

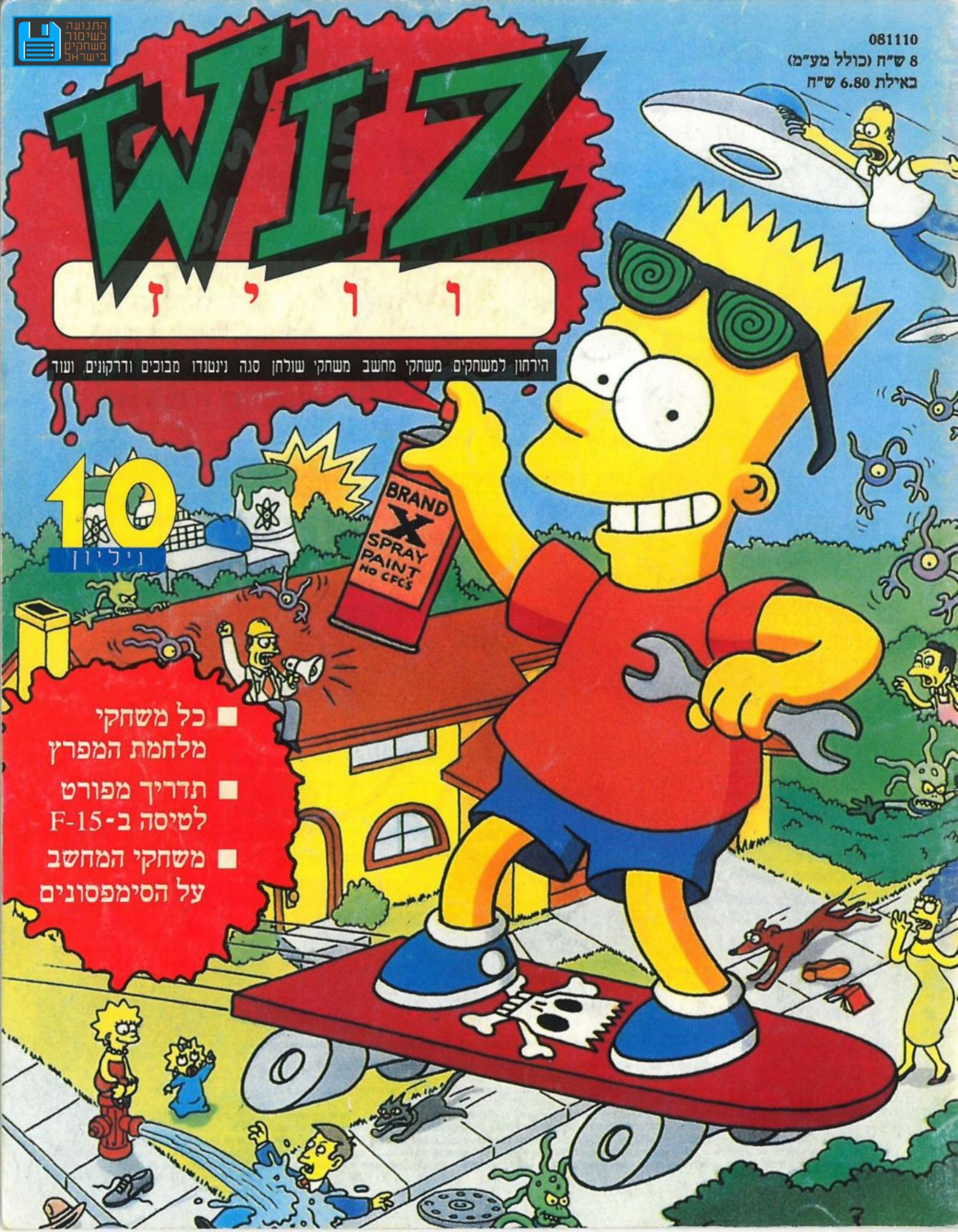
WIZZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

10
ניליון

- כל משחקי מלחמת המפרץ
- תדריך מפורט לטיסה ב-F-15
- משחקי המחשב על הסימפסונים



אל תוותרו על המתנה!

125 ש"ח

* קנו מערכת משחקי טלוויזיה **SEGA** במחיר מיוחד של 450 ש"ח ותקבלו חינם את המשחק שהפך ללהיט את ALEX KIDD (125 ש"ח במתנה)



★ רק 500 הראשונים זוכים!



SEGA
הערוץ הרביעי
בטלוויזיה שלך

הגיעו עשרות משחקי SEGA חדשים

ניתן להשיג ברשת חנות bug ובחנות המוכרות:
 ● תל אביב: באן - דיונוף סומר, שער 5, 03-5288281; אלר צעצועים - יהודה המכבי 56, 03-449271; ביה"ב בע"מ - ברזצקי 43, בפסג 03-412440; ספרי - בית קרקא; פרידמן צעצועים - שוקן 12, 03-836911; סבוק - יהודה הלוי 55, 03-615765; דיוניק - דיונוף סומר, 03-291717; באן רמת אביב ג' - אחימאיר 17, 03-417907; ירושלים: האן צעצועים - יד חרוצים 18, 02-734405; האן צעצועים, שסאי 7, 02-252034; חיפה: דיסנילנד - הרצל 7, 04-663156; קריית המחשב - שד' ההסתדרות 20, עמיד - ציקפוס, 04-410286; קריית המחשב - מגדל הובאים, 04-671698; קריית המחשב - מרכז חורב, 04-342730; דיוניק - הובאים 1, 04-668462; אשקלון: רידן מחשבים - בית אפי 16, 051-27239; נבעת סבוק: אלפא ביחא - הוליל 78, 03-348892; הרצליה: מדע מחשבים וחוכה - בן גוריון 17, 052-547430; צעצועי אלון - לב העיר, 052-547454; נ"ר, בע"מ, דוד הסלך 1, 052-576802; וולק: צעצועי פרידמן, א. החעשה, המלאכה 63, 03-5567883; חודרה: ישאב מחשבים - הרברס סטואל 59, 06-341626; יהוד: אוריום אקספרס - סעדיה חתוקה 44, 03-5361626; כפר סבא: באן - מרכז אהרונ' ויצמן, 052-911184; נתניה: באן - קניון השרון, קומה ב', 053-625826; שולם הפלא - שמואל הוציב 14, 053-336598; נס ציונה: באן - קניון האירוסים 53, 08-405808; נהריה: ישראלומה מחשבים בע"מ - בנין אנד, חוות 13, 04-925382; כפר תרפיה: כל בו לחינוך - 04-974137; אספקת חשמל 04-9777891; נפתחוקה: באן - סוהיבד 4, 03-9300442; מאיה סיה - חיים עוזר 21, 03-9313848; ספרי - חיים עוזר 15, 03-9319069; רמתג: דיוניק - קניון איילון, 03-790216; ודאו סיק - ביאליק 16, 03-729050; רחובות: באן - הרצל 175, פסג חלפון, 08-471432; רעננה: אורביסק מחשבים - א. יפה 5, 052-918760; רמת אילן: ודאו אילן - מרכז מסחר, 03-345078; רמת השרון: באן - סוקולוב 49, 03-5490720; מכוים - אוסישקין 61, 03-549602; שפרעם: אוים ברקת - רע"י, 04-866137.

מלחמות וקרבות. זה הנושא להפעם. קרבות מלחמת המפרץ, מלחמות נגד רובוטים במרכז טכנולוגיית הקרב בשיקגו, קרבות פנים אל פנים של ברט סימפסון נגד יצורים מהחלל ואפילו משחקי מלחמה של המאפייה בארצות-הברית במשחק הסנדק.

החלטנו להתייחס בהרחבה לנושא לזכר קרבות אחרים שהתחוללו בדיוק לפני שנה באזורינו - מלחמת המפרץ. לאלה ששכחו ולאלה שאינם רוצים לזכור, באו חברות משחקי המחשב והזכירו. לפניכם שלל משחקי מלחמה ואפילו הוראות מפורטות כיצד לטוס עם אחד ממטוסי המלחמה המובילים ה-F-15. הפעם, להבדיל מלפני שנה, אינכם צריכים לשים מסיכות כדי לשרוד. אם תפסידו, פשוט תסגרו את המחשב.

בי בי בי



- 4 ★ יבמ: לנצח במלחמת המפרץ
- 6 ★ יבמ: F-15E
- 9 ★ יבמ: משחקי מחשבה
- 11 ★ יבמ: אינדיאנה ג'ונס
- 12 ★ יבמ: הסנדק
- 14 ★ אמיגה: משחקים חדשים
- 17 ★ הסימפסונים
- 22 ★ נינטנדו: ברט מעניק נוק אאוט אדיר ליצורי החלל
- 24 ★ מכונת משחק: משפחת סימפסון
- 25 ★ הפינה של ד"ר וויז
- 26 ★ חדשות
- 28 ★ מרכז טכנולוגיית הקרב
- 30 ★ העמודים שלכם
- 32 ★ יבמ: טיפים
- 34 ★ מבוכים ודרקונים: שלום הרפתקנים
- 36 ★ לוח
- 37 ★ קומיקס

עורכת: סיגל בן-ארצי • יועץ טכני: דוד רביב • ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף • עיצוב גרפי: סולו קמינר • סדר וגרפיקה ממוחשבת: מיקסם טכנולוגיות • לוחות: קולודג'רף • דפוס: סופרינט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני-ברק, ת.ד. 1409, בני-ברק. טל: 03-5794711

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

★ כל משחקי המפרץ. יש כבר כאלה שנמצאים בארץ, יש כאלה שיגיעו בקרוב. שבו על הכיסא, פתחו את המחשב והתחילו להלום באויבים. לפחות אתם תוכלו לבצע את מה שצה"ל חלם לעשות לפני כשנה ולא הצליח.



★ משחקים לאמיגה - פינה חדשה עם שלל משחקים על מכונת המשחקים הזו. אמיגאים מחמנים לכתוב אליה.



★ מרכז טכנולוגיית הקרב. אחד המקומות היותר קרביים בתחום המשחקים. נמצא בשיקגו שבארצות-הברית וסוחף אלפים. מומלץ כמתנת בר-מצווה ל-WIZ חולים במיוחד.



היינו שותפים להיסטוריה שבה הם נטלו חלק. ספגנו טילים כשהם ביצעו את העבודה בשטח. וכמו שהיינו פאסיבים במלחמה הזו והם אקטיבים, כך גם היה לאחריה: הם פיתחו משחקי מחשב עליה ואנחנו לא. לפניכם סקירה על רוב המשחקים שפותחו בארצות-הברית על מלחמת המפרץ. חלקם כבר הגיעו לארץ, אחרים יגיעו בקרוב



ל נ צ ח



פלקון 3.0 - כמו במכונת משחק.

בכוחות הקרקע, בהם מעורבים סנקים, יחידות ממונעות, חיל רגלים, חיל ים עם ספינות מלחמה, וכמובן חיל אוויר. זהו למעשה משחק שולחן ממוחשב שבו יש התייחסות גם לבנות הברית - ארצות-הברית, צרפת ואנגליה.

על הקרקע

נכון שזה התחיל מהתקפה מאסיבית באויר, ונכון שלחיל האויר של בנות הברית היה מה לספר על המלחמה הזו, אולם למרות זאת הקרבות האמיתיים התנהלו בשטח, על הקרקע. וקרבות קרקע פירושה קרבות באמצעות סנקים. והרבה סנקים. למעשה ההיסטוריה הממוחשבת של הסנקים לא החלה במלחמת המפרץ אלא הרבה לפני. שני משחקים, שעסקו בהיסטוריה הרחוקה של מלחמת העולם השנייה, עסקו בלוחמת מדבר, וזה אולי המשותף לנושא שלפנינו. רומל: הקרב על צפון אפריקה וחולות האש, הם דוגמה למשחק שכזה.

משחקי סימולציה של תקופתנו הם BATTLE COMMAND, שאמור לצאת לאור במהלך השנה, STEEL THUNDER, שעוסק בסימולציות של כמה סנקים ואזורי הקרבות מכל העולם שאחד מהם בסוריה, ו-M1A1 ABRAMS סימולטור מתקדם לסוג הסנקים הזה.



כך נראה טייס של F-117A.

משחקי אסטרטגיה

שני משחקי אסטרטגיה פותחו על רקע מלחמת המפרץ. אחד עוסק בנו, בישראל, והשני נודד רחוק יותר לאיזור המפרץ הפרסי עצמו, ומערב גם את אירן וברית-המועצות. קונפליקט המזרח התיכון, המשחק של חברת SSI המתמחה בסימולטורים, הצליח כבר לקנות אוהדים רבים בארץ. משחק סימולציה נוסף - משבר המפרץ, עוסק במה היה קורה אילו.

קונפליקט המזרח

התיכון (SSI)

משחק המתאר את הקונפליקט הישראלי ערבי ומתייחס לתקופה שבין מלחמת יום כיפור לימינו אלה. זהו סימולטור אסטרטגי שבו השחקן הוא מנהיג הצבא הישראלי או הערבי, שיכול לנהל מאבקי כוח בשתי תמונות שונות בשש רמות קושי.

משבר המפרץ (אוולון

היל)

משחק ותיק מקונפליקט שעוסק בהיבטים אחרים של מלחמת המפרץ, כמו מה היה קודה אילו ברית-המועצות היתה פולשת לאירן. במשחק יש שימוש נרחב

באויר

אין ספק שההילה האוירית מרחפת מעל ראשיהם של טייסי הקרב. אולם לפני שנעבור לקרבות האויר כדאי שנעיף מבט גם לעברם של טייסי ההליקופטרים. ובמלחמה הזו הם עבדו וקשה. מעניין כי משחקי ההליקופטרים אהובים במיוחד על שחקני מחשב. אולי בגלל שהקצב שלהם מתאים למחשב, אולי בגלל שיש הרגשה שאפשר "להטיס" אותם יותר ממסוסי קרב. הסיבה לא ברורה. והעובדה מדברת בעד עצמה. סימולטורים של מסוקים נחטפים מהמדפים. ההליקופטרים לוקחים את הטייסים לתוך שדה הקרב, ומשפשים אותם עם הירוקים - כוחות הקרקע.

GUNSHIP 2000 הוא סימולטור ההליקופטרים היחיד שפותח לאחר מלחמת המפרץ. זהו מולטי-קופטר סימולטור - מושג חדש שמציין סימולטור להרבה הליקופטרים. השחקן יכול לבחור לשחק באחד מתוך שבעה סוגי הליקופטרים ולתפעל אותו בחמש משימות. יש אופציה להתאמן לפני, לסוס לבד או לעבוד בצוות. המשימות מתרחשות במזרח אירופה או באיזור המפרץ הפרסי. השחקנים גם יכולים להמציא משימה ולשמור

אותה על הדיסק.

LHX ATTACK CHOPPER
נוצר לפני מלחמת המפרץ אולם יש בו הפעלת הליקופטרים שהשתתפו במלחמה זו כמו האפאצ'י והבלק הוק.

מיקרופרוס שולחת למזרח התיכון מטוסים רבים יותר מאלה שקיימים בצבאות האיזור. ה-F-15 שלה, משחק שנחשב להיט, יוצא עתה גם למערכת נינטנדו. משחק אחר F-117A, הוא משחק חדש המבוסס על משחק קודם F-19, וכולל תמונת תא טייס מדוייקת, גרפיקה מתקדמת ואופציות הפעלה רבות. המשחק החדש כולל את כל המשימות שהיו ב-F-19 עם משימות

העולה על רוחו ולמקמם היכן שיחפוף, בין היתר באיזור המפרץ הפרסי. במשחק אפשר להרכיב על המסך דרכים, גשרים, שדות תעופה, בניינים, יערות ונהרות. בהתאם אפשר גם למקם את הכוחות ולהתאים את כלי הנשק.

בים

האמריקאים משקיעים הרבה בשליטה ימית. נושאות המטוסים שלהם שייטו בעת מלחמת המפרץ באיזור, ומהן הוזנקו מטוסים למלחמה בעירק.

קוסמי נווקום 6, עוסק בצי השישי בעת מלחמת המפרץ. לשחקן - קברניט בצי, יש שלל מפות, רדאר משוכלל ומשדרים רבי עוצמה, באמצעותם הוא יוצר קשר עם העולם.

משחק אחר - הרפון, עוסק בצי השישי בים התיכון ובמיגוון משימות במדינות האיזור. הרפון הוא אחד ממשחקי הלחימה המורכבים ביותר, ולשחקן ייקח זמן לשלוט בו. החברה גם הוציאה ספר טיפים ועזרה למשתמש, שיעזור

בקיצורי דרך. הרפון עומד לצאת בקרוב, הספר כבר נמצא בארצות-הברית על המדפים.

STRIKE FLEET
הוא משחק הכולל 12 משימות שכמה מהן מתרחשות במפרץ הפרסי. השחקן הוא מפקד אוניית קרב בצי ועליו להנחותה במהלך קרבות ימיים הכוללים גם לחמה בצוללות ובמשחתות.

באמצעות משחקי המחשב הקרביים אפשר לשחק בנדמה לי, להיות טייסים, שריונרים או מלחים. אפשר גם לזכות בצל"ש ולהגיע לדרגות גבוהות. לבד מדמי טיסה רבי שמגיעים במהירות הקול לארץ, יש כאן עתה, עם תיעוד בעברית, את צרעה שהוא סימולטור ימי, ואת קרב הטנקים שכשמו כן הוא. המעוניינים להעפיל במהירות בסולם הדרגות בצה"ל מוזמנים להתחיל להתאמן. אנחנו מתאמנים בלהצדיע לכם.

נוספות ביפן קולומביה ועירק. במשחק גם אופציה ללוחמת לילה.

משחק אחר, שתוכנן במקור לקומודור 64 ועבר הסבה ליבמ, הוא F-14. השחקן מטיס את מטוס הצי ומשתתף בעיקר בקרבות אויר-אוויר. המשימות מגוונות ומתרחשות במרכז אמריקה, בקוריאה, במזרח התיכון, בלוב ובעירק. למטוס חימוש מיוחד הכולל טילים לטווח קצר ורחוק ורדאר מיוחד המאתר טילים מונחים. למשחק תצוגת תא ותצוגת נוף ברמה גבוהה.

משחק של חברת אקטיביזם פותח עבור נינטנדו ובו אפשר להטיס אחד משלושת המשחקים: F-14, F-18 והרייר. לכל מטוס יש את התצוגה הגרפית שלו ואת אפשרויות ההפעלה המתאימות. יש למעלה משלושים משימות על הקלטת הכוללות קרבות אויר-אוויר וקרבות אויר-קרקע, ביניהן הפצצת שדות נפט. רמת הקול במשחק זה

מטוסי קרב רבים השתתפו במלחמה זו ביניהם מטוסים מתוצרת צרפת ובריטניה:

A-10 TANK KILLER
ENHANCED מציג מדמה טיסה כמעט מושלם לסוג המטוס הזה. במשחק יש תצוגת תא טייס מעולה, ומראה מדוייק מהתא החוצה. במשחק משולבים קולות רדיו שכוללים קריאה לעזרה מכוחות הקרקע, שיחות ממגדל הפיקוח ומידע מאנשי הכנף. במשחק 21 משימות ששבע מהן ממלחמת המפרץ.

THREE SIXTY'S
MEGAFORTRESS מכניס את השחקן לתוך תא הטייס של B-52. בחמש רמות אפשר לשחק נגד סוריה לוב ועירק. המשחק מאפשר

להפעילו מכמה זוויות ראייה של הטייס, הנווט, מהנדס הטייס, והאחראי על מערכות הנשק.

פלקון 3 הוא סימולטור מתקדם של F-16 המשחק האחרון מציג מפות של כוויית, פנמה וישראל. במשחק משתתפים מטוסים רבים. אופן הפעלת

המטוס מזכיר משחק מכונה. במשחק 12 משימות המדורגות לפי רמתו של הטייס. אפשר לשחק כטייס צעיר בעל דרגה צבאית נמוכה יחסית, ולהגיע עד לרמה של מפקד כנף. החידוש במשחק זה הוא האפשרות לשחק בצוות באמצעות מודם או כבל תקשורת.



A-0 הורג הטנקים, על הקרקע לפני פעולה, עם חימוש מלא.



סימולטור טנקים STEEL THUNDER.

טובה במיוחד והיא כוללת גם קולות רקע של טייסים בפעולה.

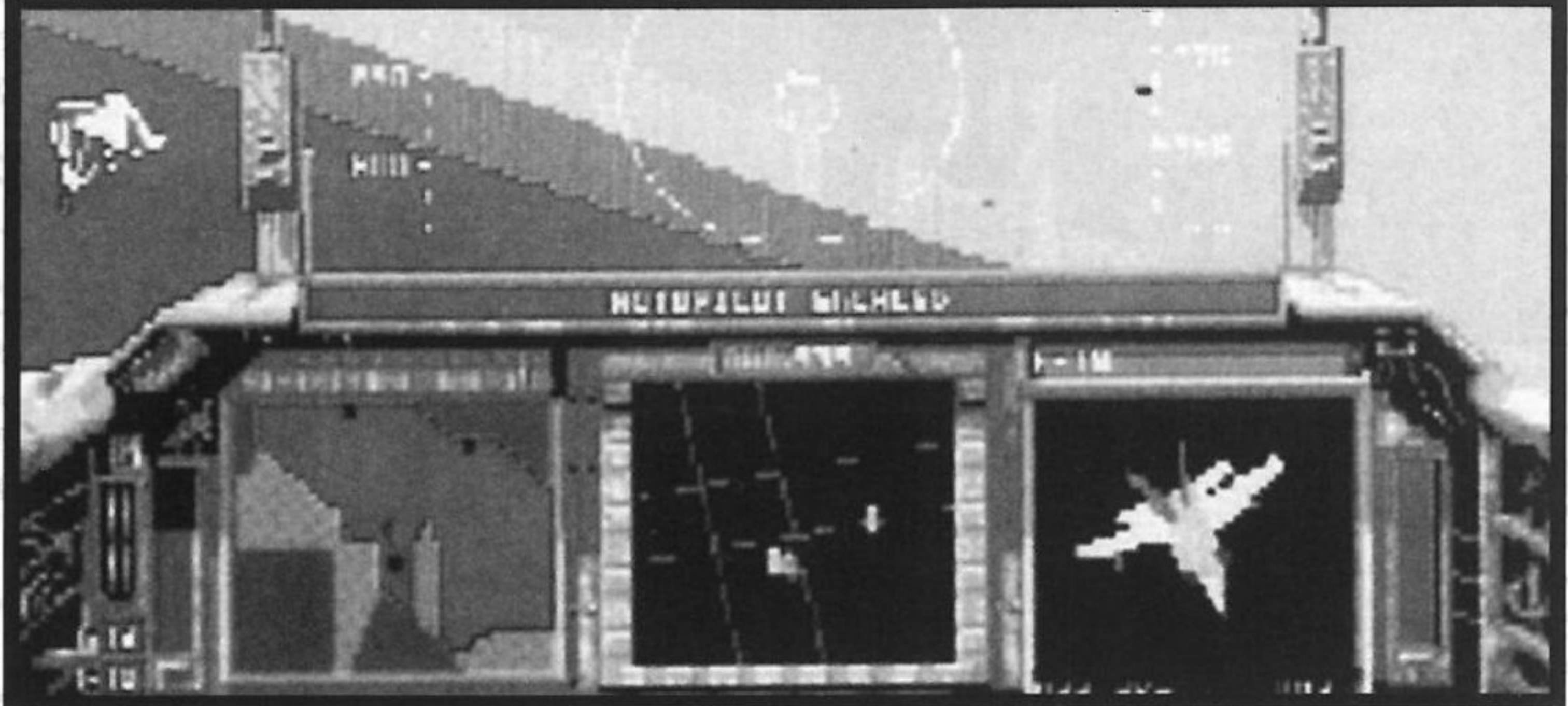
במו ידיך

שתי חברות החליטו שלא להגביל את עצמן ליצירת

שדות הקרב אלא לאפשר לשחקנים לקבוע בעצמם את העלילה סביב המשחק. אומות במלחמה הוא שם המשחק הראשון המאפשר לשחקן ליצור כל קרב שירצה באמצעות 127 אומות ו-32 אלף יחידות צבא. המשחק הוא תלת מימדי והשחקן יכול לתפעל את הכוחות מכל זווית ראייה. תצוגת המסך מאפשרת לראות את כל שדה הקרב או לעשות זום על לוחם או יחידה.

המשחק השני - סט להרכבת מלחמות (בתרגום חופשי לעברית), מאפשר גם הוא למשתמש לבנות שדות קרב ככל

F-15E STRIKE EAGLE II



או שמאלה (הפנלים במבטים אלו הם ציורים בלבד) להתבונן בנוף או לראות מי מנסה ליירט אותך או לירות עליך. אפשר גם להסתכל אחורה ולראות את הנווט, שבודאי נשבע שלא יטוס איתך שוב לעולם, וגם לחפש מי יושב עליך בשעה שש.

התצוגה העילית שקופה וניתן לראות דרכה קדימה אל מחוץ למטוס. בתצוגה העליונה נמצאים מכשירי הטיסה ובהתאם לאופן שבחרת גם מצגי מערכות כיוון החימוש והניווט. בחלק השמאלי של התצוגה העליונה נמצאת סקלה של מד המהירות ובחלק הימני סקלה אנכית של מד הגובה. בחלק העליון של התצוגה העילית נמצאת סקלת המצפן האופקית ומציין מערכת הניווט האינרציאלית INS. כאשר התצוגה העילית נמצאת במצב (אופן) אויר-קרקה, יופיע מציין נתיב הטיסה במקום מעטפת שיגור הטילים. בשני המצבים מחשב המשימה יציג את תיבת העקיבה הסוגרת על המטרה הנבחרת: מטרת אויר באופן אויר-אוויר, ומטרת קרקע באופן אויר-קרקה. תצוגות נוספות בתצוגה העילית הן מד הזדקרות, מד שיעור הנמכה ומציין

את ה-F-15 קל מאוד להטיס. בנוסף להטסה ידנית יש לו גם טייס אוטומטי משוכלל, שבו אפשר להשתמש בהמראה, בדרך אל המטרה, בחזרה הביתה ובנחיתה. ה-F-15 הוא מטוס קרב מהיר, בעל כושר תימרון מצויין הנושא חימוש מעולה. כטייס אחד ממטוסי הקרב הטובים בעולם, יש לך יתרון על כל היריבים. אם תתכנן כראוי את המשימה, תוכל להתגבר על המחשב שמנסה להפיל אותך כל הזמן, ולהשלים את הגיחה מבלי להיפגע.

במשחק ארבע רמות קושי: טייס מתחיל, טייס, טייס מנוסה ואייס. במשחק גם ארבע זירות מלחמה: לוב, המזרח התיכון, ויאטנם והמפרץ הפרסי. מיגוון המשימות רב. נראה שתהיה עסוק מספר חודשים לפני שתשוב הביתה בשלום.

מאת: שמשון (סמט) הררי
הוא השתתף במלחמת המפרץ ונחשב למוביל שבין המפציצים. הוא הגיע לעירק לפני כעשור בהפצצת הכור הגרעיני על-ידי חיל-האוויר שלנו. זהו ה-F-15, מטוסי מטוסי הקרב שבעולם. בסימולטור שלו תוכל גם להשתתף בהפצצת הכור וגם להילחם במלחמת המפרץ. לבש את חליפת הלחץ, פתח מצערת, החזיק חזק בסטיק וקדימה להמראה

F-15 הוא מטוס קרב רב משימתי המיועד גם לקרבות אויר וגם לתקיפת אויר-קרקה. הפעלת הסימולטור פשוטה יחסית לסימולטורים אחרים. לאחר שהתקנת את המשחק ובחרת את צורת ההיגוי, עליך להירשם ביומן הטייסת, לבחור רמת קושי, להחליט באיזו זירה להילחם ולקבל תדרוך ממפקד הטייסת. בזאת סיימת את ההכנות לטיסה, וכך תמצא את עצמך באוויר בדרך לביצוע המשימה או בתחילת המסלול ממתין לאישור המראה.

