

WIZ

ר ר י ז

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

1
גיליון

■ משחקי העתיד
■ מבוכים ודרקונים

טייפיים
וסדקים למשחקי:
מחשב, סגה ונינטנדו

תלוש חודש
10 ש"ח הנחה

החתם והצג תלוש זה באחת
מחנויות באג, וזכה בהנחה של 10 ש"ח
לרכישת כל משחק סגה שתבחר.

8 531055 000018
IS7.00





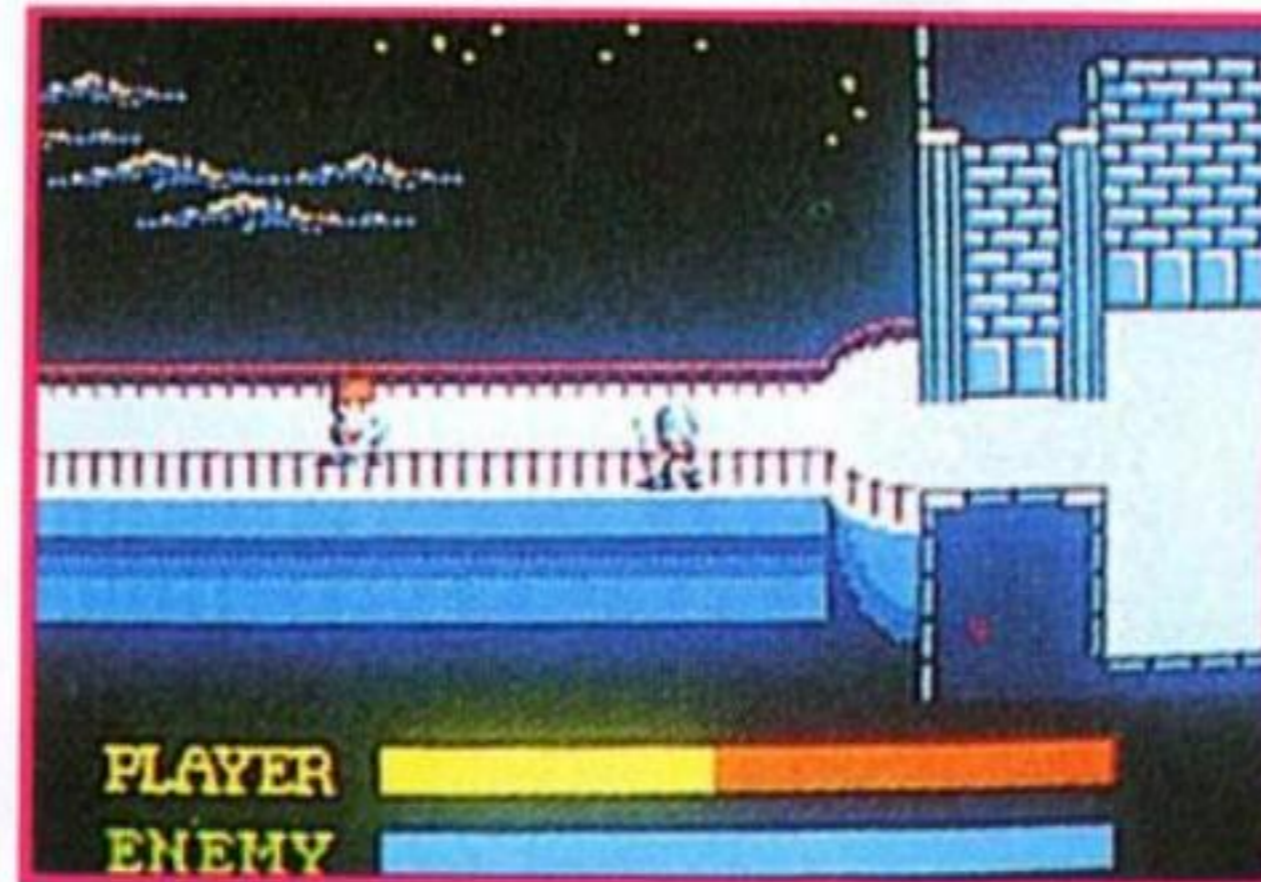
■ רמבו 3

קוד : 067015, סוג : אקדח, שחקנים: 1
מבוסס על הסרט הפופולרי רמבו 3. על השחקן להציל את אל"מ טראוטמן ממחנה השבי בעזרת AK-47 - מכונת יריה ומשגר טילים. שבעה שלבים של משחק ירי מהיר בכפרים, מערות, מחנות אויב ובשדה הפתוח. מצב "המשך" לאחר פסילה.



■ שליט החרבות

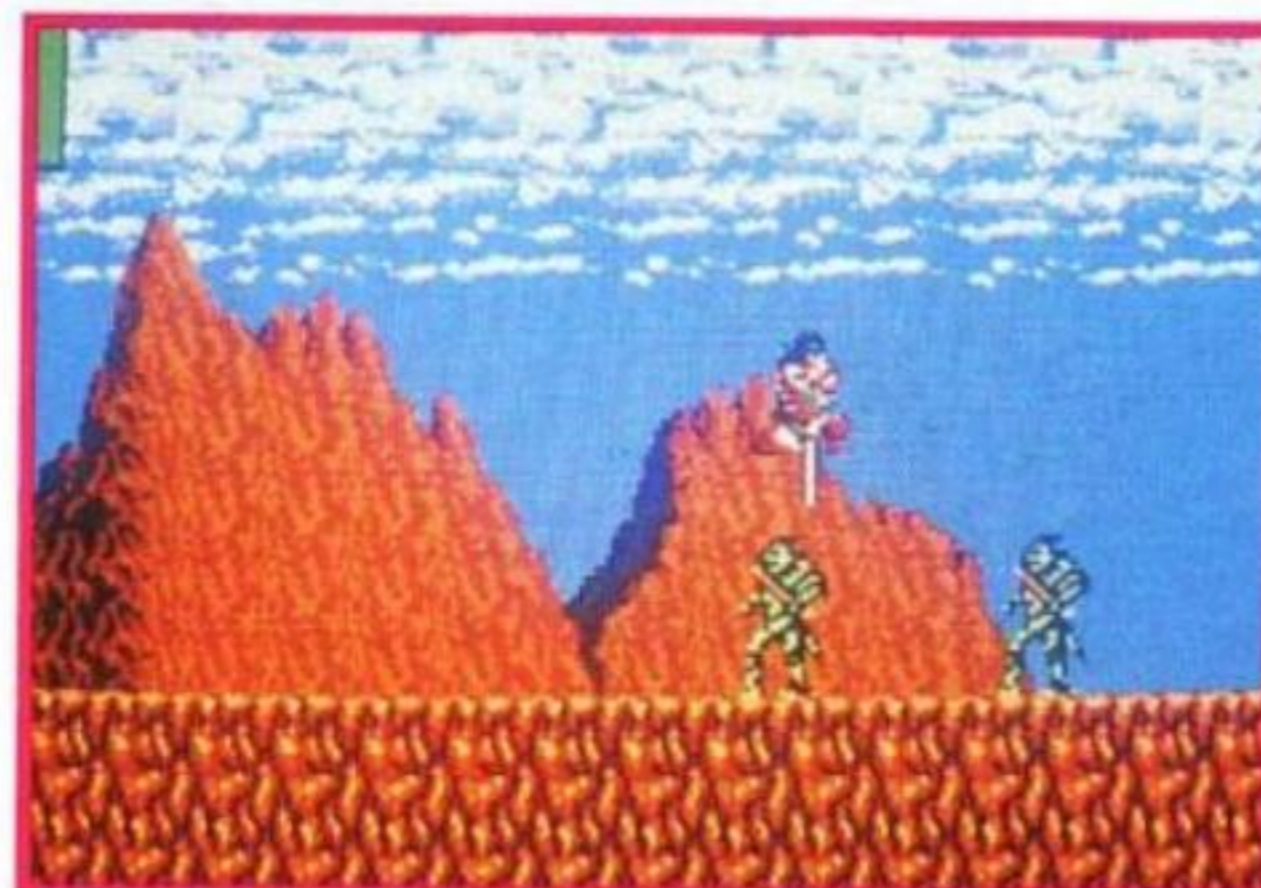
קוד : 067016, סוג : הרפתקה, שחקנים: 1
למד היטב את השימוש בחרב ובחץ וקשת. עליך להלחם באויב המתין לך בדרך לתהילה. עשה זאת ותהיה למלך!



■ ההרפתקן YS

קוד : 067501, סוג : הרפתקה/תפקיד שחקנים: 1-5

על השחקן למצוא את ששת הספרים המוחבאים של YS כדי שבני ארצו יוכלו להשתחרר ולהציל את אדמתם. אנימציה רבה, מקומות רבים, מבוכים ומגדלים. השחקן יכול להיכנס לערים ולכפרים כדי לאתר רמזים ולקבל עזרים. משחק מעולה עם סוללה לשמירת 5 מצבים שונים.



■ הברברי

קוד : 067022, סוג : פעולה, שחקנים: 1
על השחקן להביס את האדון הרשע של סמיה ולהציל את הנסיכה. שמונה סיבובים של פעולה מרתקת, סוגי נשק רבים, פריטים ומגינים עם קסמים. קרבות יום ולילה מעל ומתחת לפני האדמה. אפשרות של ירי אוטומאטי וקרב חרבות.



■ R-TYPE

קוד : 069002, סוג : מכונה, שחקנים: 1
על השחקנים להביס את היצורים של אימפריית בידו ע"י שימוש בספינת התקיפה R-9. במשחק נשק משובלל ותוספות לספינה. במשחק 8 רמות בתוספת רמה סודית. כמו כן יש תוספות מיוחדות הכוללות מצב בדיקת צליל, אפשרות המשך לאחר פסילה ומצב בלתי נראה סודי.



■ הרפתקה ימית 2D/3D

קוד : 068006, סוג : פעולה שחקנים: 1 עם ובלי משקפיים
השחקן מנווט את הספינה ב-14 סיבובים באוקינוס במאבק נגד מטוסי סילון, נושאי טילים וצוללות. השחקן משתמש בסונאר, רדאר, משקפת וטילים. כח הנשק גדל בכל סיבוב. גרפיקת עומק מעולה בשלושה מימדים, ניתן לשחק גם ברו מימדי ללא המשקפיים.



■ גולווליוס

קוד : 067018, סוג : הרפתקה/תפקיד שחקנים: 1

אנימציה ב-150 איזורים. השחקנים חייבים להביס את גולווליוס הרשע ושבעת עושי דברו בעמק דום. למשחק גרפיקה וצליל באיכות גבוהה. השתמש בנשק המתקדם, בקסמים ובסיסמה כדי לחזור לשלבים השונים במשחק מבלי לשחק שוב מההתחלה.

WIZים יקרים!

מה פירוש המילה WIZ? אל תגידו שאתם לא יודעים כי אחרת לא הייתם מחזיקים את העיתון ביד. (לאומללים, למסכנים ולחסרי הישע התשובה למטה).

עבורכם (ולמען הכיס שלנו) החלטנו להפיק מגזין חודשי שיעסוק בכל מה שאתם אוהבים: משחקי וידאו, משחקי מחשב, משחקי תפקידים, משחקי שולחן, שעשועים חידונים ועוד. מכיוון שהמגזין יהיה חלק מההווה החודשי שלכם, אתם מוזמנים לכתוב בו כתבות, להציע משחקים מעניינים ואפילו לפרסם בו בדיחות קרש.

אך ראו הוזהרתם! העיתון הזה יהפוך אתכם מסתם שחקנים, למכורים על אמת. מי שיש לו בעיות עם שיעורים ובעיקר עם ההורים, מוזמן לקנות גם להורים גיליון אחד. את ה-WIZ ניתן יהיה להשיג ברשת חנויות באג, ברשת חנויות סטימצקי ובחנויות המשחקים המובחרות.

שלכם

ה-WIZים

★ WIZ הוא קיצור של המילה WIZARD שפירושה מכשף, קוסם, או גאון בנושא מסויים. בארה"ב, WIZ הוא הכינוי לפריק מחשבים.

