין את המשחק עמוק מתחת לשמיכה, להרכיב עליו מנורה מיוחדת, ולשחק במשך שעות בטוח שההורים לא ידעו.

לגיימבוי מתחבר כבל מיוחד המאפשר לשחק עם חבר, בעל מערכת גיימבוי נוספת. אבל, שים לב! לשניכם צריך להיות אותו משחק, ואתם חייבים להקיש בו-זמנית על כפתור ההפעלה. את גיימבוי ניתן להרכיב על החגורה כדי שלא יישכת, חס וחלילה.



חידושי גיימבוי

רוב האנשים חושבים שמשחק מחשב מיועד לשחקנים בלבד. נינטנדו החליטה לשנות את דעת הרוב. מעתה ניתן עם גיימבוי לעשות יותר.

שורה חדשה של מוצרי תוכנה, עומדת לצאת לאור עבור המכשיר הקטן הזה, וכך לשנות את ייעודו מסתם משחק למחשב של ממש. כך יהפוך גיימבוי למחשב נישא, שעלותו עשירית מהמחשב הנישא המוכר לנו. יתרון נוסף: את גיימבוי, בשל מידותיו הקטנות, ניתן להטמין בכיס ולשלוף בעת הצורך.

התוכנה הראשונה, מבין סדרת התוכנות המובטחת, היא בודק כתיב נכון. אחריה ישווקו מדרך נסיעות לעשרים הערים הבולטות בארה"ב, תרגומן לאנגלית-ספרדית ואנגלית-צרפתית, ואירגונית אישית המאפשרת לקטלג בה את ספר הטלפונים הפרטי.

המעניין בחידושי גיימבוי הוא הניסיון להפוך למחשב משהו שנחשב עד עתה לצעצוע. אין ספק כי חברות רבות בארה"ב ובעולם, מחכות לראות כיצד תצליח נינטנדו בניסיון. יש לשער שאם התוכנות הללו יגבירו את מכירות גיימבוי, תצטרפנה חברות נוספות לרעיון.

חשוב לציין כי לגיימבוי אין מקלדת, אלא ג'ויסטיק ושני כפתורי בחירה. לפיכך תיפעול התוכנות הללו שונה מהרגיל. כדוגמה נביא את תוכנת מדרך התיירות לערים הגדולות בארה"ב. כדי לבחור בעיר הרצויה, מסיירים על המסך לאורך רשימת הערים המוצגת. באמצעות כפתור הבחירה, מקישים על העיר הרצויה. רשימת תפריטים נוספת, מאפשרת לבחור בנושא הרצוי באותה עיר, כמו למשל, מסעדות, בתי-מלון או בתי-קולנוע. לאחר הבחירה, במסעדות למשל, מצטייר מסך נוסף שבו הקטגוריות של המסעדות: צרפתיות, איטלקיות, סיניות או יהודיות. הקשה על מסעדות סיניות, מביאה למסך רשימה של מסעדות סיניות באותה עיר.

אגב, מחקר של נינטנדו מצביע על כך, שכארבעים אחוז מרוכשי גיימבוי הם דווקא אנשים מבוגרים. עובדה זו אולי תורמת לתקוות נינטנדו כי התוכנות החדשות של גיימבוי, שנועדו במקור למבוגרים, אכן ינחלו הצלחה. כל תוכנת גיימבוי תימכר בחורל במחיר שבין 60 ש"ח ל-90 ש"ח. כאשר תגענה התוכנות לארץ, ניידע אתכם.



את גיימבוי ניתן להשיג בחנויות המשחקים שמוכרות נינטנדו. מחירו 436 ש"ח.





אליפות ארה"ב בנינטנדו

בשלושים ערים גדולות כרחבי ארה"ב, משחקים פתוחים, אליהם ניגשו כל אלה שהחשיבו עצמם כשולטים במשחקי נינטנדו. מכל עיר נבחרו שלושה שזכו שם במקומות הראשונים. עבורם ועבור בן משפחה נלווה, נשלחו ע"י נינטנדו, כרטיסי טיסה לשלב הסופי של התחרות.

התחרות הסופית נערכה במשך שלושה ימים, החל מה-7 לדצמבר ועד ל-9 לחודש. ב-7 לדצמבר התייצבו כל הפיינליסטים בקליפורניה, להרשמה לתחרות ולראיון ראשוני. במשך היומיים הבאים התאמנו וחיממו את השרירים. ב-9 לדצמבר, נערכה האליפות. באולם ענק הוצבו שלושים מערכות משחק בהן כרטיס משולב של שלושה משחקים: סופר מריו ברוס, רד רייסר וטטריס, כשהמטרה לצבור את מספר הנקודות הרב ביותר בכל משחק. ג'ף הנסן צבר קרוב ל-3 מיליון נקודות וזכה במקום הראשון מבין הצעירים, ולמלא תשומת הלב של התקשורת. בתחרות היו גם מבוגרים, ביניהם כמה זוגות נשואים וכמה צמדים של אבות ובנים. הצעיר מבין המתחרים היה בן שבע והמבוגר בן 42.

אם אי פעם תהיתם מיהו אלוף העולם בנינטנדו, הנה לפניכם התשובה. לקול תשואות של אלפי בני משפחה, קרובים וידידים נרגשים, עלו על דוכן המנצחים שלושה צעירים שהגיעו לשלב הגמר באליפות ארה"ב בנינטנדו והוכתרו כאלופי העולם במשחק הכובש הזה. האליפות נערכה בחודש דצמבר האחרון בקליפורניה, ארה"ב, באולפני חברת הסרטים יוניברסל.

באליפות היו שלוש קטגוריות: לבני 11 ומטה, בה זכה ג'ף הנסן (10) ממדינת יוטה, לבני 12-17, בה זכה תור אקרלנד (13) מטקסס ולבני 18 ומעלה, בה זכה רוברט וויטמן (18) מניו-ג'רזי.

התחרות נערכה בשני שלבים. בשלב הראשון, נערכו

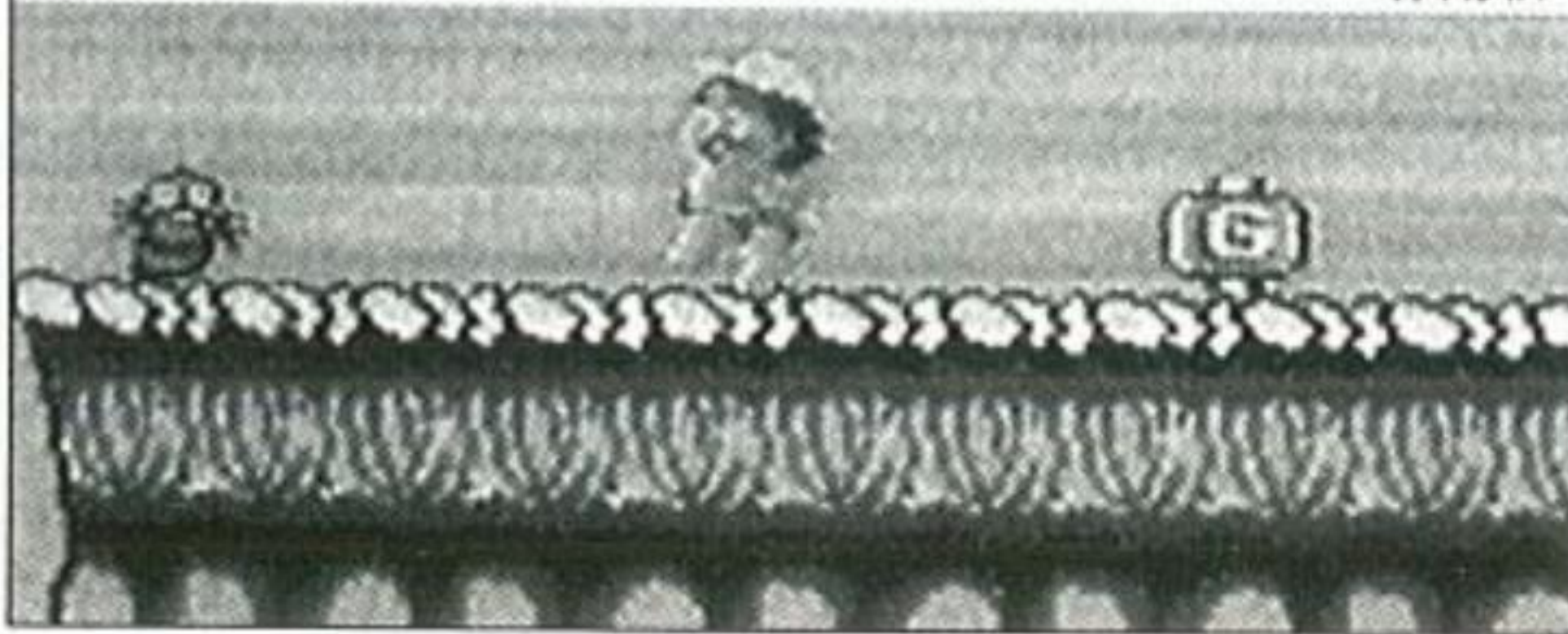
אלפים הריעו לתשעים הצעירים שהגיעו לשלב הגמר באליפות ארה"ב בנינטנדו לשנת 1990, שנערכה בחודש דצמבר האחרון. הפרס הראשון - טלויזיה צבעונית וחשבון חיסכון על סך 10,000 דולר. בקרוב גם אצלינו!



ט י פ י ם

אי ההרפתקאות של הדסון

* בסוף איזור 1, בקצה הצוק, יש דבורה. היא תאפשר לך להמשיך במשחק באיזור שבו איבדת את האיש האחרון שלך, בתנאי שתחזיק את הג'ויסטיק לכיוון הרצוי ותקיש על A ועל התחל.



סופר C

מאת: רואי גור-אריה

* אם רוצים להתחיל את המשחק עם עשרה אנשים (במקום עם שלושה), צריך להקיש במסך ההתחלה על ימינה, שמאלה, למעלה, למטה, A ובהתחל.

* אם רוצים לבחור את המוסיקה, מקישים במסך ההתחלה ביחד על A ו-B.

חידה

בגיליון 2, נשמט בטעות שם המשחק שדורג במקום השלישי בין שמונת הגדולים בכל הזמנים של נינטנדו. אם תצליחו לנחש מהו המשחק החסר, תקבלו, איך לא, פרס! את הניחוש הנכון, הינכם מוזמנים לשלוח לת.ד. 1409, בני-ברק.

עשרת הגדולים של נינטנדו בישראל

1. זלדה II
2. זלדה I
3. פנצ'אאוט (איגרוף)
4. מטרואיד
5. טופגאן
6. קסטילוניה
7. טטריס
8. קסטילוניה II (סיימון קווסט)
9. גוניס II
10. מגמה-מן

חידון נינטנדו

מאת: אסף דבי*

1. באיזה משחק מופיע קופידון?
2. מהו שם המשחק המתרחש על כוכב לכת מכני?
3. היכן נמצא הארמון הנסתר בזלדה II (לינקס)?
4. באיזה משחק יש עכביש שאוהב מנגינת חליל?
5. מה תפקידו של החליל בסופר מריו ברוס 3?
6. היכן צריך להניח את שיקוי הקסם הראשון, באולם הראשון, בסופר מריו ברוס 2?
7. מהו הטריק המסייע לסיים את זלדה II?
8. כיצד אפשר להשיג בסופר מריו ברוס ומחיל פשוט 400 נקודות?
9. מהי שיטת ההתגוננות במשחק PUNCH OUT (פרט להתחמקות מפני בוקסים)?
10. כמה לכבות, חרבות וכדי קסמים, צריכים להיות לך כדי לסיים את זלדה II?

* אסף דבי (10) מתל-אביב, משחק בנינטנדו כשלוש שנים. קוראים המעוניינים לחבר חידונים לעיתון, מוזמנים לשלוח אותם, בליווי פתרונות, לת.ד. 1409, בני-ברק.

קשת הלייזר בנינטנדו - מעתה בארץ

המחובר לקשת, נותן השחקן הוראות שמתבצעות במשחק. מערכת נינטנדו קולטת את ההוראות הקוליות, ממירה אותם לאותות ומבצעת את המהלכים במשחק בהתאם.

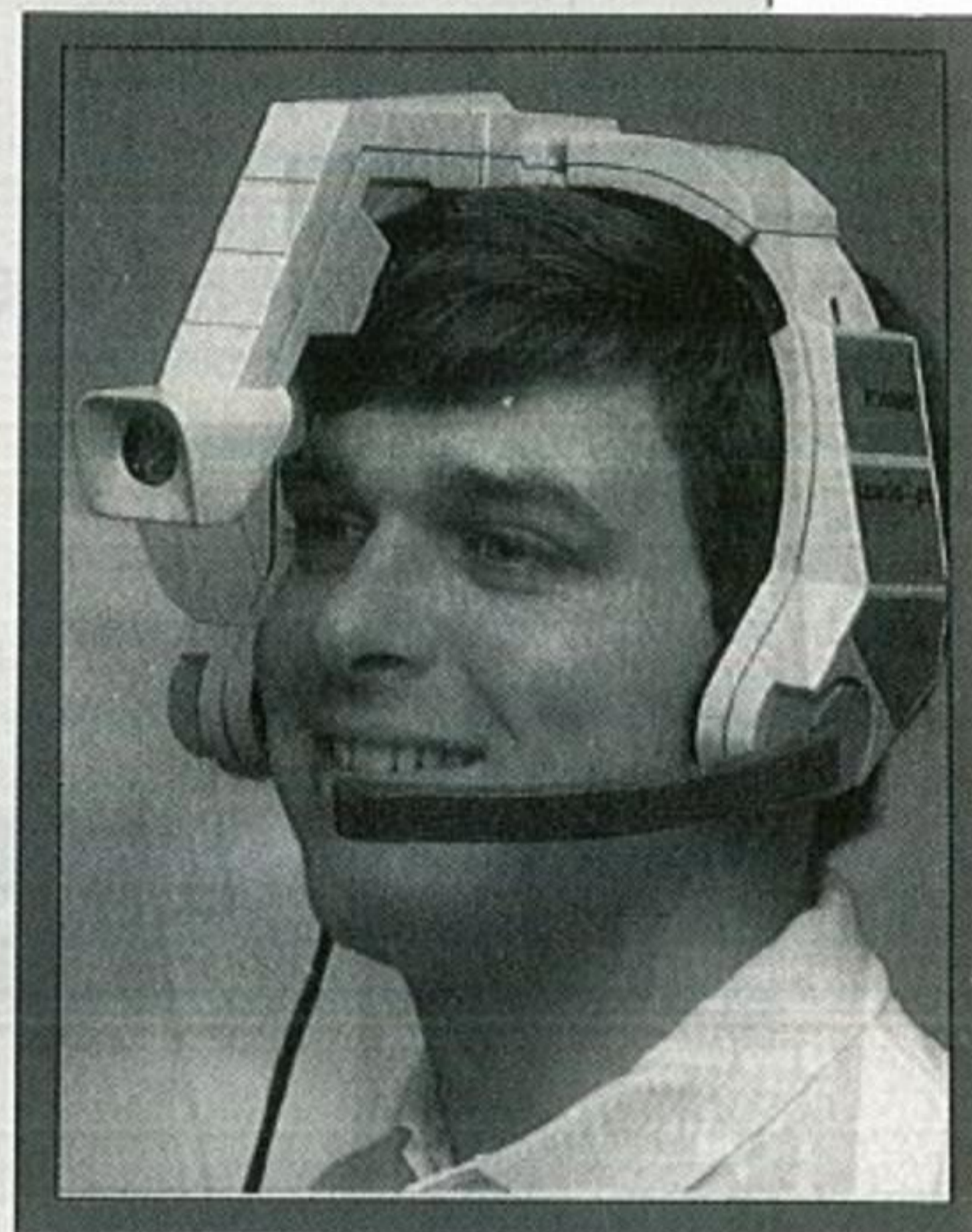
המערכת היא מעין שילוב של האקדח המוכר לנו, עם מערכת לתרגום דיבור לאותות. גם הטכנולוגיה של האקדח וקשת הלייזר דומה. אך להבדיל מאקדח המוחזק ביד, ידי שחקני קשת הלייזר, חופשיות לחלוטין.

בקשת הלייזר מורכבת עדשה קטנה דרכה מתבונן המשחק אל המסך. בתוך העדשה צלב קטן שדרכו ניתן לראות בבירור נקודה אחת בלבד על גבי המסך. כאשר העדשה נמצאת מול נקודה מסויימת, זו הנקודה שעליה מצביע השחקן. העדשה מתכווננת על המסך בהתאם לתזוזות הראש של השחקן.

למערכת גם מחובר מיקרופון. ברגע הרצוי, נותן המשתמש הוראה קצרה בת מילה אחת או שתיים, אותן מבינה המערכת. היא קולטת את ההוראות ומבצעת בהתאם.

בקשת הלייזר זוג אוזניות סטריאו משוכללות. האוזניות מאפשרות לשמוע באיכות גבוהה את הצלילים שבמשחק. את האוזניות גם ניתן לחבר לכל מערכת סטריאו ביתית, או למערכת גיימבוי של נינטנדו. כפתור הגברה מאפשר להתאים את גובה הצלילים לרצון המשתמש.

כפתור נוסף בקשת הלייזר הוא כפתור ירי. הוא מאפשר לירות בשני אופנים: יריות בודדות או ירי בצרורות. את הקשת ניתן לרכוש בכל החנויות שמשווקות נינטנדו ומחירה 160 ש"ח.



קשת הלייזר, עליה דיווחנו בגיליון מס' 1, הגיעה לארץ. הקשת מורכבת על הראש ובה קרן לייזר. באמצעות מיקרופון

למכור השנה 5 מיליון מערכות משחק. הצרכנים העיקריים - בני נוער בגילאי 12-17.



ג'ויסטיק חדש לנינטנדו

ג'ויסטיק חדש למערכות נינטנדו הגיע לארץ ונמצא למכירה בחנויות באג. מחירו לצרכן 64 ש"ח.

גיימבוי במיליונים

חברת נינטנדו, היצרנית של גיימבוי, הצהירה כי היא מתכננת

ADLIB

רמת צליל מצויינת. הכרטיס מאפשר חיקוי מדוייק של כלים שונים - מגיטרה ועד קול דיבור אנושי. בין 45 החברות שמנצלות את יכולת הכרטיס גם חברת סירה.

SPACE-1 KING QUEST 4+5
QUEST, מנצלים במלואם את הכרטיס ואת היכולת הסטריאופונית שלו, כדי ליצור את האווירה המתאימה בכל מסך ממסכי ההרפתקה.

הכרטיס עצמו אינו גוזל זמן עיבוד מהמחשב. המוסיקה המתנגנת ברקע אינה מאיטה את פעולת המחשב או התוכנה.

מערכת ADLIB כוללת כרטיס קול ודיסקטים המכילים תוכנת מוסיקה המשמיעה מספר נעימות מתוכנתות מראש. חברת ADLIB המייצרת את הכרטיס, תומכת גם במפתחים המעוניינים להשתמש בכרטיס בכתיבת תוכניות, באמצעות ספרות מתאימה ותוכנות עזר.

את המערכת ניתן לראות ולרכוש בחנויות באג במחיר 599 ש"ח.



אם שיחקת בתואמי פי.סי ווראי לנו שעשית זאת, אין ספק שהבחנת בצלילים הנשמעים מהרמקול היחיד שאינו ניתן לוויסות. הצפופים הנשמעים מהמחשב, מרגיזים לא רק את בני הבית, אלא גם את השחקן המצפה לרמת צליל שתתאים לרמת התייחסות של הגרפיקה, בייחוד במסכי VGA.

הרמקול הרגיל אינו יכול לספק רמת צליל המזכירה אפילו במעט את משחקי הוידאו המוכרים של סגה, למשל. ADLIB וזוג רמקולים - אמורים לשנות את המצב.

ADLIB הוא כרטיס שמותקן במחשב ככל כרטיס אחר. הכרטיס מתחבר למערכת הסטריאו הביתית, לאוזניות או לזוג רמקולים קטנים. האפקט הסטריאופוני של הכרטיס, יחד עם 11 ערוצי הקול שלו, הופכים את הכרטיס הקטן למצרך הנדרש בכל מחשב אישי.