הקפה לנחיתה

מסלול 36

גע במסלול
שעור שיקוע 400
רגל בדקה
סגור מנתח תצורה

<p style="font-size: x-small;">חשטן כוח התחל בהנמכה בשעור 1000-400 רגל לדקה מעצורי אוויר לפי הצורך</p>	<p>20 ק"מ מחמסלול כוח 50% מחירות 230 גלגלים מטוח מצב אף 5-7 מעלות מעל האופק</p>
<p>מחירות 300 קשר כוח מנוע 70%</p>	<p>התכוון לנחיתה כך שתהיה ישר בצלע סופית במרחק של 20 ק"מ מהשדה</p>

תא הטייס
תא הטייס מחולק לשניים. בחלק העליון יש תצוגה עילית וחלון הודעות. בחלק התחתון לוח מכשירי המטוס ובו שלושה צגים רב תכליתיים, בקרת המצערת, נוריות התראה, מד כמות דלק ומצייני מצב החימוש. מתא הטייס אפשר להסתכל ימינה

F-15E STRIKE EAGLE II

אחרים. הוא נשאר תמיד משחק המתפשר עם המציאות לטובת ההנאה. אפשר לשחק וליהנות מהססת המטוס, מקרבות אויר ותקיפת המטרות, גם אם לא עברת את התהליך המייגע של קורס טיס מלא.

ברמות הקשות של המשחק אין ויתורים. כאן צריך לדעת להמריא ולנחות במסלול הקצר של נושאת מטוסים, לנווט למטרה, להיכנס לקרב אויר ולהילחם כמו שצריך. כמובן שמעל לכל צריך למצוא את

המטרה הנכונה ולהשמיד אותה מבלי לפגוע במטרות אחרות. אתה יכול לקבוע את רמת המשחק כך שבהדרגה יכול כל אחד להגיע בסופו של דבר למעמד של אייס.

חברת מיקרופרוס יצרה הפעם משחק לכל המשפחה. גם לאלה שאין להם את הזמן להשקיע בלהיות טייסי מקלדת וגם לכאלה שבכל זאת רוצים לסיים קורס טייס. זוהי תוכנה שנמצאת על הגבול הדק שבין סימולטור למשחק. כדי לא לסבך את החיים מבחר החימוש מוגבל לטיל אויר-אוייר אחד מונחה מכ"ם לטווח בינוני, טיל אויר-אוייר אחד מונחה אינפרא אדום לטווח קצר ולקרבות אויר, טיל נוסף אויר-קרקע לתקיפת מטרות ותותח עשרים מילימטר. כך אין צורך לשבור את הראש בהתאמת החימוש למטרה. מספיק ריפוף בחוברת ההדרכה כדי להתחיל לשחק, אולם עדיין יש להשקיע יותר מאשר במשחק מחשב רגיל בקריאת ההוראות.

דוגמה חיה

כדי לתת לכם לטעום את טעם המשחק, הנה תיאור גיחה משלנו: תקיפת הכור הגרעיני בבגדד שאירעה לפני כעשור.

בתחילת המשימה אתה ממריא מאחד מבסיסי חיל האויר ופונה מזרחה. בדרך אל המטרה תוכל להתאמן בהססה ידנית. לאחר כמה דקות תוכל להצמיד בחזרה את הטייס האוטומטי שינווט את המטוס

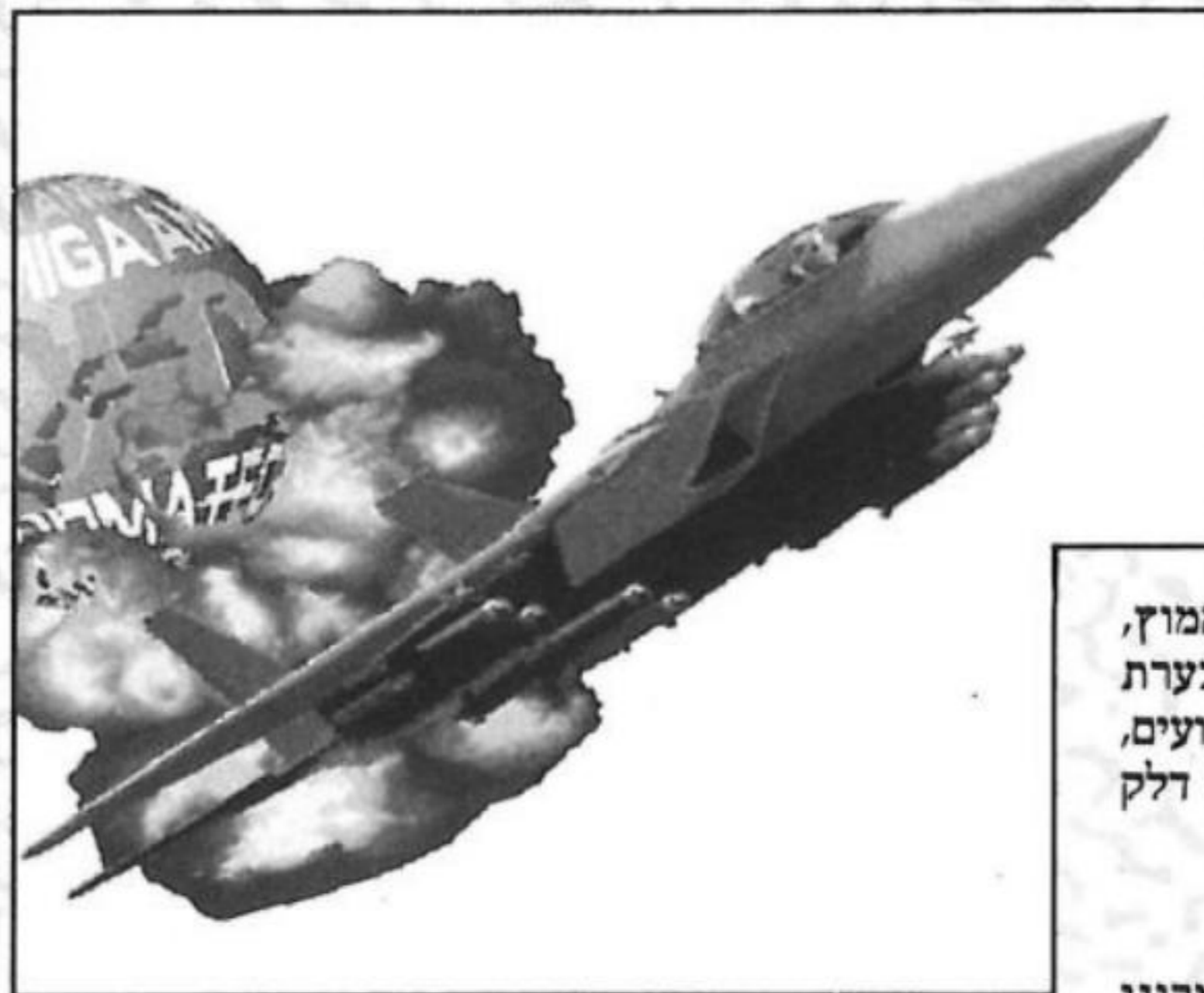


ממבט למבט כך שתקבל את התמונה הטובה ביותר בכל מצב. הבקרה הזו טובה במיוחד כשאתה נמצא הרחק מהאויב ורוצה להשווץ לפני החברים.

אפשר לקבוע את רמת הפרטים שהמבטים יתארו ולשנות את מהירות המשחק בהתאם. מומלץ למחשבים איטיים להשתמש ברמת הפירוט הנמוכה ביותר. אומנם זה יהיה על חשבון התצוגה הגרפית אך מהירות המשחק תשתפר.

הטיסה

להטיס מטוס קרב, אפילו בסימולטור, הוא תרגיל קשה במיוחד. הקושי שבלימוד ההססה, ההמראה והנחיתה, מתסכל,



ומרתיע הרבה טייסי סימולטורים פוטנציאליים המתייאשים מההתרסקויות הבלתי פוסקות. המשחק הזה, להבדיל ממשחקים אחרים, עוזר לאלו המתקשים לעבור את שלבי ההסתגלות הראשונים. ה-F-15 סלחני, ומתנהג יותר כמשחק פעולה מאשר כמדמה טיסה. אין צורך ללמוד להמריא ולנחות כדי לשחק במשחק. הטייס האוטומטי יעשה זאת בשבילך. בשלבים הקלים של המשחק תוכל להפיל מטוסי אויב ולתקוף מטרות קרקע מבלי שתצטרך להמריא או לנחות. רק לאחר שתתאמן, תוכל לנסות להמריא לגיחה או ללמוד לנחות לאחר המשימה.

פרק שלם בחוברת ההדרכה מסביר את עקרונות הטיסה. כיצד טסים אופקית וישר וכיצד ממריאים ונוחתים על מסלול יבשתי או על נושאת מטוסים. ה-F-15 שונה מסימולטורים

השקיעה בנחיתה.

הצגים הרב תכליתיים עוזרים לטייס לנווט למטרה ולזהות איומים. הצג השמאלי הוא צג הלויין בו נמצאת תמונת לוויין של האיזור. הצג המרכזי הוא הצג הסקטי בו נמצאת תמונה המשורטטת על סמך ניתוח אותות מכ"ם ונתונים ממחשב המשימה. הצג הימני הוא צג מצלמת העקיבה ובו מוצגת תמונה של המטרה שאחריה עוקבת מערכת

כינון החימוש.

נוריות האתראה כוללות נוריות טילים להתראה בפני תקיפה לזיהוי טיל מונחה אינפרא אדום או טיל מונחה מכ"ם, נורית גלגלים ונורית מעצורי אויר ומעצורי גלגלים.

תצוגות מצב החימוש מראות כמה טילים עדיין נשארו במטוס ואת מצב המוק, הנורים והפגזים. מצב המצערת מציין כמה כוח מספקים המנועים, ומד כמות הדלק מראה כמה דלק עדיין נשאר במיכלי המטוס.

מבט מחוץ לתא

ככלי עזר ללימוד תימרוני הטיסה ותורת הלחימה, יש לסימולטור מספר רב של מבטים מחוץ לתא הטייס. המבטים כוללים מבט מאחור, מבט מהמטוס בשעה שש, מבט מהצד ומבט מבעד למצלמה שבראש הטיל. לסימולטור יש גם שני מבטים סקטיים. האחד מראה כיצד רואים את המטרה דרך המטוס והשני - כיצד נראה המטוס דרך המטרה. בקרת מבטים מעניינת ביותר היא המבט האוטומטי המאפשר לך לעבור בזמן אמיתי

F-15 STRIKE EAGLE II

המסלול סגור מצערת לחמישים אחוז. מהירות המטוס תקטן ל-230 קשר. כאשר מהירות המטוס תתייצב, הורד את הגלגלים. אם מהירות הטיסה גבוהה מידי, הוצא מעצורי אויר והכנס אותם ברגע שהמהירות מגיעה ל-230 קשר.

★ הנמכה בגישה הסופית: יש שתי צורות להנמכה לנחיתה. הראשונה – הורדת מצערת. אם טסת יציב בטיסה ישרה ואופקית, יש כעת פחות כוח למנועים והמטוס ינמיך בצורה הדרגתית.

השנייה – הקטנת זווית ההתקפה. בטיסה ישרה ואופקית בנתונים אלו מצב האף בחמש עד שבע מעלות מעל לאופק. הורדת אף במצב כזה תקטין את העילוי והמטוס ינמיך. אל תצלול ישירות לתחילת מסלול. נסה לשמור כנפים ישרות ושיעור הנמכה קבוע. בגישה הסופית תמיד תהיה זווית התקפה חיובית. שים לב למהירות מציין ההזדקרות. אם הוא מתקרב למהירות הטיסה (פחות מ-25 קשר) אתה טס עם פחות מידי כוח או עם מעצורי אויר בחוץ. פתח מצערת או הכנס מעצורים. אם אתה טס מהר מידי (מעל ל-250 קשר) הוצא מעצורי אויר להקטנת המהירות והכנס אותם ברגע שהמהירות מגיעה ל-230 קשר.

★ נגיעה במסלול: מד הגובה יראה 0 בנחיתה. זהו הגובה בו נוגעים הגלגלים במסלול. בצד מד שיעור ההנמכה שלך במערכת התצוגה העילית נמצא מציין מהירות הנחיתה. נסה לגעת במסלול בשיעור הנמכה של 400 רגל בדקה. נחיתה בשיעור הנמכה כזה או פחות היא תמיד בטוחה. טכניקת הנחיתה הקלה והבטוחה ביותר היא להמשיך להנמיך ולהטיס את המטוס עד למסלול. ברגע שנגעת, סגור מנוע ועצור. כדי למנוע OVER SHOOT ולא לגמור את המסלול, הורד את האף בחלק הסופי של הנגיעה. כדי להגדיל את שיעור ההנמכה, ממש לפני הנגיעה, הוצא מעצורים והרם קצת את האף כדי לשכך את הנחיתה.

פגיעת פגזי האויב בגוף המטוס.

חבילת התוכנה

קופסת התוכנה מכילה את ספר ההפעלה של המטוס, שני דיסקטים של 5.25 אינץ' או דיסקט אחד של 3.5 אינץ'. לחבילה מצורפים לוח ברך – כרטיס הוראות הפעלה למקלדת, מפות של לוב, ויאטנם, המפרץ הפרסי והים התיכון.

המשחק, כאמור, של מיקרופרוס, בליווי תיעוד בעברית של חברת מחשבת. כל שעליך לעשות עתה הוא לחגור את חליפת הלחץ, לטפס לתא הטייס, להיקשר ולהמריא.

טיפים

הטיפים הפעם מיועדים לטייס מקלדת מתחיל ועוסקים בסוגיה כיצד נוחתים.

ביצוע נחיתה בטוחה הוא אחד התרגילים הקשים ביותר בטיסה. הסימולטור מאפשר לבחור בין נחיתה אוטומטית לנחיתה ידנית. לפניכם תיאור של נחיתה ידנית. לשבחו של הסימולטור הזה ייאמר שטכניקת הנחיתה המתוארת כאן דומה מאוד לטכניקת הנחיתה במטוסים אמיתיים.

★ מבנה שדות התעופה: בסימולטור כל המסלולים בכיוון צפון דרום. הטסת המטוס בכיוון 000 כשאתה מגיע מדרום או



180 כאשר אתה מגיע מצפון מול הבסיס, תיישר אותך בצלע הסופית של המסלול. אורך המסלולים בבסיסים גדול פי שניים מאורך המסלול הדרוש לנחיתה במהירות גישה של 200 קשר.

★ נחיתה אוטומטית: בחר בסיס ידיות, הצמד את הטייס האוטומטי, שב במנוחה וראה כיצד המטוס נוחת. כך אפשר ללמוד מצויין כיצד לנחות. התבונן בתצוגה העילית ובלוח המכשירים כדי לקבל מושג אודות התיזמון, שיעור ההנמכה, שיטת העצירה והצורה בה המטוס מבצע את הגישה הסופית.

★ התיישרות לגישה הנחיתה: בחר את נקודת הציון של הבסיס כנקודה הבאה במערכת ה-INS. הפנה את המטוס כך שנתיב הטיסה לבסיס יהיה בכיוון 000 או בכיוון 180. תכנן את הגישה כך שתהיה ישר מול המסלול כבר בטווח של 40-50 ק"מ. ניסיון לבצע גישה בטווח של פחות מעשרים ק"מ אינו מומלץ. טוס בטיסה ישרה ואופקית ובחר שבעים אחוזי כוח במצערת. מהירות הטיסה תתייצב בכ-300 קשר. מצב החרטום יהיה כחמש עד שבע מעלות מעל למציין נתיב הטיסה. נסה להגיע למצב של טיסה יציבה עד עשרים ק"מ מהבסיס.

★ הקטנת כוח והורדת גלגלים: עשרים ק"מ לפני

בדרך אל המטרה. כשהמטוס יתקרב לבגדד תאתר את המטרה ותבחר את טיל המאבריק. המטרה תופיע על גבי צג המצלמה העקיבה בחלק הימני של לוח המכשירים. בתצוגה העילית יופיע ריבוע נעול על המטרה. זו תיבת העקיבה. כאשר תתקרב אל המטרה, ישנה הריבוע שבתצוגה העילית את צורתו לאליופסה. באותו זמן הטיל שבחרת נעול על מטרה ומוכן לשיגור. שגר! הטיל ישייט לעבר המטרה ויפגע בה. כעת עבור למצב אויר אויר וחפש מטוסי אויב. נעל עליהם את הסיידווינדר כמו שנעלת את המאבריק. ברגע שהמטוס יהיה בטווח – שגר! אם תפגע תוכל לראות את טייס האויב צונח ממטוסו הבווער. עכשיו חזור הביתה לנחיתה. כשהמטוס יתקרב למסלול, הוא יופיע בצג הימני של לוח המכשירים. במרחק קצר מהשדה הטייס האוטומטי יוצמד שוב והמטוס יבצע נחיתה אוטומטית על המסלול.

גרפיקה וקול

הגרפיקה היא אחד החלקים החזקים ביותר של התוכנה. המבטים השונים בתוך ומחוץ לתא הטייס מצויינים. חברת מיקרופרוס שיצרה את התוכנה, השתמשה בטכניקת "סופר 3 די גרפיק", המאפשרת תצוגת נוף ואובייקטים בשלושה מימדים. תצוגת הנוף והאובייקטים מרשימה ומהירה ועוזרת מאד לעורר תחושת טיסה.

הגרפיקה והקול מביאים הביתה אל המחשב האישי את תחושת הטסת מטוס קרב. הגרפיקה מדוייקת ומציגה את הקווים האופייניים לצללית מטוסי האויב. למטרות הקרקע והים הרבה פרטים המאפשרים זיהוי מדוייק. תואי הנוף מפורטים יותר באיזורים העירוניים וליד הגשרים. הזירות עצמן מדוייקות מבחינה גיאוגרפית ואפשר לטוס עם אטלס במקום עם המפות המצורפות לתוכנה.

מערכת הקול מרשימה לא פחות. יש בה החל מאישורי המראה לפני הגיחה ועד לקריאת ההתלהבות של הנווט לאחר פגיעה ישירה. את הטיסה עצמה מלווים רעשי המנוע האופייניים למטוס סילון. בזמן הקרב אפשר לשמוע את התותח והטילים ולפעמים גם את



מאת דרור פרידמן

פזניק הוא משחק מכונה של TAITO מסוג טטריס וקלקס. חברת OCEAN היא שתרגמה אותו עבור המערכת הביתית. בכלל, OCEAN ידועה בתרגום משחקי מחשבה למערכות ביתיות. לאחרונה תרגמה גם את TAITO PLOTTING, וכך הוסיפה שני משחקי מחשבה בכלל לא רעים לאוסף המתורגמים שלה.

המטרה בפזניק היא לרוקן את המסך מריבועים המסומנים בצורות שונות הממלאות אותם. התהליך מתבצע על-ידי צירוף זוגות של צורות זהות שנעלמות בעת יצירת המגע. השחקן יכול להזיז את הריבוע ימינה ושמאלה אך לא למעלה. כוח המשיכה פועל על הריבועים ומפיל אותם למטה, כאשר הם לא נתמכים על-ידי ריבועים אחרים או על-ידי שולי משטח המשחק. עד לכאן

הכל די פשוט, ולמעשה בשלב הראשון גילית שאין צורך לחשוב, כמעט. אבל, בדרגות הבאות יש מספר אי זוגי של צורות מסוג מסויים ולכן יש צורך לצרף שלישיות של הצורה המסויימת כשהמגע בין שלושת הריבועים צריך להתבצע בו זמנית. סיבוך נוסף מתרחש על-ידי שטחי המשחק המופרדים לגמרי, מה שלמעשה מחייב לפתור יותר מבעיה אחת בו זמנית. בחלק מהלוחות יש משטחים הנעים על ציר מאוזן או מאונך. הם מסייעים לשחקן להעביר את הריבועים לאורך מסך המשחק.

ה

י

נ

ז

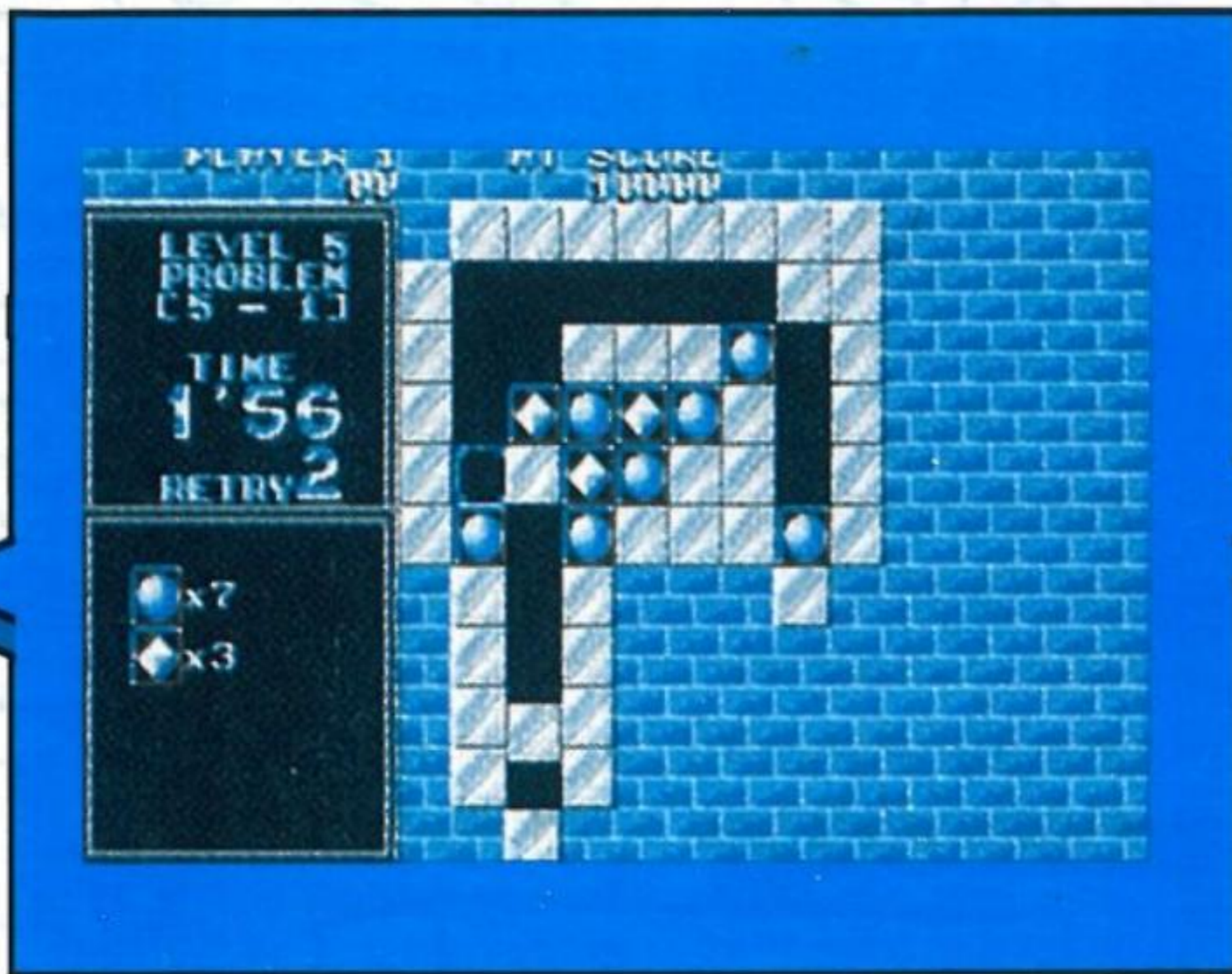
פ

בצד המסך מוצג מספר הצורות שעדיין מופיעות על משטח המשחק, מידע כללי כמו מספר הלוח, דרגה, ניקוד וכו', וכמובן הזמן שבו חייבים לעמוד כדי לפתור כל פזל. קיימת אפשרות לעצור את המשחק אלא שאז נעלמים כל הריבועים מהמסך. במקרה של מבווי סתום, ניתן להתחיל את המסך מהתחלה, אלא שאז מגבלת הזמן לא מתאפסת.

בפזניק יש שמונה רמות. רמת מורכבות הבעיות ומספרן

מעולים למשחקים לבית. שתי הקבוצות עשו עבודה טובה. אפילו הסברים בליווי איורים של ג'ויסטיק כלולים בחלק מהגירסאות. מה שלא קיים בגירסאות הביתיות הן התמונות העסיסיות שהופיעו בסיום כל מסך במכונה. אולם גם בלעדיהן זהו תרגום מעולה.

פזניק הוא משחק פשוט מאוד ויש ודאי אלו מביניכם שנדמה להם ששיחקו במשחק דומה. ואכן, במבט ראשון הוא מזכיר משחק זיכרון או כל משחק אחר שבו יש לצרף צורות דומות, כמו שנחאי. אולם בזכות הפזלים המקוריים הוא מציע צורת משחק מקורית ומהנה. זה לא המשחק שיהפוך שחקן אקשן לפריק של משחקי מחשבה, אולם שחקנים שמחפשים בעיות חדשות, ימצאו בו



שפע של פזלים שיספקו עבודה רבה לתאים האפורים שמאחורי העיניים. פזניק הוא צירוף של שתי מילים שמרכיבות את המשחק: פזל ופניקה. המשחק קיים לכל המחשבים האישיים המובילים.

עולה במקביל. שש הרמות הראשונות חשופות למשתמש. לשתיים הנוספות אפשר להגיע רק לאחר שמסיימים את שש הרמות הראשונות. הגישה האפשרית לרמות החמישית והשישית פוגעת במקצת באורך החיים של המשחק בגלל הנטייה לנסות לפטור את הבעיות הקשות קודם.

הרבה מהפזלים נראים מסובכים מכפי שהם. בחלקם מספר צורות רב והגבלת זמן תובענית למדי. באחרים צריך לערום ריבועים כדי לגשר בין שני שטחים. הבעיות העיקריות נגרמות תמיד מצירוף שלושה ריבועים או יותר. אולם ככל שמשחקים יותר, מגלים טכניקות המאפשרות להתגבר על הבעיה.