03-5794719

הקו החם



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

אם יש לכם הזיות, חלומות בלתי פתורים, שאלות בקשר למשחק מחשב מסויים ואפילו בעיות רומנטיות, הגידו הכל ל-WIZA. היא קולטת הכל ואף פעם לא פולטת. הפליטות, דהיינו, מה שאמרתם, ותגובת המערכת, יפורסמו בגיליון הבא.

4-5

6-7

8-9

10

12-13

14

15

16-17

18

19

20

21

22-23

24

25

26

27

28-29

30

■ משחקי המחר

■ על מריו, לואיג'י וזלדה

■ זלדה II

■ כח החיים אי ההרפתקאות

■ של הדסון

■ להציץ בעולם המבוכים

■ והדרקונים ו... להיפגע

■ חוויות מארץ הדרקונים

■ יצירת כדור אש

■ חידושים והמצאות

■ גרון הזהב

■ אלכס קיד בעולם שינובי

■ שועל משוגע

■ חידון סגה, עשרת משחקי סגה

■ המובילים בחודש דצמבר,

■ טיפים לילד הפלא III

■ אינדי 500, מוטו-גרנד פרי

■ בני ערובה, פי.סי.כומטרי

■ POOL OF RADIANCE

■ זומקס

■ אקדח אינפרא, פינת המחשבים

■ מדורים חדשים, משחקים חדשים

■ תחרות סגה

■ חידון סיירה, WIZ החודש,

■ צייר אותה

משחקי המחר

לא בדיוק קלאס, תופסת, ומחבואים. גם לא משחקי מחשב, סגה ומבוכים ודרקונים. בעתיד תשב על כסא מיוחד באמצעותו תניע עצמים על המסך שמולך. תחבוש כפפה אלקטרונית רבת עוצמה ותרכיב את מסכי המשחק ישירות על העיניים. העתיד כבר בפתח



סגה

גרון הזהב, ילד הפלא III, אלכס קיד בשינובי, שועל משוגע

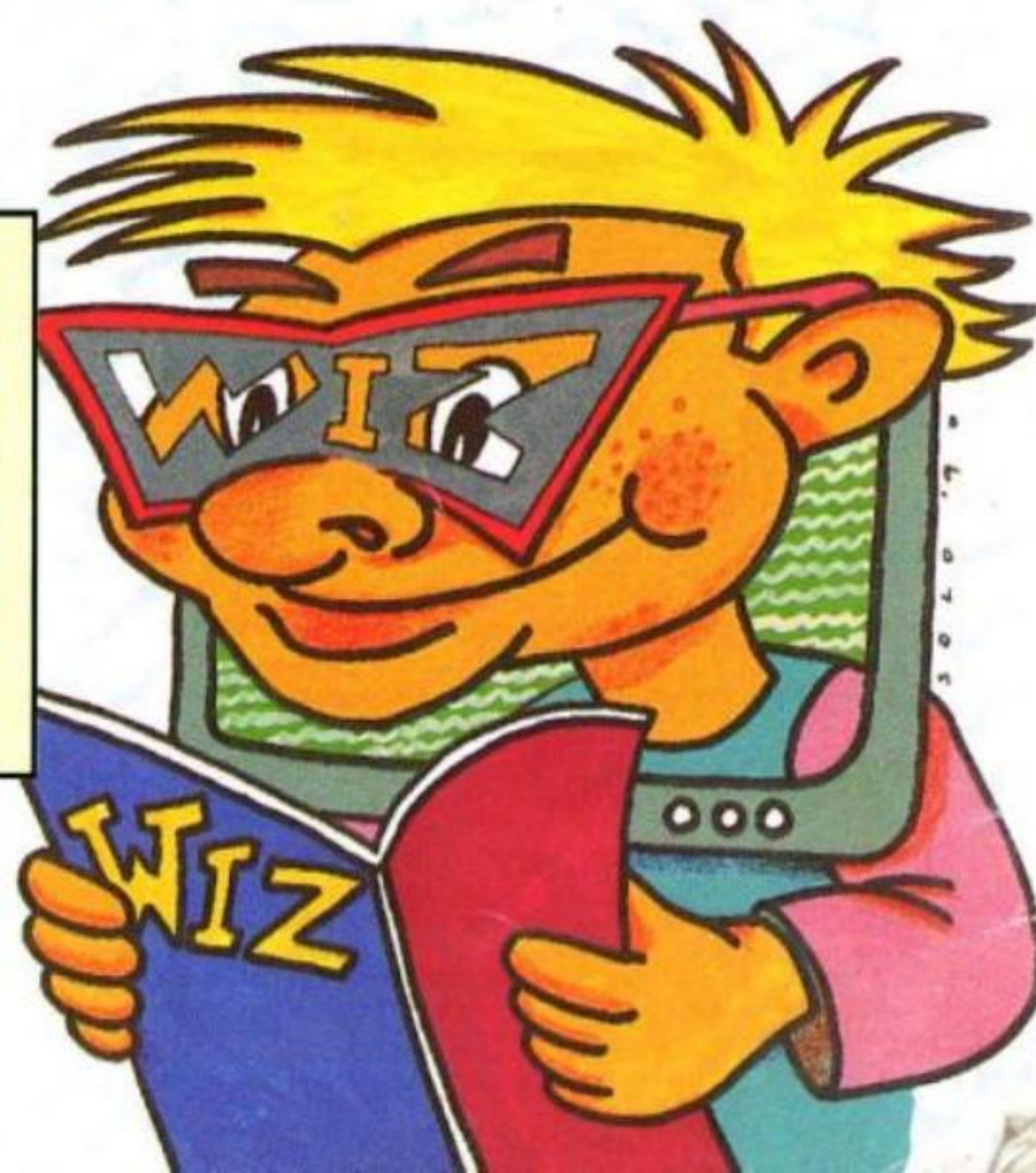


נינטנדו

זלדה II, כח החיים, אי ההרפתקאות של הדסון



● עורכת: סיגל בן-ארצי ● מנהל: דוד רביב ● ניהול והפקה: לילי צראף ● עיצוב גרפי: סולו קמינר ● מודעות: נלי סגל ● 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

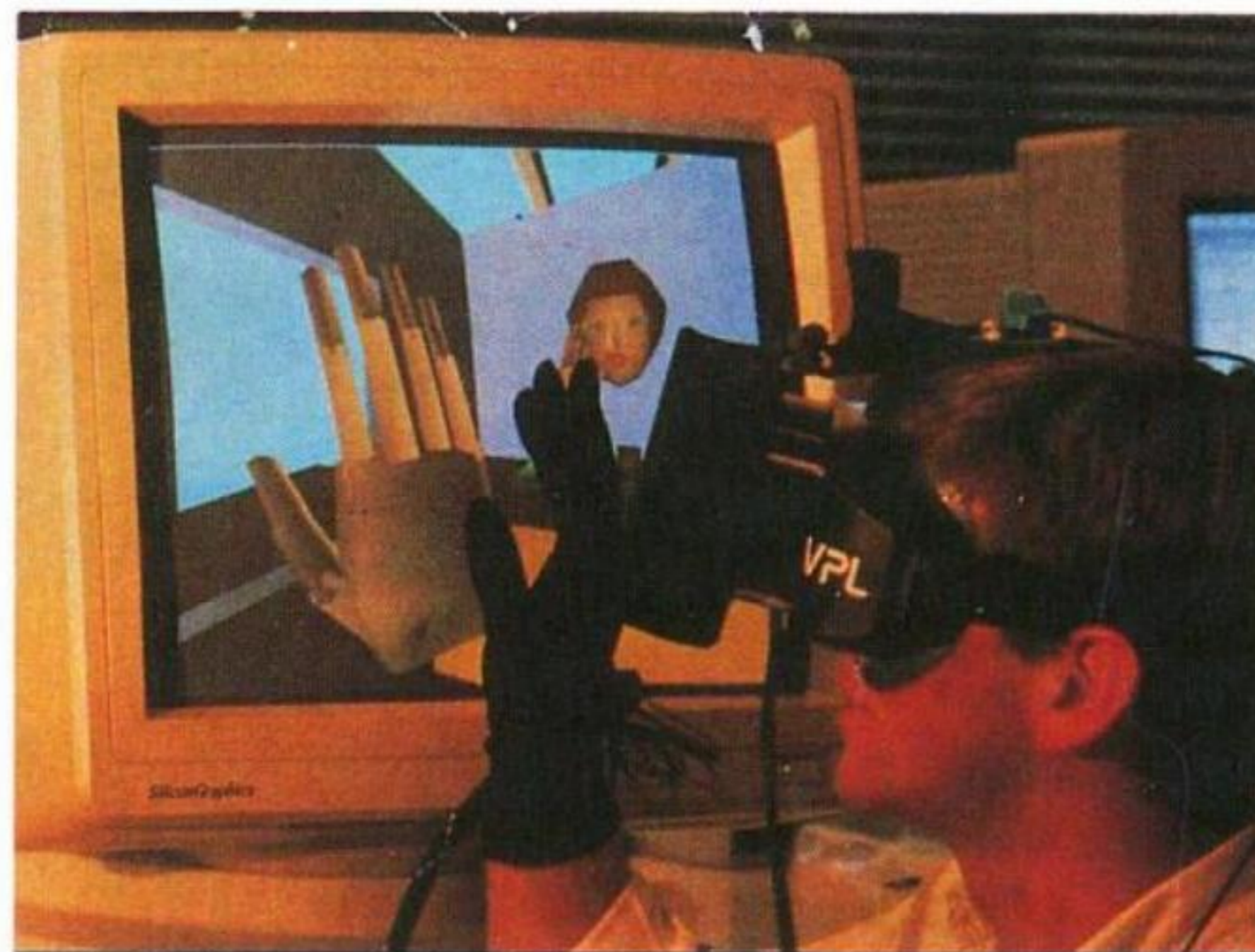


משחקי המחר

הדור החדש של משחקי הוידאו עושה צעדים ראשונים. כפפת כח שמחליפה את ידית ההיגוי המוכרת, מסכים המורכבים ישירות על העיניים וסימולטורים מיוחדים הפועלים בהתאם לתנועות הגוף. אפילו סוכנות החלל האמריקאית מתעניינת בהם



לא אירחק היום בו תשמע מישהו אומר שהוא בתוך המשחק והינך מתבקש שלא להפריע לו. בתוך המשחק? כן, הוא לא יטעה. הוא אכן יהיה בתוך המשחק, כי הדור הבא של משחקי הוידאו, יהיה דור של משחקים אינטראקטיביים, בהם המשתמש יהיה לבוש באביזרים שישפיעו על מהלך המשחק שלו. הסנוניות הראשונות של סוג המשחקים הזה כבר הגיעו לארץ. המשקפיים התלת מימדיים של סגה, אקדח הלייזר של סגה ולאחרונה גם השטיח של חברת **נינטנדו**. השטיח מחובר למכשיר המשחק ולטלוויזיה ומאפשר למשתמש להגיב בהתאם למה שקורה על המסך. המשתמש הוא הדמות הפעילה על המסך ותנועותיו, בעת שהוא עומד, קופץ, או רץ על השטיח, מתבצעות על ידי הדמות שעל המסך. אבל, ההמצאות האלה נראות "אפורות" בהשוואה למה שקורה כיום בעולם הגדול. סימולטור מיוחד, עדשות על העיניים וכפפות מיוחדות הם המילה האחרונה. להמצאות האלה כבר יש שם - **VIRTUAL REALITY** (בתרגום חופשי - כמעט מציאות) והן משלבות התפתחות שחלה בעולם המחשבים עם התפתחות בתחומים נוספים. כך נוצרים משחקים מהפכניים שמובילים את המשתמש אל מעבר למסך המשחק, אל עולם חדש המתגלה ברגע שמתחילים לשחק.