משחקים רבים מתוכנתים עתה כשיוצריהם מכוונים את צלילי המשחק למחשבים שבהם מותקן ה-ADLIB, כשמטרתם לתת לשחקן

טיפ ללא טיפות מרופא עיניים

WIZ הצליח לעורר את חיבתו של רופא עיניים, דר' איציק גולמן, שהוא גם "אוהב משחקי מחשב מושבע" כהגדרתו, שתרום לנו טיפ מתחום מומחיותו. לפניכם המכתב שכתב לנו



של שרירי העיניים מצטבר, וגורם לכל התופעות שהזכרנו - עייפות, קשיי ריכוז, הרגשת לחץ או אפילו כאב במצח. ויותר מזה. לאחר שעוזבים את המחשב ומבצעים מטלה אחרת הקשורה בהפעלת העיניים מקרוב כמו - קריאה, השרירים עדיין עייפים, ואז איננו מסוגלים לקרוא יותר מעמוד אחד או שניים.

מה לעשות? כדאי מאוד לעשות הפסקה לשתיים עד שלוש דקות בכל עשרים דקות ולעצום את העיניים. בכל מקרה, לא רצוי לשחק במשחק מחשב יותר משעה ברציפות.

האם נגרם נזק מצטבר? לא ולא. אבל, אין ספק שלא כדאי להפסיק לקרוא ספרים, אלא לוסת נכונה את השימוש במחשב. במקרים קיצוניים יש לפנות לרופא עיניים לבדיקת מיקוד, שכן, במקרים בהם המיקוד חלש, תירגול עיניים פשוט בבית, בהנחיית הרופא, יכול לפתור את הבעיה.

לדים רבים (וגם מבוגרים), מתלוננים לפני לעיתים קרובות, על כאבי ראש, עייפות רבה, קשיי ריכוז בקריאה ואף על חוסר יכולת לקרוא יותר מעמוד או שניים. אחת מהשאלות הראשונות שאני שואל היא: "האם אתה משחק עם מחשב?" כמעט תמיד התשובה חיובית.

האם יש קשר בין ישיבה מול הצג לכאבי עיניים? התשובה, כמובן, חיובית. בדרך-כלל אנו יושבים במרחק לא רב מהצג (שלא כמו בעת צפייה בטלוויזיה, כשיושבים במרחק של כשני מטר מהמסך).

כדי להתבונן בצג, שנמצא במרחק של כחצי מטר מאיתנו, אנו מבצעים פעולת התמקדות - מיקוד (קונוורגציה בלעז), דהיינו, התכנסות העיניים פנימה או מעין "פזילה פנימית" קלה. לזמן קצר, לא יהווה העניין בעיה, אך כשמשחקים שעה או יותר, גם מאמץ קטן כזה

לא מכיר את ג'ון סאוור?

WARRIORS : SEAL OF THE DARK LORD. זהו משחק תפקידים יפני שתרגמו עבור האוכלוסיה האמריקאית. סיפור המשחק הוא על אל חושך, שמאפשר ליצורים נוראיים להשתלט על העולם. השחקן מסיר בחמש יבשות ובאוקיינוסים, כדי למצוא קסמים וכלי נשק שיאפשרו לו להביס את אל החושך ולהחזיר את השלום אל העולם. במשחק קיימת גם אפשרות לשמור אותו. אם אתה חייב להכין שיעורים או לעבוד, אתה יכול להפסיק לשחק ולחזור אחר כך לקטע אליו הגעת. ג'ון גר במיניאפוליס מינסוטה. "אני אוהב את מיניסוטה כי אני אוהב את ספורט החורף: סקי, נסיעה במזחלות וצידי". כאשר אינו מתחרה בשלג, ג'ון עובד. "אני נהנה מהעבודה כי אני משלב הנאה ואתגרים. התפקיד שלי הוא לגרום לקונה המשחק להרגיש שהכסף שהוא הוציא שווה את התמורה. לכן חשוב שהקונה באמת יפצח את המשחק. זו לא חוכמה לספק לו הנאות קלות, כי האתגר הוא מרכיב חשוב מאוד בהנאה. לדעתי חשוב מאוד לאפשר לשחקן להפעיל את המוח, כי אז הוא מרגיש כאלוף אמיתי כאשר הוא מנצח, ולא כסתם אחד שהשתעשע כמה שעות ותו לא".

כיוון שג'ון הוא בחור חביב במיוחד, הוא מוכן לענות לשאלות קהל אוהדי סגה, בתנאי שיכתבו בשפה האנגלית, כמובן. אם אתם רוצים לשאול את ג'ון שאלות הקשורות למשחקים, או אפילו להציע לו משחק פרי מוחכם, כתבו אליו למשחקי סגה בארה"ב. הוא מבטיח לענות לכל מכתב. והכתובת היא:

JOHN SAUER
SEGA OF AMERICA, INC.
573 FORBES BLVD. 50.
SAN FRANCISCO
CA, 94080 USA

כף אחד גדול. את AFTER BURNER, למשל, חיברתי על סמך המציאות. ראיתי כי בצי ארה"ב מטוסי F-14, והחלטתי לכתוב סיפור שיתבסס על הפעלת מטוסים אלה. כמו-כן רציתי משחק מלא פעילות. כדי לשחק במשחק זה אתה חייב ללמוד להתגלגל ולקפוץ. אם לא, אין לך צאנס."

ג'ון מבלה זמן ניכר בחיפוש אחר רעיונות למשחקים. לאחר שהרעיון מתגבש, מתחיל שלב העיבוד. הוא שולח את הרעיון הכללי ליפן, מקבל אישור, ומתחיל לעבוד. תהליך העבודה זהה לפיתוח כל תוכנה אחרת. כותבים את תוכן המשחק, מציינים מה יהיה בכל מסך, מתארים את הקשרים בין כל מסך ומסך ובין גורמים שונים במשחק, וכותבים הכל בספר למתכנתים. לאחר שלב התיכנות הבסיסי, שולחים את המשחק אל ג'ון כדי שיעבד אותו. תהליך העיבוד אינו מתבצע על קלטת רגילה של סגה, אלא על כרטיס מיוחד שנקרא EPROM. המאפשר לצפות במשחק ולערוך בו אחר-כך שינויים. ג'ון מתבונן במשחק, מעיר הערות, ומעביר אותו לעיבוד סופי. בשלב הבא הוא כבר מקבל אותו צרוב על קלטת רגילה.

"כאשר אנו מקבלים את המשחקים מצוות הפיתוח של סגה ביפן, אני עורך בהם את השינויים התכניים והגרפיים הרצויים. אני גם בודק רמות קושי ומתאים אותם לקהל האמריקאי. אנו רוצים שהקונים יהנו מהמשחקים, אך במקביל גם חשוב מאוד שהם יהיו אתגר אמיתי."

רגע הכיף הגדול בעבודתי הוא כשמגיע כרטיס חדש מיפן. זה כמו להיכנס לעולם חדש. כשאני נחשף לראשונה למשחק אינני יודע מה עשוי להתגלות. זה כיף אדיר."

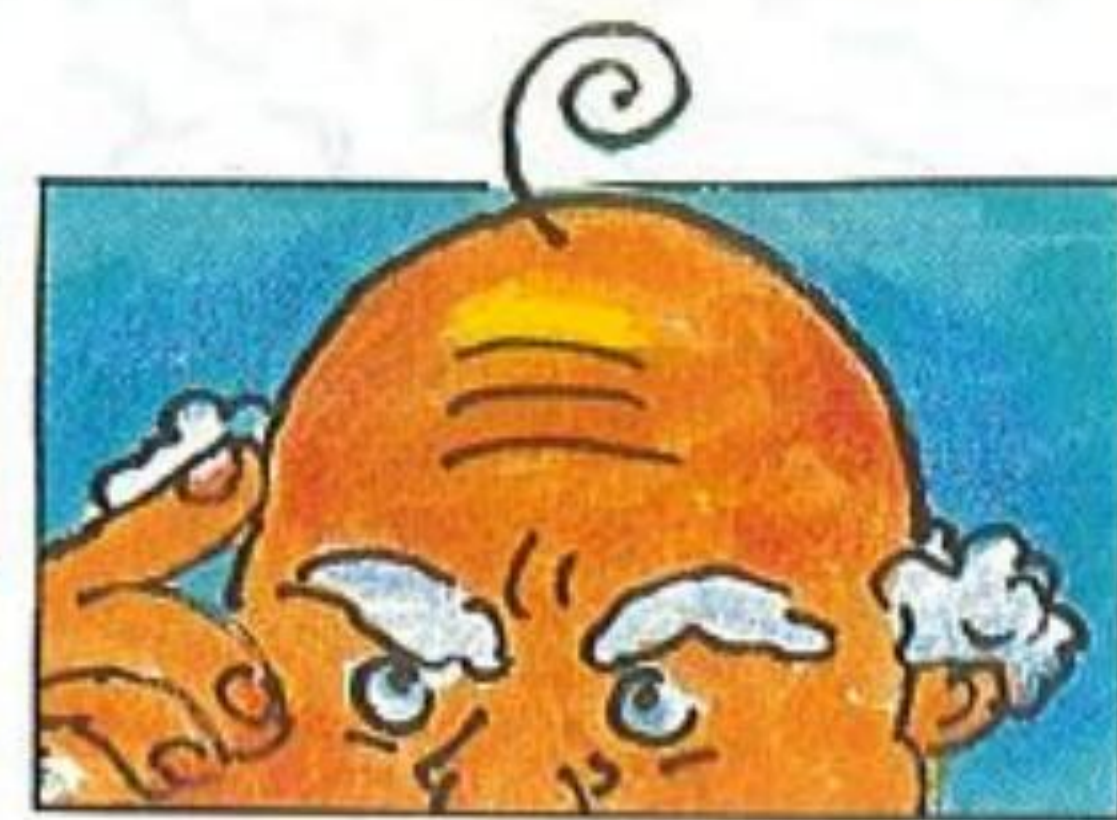
לג'ון שש מערכות שונות של משחקים ו-400 קלטות. משחקי סגה האהובים עליו הם: זיליון, אפטר ברנר ואלכס הנער בעולם הקסמים. "זיליון הוא באמת משחק של אתגרים. אפשר לשחק בו ברציפות חמש עד שש שעות. החלק הקשה ביותר הוא הצורך לזכור את הקודים השונים כדי לפתוח דלתות. אם אתה עוזב את החדר לפני שהדלת נפתחת - הקוד משתנה. עובדה זו גם תפריע לך כאשר תשתמש באקדח האוטומטי. אבל, אם אתה חושב שזיליון הוא משחק פראי, חכה עד שתראה את MIRACLE

את רוב משחקי סגה, המיובאים אלינו מארה"ב, מייצרים ביפן. חלק קטן מהמשחקים מיוצרים בסגה ארה"ב

מי שאחראי להתאמת המשחקים היפניים לשוק האמריקאי ולתוכן אותם מעטים שמפותחים בסגה ארה"ב. הוא ג'ון סאוור. ג'ון סאוור הוא "טיפוס". בן 27, פריק משחקים, עליו וחביב. הוא אולי אחד הכוודים המשלבים תחביב עם מקצוע. בחברת סגה האמריקאית, אחראי ג'ון על התאמת המשחקים המגיעים מיפן לטעם הקהל האמריקאי. בנוסף, הוא אחראי גם לתוכן משחקים מסויימים, שהיפנים מחליטים לייצר במיוחד עבור השוק האמריקאי. לאחד כזה - AFTER BURNER - אחראי ג'ון עצמו. הוא אומר: "לכתוב את סיפור המשחק זה



כוח המוח



אם אתה חובב משחקים קלאסיים כדוגמת שחמט, קוביה הונגרית ופאזלים, ודאי שתאהב את טטריס, קולומס וקלקס - מעין שילוב של כל המשחקים הנ"ל. המקור לכולם הוא הטטריס, משחק להיט שהגיע מרוסיה וכבש במהירות את העולם המערבי

ששינו את צורת הכלים, שמרו על מתכונת המשחק. בקיצור: כמו בכל תחום - יש כמה משחקים שמובילים, זוכים אחר-כך לחיקויים, ומתגלים במשנה גדולתם בוואריאציה, השונה רק במקצת מהמקור. כאלה הם שלושת המשחקים שלפניכם. המקור לכולם הוא טטריס.

ש משחקים, שמיד עם צאתם לאור, הם הופכים ללהיטים. יש כאלה ששורדים אחר-כך לאורך שנים, ויש כאלה שנעלמים לאחר שחידושים אחרים דוחקים אותם לפינה. הקוביה ההונגרית, למשל, הפכה ללהיט מיד עם צאתה לשוק, ושרדה אחר-כך במשך שנים, כשבכל פעם יוצאת לשוק קוביה דומה. טריוויה הידוע, גם הוא משחק ששינה צורה פעמים רבות, שינה גם שמות (אוניברסלי, למשל), אולם שמר על כללים זהים. גם משחקי השולחן, כמו דמקה ושח, שבץ-נא וציללות

תצוגת המסך זהה בשני המשחקים. בשניהם ניתן לראות את גובה הניקוד ואת מספר השורות שעדיין צריך להרכיב. בשני המשחקים גם מוצגת סטטסטיקה, באמצעותה אפשר לבחון כמה קוביות נפלו עד עתה ומה היתה צורתן (ריבוע, מלבן או קו). בצד ימין של המסגרת יש חלון, באמצעותו ניתן להבחין מה תהיה הצורה הבאה שתיפול. אם אתה מעוניין באתגר נוסף - לחץ על

הבסיס למשחק הוא הפזל, והשם טטריס בא מהמלה טטרה ביוונית, שפירושה ארבע. אם תיקח ארבע צורות ריבועיות (כמו האותיות O, H, R) ותשים אותן בשילובים שונים, תוכל ליצור שבע צורות שונות.

המשחק מתחיל עם אפשרות למסגרת ריקה במרכז המסך. שבע הצורות השונות נשלחות אחת אחר השנייה. מטרת המשחק היא לארגן את הצורות כך, שהן תיישרנה שורות ריבועים מסביב למסגרת. ברגע שהושלמה שורה, היא נעלמת, והריבועים שמעליה, נופלים מטה, ממלאים את המקום הריק. ככל שתמלא מספר שורות רב יותר - כך תזכה בניקוד גבוה יותר. אם תצליח לסדר את הצורות כך שיווצר בלוק אחד בן ארבע שורות - תזכה בנוסף לניקוד הגבוה גם בבנוס.

כדי להתחיל

טטריס הוא אחד המשחקים הבודדים שמאפשר לך לבחור את המוסיקה הרצויה. לבחירתך שלוש מנגינות או אפשרות לשחק ללא צלילי רקע.

אתה יכול לבחור אחד משני משחקים. המשחק הראשון הוא מבחן לכושר הסבל שלך. אתה יכול לבחור אחת מעשר רמות. הוא נמשך עד שאתה מצליח למלא מסך. ברגע שאין לצורות יותר מקום על המסך - המשחק נגמר והפסדת. ככל שאתה טוב יותר, אתה צובר מספר שורות גבוה יותר ונמצא בתחתית המסך. הרמה נקבעת בהתאם למהירות הנפילה של הצורות. עליה אוטומטית ברמה מתבצעת בהתאם למהירות ורמת התיפקוד של השחקן.

במשחק השני המטרה שונה. צריך ליישר עשרים וחמש פעמים, שורות ללא חלל. לאחר שסיימת להרכיב את כל השורות - המשחק נגמר. גם במשחק זה עשר רמות.

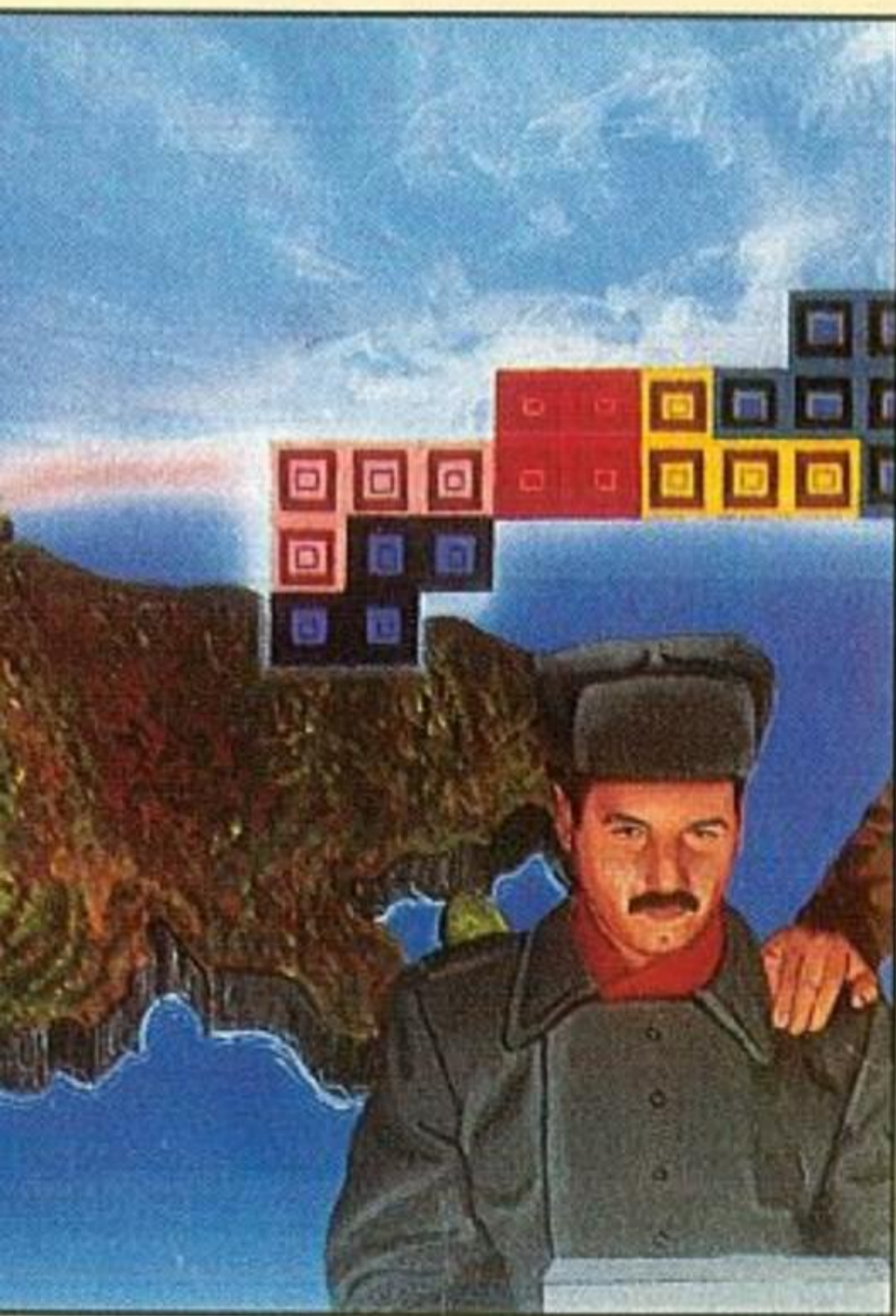
בשני המשחקים אפשר לשחק באחד מתוך חמישה גבהים. הגובה הבסיסי הוא שהמסך ריק. ככל שיש במסך יותר שורות, כך מתקצר זמן החשיבה של השחקן, ומקשה על השלמת המשימה.

טטריס

את טטריס אפשר להגדיר כבן-תערובת של שחמט ושבץ-נא. כלומר, כאן צריך להשקיע מאמץ מחשבתי, אבל, יש שכר. ההנאה מלאה.