המתכנתים של גירסאות ה-16 ביט הם BANANA DEVELOPMENT האלמונים יחסית. המפתחים לגירסאות 8 ביט הם קבוצת CREATION SOFTWARE, אחת מקבוצות התיכנות הטובות שפירסומן נבנה מתרגום משחקי מכונה

70%	גרפיקה
50%	קול
87%	שחיקות
70%	אורך חיים
80%	ציון כללי



מאת: דרור פרידמן

כל קשר ביני לבין שרברבות מסתיים בדרך כלל בשיטפון נוראי. הפעם הסתיים הקשר הזה דווקא בהצלחה כל עוד לא שיחקתי ברמת המומחה. ברמה הרגילה הצלחתי להתגבר יפה על המכשלות ולהתקדם בקצב משביע רצון בחיבור הגלילים זה לזה. למדתי להציב את הגלילים בסדר מסויים עד להשגת הרצף הדרוש. גם רמת המומחה, מעבר לקושי האובייקטיבי, לא הרטיסה את לבי. בכלל, נראה כי למרות הציונים הגבוהים להם זכה המשחק במגזינים השונים הוא לא משחק מדליק. למרות האמינות של אותם מגזינים נראה כי הם

טווח הזמן של פריצת הנוזל ועולה מהירות התקדמותו. בכל ארבע דרגות מופיע מסך בונוס אשר הרעיון בו זהה לשאר הרעיונות במשחק: צריך לבנות צינור ארוך ככל האפשר, אלא שהחיבור של הגלילים שונה. הם נופלים מראש המסך וצריך להערימם אחד על השני. כשהנוזל פורץ מנקודת ההתחלה מקבלים נקודות בונוס על כל גליל שבו הוא עובר.

המשחק בנוי לשחקנים מתחילים ולשחקנים מתקדמים. עבור המתקדמים פותח משחק מיוחד שבו הם צריכים לשלוט בשני תורות גלילים בו זמנית. במשחק קיימת גם אופציה לשני שחקנים לשחק בו זמנית על אותו מסך, כל-אחד עם שורת הגלילים שלו. שיתוף הפעולה הנדרש הרבה יותר מהנה ממשחק רגיל ביחוד כשכף לנסות לשחק כששחקן אחד בונה והשני הורס.

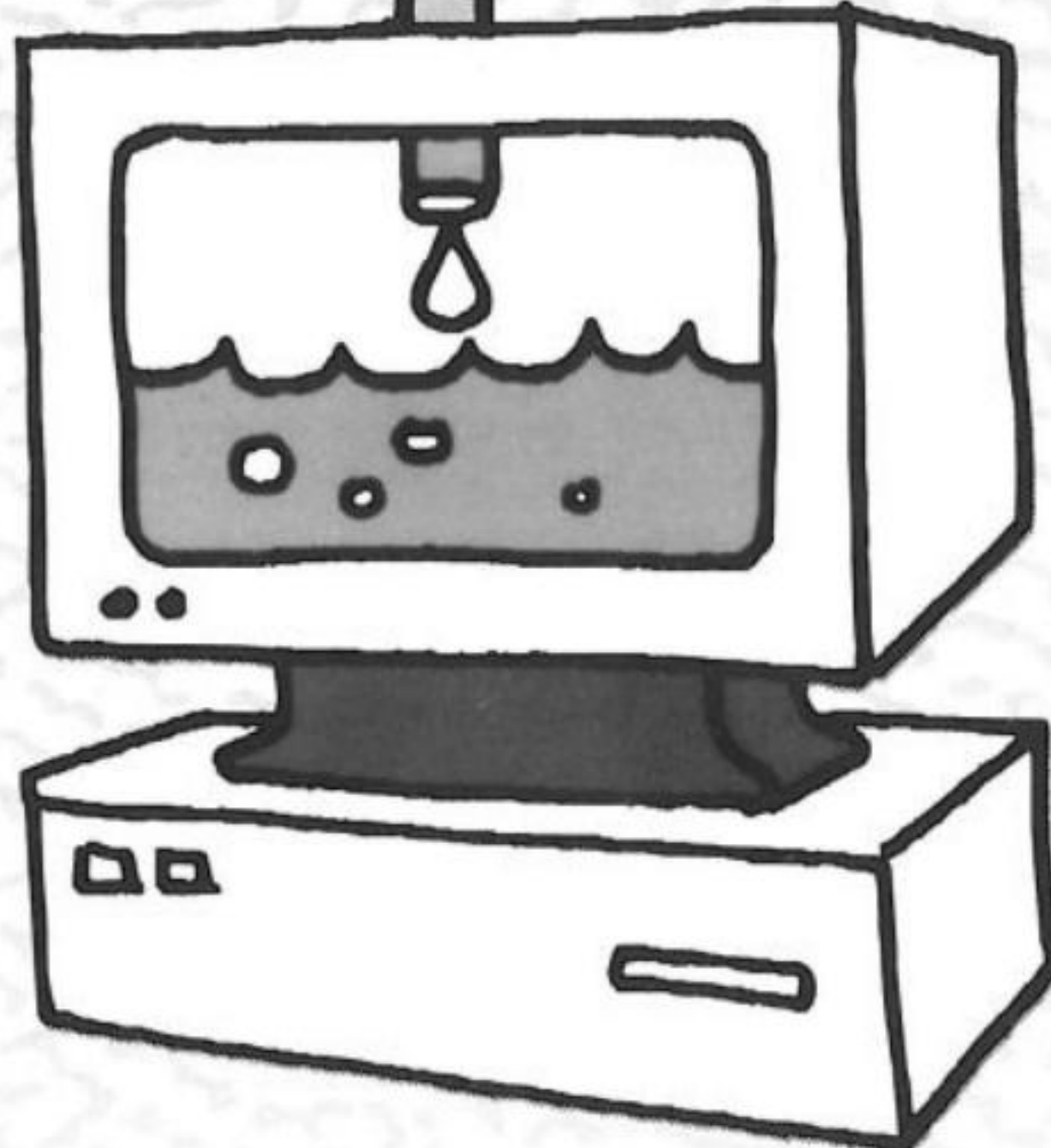
למרות שפסילה אחת מסיימת את המשחק, קיימת מערכת סיסמאות שמאפשרת להתחיל מקובץ ארבעת המסכים האחרונים אליהם הגיע השחקן. זהו אמצעי ידוע ומקובל בעיקר במערכות משחקי הוידאו הביתיות. אלא שכאן האתגר גבוה יותר כי הוא מאלץ את השחקן להגיע למה שיותר מסכים. הבעיה שמערכת סיסמאות הוא אמצעי יבש ולא מהנה. אולי אם היתה מוסיקה יפה או ציורים יפים היה מה שידרבן קדימה. מערכת הסיסמאות אינה יכולה לחפות על העובדה שאין תחושה של חתירה אל מטרה סופית ואמיתית. בטטרים עובדה זו לא מפריעה, אבל לפייפמניה אין את יכולת הדבקת המסך שיש לטטרים.

פייפמניה הוא משחק המחשבה היחיד בינתיים שהצליח להתקרב לרמתו של טטרים מבחינת הפרסום והפרסים שבהם זכה. בסך הכל מדובר במשחק פזל פשוט שקיבל ציונים גבוהים באמת. הוא כל-כך פשוט עד שאי אפשר להימלט מהקלישאה "איך לא חשבו על זה קודם". האמת שרעיון דומה הופיע במשחק דיאבלו, אולם כיוון שפייפמניה הוא משחק של לוקספילם ודיאבלו הוא משחק של חברה עלומה, ניצח המוניטין של לוקספילם ולכן כתר ההילה נקשר דווקא לפייפמניה.

מטרת המשחק היא להרכיב צינור שאורכו נקבע מראש. הצינור מתחיל מנקודה מסויימת והשחקן יוצר אותו מגלילים בצורות שונות. בצד המסך ניתן לראות את הגליל הבא שיופיע על המסך ואת תור הגלילים אחריו. אחרי פרק זמן פורץ מנקודת ההתחלה נוזל ירוק שמתקדם בהתאם לתוואי הצינור שנוצר. אם הנוזל עובר את האורך שנקבע, עוברים שלב. אם לא, זה סוף המשחק וצריך להתחיל מהתחלה.

ישנם 36 מסכים שההבדלים ביניהם מזעריים. נקודת ההתחלה משתנה, חפצים שונים כמו כובעי מגן ומפתחות שבדיים מופיעים על המסך ומצמצמים את השטח הפנוי. בשלבים המתקדמים יש לחבר את הצינור לנקודת הסיום (כשאורכו שווה או גדול מהאורך הדרוש). בדרגות אלו מסומנים חלק מגלילי הצינור בחיצים שגורמים לפסילה אם הנוזל זורם דרכם וכיוון זרימתו הפוך לכיוון החץ. כמו כן, בשלבים אלה מופיעים חלקים מוכנים של הצינור ששימוש בהם נותן בונוס. רמת הקושי עולה כאשר מצטמצם

נסחפו אחד אחרי השני והפריזו בהערכותיהם. פייפמניה הוא משחק מחשבה עם גרפיקה וצליל בסיסיים. הוא פשוט ומהנה בהתחלה, אולם לאחר כמה ניסיונות מאבדים ענין. השלבים דומים מידי אחד לשני ורמת המומחה לא מצילה את ההתלהבות הדועכת. בקיצור - משחק לטווח קצר בלבד.



- גרפיקה 50%
- קול 40%
- שחיקות 75%
- ציון כללי 67%



ומצריך דיסק קשיח. בנוסף הוא תומך בכל סוגי כרטיסי המוסיקה.

סדרת טלויזיה וחברות קומיקס

למרות שאינדיאנה ג'ונס מספר ארבע לא יצא כסרט קולנוע, הוא יהפוך לסדרת טלויזיה - אינדי הצעיר. בנוסף ייצאו בקרוב לאור חוברות קומיקס שגיבורן הוא אינדי. בחוברות הללו לא יצטרכו לפתור הרפתקה גם לא להשתמש ברמזים, טיפים וטריקים. זו תהיה סדרה משעשעת שבה אינדי יעבור שלל הרפתקאות.

טכניקה מיוחדת להפקת קולות וצלילים

במהלך העבודה על משחקים קודמים של לוקספילם, התגלה הצורך לפתח שיטות ייחודיות להפקת צלילים במשחקים. לוקספילם הצליחה לפתח את IMUSE, שיטת קול המאפשרת לטפל בצלילים במשחק בגישה אינטראקטיבית. השם הוא ראשי תיבות של INTERACTIVE MUSIC AND SOUND EFFECTS. בשיטה זו מתאימים את הצלילים למה שמרחש על המסך. צלילים חדשים מופקים בהתאם לשינויים במשחק. את השיטה אפשר להתאים רק לצלילים ולא לקולות, כך שאי אפשר להפעילה בדיאלוגים או במונולוגים שמתרחשים במשחק. השיטה החדשה מאפשרת להגיע לרמה גבוהה במיוחד של איכות הצלילים.

אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס

המשחק הוא שילוב מעניין בהחלט של דימיון ומציאות, מסתורין ועובדות, כמו הסרטים שבסדרה. עצם העלילה - גילוי יבשת עתיקה, שנעלמה מעל פני האדמה, מסתורית ומעניינת לכשעצמה. כדי לגלות את היבשת האבודה צריך לחפש רמזים המוחבאים במקומות מסתור ברחבי העולם. גם אינדי הוא דמות מיוחדת. ססגונית במראה החיצוני, ייחודית בצורת ההתנהגות שלה. "למשחק המצאנו אינדי חדש, לא כזה שכבר מוכר לנו מסדרת הסרטים" מספר האל ברווד, האיש שיצר את המשחק. המשחק מתחיל בתמונה שבה רואים את אינדי באיזה חדר

מסתורי, שבו יש שולחן גדול ומדרגות. אינדי הולך מסביב לשולחן ועולה במעלה המדרגות. העלילה מתרחשת בכמה מקומות: בבית המסתורי, בצוללת וברחבי העיר. השחקן הוא אינדי המתקדם באמצעות עצמים שהוא אוסף לאורך העלילה.

ה ג ר פ י ק ה
ב מ ש ח ק ט ו ב ה

במיוחד והיא מותאמת לתוכן העלילה. הצבעים כהים והמקומות אפלים. אינדי עובר ממקום למקום ומנסה לפתור את פרשת היעלמותה של היבשת העתיקה. על המשחק עבדו במשך כשנה, בצוות מורחב, תשעה ציירים, שלושה תוכניתנים ושלושה מוסיקאים. את התוצאות רואים והן בהחלט מעוררות עניין. האל ברווד שיצר את המשחק מנדב כמה מילים על עצמו: "רק בשנים האחרונות התחילו משחקי המחשב לעניין אותי מספיק כדי לעשות מהם קריירה. פרשת האהבה הזו החלה לפני כשש שנים כשכתבתי משחק חלל עבור מחשבי אפל. ידע ייחודי בסרטים מצויירים ובתיכנות הם שהפכו אותי למועמד המועדף עבור לוקספילם לייצור אינדיאנה ג'ונס." העובדה שהוא גם חבר של ג'ורג' לוקס אולי הוסיפה לעניין.

המשחק, שכאמור עתיד להגיע אלינו בקרוב, מיועד לכל סוגי המסכים הצבעוניים

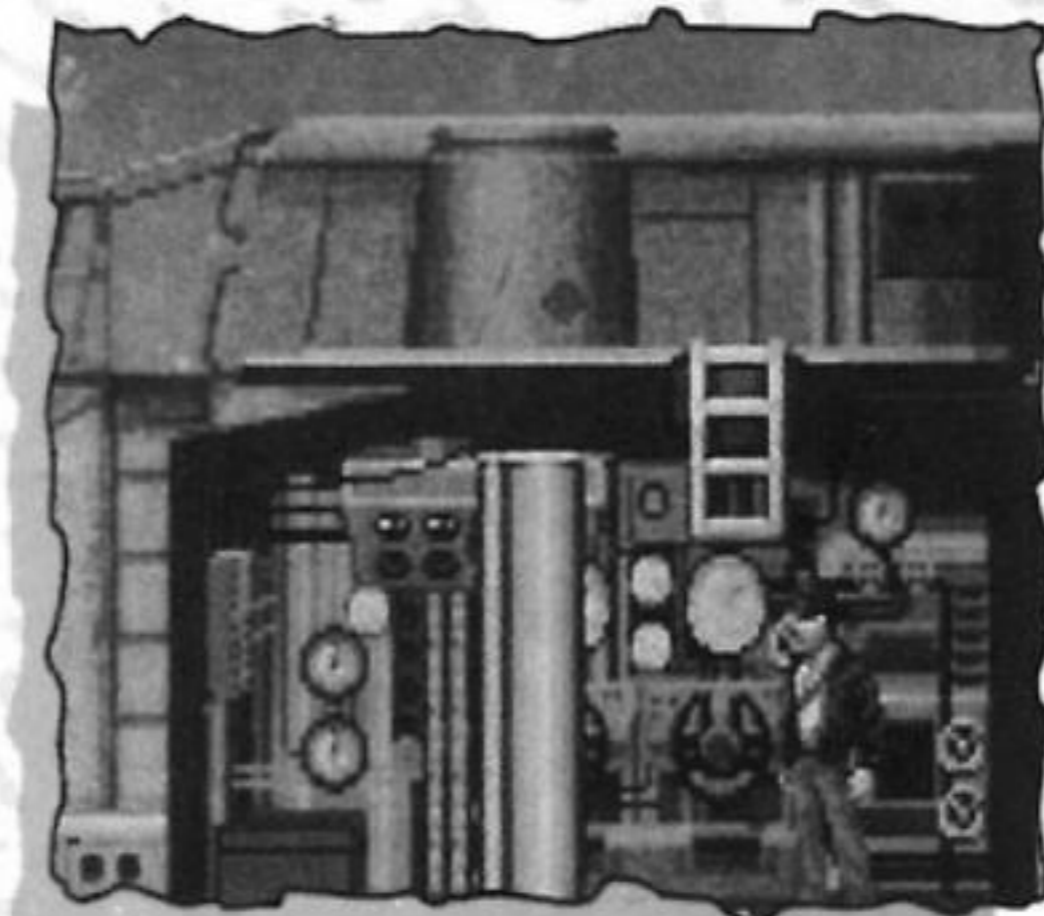
הארכיאולוג החביב אינדיאנה ג'ונס יוצא למסע הרפתקאות נוסף, הפעם לגילויה של היבשת האבודה אטלנטיס

לוקספילם, חברת הסרטים ההוליוודית, היא גם אחת מיצרניות משחקי המחשב הגדולה בעולם. את

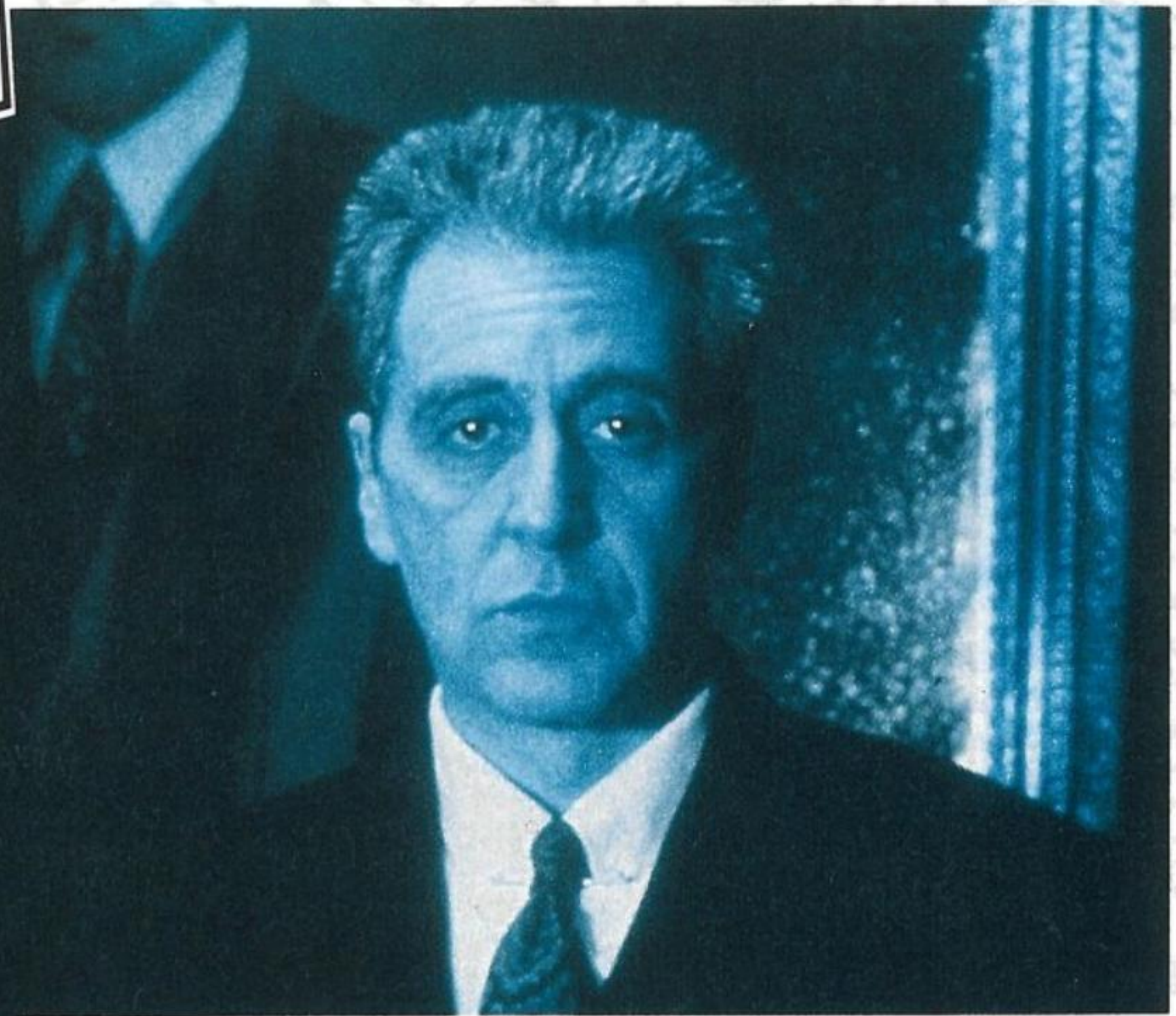
רוב המשחקים היא מבססת על סרטים שיצרה, כך גם את משחקי אינדיאנה ג'ונס הקודמים. הפעם אינדיאנה ג'ונס יוצר מהפך זוטא בחברה: קודם יוצא משחק המחשב ורק אחר-כך, אולי, ייצא סרט נוסף בסדרה, שיעסוק בנושא שהועלה במשחק.

אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס אמור להיות אחד המשחקים

המורכבים שיצאו אי פעם. הוא מכיל עלילה שמתפתחת בהתאם למהלכיו של השחקן. ולשחקן ניתנו שלוש אפשרויות כדי לגוון לעצמו את המשחק. לעבוד בשיטת הפזל שבה מצרפים חלקים עד שמגיעים לפיתרון, להסתמך על הדמויות שבמשחק ובאמצעותן להגיע לסוף או לנסות ולשלב את השניים. בכל מקרה, מדגישים בלוקספילם, אפשר יהיה לשחק במשחק באופנים שונים. וכך גם האמצעים להגיע לפיתרון. במשחק לא ניתנו סתם רמזים או בונוסים. צריך לעמול קשה כדי להתקדם. במקום אחד, למשל, שתלו כדור פורח באמצעותו אפשר להתקדם, אולם צריך ללמוד להטיסו כי אפשר להגיע אותו רק למעלה או למטה. במקום אחר יש צוללת, שבה אפשר להיעזר, אולם רק לאחר שלומדים לנהוג בה.

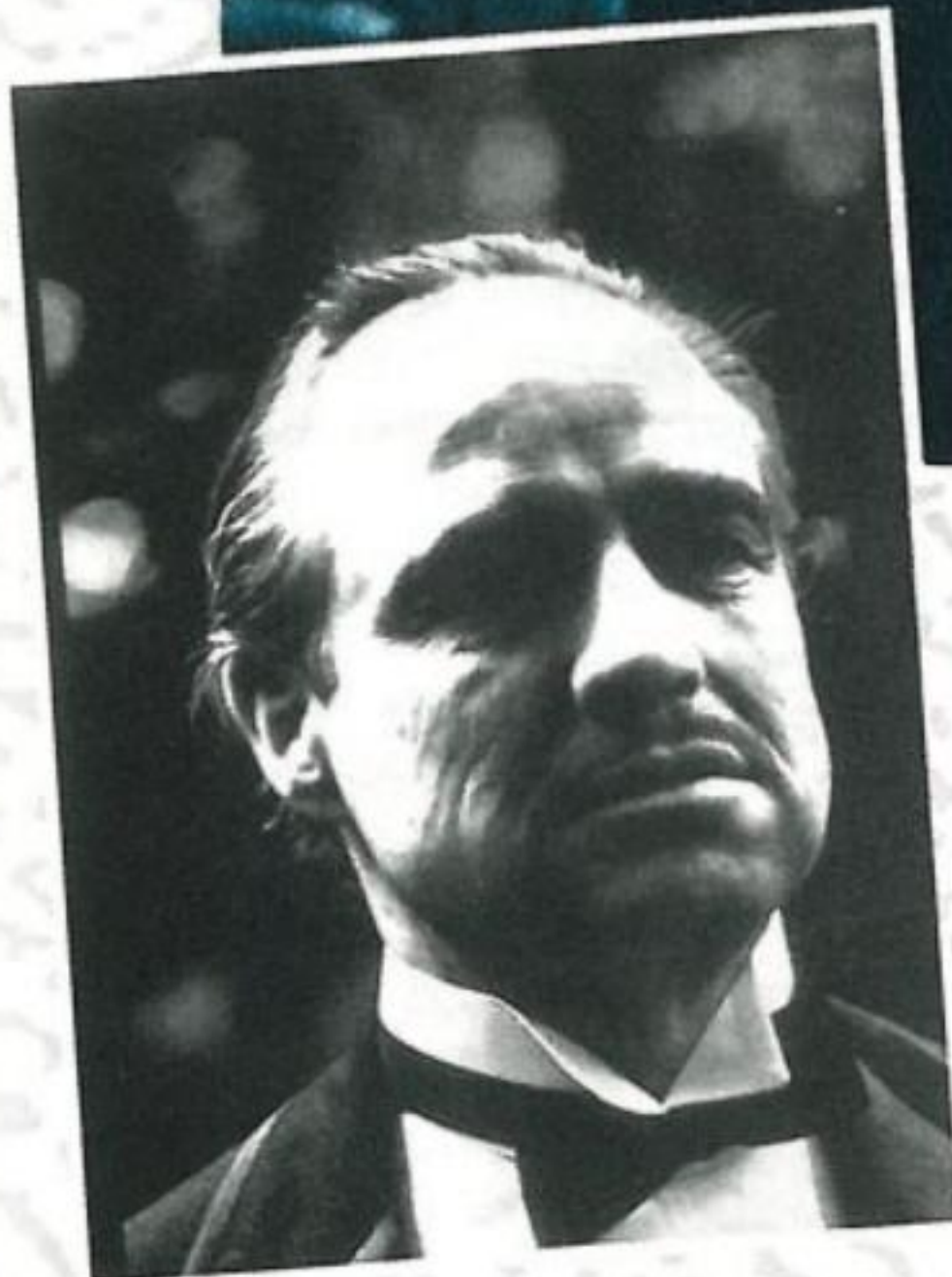


בקרוב



הסנדק

GODFATHER



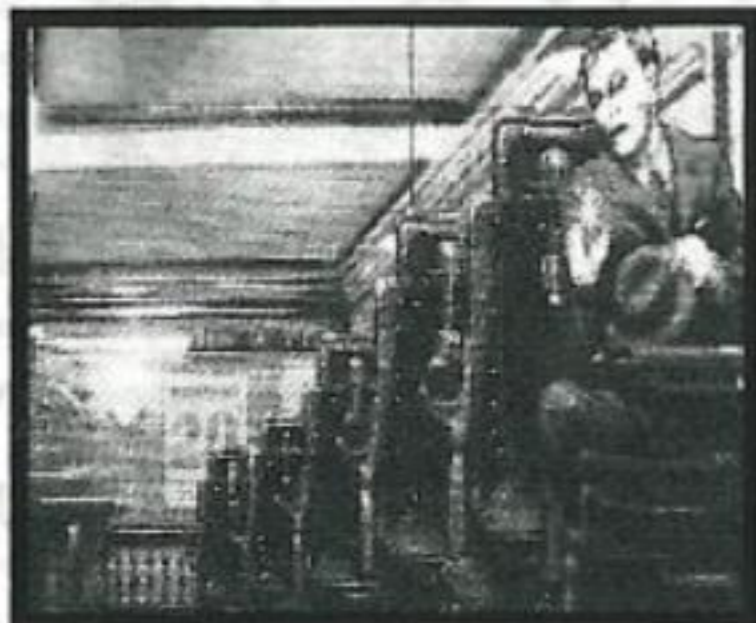
החודש עומד להגיש לעולם משחק מחשב של חברת U.S. GOLD, שיעסוק במשפחת המאפיה האמריקאית המפורסמת. על הדיסקט יהיה שילוב של שלושת הסרטים שהיו בנושא, ושמונים שנה של היסטוריה נקובת כדורים. הסרט הראשון בסידרה יצא לאקרנים ב־1972 וזכה מיד בשרשרת פרסים. במשך 19 שנות סנדקאות על המסכים זכו שלושת הסרטים ב־12 פרסי אוסקר. ההצלחה הזו הובילה לבסוף גם למשחק מחשב, אולם לא השפיעה על טוב הלב של הדמויות

הסנדק יגיע אלינו למרות שכבר הלך לעולמו. לא, אין זה חזון קלוקל של אחרית הימים. זה רק משחק מחשב. מבטיחים לנו שבו לא יהיו סוסים מתים והסנדק דווקא יצטייר כדמות די חיובית

הסנדק

GODFATHER

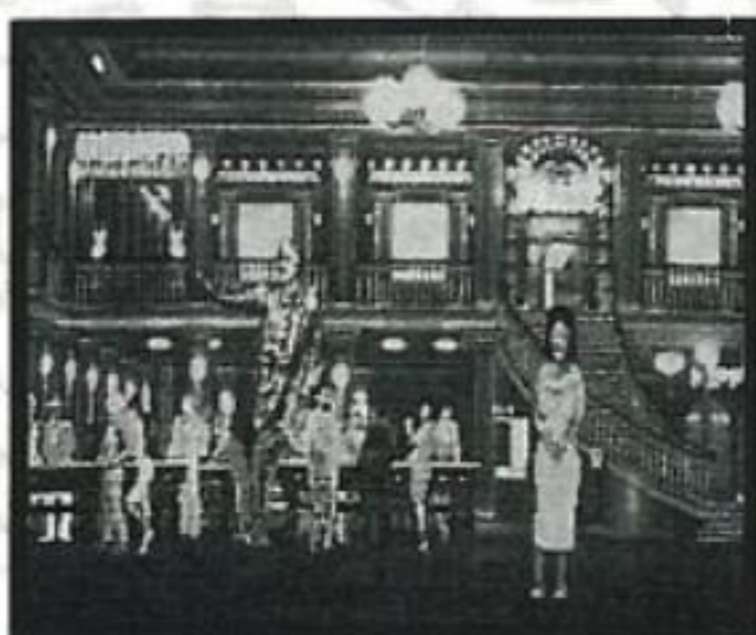
המשחק, אולם הטילה ים של הגבלות על היוצרים. אחת ההגבלות היתה, למשל, שאסור להעתיק



למשחק אף סצינה של הסרט. הגבלה אחרת היתה שיש צורך לבקש את אישור חברת הסרטים



לתסריט של המשחק. כשהראו לפראמונט את שלד המשחק הם טענו שהוא אלים מידי. בית התוכנה



נאלץ לעדן את הגירסה המתוכנתת למרות שהיא התרחקה מהמציאות שהוצגה בסרט.