EYEPHONE: משקפיים מיוחדים במקום מסך הטלוויזיה

EYEPHONE

מערכת **EYEPHONE** היא ללא ספק הבולטת בתחום משחקי המחר. על הראש מורכבים שני מסכי מחשב צבעוניים באיכות גבוהה. ליד כל מסך עדשה אופטית רחבת זווית. מערכת מחשב מיוחדת עוקבת אחר תנועות הראש, מתרגמת אותן לאותות ושולחת אותם אל המסכים. התמונה שעל גבי המסכים משתנה בהתאם לתנועת הראש. בנוסף, מכילה המערכת מיקרופון ואוזניות בעלות איכות גבוהה. מערכת זו מחוברת אל כפפה מיוחדת המאפשרת "לחוש" עצמים שונים, גם אם הם לא קיימים במציאות אלא רק בתמונה שעל המסכים. לדוגמה, אם מופיע על המסך כדור, המשתמש יכול "להחזיק" אותו ביד ולהזיז אותו. תנועות היד יזיזו את הכדור על המסך. התוצאה היא משחק תלת-מימדי מושלם שבו המשתמש לא רק רואה את המשחק שלפניו, אלא גם מרגיש אותו. האמריקאים יודעים לספר, כי אפילו סוכנות החלל האמריקאית אימצה את טכנולוגיית המשחקים הזו, כדי להכין את האסטרונאוטים לקראת תחושות מיוחדות בעת שהותם בחלל.

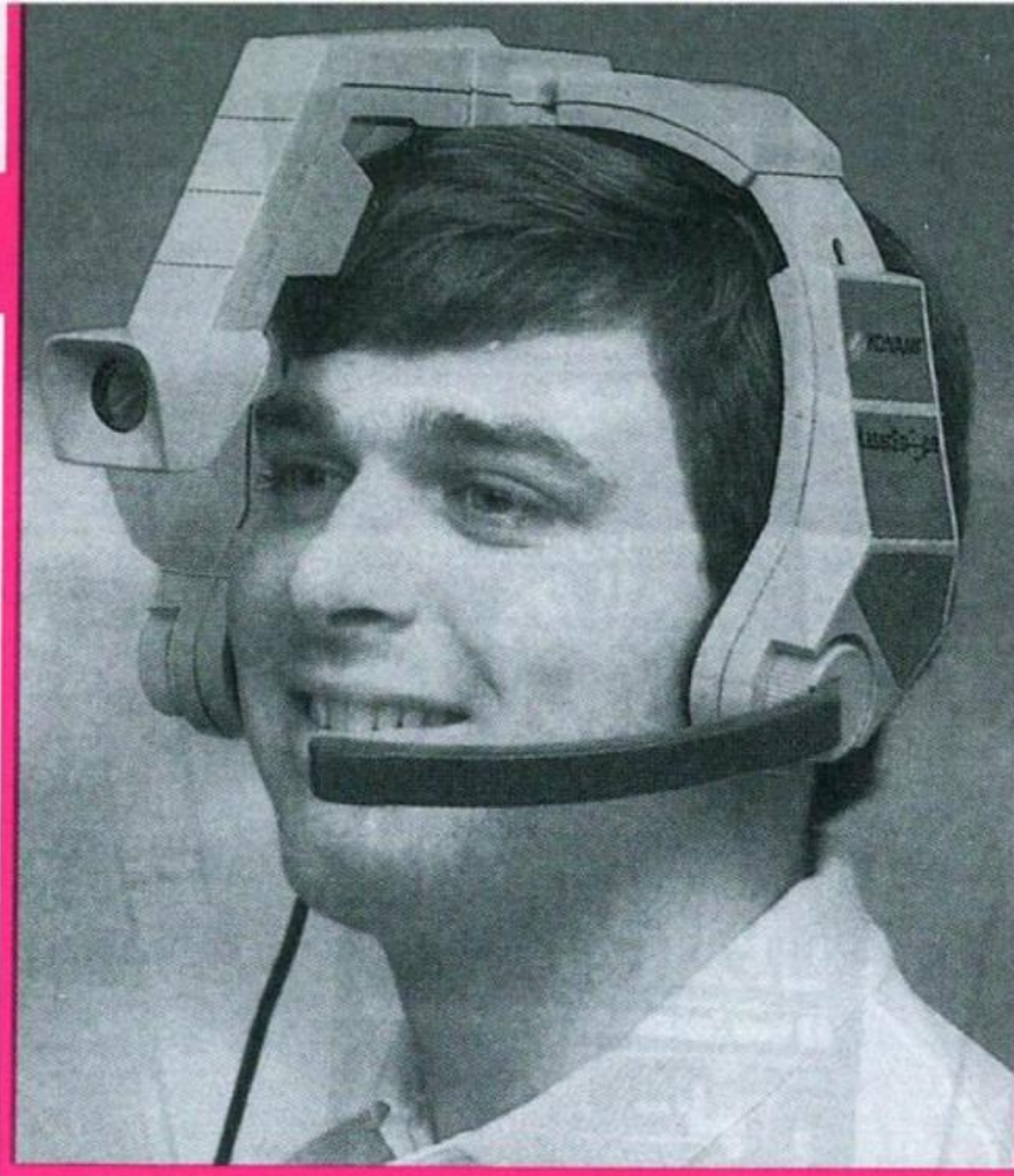
כפפת כח

אחד המוצרים שכבר משווקים בארצות-הברית הוא כפפת כח **POWERGLOVE**. שמים את הכפפה על היד ומתיישבים מול אחד ממשחקי נינטנדו המתאימים לטכנולוגיה זו. הכפפה מבצעת מה שלמעשה מבצעים בעת שמפעילים את ידית ההיגוי הרגילה של המשחק. היא מזיזה את המשתמש על המסך ומאפשרת לו לבצע סדרת פעולות: לירות על אויבים, להניף חרב כדי להרוג ולזוז ממקום למקום. בתוך הכפפה ישנם חיישנים אלקטרוניים המתרגמים את תנועות האצבעות לאותות המועברים למשחק.

כפפת כח: מי אמר שעתיד האנושות תלוי בהתפתחות המח?

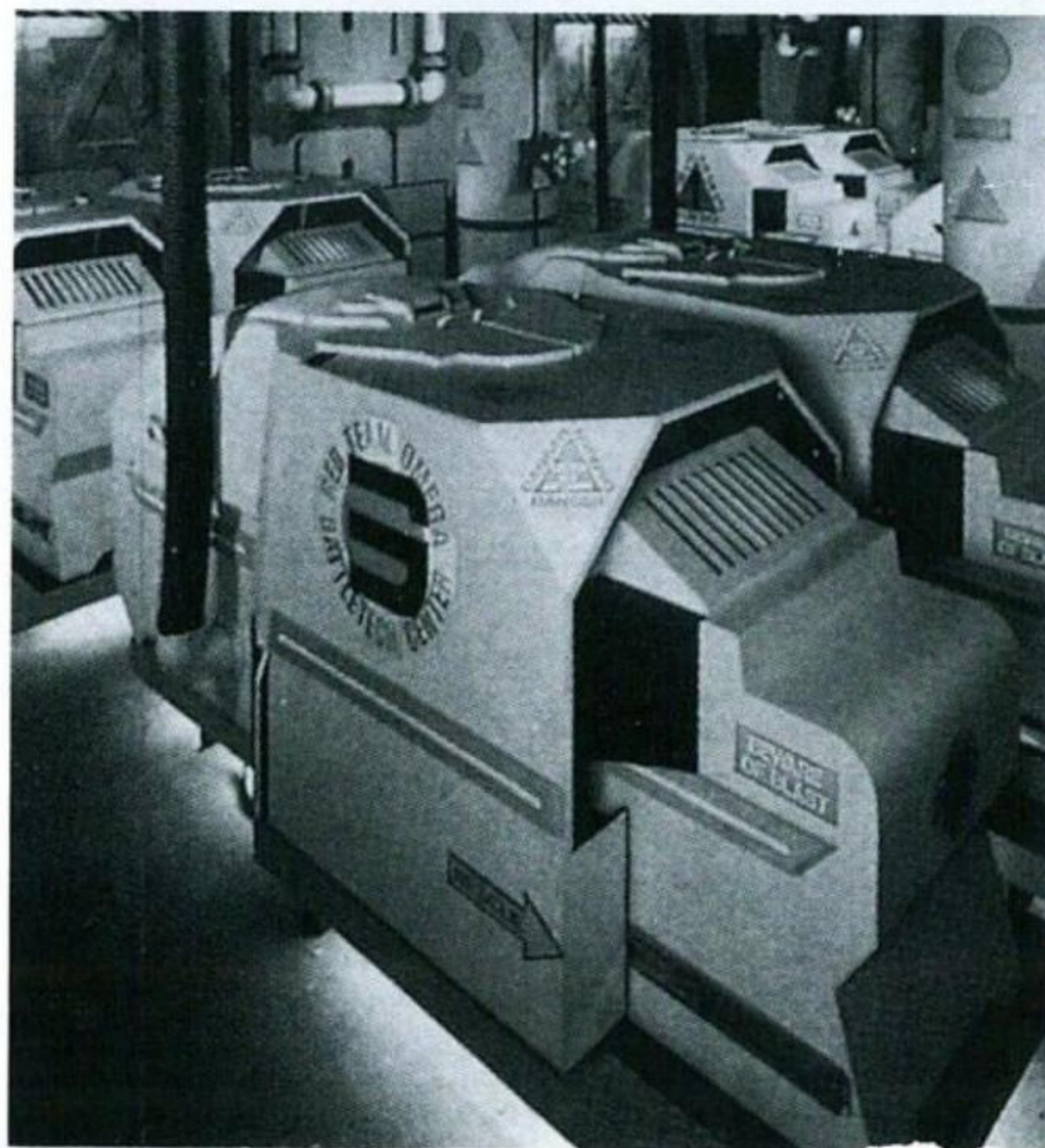
קשת הלייזר

המצאה חדשה נוספת היא קשת הלייזר. הקשת מורכבת על הראש ובה קרן לייזר. באמצעות מיקרופון המחובר לקשת, נותן השחקן הוראות שמתבצעות במשחק. המערכת, נינטנדו למשל, קולטת את ההוראות הקוליות, ממירה אותם לאותות ומבצעת את המהלכים במשחק בהתאם. המערכת הזו 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 בצורות. הקשת עולה בארצות-הברית כארבעים דולר (כשמונים ש"ח) ומתאימה למשחקים שבהם יש אקדח. לקשת הלייזר גם נקודה ישראלית: הקשת משווקת על ידי חברת קואמי שקנתה את הרעיון מחברת מגמה בתל-אביב. אולי בגלל הקשר הזה ימכרו לנו הישראלים את קשת הלייזר במחיר זול יותר?



קשת הלייזר: "תשים בכיס הקטן" את כל ההמצאות שקדמו לה

אפשר גם לשנות בהתאם לשעת המשחק ולמוג האויר. מסכי מכ"ם שנמצאים ליד ידי השחקן, "מתפקדים" כמו מסכי מכ"ם אמיתיים באמצעותם אפשר לגלות את הטנקים של האויב. בנוסף, מספקים המסכים תמונת לוויין של שדה הקרב. דוושות ממונעות, שעליהן מונחות הרגליים של השחקן, מאפשרות להזיז את ה"רובוט" על פני השטח. כך יכולים שחקנים שיושבים בסימולטורים אחרים לראות את תנועות חבריהם. שיכלול מיוחד מאפשר לארבעה סימולטורים לשחק נגד ארבעה סימולטורים אחרים. כל משתתף נכנס לתא, ומקבל נתונים על חבריו למשחק. כך יכול להתנהל קרב "אמיתי" כאשר כל משחק יושב בתא סגור, מנותק מהחלל החיצון. אגב, המרכז נוחל הצלחה מדהימה ונוהרים אליו אלפי אוהדים מכל העולם. הפרוייקט הבא של יזמי המרכז כבר נמצא בתיכנון: סימולטור קרבי שיוביל את המשחקים אל מחוץ לכדור הארץ, אל החלל החיצון. שמו יהיה המירט.