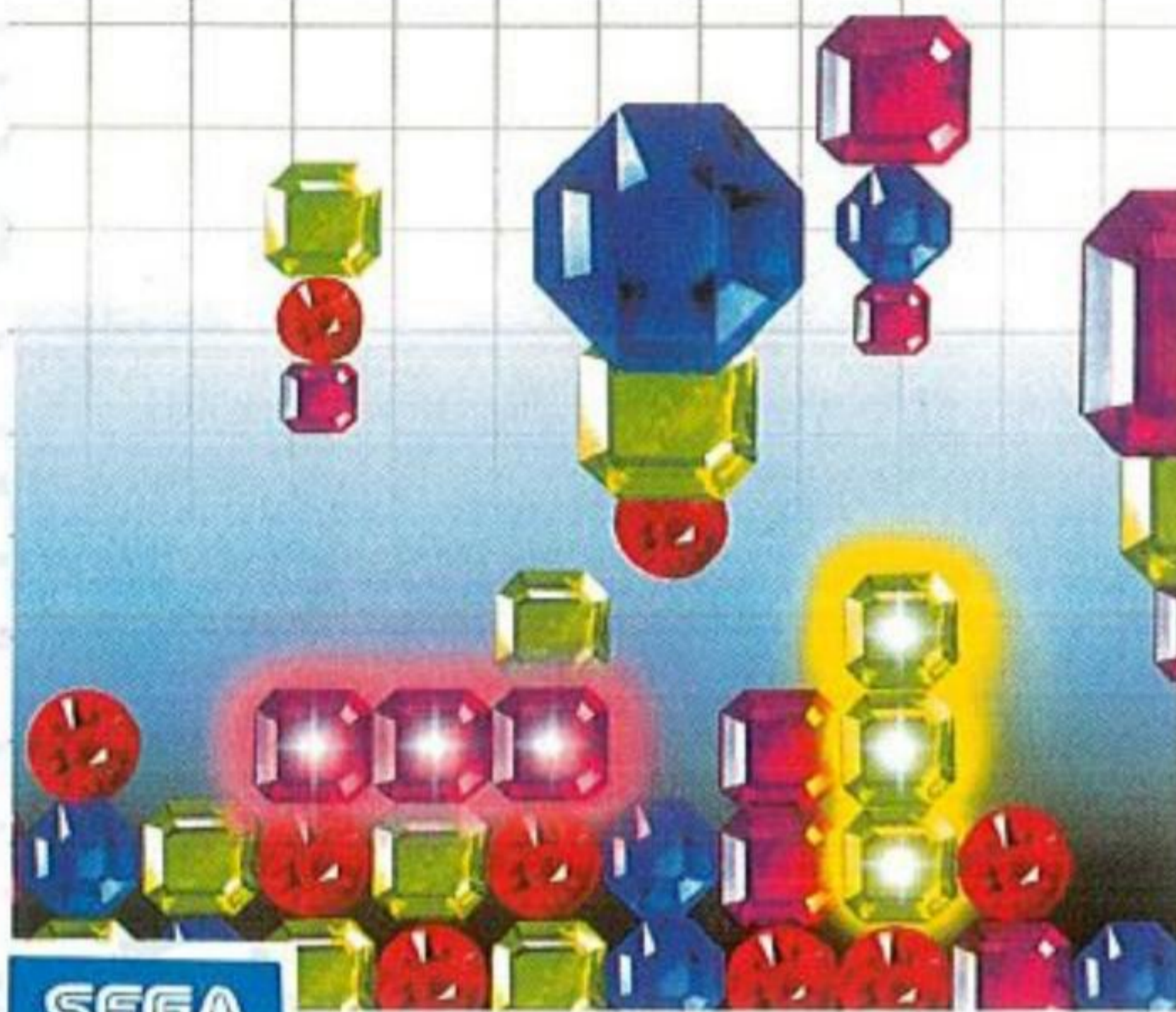
טטריס פותח כמשחק מחשב כבר לפני מספר שנים, וזכה להצלחה אדירה. במהדורה הממוחשבת שלו לספקטרום, הוא נמכר ב-200 אלף עותקים. בגירסה שפותחה עבור נינטנדו וגיימבוי, כבר הפסיקו לספור את העותקים שנמכרו. ולאחרונה, בגירסה למחשבים אישיים, הקרויה וולטריס, הוא נמכר ב-100 אלף עותקים. בקיצור - להיט.

האיש שהמציא את המשחק הוא מתמטיקאי ותוכניתן רוסי - אלקסיי פויטנוב. הוא מספר כי בהתחלה צץ אצלו הרעיון. לאחר שהיו לו קווים ראשונים לביצוע, החליט להתייעץ עם פסיכולוג רוסי, דר' ולדימיר פוקהילקו, מאוניברסיטת מוסקבה, כיצד להפוך את הרעיון למשחק מהנה. דר' פוקהילקו נתן עיצות מתחמו הוא, כמו למשל, כיצד להפוך את המשחק למוח יותר, כיצד לספק אתגרים וכיצד גם לעצב אותו כך שימשוך יותר.



Nintendo

COLUMNS™



SEGA

COLUMNS

יהיה עליך להתמודד עם צורת מסך חדשה. חשוב על התוצאה של כל מהלך לפני שאתה מבצע אותו. וערוך את הצורות כך שתרוויח הכי הרבה.

* כאשר הצורות יורדות, נסה אקראית לשנות את הצבעים. זה עשוי להשפיע לטובה על המשחק.
* לאחר שהצורות נחתו, יש באפשרותך, בשתי השניות האחרונות, לסדר את הצבעים לפי הרצוי. נצל את הזמן הזה לטובתך.
* כאשר המשחק הופך למהיר והשליטה בו נעשית קשה יותר ויותר, התרכז בצבע של האבנים כדי לשלוט במהלכים. בחר לך צבע אחד, אדום, למשל, והתמקד בו. נסה לשים את כל האדומים במקום אחד, ולקוות שכאשר הם יפלו, הם יקחו איתם מה שיותר אבנים.

בחירה, כדי לסגור את החלון. ברגע שבחרת את סוג המשחק, תפעיל, כרגיל, את ידית ההיגוי. כדי לגרום לנפילה מהירה יותר של הצורות, אתה יכול ללחוץ על ידית ההיגוי כלפי מטה. ככל שהצורות תיפולנה מהר יותר - כך הניקוד שלך יעלה בהתאמה.

בונוסים

האסטרטגיה הבסיסית, היא למנוע חללים בתבנית. אבל, תוכל גם לזכות בנקודות בונוס בכל רמה. אחת הדרכים הטובות ביותר היא לסיים שתי שורות ומעלה ביחד. אם תסיים ארבע שורות בו-זמנית, תזכה בבונוס גדול ביותר והמסך ירעד.

תוכל לזכות בבונוס נכבד, אם תשים את הצורה בשורה, כאשר היא מופיעה לראשונה, ותשתמש בחץ התחתון כדי שתיפול למקום במהירות. ככל שהצורה תיפול מהר יותר - כך תזכה במספר נקודות רב יותר.

כאשר תגיע, במשחק הראשון, ל-30 אלף נקודות, תקבל כמות הוקרה טייל על המסך. ככל שהניקוד יהיה גבוה יותר, כך הטייל יהיה עבה יותר.

הזמן להפעיל את הראש. לא בסגנון בית-הספר חלילה וחס, אלא בצורה משעשעת ומעניינת. לפניכם משחק נוסף לתירגול התאים האפורים בסגנון טטריס של נינטנדו וקלקס של לינקס. במשחק נופלות צורות שונות בשלשות. תפקידך למלא שורות או טורים בצורות הללו. כאשר הצורות נופלות, השחקן יכול להזיז אותן שמאלה או ימינה, לגרום להן לנוע מהר יותר או להאט את מהירות נפילתן. לאחר שתצליח להרכיב שלוש צורות זהות או שלושה צבעים זהים בשורה או בטור, הם ייעלמו, וזו למעשה מטרת המשחק. אתה מפסיד במשחק או במקביל המשחק מסתיים, כאשר לצורות היורדות מלמעלה אין מקום לרדת. השחקן יכול לראות את השורה שעתידיה להופיע בחלון בפניה השמאלית העליונה של המסך. המשחק מציג אופציות נוספות לשעשוע. במקום יהלומים שירדו מטה יופיעו פירות, קוביות, וסמלים נוספים. אופציה נוספת לתמונת רקע, קיימת אף היא במשחק. אפשר להשתמש ברקע קבוע, או במסך של מסלול מרוצים, הנע כל זמן המשחק מאחור.

בנוסף, דרגות הקושי במשחק עולות, כאשר משנים את כמות העצמים בכל שורה (ארבעה, חמישה או שישה). במשחק ניתן לשחק לבד או עם חברים. למשחק גם גירסה נוספת, אותה מתחילים עם מספר שורות שכבר קיימות במסך. אחד מהיהלומים מנצנץ כאשר המשחק מתחיל והמשימה היא לנטרל את אותו יהלום. במשחק לשניים, קיימות שתי אפשרויות. האחת, הגירסה הרגילה, בה אתה משחק נגד חבר, כשהתחרות היא מי יזכה במספר הנקודות הרב ביותר. בשנייה, הגירסה המהבהבת, אתה צריך להביס את החבר.

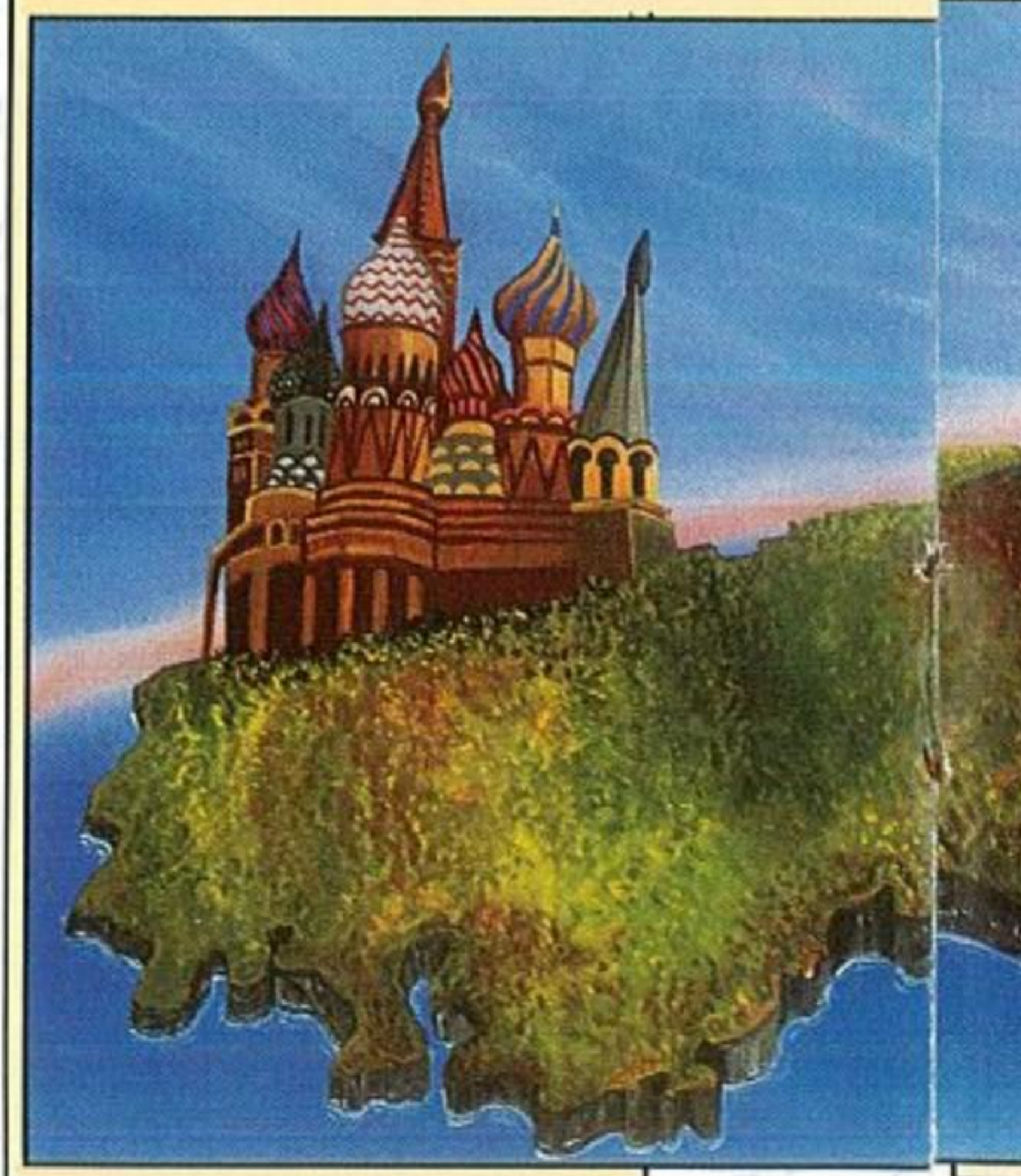
רמזים

* למד לחשוב קדימה. בכל פעם ששלשה תושם במקום,



KLAX

קלקס נחשב לאחד המשחקים החמים של השנה. הוא יצא לאור בגירסה למערכת 16 ביט של סגה, וללינקס של אטארי. הרעיון זהה לטטריס, וולטריס וקולמס. הצורות יורדת בצורה מאוזנת לכיוון השחקן שתפקידו לסדר אותן בשורות. גם כאן הצבעים שונים, הגרפיקה מעולה והמהירות משתנה. למשחק גם צלילים מגוונים שבהם קול מיוחד לתחילת המשחק ולסופו. קלקס של לינקס מתוכנת לאורך המסך ולא לרוחבו - שינוי יחסית למשחקים האחרים.



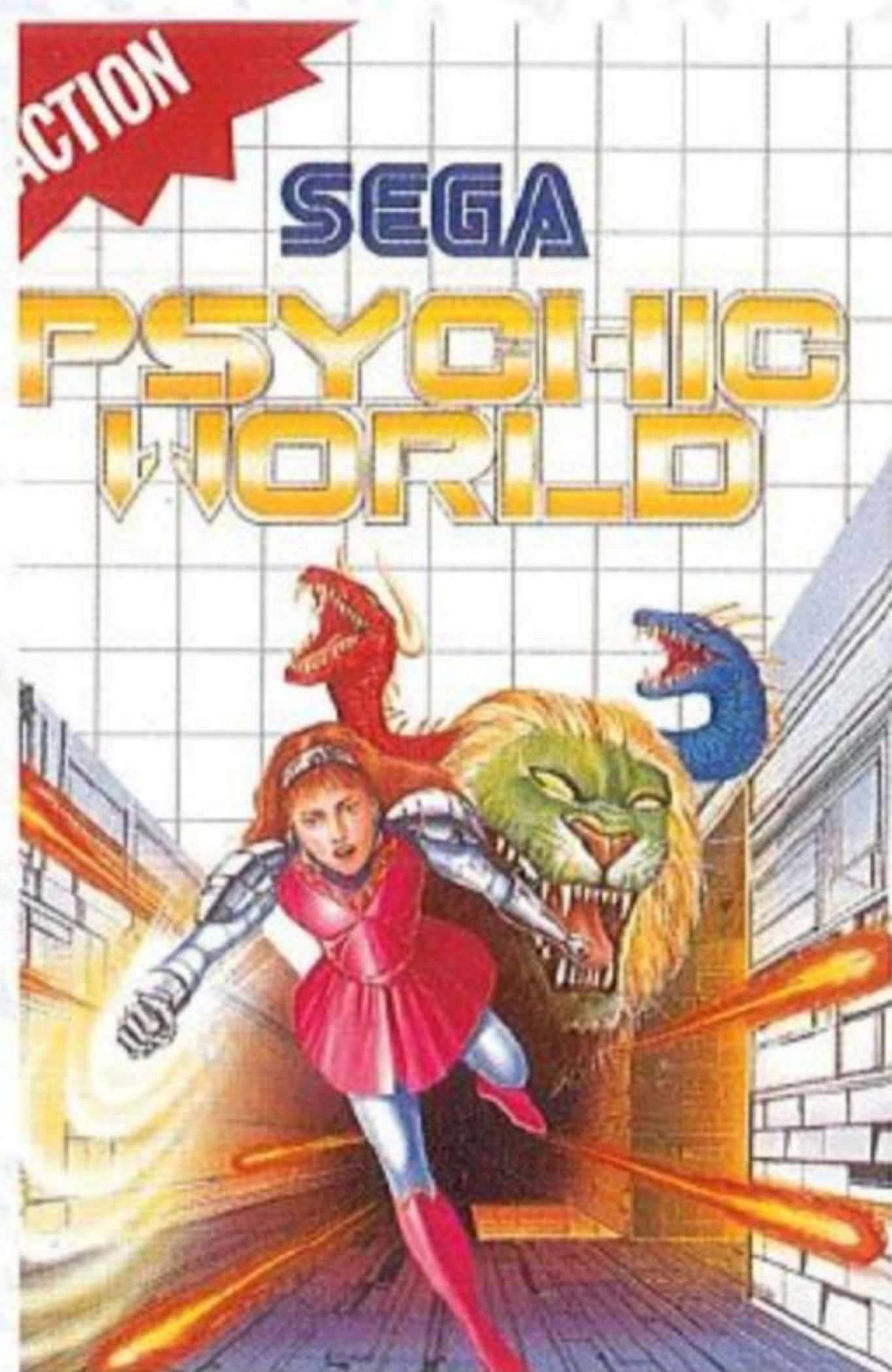
WIZ





המשחקים של

PSYCHI-WORLD



ד"ר קנביק צריך אותך כדי שתציל את ססיל הצעירה. היא ואחותה לוסיה, עורו לו בעבודתו המדעית. לרוע המזל, המפלצת שדר' קנביק שמר לניסוייו, הצליחה להימלט ולחטוף את ססיל. אתה מוזמן להצטרף להרפתקה נפלאה, שבמהלכה תיתקל בעולמות מיוחדים, ביצורים מוזרים ובסכנות אימות. אל תיבהל! בסוף הדרך מחכה לך עלמה צעירה.

התקדם ביער באמצעות גרון הקרב והזו סלעים באמצעות לחשי קסם, כדי למצוא את המערות הסודיות. כאשר תיתקל במפלצת האימתנית של אדר, חשוב רק כיצד להשמיד אותה, אחרת לא תמצא את תשעת הקריסטלים. כאשר תגלה אותם - תמצא גם את גרון הזהב, כלי הנשק היחיד שמסוגל להשמיד את אדר הרשע.

GHOULS'N GHOSTS

GHOULS'N GHOSTS™



לוקי הרשע הצליח פעם נוספת להשתלט על ממלכת לקסט הקסומה ולהפחיד את תושביה. אתה, סר ארתור, מוכרח להציל את כפר מולדתך ולמצוא את הנסיכה היפה תמרה. אז קדימה! טול את נשקך וצא לדרך כדי להרוס את לוקי והיצורים המגעילים שסרים לפקודתו.

SUPER MONACO GP



16 סיבובים הם שיכריעו מי יהיה האלוף במירוץ המכונניות היוקרתי הזה. כאן ייבחנו מיומנות ואומץ.

ASSAULT CITY



זו ארצם של הרובוטים. מחשב מרכזי שולט בממלכה. רובוט רצחני חמוש ואחוז טירוף רוצה להשמיד הכל ולהשאיר מהרובוטים חתיכות קטנות של מתכת. אל תיתן לו. אתה יכול להשליט סדר בממלכת העתיד.