במשחק מסכים מתגלגלים וגרפיקה מעולה, והוא מיועד למסכי EGA ו-VGA. הוא תומך בכרטיסי קול של רולנד ואדליב. גירסה נוספת מעובדת בימים אלה למערכת סגה.

המשחק בנוי מקטעי חייו של הסנדק כשכל קטע נמשך על פני עשר שנים והוא משחק יריות רגיל, כזה שאנו מכירים גם במשחקים אחרים. כשמסיימים לעבור את כל הקרבות בחלק אחד, רק אז יכולים לעבור לקטע הבא.

המשחק מתחיל בקרב אלים במיוחד באחד הברים שברחבי ניו-יורק. מאחורי הדלפק מגיחים כמה גנגסטרים ויורים ללא אבחנה כדי לפגוע בדון-קורליאונה.

האפיוודה הבאה לוקחת אותנו הרחק משם ללאס-ווגאס, עוד עיר "טובה", שרשות הכניסה אליה מותרת רק לטיפוסים חיוביים במיוחד כדוגמת גיבורנו. שם ניתנת לנו האפשרות, אולי לראשונה בחיינו וחרף גילנו הצעיר, להיכנס לקזינו. החל מחלק זה של המשחק קרבות הירי נערכים בין טיפוסים אפלים שנוסעים במכוניות שחורות, ומגיחים מחלונות ודלתות כדי לפגוע בחובש המגבעת.

הסנדק עצמו מפלס את דרכו בחיים מבעד למסכי הכדורים הניתכים עליו ומעבר לאויבים האורבים מעבר לפינה. הוא נושא עימו אקדה. מקורביו מצויידיים בכלי נשק קטלני יותר, בדרך-כלל תת-מקלע.

במהלך המשחק צריך להרוג, לאסוף עצמים ולהימלט ממשח היריות שמופנה לעבר השחקן. כשהחלו לתכנת את המשחק המטרה היתה שכדור אחד יוכל להמית את הגיבור או את הרעים. אולם, משהתברר שאז היה המשחק מסתיים מיד, שונתה הגירסה למטח יריות מסויים מאוד. כך יכולים המשתתפים לרוץ על המסך בין הכדורים השורקים ולשרוד.

המשחק מתוכנת היטב כשכל רמה מכילה כמה תת רמות. כדי לעבור מתת רמה אחת לאחרת, צריך להיכנס לבניינים, ולהתמודד שם עם ברנשים רעים שמגיחים ממקומות מיסתור.

ביצירת המשחק לקחו חלק בכירי המבצעים בתחום זה בארצות-הברית, שעבדו על המשחק כמעט שנה. בראש עמד ניק וינסנט. בתחילה החליטו שזה יהיה משחק הרפתקאות. אולם, משהתברר לצוות האמריקאי שגם בחברת דלפין שבצרפת עובדים על משחק הרפתקאות שנושאו זהה, שונה המשחק האמריקאי למשחק יריות, שבו מלווים את הסנדק בקטעים שונים של חייו החל מ-1940 בניו-יורק, שנות החמישים בלאס-ווגאס, קובה במהלך ההפיכה בשנות השישים, מיאמי של שנות השבעים ועד לימינו אלה.

לפני שהוחל בתיכנון המשחק פנתה חברת US GOLD ליצרנית הסרטים פאראמונט. החברה אישרה את הפקת



בקרו

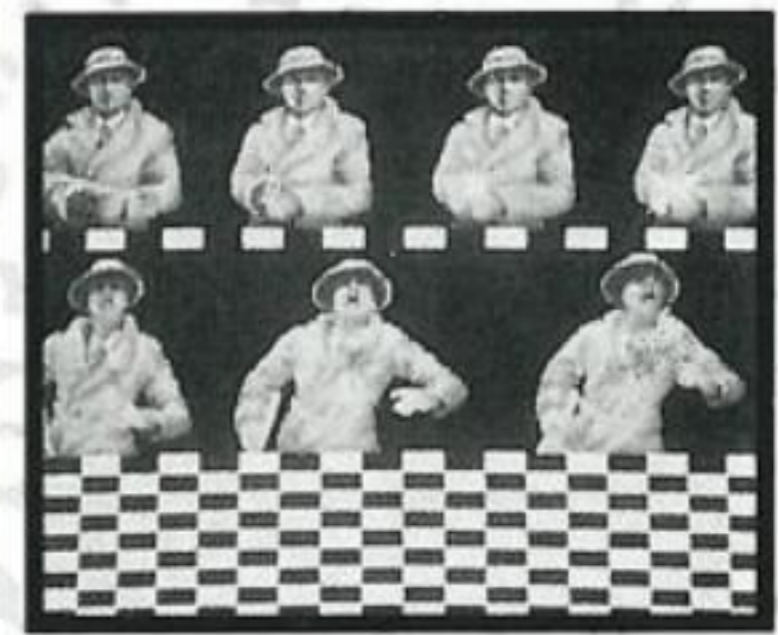
המשתתפות בו. במשחק הן רעות באמת. ומי שטוב שם מכולם הוא דווקא הסנדק המגן על נשים וילדים ורוצח בלי להניד עפעף הרבה הרבה גנגסטרים. ומכיוון שהגנגסטרים הם רעים באמת, ומנסים לעשות הכל



כדי לפגוע במשפחת קורליאונה, אסור לעבור על מעשיהם בדממת ידי. כך הופך המשחק הזה למאבק



של רע ברעים כשהאחרונים רעים יותר ולכן הסנדק הוא רע טוב. נשמע פרדוקסלי? במשחקי מחשב,



כמו בחיים, גם זה אפשרי.

לפי צילומי המסכים, לא נראה שתוכלו לזהות במשחק את כוכבי הסרטים - מרלון ברנדו, אל פאצ'ינו, דיאן קיטון או רוברט דה-נירו. במשחק, הסנדק הוא דמות בלתי מזוהה, העוטה מעיל גשם אמריקאי טיפוסי וחובשת כובע לבד.



הסמוראי

לפני מאות בשנים אימן גדול הסמוראים של יפן בחור מוכשר להיות יורשו. כוחו, מיומנותו ואומץ ליבו של היורש היו נדירים. גדול הסמוראים החליט להעביר לו גם את הכוחות שמעבר...

ימים מוזרים היו אותם ימים. הקסמים, הכשפים והמסתורין העיבו על הכל כמו צללים גדולים המוטלים על ארץ השמש העולה...



קוסם רשע שרצה לכבוש את הארץ הצליח בקרב עקוב מדם להרוג את גדול הסמוראים. הוא רצה גם להרוג את יורשו אך זה הצליח להשתמש באותם כוחות מיוחדים שהועברו אליו, ולזנק קדימה אל המאה ה-21. הסמוראי הצעיר, עכשיו ללא מדריך, עוקב אחר הקוסם הרשע אל תוך העתיד. הוא צריך לנקום את נקמת מורו ומדריכו הדגול.



קפיצה לא נכונה והם ישאבו את כוחו. לכן עליו לאסוף כוכבים שיעניקו לו כוח רב יותר.

רובוקוד ייצא בקרוב גם למערכת מגה דרייב של סגה. הוא מושווה בעיתונות המקצועית למשחק סוניק הקיפוד, שיצא למגה דרייב ולמסטר סיסטם.

רובוקוד קיבל עד עתה ציונים גבוהים במיוחד. הירחון COMPUTER AND VIDEO GAMES העניק לו ציון כולל 93. העיתון AMIGA POWER העניק לו ציון כולל 87 ו-ZERO העניק לו 934 נקודות מתוך 1000, שם גם נאמר עליו כי "רובוקוד הוא המשחק לו חיכו בעלי המחשבים והוא יותר ממתחרה רציני לאחים מריו."

ברובוקוד יש כשבעים מסכים מתגלגלים, אלפי פריטים ועשרות גימיקים. הגרפיקה מעולה וגם הקול מתאים עצמו היטב למתרחש על המסך.

המשחק יצא לפני כחודשיים בחו"ל. לאחר כחודש הגיע לארץ הדמו. היום כבר ניתן להשיג את המשחק.

רובוקוד יצא בינתיים רק לאמיגה על ידי חברת מיליניום. הוא מכיל, כדרך האמיגה, רק דיסקט אחד.

תחת להץ

משחק דרקוני באמת שבו הדמויות הגדולות ביותר שנוצרו על המסך הקטן, של דרקונים, כמובן. אתה רובוט שאמור לחסל את הדרקונים ולאסוף את הבונוסים שנוצרים מפיצוצם.

מאחורי המשחק, בעל הרעיון הפשוט לכאורה, מסתתר סיפור מעניין: הצבא המלכותי היה הטוב ביותר. כוחו, כלי הנשק שלו וגבורת לוחמיו, נודעו בפי כל. המדריך של הצבא היה הטוב מכולם. הוא היה מומחה לכל כלי הנשק ומיומן מאוד. יום אחד אירע האסון. הוא נפגע בתאונה בעת שבחן נשק חדש. למזלו הוא נותר בחיים והאימפריה החליטה לבנות סביבו חליפה משוריינת שתגן עליו, המכילה את כלי הנשק המתקדמים ביותר. כך נוצר הגיבור הרובוט המתפעל את המשחק - תחת שליטתך כמובן.

המשחק בעל גרפיקה מהממת אך טובל ממחסור באפשרויות. אין הרבה אפשרויות לפנות לכל מיני כיוונים או להשתמש בכל מיני כלי נשק. רוב המקום על המסך "בוזבז" בשל הדמויות הגדולות שעל המסך. בכל זאת מומלץ לנסות.

זהו שמה של פינת האמיגה החדשה שלנו. שמה הוא שילוב של שם המחשב - אמיגה והכינוי חברים בספרדית. כותב הפינה הוא יריב נחשון, בעל חנות מחשבים ברמת-השרון, מומחה לאמיגה

רובוקוד



ג'יימס פונד יצא לאור לפני כשנה והפך לפולחן של ממש. זהו משחק על בלש צפרדע שצריך להציל את הביצה בה הוא חי מאסונות אקולוגיים מעשה ידי האדם.

משחק חדש, שהוא מעין המשך לג'יימס פונד הוא רובוקוד, שבו דמות שהיא שילוב של דג ומכונה. רובוקוד מסוגל להתרחב כמו מריו כאשר לוחצים על כפתור הירי, ומסוגל לגדול עד לקצה המסך כלפי מעלה. יש דרך נוספת שבה הוא משתנה, אך אותה אשאיר לכם לגלות לבד. כרמז אומר לכם שניתן להציץ למסך הבא כדי לגלות מה יש שם.

המשחק מתרחש בבית-חרושת לצעצועים שם רובוקוד נלחם נגד הרעים. נשמע קל? לא כל-כך, בייחוד כשקיימים עשרה בתי-חרושת וכולם צריך לנצח.

רובוקוד אינו יורה. הוא מחסל את הרעים על-ידי קפיצה על ראשם. אך, זהירות!

את המתכנתים לעבודה על משחק חדש שזכה בשם: הוי לא עוד נמלולים. בגירסה השנייה מאה מסכים חדשים המכילים גרפיקה מנמללת בהחלט ומנגינות חדשות.

המשחק יצא באנגליה בשתי גרסאות: האחת המאפשרת להפעילו באמצעות הדיסקט של נמלולים מס' 1, והשנייה מיועדת לכאלה שרק עתה גילו את הנמלולים ואותה ניתן להפעיל ללא הדיסקט הראשון.

המשחק מתאים לבני כל הגילאים, החל מילדים בני שש ועד לסבתות קשישות במיוחד. אין מה להרחיב על המשחק כי נראה שרק נאמלל אתכם בהסברים והרי אנחנו רוצים רק לנמלל אתכם. אז יאללה... נמללו אותה!

לעולמנו לפני מיליוני שנים. עליך לחסל דינוזאורים, שלמרות התדמית החדשה שנוצרה להם על-ידי מלומדים בטלויזיה ובתערוכת הדינוזאורים במוזיאון, עדיין חושבים המתכנתים שהם היו רעים באמת. ברר...

העושר הגרפי של המשחק מדהים. מיגוון דינוזאורים, המון כלי נשק ונוף יפה. המשחק נחמד ומבטיח שעות הנאה רבות. צריך לציין שהוא גם די קשה וצריך סבלנות דינוזאורית בשבילו.

הוֹי לֹא עוֹד נִמְלֹלִים

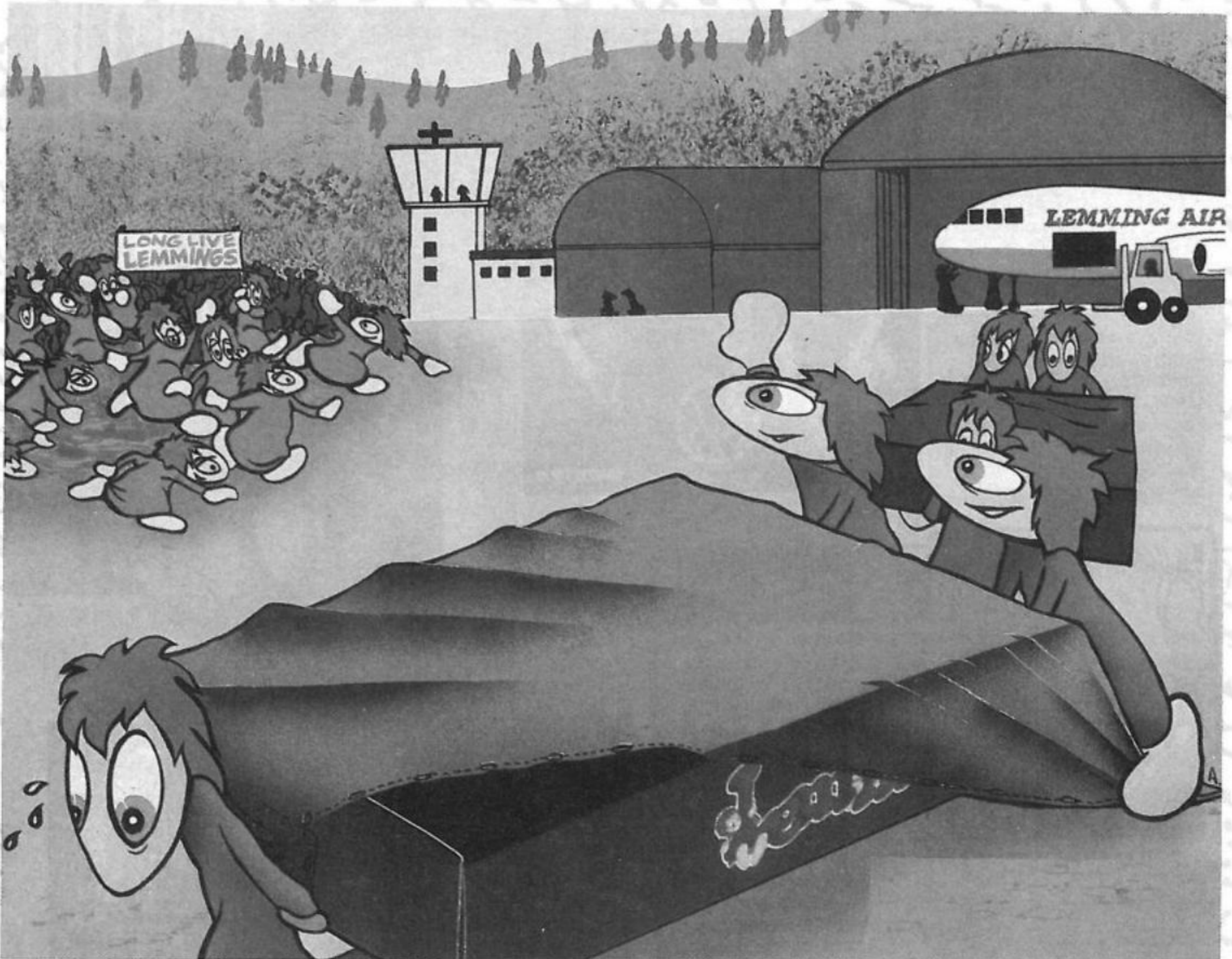
כן. יש דבר כזה. המשחק הראשון, הנמלולים, יצר גלים כי הכניס משב רוח רענן לעולם המשחקים. גל ההצלחה הוסיב

הסמוראי הראשון הוא משחק פלטפורמה, כלומר, משחק שפותח על בסיס משחקים אחרים. אי לכך אפשר לגלות במשחק אלמנטים שכבר נתקלת בהם במשחקים קודמים.

במשחק אתה הוא הנינג'ה הראשון. אתה מתחיל את המשחק בידיים חשופות, אולם כבר אחרי כעשר שניות יתגלו לך כלי נשק כמו חרב ופיגיון. לפני שתתחיל לשחק כדאי שתתאמן עם כלי הנשק. ראשונים יתקיפו אותך העטלפים. כדי לצבור כוח כדאי שתאכל. הסלים עם התפוחים נועדו לך. יש גם קסמים, אולם אותם תצטרך לגלות בעצמך...

רוביקון

לעד משחק פלטפורמה שעוסק הפעם, בעבר הרחוק. אתה לוחם שיוורד מחללית



שחק אותה חכם



Nintendo®

חדש! מערכת Nintendo כלל שיטתית

(מולטי סיסטם) במחיר של 560 ש"ח (כולל מע"מ)

מערכת Nintendo כלל שיטתית (מולטי סיסטם) + אקדח

במחיר של 670 ש"ח (כולל מע"מ)



הגיעו! הגיעו! הגיעו!

44 משחקים חדשים לנינטנדו ביניהם:
 Top Secret, Mission Impossible, Snake's Revenge,
 Track & Field II, Dirty Harry, Time Lord, Iron Sword,
 Captain Skyhawk, The Mafat Conspiracy, Kid Cool,
 The Adventures of Bayou Billy

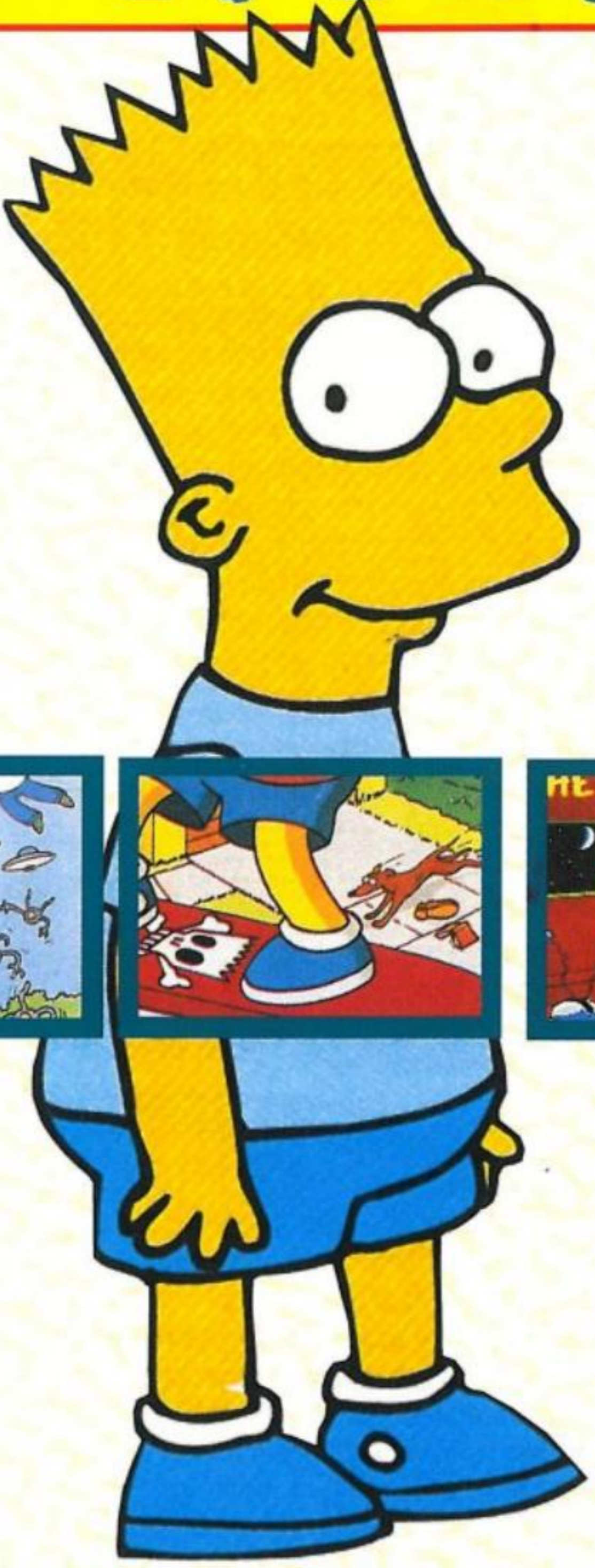
ניחן להסב את מערכות נינטנדו
 שנרכשו עד חודש נובמבר
 למערכות כלל שיטתיות
 פרטים נוספים בחנויות הצעצועים
 והמחשבים ובמשרדי החברה

להשיג בחנויות הצעצועים והמחשבים המובחרות

יבואן ומשווק נטרה סוכנויות (1990) בע"מ כנרת 13 בני ברק טל: 03 570 2646



הסימפסונים



עכשיו הם אצלנו. משפחה אמריקאית לא כל-כך טיפוסית, שחבריה הם פרי מכחולו של מאט גרונינג, האיש שהמציא אותם, ומאז גם מצייר אותם. יש להם עיניים בולטות שערות עומדות ואוזניים קטנות ומודבקות. יש להם גם צורת התנהגות מופרעת במקצת. אבל, מעל לכל הם גורמים לכולם לאהוב אותם.

במשפחה חמש נפשות: ברטולומיאו ג'יי, הידוע בשם הקיצור ברט, הוא מרכז העלילה. תלמיד כיתה ד' שאוהב את בית-הספר כמו שרוב הילדים אוהבים אותו. ברט מצהיר בגלוי שהוא "אוהב" ללכת לבית הספר כי האלטרנטיבה היא ללכת לעבוד. ברט מסתבך תמיד בכל מיני מצבים איומים למדי, לאו דווקא בגלל שכל רב, מחשבה מעמיקה או אופי רגוע במיוחד. למעשה הוא כל-כך שובב שתמיד הוא ממציא מעשי קונדס שמסתבכים עד לקטסטרופות בקנה-מידה עולמי כמעט. הוא מעצבן מקצועי ממש, שכשרק רואים אותו יודעים שהנה עומדת להתרחש איזו צרה נוראית. כשאימו נתקלת באחד ממעשיו, עליו רק להתחבא בארון מפחד נחת זרועה. אביו העצבני תמיד, גם הוא אחד הקורבנות של האסון המהלך הזה. פעם הוא "שכח" את כלי התחבורה שלו - הסקייטבורד, במרכז החדר, והאב החליק עליו ונאלץ לשכב במיטה חצי משותק. בפעם אחרת הוא הקים כזה רעש באולם הקולנוע המקומי עד שהפך למסרה לליניץ של כל הצופים. פעם אחרת הטיל פצצה לשירותים של בית הספר בדיוק כשישבה עליהם אימו של

המנהל שהגיעה לביקור. בקיצור - קופת שרצים מהלכת. מארו' אימו של ברט, מאופיינת ברעמת שיער מפוארת למדי המזכירה את מגדל פיזה שבאיטליה. הערימה שעל ראשה כל-כך גבוהה, שכמעט ואינה מאפשרת לה לעבור מתחת למשקוף ללא תקלה. מארו' היא גברת "עסוקה" למדי. עיסוקה העיקרי הוא עריכת קניות במרכז הקניות השכונתי. מארו' היא אמא רגועה למדי. למרות שהיא נשואה ליצור עצבני ולמרות שיש לה בן מופרע, היא עסוקה בענייניה, מה שגורם לה לא תמיד לדעת בדיוק מה מתרחש אצלה בבית. אבל כמו כל אמא היא מנסה לפשר בין בני המשפחה ולעזור להם לעבור את החיים ביתר קלות.

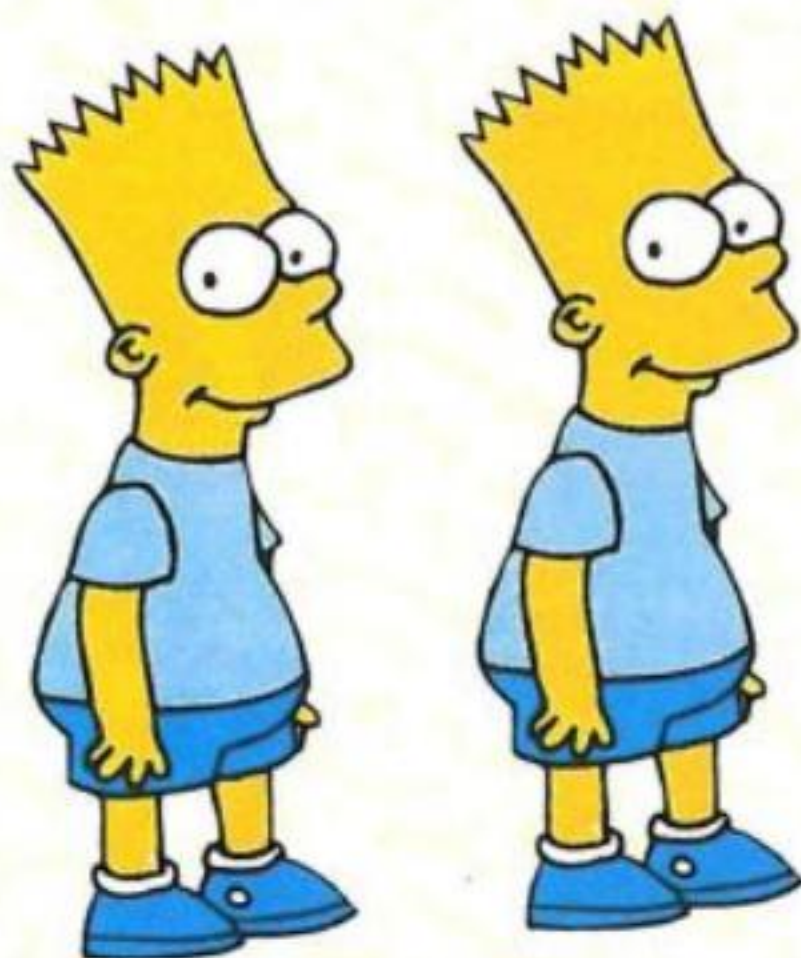
הומר הוא האב הלא מגולח תדיר, בעל שלוש שערות על הראש, שעובד בתחנת הכוח המקומית ומשוגע על כעכים. הומר עצבני בדרך-כלל וה"טורים" אצלו עובדים שעות נוספות כשברט מבצע אחד מתעלוליו. הומר אוהב לשחק כדורת, להקשיב למוסיקה ולשתות קפה. למעשה נראה כי הדבר החביב עליו ביותר הן הפסקות הקפה התכופות במקום עבודתו. הומר אינו טיפוס חביב. למעשה, נראה כי אינו זוכה לאהדת הקהל, להוציא את תמיכת אשתו הנאמנה.