המרכז לטכנולוגיית הקרב בשיקגו שבארה"ב. הלוואי גם אצלנו -

מרכז טכנולוגיית הקרב

אחד המקומות המתקדמים ביותר בעולם בתחום המשחקים המשוכללים הללו, הוא המרכז לטכנולוגיית הקרב (BATTLE-TECH CENTER) בעיר שיקגו שבארצות-הברית.

במרכז 16 תאי סימולטור שבהם טכנולוגיה משוכללת, המאפשרת קרבות וידיאו ברמה גבוהה במיוחד. הסימולטורים הם מעין רובוטים. כל שחקן שנכנס לתוכם הופך למעין רובוט. בתוך הסימולטור מסך טלוויזיה של 25 אינץ'. טכנולוגיה מיוחדת מאפשרת למשתמש לראות שינויים על המסך בהתאם להזזת תנועות הראש. את נתוני המשחק



דיו מיוחדת שקיימת בתוך רצועות פלסטיק שלאורך הכפפה, מוליכה חשמל. ברגע שמזיזים את האצבעות, נמתחות רצועות הפלסטיק והדיו הופכת את התנגדות הרצועות למתחים נמוכים של מטענים חשמליים. אלה הופכים לטונים בתדר גבוה, מעל ליכולת השמיעה של האדם, ומשודרים באמצעות שני משדרי אולטרה סאונד קטנים. שלושה מקלטי אולטרה סאונד הצמודים למסך הטלוויזיה, קולטים את האותות ומתרגמים אותם לתנועות.

על מריו, לואיג'י וזלדה

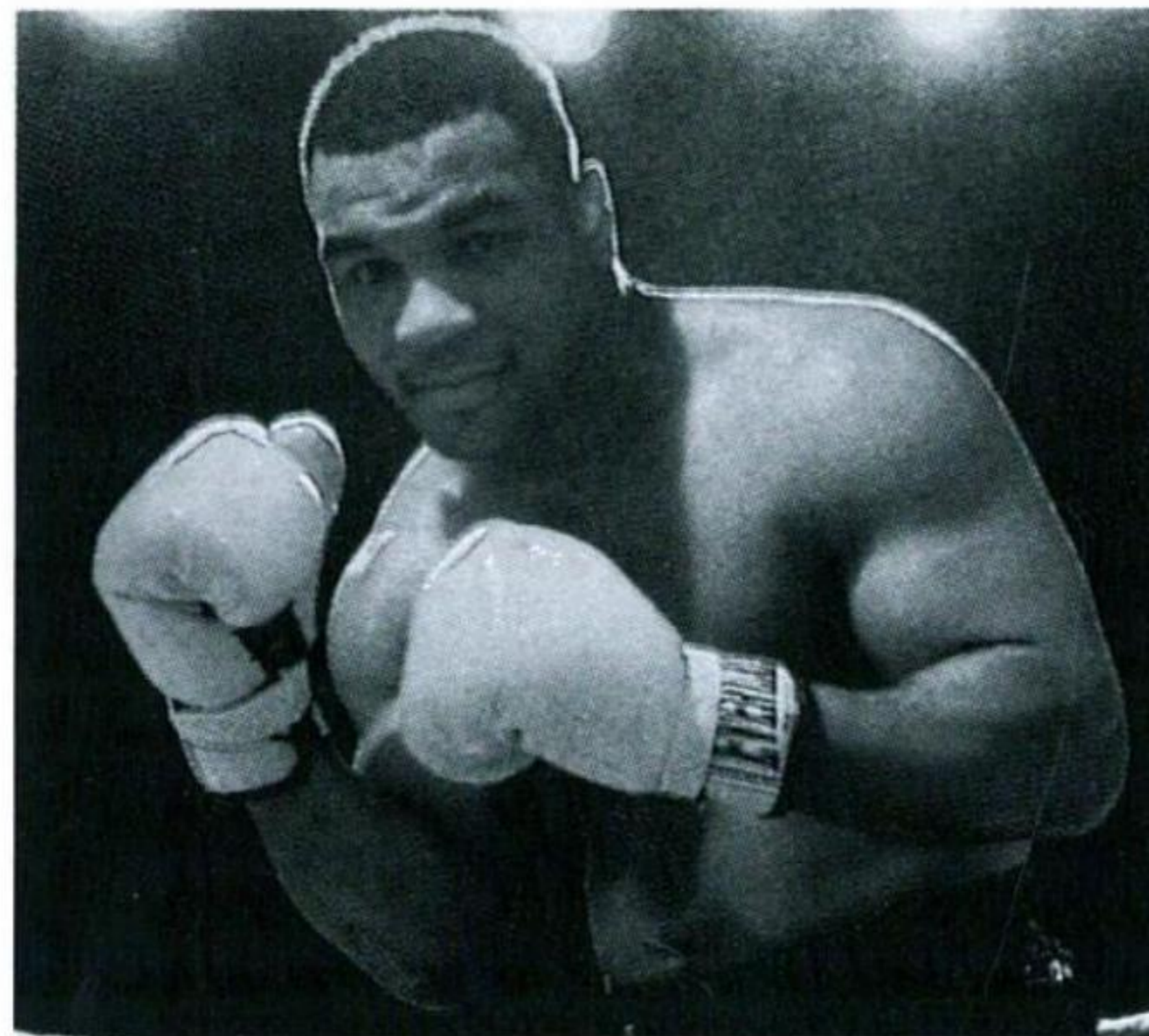
רבים ונרכש אפילו על ידי אלה שהיה להם מחשב אישי בבית. בהמשך הגיע לארץ גם נינטנדו. מאחוריו - מעצמה תעשייתית יפנית, שוק אמריקאי מבוסס ואלפי אוהדים שמוכנים לשבת כמחצית היממה אל מול המרקע ורק להשתעשע עם מרקו או לואיג'י.

ההבדל בין סגה לנינטנדו אינו גדול. בסגה שמים את הדגש על רזולוציה גבוהה, צבעים חדים ומשחקים עם תוכן קרבי ואגרסיבי יותר. בנינטנדו המוטיב הוא שעשוע. פחות אגרסיות, פחות שתלטנות, יותר עניין, מתח, הפתעות, חיבה לדמויות שמשחקים איתן והפלגה באמצעות הדמיון לעולמות רחוקים. בנינטנדו למשל, זכתה זלדה להצלחה מדהימה, נמכרה במיליון עותקים וצופתה בציפוי זהב כיאה לקלטת ששברה את השוק. הסיפור שלה לא בדיוק מקורי. בסך הכל מדובר בנסיכה הנחטפת על ידי נסיך חושך מרושע כשמטרת המשחק היא להציל את הנסיכה היפהפייה מידיו החמדניות. ומכיוון שכל אחד שואף, ולו פעם אחת בחייו, להתמודד עם כוחות השאול, להתעלות לרמה של גיבור מקומי ואפילו לזכות בנשיקה מלכותית בסוף הטוב, כולם אצים-רצים לעזרתה של הנסיכה היפה.

אפילו השם המעורר בכל ישראל, אסוציאציות שונות (כלי רכב צבאי, שם משנת "תרפה"פו" וכדומה) לא מצליח למנוע אותנו מלעזור לנסיכה. איך שהוא במהלך המגע עימה מאבד אפילו שמה את משמעותו.

יוצריה של זלדה החליטו להראות למשחקים, שבדימיון, כמו גם במציאות, החיים לא קלים. המציל הנלהב צריך לעבור תשעה עולמות, להיתקל באויבים המחכים במקומות בלתי צפויים, להסתבך במעברים תת-קרקעיים ובחדרים חשוכים, להיתקל בעשרות מכשולים הניצבים בדרך, ורק לאחר מכן, בעזרת תחמושת אישית מגוונת, לנסות להציל את הנסיכה. כדי

שטיח הפלאים הוא הלהיט החדש של נינטנדו, החברה ששולטת ב-70 אחוז משוק משחקי הטלוויזיה בארה"ב. על השטיח הזה אפשר עכשיו גם לקפץ בישראל ולצרף את מריו לואיג'י וזלדה. אם תרצה תוכל להתמודד גם נגד מייק טייסון, המתאגרף האגדי



החלומות שנמכר בעולם הגדול לאלה שמוכנים לשלם עבורו. ואצלם כמו גם אצלנו מתחרים שניים על השליטה במשחקי הטלוויזיה. סגה ונינטנדו. סגה אומרים המבינים, היא השלטת באירופה. נינטנדו - בארצות-הברית. בארץ מכירים כרגע יותר את סגה, אבל נינטנדו בעמדת זינוק, מוכנה לכבוש את השוק הישראלי. ואם השיווק יצלח, יתחילו לראות גם בארץ חולצות עם דמויות מעולם האגדות, מצעים, מכשירי כתיבה ועוד. כי חלומות אפשר למכור בכל מיני עטיפות ונינטנדו הוא שם כולל לחלום אחד גדול, המגלגל כיום 3.5 ביליון דולר.

את סגה החלו לשווק בארץ כבר לפני כארבע שנים. אז היה משחק הטלוויזיה מעין המשך לאטארי שהחל לגסוס ולמחשבים האישיים שהחלו לפרוח. סגה נמכר באלפים. הוקם מועדון משחקים ובכל עיר הוקמה ספריית משתמשים. סגה קנה אוהדים

בבוקר חם ולח של אמצע הקיץ, מתעוררת לה נסיכה מצויירת משנת החלומות ודורשת מזה היושב מולה להציל אותה מנסיך החושך. אם במקרה אתה הוא זה, עליך ליטול את מוט ההיגוי בידך האיתנה ולצאת לדרך. אל תצפה להצלחות מסחררות, גם לא לכיבוש מהיר של נסיכה יפהפייה. זלדה, (כן, גם לנסיכות יש שם כזה) לא נוצרה כדי להעביר אותך לעולם האושר במהירות מדהימה. אצל זלדה תלמד שיעור ראשון בתורת החיים: צריך להתאמץ בכדי לנצח. אבל לא דברים שכאלה ירפו את ידך. אתה הרי מאצ'ו צעיר ובתור שכזה עליך לעמוד במשימה. לא חשוב אם יש כרגע שיעורים להכין, או מטלות לעמוד בהן, כמו בייביסיטר לבן של השכנים. זלדה דורשת את שלה וצריך לעשות מה שהיא רוצה.

אל הנסיכה היפה אפשר להגיע באמצעות קופסת פלסטיק שחורה שבה מספר כפתורים וחריץ, המחוברת למכשיר הטלוויזיה הביתי. מתוך הקופסה משתלשלים להם שני חוטים, מובילים לשתי ידיות היגוי מלבניות. אתה לוחץ על כפתור ההפעלה, נוטל את מוט ההיגוי ביד ומגיע לעולמות אחרים. שם תמצא לא רק את זלדה, אלא גם מירוצי מכוניות ואופנועים, ציד ברווזים, את מייק טייסון המתאגרף הגדול מכולם ששולח אליך מכת נוק אאוט מוחצת ואת מריו ולואיג'י הדמויות הפופולאריות שכבשו את השוק האמריקאי ומתנוססות שם על מיליוני חולצות ומחזיקי מפתחות. ובכלל, קשה שלא להתייחס גם לעיתון שנמכר במיליון עותקים, למועדוני פעילים היושבים ליד הטלפון בכדי להשיב לאוהדים שנתקלו בבעייה כיצד להתגבר עליה, ולתעשיית מוצרי הלואי של המשחק; אקדח לייזר, שטיח מיוחד ומשקפיים תלת מימדיים.

הוא שאמרנו - עולם ומלואו. והכל - נינטנדו. עוד צעצוע מארץ

בעקבותיו יוחלפו האולפנים לעולים במועדוני משחקים. משחקי הטלוויזיה הם ללא ספק המשחקים היוקרתיים של שעות הפנאי. הם פופולאריים במיוחד, מציבים אתגרים לכושר החשיבה, לפעילות המוטורית ולדימיון. תמורת כל אלה ניתן לשלם בשקלים. 500 ש"ח לערכה הבסיסית הכוללת גם שני משחקים ועוד סך של 50 עד 150 ש"ח עבור קלטות נוספות. עבור אקדח או שטיח צריך לשלם בנוסף. אבל, בארצות הברית אומרים המומחים כי משחקי הטלוויזיה עוזרים לפיתוח הערכה עצמית ותחושה של שליטה עצמית. אז מה כל זה בתמורה לכמה מאות שקלים?