GOLDEN AXE WARRIOR

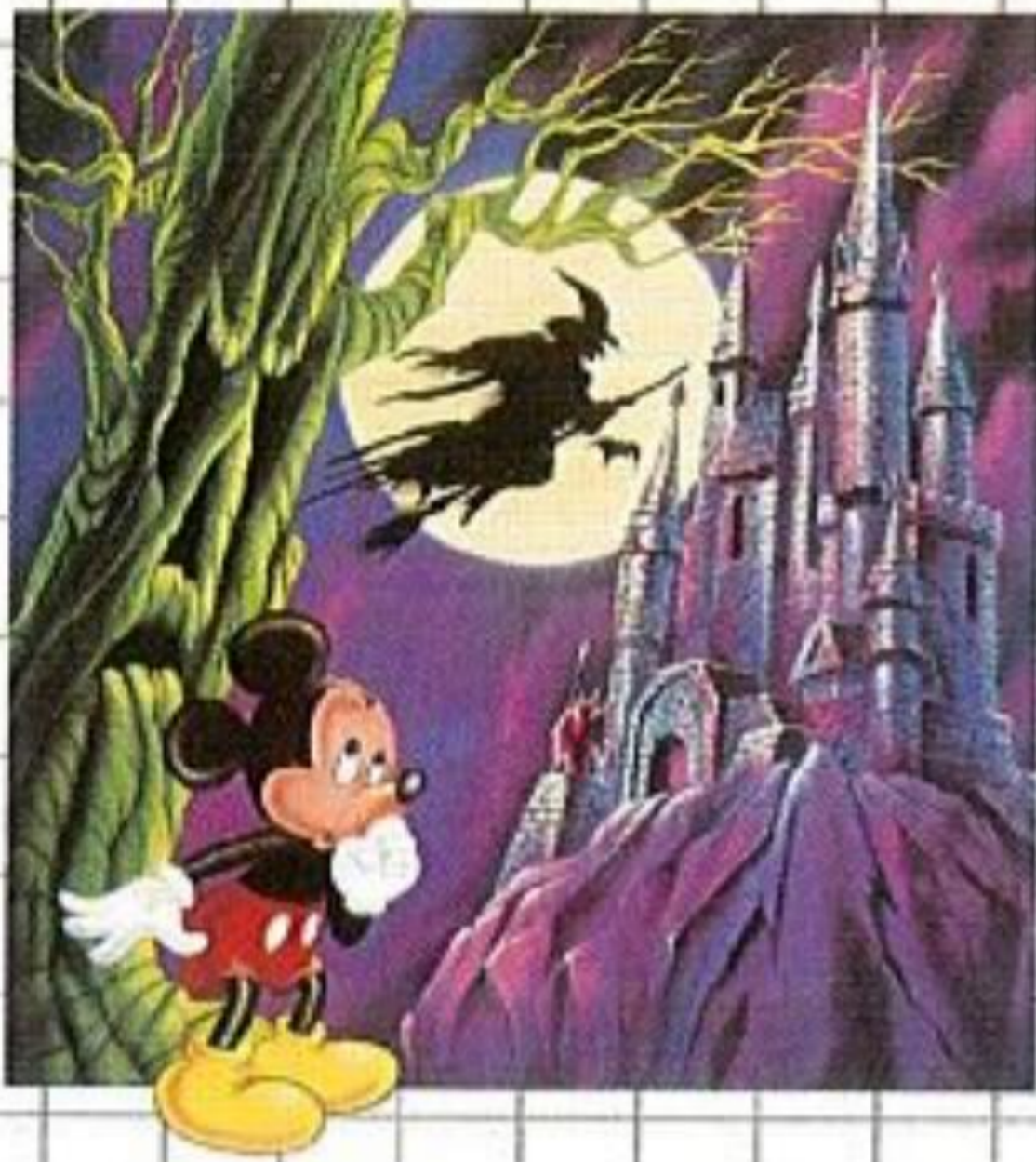
GOLDEN AXE WARRIOR™



שלוות העולם מוטלת על כף המאזניים. אדר הנורא, ענק רשע, גנב את תשעת הקריסטלים מממלכת פיירווד והחביא אותם בתשעה מבוכים שהוא עצמו יצר. תשעת הקריסטלים מגינים על בני האדם מהרוע, במיוחד מתעלוליו של אדר האיום. אבל, עכשיו הקריסטלים נעלמו והעולם נתון לחסדיו. מישהו חייב לשים קץ לתעלוליו, לחושך להרס ולמוות. האם אתה תהיה זה שיביא חזרה את השלום והשלווה? תצטרך לעבור יערות חשוכים ולהפליג בים סוער.

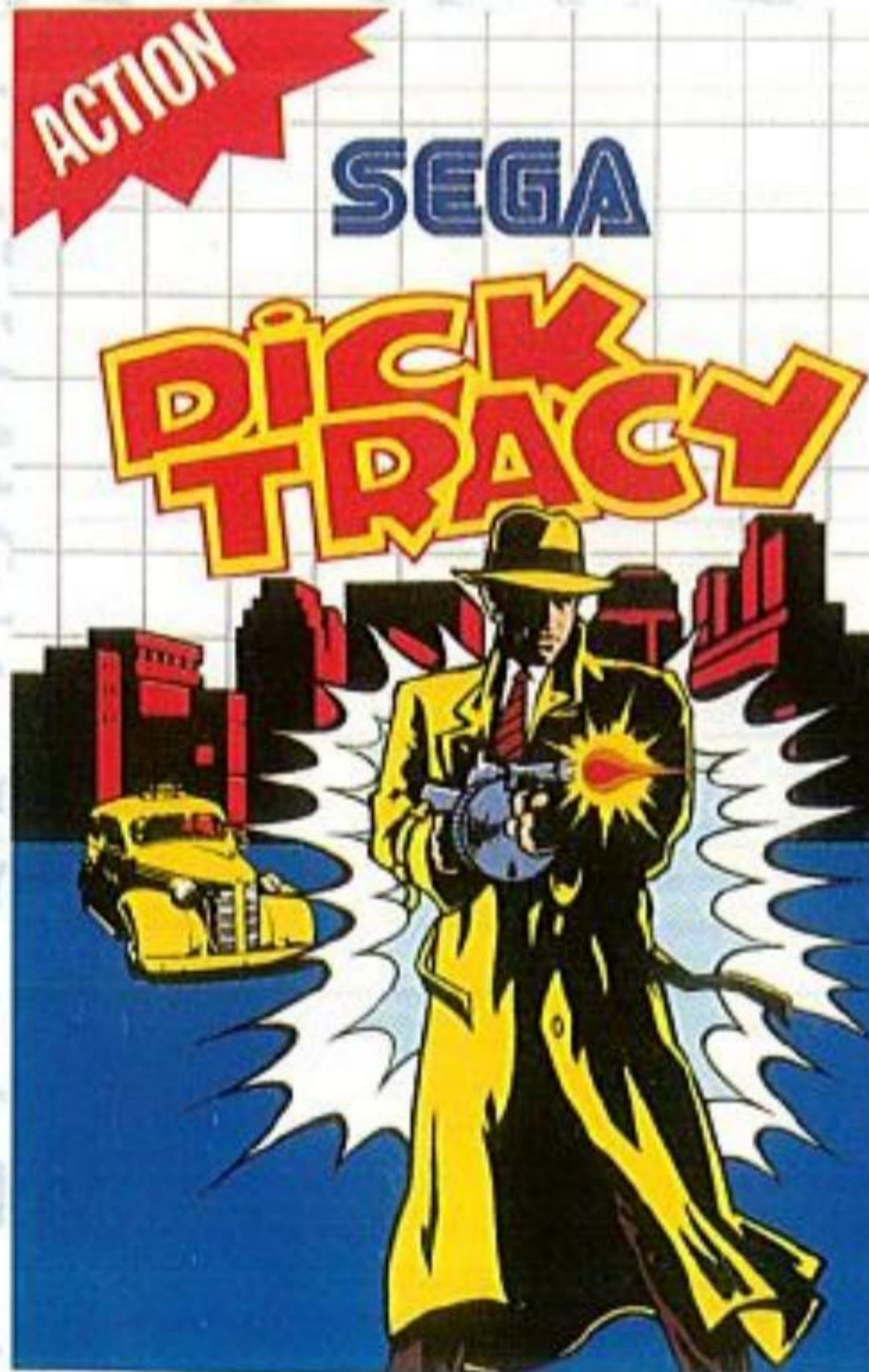
CASTLE OF ILLUSION

STARRING MICKEY MOUSE



מיקי צריך לעמוד במשימה. הוא בעקבות המכשפה האיומה מיזראבל, שחטפה את מיני. מיקי חייב לגלות את שבע האבנים הטובות הטמונות בסירת המכשפה, כדי להשתמש בהן להצלת אהובתו. האם מיקי ימצא אותן? זה תלוי בך, כמוכן.

DICK TRACY



ביג בוי וחבורת הרשעים שלו, השתלטו על החובות העיר. רק בלש חביב ועתיר נסיון כדיק טרייסי, מסוגל להילחם בהם ולהשיב את הסדר על כנו. הוא מחכה לך, כדי שביחד תשלימו את המשימה.

ההחדשים
SEGA

MOONWALKER

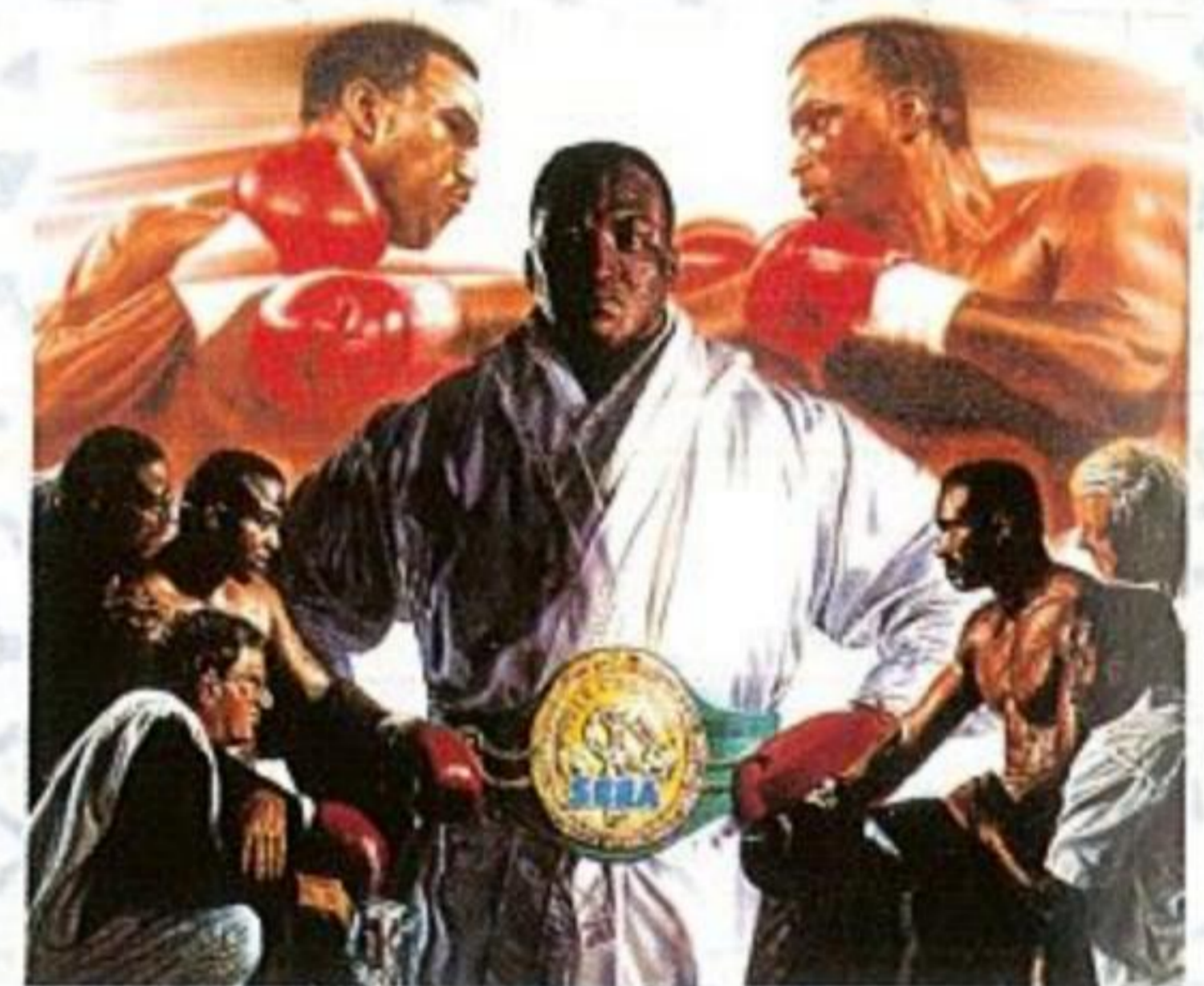
ARCADE

SEGA
MICHAEL JACKSON'S
MOONWALKER™



"מייקלו" נשמע קולה של קטי. היא ניצלה. כי הצלחת למצוא אותה. אבל, ילדים אחרים עדיין חסרים. האם תוכל למנוע ממר ביג המשוגע לחטוף ילדים נוספים? אתה תוכל - אם תהפוך למייקל ג'קסון ולו רק למשחק הזה. תנוע כמו שרק מייקל יכול ולבסוף תביס את הפושעים.

HEAVYWEIGHT CHAMP



ימנית מוחצת ושמאלית כבירה תשלח את האלוף לקרשים. הנה קם אלוף חדש. הקשב למצהלות ההמונים. הם יודעים שאלוף חדש זה כוח, גאווה והתרגשות. אתה יכול להיות שותף לכל אלה, כמו גם לסדרת קרבות איגרוף אימתנית.

DANAN - THE JUNGLE FIGHTER



דנן שניצל כילד על-ידי ג'ימבה בן שבט האמזונס, חזר יום אחד מצייד לביתו, והופתע לגלות שג'ימבה פצוע אנושות. מה קרה לג'ימבה? מי יכול היה לעשות לו דבר שכזה? עזור לדנן לגלות את התשובה ולנקום את מותו של ידידו ומושיעו.

SHOOT

SEGA

Aerial Assault



ר וצים לנהל קרבות אויר? לתקוף כמו שצריך ואחר-כך להתגלגל גילגול ניצחון? אם כן, זה המשחק שלכם. הוא מאפשר לכם להוכיח את שליטתכם במטוס, כמו גם בקרב האויר כולו. לפניכם משימות מגוונות, וכלי נשק חדישים ביותר. מטוס הקרב שעל המסך נראה מהצד והשחקן יכול להניעו על המסך מעלה מטה תוך כדי האטת המהירות או הגברתה.

כלי הנשק במשחק מגוונים במיוחד, כמו גם סוגי האויב שבו נלחמים: טילי ים - אויר, צוללות, אוניות קרב, ואפילו סדרה של כלים נגד מטוסים שעל כמה איים קטנים היורים לעברך. כלי נשק מיוחדים ופצצות נתן להשיג אחרי שמפוצצים את המטוס המסתובב של האויב ומשיגים כך בונוסים כמו שינוי הכדורים שברשותך. הכדורים מתפוצצים כמניפה, או כבודדים.

הגרפיקה במשחק נהדרת, כמו גם הגיוון שבמשחק. ככל שהשחקן זוכה ביותר כלי נשק, כך עולה רמת הפירוטכניקה שבמסך, והיא כוללת התקפה על אוניית הקרב "וינסק" ומטוסים גדולים הטסים גבוה מעל העננים.

אם בא לך להרגיש כיצד חשים בקרבות אויר או סתם יש לך עודף אנרגיה, אתה יכול להתנפל על המשחק הזה ולהרגיש איך האנרגיה מתבזבזת. עדיף מאשר להתנפל על האח או האחיות הקטנים.

טיפים

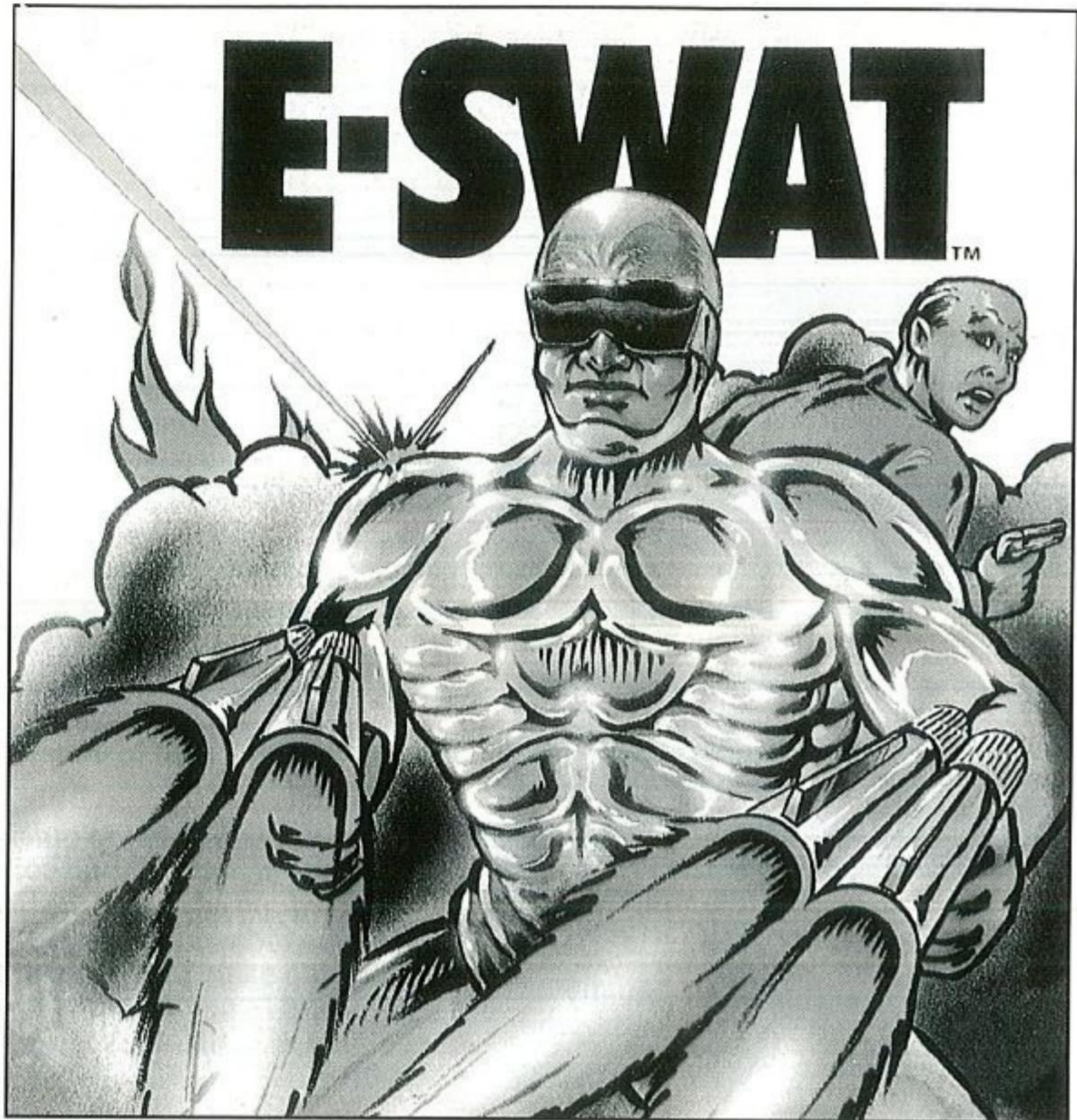
- * כשמתגלים המטוסים הכחולים הגדולים, צריך לירות בהם במהירות כדי להשמיד אותם.
- * כשמגיעים לספינה הגדולה, בסוף המסך הראשון, צריך לירות בה הרבה כדי להשמיד אותה.
- * במסך השני, כשמופיעים



הברקים, צריך לטוס מתחתם בתוך העננים, כדי לא להיפגע מהם.

- * בסוף המסך השני, כשמגיעים למטוס הגדול, עדיף להשמיד תחילה את התותח העליון הנמצא על הזנב.
- * במסך השלישי, ההליקופטרים נותנים את הבונוסים ולא המטוסים המסתובבים. כשמגיע נ.מ., עדיף להשמיד אותו כי הטילים שלו עוקבים אחריו.
- * עדיף לא לקחת את הבונוסים שמצויירת עליהם גולגולת שמקבלים מההליקופטרים. הגולגולת תשמיד אותך!
- * צריך להיזהר מהצנחנים. כשיורים עליהם - הם יורים עליך בחזרה.
- * בסוף המסך השלישי, יש קיר אבן עם תותחים. רצוי להשמיד קודם את התותח התחתון.