ליסה, האחות, האינטליגנטית מבין כולם, היא רק בכיתה ב', אבל יודעת כבר לנגן בסקסופון. ליסה בעלת חושים מחדדים במיוחד: בכל פעם שברט עושה מעשה קונדס, היא יודעת לחוש באם כדאי לה להצטרף אליו או לרוץ להורים. ליסה אוהבת לעזור לברט וכשהוא זקוק לעזרה הוא יודע שאפשר לסמוך עליה, קצת.

למגי, האחות הקטנה, יש סרט על הראש ומוצץ בפה. למגי אין תפקיד אקטיבי ממש, ואפשר היה להגדירה רק כקישוט לסידרה, אילמלא היתה ממחישה אולי יותר מכולם את האווירה הסימפסונית: למגי בגד אחד בלבד, מן סרבל בצבע תכלת, אותו היא לובשת כל הזמן ואיתו היא צריכה לגדול. אין פלא שהוא גדול עליה בכמה מידות והרגליות שלו נשרכות אחריה כשהיא זוחלת על הרצפה. בכלל, בכל בפרקי הסידרה אפשר לפגוש בה על הידיים של מארו' או זוחלת על הרצפה. היא לא משמיעה הגה, להוציא קולות מציצה רמים ברגעים של חוסר שביעות רצון.



הסימפסונים



כל-כך גדולה עד שהפך לסידרה עצמאית.

הגירסה הראשונה של הסימפסונים הופיעה במכונת משחק. מאוחר יותר פותחה קלטת לגיימבוי, לגינסנדו ולמערכת סופר גינסנדו. עתה יש לנו גם גירסה למחשבים אישיים ליבם ולאמיגה.

וישנו גם הכלב. הוא אינו מופיע בפרקים הראשונים של הסידרה, אולם הוא יתגלה בהמשך. זהו כלב מזן סימפסוני מיוחד, אחרת אי אפשר להבין כיצד הסתגל למשפחה האמריקאית הזו.

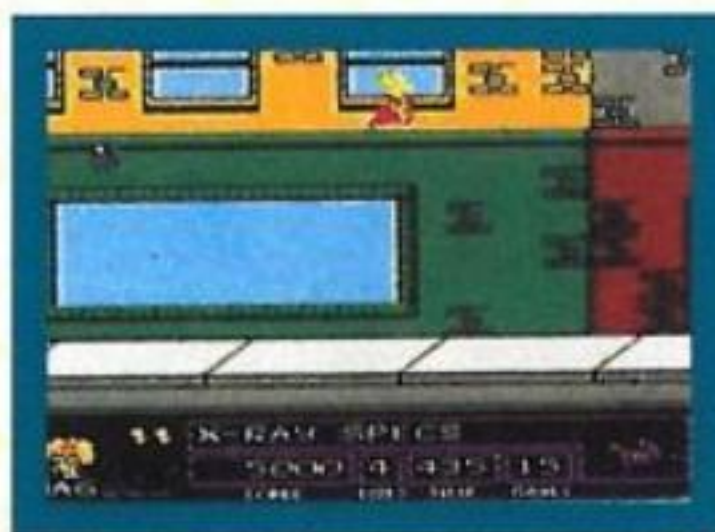
שהצליחו להשתלט עליהם, אולם ברט מצליח להבין עם מי יש לו עסק, רק כשהוא חובש את המשקפיים המיוחדים שלו. בפרק השני מבליים היצורים המשוגעים במרכז הקניות שם הם מחפשים כובעים. כובעים? כן. אלה אמורים להגביר את כוחם ועל ברט לעשות הכל כדי למצוא מה שיותר כיסוי ראש כדי לדפוק להם ת'עסק. ברט משוטט במרכז הקניות ואוסף את כל הכובעים שבדרכו, ואם מישהו מתושבי ספרינגפילד התהדר באותו יום בכובע חדש ויצא להשוויץ במרכז הקניות, זו בעיה שלו, לא של ברט.

הגירסה למחשבים אישיים ולמערכת הרגילה של גינסנדו זהה. לגיימבוי ולמערכת המתקדמת של גינסנדו פותחו גירסאות שונות. סיפור המעשה למחשבים אישיים עוסק ביצורים מהחלל המגיעים לעירו של ברט כדי לבנות נשק שיעזור להם להשתלט על העולם. ברט, כמו אביר טיפוס, עושה הכל למען הצלתה של ספרינגפילד - עירו האהובה. אלא שהסיפור לא פשוט. כדי שברט יוכל לשחק את תפקיד הגיבור עליו להשתמש ברמזים שמוצגים לפניו האמורים להובילו לחללית האם. ברט גם צריך לשכנע את בני משפחתו בקיומם של היצורים הללו, כי לדוע המזל קשה להבחין בהם, ורק בעלי משקפיים מיוחדים עם קרני לייזר, כמו שיש רק לברט, כמובן, יכולים לעשות זאת. חוץ

הכוכב, הגדול מכולם, הוא ברט. ולמרות 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 טלוויזיה, חולצות, תיקים ומחברות. הוא הפך לחביבם של האמריקאים והתחרה

במשפחת קוסבי על דירוג אחוזי הצפייה. גם באירופה אוהבים אותו במיוחד, ועתה הוא מככב אצלנו. לא רק על מסך

הטלוויזיה גם על מסך המחשב.



בחלק השלישי של המשחק - בפרק השעשועים, מחפשים היצורים מה שיותר בלונים כדי להפכם לכלי נשק. הפעם על ברט להיפטר מהם. הוא יכול לאסוף את כולם, או פשוט יותר - לפוצץ אותם באמצעות המקלע המיוחד שלו. בחלק הרביעי, בעת שוטטות על הסקייטבורד במוזיאון המקומי, מגיע ברט למסקנה כי השלטים המסמנים את היציאה החוצה, הם כנראה מסרתם הבאה של היצורים הללו. כדי לחסל אותם עליו להשתמש ברובה החיצים שלו ובו זמנית לנסות להימלט מקרני הלייזר שהם משלחים לעברו. הרמה האחרונה, החמישית, היא הארוכה מכולן ומתרחשת בתחנת הכוח הגרעינית המקומית. כאן היצורים רוצים לגנוב את החומר הגרעיני כדי להשתמש בו עבור כלי הנשק הנוראי שהם רוצים לבנות. בפרק זה מצליח ברט סופית לסכל את מזימתם וכך להרחיק אותם סופית מספרינגפילד ומכדור הארץ, אם

מזה, איך אפשר בכלל להאמין לטיפוס כמו ברט, מה עוד שהוא מספר על דברים שכלל אי-אפשר לראות?

העלילה מתרחשת בכמה מקומות: ברחובות העיר, במרכז הקניות, בפרק השעשועים המקומי, במוזיאון ובתחנת הכוח. בחלק הראשון היצורים זקוקים לפריטים שונים מרחבי העיר שצבעם אדום עבור כלי הנשק שלהם. הם יצליחו להגיע אליהם בתנאי שברט לא יגיע אליהם ראשון. ברט צריך להשתמש בכלי נשק מיוחד - ספריי מטשטש צבע, כדי למנוע מהיצורים להגיע לעצמים הללו. בסיוור בחנויות העיר ברט מחפש דברים שיעזרו לו במלחמה. המשרוקית, למשל, תעזור לו לקרוא לכלב בעת מקרה חרום, והמגנט יאפשר לאסוף מתכות שאולי היצורים יודקו להם. כאן גם יפגוש ברט את תושבי העיר ויזהיר אותם מפני היצורים החלליים. חלק מהתושבים כבר נתקלו ביצורים

משפחת סימפסון היא פרי יצירתו ודמיונו של יצרן סרטי הנפשה, מאט גרונינג, העובד בחברת פוקס המאה העשרים. בדימונו ודאי לא תאר לעצמו שהיצורים ה"שיגרתיים" הללו, ששירבט בהנף קולמוס, יהיו כוכבים. הוא החל את דרכו בהוליבוד כנער שליח בעיתון מקומי. בשעות הפנאי היה כותב מכתבים אל חבריו, בהם תאר בקומיקס סידרת מצבים ואירועים מחייו בעיר הגדולה. בעיתון גילו את כשרונו ולא היו צריכים להשקיע מאמצים רבים כדי לשכנע אותו לנטוש את משרת נער השליח ולצויר סדרת קומיקס. הסידרה הפכה להצלחה ומתפרסמת עד היום בעשרות עיתונים. במשך השנים הכיר מאט את האנשים הנכונים וכך הגיע לייצור הסידרה כחלק ממופע של טרייסי אולמן - זמרת ושחקנית. הקטע נחל הצלחה





הסימפסונים



למכשיר הזה, הגירסה על יבם טובה פחות. האיכות על נינטנדו ומגסון לא רעה אם כי דמותו של ברט קטנה שם יחסית. המשחק זכה בציונים יחסית גבוהים (80%-85%) ברוב עיתוני המשחקים בעולם. הגרפיקה, שבה הרבה תמונות הלקוחות מסדרת הטלוויזיה, מעוצבת היטב, הרקעים יפים ומגוונים. הצלילים אינם משהו מרטיט אם כי בגירסה האמיגאית אפשר לשמוע את ברט מזמר.

השחיקות טובה ובהחלט יש במשחק אתגרים יחד עם יכולת סבירה להתקדם ולהצליח. למרות שברט מקבל יחסית ציונים גבוהים במשחקים, לא נראה לנו שבמקרה של ברט צריך להתפס לציון. צריך להתפס לברט, כי באמצעות המשחק הממוחשב זו הדרך היחידה שאפשר לתפעל אותו, וזהו ניצחון אמיתי. הרי כולנו כבר יודעים

שברט וליסה מתאימים לעניין? מה עוד שהמחנה מוקף מלכודות וחבורת ביריונים - מדריכים מנהלת אותו. נלסון, למשל, עושה מעשים זדוניים במיוחד: כשהילדים מסרבים לסור למרותו הוא דוחף אותם עד שהם נופלים. או ברנס בעל אגרופי הפלדה. הדעה שלו על לעשות חיים לא בדיוק כוללת צליית מרשמלו מעל גזלים. לדעתו חובה להתאמן בענפי ספורט ייחודיים כדי להפוך לגברים. צריך, למשל, לטפס על הרים, להניף את הדגל מספר פעמים ביום ואפילו לערוך קרבות משאריות אוכל. והוא בוחר דווקא בברט להילחם נגד כל אוכלוסיית המחנה. נורא! עכשיו ברור מדוע ברט וליסה, השואפים לשלמות ולשליטת הטוב, חייבים להימלט מהמחנה הנוראי. אלא שמסתבר שהעסק לא פשוט כל-כך. מסביב למחנה יש ים של מלכודות

שעליהן צריך לדלג, לא לפני שעוברים מירוך מכשולים בחולות, מתחרים במירוך מכוניות ומגיעים ראשונים, ואפילו עושים מסיכה לפני מתפוחי-אדמה ושמים אותה לכמה דקות. איחוס!

כדי להימלט מהמחנה צריך להצטייד בכלי נשק ייחודי. ולברט יש בומרנג. הבעיה שאם הוא לא משתמש בו נכח הבומרנג עלול לחזור אליו, או להוריד לליסה את הראש. לברט יש גם קפיצה מיוחדת המאפשרת לו לטפס על עצים, ושלוש כוחות חיים. כדי לצאת מהמחנה צריך לחפור מנהרה ארוכה מתחת לגדר. אלא שאז מתגלים כל מיני דברים מעניינים, כמו דבורים שעוקצות במיוחד ותנינים חושפי שיניים.

במשחק שש רמות, גרפיקה ברורה יותר מאשר במשחקי גיימבוי האחרים, ומסכים מגלגלים.

בגירסה למערכת סופר של נינטנדו שוב עלילה שונה. ברט מאבד את השיעורים

בדרך לבית-הספר ועליו להמציא למורה תירוף מתקבל על הדעת. בכל פרק מפרקי המשחק ברט משחזר את האליבי שלו, עד שבסוף המשחק הוא כמעט מצליח להגיע לשלמות.

למרות שברט הוא כוכב, מערכות שונות מתייחסות אליו בצורה שונה. הגירסה על אמיגה מציגה רמה ויזואלית כיאה



שברט וליסה מתאימים לעניין? מה עוד שהמחנה מוקף מלכודות וחבורת ביריונים - מדריכים

מנהלת אותו. נלסון, למשל, עושה מעשים זדוניים במיוחד: כשהילדים מסרבים לסור למרותו הוא דוחף אותם עד שהם נופלים. או ברנס בעל אגרופי הפלדה. הדעה שלו על לעשות חיים לא בדיוק כוללת צליית מרשמלו מעל גזלים. לדעתו חובה להתאמן בענפי ספורט ייחודיים כדי להפוך לגברים. צריך, למשל, לטפס על הרים, להניף את הדגל מספר פעמים ביום ואפילו לערוך קרבות משאריות אוכל. והוא בוחר דווקא בברט להילחם נגד כל אוכלוסיית המחנה. נורא! עכשיו ברור מדוע ברט וליסה, השואפים לשלמות ולשליטת הטוב, חייבים להימלט מהמחנה הנוראי. אלא שמסתבר שהעסק לא פשוט כל-כך. מסביב למחנה יש ים של מלכודות

בקרו -

משחק נוסף לנינטנדו - ברט נגד העולם כולו

משחק נוסף של נינטנדו בסידרה, המשך לברט נגד יצורי החלל, הוא ברט נגד העולם כולו. הוא מתחיל כשברט, ליסה ומגי צופים באחר-צהרים גשום בסדרת טלוויזיה אהודה, כשבהפסקה מודיע הקריין שברט סימפסון, כן, הוא ולא אחר, הוא הזוכה במסע סביב העולם לאחר שניצח בתחרות ציורים. זהירות תושבי תבל! ברט מגיע כדי לכבוש את העולם. על המשחק נספר לכם בהרחבה באחד הגיליונות הקרובים. מחירו כרגע בארצות-הברית הוא 48 דולר. עוד תרופה לטובלים מברט - מאניה.

כלי הנשק של ברט

ספריי צבע - ספריי מיוחד באמצעותו ברט יכול לצבוע עצמים מסויימים הנחוצים ליצורי החלל כדי להתביא אותם.

מטבעות כסף - אפשר להכניס אותם לכל מיני מקומות, ואפשר להשתמש בהם כדי לקנות כל מיני דברים "טובים" כמו פצצות, מפתחות ורקטות.

מקלע - מאפשר להרוג ולהרוס ביתר קלות כל דבר שברט חושב שצריך לפגוע בו.

רובה חיצים - בעל 12 חיצים, שעוזר במיוחד במזיאן.

מגנט - מסוגל לספוח אליו את כל המתכות אך אסור להשתמש בו ברמה הראשונה.

משרוקית - כלי עוזר מצויין לשליטה בכלב. שריקה אחת והוא מתייצב לעזרה בדיוק כשצריך.



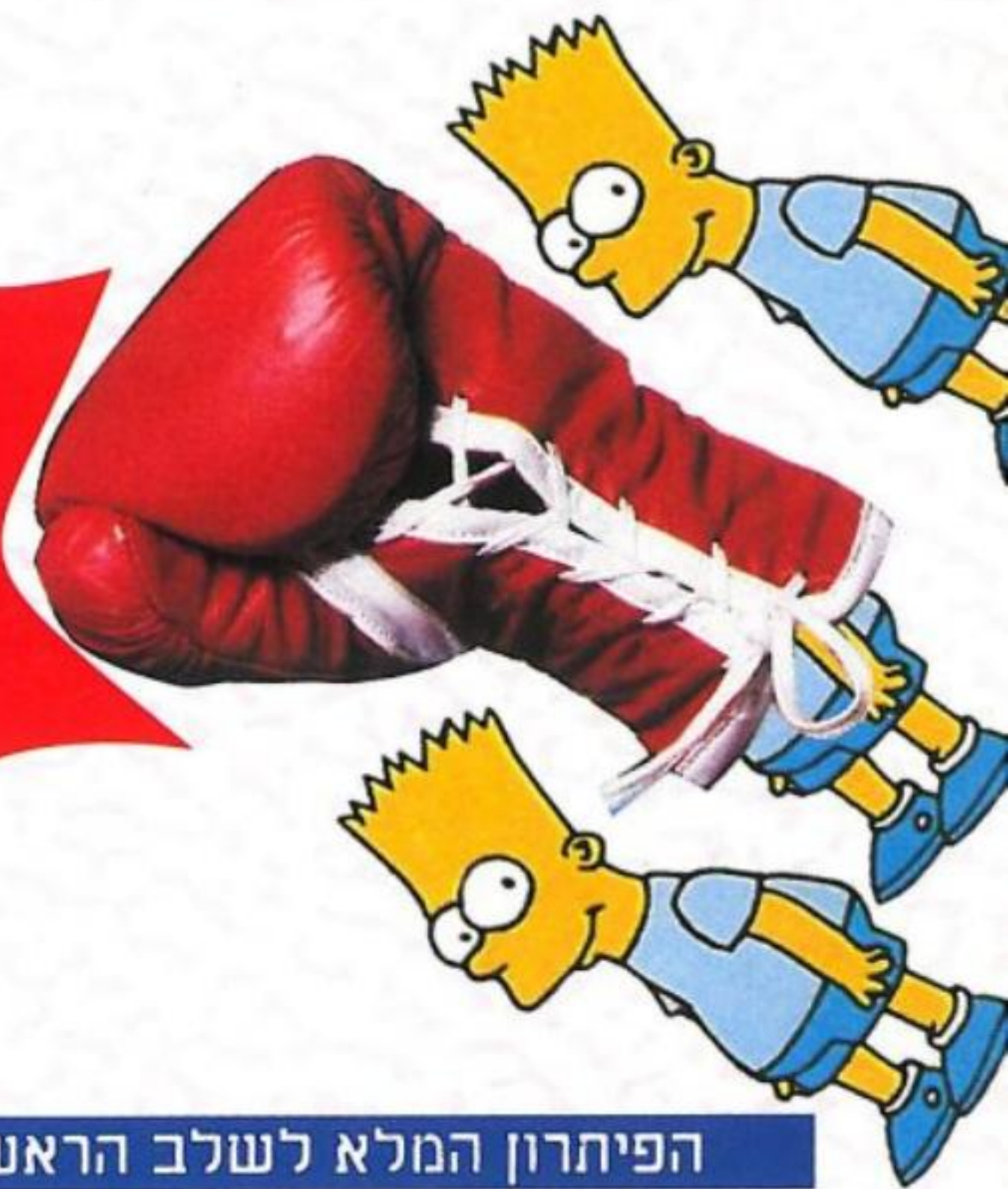
WIZ
7 7 7

MICROPROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

STARLINE



ברט מעניק נוקאאוט אדיר ליצורי החלל שבנינטנדו



הפיתרון המלא לשלב הראשון, וטיפים על קצה המזלג לשלושת השלבים הבאים

קפיצה קטנה כדי לרסס את הצמח. המשך ללכת ימינה תוך כדי קפיצות על אדני החלונות כדי לאסוף את הבונוסים. קפוץ למטה והיכנס לחנות הצעצועים. קנה את המגנט ואת המשרוקית. במשרוקית תשתמש כשתגיע לבית האבות. לך עד החלון האחרון כדי להשתמש בה. סבא סימפסון יפתח את החלון וישליך לעברך מטבע.

קפוץ על אדן החלון ומעל לדלת. קפוץ ורסס בו זמנית כדי לזכות בעציץ. חזור בחזרה לחלון והשתדל שלא להיתקל ביצורים. כשתגיע למיכל הריסוס תקפוץ למטה. רסס את השעועיית, קפוץ עליה, והמשך לעבר מדף החלון. קפוץ על הבא בתור וגע בדלי כדי לשפוך את הצבע על הצל. קפוץ למעלה שוב, ובוהירות רבה תדלג לעבר אדן החלון האחרון כך שתגיע לחלק העליון של הדלת. קפוץ ורסס כדי לזכות בעציץ.

לך לחנות החיות וקפוץ על אדן החלון. השתמש בפצצת הדובדבן שלך כדי לפתוח את כלוב הציפור. היא תתעופף לדרכה. לאחר מכן תקפוץ על היצור כדי להגיע לחלק העליון של הדלת ושוב חזרה לקצה

על הקופסה ועל הקו הלבן. חצה לצד השני והסדינים יפלו ויכסו את הצעצועים האדומים. קפוץ על קצה הקו עד לחלונות שבקצה הבנין.

קפוץ עד שתיתקל במיכל נוסף. לאחר מכן קפוץ למטה ורסס את ברו השריפה. המשך ללכת ימינה וקפוץ על השיח השני כדי להשיג מטבע. בשיח הראשון מתחבאת דבורה - כדאי שלא לקפוץ עליו. קפוץ מעל הקבוצה הבאה של היצורים ואסוף את המטבע שתיפול מאמצע השיח. היכנס לחנות כלי העבודה וקנה את מפתח הברגים ואת המפתח.

באמצעות המפתח תוכל להיכנס לבית האבות של ספרינגפילד. כשתסגור את הדלת תמצא את עצמך מחוץ לפונדק של מו. חזור לתיאטרון כאשר השעון יראה על השעה שתיים או ארבע. תראה אנשים שעומדים בחוץ. רסס אותם כדי להתמודד עם פחות אויבים.



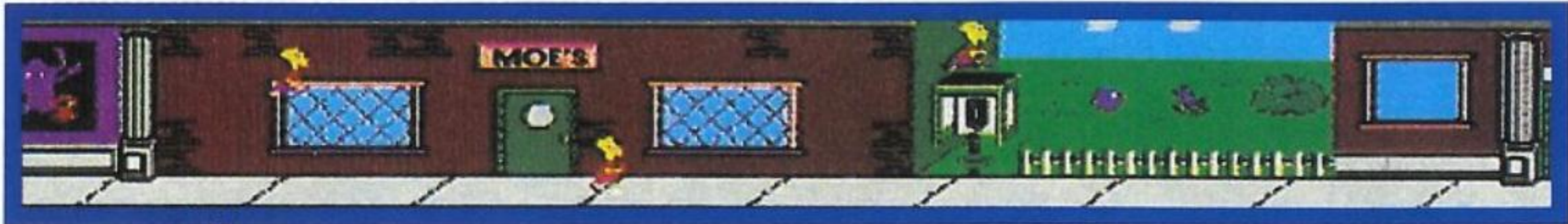
חזור לפתח חנות כלי העבודה ורסס את ברו השריפה. עמוד מאחוריו והשתמש במפתח הברגים. הברז ירסס את הפתח האדום. קפוץ על החלון ומעל לדלת. קפוץ אחורנית אל אדן החלון ועמוד מתחת לצמח. קפוץ קפיצה קטנה ורסס בו זמנית כדי לקבל את הצמח.

לך לאורך חנות ההמצאות וקנה פצצת דובדבן אחת ושבעה טילים. קפוץ על אדן החלון ומעל לדלת. קפוץ בחזרה לקצה החלון. קפוץ

הפעם החלטנו לגלות לכם הכל על השלב הראשון במשחק. אולם לא כדאי שתתחילו להשוויץ ולחכך ידיים בהנאה לקראת הניצחון. כולנו יודעים שבמשחקי וידאו לא מספיק להכיר את המשחק. צריך גם תכונות נוספות כמו מהירות מחשבה וזריזות אצבעות

בתחילת השלב הראשון תצטרך לשוטט בין יצורי החלל עד שתיתקל במיכל הספריי. קפוץ על אדן החלון וגבוה מעליו כדי לקחת אותו. חזור אחורה ורסס את ברו השריפה. עבור מתחת ליצור שמנתר, ועמוד ליד שלט הקולנוע האדום. קפוץ למעלה ורסס בו זמנית. זכור להתייחס לכל אדם שמסתובב באזור. חבוש את משקפי הלייזר כדי לוודא שהוא אינו יצור מהחלל. אם יתברר שהוא יצור חללי קפוץ עליו.

עבור את הפונדק של מו וקפוץ על תא הטלפון. השתמש במטבע כדי לצלצל למו. כאשר תסיים את השיחה יופיע איש אדום בפתח הפונדק. לאחר שתרסס אותו, קפוץ



תוכל להשיג נקודות זכות. למד אותם. אל תתעלם מ"בחן את כושרך". זו הדרך היחידה לזכות במקלע.

מצא את ארבעת היצורים וקפוץ עליהם. לאחר מכן ליסה תעזור לך למצוא את בוב, שנמצא בסוף השלב הזה. בגלגל המזלות תוכל להשתמש במגנט שקנית בשלב הראשון כדי לזכות.

במוזיאון

כאן תצטרך לברוח מקרן הלייזר ולפגוע בשלטי היציאה החוצה עם רובה החיצים.

רובה החיצים יהיה על הקיר וייראה כמו תמונה. התנינים שבאגם יהיו כאן ויעזרו לך. קפוץ עליהם והם יעבירו אותך את האגם. היזהר בג'ונגל המלא צמחים טורפים. כדי לזכות במה שבתוך תיבות הזכוכית תצטרך לזנק עליהן. אם תקפוץ על זאת שמכילה את הראש המיוחד, תוכל להפוך לבלתי נראה לזמן קצר.

כאשר תגיע לפלפורמה הלבנה תצטרך לקפוץ לפלטפורמה הבאה בשנייה שהיא תופיע, אחרת תיזרק בחזרה לרצפה. היזהר מהנחשים. שוב! למד את סדר הופעתם כדי לדעת להימלט מהם בזמן.

שבהתחלה ועמוד לשמאלו. חכה שהיצור יעקוב אחריך. כשהיצור יקפוץ ימינה הקש על A כדי לקפוץ על פח הזבל ועל A ו-B ביחד כדי לזכות בכוח הקפיצה שיאפשר לך לזכות בכוח נוסף.

בפונדק של מו תשמע קריאה מוזרה ומישהו יצא החוצה. רסס אותו והיצורים שמימין ייעלמו. לך להיכן שהם היו ועמוד לפני השיח. קפוץ, והכוח הנוסף יופיע. רץ ימינה ותפוס אותו לפני שהוא ייעלם.