הפתעות נינטנדו



שטיח הפלאים של נינטנדו

החידוש במשחקי נינטנדו הוא האפשרות לשחק במשך כשנה מבלי שהמשחק יחזור על עצמו. המשחק צופן בחובו אתגרים מתחדשים המשתנים במשך כל הזמן. האתגר טמון בהפתעה. ואולי זה ההבדל שבין נינטנדו למשחקי מחשב אחרים. בסיס הנתונים של המשחק מכיל מאות אפשרויות, המגיעות אקראית למסך. כך קורה שאין רגע של שעמום וכל משחק מכיל הפתעות חדשות. וההפתעה העיקרית שהכינו בנינטנדו היא שטיח פלאים. זהו מרבד מפלסטיק שעליו מצוירים עיגולים וריבועים, מחובר למכשיר הטלוויזיה ושייך לאחת הקלטות. על המסך מצטיירת דמות שהיא לא אחר מאשר המשתמש עצמו. הדמות נעה לאורך מסלול מכשולים. כאשר היא מגיעה למכשול היא חייבת לקפוץ בכדי לדלג מעליו. באותה שנייה צריך המשתמש לקפוץ על השטיח. אם קפץ בזמן, תדלג הדמות שעל המסך מעל המכשול. אם לא, תשתרע הדמות אפיים ארצה ותחכה למשתמש המושיע בכדי לקום. המשחק האינטראקטיבי הזה הוא ה'מילה האחרונה' במשחקי המחשב בעולם. עכשיו הוא גם בארץ וניתן להשיג אותו ב-250 ש"ח.

לגבור על האוייבים המשחק צריך להגיב מהר, להיות מוכן לכל צרה, לערוך חישובים כספיים לצורך קניית כלי נשק שונים ולתכנן בזהירות את דרכו. אם טעה המשחק בדרך, או בשיקולים, לא נותר לו אלא להאט את המהירות, לחשוב שוב, ולתכנן מחדש את המהלכים הבאים. "בולדה", אומרים יוצריה, "ניתן לזכות רק לאחר שעוברים דרך חתחתים. אולי זה חלק מהצלחת המשחק, כמו גם המוסיקה שלו ויכולת איכסון מהלך המשחק בקלטת, כזה המאפשר לצאת מן המשחק ולחזור אליו שוב בשלב מאוחר יותר, בדיוק אל המקום בו הפסקת."

גם מריו ולואיג'י אינם בדיוק גיבורים אופייניים. שתי דמויות של אנשים קטנים חובשי קסקט, הצריכים לעמוד באתגרים שמציבים להם ה"חיים": לטפס על קירות, לדלג מעל תהומות, להתגבר על הדרקון הרשע ולהימלט מפגזים הנוחתים בחטף. אם מריו נפגע, למשל, מאחד הפגזים, הוא מתכווץ והופך לאיש קטן עוד יותר. ואז קורה למריו מה שקורה לנו בחיים. כדי להמשיך לאחר מפלה, צריך לעודד את האגו, להסביר שמכשולונות רק לומדים ולהמשיך במשימה. כי הרי אי אפשר להשאיר גיבור מקומי כמו מריו בתוך דמות קטנה ומכווצת. והאתגר הזה מדרבן את המשחק לעזור למריו, להמשיך להילחם למענו ולאטום את האוזניים למשמע קריאות מההורים שכבר חצות ועת לשכב לישון. בארצות-הברית, מספרים, הוקמה אגודת הורים שוחרי נינטנדו שנוטרלו מהצקותיהם לילדים באמצעי פשוט ביותר: לימדו אותם לשחק. וההורים, אומרים שם, הפכו למנהיגי המשחק ואפילו חיברו מספר כללים להורים אחרים כיצד להתמודד עם ילדים מכורים.

עד היום יצאו לאויר העולם כמאה קלטות משחק. אבל, לא תמיד קלטות שיצאו לאור ביפן הוכנסו לארצות הברית. בשל הבדלי התרבות שבין שתי המדינות, נבחרו לשיווק בארצות-הברית רק קלטות שהתאימו למנטליות המקומית. כך למשל, לא שווקה שם קלטת שזוכה

להצלחה ביפן ועוסקת בתינוק שזוחל מעוגה לעוגה ונלחם במפלצות בעלות כושר מציצה בלתי מוגבל. "משחק שכזה", מסביר נציג נינטנדו באמריקה, "לא יצליח כאן בשל הדימוי החיובי שרוצה נער בן 15 ליצור בקרב חבריו. לרדוף אחר תינוקות שבורחים ממפלצות לא מתאים לצעירים האמריקאים". בכלל, החשיבות שמייחסים באמריקה למשחקים שכאלה כל כך גדולה שכרגע נערך שם מחקר העוסק בשאלה כיצד משפיעים משחקי הטלוויזיה על היקלטות מהגרים בחברה האמריקאית. נראה שאת המחקר הזה צריך גם בישראל. אולי

עיצות להורה חרד

מספר עיצות להורים שילדיהם מכורים לנינטנדו.
גזור, שמור ו... הראה להורים. (נכתב על ידי הורים שהפכו למכורים בעצמם)

■ התרגל לזה. אם תאסור על הכנסת נינטנדו הביתה, ילדך ימצא בית אחר לשחק בו.

■ לעולם אל תאמר לא. היה חלק מחיי ילדיך. לעולם אל תתנגד למשחק. למד לשחק ותהנה כמוהו.

■ דבר בשפת ילדיך. למד את שפת המשחקים וכך תוכל להיות חלק מחיי ילדיך.

■ הכנס הומור לטירוף. כולם יודעים שנינטנדו זה שיגעון. אל תלחם בו. התייחס אליו בהומור.

■ השתמש בנינטנדו כמנוף להשיג משהו מילדיך. הרשה להם לשחק ללא הגבלה רק לאחר שעמדו בחובות היומיומיות.

■ שתף הורים אחרים במצבך. גם הם זקוקים לעצה. כדי להפוך את ילדך לאוהד מושבע שלך. קנה לו... קלטת נינטנדו.

זלדה II

מסע להצלת נסיכה מקסימה מכישוף נורא

הנסיכה החלומית של
לחנות לקנות את הקלטת,
כמו הטלויזיה הישראלית
ולנוער. זלדה, היא
משחק הרפתקאות
עניין ומתח.



מי שלא מכיר את זלדה,
נינטנדו, שירוץ מהר
כי נינטנדו בלי זלדה, זה
בלי התוכניות לילדים
הצימוק שבעוגת נינטנדו
וקסמים,





מ היום שזלדה הגיחה לאויר העולם, היא זכתה להצלחה מדהימה. היא נמכרה במיליון עותקים וצופתה בציפוי זהב כיאה לקלטת ששברה את השוק. זלדה II, כשמה כן היא, קלטת המשך לקלטת הראשונה. אלא שהפעם זלדה נמצאת בהשפעת כישוף נוראי המטיל עליה תרדמת עד. נכון שגם הפעם רק נשיקה מלכותית תעורר אותה, אולם העניין לא כל כך פשוט. הנסיך האמיץ חייב לעבור דרך ארוכה עד לסוף הטוב.

גם במשחק זה, אתה הוא הנסיך האמיץ. אולם להבדיל מהמשחק הקודם, הפעם ניצבים בדרכך מספר חיידושים. במקום לתעות בסדרה של מבוכים, עליך לחשוף ולגלות מספר ערים ושש טירות בהם תאסוף כוח ונשק. בערים תצטייד באנרגיה, במידע ובקסמים. לאחר שתאסוף מהם בכמות מספקת כדי לבנות את כוחך, תהיה מוכן להתקפה הסופית. מאבק אדירים עם גנון, התגלמות הרוע בנינטנדודום.

כדי להתחיל

המשחק מתחיל בטירתה של זלדה, שם היא ישנה במיטתה. גם אתה, נסיך החלומות, נמצא שם. בכדי להזיז את הנסיך על המסך השתמש בחיצים. כדי שיקפוץ, הקש על כפתור A. בכדי להניע את החרב עליך להקיש על B.

כאשר תסייר בארצו של הירול תיתקל בהרבה טירנים. כאשר תסייר בין העולמות, תראה את הירול מעליך כמו שרואים מפה. כאשר תיכנס לערים, למערות או לטירות, או כאשר תנהל קרב, המראה ישתנה לתמונה רגילה. היזהר כאשר אתה מסייר בדרכים נסתרות. קרוב לוודאי שתותקף שם. אבל, אם תוכל להילחם בהמונים הרשעים של גנון, ואם תנצח - תזכה בכח רב. ככל שתביס יותר אויבים, כך תזכה ביותר נקודות. נקודות אלה יופיעו בחלק העליון הימני של המסך. המספר הראשון שמופיע בחלקו העליון של המסך, מצביע על כמות הנקודות שברשותך. המספר השני (לאחר הקו הנטוי) מראה כמה נקודות

עליך לאסוף בכדי שיהיה לך כח. כח זה מגדיל את עוצמתך ומאפשר לך לתקוף, או לזכות בקסמים. מד כח הקסמים, מד כח החיים ומד כח התקיפה יצביעו על עוצמת הכוחות שברשותך.

מהלכים

פנה מזרחה מטירתה של זלדה. כאשר תיכנס ליער, תמשיך עד לעיר רארו. אם יופיעו אויבים, תוכל להתחמק או לברוח מהם. אם אחד מהם יגע בך, המסך ישתנה לנוף אחר ותיאלץ להילחם בהם לאורך מסך אחד, או כמה מסכים. רק לאחר הקרבות תוכל לחזור לנוף "הרגיל". ברגע שתגיע לרארו, תלחץ על מקש B בכדי לקרוא שלטים ולשוחח עם התושבים. הם יציעו לך רמזים בעלי ערך. היכנס לכל דלת פתוחה. חפש את המקום שבו תוכל לאחסן את מד החיים שלך. שים לב! אל תשכח לקחת מהעיר את חרב המתכת.

לאחר שתעזוב את רארו, עמוד על הדרך המובילה צפונה ומתעקלת מערבה. תגיע למקום שבו מעבר צהוב, עשב ירוק ומדבר ורוד. פנה צפונה לעבר הכניסה למערה. למרות שהינך נכנס לאזור חשוך, אל תדליק עדיין את הנרות. השתמש בהם רק כשהמערה תהיה חשוכה לגמרי. אם אינך מבחין באויבים, התבונן בצללים שעל הרצפה. בסוף המערה מחכה לך פרס. קח אותו ופנה מערבה לעיר רוטו שם תקבל את קסם הקפיצה.

ברגע שהקסם יהיה בידך, תוכל לחדור לטירה כדי לקחת את הנר באמצעותו תאיר מקומות חשוכים. פנה מזרחה לרוטו ועמוד על המעבר. תראה כניסה למערה, אותה חוסמים הרים ומים. היכן שהמעבר פונה דרומה, המסך בדרכך מזרחה בין העצים. תגיע למערה שמחוברת למערה שראית קודם. המסך בכיוון צפון מזרח עד שתגיע לטירת פאפארה. שם תנתץ את הפסל שניצב בחזית ואת כל הפסלים שבתוכה. בתוך כמה מהפסלים יהיו עבורך פריטים מועילים. נסה לגלות מה יש בטירה. אתה זקוק לשני מפתחות בכדי להגיע לבוס השומר על הפסל. אינך יכול לעבור דרך דלתות נעולות ללא מפתח, אלא אם יש לך את קסם הפיות. כאשר מד חיים נוסף מופיע על המסך, סימן שאתה מתקרב לבוס. הישאר בצד השמאלי של המסך וערוף את ראשו המצחיק של סוס הבוס. רק אחר כך תוכל להביס אותו.