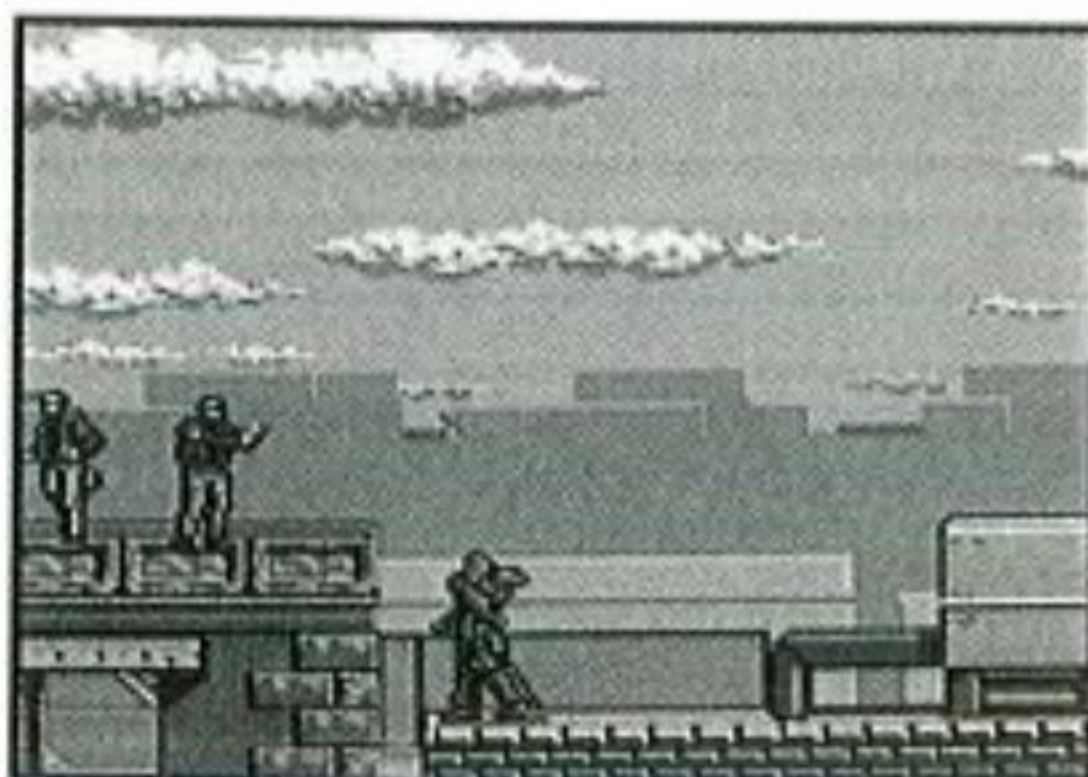
בלייזר, המדען
 המטורף, החליט לנצל
 את כשרונותיו למטרה
 שלילית. הוא הקים צבא
 שלם של בריונים
 המנסים להשתלט על
 העולם. בין חורבן גמור
 לשגשוג, תמצא את
 E-SWAT, כלי נשק
 מתוחכמים מלווים
 בטקטיקות לחימה
 מתאימות. הובל את
 יחידת E-SWAT
 למפקדת האויב ועצור
 את בלייזר!



E-SWAT לוקח אותך לארץ
 הרפתקאות רחוקה ועתידיה עמוסת
 סכנות ואתגרים שבה ייבחנו
 הרפלקסים המהירים שלך, כמו גם
 מהירות תנועת העיניים.
 לפני שתתחיל במשימה תזכור
 שצריך להיזהר על כל צעד ושעל!
 מצמררררר....

רמזים

* כאשר תפגוש באויב בסיבוב
 האחרון, כלי הנשק הטוב ביותר
 שלך יהיה זה היורה להבת האש.
 * את האויבים המכניים הכי
 קשה להשמיד. כאשר תיתקל בהם,
 תהיה חייב להפעיל את כל הכוח
 שברשותך.



מהתותח הצמוד לידו תוך כדי קפיצות מדהימות.
 גם השלד המגן יעשה את תפקידו, אולם הוא יתפרק
 לחלקים ויעוף - אם תפגע בו אש האויב.
 מה שהופך את המשחק למיוחד כל-כך, הוא העובדה
 שהאויבים מגיחים משני צידי המסך, שלא כמו במשחקים
 האחרים, בהם האויבים מגיעים מצד ימין של המסך, בלבד
 וצועדים לעבר הגיבור כמו צאן לטבח.
 בנוסף, בשלב השני, מגיח מהמארב מידי פעם צלף, מה
 שיאלץ אותך לנהוג בזהירות כל הזמן.
 האויב עושה רושם בלתי רגיל והוא בלתי מוסרי לחלוטין.
 הוא יכול להסתתר מאחורי אישה בכסא גלגלים ולירות לעברך
 בידיעה שלא תשיב לו מלחמה.
 אויב אחר מסתתר מאחורי כדור ענק שאי אפשר להרסו,
 ומחכה למחוז את הגיבור שלנו בקלי קלות.
 הגרפיקה והצלילים במשחק יגרמו לך להזדהות מיד עם
 המשימה. גם הפריטים הרבים המופיעים במשחק, יתרמו להנאה
 מלאה ממנו.

א תה שוטר בעולם העתיד, כאשר
 לפושעים יש את כל האמצעים
 הטכנולוגיים החדשים כדי
 להילחם בך. במשחק אתה שוטר
 במשימה מיוחדת, המגייס את כל
 הכוח הקיים בעולם, כדי להצילו
 מהשתלטות הפשע עליו.
 בתחילת המשחק, הדמויות הן
 בשר ודם, שאוחזות בידיהן כלי
 נשק פשוטים, כמו רובים ואקדחים.
 כדי לנוע ולהצליח במשימה
 הראשונה, אתה זקוק לשלד
 המיוחד, אותו תשיג אם תאסוף
 פריטים כבונוס.
 במשימה השנייה לבוס הרע
 נשק משוכלל יותר - יר הזכוכית.
 הגיבור יכול לירות מיגוון כדורים

חדשות סגה



* משקפיים חדשים לסגה יגיעו בקרוב לארץ. מכורים, וכאלה שאינם רואים היטב, חייבים להיעזר בסבלנות.

* הגיעו ג'ויסטיקים חדשים לסגה. הם נראים בדיוק כמו הג'ויסטיקים הרגילים של המערכת, להוציא הבדל קטנטן אחד: הכבל המחבר את הג'ויסטיק למערכת יוצא ממקום אחר, כי כך חשבו בסגה שנוח יותר.

וזה
SEGA

עשרת הגדולים של סגה

פברואר מרץ 1991

פתרון לחידון
סגה מגיליון
מס' 2

1. SECRET COMMAND
2. DOUBLE DRAGON
3. QUARTET
4. MISSILE DEFENCE
5. אפולו, לאנג ודרגון
6. גרזן הזהב וחיית טרף

1. BOMBER RAID - המפציץ
2. ALEX KID I - אלכס הנער
3. RAMPAGE - הגורילות
4. WONDER BOY II - ילד הפלא
5. WORLD SOCCER - כדורגל
6. DOUBLE DRAGON - דרקון כפול
7. CLOUD MASTER - שליט העננים
8. DYNAMITE DUX - הברווז המתפוצץ
9. PHANTASY STAR - כוכב הפנטסיה
10. OPERATION WOLF - המשימה זאב

לפניכם מצעד עשרת הגדולים לחודשים פברואר ומרץ. הדירוג נקבע על-פי כמות המכירות של כל משחק. לאחר שבמשך חודשיים ניסיתם להמר ואף אחד אפילו לא התקרב לדירוג הנכון, החלטנו להפסיק להתעלל בכם, ולבטל את הימור החודשי. את הפרסים שהצטברו, אנחנו מעבירים לשעשועונים אחרים. מזל שהפרס הראשון לא היה טיסה ללאס-ווגאס, כי, בכל מקרה, מחמת הבושה, הייתם נשארים בארץ.

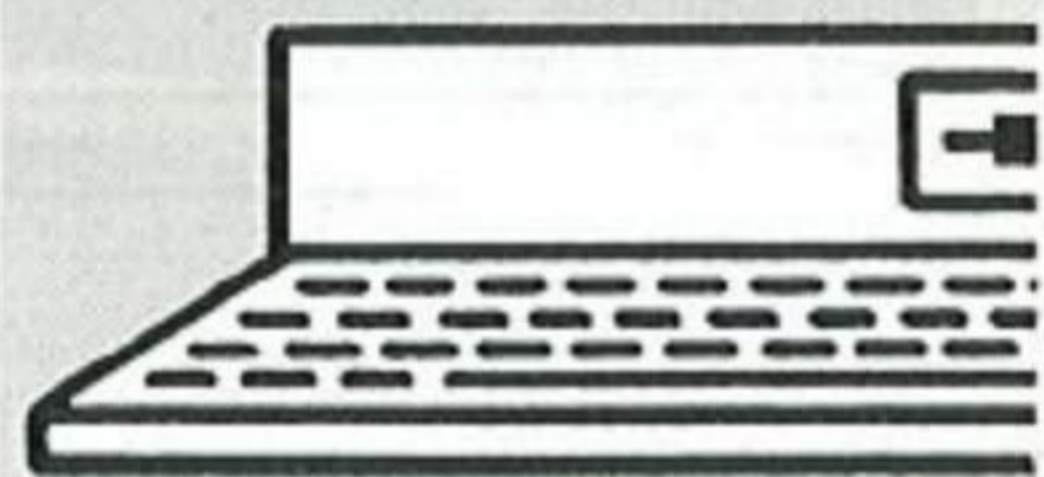
האירוע לכל חובבי משחקי הטלויזיה

א ליפות הארץ בסגה ובנינטנדו תיערך ב-8.7.1991 במועדון אימפולס ברמת-גן. בליפות יתחרו חובבי סגה על תואר אלוף סגה, חובבי נינטנדו על תואר אלוף נינטנדו, ועל תואר אלוף האלופים, יתחרה הזוכה במקום הראשון בסגה מול הזוכה במקום הראשון בנינטנדו. בשלב הגמר של התחרות ישתמש כל אלוף במערכת המתחרה: אלוף סגה במערכת נינטנדו ואלוף נינטנדו במערכת סגה. במהלך יום התחרות יהיו במקום פעילויות נוספות, הופעות אומנים, הפתעות ופרסים. פרטים נוספים בגיליון הבא. המעוניינים להשתתף מתבקשים למלא את הספח המצ"ב ולשלוח אותו לת.ד. 1409, בני-ברק.

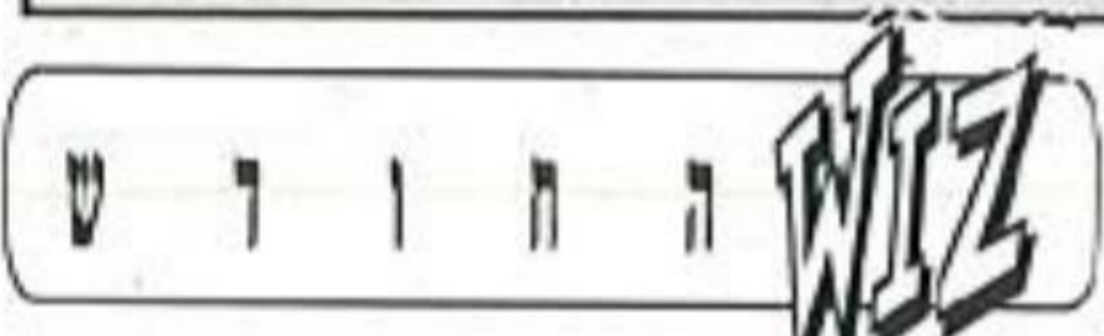
אליפות סגה/נינטנדו ואלוף האלופים

שם _____
 כתובת _____
 גיל _____ טלפון _____
 ברשותי מערכת(סגה/נינטנדו) _____

צייר אותה יפה! WIZI



להלן שמות הציירים שזכו בכינוי החיבה WIZI, בשל הציורים היפים ששלחו: יפתח גנזק, אחמד גוטי, אלעד חמיאל, אלעד וירניק, איתמר פרדני, איל מרקוס, אלי גולדנברג, דן בורנשטיין, יריב צור, י. שטכטברג, משה פשליץ, איתמר לרנר, רועי צונה, יניב גרינברג, ירון דן-גור, אסי גולדשטיין, טל ארז, תומר חונן, ליאור גולדשטיין, צ'רניאבסקי מיכאל, אורי חונסקי, ליעד אברהם, ובמקום הראשון, זכה הפעם, טל ארז מראש"צ.



ברוב קולות, זכה יניב גרינברג בתואר WIZI החודש הקודם. הפרס, שרק יניב יוכל לגלות לכם מהו, בדרך אליו.

החודש הצטרפו לתחרות על התואר החשוב ערן סלומי, 12, מיבנה, שמציין שמגיע לו להיות WIZI החודש בשל השליטה המופלאה שלו בנינטנדו, עידו המר ועידן מקוצקי, 13, מתל-אביב המציינים שהם משחקים במשך שעות ברציפות בסגה ולא מפסיקים עד שלא מסיימים את המשחקים, קובי אפק ששיחק ברציפות במשך 16 שעות במשחק סגה, ובנה דרקון שגובהו 1.5 מטר ביום ההולדת שלו, שכל מי שפתח את פיו, קיבל טיפ למשחק מחשב, וניב אדלשטיין, 10, מרעננה, שקנה מערכת סגה וקלטות מכספי החסכונות שצבר. ובWIZI החודש, זכה הפעם, קובי אפק. הוא יודע שיש לנו חיבה מיוחדת לדרקונים.

יציאת החודש

לאחר התלבטויות, החלטנו להעניק הפעם את פרס "יציאת החודש" לשניים: למשורר שחיבר את השיר על עצמו כWIZI גדול, ניר וונג, ולאיתן לוי ששלח לנו שמות סרטים שהפכו למשחקי מחשב.

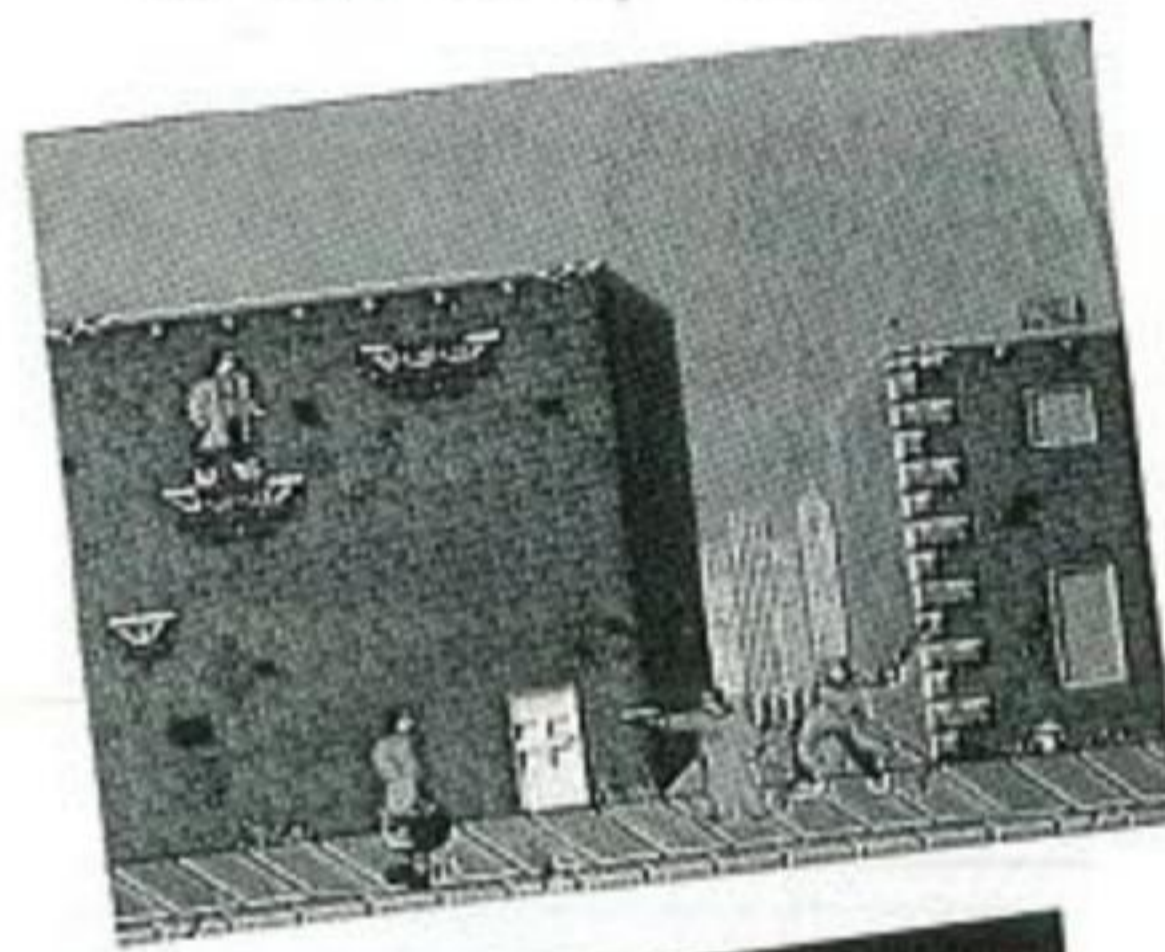
החודש WIZA עברה טראומה של ממש. עשרות אנשים התאהבו בה והחליטו ללחוש באוזניה דברי אהבה. כך קרה שהרבה פעמים היא נאלצה להקשיב לכל מיני גירגורים, ליחשופים, ציקצוקים ועוד כל מיני סוגי קולות. בגלל הדברים ששמעה, היא אפילו החליטה לענות לכם בעילום שם. כמה פעמים אף נאלצנו לנתק אותה מכס, כדי לאפשר לה חופשה מרגיעה. אז שימו לב! WIZA היא בחורה מהוגנת וחסודה ומעוניינת שתלחשו לה רק על דברים העומדים ברומן של יעולם. היא אפילו המליצה לנו להמליץ לפניכם לקרוא את המדור מגיליון 2.



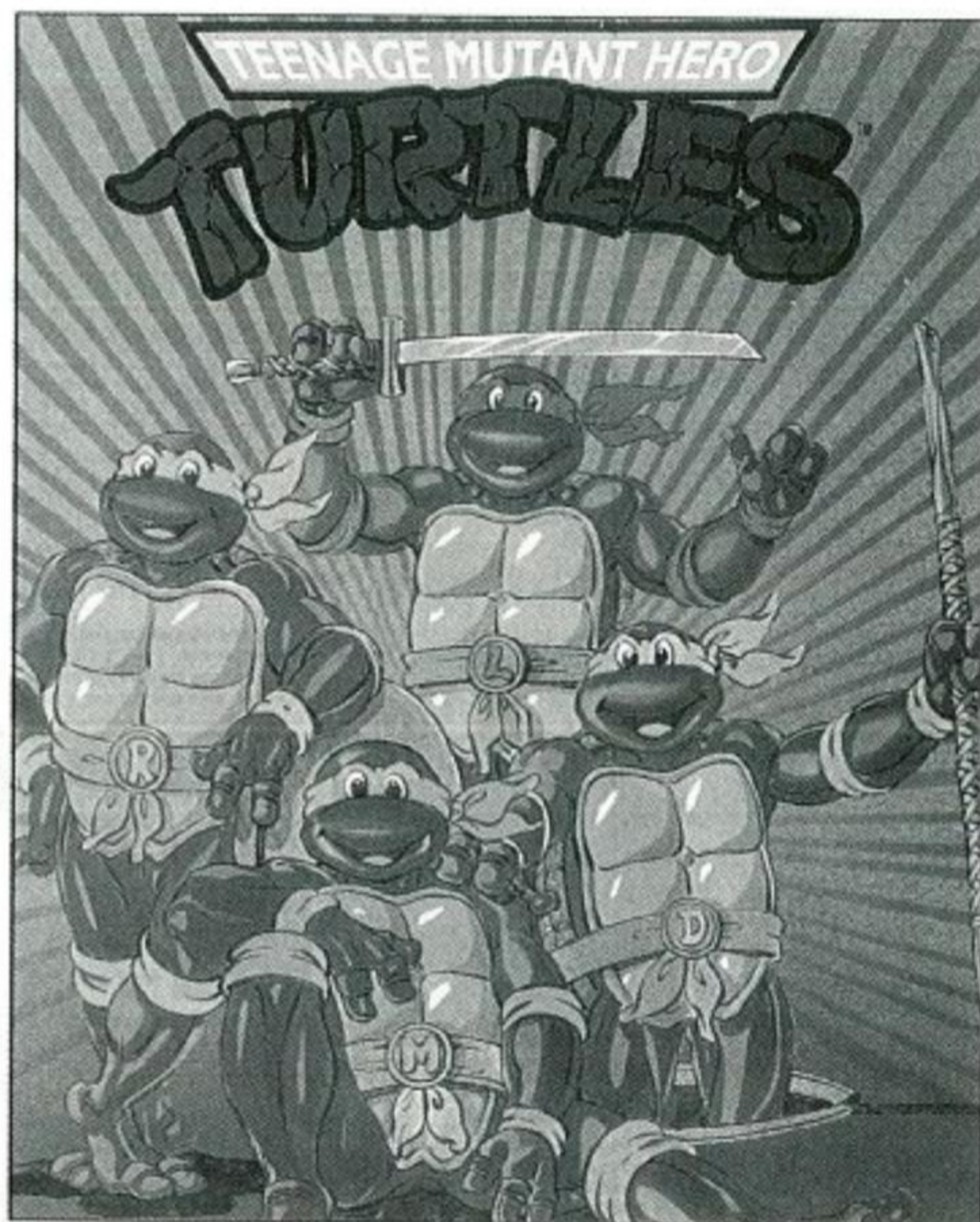
הקו החם של השנה הוא מספר הטלפון 03-5794719, אליו מחוברת WIZA, המזכירה האלקטרונית שלנו.