דרך נוספת, באמצעותה אפשר לזכות בקלות יחסית בכוח נוסף, היא קפיצה על שפת החלון שמעל לדלת. צריך רק לקפוץ כדי לזכות בו. כאשר תהיה על הסקטבורד תעבור ליד פחית צבע. קפוץ למעלה כדי לקבל אותה וקפוץ מעל כל שיח לאחר שתזכה בכוח הנוסף. רץ ימינה לצד הימני של השלט שעליו מופיעות המילים KWIK-E-MART ועצור כאשר המילה KWIK תתגלגל מהמסך. לך עד לשבר שבמדרכה וירה טיל לעבר האות E שבשלט. עיר נוספת תתגלה לך.

במרכז הקניות

כדי לזכות בכובע שבו חושק היצור מהחלל קפוץ עליו כדי לסלק את הכובע, ופעם נוספת כדי להיפטר ממנו. היזהר מהיצורים הלובשים דמות נעל, שבמרכז הקניות. שים לב לתיזמון שבהופעתם כדי שתוכל להימלט מהם בקלות. נראה שהנעל שנמצאת מחוץ לחנות הנעליים הגדולה קופצת באופן אקראי. יש איזשהו הגיון בצורת ההתבטאות שלה. חכה ולמד. כשתגיע לפלטפורמות תצטרך לארגן את הקפיצות שלך בצורה מסודרת. נסה לתפוס את היצורים כשהם בדרכס למטה. השאר את הקפיצה המשמעותית לשנייה האחרונה. זכור כי רצוי שתגיע לקצה המדרכה לפני הקפיצה ואז תרויח שנייה נוספת, יקרה למדי.

אם תקפוץ שלוש פעמים למעלה ולמטה על פלטפורמת הממתקים, תצליח לעבור את כתם המלט הגדול. כשתגיע לכובע עם הארנב, המתן עד שהארנב יקפוץ באויר ואז תחטוף את הכובע. קפיצות על פחי זבל יעניקו לך נקודות נוספות ובונוסים.

פארק השעשועים

היזהר במהלך הקפיצות בהן תנסה להשיג בלונים כי המרגל הקטן אדיל יזרוק הרבה פצצות דובדבן. באמצעות המתקנים

החלון. קפוץ למעלה ורסס את העציץ.

קפוץ למטה. לך ימינה וקפוץ על הדשא. לך מאחורי השלטים. ברגע שתיתקל בדוור, רסס אותו. כשהוא ישנה צבע רץ שמאלה עד שהוא ייעלם מהמסך. חזור בחזרה. המשך ללכת עד שתיתקל בציפור שיושבת על הכתף של הפסל. כוון לעברה את הרקסה. הציפור אמורה לעוף. לאחר מכן תקפוץ מעל למחסום כדי להגיע לסקטבורד.

החלק ימינה, קפוץ מעל לכלבים וליצורי החלל. היזהר מחבורת היצורים שיתבוננו בגלסון בשעה שהוא ינסה להוריד אותך מהסקייטבורד. כשתגיע לסוף קפוץ מעל לסקייטבורד. המשך ללכת ימינה. רסס את הציפורים המתרחצות והמשך ימינה. כאשר יגיע לעברך היצור האדום, עצור ושלח בו טיל. עבור מעליו והוא יהפוך את השלט לאדום.

המשך ימינה תוך כדי הימלטות מהיצורים. כאשר יופיעו החלונות האדומים ירה לעברם טילים. לאחר שתפגע באחרון תקבל הודעה שסיימת את החלק הראשון של המשחק. אם לא תקבל את ההודעה כנראה החמצת משהו בדרך. חזור בחזרה ומצא אותו.

לאחר מכן יופיע גלסון שיעמוד בינך לבין הרמה השנייה. התקרב אליו ככל שתוכל והפגז אותו בפצצות מים. קפוץ כשהוא יירה לעברך.

הבונוס

ברמה הראשונה לך לפח הזבל



משפחת סימפסון

מאת: דרור פרידמן

גירסה נוספת של המשפחה המפורסמת, הפעם על מכונת משחק של קונמי, זו שאחראית גם לגירסת המכונה של צבי הנינג'ה

אולי מדליפה מהכור הגרעיני? הרקע במשחק פשוט וצבעוני. הוא אינו ברמה גבוהה מאוד, אולם מקנה הרגשה של סיוך בעיר חיה. לכך תורמים פוסטרים, מודעות, מכוניות, ורכב ציבורי כמו משטרה ומכבי אש. אולם בעיקר יש לציין את אנשי העיר שעובדים בחנויות השונות ובדוכני הקרקס, עוסקים בשיגרת חיייהם ונמלטים כשהעניינים מתחממים.

הפופולריות של ברט מודגשת לאורך המשחק. כששחקן נפסל, מופיע מעליו שדון קטן בדמותו של ברט. את טבלת השיאים מעטרת דמותו לבושה בחליפת איש העטלף. וכמובן שהוא מופיע ראשון בסצינת ההדגמה של המכונה.

גירסת המכונה של הסימפסונים דומה מאוד להרבה משחקי מכונה אחרים ובעיקר לצבי הנינג'ה. השוני נעוץ בגרפיקת הדמויות והרקע, אולם צורת המשחק זהה – מתקדמים עד שהמסך לא מתגלגל יותר, מכים באויב מסווח נגיעה, ממשיכים לסוף הפרק, גוברים על השומר, ועוברים לדרגה הבאה. המשחק גם מזכיר מאוד את גרזן הזהב בסגנונו. לזכות המשחק הזה צריך לזקוף את העובדה שהמכונה מתאימה את מספר האויבים למספר השחקנים. תארו לכם את ברט מרג' וליסה ביחד על המסך. זו לא חגיגה של צרות?

במשחק משולב על שתי מכונות לא ניתן לבחור את הדמויות באופן עצמאי. יש להכניס את האסימון למכונה הימנית כדי לשחק בברט, ולשמאלית כדי לשחק במרג'. האסימון השלישי יפעיל את ליסה והרביעי את הומר.

המשחק משעשע ומהנה, ובהחלט מגיעים לו ציונים גבוהים. המשחק למכונה יעבור בקרוב הסבה למחשבים אישיים. בעתיד יופיע משחק חדש ששמו יהיה ברט סימפסון ובית המוזריות. מוזר? כשתראו – תבינו. בנתיים – סמפסו אותה!

טלפיים ארוכות לעבר השחקן. בדרגה זו גם פורצים לפעמים מכלאם דוב או גורילה. הם אומנם לא נשארים במקום כדי לעזור לרעים אולם רצוי בהחלט לא לעמוד בדרכם.

במהלך המשחק יכולים הגיבורים להרים עצמים שנתקלים בהם ולהשליך אותם לעבר מי שעומד בדרכם. אם משתתפים במשחק שני שחקנים או יותר, אפשר באמצעות הרמת סמן מסויים לגרום להם לחבור ביחד ולהיות בלתי מנוצחים למספר שניות. הומר ומרג' מתגלגלים ביחד בצורת חישוק. במקרה של הורה וילד, ההורה מרכיב את



הילד על הכתפיים. השילוב הקטלני ביותר נוצר על-ידי ברט וליסה. הם אחוזים ידיים ופורצים בבכי וביללות חזקות.

בסוף כל פרק נמצא שומר סוף הפרק. כמו בשאר המשחקים זהו שומר גדול, חזק וערמומי, שדרושות עשרות מכות חזקות באמת כדי להשמיד אותו. השומרים בנויים בהתאם לרוח הסיידה וכך גם נקודת התורפה שלהם. בסוף החלק הראשון נקודת התורפה של השומר היא המכנסיים הנופלים שלו, המביאים אותו במבוכה ואל סף האבדון. שומרים נוספים הם ליצן ענק, שד מחריד וכמובן מנהיג הכנופיה. כשהשומר אוכל, בסוף, אבק, מגיעים לדרגה נוספת במשחק – הבונוס, שבה צריך לנפח בלונים ענקיים של הדמויות התואמות לדמויות השחקנים. זוהי תחרות בין השחקנים והיא מתבצעת על-ידי לחיצה מהירה ככל האפשר על כפתורי הידי. אם רק שחקן אחד משתתף במשחק הוא מתחרה מול אחד מאנשי הכנופיה.

הגרפיקה במשחק בסדר. כל הדמויות מעוצבות בדיוק כמו בסיידה. אפילו לחיות ולשדים יש הבעה חנוקה, עיניים בולטות, שפה עליונה בולטת, גוף מעוות ושאר המאפיינים של אנשי ספרינגפילד (שנובעים

סיפור המעשה מתחיל כשמשפחת סימפסון יוצאת לטייל ברחובות ספרינגפילד. כשרונם הפנומנלי של בני המשפחה להיקלע לצרות, מוביל אותם לטייל ליד הבנק המקומי בדיוק כשמתרחש שם שוד. כנופיית השודדים פורצת מהבנק, מנהיגה נתקל בהומר, ויהלום ענק נשמט מידי היישר לפיה של מגי. מנהיג הכנופייה ניחן בתושייה רבה, ובמקום לבזבז זמן בניסיון להוציא מפיה של מגי את היהלום, הוא חוסף אותה. כך נוצרת סיבה טובה למסע הצלה ונקמה של בני המשפחה.

באמצעות שתי מכונות מחוברות יכולים כל ארבעת בני המשפחה לקפוץ לרוץ ולהשתתף ביחד במשחק. המשחק מתנהל לאורך נוף תלת-מימדי המתגלגל שמאלה והוא סגור בחלקו העליון (מכירים?). כל אחד מבני המשפחה מצוייד בנשק המתאים לו ביותר. לברט יש סקייטבורד באמצעותו גם אפשר לחבוט ביריבים. מרג' שולטת באויבים באמצעות שואב אבק. הומר מסתפק באגרופיו, וליסה מכסחת את כולם עם חבל קפיצה. אין לכלי נשק אחד יתרון על השני, למרות שנראה כי שואב האבק יעשה את מלאכת פיצוח הראשים בצורה הטובה ביותר. כמובן שרוב השחקנים אוהבים לשחק בדמותו של ברט.

המשחק מתחיל ממקום השוד, ממשיך ברחובות ספרינגפילד, חולף ביריד ובקרקס, ביער, בבית-הקברות ובגבעות ספרינגפילד, עד למפגש עם מנהיג הכנופיה. בכל נוף נתקלים הגיבורים באנשי הכנופיה ובאויבים נוספים המפריעים להם לתפקד. למשל, ברחובות ספרינגפילד נתקלים הגיבורים בכבאים שמנסים להקפיא אותם בסילון פחמן דו-חמצני, בקרקס הם נתקלים בליצנים, ביער – בשדים, ובגבעות – באנשי מערות. לאורך כל המשחק מופיע גם ארנב משוגע על סקטים.

סכנה נוספת יש מהעצמים שברקע. בדרגה הראשונה צריך להיזהר מדלתות נפתחות. בשנייה – מחיות קרקס ששולחות

- גרפיקה 85%
- קול 70%
- שחקנות 88%
- כדאיות בזבז 80%
- ציון כללי 84%



WIZ

הפינה של ד"ר

כי סירה שהמציאה את הסגנון לא נותנת זכויות לאף חברה אחרת לייצר את המשחקים שלה. לא לאטארי, לא לסגה ולא לנינטנדו. היא מאפשרת רק למכור את המשחקים הללו למחשבים אישיים. בכלל זו חברה מאוד מיוחדת עם רעיונות מאוד מיוחדים ולכן היא כנראה גם מצליחה להגיע להישגים כל-כך מיוחדים.

מה ההבדל בין סופר מריו לסופר מריו ברוס?

הברוס. אגב, לראש עיריית יבנה קוראים יהודה ברוס. אולי זה הוא?

היכן קונים גיימגיר או גיימבווי?
אצלי במכולת. איזו מן שאלה זו. בחנות שמוכרת משחקים, ספרות מחשבים, מחשבים ועוד. יש גם חנויות צעצועים גדולות שמוכרות את המכשירים הללו. בקיצור, אל תבוא אלי למכולת כי שם אפשר לקבל רק פיתה עם חומוס. בקושי.

בזמן האחרון נתקלתי בחנויות ספרים שמוכרות משחקי מחשב. האם כדאי לקנות שם?

למה לא? אם תראה מכשירי חשמל בחנות שמוכרת גם בגדים או מזון כמו השקם, לא תקנה שם איזה וידיאו? בטוח שכן. ויש לי שאלה גאונית: כיוון שחברות המשחקים החלו להפיץ עתה את המשחקים שלהן לא רק בחנויות מחשבים אלא גם בחנויות לצורכי כתיבה, ספרים וצעצועים, אולי יהיה גידול במכירות שבעקבותיו יזלו המחירים?

לדבר, אל עצמכם ולספר לעצמכם בדיחות וגם לצחוק מהן בקול רם, כדאי שתקליטו את עצמכם. אולי נפתח מדור בשם שעשע את עצמך ואפילו נצרף קלטת לכל עיתון.

מה עדיף: הלינקס של אטארי או גיימגיר של סגה?

שאלה טובה. מה עדיף: מרצדס או רולס רויס? מה עדיף: בלונדינית או שחורה? מה עדיף: אני או הרופא של קופת-חולים? בקיצור: ב'נת את העניין. זה הכל שאלה של טעם, חוץ מהמקרה שלי, שבו אני עדיף על כולם.

מה שכן, חשוב לבדוק אחריות. האם יש אחריות על המכשיר? לכמה זמן? ואם הוא מתקלקל, היכן אפשר לתקן אותו? צריך גם לוודא מה כוללת האחריות, כיוון שלפעמים האחריות אינה תופסת לגבי רכיבים מסויימים במכשיר ואז אם הם מתקלקלים צריך לשלם עבורם כמעט כמו עבור מכשיר חדש. בקיצור, יוסף, צריך לברר את כל הפרטים לפני שקונים מכשירים יקרים. תשאל את ההורים, הם כבר מבינים בעניין.

האם יש קווסטים עבור מגסון או נינטנדו? הכוונה למשחקים שבהם אפשר לבחור אפשרויות הפעלה.

תחליט. אם אתה רוצה אפשרויות הפעלה, יש משחקים בנינטנדו שבהם אתה יכול להחליט לבצע א' או ב'. אבל סתם אמרתי תחליט. הבנתי את הכוונה שלך. אתה מחפש משחקי מחשב במשחקי וידיאו בסגנון הקווסטים. אז ככה: לא. אין. למה?

היכן אפשר לתקן מערכות נינטנדו או סגה מקולקלות?

ראשית, כל מה שמקולקל תביאו אלי. אתם כבר יודעים שתפקידי לתקן. אבל, אם אתם קצת חוששים, ובצדק, תוכלו לתקן במעבדת חברת נטרה שמספר הטלפון שלה הוא: 03-5702664.

מדוע מעתיקים משחקים?

זו שאלה שאנחנו כבר יודעים עליה את התשובה, אולם הפעם אנחנו מכבדים את בקשת אחד הקוראים שהעלה את השאלה וצרף גם את התשובה.

"לדעתי מעתיקים משחקים בגלל שתי סיבות: מחיר המשחקים יקר ולכן לא קונים אותם. היבואנים שצריכים להרוויח מהעסק מעלים את המחירים וכך קונים עוד פחות. בקיצור - מעגל קסמים."

סיבה נוספת: משחקים רבים יוצאים לאור בחו"ל זמן רב לפני שהם מגיעים להפצה בארץ. בינתיים, מגיעים המשחקים לארץ באמצעות רשתות תקשורת ועם כאלה שחוזרים מחו"ל. לדוגמה: המשחק גהיגה במבחן, שיצא לא מזמן לשוק עם תיעוד בעברית, נמצא בארץ בגירסה האנגלית כבר למעלה משנה. כדי לפתור את הבעיה צריך למכור את המשחקים בהזולה ניכרת ולהוציא אותם בארץ במקביל לזמן שהם יוצאים בחו"ל."

אגב, אם אתם אוהבים לשאול ולענות בו זמנית אתם מוזמנים לכתוב אלינו. אולי נפתח מדור שייקרא שאלתשובה דהיינו שאלה ותשובה ביחד. ואם אתם גם אוהבים

תערוכות

שלוש תערוכות משחקים גדולות נערכות במשך השנה. שתיים בארצות-הברית ואחת באנגליה. שלושת התערוכות נושאות אותו שם CES, שהוא ראשי תיבות של תערוכת שעשועי אלקטרוניקה. בארצות-הברית מתקיימות התערוכות בחודש ינואר בלאס-וגס, ובחודש יוני בשיקגו. באנגליה נערכת התערוכה בתחילת ספטמבר. בתערוכות הללו מציגים כל יצרני מערכות המשחקים וכל יצרני המשחקים. התערוכות ססגוניות ויפות ואפשר ללמוד מהן מה עתיד להתרחש בתחום במהלך השנה, איזה משחקים יצאו לאור, איזה מערכות, ומה עתיד להיות להיט. אם יוצא לכם בתקופות הללו לבקר במקומות שציננו, אסור להחמיץ. יש לוודא שעות ביקור לקהל הרחב. כיוון שהתערוכות הן אבן שואבת לקהל שחקנים גדול, עומדים בפתח שומרים שכל תפקידם הוא להדוף מהפתח גלי ילדים שרוצים להיכנס שלא בשעות היעודות.

190 משחקים בקלטת אחת של נינטנדו

קלטת כיף למערכת נינטנדו כוללת 190 משחקים. רוב המשחקים פשוטים יחסית ומזכירים את המשחקים ללא זכויות יוצרים שיש על דיסקטים למחשבים אישיים. ביניהם אפשר לציין משחקי מירוצי מכוניות ואופנועים, משחקי קרבות מטוסים, מסוקים וטנקים, משחקי מחשבה של סטריס I ו-II, משחקים בסגנון פקמן ודיגר, מריו I-III, וגם משחקים ידועים וכבדים יותר כמו מפתחות שלמה. איך אפשר להכיל 190 משחקים על קלטת אחת, אתם ודאי מנחשים: לוקחים מכל משחק את הרעיון, מעצבים מסך אחד או שניים או אפילו כמה, ומעלים על הקלטת. לא משתמשים בכל המשחק ולא מראים את כל השלבים. אבל, האמת שזה לא פוגם בהנאה. ברגע שאפשר לרוץ ממשחק למשחק ולהתנסות במיגוון רחב כל-כך של משחקים, לא מתעמקים כמה מסכים יש בכל משחק ומה רמת השחיקות שלו. בסך הכל כיף עולמי, חבל רק שאפשר להשיג אותו רק בארצות-הברית.

כל החוכמה כולה בקופסה אחת קטנה

דטה דיסקמן הוא שם של מכשיר חדש של סוני המיועד לכאלה שזקוקים למידע

רב. זהו מעין מחשב-בנק מידע נישא, המכיל קומפקט דיסק שעליו ניתן להפעיל תקליטורים המכילים מאתיים מגה של מידע, ששווה בערך למאה אלף עמודים. לדטה דיסקמן 26 מקשי אותיות, רק לועזיות כרגע, חמישה מקשי פונקציות ומספר מקשי הפעלה.

מסך הבקליט מציג עשר שורות טקסט ושלושים תווים בשורה. למחשב אפשר לחבר מסך טלוויזיה ולהציג עליו את מלוא



המידע. המחשב מכיל בטריה עמידה לשבע שעות פעילות ואפשר לחברו גם לחשמל. מחירו בארצות-הברית 550 דולר.

עד עתה פותחו עבור הדיסקמן מספר תקליטורים כשכל תקליטור מכיל מידע מקיף בנושא מסויים או מספר נושאים קשורים. ביניהם: אינציקלופדיה לבית, ספר הנסיעות השלם לתיירים המכיל מידע הכרחי על כל ארצות העולם, המילון האנגלי המלא של וובסטר, כל קלטות הוידאו הביתיות, ספר חברות התעופה המכיל מידע על המראות ונחיתות מטוסים ברחבי העולם ומעודכן מדי חודש, ועוד. מחיר כל תקליטור כשבעים דולר. סוני מבטיחה לעדכן את התקליטורים מדי תקופה. סוני מייעדת את הדיסקמן לבעלי מקצוע הזקוקים למידע עדכני רחב, כמו סוכני נסיעות או סטודנטים, ולצעירים חולי משחקים. כמעט שכחנו: לדיסקמן יש כבר משחק: הרפתקת ה-101, משחק תפקידים מעולם הפנטזיה. מה אתם מתפלאים? כל המכשיר הזה היה נראה לסבים ולסבתות שלנו כלקוח מעולם הפנטזיה.

הסי.די רום של מגה דרייב

כבר סיפרנו לכם שלמערכת מגה דרייב של סגה קוראים בארצות-הברית ג'נסיס. זו הסיבה שבתמונה שלפניכם, אם תתאמצו, תראו שעל המערכת כתוב ג'נסיס. אנחנו נקרא לה מגה דרייב, כי ככה קוראים לה אצלנו. ולמערכת הזו חיברו לאחרונה גם סי.די רום המציג מסכים מ ר ט י ט י מ. התוספת האחרונה הזו מזניקה את סגה הרבה לפני נינטנדו. סגה הצליחה להוציא לשוק מערכת 16 ביט, ועכשיו גם להלביש עליה סי.די. רום. אולם, אל תרוצו לחנויות לחפש אותה, כי המערכת הזו תצא לאור רק באביב 1992. בנתיים הוצג אב הטיפוס שלה לפני עיתונאים ביפן, וזו הסיבה שאנחנו יכולים לספק לכם מידע עליה.

הסי.די רום מתלבש על המגה דרייב כמו תינוק על אימו. שניהם מחוברים החוצה לג'ויסטיק עם אותה יציאה, בצד ימין של המערכת. ליחידה מתאימים שני סוגי תקליטורים: של חמישה אינץ' ושל שלושה אינץ'. המעבד - 16 ביט, זהה לזה שבמגה דרייב. המשחקים שיתוכנתו עבור הסי.די רום יהיו כאלה שינצלו את מלוא המהירות



של המעבד, את המצג הגרפי שהוא מאפשר ואת היכולת לנוע במהירות על כל המסך. המערכת החדשה תאפשר אפקטים ויזואליים חריגים על המסך, כמו זום על פריט מסויים, תנועה איטית של תצוגת מסך או הרעת חלקים מהמסך.

המוסיקה שתשמיע המערכת המשולבת הזו מבטיחים שתהיה שמיימית, תוצר של שמונה ערוצים דיגיטליים סטריאופוניים.

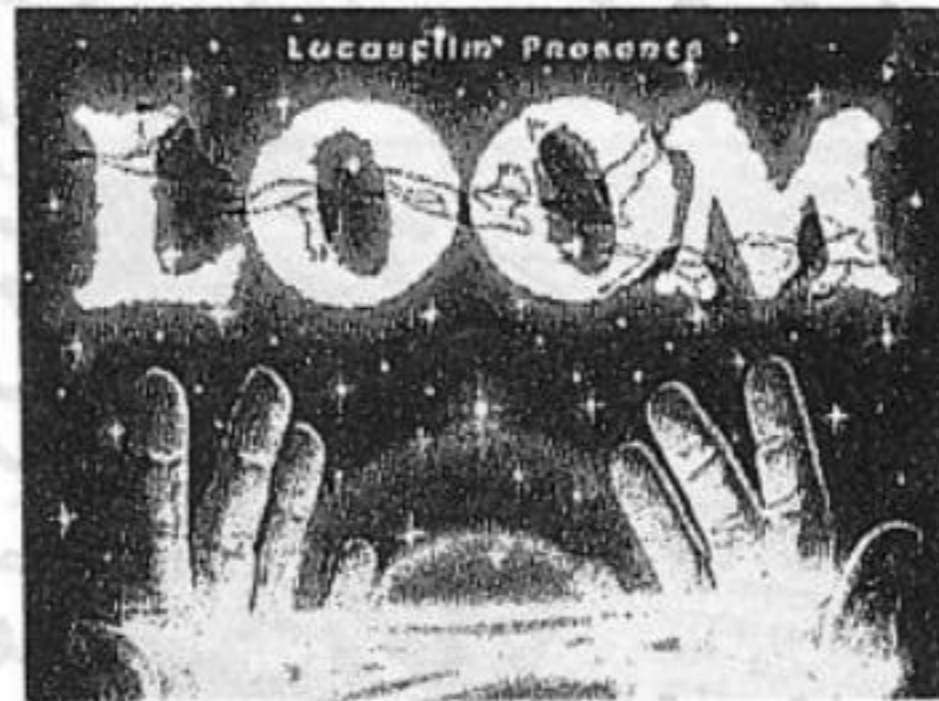
המערכת תאפשר לשמור חמישה משחקים שונים בו זמנית על התקליטור. תפריט מיוחד יאפשר לשמור חלקים מהמשחק, יאפשר להציגם ברמות שונות של

השומר

זה הכינוי שהעניקו בניגטנדו למזודת גיימבוי. היא עשויה מפלסטיק קשיח ויש בה ריפוד מתאים כדי לשמור כראוי על גיימבוי ואביזריו. את המזודה אפשר לשאת לכל מקום, לשלוף ממנה את המשחק ברגעי געגועים כבדים ולהתחיל לעבוד. מיועד לאוהבי סדר ולחולי גיימבוי.



והמפתחות למראמון. וכמעט ושכחנו. כשנכתבו שורות אלה הסימפסונים עדיין לא היו בחנויות. בעל החנות מספר שעוד לפני שיצאו לאור הוזמנו כשני משחקים ליום. כוכב עולה? נחיה ונראה.



אמריקה בישראל עם שירות חדש של אי.אס.בי

רוב חברות משחקי המחשב הגדולות בעולם מקיימות קו פתוח לשחקנים. באמצעות הטלפון יכולים שחקנים תקועים להתקשר לחברה ולקבל מידע שיוציא אותם מהפקק. ועכשיו השירות הזה גם אצלנו. חברת אי.אס.בי שבאמתחתה משחקים כמו צבי הנינג'ה, חזרה לעתיד ואיש הקרח, עומדת להתקין החל מחודש ינואר קו טלפון פתוח לשחקנים שיפעל החל מתשע בבוקר ועד לעשר בלילה. וחידוש נוסף: השיחה גם לא תעלה כסף. החברה תתקין את מספר הטלפון עם קידומת 177, שיאפשר להתקשר אליה על חשבונה. הוא שאמרנו: אמריקה בישראל.



מיראז'

ואפרופו אי.אס.בי. היא שינתה את שם חברת משחקי המחשב שלה למיראז'. בבדיקת המכירות הנ"ל שערכנו שם, קיבלנו את התוצאות הללו: מצבי הנינג'ה נמכרו החודש 1700 עותקים, מקרבות אויר כאלף עותקים, מחזרה לעתיד, משחק להיט של העבר, כ-600 עותקים. איש הקרח - 700 עותקים, וטייסת בתקיפה - 600 עותקים.

מהירות, ואפילו להציג מסך אחד מתוך כמה שנשמרו. מחיר כל משחק למערכת המורכבת הזו יהיה כשישים דולר.

אולם, לפני שתשקיע, כדאי שתברר בשביל מה צריך מערכת סי.די. רום על מערכת משוכללת כמו המגה דרייב? הסיבה די פשוטה: זמן גישה: בעוד שבמגה דרייב המערכת קולטת נתונים מתחילת הקלטת, הרי שבאמצעות הסי.די. רום אפשר היה להצביע על הקטע שרוצים לקלוט כמו בכל תקליטור. כך מתקצר זמן הגישה ואופן הגישה למידע הרצוי. ודוגמה מהחיים: אם שמרת משחק מסויים ואתה רוצה להעלות אותו מהנקודה ששמרת, תוכל להגיע בקלות ובמהירות לקטע שנשמר, כמו בבחירת שיר מתקליטור. המכשיר גם מסוגל להציג את המסכים במהירות רבה יותר, להציג גרפיקה ברורה יותר ולקבל תגובת משתמש מדויקת ומהירה יותר.