טירה שחוסלה הופכת לגל אבנים. גל האבנים חוסם את דרכך ואינך יכול לחזור על עקבותיך. אם הטירה אינה הופכת לגל אבנים, סימן שיש בה עדיין חפצים שלא נתקלת בהם. חזור

אליה ונסה לגלות אותם. זהו. יותר לא נספר לך. קח את הקלטת וצא לדרך. אל תשכח, נסיכה מחכה לך. אז מה אם שמה זלדה?

טיפים

- ★ צפונית לטירה הראשונה תמצא מכולה של לבבות שיתרמו למד החיים שלך.
- ★ בכל פעם שתיתקל בדברים מוזרים במפה, במיוחד בריבועים בעלי צבעים שונים מהרגיל, עצור וחקור. פנה דרומה מהמצבה הגדולה ביותר בבית הקברות. וודא שברשותך קסם הפיות, באמצעותו תוכל להגיע לצוק כדי למצוא את הטירה הנסתרת.
- ★ מצא את העיר החבויה. היא נמצאת בין העצים ליד המים בסוף המערה. אם לא תשים לב תחשוב שהגעת לדרך ללא מוצא. השתמש בפטיש. הוא יכול לכרות עצים כשם שהוא מסוגל לשבור אבנים.
- ★ באגו חי בבקתה בין העצים. הוא היחיד שיכול לשכנע את איש הנהר שישתף איתך פעולה.
- ★ נסה לטפס על חפצים בעיר.
- ★ שים לב לסלעים. אם אתה נאלץ לפצח אותם כדי למצוא חור ברצפה, סימן שיש שם משהו.

אי ההרפתקאות של הדסון

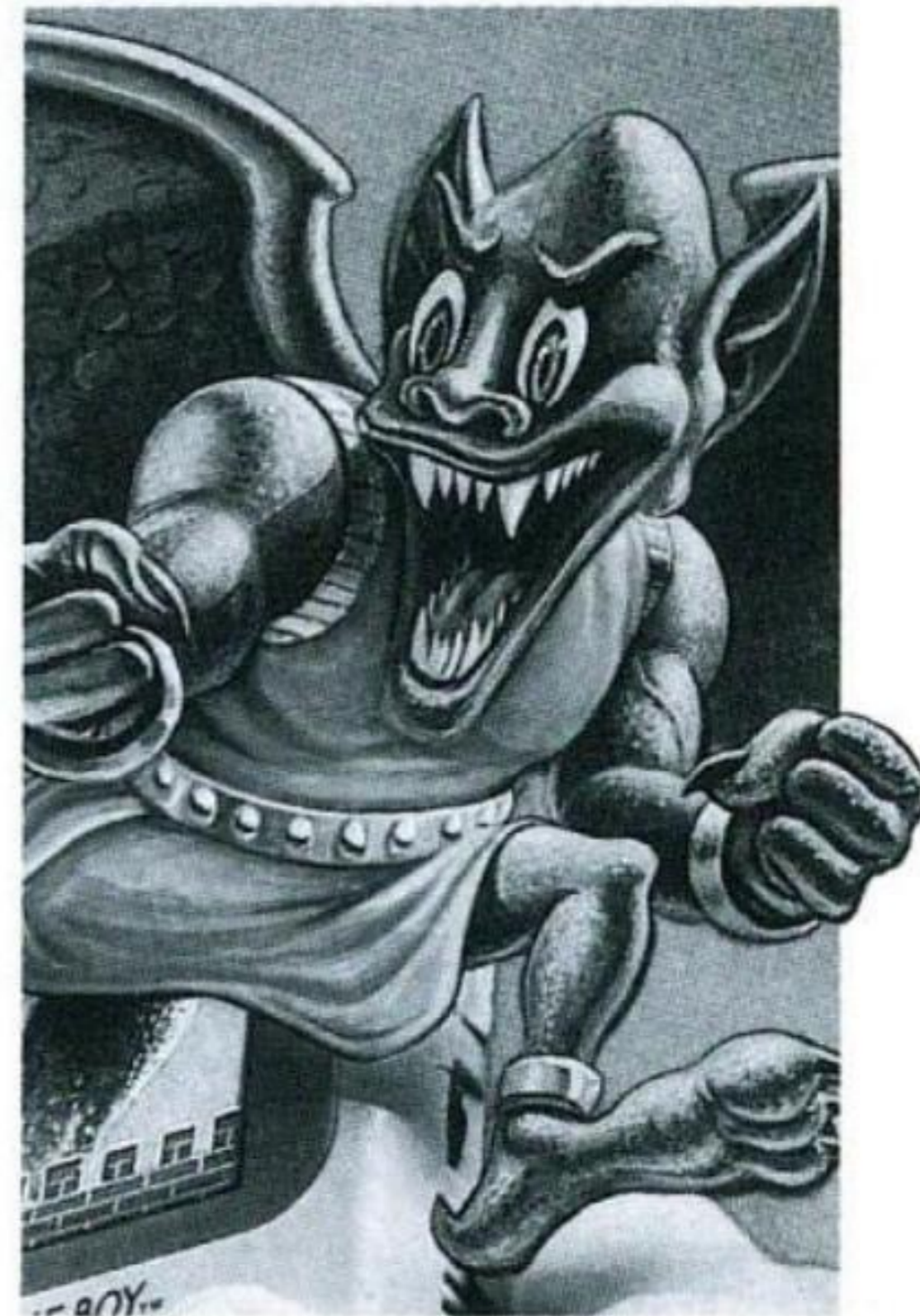


ללכת עליהם, גלים אדירים, יצורים מוזרים ומסוכנים, סודות ואיזורי מעבר נסתרים. המשחק כולל מוסיקת רקע ופעלולי קול מגוונים. אגב, מאז שיצא המשחק לשוק, הוא נמכר בכמיליון עותקים.

גיבור המשחק הפעם הוא מר היגנס, הבא להציל את הנסיכה לילאני מידיו של רופא אליל רשע שחטף אותה. המשחק מתרחש באי באוקיינוס הפסיפי. על מר היגנס להצטייד בכלים שיעזרו לו לנצח בקרב כמו גרזן, אותו ישליך לעבר האויב, סקייטבורד, איתו יוכל לנוע במהירות, ופירות מהעצים שיעצימו את כוחו.

הרופא נלחם נגד מר היגנס באמצעות שליחיו: עכבישים, עטלפים, נחשים, ציפורים מאולפות, שדים וכדורים מתגלגלים. מר היגנס, מאידך, צובר כח באמצעות פירות שהוא תולש מהעצים, כמו בנות ואנס.

מי ינצח במשחק? מר היגנס או רופא האליל? לא נגלה לכם, כי אנו רוצים שתתנסו בעצמכם. בגיליון הבא ימתינו לכם טיפים חשובים באמצעותם תעזרו למר היגנס לגבור על רופא האליל. אז גם תזכו בהכרת תודה מלכותית מנסיכה מקסימה. שווה, לא?



אם אתה אוהב את מריו ולואיג'י אנו בטוחים שתיהנה מאי ההרפתקאות של הדסון. זהו משחק פעולה מקסים, מושך ומעניין, המכיל פרטים רבים שמוכרים ממשחקי האחים מריו: עננים שניתן

כח החיים



עוד משחק פעולה מלחיץ ומהנה. אלא שהפעם מדובר במאבק קשה באמת של יצור אנוש קטן כנגד גזע מפלצות מרושע המסוגל לבלוע את כל מה שנקרה על דרכו. לזלוס, כך קוראים למפלצות הללו, תיאבון בריא המסוגל לבלוע עולמות שלמים. אתה עומד בדרכן של המפלצות ולכן הינך בסכנת הכחדה. לרשותך ספינת מלחמה ויק וייפר. אם אתה משתף חבר נוסף במאבק הנוראי הזה, תעמוד לצידכם משחתת החלל דרך בריטניה.

עליך לא רק להציל את עורך, אלא גם לטהר עולמות אליהם פלשו הזלוס. בדרכך תגיע למנהיג, היריב הקשוח מכולם, היושב בקצה כל עולם. אם תצליח לחסל את המנהיג תיפתח עבורך סטיית חלל שתעביר אותך לעולם נוסף, שם תצטרך להמשיך במאבק.

לרשותך טנלים, טבעות מתרחבות של אש לייזר, לייזר פלוטוני אדיר, הכפלת הכח באמצעות ספינות רפאים רבות עוצמה ושדה כח.

בגיליון הבא נכתוב בהרחבה על המשחק. בינתיים תתחיל להתאמן. רוצה טיפ? בבקשה: לספינות הרפאים תכונה מעניינת: הן משתחררות ומתחילות להיסחף לאט לעבר קצה המסך שממנו הגעת (הצד השמאלי במסכים האי-זוגיים, או



תחתית המסך במסכים הזוגיים). אם אתה, או שותפך, מצליחים לאסוף את ספינות הרפאים, הן יצטרפו אליכם למרות ששאר כלי הנשק שהיו בספינה מושמדים כאשר הספינה נהרסת. אם אינכם תופסים אותן לפני שהן מגיעות לקצה המסך, הן תיעלמנה ויהיה עליכם להשקיע כח נוסף, אם תרצו לקבל אותן שוב.

שחק אותה חכם נינטנדו

התכנה

שנת

את

את



בבאג תמצאו:
 * ספרות מחשבים באנגלית של הוצאות הספרים הגדולות בעולם: SYBEX, QUE, NEW-RIDERS, ABACUS, BANTAM, MICROSOFT HILL, PRENTICE HALL, ADDISON WESLEY, SAMS, בתחומים: לוטוס, dBASE, שפות תיכנות, מוצרי MICROSOFT, BORLAND, מעבדי תמלילים ותיב"מ.
 * ספרות מחשבים בעברית ל-DOS: תוכנות עזר מקצועיות, שפות תיכנות, לומדות, משחקי יצירה ומשחקים.
 * מחשבי AMSTRAD P.C, מדפסות ומחשבי SPRINT, נישאים, ידיות משחק (ג'וי סטיק) לכל סוגי המחשבים.
 * דיסקטים איכותיים 5 1/4" ר" 3 1/4" של *BUG.
 * משחקי תפקיד - מבוכים ודרקונים בעברית ובאנגלית, STAR WARS, BATTLE TECH.

BUG
 המרכז לספרות, תוכנה ומחשבים

רשת חנויות באג:

- תל אביב: דיונוף סנסר שער 5 למטה 03-5288281 • רמת השרון: 052-911184
- רמת אביב נ': אוימאיר 17 חנות 52, 03-417907 • רמת השרון: 052-911184
- סוקולוב 49, 03-5490720 • כפר סבא: מרכז אהרוני, ריצמן, 052-227807
- ראשון לציון: חשבי'ר לצרכן, 03-9643237 • רחובות: הרצל 175 פסגה
- חלפון, 08-469938 • ירושלים: דורות ראשוניים 3 (מדרחוב), 02-227807
- חיפה: צ'ק פוסט, שד' ההסתדרות מוהליבר 4, 04-410286 • נתניה: קניון השרון, 053-625826
- מרכז השיווק לסוחרים - כנרת 13 בני ברק, 03-5794711



עלמן

להציץ לעולם המבוכים



מאת: דוד אלכסנדר

דוד מזכיר לחבורה כי במשחק הקודם ביקש המלך מהקבוצה לשחרר את בתו מהטירה. המסע לטירה ארך חמישה ימים שבסופם הגיעו עד לשער הברזל הכבד שבפתחה. הם פותחים את השער ונכנסים פנימה.

שה"מ: "חשוך לגמרי. אתם לא רואים כלום."

ריק: "טנבור מדליק לפיד."

שה"מ: "אתם עכשיו בחדר הגדול. בקיר הימני והשמאלי דלתות עץ."

שמוליק: "ונטרמל מצמיד את אוזנו לדלת הימנית ומקשיב."

שה"מ (מגלגל כמה קוביות): "אתה שומע צחוק חרישי."

שמוליק: "זה לא מוצא חן בעיני. אני מציע שאתם תשמרו על הדלת הימנית, שעה שאקשיב למתרחש מאחורי הדלת השמאלית."

שה"מ: ברגע שתיגע בדלת, היא תיפתח וצרחת תשמע מהצד השני.