קוראים כותבים

קיבלנו אלפי מכתבים ושיחות טלפון עם הצעות, בקשות, טיפים והודעות על הורים מכורים. בשל חשיבות העניין, החלטנו להעניק לכם מקום, שבו נפרסם את מה שכתבתם. זה העמוד שלכם. אם אתם משעממים את עצמכם - תוכלו לדלג עליו



* אלמוני: כשאני קורא WIZ, אני חושב שאני טארק עזיז והולך להתפוצץ כמו חזיר.
* אלמוני: לאימי יש בעיה רצינית: היא חולה על מבוכים ודרקונים. כדי לרפא אותה, החלטתי לפרסם את הדבר ב-WIZ. אולי זה יעזור.
* ניר וונג שלח שיר. השיר הומלץ על-ידינו לקדם אירוויזיון ונרחה ברוב קולות השופטים שהיו בני שישים ומעלה.



* איתן לוי לחש ל-WIZA, שבעקבות הכתבה על סרטים שהפכו למשחקי מחשב מגיליון מס' 2, הוא מציע רשימה מעודכנת של כל הסרטים שאי-פעם הפכו למשחק מחשב. הנה הם לפניכם:
אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון, בחזרה לעתיד, מיקי מאוס, בגס בני, המרדף אחר אוקטובר האדום, סהרורי, באטמן, פלטון, צבי הנינג'ה, דיק טרייסי, ספיידרמן, מכסחי השדים I ו-II, רמבו, זאב מעופף, דר' גייקל ומיסטר הייד, סופרמן, סנופי, הארי המזוהם, ימי הרעם וגוניס I ו-II.

(היו משחקים נוספים ש-WIZA לא כל-כך קלטה, בגלל הלחישות, כמוכן. אם אתם מעוניינים בשיתוף פעולה של המזכירה שלנו, תתחילו לדבר בקול רם וברור).

* WIZ מקרית - גת, שאת שמו לא זיהינו, אבל מס' הטלפון שלו למעוניינות הוא 051-88603. שלח לנו את הבדיחות הבאות:

אבא שלי קנה מכונת WIZA מקסימה עם מחשב בפנים. בקיצור



מגניבה. מה זה מגניבה? - גנבו אותה!

אחר-כך קניתי מחשב משגע וסיפרתי לו על WIZA. הוא כל-כך נדלק עליה, עד שנשרפו לו הפיזוים.



אני WIZ כל-כך גדול

אני WIZ כל-יכול

במחשב אני עובד על המשחק

וכשהוא נגמר - הוא נכנס לתוך הפח

וגם מבוכים ודרקונים אני אוהב

ואת הלוחם אני משחק

וכשעם הלוחם אני הורג

כולם בורחים בלי הפסק

בגלל ש...

אני WIZ כל-כך גדול

אני WIZ כל-יכול

* זוג אלמונים סיפר לנו על בעיה חמורה במיוחד שלהם:

היא: - חבר שלי חושב שהוא כלב ומכריח אותי ללכת איתו

עם רצועה ברחוב ולהגיד לו ארצה וקום. מה לעשות?

הוא: - האו האו, היא חושבת שהיא חתולה.

* יואב גלזר שמשחק מבוכים ודרקונים כמעט כשנה, גם כשחקן וגם כשליט המבוך, כתב לנו שהוא מאוד נהנה מטבלת "CRITICAL FALLS" ו-"HITS" של AD&D. הוא מקווה שגם הקוראים ישתמשו בה. כמו-כן הוא מצרף לחשים לחקירה אותם נפרסם בהמשכים. לפניכם השניים הראשונים:

1. גירוש אל-מתים קוסמים

ואלפים

טווח: ראייה

משך פעולה: מיידית

ומספרים

פינת ההורים ה-WIZים



D&D עתידני בו אתה בונה דמויות, רושם MODIFY, ומגדיל את הנק"פ שלך ואת תכונותיך. למשחק גרפיקה מעולה.
2. כדורסל של N.B.A - במשחק קבוצות אמיתיות, אליפויות ודימיון רב למציאות. עכדול כארים ג'אבאר שטוב בהטבעות, משחק כך גם במשחק. גם במשחק זה הגרפיקה מצויינת.
* ליאור שיאון מעוניין להמליץ על שלושה ספרים באנגלית של DRAGON LANCE:
TEST OF THE TWINS
WAR OF THE TWINS
TIME OF THE TWINS
הסיפורים מלאי הרפתקאות וקסמים. העלילה מעולה ומתחת.

השפעה: מספר מסויים של אל-מתים בטווח ראייה מגורשים. בעזרת לחש זה יוכל קוסם או אלף, לגרש אל-מתים כאילו היה כוהן באותה דרגת ניסיון. חוץ מזה, ב-4 ק1 פעמים, לאחר-מכן, אם אותו אל-מת בדיוק יראה את הקוסם, יאלץ שוב לעשות בדיקת מורל עם 3- ואם יכשל, יברח שוב.
2. שינוי אישיות קוסמים ואלפים

טווח: 50 מטרים
משך פעולה: 1-8 תורים
השפעה: גורם ל-8ק2 + 1 קב"פ (של יצורים עם מקסימום 11 קב"פ) של מפלצות שיחשבו שהן יצור אחר (לבחירת המטיל) ויתנהגו כמוהו כמיטב יכולתן.

דוגמה: אדם שיודע דרקונית וחושב שהוא דרקון, יוכל לדבר דרקונית כמו דרקון אבל לא יוכל להשתמש בנשק נשיפה או לעוף, למרות שסביר שיעשה "כאילו". נטייתו של הקורבן לא משתנה גם אם הוא חושב שהוא יצור בעל נטייה שונה. הלחש לא משפיע על יצורים קסומים ואל-מתים. אם הלחש מוטל על קבוצה, יושפעו קודם היצורים בעלי מספר קוביות הפגיעה הנמוך ביותר.

* עידו יוקב, 10, מרמת-גן, כותב: אני פריק מחשבים שאוהב במיוחד את משחקי סיירה. היה לי מחשב ישן שבכל פעם שהייתי משחק בו ומפסיד, הייתי מכסח אותו במכות. בסוף שפכתי עליו מלח והיכיתי אותו מכה ניצחת. הורי קנו לאחי מחשב חדש ואני משחק בו. בכל פעם שאחותי מביאה משחק מחברה, אני מנקה אותו מוירוסים. (אחותי הביאה פעם משחק עם וירוסים שהדביק את המשחקים שלנו. היא תהרוג אותי כשתקרא את זה). אז כפריק מחשבים אני רוצה להמליץ על שני משחקים: 1. בק רוג'רס שהוא משחק

* טוני גולדנברג כותב: אבי משוגע על סימולטורים של מטוסים. כל משחק חדש שיוצא לשוק הוא רץ לחנות וקונה. כך הוא מפצה את עצמו על יום עבודה ארוך.
* ניר שני-דור מדווח על אביו שמשחק קבוע בנינטנדו שלו, ומבקש שנשלח לו את הגיליון הבא. WIZ מסכים, אלא שיש לו בעיה קטנה אחת: ניר היקר! מה הכתובת שלך?
* עודד גרובר מחיפה כותב: יובל בנאי ואדם כפריקים, לא מגיעים לקרסוליים של אמא שלי. כאשר קיבלתי את גיימבוי, אימי ראתה באיזו התלהבות שיחקתי בו והחליטה לנסות. ואז, בליל שישי, כאשר ביליתי בחוץ, התגנבה אימי לחדרי החשוק, נתקלה בנעל, אך לא וויתרה והמשיכה בחיפושים. לבסוף החליטה שכדאי להדליק את האור ואז ראתה אותו. היא לקחה אותו משולחני ורצה לחדרה, שם עברה תלאות רבות, עד שמצאה את המתג המפעיל, ומיד הופיע טטריס לנגד עיניה. מאותו לילה, לפני כחצי שנה, כמעט ולא זכיתי לשחק במשחק, כיוון שאימי שיחקה בו או שנגמרו הבטריות. כיום אימי היא אלופת המשפחה במשחק הנ"ל ומובילה עם 148 שורות - נכון לאתמול בערב. אפשר לומר שכל בני המשפחה הם פריקים של גיימבוי ובמיוחד של טטריס. למשל, כאשר דודי בא לבקר בביתנו, הוא רב על המשחק עם החברה של אחי. לאור הדברים הנ"ל, צריך לציין, כי שקט בביתי רק כאשר אין בטריות בהישג יד. ולסיום הרי הודאת אימי: "אני מודה בכל הדברים הנ"ל ומציינת שאני פריקית של טטריס וWIZית לגמרי".

טיפ • טיפ • טיפ

הקוד של עולם 3 - 777 807 3454
מאצ'ו מן - 036 033 6683
055 935 6683

■ יבמ - פוליס קווסט

מאת: אלעד וירניק
אחרי התידרוך הראשון, לך לקחת את חפציו מהמקלחת. לאחר מכן, לפני שתסגור את הארון, תטען את האקרה וכך תקבל יותר נקודות.

■ יבמ - קינג קווסט 4

מאת: יפתח גנוק
כדי להשיג מנורה, צריך ללכת לבית הגמדים ולכתוב CLEAN HOUSE. לאחר-מכן, לאחר שהגמדים עוזבים, לנקות שוב, לקחת מהשולחן שקיק יהלומים - GET POUCH, להגיע למכרה היהלומים של הגמדים, ללכת בו מסך ימינה, לתת את השקיק לגמד ואז מקבלים בחזרה את השקיק עם מנורה.

■ יבמ - קינג קווסט 5

מאת: דורון ברק
לבעלי מודמים ותוכנות תקשורת: הפתרון למשחק נמצא ברשתות התקשורת בקובץ KQS.SOL.

בפרס טיפ החודש, זכה הפעם, יפתח גנוק מאשדוד, על ים הטיפים ששלח. פרסמנו כאן רק אחד. את השאר נפרסם בגיליון הבא.

■ סגה - חיית טרף

מאת: אחמד גוטי
באם הניבור מת שלוש פעמים ואתה מעוניין להמשיך במשחק, לחץ על שני הכפתורים 1-2 ובאלכסון לצד שמאל העליון בבת-אחת ותקבל CONTINUE. כדי לקבל עוד CONTINUE, לוחצים על שני הכפתורים ולצד שמאל התחתון בבת-אחת, וממשיכים בסיבוב כנגד סיבוב השעון.

■ סגה - ילד הפלא I

מאת: עידו המר
כשמופיע מסך הסקאלות והפסילות, צריך ללחוץ פעמיים על כפתור 1, פעמיים על כפתור 2, להחזיק את שניהם ולהעביר סקאלות עם ידית הכיוונים. לאחר שמעבירים לסקאלה הרצויה, אפשר לעזוב את שני הכפתורים.

■ סגה - אלכס הילד I

מאת: מבגיש חליל
בשלב המערה, יש כדור עם כוכב כחול, שנראה מתחת לשכבת האדמה העליונה שמשני צדדיו לבה. אם לוקחים אותו, אפשר לראות איזו תנועת ידיים יעשה הבוס.

■ נינטנדו - מייק טייסון

מאת: דני נבון
הקוד של מייק טייסון - 007 373 5963
הקוד של עולם 2 - 005 737 5423

כל הכבוד על הטיפים ששלחתם. לפניכם, מפאת חוסר מקום, רק חלק מהם. בגיליון הבא נמשיך ונפרסם את הטיפים ששלחתם לגיליון 3, יחד עם טיפים נוספים שאנו מצפים שתציפו אותנו בהם.

■ סגה - ילד הפלא III

מאת: אחמד גוטי
הבוס (MASTER) מקבל מכות רק בראש.

הפעם הגזמתם! שלחתם כל-כך הרבה שאלות, שהייתי צריך עיתון שלם כדי להשיב על כולן. החלטתי להשיב על שאלות שחזרו על עצמן. בגיליון הבא, אקדיש מקום רב יותר לפינתי האהודה. המשיכו לשאול. אתם רואים שלא תמיד אני משיב.

- 1. כמה עולה מסך VGA? קצת יותר מ-500 דולר.
- 2. האם אפשר יהיה לרכוש בעתיד את הגירסה למסך EGA של ספייס קווסט 4 וכמה זה יעלה? כרגע נעשים מאמצים לייבא את המשחק לארץ. המחיר יהיה יותר ממאתיים ש"ח.

למערכת שקונים בארץ? כן, בתנאי שהמשחקים מתאימים למערכת. לארץ יובאה עד עתה רק מערכת אחת, מסטר סיסטם, מתוך השתיים שקיימות בארה"ב.

- 3. למה אין עשרת הגדולים ליבמ? אנחנו עובדים על העניין ומקווים לפרסם בגיליון 4.
- 4. למה לא כותבים על משחקי יבמ ורק על קווסטים? זה במקרה. המידע על הקווסטים נשלח אלינו על-ידי הקוראים. אנו מומינים את כל הזויים של יבמ לשלוח אלינו טיפים לכל מיני משחקים.
- 5. האם יש את המשחקים סופר מריו וילד הפלא ליבמ? יש משחק בשם מריו, שפועל על מסכי VGA בלבד. ישנה גירסה ליבמ של ילד הפלא.
- 6. האם משחקים לסגה, שקונים בארה"ב, מתאימים

הפינה

של ד"ר ויז WIZ



ספרי פנטזיה

ההוביט

מאת: תומר כץ

כשבילבו ישב בפתח ביתו ועישן מקטרת, נקלע לאיזור הקוסם הנורד גאנדאלף. גאנדאלף היה ידוע לשימצה בפלך, כאחד שגורר הוביטים מסכנים להרפתקאות, הגורמות לקריעת הבגדים ולפיספוס ארוחת הערב. במקרה זה חיפש גאנדאלף פורץ שיעזור לקבוצת גמדים שרצתה להחזיר לרשותה אוצר אבות שנגזל ממנה על-ידי דרקון יורק אש לפני כשישים שנה. לבילבו הספיק לשמוע שגאנדאלף מעוניין בו לתפקיד הרפקתן, כדי שיברח לביתו ויבריח את הדלת. למחרת, מחמת הנימוס, הזמין לביתו את גאנדאלף לתה של מנחה. אולם בחמש אחר-הצהריים, נכונה לו הפתעה. בביתו התייצבו קבוצות גמדים ששרו שירים מוזרים ודרשו את המטעמים האהובים עליהם. לבסוף הגיע גאנדאלף, מלווה בקבוצה גדולה של גמדים. גאנדאלף החליט שבילבו הוא הפורץ הדרוש, כשבילבו והגמדים אינם מעיזים לומר מלה, מה שהעיד על חוכמת חיים

ק לסיקה עולמית. זו ההגדרה הטובה ביותר לספר שעליו אתם עומדים לקרוא. זהו ספר חובה לחולי פנטזיה בכלל, ולשחקני מבוכים ודרקונים, בפרט. לספר היתה השפעה כל כך גדולה על ספרי הפנטזיה, שכאשר הומצא משחק המבוכים והדרקונים, נכלל בו גזע ההוביטים או הווסטונים, שמופיע אך ורק בספר זה. לספר שם נוסף - "לשם ובחזרה מאת בילבו באגינס", למרות ששם הסופר הוא, דווקא, ג'. אר. אר. טולקין.

ההוביט יצא לאור לראשונה לפני כ-45 שנים כספר לילדים, ומיד רכש לו קהל אוהדים מכל הגילאים.

העלילה עוסקת בהוביט העונה לשם בילבו באגינס, שכל שאיפתו היתה לחיות בשלווה ובנחת בביתו, ולאכול מדי יום ארבע ארוחות שלמות וטובות. אידיליה זו הגיעה לקיצה, כאשר בבוקר אחד,



ויצר הישרדות מפותח. התוצאה היתה שבבוקר המחרת, כשבילבו התעורר מאוחר וקיווה שמה שקרה אתמול היה רק חלום רע, הציץ גאנדאלף לתוך הבית והודיע לו שהוא מאחר לפגישה עם הגמדים. כיוון שבילבו היה יצור צייתן למדי, הוא יצא מביתו בריצה, מבלי לקחת איתו אפילו מטפחת אף, והצטרף לקבוצת הגמדים.

כדי לדעת מה קרה לו בהמשך תצטרכו לקרוא את הספר. אני מבטיח לכם שתיהנו מכל שורה.

הספר יצא לאור בארץ בהוצאת זב"מ בשני תרגומים. האחד נעשה על-ידי קבוצת טייסים ישראלים בשבי המצרי, והשני נעשה בידי מתורגמן מקצועי. את שני הספרים, כמו גם את הגירסה באנגלית, ניתן למצוא בכל חנויות הספרים המובחרות במחיר של כ-25 ש"ח.

אשמח לקבל מכם תגובה לגבי המדור. אם אינכם מעוניינים בו, אנא רחמו על האגו שלי ואל תכתבו דבר. אבל, אם אתם מעוניינים במידע על ספרים מסויימים, כתבו אלי, לת.ד. 1409, בני-ברק. אשמח אם תציינו מהו סוג הספרים שברצונכם לקרוא בעתיד: ספרים לצעירים או למבוגרים, חדשים או ישנים, בעברית או באנגלית, בסדרות או כספרי יחיד.

לוח

■ קלטת גוניס II בתשעים ש"ח, קלטת גררויס בחמישים ש"ח וקלטת זלדה II במאה ש"ח. כל הקלטות במצב מעולה ובאריזה. יניב, טל': 04-672288.

■ חוברות הרפתקאות למבוכים ודרקונים. רועי צונה, טל': 04-255826.

רוצים להתכתב

■ חנן לוי, 12.5, מעוניין להתכתב על מחשבים, סגה ומבוכים ודרקונים. טל': 052-925460.

■ גיא ברנהרט, מעוניין להתכתב עם שחקני מבוכים ודרקונים. כתובתו: שמעון, ערד, 22/21.

מעוניינים לקנות

■ מעוניין במשחקים ליבמ, וביצירת קשר עם שחקני מבוכים ודרקונים. אורי דמירל, ערד, 057-958445.

■ סנה או נינטנדו ב-300 ש"ח. דן גיצה, ת.ד. 6060, באר-יעקב, 70300. טל': 08-253079.

■ מוטי שינפרבכר, טל': 04-440611. מעוניין לקנות את המשחק לסגה הרפתקן YS.

■ אורי דמירל, טל': 057-958445. מעוניין לקנות משחקים לתואם יבמ.

מועדונים

■ נפתח מועדון חדש למבוכים ודרקונים בראשל"צ. במועדון הרבה פעילויות מעניינות. לפרטים: אלעד וירניק, טל': 03-9658128.