מחיר קופסת הפלאים עדיין לא ידוע, אולם יש לשער שהוא יטפס מעלה לעבר כמה מאות דולרים. המשוגעים יכולים להתחיל לחסוך. אנחנו נוודא קודם אם כל מה שמבטיחים אכן פועל.

המשחקים המובילים

החלטנו לבדוק מה קרה החודש בשוק המשחקים וקיבלנו מידע מהחברות המובילות. אולם כדי לדעת מה קורה בשטח, פנינו לחנות ברמת - השרון. שם נמכרו החודש מידי יום בין שלושה לארבעה עותקים של הנמלולים ומספר זהה של האורגים. לומדות גורדי נמכרו כחמש ביום. במשחקים שהובילו בעבר כמו צבי הנינג'ה והנסיך, חלה ירידה והם נמכרו בקצב של אחד ליום. משחקים אחרים שהולכים בסדר - כאחד ביומיים - הם אימת הזומבי



הנמלולים המשחק שישגע את כל המשפחה



מרכז

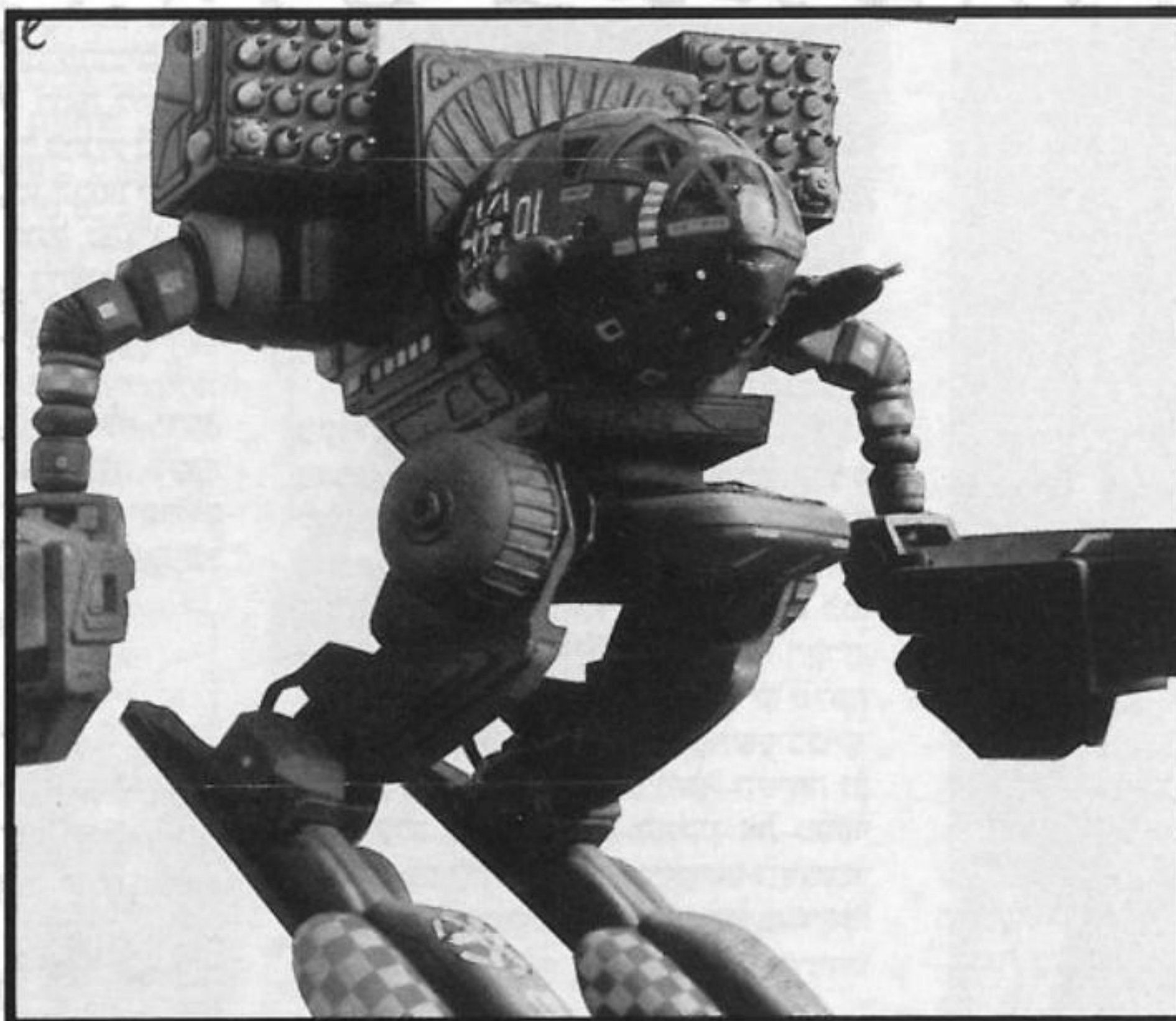
טכנולוגיית הקרב

BATTLETECH CENTER, CHICAGO'S NORTH PIER, 435 ILLINOIS STREET

המרכז. יש לכך סיבה. המכונות המוצגות שם כיום הן רק סוג אחד של מכונות. בעתיד אמורים להכניס לשם משחקים שונים כך שאין טעם להשקיע בתפאורה שתציג דבר אחד בלבד.

בכניסה יש עמדת פיקוד - אותו מקום שבו קונים כרטיסים או מזמינים משחקים לשעות שונות במשך היום. כיוון שבמרכז מיועדות שתי קבוצות בנות ארבעה שחקנים לשחק בזמנית אחת נגד השנייה, בעמדת הפיקוד יארגנו את הקבוצות ויציגו את המשתתפים זה בפני זה. אגב, רבים, בעיקר משתמשים ותיקים, מגיעים כבר בחבורות ואותם צריך רק לשבץ בלוח הזמנים הצפוף, ההולך ומתעבה בעיקר בשעות אחר-הצהריים והערב. בזמן ההמתנה למשחק אפשר לסייר בחנויות שבמקום וליהנות משירותי המזנון. באולם ההמתנה יש מסכי טלוויזיה עליהם מוקרנים הקרבות שמתנהלים באותו זמן במכונות עצמן בליווי שמות המשתתפים. כך אפשר לקבל שיעור מאלף כיצד לשחק לפני שנכנסים לקופסה. בעמדת הפיקוד ניתן גם לרכוש כרטיסים שונים המעניינים אוהדים של סוג המשחקים הזה. ספרי משחקים, קלטות וספרי הדרכה מוצעים למכירה.

תביע את הראש שמאלה, ינועו העצמים שעל המסכים יחד איתך שמאלה. אם תוריד את הראש למטה, כל התמונה תרד למטה.



את הפטנט הזה פיתחו במשך שמונה שנים. המרכז הראשון, בשיקגו, נפתח באוגוסט 1990.

הכניסה

כבר באולם הכניסה מרגישים שנכנסים לעולם אחר. על גבי צגי טלוויזיה רצות תמונות הממחישות למבקרים מה הם עומדים לראות על גבי המסכים. האוירה יוצרת ציפיה. התפאורה נייטרלית ואינה מתייחסת דווקא לטכנולוגיית קרב - כשם

המאה ה-31. רובוטים אדירי מימדים מנסים להשתלט על העולם. הכוח בידך להביסם באמצעות מכונה מתוחכמת. לרשותך עשר דקות ומוח של בן-אנוש. האם תצליח?

הוא נמצא בעיר שיקגו שבארצות-הברית ומושך אליו אלפים. המרכז לטכנולוגיית הקרב. באולם לא גדול נמצאות שמונה מכונות, פרי הטכנולוגיה החדשה ביותר בתחום מכונות המשחק הקרויה מציאות דימונית. המשחק, כבר אמרנו, עוסק ברובוטים המנסים להשתלט על העולם. הזמן - המאה ה-31. עליך להביסם באמצעות הסימולטור הראשון בעולם שעוסק בהדמיה אינטראקטיבית של שמונה שחקנים בזמנית.

יש המגדירים את מה שקורה שם כמפגש עם המציאות שמעבר, או אולי מעבר למציאות, לעולם אחר. כמו להיות כאן ולהרגיש שם. עולם וירטואלי הוא עולם ממוחשב המסוגל להיחשף מנקודת המבט האישית של כל משתמש. אתה יושב מול מסך מחשב בתוך מכונה מיוחדת. אם

לקראת המשחק

באיזור ההדרכה מכינים את השחקנים להתמודדות במשחק עם יצורים ואיורה שהועתקו מהמאה ה-31. מדריך במדים נותן הרצאה על המכונה, מסביר מה המשימה, נגד מי נלחמים, מהם פני השטח ואפילו מהם תנאי מזג האוויר. קיימות כמאה משימות שונות. אפשר להתאים את רמת הקושי של המשימה לרמת המשתמשים. המדריך גם יתאים את המשתמש לסוג כלי הרכב שבו עליו לשלוט ויתכנת את המערכת בהתאם.

סרט וידיאו ידגים כיצד להפעיל את תא הניהוג. המשתמשים גם יקבלו מידע על פני השטח, על היקום, ועל כלי הרכב שבו ינהגו ממשק משתמש ממוחשב ידידותי בהחלט. עם כל המידע הזה אפשר להתחיל לשלוט במשחק. כדי להקל על משתמשים חדשים מאפשרים כעשר דקות התנסות חינם. רק אחר-כך מתחילים לשחק.

לאחר ההתנסות המקדימה עוברים לאיזור המשחקים. ישנם שני סוגי מכונות. מכונות אלפא ומכונות אומגה. על

מסכי המכונות יופיעו שמות המשתמשים. ברגע שנכנסים לתא וסוגרים את החופה מתנתקים מהמציאות. הדבר היחיד שמקשר עם הסביבה הוא מערכת הקשר המחוברת לשאר חברי הצוות.

המשחק

תא הניהוג מזכיר תא טייס. כמאה מתגים וכפתורים שונים מאפשרים לשלוט בכלי הרכב המשוכלל. למתחילים קיימת אפשרות להשתמש רק במספר מתגים ובכל-זאת להפעיל כנדרש את הכלי. ככל שמתקדמים יותר, לומדים להשתמש במספר מתגים רב יותר ולהפיק יותר מכל משחק. בכל תא יש מסך בגודל 25 אינץ' המאפשר למשתמש לראות רק את המתרחש אצלו. שאר שלושת המשתמשים צופים אף הם רק בהתרחשות שלהם. מסך נוסף הוא מסך הרדאר המאפשר לקבל מידע על המתחרים. על המסך השני אפשר גם לקבל מידע על התקדמות

העלילה, סכנות פתאומיות, נזקים מצטברים ומצב הקרב. בצד שמאל יש מצערת המאפשרת לנוע קדימה ואחורה ובצד ימין יש ג'ויסטיק שעליו יש הדק וכפתורי שליטה במערכות הירי המגוונות. שורה של מתגים מאפשרת לשחקן להביא את המכונה למצב ירי רצוי ולתיפעול שמתאים לסיטואציה. על רצפת המכונה יש שני פדלים המאפשרים לפנות שמאלה וימינה. מקולים מעבירים לתוך התא קולות אותנטיים משדה הקרב. התא כולו רועד כאשר המכונה נפגעת.

כאשר מתחיל הקרב מתנוססת על המסך דמות של רובוט ענק שנגדו אמורים להילחם. רדאר בעל טווח קצר מאפשר



ההרס של הכלי שהשתמשו בו, מצב השיריון ברגע ההתנגשות ורמת הפגיעות של הכלי. כלי שנפגע בעבר יהיה פגיע יותר מכלי שנפגע בפעם הראשונה. רמת החום של הכלי, שמושפעת ממהירות הכלי או מהשימוש בכלי נשק, מאיטה את מהירות הכלי עד שהחום יפוג. בעת לוחמת לילה יורדת רמת החום של הכלי ואפשר להפעילו מהר יותר. בזמן המשחק אפשר לסגור את הרדאר כדי להקשות על הזיהוי. כשהרדאר סגור אפשר להבחין באויב רק בטווח קרוב באמצעות חיישני חום.

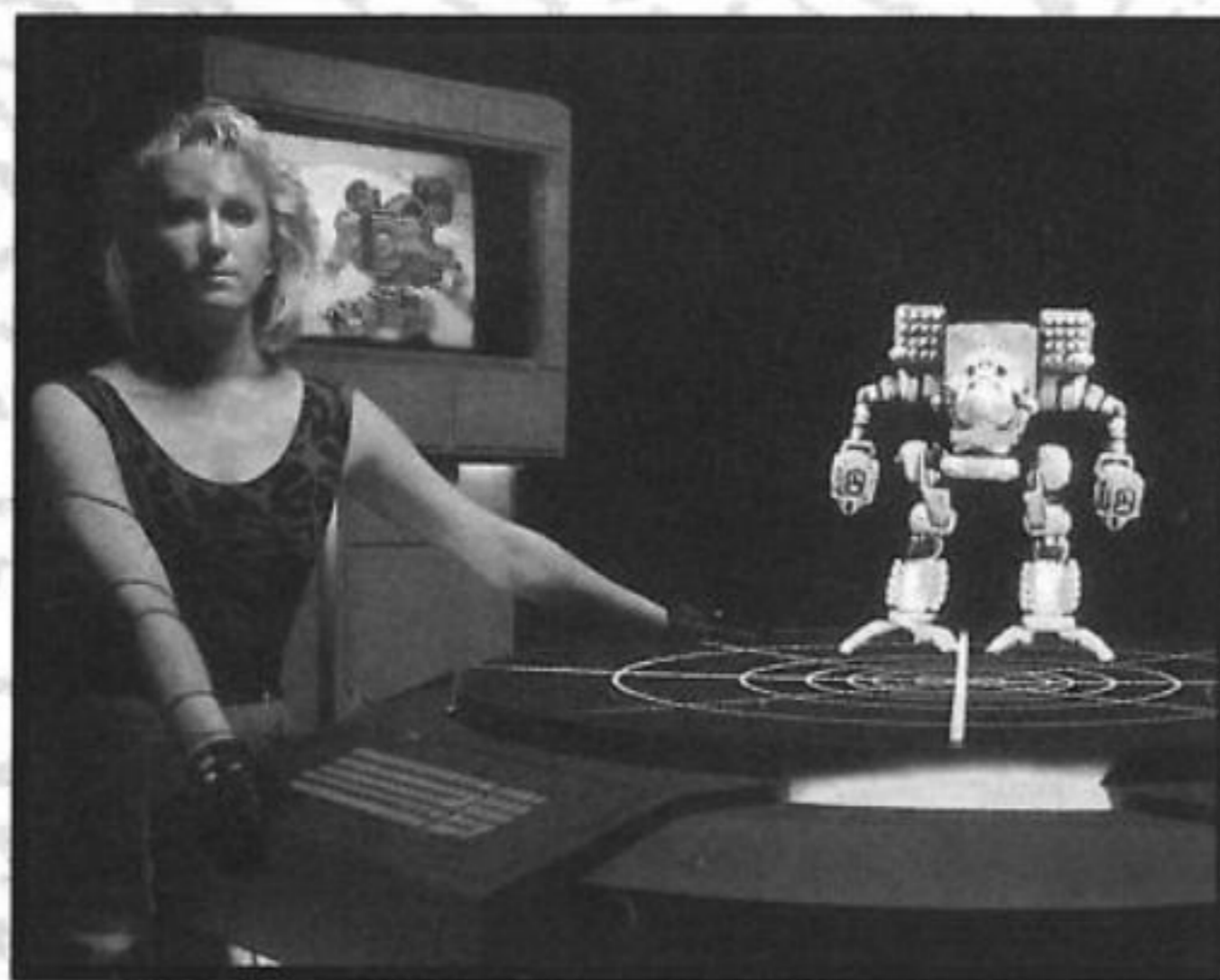
המשחק, שנמשך עשר דקות מאוד אינטנסיבי. ההנאה שמפיקים ממנו תלויה ברמת המשתמש. ככל שאתה מיומן יותר, כך אתה יכול להפיק יותר מהכלי. מתחילים, נהנים בעיקר מהחידוש שבדבר. גילאי המבקרים נעים בין 17 ל-35. הצעירים יותר, מעדיפים, כנראה, מכונות משחק משוכללות פחות.

המרכז הוקם לאחר שמונה שנות מחקר ופיתוח על-ידי ג'ורדן וייצמן ורוז ב. ב. ק. א. ר. ב. ע. ה. מ. ח. ש. ב. י. מ. ר. כ. ז. י. י. מ.

מנהלים בו זמנית כל משחק. המחשבים מבוססי טכנולוגיה זהה לזו הקיימת במחשבים שמנהלים סימולטורים של מטוסים. בכל מכונת משחק יש מחשב בעל טווח זיכרון רחב המחובר ברשת תקשורת לשאר המכונות. במחשב יש 19 אלף תמונות, המתאימות לאלפי תמונות שעשויות להתרחש במהלך המשחק. כאשר המשתמש מבצע מהלך מיוחד, מיד נשלפת התמונה המתאימה מבסיס הזיכרון של המחשב ומוקרנת על המסך. הצבעים במשחק ברמה גבוהה במיוחד. גם המסכים והגרפיקה מאיכות מעולה. לאיכות הוויזואלית מתווספת גם איכות קולית המורכבת מצלילים המתאימים להתרחשות. המשחק מומלץ לחובבי משחקים וכמובן לכאלה שיזכו להגיע לשיקגו. הכתובת:

BATTLETECH CENTER,
CHICAGOWS NORTH PIER,
435 EAST ILLINOIS STREET

מרכז טכנולוגיית הקרב



לחבורה למקם עמדות בשדה הקרב ולקבל את מירב המידע על התנועות המתרחשות בו. ייאמר לשבחם של יוצרי המשחק שהם נתנו את הדעת לגבי זיהוי הכוחות המתמודדים. קל להבחין בין אלה שאתה משחק איתם לבין אלה שאתה משחק נגדם.

במהלך עשר דקות המוקדשות לכל משחק מתנהל קרב בזמן אמיתי כשכל אחד משמונת השחקנים מנהל את המהלכים שלו כראות עיניו. אין מהלך אחד צפוי כי הכל מתנהל לפי רמת השליטה והחשיבה של כל אחד מהשחקנים. כל מכונה תקבל נקודות שחיקה בכל פעם שהיא נפגעת. רמת הנזק תלויה בכוח

העמודים שלכם

HELP

★ אופיר ברק מוכן לעזור תקועים ולתקועות בקווסטים. טל': 06-324140.

★ מרדכי רזמוביץ מבקש טיפים לאיש הקרח. הוא שואל כיצד מפעילים את הצוללת. אתם יכולים לכתוב אליו ישירות לנויפלד 3 בני-ברק, או להפנות את התשובה אלינו, לת.ד. 1409 בני-ברק.

מכתבים

בחירת ZIW החודש

גיא שמואלי מתלונן על הדרך שבה אנחנו בוחרים את ZIW החודש. הוא טוען שהקריטריונים שלנו לבחירה תלויים בכמה משחקים יש לילד, ואם הילד עני אינו יכול להיבחר. ובכן, גיא, כל הכבוד! אתה מעלה בעיה שאולי מציקה לרבים, אולם אנחנו לא בוחרים לפי כמות המשחקים שיש לילד אלא לפי המקוריות. פעם בחרנו בילד שהמציא דרקון שחילק טיפים לאורחים במסיבת יומולדת, פעם אחרת בחרנו בבת, רק כדי לעודד את הבנות, פעם בחרנו בתאומים שנאבקו ביניהם מי ZIW יותר גדול, בקיצור: העיקר הרעיון. כהוכחה כדאי שתקרא מי נבחר הפעם.

מכתב מבית-חולים

ערן סולמי כתב לנו מכתב מבית-חולים קפלן שבו הוא מאושפז. הוא סיפר כי גילה את העיתון שלנו בקפיטריה של בית-החולים, קנה אותו בשמחה ולאחר שעה הוא נעלם. אחיו שהגיע לבקר אותו, פשוט סחב לו את העיתון. האם שהגיעה לביקור מאוחר יותר, החזירה לו את השלל. ערן מצרף ציור של ברט סימפסון כאות אהדה לסידרה המשעשעת.



צייר אותה

בתואר ציירי ZIW המוכשרים זכו החודש: דורון פיינשטיין, ניר חנוביץ, עייש מוטי, מור דמרי, רועי דוד, רועי מנגד, מולי אבטליון, עידו רביד ורמי אפעל. ולמקום הראשון הגיעו הפעם שניים: רמי אפעל ומולי אבטליון שהציורים שלהם לפניכם.

GOLDEN AXE



העמודים שלכם

ש

ד

ו

ח

ה

WIZ

שי כרמל



היא אף שלחה אלינו את תמונתה לכל מי שירצה להתכתב עימה. הנה היא לפניכם.

וכרגיל...לא. הפעם לא התלבטנו. הזוכה הפעם היא קים כהן-טל בשל גילה הצעיר.

★ רועי וליאור נוי רוצים להיבחר כי ברשותם אוסף ענק של צבי נינג'ה, ששוקל בערך כמו פיל, ואביזרים נלווים כמו רחפת ואוטובוס. יש להם מחשב תואם יבמ ר-400 משחקים מגניבים. הם מתים על הסימפסונים וכשהעיתון שלנו מגיע, הם רבים מי יקרא אותו ראשון. הם שחקני מבוכים ודרקונים ואף המציאו משחק בסגנון דומה עם צבי נינג'ה.

★ שי כרמל הוא היחיד שנענה לקריאתנו מגיליון מס' 8, וצרף תמונה מצחיקה של עצמו. לשי יש מערכת ג'נסים עם שלושה משחקים, גיימבוי עם 13 משחקים וקומודור 64 עם מאות משחקים. הוא גם נהנה מאוד לקרוא אותנו מידי חודש.

★ ניר חונוביץ הוא בעל תואם יבמ ומגסון עם אקדה. בקרוב יהיה לו גיימבוי. יש לו 12 משחקים למגסון וכמאתיים דיסקטים. הוא שחקן מבוכים ודרקונים ויש לו שלוש ערכות משחק.

★ אופיר, עידו ואסף ברק רוצים להיבחר כמשפחת החודש. הם שרופים על משחקי נינטנדו, סגה ומחשבים. יש להם 24 משחקי נינטנדו, שמונים משחקי סגה ו-245 משחקי מחשב. יש להם את כל הגיליונות שלנו וכמה ספרי פנטזיה. הם משחקים כחמש עד שש שעות ביום ומציפים אותנו בטיפים.

★ אור שור מציע את מועמדותו מפני שיש לו סגה, מגסון ותואם יבמ עם מסך VGA שקנה מכספו. יש לו גם מבחר ספרי מבוכים ודרקונים. למרות הכל יש לו זמן גם לשיעורים ואפילו פירסם את WIZ בכיתתו.

★ קים כהן טל כותבת אלינו את המכתב הבא: "אני רק בת שנה וחצי וכבר רוצה להשתתף בתחרות WIZ החודש. אני חושבת שאני צריכה להיות וויזת החודש כי אני היחידה בעולם היודעת מהו טעמו של משחק משובח. כשאני מקבלת משחק חדש אני מריחה קודם את הדיסקט, נוגסת את מדבקת ההגנה ולאחר מכן אני בודקת אם הוא טעים באמת! כמו כן אני מחזיקה בשיא של טעימת שלושה דיסקטים בדקה! אני גם היחידה בעולם המסוגלת לדעת מה יש בכל דיסקט בעיניים עצומות (אך בפה פתוח). אגב, יש לי טיפ איך לגמור את פוליס קווסט. פשוט מאוד: מנקקים את הדיסקט."



משימת הגיבור 1

מאת: צחי הרמן

★ בעת בחירת הדמויות רצוי לבחור גנב ולהוסיף לו MAGIC ו-PARRY. אז אפשר להשתמש בקסמים וגם להתאמן בלחימה אצל מורה הסיוף בחדר הברון. נסה לא להשאיר אף תכונה באפס כי מאפס אי אפשר לשפר.

★ אם אתה גנב, לך בלילה לסימטה וכתוב: SHOW SLOGAN. הגנבים יתנו לך את סיסמת הגנבים.

★ אם אתה גנב או בעל תכונות של גנב תוכל לנסות לפרוץ לכל דלת שבמסך פעמיים. כשתעבור למסך אחר תוכל לנסות שוב.

★ קסמים אפשר להשיג אצל המיפס, ההרמיט, הקוסם ובחנות הקסמים.

★ את לחש ההרגעה תקבל אם תלך לארנה בצפון ותטיל לחש פתיחה. האבן תזוז, יתגלה לך בור ובתוכו מגילת הרגעה.

★ את הדוב שבמערה אפשר להרגיע באמצעות לחש הרגעה או מנת מזון.

★ הרוג את הקובולד הקסום מאחורי הדוב וקח את המפתח. אפשר לקחת את המפתח גם באמצעות לחש הבאת עצמים (FETCH).

★ בחלקו התחתון של המסך יש תיבה בלתי נראית אותה אפשר לראות באמצעות הלחש גילוי קסם (DETECT MAGIC). אפשר לפתוח אותה באמצעות לחש פתיחה גבוה (OPEN) או על ידי פריצת מנעולים ממוצעת.

★ כדי להתאמן בזריקה יש להתאמן במטרה שליד העיר.

★ כשתגיע למפתח תחזור לבוב ותשחרר אותו. הוא יהפוך לבן הברון ואז תלך לארמון.

קינג קווסט 5

מאת: גולן דהאן

מי שתקוע במשחק מוזמן להתקשר לסל': 02-346125.

★ כשתיכנס לעיר בפעם הראשונה היכנס לחייט. לאחר מכן תצא ותקח את מטבע הכסף שעל הרצפה.

★ קח את הדג שנמצא ליד המטבע בתוך החבית.

★ עם המטבע יש לקנות עוגה מהמסעדה. ★ את הדג יש לתת לדוב שמפריע לדבורים.

★ לאחר שהדוב עזב את המקום יש לקחת את הדבש ולאחר מכן את חתיכת העץ שעל הרצפה.



שלום הרפתקנים

מאת: גבע פרי

מה יהיה?

על העתיד להתרחש בעולם המבוכים והדרקונים ב-1992

בעולם

חברת TSR, בית היוצר של מבוכים ודרקונים, מתכננת להוציא השנה סידרה של מוצרים, ביניהם עולמות חדשים ויוצאי דופן ומוצרים נלווים. ל-AD&D ייצא עולם חדש – אל-קאדים (הקדומים בתרגום חופשי לעברית). בחודש יוני תצא לאור ערכת קופסה לרומח הדרקון. בספטמבר תצא לאור ערכת קופסה מנובראנז המתארת את העיד התת-קרקעית האדירה ביותר בממלכות נשכחות. באוקטובר תצא ערכת קופסה לעולם הגרייהוק המתארת את השתקמותו של העולם הזה לאחר המלחמות ותיקרא מתוך האפר. ערכת עולם השמש השחורה תתרחב, תצא לאור ביוני ויהיו בה כללים נוספים למלכי הדרקונים. הערכה תאפשר לשחק עם דמויות בדרגות אולטרה גבוהות. ערכת קופסה תורה אסורה תצא לאור באוקטובר ותעסוק בארץ האימים והאל-מתים של רייבנלופט. לספלג'מר ייצאו מוצרים רבים ביניהם ערכת קופסה המדריך לקברניט במלחמה שתצא בחודש מרץ.