שלושה יצורים יכנסו לחדר. צורתם כבני אנוש, עיניהם אדומות, צבע עורם אפור בהיר ודם מכסה את ציפורניהם החדות. הם מחייכים לעברך ומשמיעים יללות חדות."

טלי: "גלוריה תטיל קסם (לאחר רגע מחשבה) "קליע קסם!"

שה"מ: "הבזק אור קטן בוקע

זהירות! אל תתחיל לקרוא את הכתבה לפני ביטול היציאה המתוכננת הערב. כי לאחר שתקרא, תתקשר לפריק הקרוב ביותר לאיזור מגוריך ותתחנן שירשה לך להצטרף לטריפ היומי. אז גם תשכח לחלוטין שאי פעם היית בנאדם נורמלי שחשב על יציאה לסרט עם השאפה של הכיתה. תאמין לנו. מי שלא משחק D&D לא מכיר את הטעם. ושלא תגיד שלא הזהרנו אותך!

גמישה ולתת לה שם ומקצוע. המקצוע הוא אחד המרכיבים החשובים ביותר מכיוון שהוא קובע אם הדמות תהיה לוחם שנלחם למען הצדק, מכשף רב עוצמה, או אולי שורד דרכים.

משתתף אחד במשחק הוא שליט המבוך, או בקיצור שה"מ. הוא דמות המפתח כי עליו להכין, לפני המשחק, עלילה שבה הדמויות יקחו חלק. במשחק הדוגמה שלפניכם, ישלח השה"מ את החבורה להציל את הנסיכה שנחטפה על ידי המכשף הנורא זיקסרבקסיוס, ונכלאה בטירתו שבהרים. זיקסרבקסיוס מילכד את רוב הטירה כדי למנוע מכם להגיע לנסיכה והציב מסביבה מפלצות רבות הסרות לפקודתו.

השה"מ ישרטט את מפת הטירה, יקבע מה יש בכל חדר ויציין מלכודות, או מכשולים אחרים. בקבוצה משתתפים: שמוליק שמשחק את ונטרמל, כהן אל הצדק. טלי שמשחקת את גלוריה, קוסמת צעירה ויפה. ריק הוא טנבור האביר האמיץ. דוד הוא שליט המבוך.

"ש" יערו של אלמנדו התנופף ברוח. שיריונו זהר לאור הירח. הוא ישב זקוף על הסוס הלבן. ממול הופיע הדרקון הגדול. אלמנדו לא נרתע. הדרקון גחן קדימה כדי לנשוף את האש שהרגה כה רבים..." אילו ניתנה לך האפשרות להיות אלמנדו, מה היית עושה? איך היית מגיב? האם היית נלחם בדרקון האכזר, או בורח? האם היית מגייס לעזרתך כוחות נסתרים, או היית נכנע?

כל אחד היה נוהג אחרת. אבל לא כל אחד יכול היה באמת להיות אלמנדו. כדי להפוך לדמות אחרת צריך לשחק במשחק תפקידים.

D&D, קיצור של DRAGONS & DUNGEONS, או בשמו העברי מבוכים ודרקונים, הוא משחק תפקידים נהדר, המאפשר לכל אחד להיות מה שהוא רוצה לחוות במציאות ולא כל כך יכול.

כדי לשחק במשחק תפקידים, צריך להכיר את חוקי המשחק ולגייס כמה חברים. כל משתתף, חוץ מאחד, יוצר לעצמו דמות, אותה הוא ירצה לשחק. הוא צריך לכתוב את תכונות הדמות, כמו למשל, עד כמה הדמות חזקה, או

והדרקונים ו... להיפגע



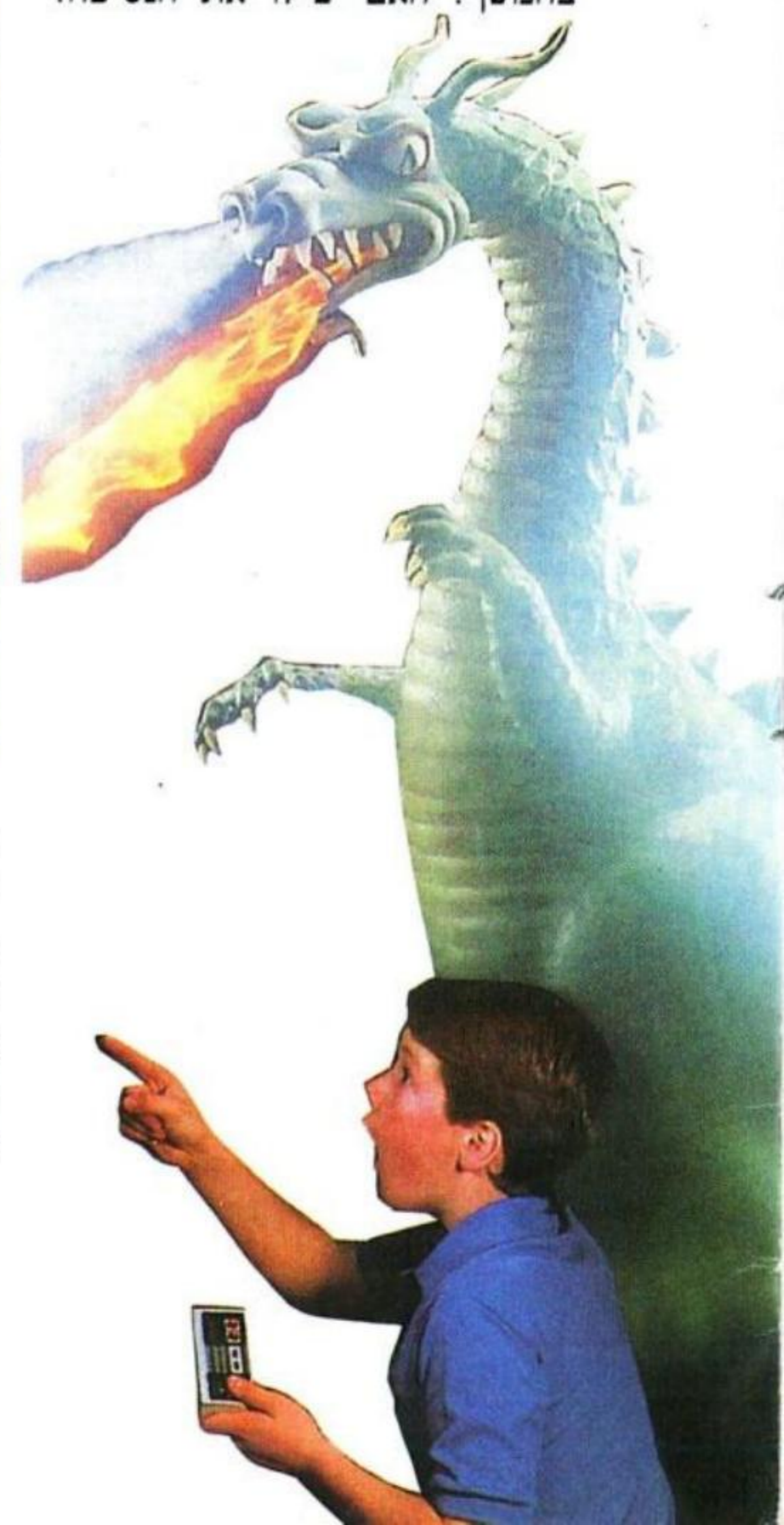
מידך ועף לכיוון היצור. הוא נפגע בבטנו, צורח מכאב, אבל ממשיך להתקרב.
ריק: "אני מתנפל עליו עם חרבי".

שה"מ (זורק קוביה כדי לראות מה קרה): "מצטער! הוא הצליח להתחמק ואפילו מספיק לתקוע בך את ציפורניו. דם ניגר מהפצע ואתה חש תחושה מוזרה. אתה משותק ואינך יכול לזוז".

שמוליק: "אוי, לא! הם אל-מתים. אלו יצורים שלא מתים ולא חיים וגם לא שניהם ביחד. ונטרמל מוציא את הסמל הקדוש של האל ומכוון אותו אליהם".

שה"מ (זורק קוביה ובודק בטבלאות): "הסמל מתחיל להפיץ אור חלש. היצורים פולטים צרחה ובורחים אל הדלת".

טלי: "איזו קבלת פנים! לאן יפנו? מה מצפה להם בהמשך? האם יצילו את הנסיכה?"



אוהדים נלהב. בהמשך נולד משחק למתקדמים: **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS** ובקיצור AD&D. במשחק זה כלולים ספרי חוקים בני מאות עמודים - ספרים לשחקנים וספרים לשה"מ. כדי לשחק בו רצוי ידע קודם במבוכים ובדרקונים.

הכל תלוי בשחקנים. אם אתה רוצה להיות אחד מהם עליך לרכוש את הערכה למתחילים (קופסה אדומה) ולצאת לדרך. בערכה כלולים חוקים לשחקנים, חוקים לשה"מ וקוביות. ככל שהדמויות מצליחות יותר הן צוברות כח רב יותר. לדמויות חזקות יש חוקים שונים אותם ניתן למצוא בערכה למתקדמים (קופסה כחולה). בשלבים גבוהים יותר, משתמשים בערכה למומחה (קופסה ירוקה) ובערכה לאשף (קופסה שחורה). משחקי המבוכים והדרקונים קנו להם במהלך השנים קהל

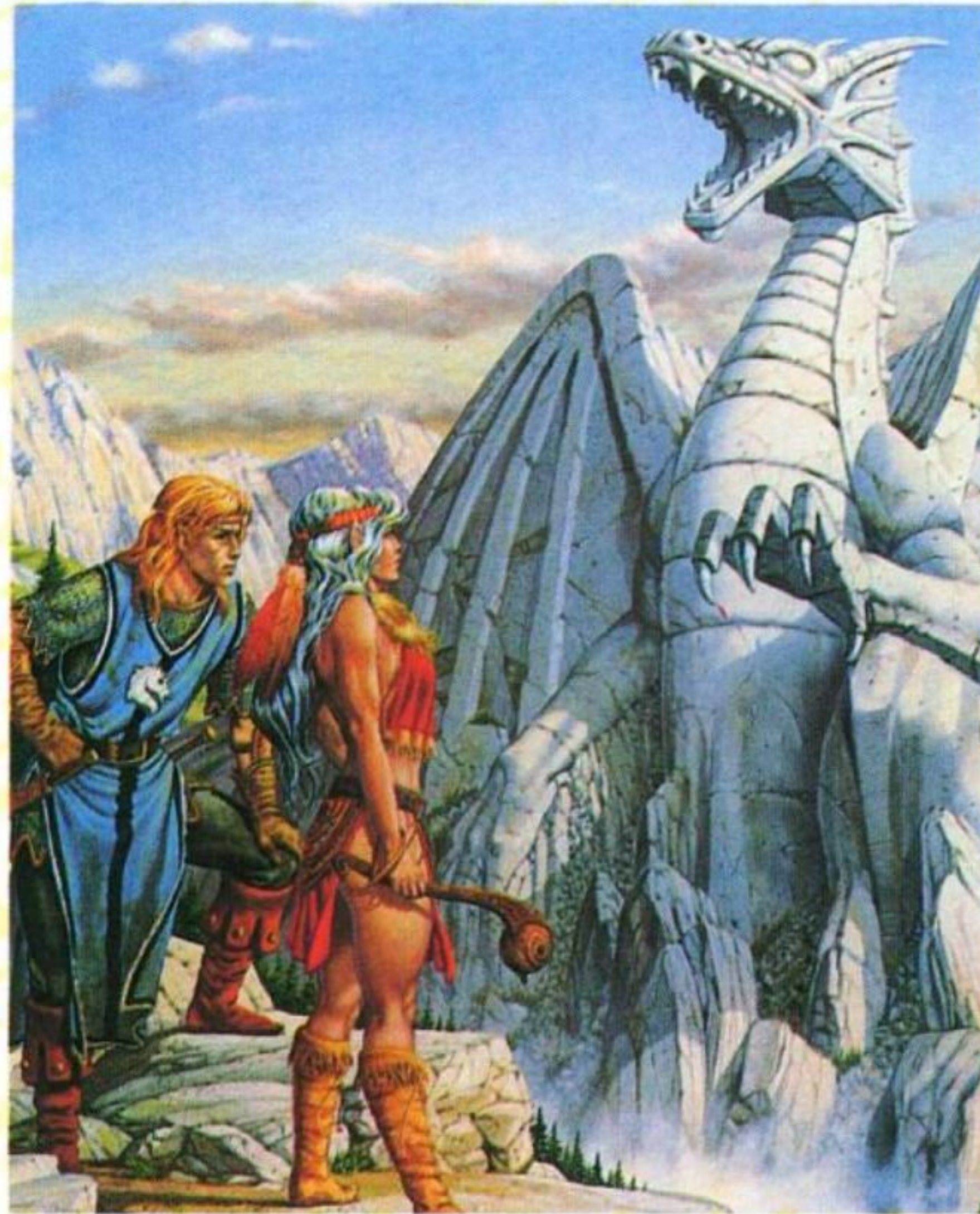
חוויות מארץ הדרקונים

השוואות בין משחק אחד לשני. באותה קומה גם שיחקו משחקי שולחן, כמו מונופול, או שבץ-נא. חברה אחת אף הדגימה משחק לוח חדש שלו כללים שקל ללמדם. פרס גדול הוצע למשתתפים במשחק. ההיענות היתה עצומה ומיד הפך המשחק ללהיט.