■ מעוניין ב-PLAYER'S 2 EDITION HANDBOOK ל-AD&D. גיא עילם, אהבה 24, הוד-השרון, 45282.

■ רועי צונה מעוניין ליצור קשר עם שחקני מבוכים ודרקונים מחיפה והסביבה. טל': 04-255826.

■ מעוניין להתכתב עם בני 13+ על נינטנדו, מבוכים ודרקונים ושאר שטויות. יניב גרינברג, הבעל שם טוב 12, חיפה.

■ אורי דמירל מעוניין ליצור קשר עם חובבי מבוכים ודרקונים מערד. טל': 057-958445.

למכירה

■ און רוזנבוים מרח' שרת 10, כפר-סבא, 44458, טל': 052-952143, מעוניין למכור או להחליף את המשחקים הבאים, המתאימים לכונן 3.5": LEISURE SUIT LARRY III (ארבעה דיסקטים) DUCK TALES THE QUEST FOR GOLD (דיסקט אחד). הדיסקטים חדשים ואורגינלים.

■ פקסנדו של נינטנדו במאה ש"ח. טל': 04-824449.

■ סגה + אקדח + ג'ויסטיק ושני משחקים ב-400 ש"ח. רונן, 03-5362020.

■ מחשב ספקטרום + יחידת דיבור + כשלושים משחקים. ירון דן-גור, בורכוב 8, גבעתיים. טל': 03-310018.

■ שני משחקי הרפתקה למחשב. לירוי פינקו, טל': 03-9663506.

■ שני משחקי סגה: SECRET COMMAND ב-65 ש"ח ו-AFTER BURNER ב-100 ש"ח. מוטי שינפרבכר, גולומב 10, קרית-אתא, 28000. ת.ד. 99. טל': 04-440611.

■ מבוכים ודרקונים - מודלים למתחיל ולמתקדם במצב טוב, ומערכת חוקים למתחיל. לירוי פינקו, טל': 03-9663506.

משאלות

■ תומר חונן (15) מרח' בית-אל 6 א', חיפה, 34561, מעוניין להתכתב עם בנות בגילאי 13-14 שמשחקות D&D והן בעלות תכונות נדירות, כמו חוש הומור חולני ושיגעון ל-D&D ולמשחקי מחשב.

■ תומר חונן מציע לפרסם מדור להחלפת רעיונות בין שליטי המבוך. WIZ מוכן. שילחו את החומר ונפרסם.

■ טל שחר, 14.5, מרמת-גן, מעוניין ליצור קשר עם שחקני מבוכים ודרקונים מאיזור מגוריו. המעוניינים מתבקשים לשלוח את פרטיהם למערכת. גם טל שחר מתבקש להשאיר שוב את פרטיו ל-WIZA.

■ אלמוני מעוניין להקים מועדון מבוכים ודרקונים בנצרת עלית. המעוניינים מתבקשים לשלוח את פרטיהם למערכת. האלמוני מתבקש ליצור איתנו קשר.

■ דורי צידון, 13.5, מעוניין להקים חבורת מבוכים ודרקונים באיזור מגוריו. בית-אל 21, חיפה. טל': 04-333478.

■ מתארגנת קבוצת מבוכים ודרקונים, למתחילים בלבד, באיזור רמת-גן, לגילאי 11-12. נא לפנות למשה: 742221 או ליריב: 770646.

■ מעוניין ליצור קשר עם מכורי מבוכים ודרקונים מאשקלון והסביבה. ליאור שיאון, אלעד 21, אשקלון, 78493.

■ מעוניין ליצור קשר עם בעלי תוכניות ציור לעכבר באיזור ירושלים (לרכישה או להחלפה במשחקים). אורי בלאט, טל': 02-346620, 02-346195.



Orc

לפניכם טבלת ההזדקנות שלהם:

בוגר צעיר	18-12 שנים
בוגר	40-19 שנים
גיל העמידה	80-41 שנים
זקן	110-81 שנים
ישיש	140-111 שנים

נטיה היא נושא רגיש מכיוון שרוב קבוצות ההרפתקנים מלאות בפלדינים, כוהנים טובים, סיררים ונושאי רשע אחרים. לכן, חצי עוגרים יכולים להיות ניאוטריים (לא צדיקים). כדאי לעקוף את הבעיה ולקחת כמה צעדים כלפי הנטיה הטבעית שלהם לרשע, כאשר אף אחד לא מסתכל, אך תוך שמירה ממוצעת על איוון בהתנהגות. אם יקרה

שחצי עוגר יהיה בעל נטיה טובה, צריך לסלק את השפעת ההורה העוגר המכוונת אותו לרשע, כלל שפות ויתרונות אחרים.

מכיוון שלעוגר כריזמה נמוכה במיוחד, רוב האנשים יתייחסו אליו בחשדנות רבה בפגישה הראשונה איתו. ישנם מספר יתרונות וחסרונות בלהיות חצי עוגר. מצד אחד, גובהם וכוחם מאפשר להם שימוש בחרב דו או חד ידית, בכל יד. בדומה לרוב היצורים הם חסינים ללינקנטופיה. מגינים גדולים מהווים את ההגנה היעילה ביותר למסת השרירים הזאת, כמו גם טבעות קסומות, צמידים וקמיעות.

מכיוון שלעוגרים יצא שם של רשעים, הם נתקלים בקשיים בשכירת שכירים ומלווים, ומורידים נקודות נאמנות. בשל גודלם, מחיר השיריון שלהם גבוה במיוחד - פי שלושה מהמחיר הממוצע. חצי עוגרים מתים ישארו כך עד שישתמשו בקסם משאלה או במוט החיאה. אם ישתמשו במוט החיאה, יצטרכו לשאוב מהמוט מספר מטענים זהה לזה הדרוש כדי להחיות חצי אורק. בנוסף, בשל גודלם, הם יספגו בקלות פגיעות, ויהיו חייבים



הוא גדול,
הוא חזק,
הוא רשע,
הוא חצי עוגר

מאת: דוד אלכסנדר וטרוי קמפ

D&D AD&D

כתבה זו מוקדשת לאיגור ולאה, שני חצאי העוגרים הטובים ביותר בעולם.

ב מגילות המכשף, בגיליון מס' 24 של הירחון דרגון, נכתב על תוספות חדשות וחיוניות לגזעים של דמויות השחקן. בהרחבה נסקרה דמותו של חצי עוגר - צאצא של אדם ועוגר. זהו גזע שנהנה מאהדה למרות מגבלותיו בתבונה, בגמישות, בחוכמה ובכריזמה. במשחק הוא מהווה תחליף מהנה לאנשים לגמדים ולדומיהם. המעדיפים לשחק בחוקים טהורים, ללא שינויים ותוספות, יכולים למנוע משחקנים לשחק חצי עוגרים, בתנאי שישתמשו בהם כדמויות ללא שחקן (N.P.C.), שכירים ומתלווים לקבוצה. כדי לשחק חצי עוגר, או לאפשר לשהם להופכה לדמות ללא שחקן, צריך להשקיע מאמץ. דמות שחקן חצי עוגר יכולה להיות לוחם או לוחם כהן. ברמות ללא שחקן, יכול חצי עוגר להיות גם כהן, בתנאי שישמור על החוקים הקיימים בספר לשחקן. חצי עוגר יכול להתקדם ללא הגבלה כלוחם, אולם להגיע רק עד דרגה ארבע ככוהן. העוגרים שולטים בשפות עוגרית, אורקית וטרולית. הם גם יכולים ללמוד שפה נוספת. מהירות התזוזה שלהם היא 12. גובהם בין שבעה לשמונה רגל ומשקלם בין 315 ל-425 פאונד. צבע עורם ושערם משתנה - נוטה לחום, אפרפר, שחור, צהוב עמום ואפור ירקרק. לרוב חצי העוגרים עיניים אנושיות, אולם לכעשרים אחוז עיניים בעלות אישונים לבנים. חצי עוגרים חיים חיים ארוכים יחסית ומתחילים את הרפתקאותיהם בגיל ק4+15 ללוחמים, ק4+20 לכוהנים ו-24 לוחמים/כוהנים.



העדפות גזע

חצי עוגרים מועדפים (P)
 חצי אורקים נסבלים (I)
 אנשים ניאוטריים (N)
 כל השאר שנואים (H)
 רגשות אלו, בדרך כלל, פועלים
 אצל שני הצדדים.

תכונות מיוחדות

ראיה תת-אדומה 60 מעלות.
 שפות: אורקית, עוגרית
 וטרולית (נלמדים רק אם ההורה
 העוגר ידוע). שתי קוביות פגיע
 מהסוג המתאים בדרגה ראשונה.
 התקדמות מדרגה שנייה ומעלה היא
 נורמלית.

חצי עוגרים הם בעלי מראה
 מגושם ושיערם כהה ופרוע.

לכו וכסחו את הקובולדים הללו
 לחתיכות קטנות. אררו!



הסגנונית יכולה להוסיף למשחק.

תכונות חצי עוגר

- * כוח - 14-18
- ** חוכמה 3-12
- ** תבונה 2-12
- ** זריזות 3-12
- *** כושר 14-18
- **** כריזמה 2-8



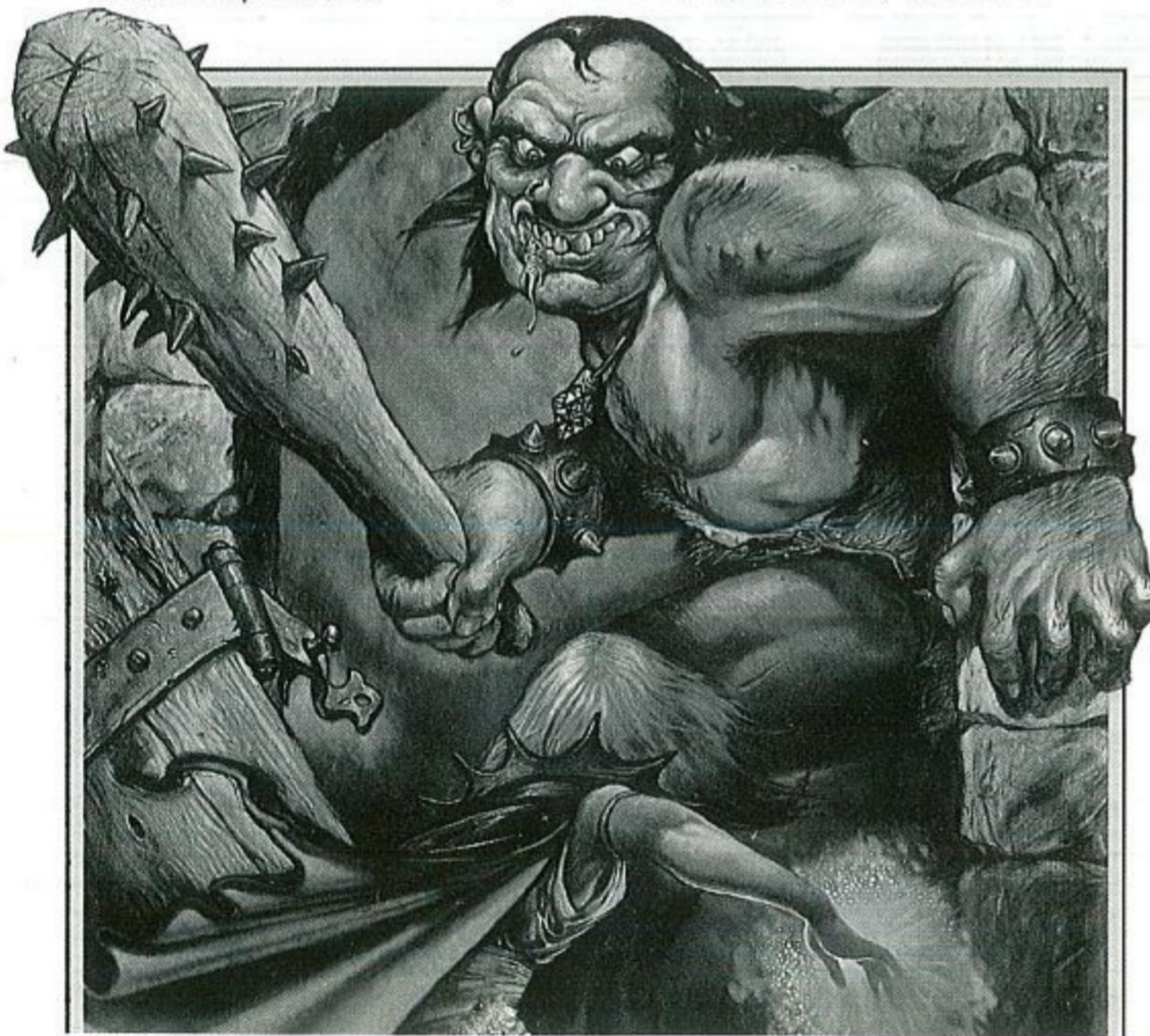
מקראה

- * זרוק 1: 14-1, 15-2, 16-3, 17-4, 18-5, 18-6
- לוחמים עם כוח 18 מוסיפים 25% לזריקת האחווים עד
 למקסימום של 18/00.
- ** השתמש ב-3-10 אם ההורה האנושי הוא מתחת לממוצע
 (10 ומטה) בתכונה זו.
- *** זרוק 1 ופעל כמו הבנוס ב-*.
 **** הכפל את הדירוג בפגישה עם עוגרים או חצי עוגרים.

להיזהר מחרבות דו-ידניות. הם
 אינם יכולים לרכב על משהו קטן
 יותר מפיל קטן. גם חפצי הקסם
 שמתאימים להם מוגבלים. רבים
 מהם נעשים בלתי יעילים כשהם
 צריכים לפעול על משקל של 190
 ק"ג. כמה סוגי מגפיים, שריונות,
 גלימות וחפצי לבוש מסויימים, לא
 יתאימו, לא יפעלו באפקטיביות
 מלאה או לא יעבדו כלל. שה"מים
 בעלי יומה, יכולים להכניס למשחק
 שיקויי שליטת חצי עוגר. פטיש "3+
 זורק גמדים, או פטיש כדור ברק,
 יפעלו על חצי עוגר כאילו היה
 עוגר רגיל. חצי עוגר נמצא בעמדת
 נחיתות במלחמה נגד גמדים (2-
 לפגיעה) ונגד גנומים (4-), כיוון
 שגזעים אלו מתמחים בלחימה נגד
 יצורים גדולים.

אם כך, נשאלת השאלה מדוע
 בכלל לשחק חצי עוגר? מסתבר
 שהם מרסקי הדלתות הטובים
 ביותר בכל מישור הקיום הראשי.
 הקובולדים הקטנים והנמושות
 האלו, מכרסמים את החניתות
 הקטנות והמגולחות שלהם,
 ומייללים באומללות, כש-2.63 מטר
 של שרירים טהורים, מרסקים את
 הדלת לאבק ונכנסים פנימה. חצי
 עוגרים יכולים להתייחד בקלות עם
 עוגרים ועם טרולים. הם גם יכולים
 לשכנע, בקלות יחסית, קהילה
 אנושית שלמה לעזוב את מקומה,
 באמצעות חיך החושף זוג ניבים
 שקיבלו בירושה מאמא או אבא
 עוגר.

את התכונות המיוחדות של
 היצורים הללו, לא תמיד מפרש
 השה"ם נכון. רצוי ששה"מים ינצלו
 את הפוטנציאל המיוחד שלהם
 וייעזרו במשאלות או בספרים
 קסומים כדי לשפר תכונות
 מסויימות באופי הדמות. לא קיים
 הבדל בתכונות המקסימליות בין
 זכר לנקבה. לשניהם יכול להיות
 כוח 18, רק אם הם לוחמים או
 לוחמים/כוהנים. אין ספק שרמותם

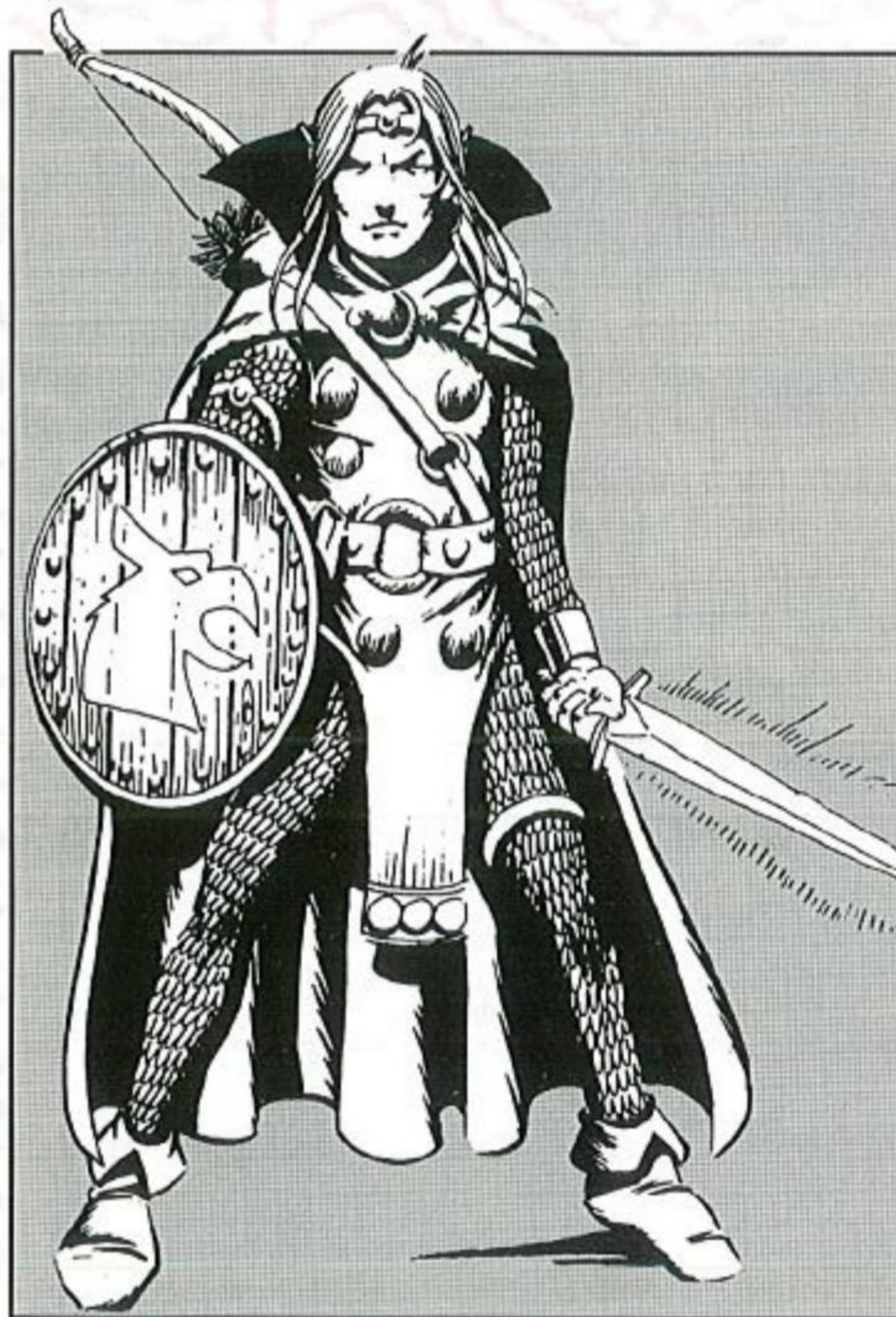


הרפתקה בהמשכים

מאת: אורן שרביאן*

המשך מגיליון 2

לפרוץ את גבולות ההדמיין



ומגלה שבמנוסתו איבד נרתיק עם כסף רב. אתה פותח את הנרתיק ומגלה לא פחות מ-750 פיסות זהב! כן, זה יום המזל שלך. לרגע אתה שוכח את בארגל וחושק בזהב נוסף. אולי כדאי להיכנס ליער לרדוף אחר מפלצות נוספות?