בישראל

בחודש מרץ ייצאו לאור בעברית מוצרי מבוכים ודרקונים מורחב. המוצרים יוצגו בטורניר מבוכים ודרקונים שייערך באותה תקופה. הספרים שייצאו לאור הם: מדריך מוד"מ לשחקן, מדריך מוד"מ לשה"ם, מסך לשליט המבוך ודפי דמות לשחקנים. חודש לאחר מכן ייצא לאור הכרך הראשון של האוסף המפלצתי. במשך השנה ייצאו לאור מוצרים רבים ביניהם ערכות המתארות את עולם ממלכות נשכחות ורומח הדרקון ואפילו את עולם השמש השחורה. במו"ד הרגיל תצא לאור סדרת הגזטרים שכל אחת מחוברותיה מתארת ארץ אחרת בעולם שהוצג לראשונה בערכה למתקדם. בסביבות חודש אפריל תצא ערכת הקופסה העולם החלול. לסדרות הספרים רומח הדרקון וממלכות נשכחות יתווספו שתי סדרות חדשות: רייבנפלוט והשמש השחורה.

קלפי איסוף

קלפי האיסוף של מבוכים ודרקונים נושאים על צד אחד ציור צבעוני ובצידם האחר נתוני משחק הנוגעים לציור. בכל שנה יוצאים 750 קלפים שונים. הקלפים מודפסים רק במהלך שנה אחת ולכן ערכם יעלה במשך השנים. ניתן לרכוש את כל 750 הקלפים בקופסה מיוחדת. בדרך-כלל רוכשים אותם בחפיסות בנות 16 קלפים.



שאלות ותשובות

חברת TSR

עידו המר מבקש לדעת פרטים על החברה שהמציאה את מבוכים ודרקונים.

★ חברת TSR, ראשי תיבות של TACTICAL STUDIES RULES, הוקמה בשנת 1974 על-ידי גרי גייגס ודייב ארנסון בעיירת מגוריהם לייק ג'נבה, שבמרכז מערב ארצות-הברית. החברה הוקמה לאחר שהתחביב שפיתחו הפך למשחק והחל להימכר באלפי עותקים בשנה. גייגס, סוכן ביטוח במקצועו, שפוטר מעבודתו, הקדיש את כל מרצו לעניין. עד מהרה הפך המשחק ללהיט בארצות-הברית ובמהרה גם בעולם כולו. כיום קיים המשחק ב-16 שפות, ב-65 ארצות, ומעריכים כי כ-15 מיליון בני-אדם משחקים בו. גרי גייגס ודייב ארנסון כבר אינם נמצאים בחברה. הם מכרו את חלקם ופנו לעיסוקים חדשים. גייגס, שנחשב לממציא המשחק, כותב ספרי פנטזיה ואף מפתח משחקים חדשים שבקרוב יגיעו לארץ.

היכן הערכה לאשף?

תומר דוד הנמנה על חבורה של חמישה שחקנים שלכולם דמויות בדרגה 25 מחפש את הערכה לאשף ומבקש לדעת היכן ניתן לרכוש את ההרפתקה החברה הנסתר.

★ הערכה לאשף והחברה הנסתר נמצאות כיום בכל בחנויות המוכרות מוצרי מו"ד.



לוח

למכירה

★ למכירה קלטת לגיימבוי, המעניש, מארצות-הברית, שלא ניתן להשיג בארץ. רמי אפעל, טל': 052-950308.

★ למכירה אנטי וירוס חדש נגד 850 וירוסים, והדפתקאות חדשות של סיריה. שמעון, טל': 03-9651186.

★ שלח עשרים ש"ח בצרוף כתובת ותקבל דיסקט 5.25 אינץ' KB 360 ועליו תוכנת אנטי וירוס נגד 1020 וירוסים בצירוף תוכנת אנטי וירוס הנשארת בזיכרון. יניב אלטשולר, יהודה הלוי 35, ראש"צ.

★ אם אתה שומע כדורגל בשבת, נצל את המחשב! קנה ב-15 ש"ח את הליגה - התוכנה שמראה לך את הטבלה המעודכנת לפי משחקי השבוע גם לפני הרדיו! לתואמי יבמ ולכל המסכים. גיורא אלון, טל': 03-471379.

★ למכירה משחקים חדשים ביותר כמו פוליס קוסט 3, לארי 5 וילי בימיש. רועי, טל': 03-5407670.

★ למכירה קוסטים של סיריה ומשחקים של לוקספילם. אופיר, טל': 06-324140.

★ למכירה מחשב אטארי K64 XL800 + טייפ ושלושה ג'ויסטיקים, כ-100 משחקים ותוכנות ב-400 ש"ח. יניב, טל': 03-9652078.

★ למכירה סגה במצב מעולה עם שני משחקים במחיר מציאה. בן, טל': 03-6991178.

★ למכירה סגה + אקדח + הרבה משחקים. אסי, טל': 053-340989.

★ למכירה קינג קוסט 5, ספייס קוסט 4, פוליס קוסט 3 ועוד. איתן, טל': 08-474149.

★ למכירה קלטות סגה חיילי הזמן ואלכס הנער בעולמו של שינובי. יוני, טל': 02-419912.

★ למכירה נינטנדו, כחדש, ב-300 ש"ח. דליה, טל': 03-783412.

★ למכירה גיימבוי עם ארבעה משחקים ומטען וקודים למשחקים. דני, טל': 052-951570.

★ למכירה קופסת דיסקטים שמכילה למעלה משמונים דיסקטים + משחק מתנה בעשרה ש"ח. כ"כ למכירה משחקים נדירים. עודד, טל': 03-9653596.

★ למכירה משחקים נדירים ליבמ. עידו, טל': 03-6991293.

★ גיא מעוניין למכור את המשחקים הבאים ליבמ: הסורף 2, ספייס קוסט, מחפש הזהב, ועוד. טל': 03-9325763, בין 4 אחה"צ ל-7 בערב.

★ למכירה סגה + תוספות + משחקי מחשב ליבמ. אורי, טל': 03-358932.

★ אוהד מעוניין למכור את איינשטיין, הנסיך, טריויה, סוחר הים ועוד. טל': 04-323830.

★ למכירה משחק מרתק של מגה דרייב שעולה 130 ש"ח. אלדד, טל': 03-5405848.

★ למכירה משחקים נדירים ליבמ. נועם, טל': 03-650264.

★ למכירה גיימבוי + חמישה משחקים + טיפים וטריוקים + תיק. אייל, טל': 04-258991.

★ למכירה משחקים נדירים וחדשים. זהר, טל': 03-9650977.

★ למכירה עשרות משחקי יבמ וסגה. יוני, טל': 04-448103.

★ למכירה משחקים חדשים ליבמ. רמי, טל': 03-268024.

★ למכירה זכוכית מגדלת לגיימבוי ב-150 ש"ח ומשחק המחשב ריק דנג'רס II אורגינלי, שלא היה עדיין בשימוש, ומשחקי

מחשב אחרים. אביעד, טל': 057-422556.

מעוניינים

★ איתן מעוניין להחליף את לארי 4 ר-5 עם משחקים אחרים כמו קינג קוסט 5. טל': 08-474149.

★ מעוניינת לקנות או להחליף משחקים למגסון. מיכל קלינובסקי, רקנטי 14, רמת-אביב, ת"א. 69494.

★ בכוכב יאיר מתארגן מועדון מבוכים ודרקונים לכיתות ו' עד ט'. המעוניינים להצטרף מוזמנים להתקשר אל צביקה, טל': 052-923823, לא בצהריים.

★ אוהד מעוניין להתכתב עם בני 11-12 על דרקונים ומבוכים ומחשבים. טל': 04-323830.

★ דוד מעוניין להחליף משחקי קוסט של סיריה ליבמ. טל': 02-784649.

★ גיל מעוניין להחליף או לרכוש את המשחקים הבאים ליבמ: סופר מריו, סופר קוף בעולם הדרקונים וארתור - החיפוש אחר הגביע הקדוש. טל': 02-867281.

★ גיא מעוניין לתת שני משחקי סגה בתמורה למונוקר. טל': 03-470322.

★ מעוניין לקנות את הקודים ל-MANIAC MENSION. יוני, טל': 02-419912.

★ איתן מעוניין לקנות את הקודים של ספייס קוסט 4 ואת לארי 5. טל': 08-475594.

★ שחף מעוניין להתכתב עם בנים בלבד ולהחליף משחקים. טל': 052-553695.

★ רועי מעוניין באי הקופים 2 ובאינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס. טל': 03-5407670.

★ גיא מעוניין להחליף משחקים ותוכנות ליבמ. טל': 04-831362.

★ דוד מעוניין להחליף ולמכור משחקים ליבמ ולהתכתב עם בני 10-15 על מחשבים ועל מבוכים ודרקונים. טל': 03-9366464.



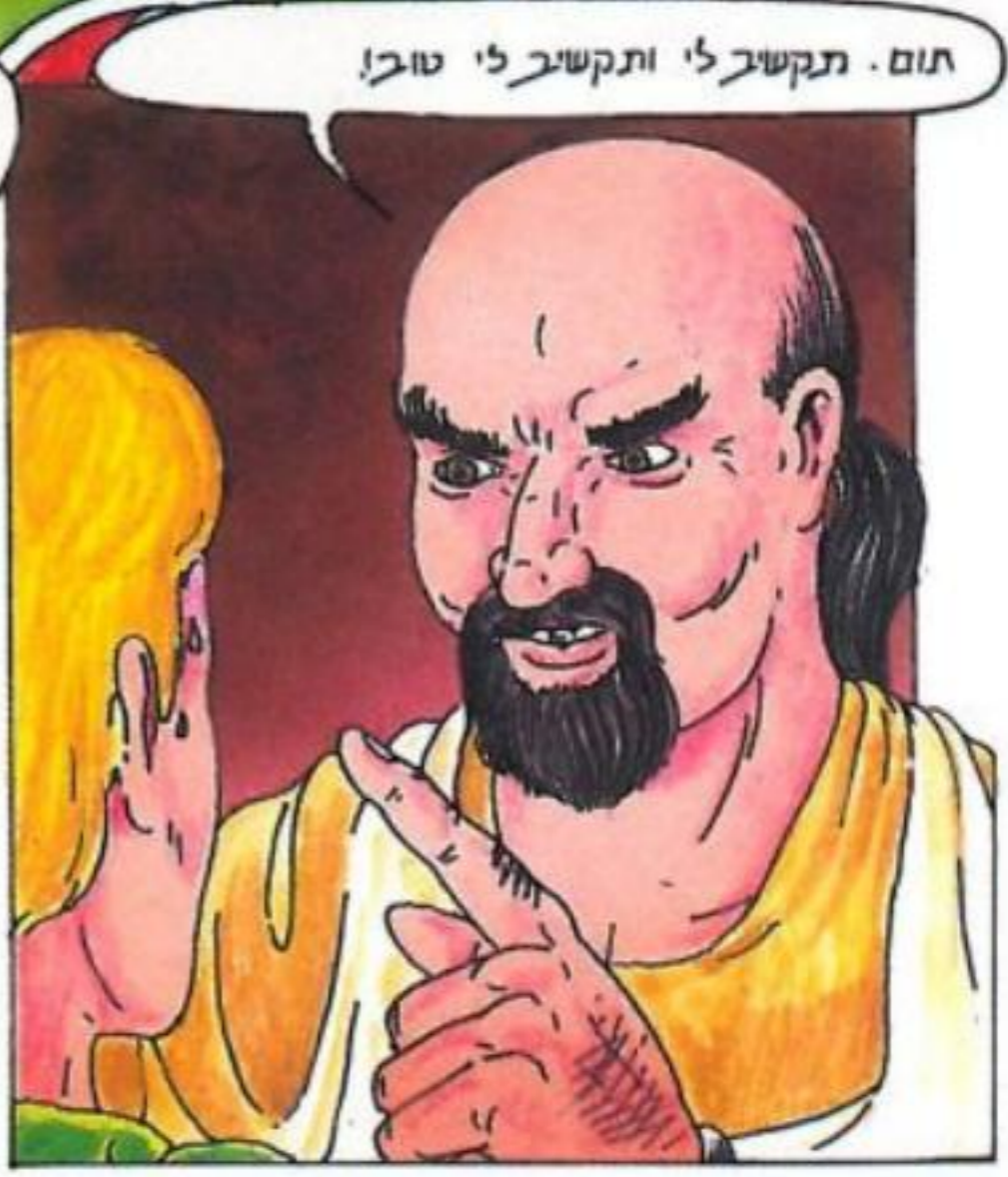
בא לא יקשיבו לט

אך קוראים לך. נערי?

ת... תום

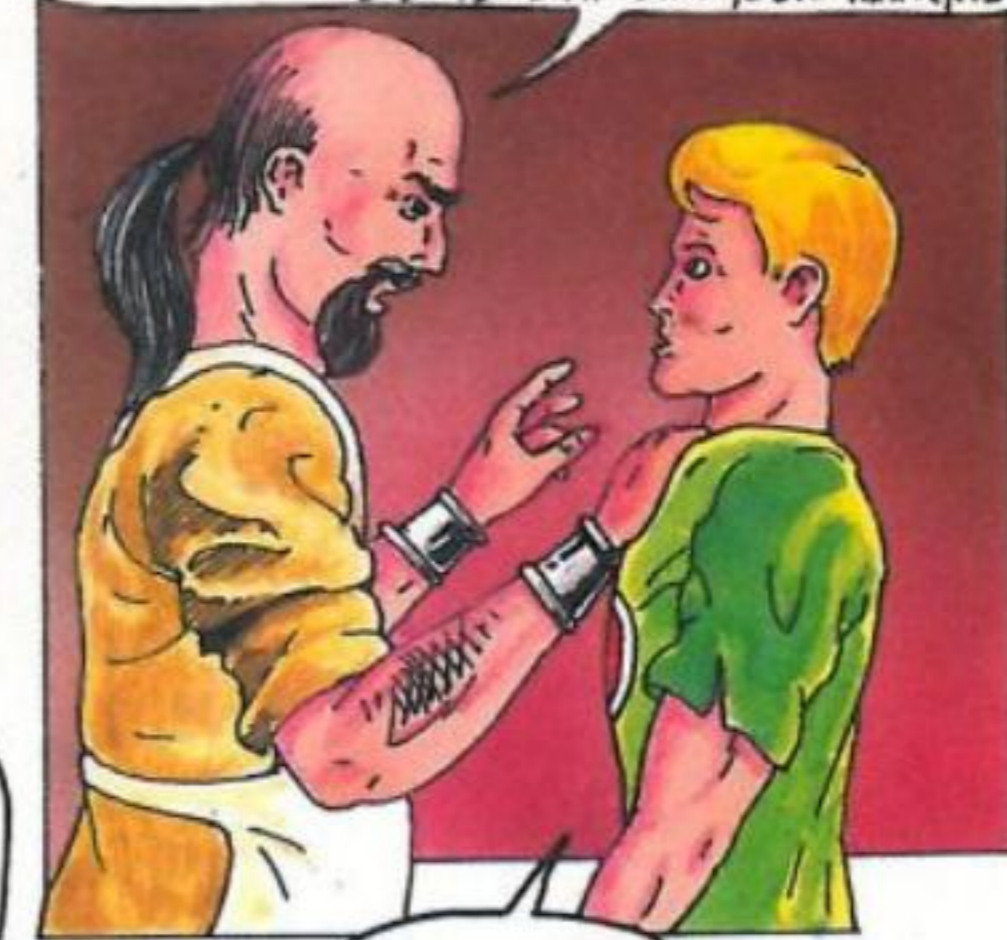


העדי, אותו הראת לי קדם, עם תחריט סמל בית שו - אל תראה אותו יותר לאיש אם לאשך יקר לך! לא תוכל גם להשאיר כאן זמן רב. אם יתפסו אותך כאן, אתה מסכן אותי ואת בני ביתי.



תום. תקשיב לי ותקשיב לי טוב!

מוטב שתעזוב את הפונדק ואת העיר כמה שיותר מהר. במרחק תצי יום הליכה, בכיוון שקיעת השמש, הר ברנט בשם קרטולוסאס. לך אליו. תראה לו את המדליין והוא יספר לך הכל.



אבל למה?!



צא לדרך כבר עכשיו, כדי שתספיק להגיע אליו לפני רדת החשיכה.



בוא איתי, נחפש עכירך משהו ללבוש שלא יתבלט כל כך...

המת... ללבוש באה לא תגיע חזוק, השומרים בשער העיר עצבו אותך מיד.



שמר על עצמך תום.

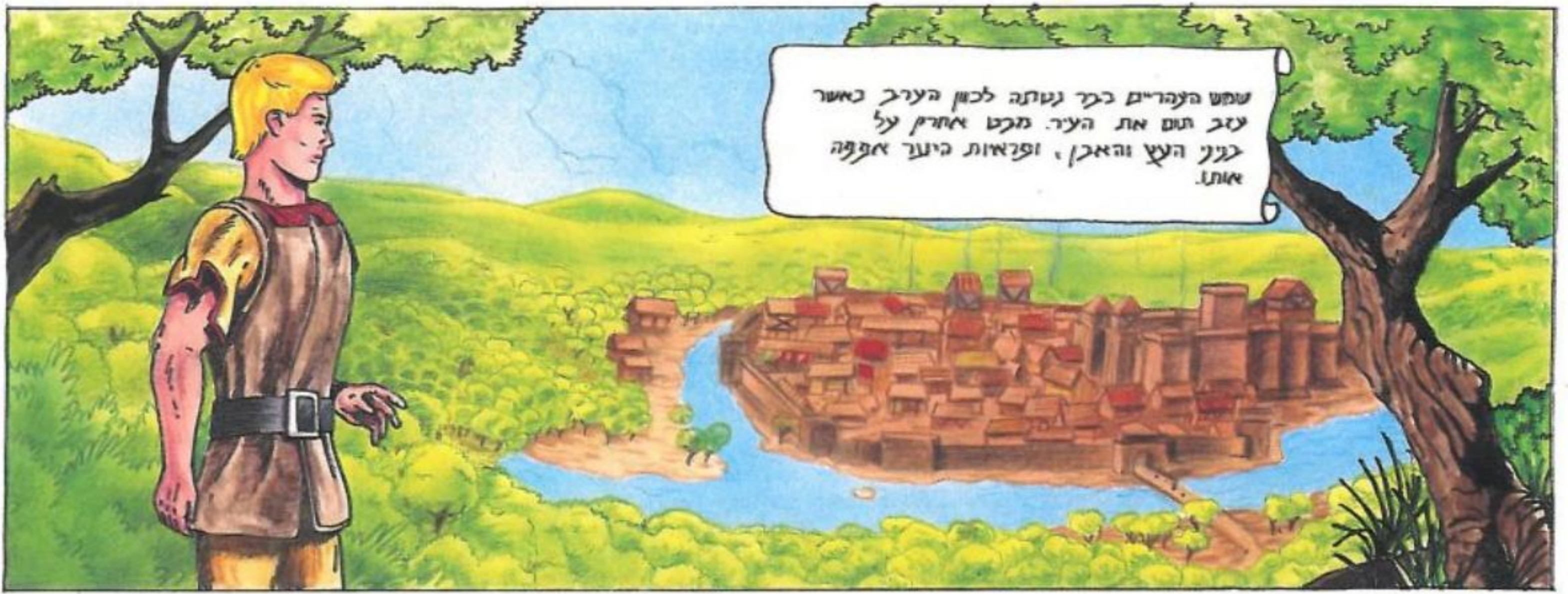
תודה רב, לא אשנה זאת לעולם.

אהה, כמעט שכחתי!... איפה את נמצא בבבל?

סליחה על הפרות... אבל, ביאזו אדן בדזיק?

אתה נמצא בעיר סלד?

מה? אתה יודע מהיכן נעלת? אתה נמצא בממלכת טריאן הגדולה בממלכת מזרח יאטס - המקום הטוב ביותר בעולם!



שמש הקודרים כבר נטתה לכון הערב כאשר
עזב תום את העיר. מרט אחריק על
עניי העץ והאבן, ופראות היער אפפה
אותו.



בעינים חוששות שלח תום מרט במעלה
האליים... סרחון בעיר אפף אותו שוב.



סרחון העיר.

תקעה בלתי צפויה
בראש וכל העיר
נעלא צלעלי מתבת.



מקדוק חסומת היזה עין
הקלה - באן לעשות לא
מנטקרות צעונו
שאלות לא פתורת
במו בן, סוף סוף נפתר...



אי, געל נפשו!



אחור...

וכל העולם חשך
עליו.



הוא נראה לי במוד
בדאי, טוב לקבל עיבוד
כסף טוב באסמטאן.

נכון!

יש בזה
משהו...



טוב, חסלו אותו
לפני שפסו. אין צורך
להשאיר עדם מזוהם.

לא!
יש לי הצעה
טובה יותר.



ט, אתה חוצא
משהו?
הוא זעזוע קרוב...

לא, מלבד
התליון הזה, הקור
נקי לאמרי!



העבירו אותו, בקוד אותו איתנו.



לאן - תגה האלך, יסיר,
העלל יהיה חוכן עוד מעט.

רק שנה, היק,
אמא טבע קוראת לי,
מיד אחזר.



זה הישבר הטוב ביותר
שעשתי, חי קנא, היק!

נעשך למוזר לטעם עוד-
פעם אליהשאל" וזנז
מכיות.

אתם מתלהבים...
תחכו עד שתטעמו
ולכשר!

הלילה חרד
מוקדם בעובי
הער...



בזים ערך לחתוך עיניים ולא
לזנז לזנז לבסותי,
צריך לקניע עונדות בשטח, היק!



לדעת א שנות להשאיר אתך מ,
הכסף לא שווה את הנרחב בשביל
לסחוב אתך, היק, את כל הדוד...



מה-תגה מסתכל?
ה'היק'!

משחקי מחשב קונים ב-BUG



■ תוכנת ציור ואיור ל-VGA כולל כתב עברי



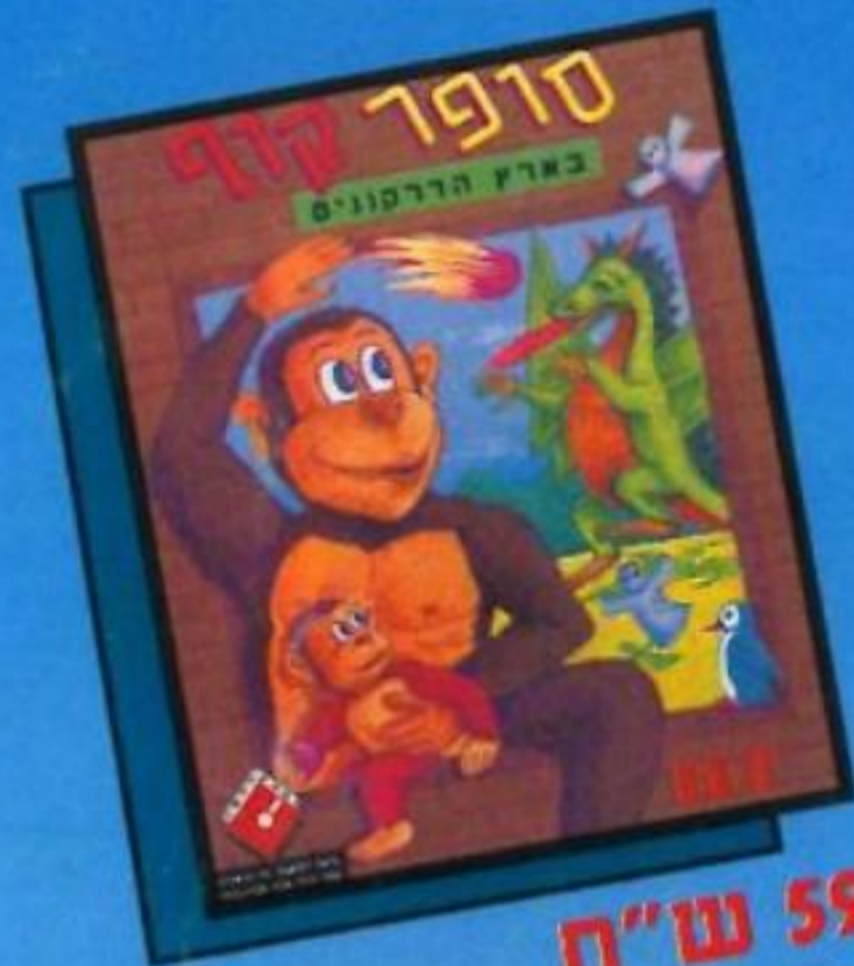
2 דיסקטים

59 ש"ח ■ משחק פעולה, גרפיקה ברמה גבוהה ואנימציה



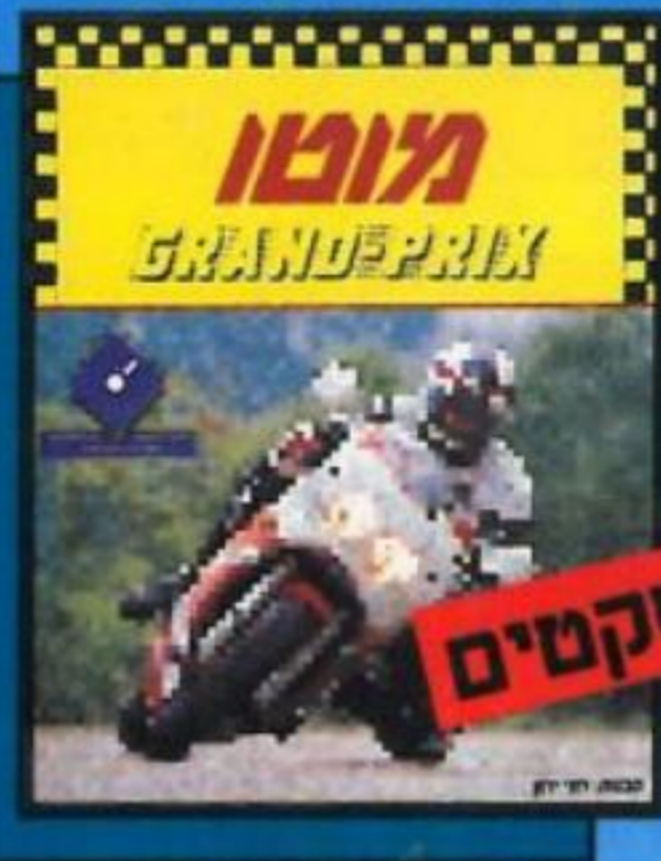
2 דיסקטים

79 ש"ח ■ משחק תפקידים והרפתקאות ל-PC



59 ש"ח

■ הרפתקה בארץ הדרקונים בדומה ל-Wonder Boy



2 דיסקטים

55 ש"ח ■ מרוץ אופנועים במסלולי הגראנד-פרי



55 ש"ח

■ משחק פעולה במעמקי האוקיינוס



46 ש"ח

■ משחק פעולה מרתק



39 ש"ח

■ משחק זריזות ופעולה



להשיג ברשת חנויות **BUG** ובחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
 תל אביב דזינגוף סנטר שער 5 למטה 03-5288281 ■ רמת השרון סוקולוב 49 03-5490720
 כפר סבא מרכז אהרוני וייצמן 052-911184 ■ נס ציונה קניוחר, האירוסים 53 08-405808 ■ פתח-תקוה מוהליבר 4 03-9300442
 רחובות הרצל 175 פסג' חלפון 08-471432 ■ נתניה קניון השרון, קומה ב' 053-625826