תאוות הבצע שלך מעבירה אותך על דעתך. אתה נכנס ליער. לפתע אתה פוגש בזוג עיניים מזרות אימה. כהרף עין מונפת לעברך מכת אלה. אתה נופל מטה, לא לפני שאתה מניף את החרב. הטרול נופל שנייה אחריו. אתה מרגיש עייפות נוראה. אתה רוצה לעצום עיניים לנצח. ברקע אתה שומע שיקשוק מטבעות. אתה פוקח עיניים, נדהם מהחזיון שמתגלה לעיניך. עשרות מטבעות זהב פזורות על האדמה. אתה אוסף את הכסף ואוזר כוח. הצלחת! עכשיו ברשותך כסף רב. לפתע אתה נזכר ששכחת את המשימה שלשמה הגעת הנה. יש לנקום את מותה של אלינה. אינך סתם רודף בצע. אתה איש עקרונות! אתה יוצא מהיער בדרכך חזרה לפנישה עם בארגל. עכשיו אתה במלוא כוחך. איש לא יוכל לפגוע בך, גם לא קוסם רשע. אתה מגיע לספקולארום. העיר הרוסה, הרחובות שוממים. היכן בארגל? פתאום אתה מרגיש שמהו פוגע בך. אתה מסתובב אחורנית ונתקל בגובלין של בארגל. הוא הניף לעברך סכין ותקע אותה בשיריון שלך. אתה שולף את הסכין ומניף אותה לעברו. הסכין מחטיאה והגובלין נס על נפשו, לא לפני שהוא נותן לך את הטיפ הנורא מכולם: "שם בחורבה של בקתת הבאר, נמצא הקוסם". אתה אוזר כוח, מתפלל בקול ויוצא לדרך. האם תנצח את הקוסם הנורא, או אולי שם תהיה קבורתך?

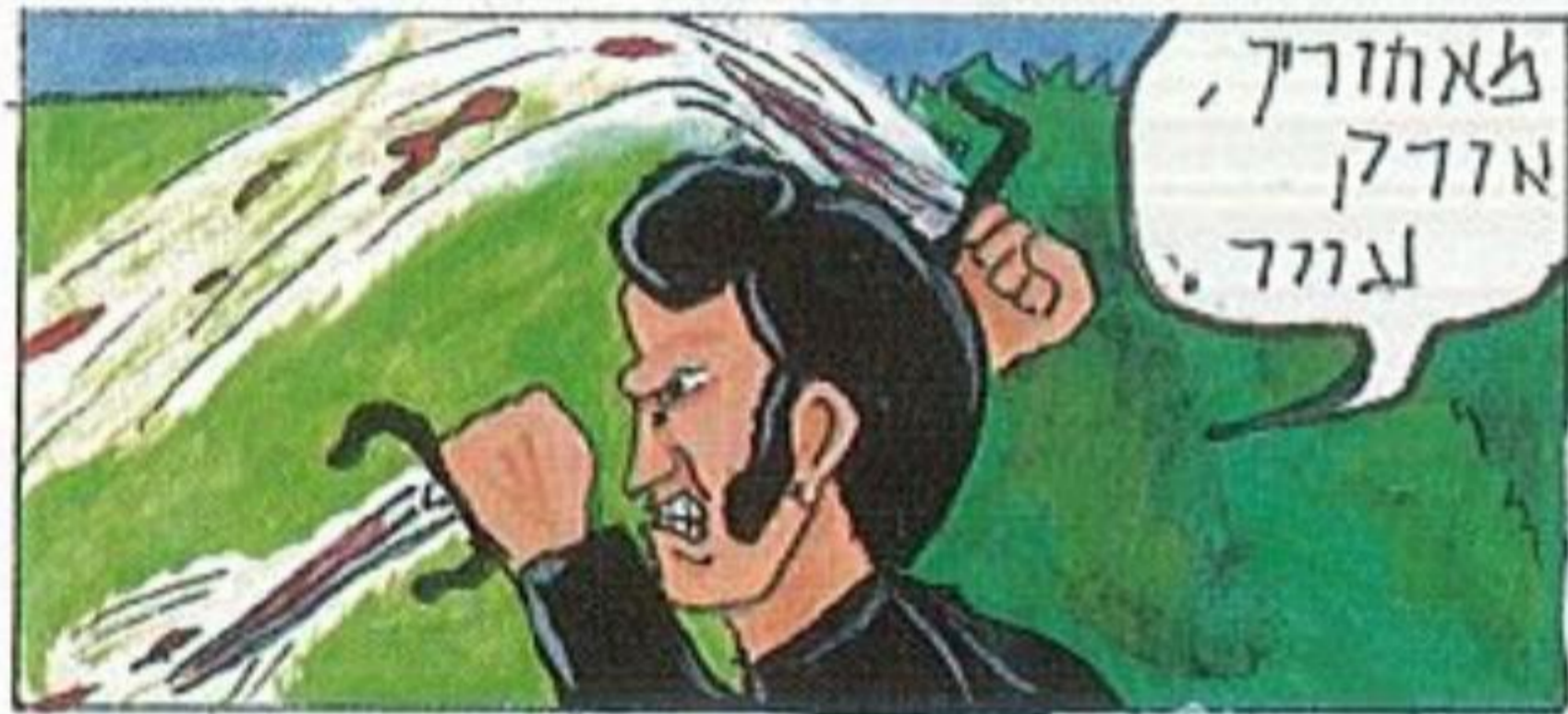
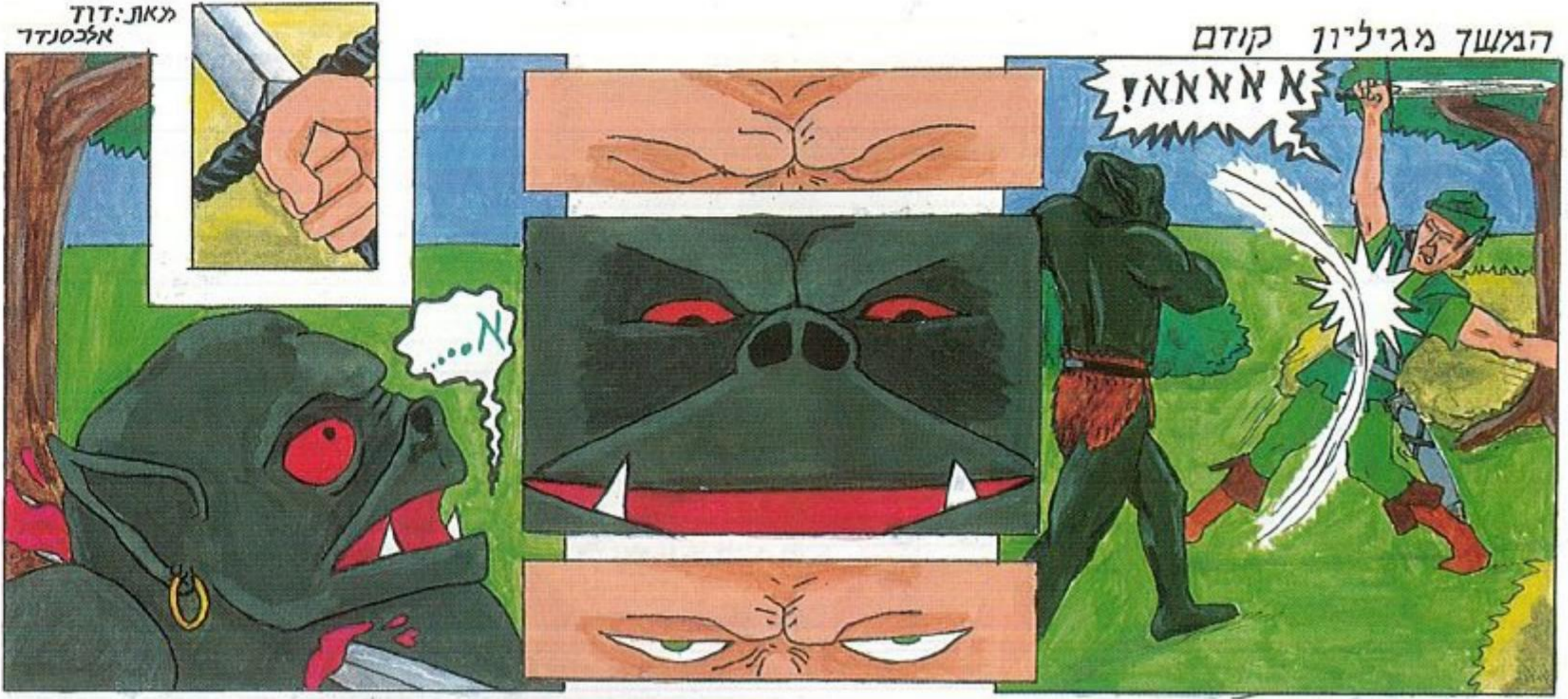
את המשך ההרפתקה תוכלו לתכנן בעצמכם. בגיליון הבא, נצא לדרך עם הרפתקה חדשה. זהירות! הקוסם עדיין חי!

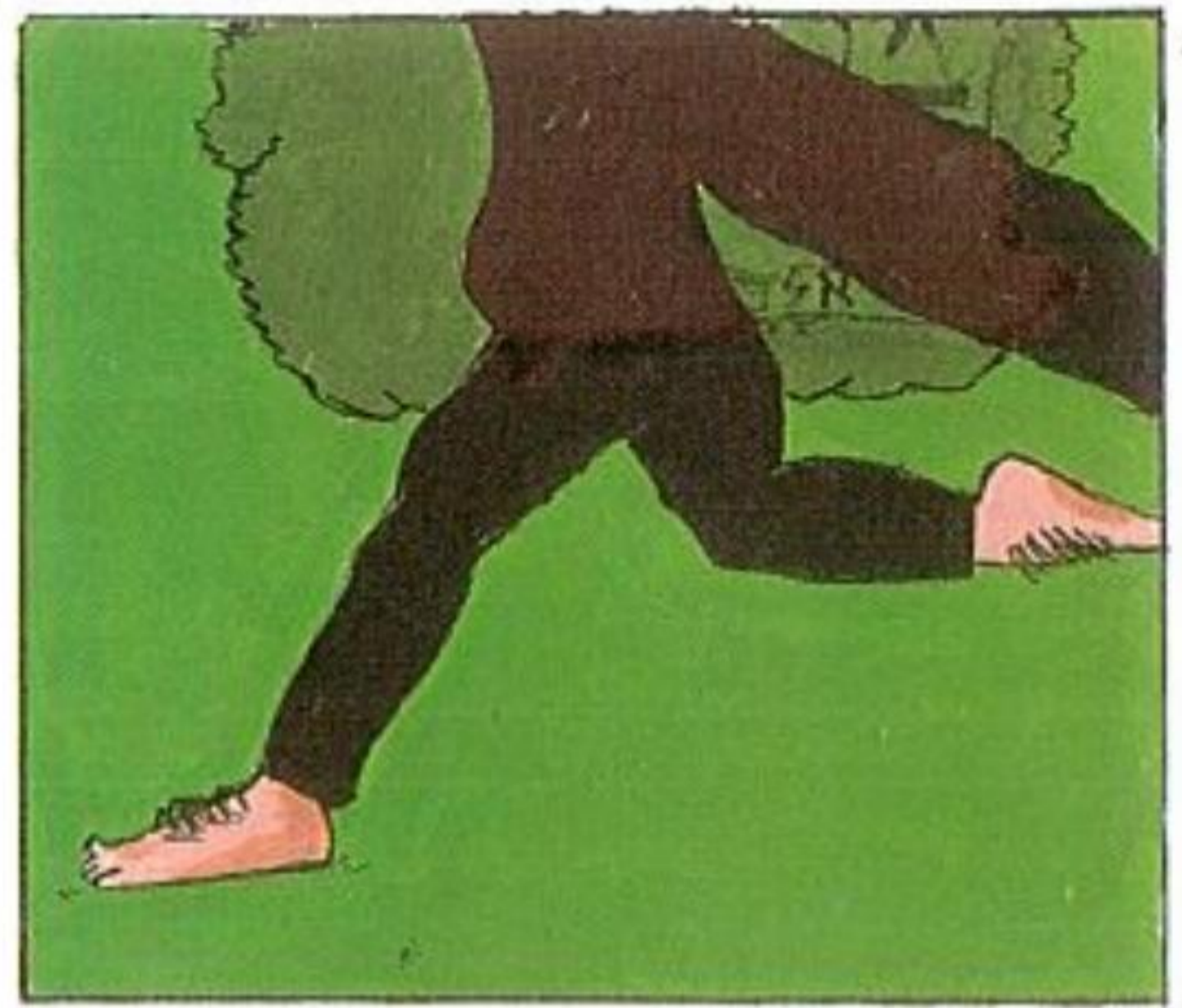
* הכותב, בן 12, מראשון-לציון, משחק D&D כבר למעלה משנה. הוא חובב סיפורי הרפתקאות וכותב רבים כאלה. הינכם מוזמנים להצטרף אליו. שילחו אלינו את ההרפתקאות שכתבתם. מנטיחים לפרסם!

מכוון אותו לעברם. הם מתרחקים מהמקום במהירות. ניצלת! אתה ממשיך בדרכך. ביד אחד אתה גורר את גופת הכוהנת ובשנייה את הסמל הקדוש. בכנסייה אתה מוסר את הגופה לידי הכוהנים שמודים לך על המצווה. כתמורה הם מעניקים לך שיקוי קסם שיעניק לך את כוחך המלא כאשר תהיה חלש. אתה שותה את השיקוי כדי לצאת לפגוש בבארגל. אתה רוצה לנקום את מות הכוהנת. כן! בארגל לא יצא ללא עונש מהעניין. שריוןך לא ניזוק, חרבך תקינה וכלי הנשק מוכנים. אך היכן הקוסם? שני טרולים אדירים צועדים מולך. אתה שולף את חרבך - מנסה לפגוע בטרול הראשון. אתה מחטיא והם מנסים לפגוע בך באלה. אתה מסתער שנית, וראו איזה פלא! האחד מתמוטט והשני בורח ליער. אתה מתבונן אחריו

אתם פונים למערה ונתקלים ב...בארגל. הוא מתבונן בכם, ממלמל כמה מילים, ומיד מופיע לצידו חץ וזהר שנורה לעבר הכוהנת. הכוהנת נופלת. אתה מסתער לעבר הקוסם. אבל, רגע! אל תיחפז! פתאום נדמה לך שבארגל אינו יצור רע כלל וכלל. נדמה שהייתם חברים בעבר. "אתה בסדר?" הוא שואל. אתה נתקף בחמת זעם: "איך הוא מעז להתעניין בשלומי לאחר מה שעשה לכוהנת?" ומיד עונה בקול שהכל בסדר. לפתע אתה חש רעב כבד. אתה מספר לו על תחושותיך. הוא ממלמל משהו לעברך ובתגובה אתה שוקע בתרדמה. כשאתה מתעורר, בארגל אינו לצדך. לפתע מתחילים הדברים להתבהר. בארגל כנראה הטיל עליך כישוף, ברח והשאיר אותך לבד. אך היכן אלינה? הכוהנת ודאי פצועה, אולי אפילו מתה. אתה רץ לעברה, מגלה אותה על האדמה. עכשיו ברור לך שהיא לא תקום עוד. מה לעשות? הפיתרון צץ במוחך: יש לקחת אותה לכנסייה - שם ירעו מה לעשות. אתה מתרומם ממקומך ורוצה לנוע קדימה. לפתע, הישר מולך, אתה רואה שלדים ועטלפי ענק מתקדמים לעברך. חביבי נקלעת לצרות! אלה הם אלי המתים. במצב כזה עליך לברוח. אך לאן? מה תעשה הפעם?

השלדים רצים לעברך. אסור להיכנע! מיד אתה שולף את פיגיון הקסם מהנעל ומסתער לעברם. הצלחת לתקוע את הפיגיון בשלד, אולם נראה שלא נגרם לו כל נזק. שני שלדים נוספים מסתערים לעברך. לשמחתך הם מפספסים. מה לעשות? ממעמקי המחשבה עולה זיכרון עמום: לכוהנת יש סמל קודש המגרש אל מתים. אתה פונה אליה בריצה ונוטל את הסמל. אתה





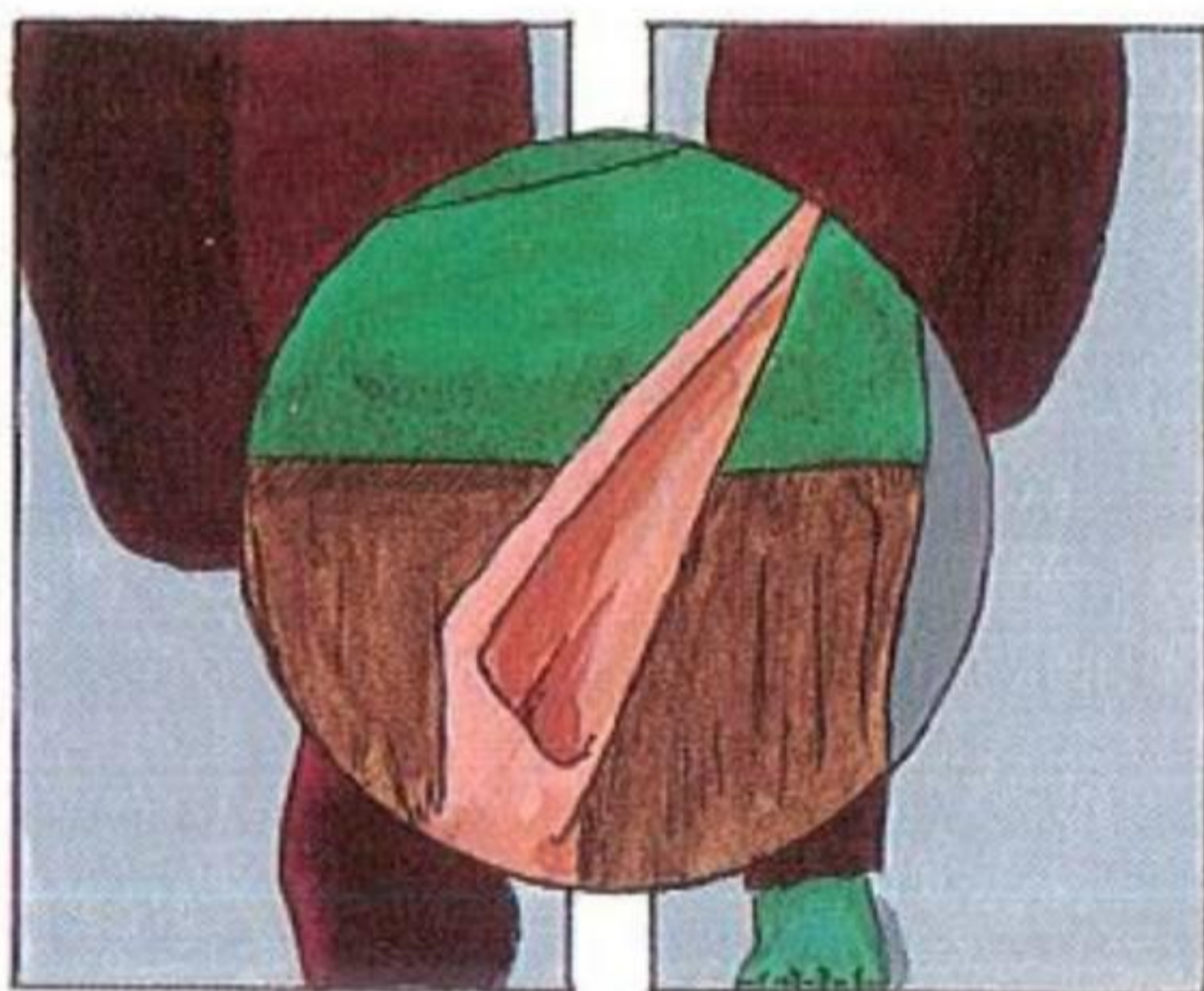
תראו! תראו!
הנה! תראו!



הצעדות!
הצעדות!



היי! הביטו.
היי! הביטו.



הצעדות האלו
בנות אלפי שנה



שלוס לכם
אנו ניפגשים
שוב.



תראו פי בא
תראו פי בא



אני שומע צעדים
אני שומע צעדים