בחדר אחר באותה קומה, הקרינו סרטים באורך מלא שהנושא בהם מתאים לתערוכה: סרטי מדע בדיוני, סרטי פנטזיה, סרטים מצויירים ועוד. באחד החדרים הגדולים באותה קומה, נערכה מכירה פומבית של משחקים שהיצרנים הפסיקו לייצר וקשה לקנות אותם בשוק החופשי.

בבניין השני נערכו משחקים ותחרויות במשחקי תפקידים. כמובן שמשחק AD&D תפס שם מקום נכבד. במקום נערכו גם תחרויות הומוריסטיות. אחת התחרויות ההומוריסטיות הפופולאריות היתה GROO LIVES שבה שוחזרו חייו של לוחם ברברי ברמה 18 עם חוכמה ואינטליגציה ביחד ברמה 4. הלוחם הזה הגיח לראשונה לאויר העולם בסדרת קומיקס שהופיעה במגזין MAD וזכתה להצלחה גדולה. זהו לוחם טיפש במיוחד שעושה הרבה צרות. כמובן שדמות כזו במשחק משעשעת את המשתתפים ומאירה מזווית אחרת את משחקי התפקידים.

רוב משתתפי הפסטיבל היו בני נוער מגילאי 16 ומעלה שיכלו לממן את השהייה במקום. התענוג אינו זול. מחיר כרטיס כניסה לכל ימי הפסטיבל 160 ש"ח. עלות המלון כ-100 ש"ח ליום. הוצאות טיסה מהארץ ובתוך ארצות-הברית כ-2000 ש"ח. לזה צריך להוסיף גם כמה ימי שהייה נוספים בארצות-הברית ואז העסק הופך ליקר במיוחד. אבל אולי כדאי להציע לישראלים אפשרות אחרת. אולי נארגן אצלנו בארץ אירוע שכזה?"



במחיר. באיזור מיוחד של הקומה הראשונה התנהלו הדגמות סוף. בנוסף, נערכה גם תחרות תחפושות שהדמויות המשתתפות בה הן אלה הקיימות במשחקים השונים. האיזור החשוב ביותר בקומת הקרקע היה איזור המשחקים. הוא חולק לחדרים בהם ישבו קבוצות משחקים ושיחקו במבוכים ודרקונים. יום פעילות חולק לארבעה חלקים: בוקר, צהריים, ערב ולילה. כל משתתף חייב היה להגיע באחד מתחומי הזמן שנקבעו ולהתחיל לשחק. היו מספר סוגי תחרויות: תחרות שנערכה במשך פגישה אחת בת ארבע שעות, בה ניתנו למספר קבוצות משתתפים אותן מטלות ובה ניצח מי שצבר את מספר הנקודות הרב ביותר, תחרות שנערכה לאורך היום כולו ובה ניצחה הקבוצה שצברה את מספר הנקודות הרב ביותר ותחרות שנערכה לאורך הפסטיבל כולו. אגב, הפרס הראשון היה, בסך הכל, תעודת שי על סך עשרה דולר, באמצעותה ניתן היה לרכוש מוצרים במקום. אני זכיתי במקום השלישי ובפרס "משמעותי" של שני דולר בלבד.

בקומה השנייה של הבניין הראשי הציגו כל החברות המייצרות משחקי מחשב. היו שם משחקים לאמיגה, ליבמ ותואמים, לסגה ולנינטנדו. הדגימו שם את כל המשחקים - ישנים וחדשים כאחד. תמורת שני דולר בלבד, יכולת לשחק במשך שעותיים בכל משחק שרצית.

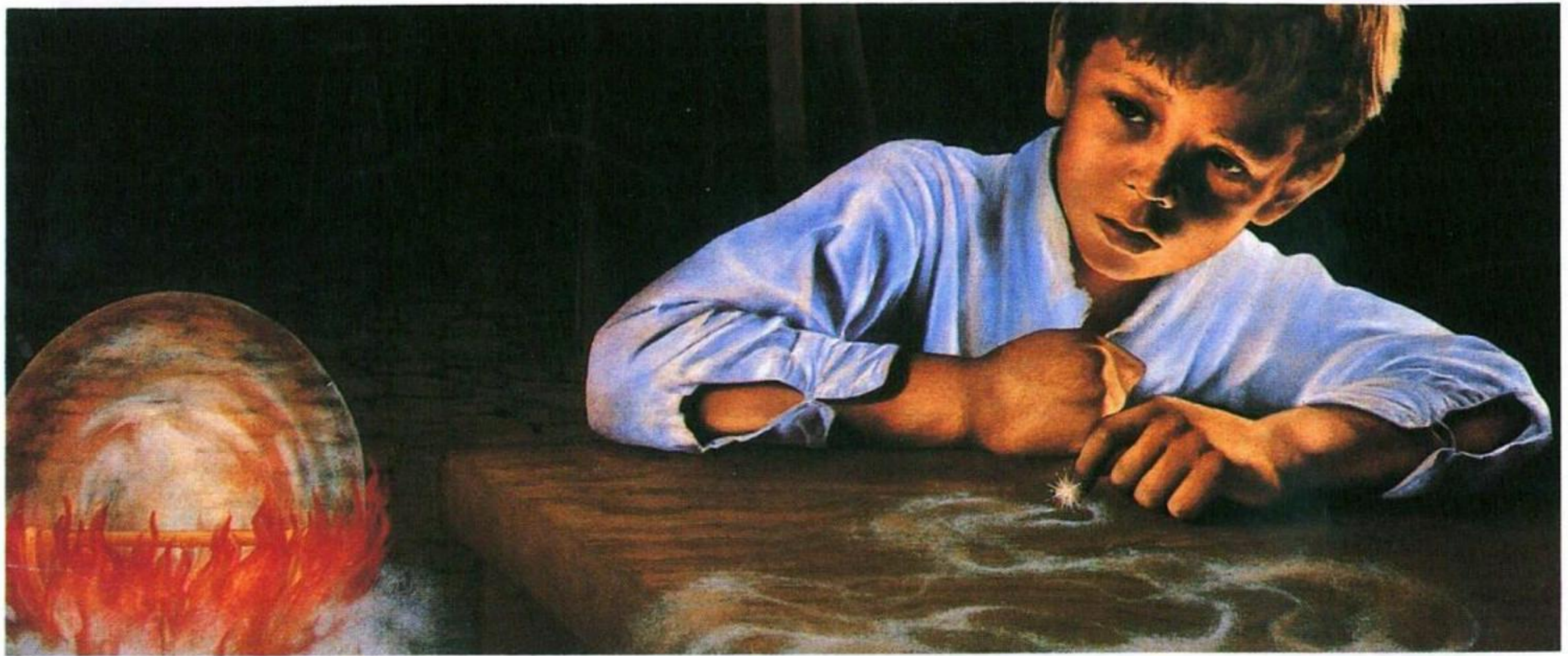
בחלק אחר של אותה קומה, נערכו סמינרים. "מומחים" הסבירו נושאים שונים, הדגימו צביעת מיניאטורות וערכו

תומר כץ, אלוף
הארץ במבוכים
ודרקונים השתתף
בפסטיבל
המשחקים ג'ן-קון
שבארה"ב ומשתף
אותנו
בחוויותיו

תומר כץ ילד מומלץ הוא ספר ילדים ידוע שהכוכב בו הוא גם נשוא הכתבה שלפניכם. כי תומר כץ הוא לא אחר מאשר אלוף הארץ במשחק מבוכים ודרקונים.

תומר זכה במקום הראשון באליפות הארץ ל-D&D שנערכה בקיץ האחרון. הפרס היה שהייה בת ארבעה ימים בפסטיבל העולמי למשחקים, ג'ן-קון, שנערך במילווקי, ארה"ב.

הוא מספר: "ג'ן-קון זה גן עדן לחובבי משחקים. במרכז ועידות וירידים ענק, המשתרע על שני גושי בניינים, התנהלה במשך ארבעה ימים חגיגה אמיתית. בקומת הכניסה של הבניין הגדול מבין השניים, מוקמו דוכני חברות המוכרות משחקי תפקידים, עזרים למשחקים, משחקי מחשב, ספרים, פוסטרים ואפילו תכשיטים מיוחדים. בנוסף הוצגה שם תערוכת ענק של ציורים המתמחים בציורי דרקונים למיניהם, דמויות מוזרות ויצורים מעולמות אחרים. במכירות פומביות שנערכו בימי הפסטיבל נמכרו הציורים הללו לכל המרבה



יצירת כדור אש

השתמש במוחך כדי להזיז את כדור האש במהירות שתחפוץ. היזהר לא לתת לו לחרוג מטווח הקסם, אחרת ינתק מגע. קוסם אחר, אגב, יכול להמשיך מכאן אם יחזור על מילות הקסם. הבא את כדור האש אל הנקודה המדוייקת בה תרצה לפוצצו. חשוב שהכדור יציית לפקודותיך ויבצע אותן בדיוק מושלם. עכשיו השתמש במחשבותיך כדי לציין לכדור את עוצמת הפיצוץ. כשתהיה מוכן תגיד: "ברינד". אז הכדור יתפוצץ.

אם אתם רוצים להפחיד את המורה השנוא עליכם, או להשוויץ לפני החתיכה של הכתה, למדו לעשות קסמים. לפניכם אחד מהם שמיועד לשחקני D&D מתקדמים

קסם עוצמה שלישית

מרכיבים: היגוי, תנועה וחומר. חומרים: לשלשת עטלף וגופרית. תרגום: דוד אלכסנדר

רוחק את לשלשת העטלף ביד ימין, מתח את כף יד שמאל בתנוחה אופקית והנח את הלשלשת באמצע כף היד. מחץ את לשלשת העטלף ומתח אותה ככל האפשר. ביד ימין חפש אחר הגופרית וטמון בלשלשת. סגור את הלשלשת מכל הצדדים והספג אותה בגופרית. תוך עירבוב החומר והפיכתו לכדור עשן, הגד את המילים הבאות: "או גולטי רוך, אפנידי אלמו או-זבקס, אנדו ימרי גלנו אומק, וי זנטי יל-ינפון!"

סובב את כפות הידיים אנכית, כשהאגודל כלפי מעלה. הצמד את החלק התחתון של כפות הידיים ביחד ומנע מהכדור ליפול. עתה התרכזו בהרמת הכדור כלפי מעלה, כמו בקסם טלקינסיס. החומרים של קסם כדור האש יפעלו לפי מחשבותיך. תן לכדור הזוהר לצוף כלפי מעלה עד שיגיע לעשרה ס"מ מעל לאגודל. אמור: "ינטוללויקס אזר ממן יפי דזה קסילוטני".

תרגום מילות הקסם

מדליק האש

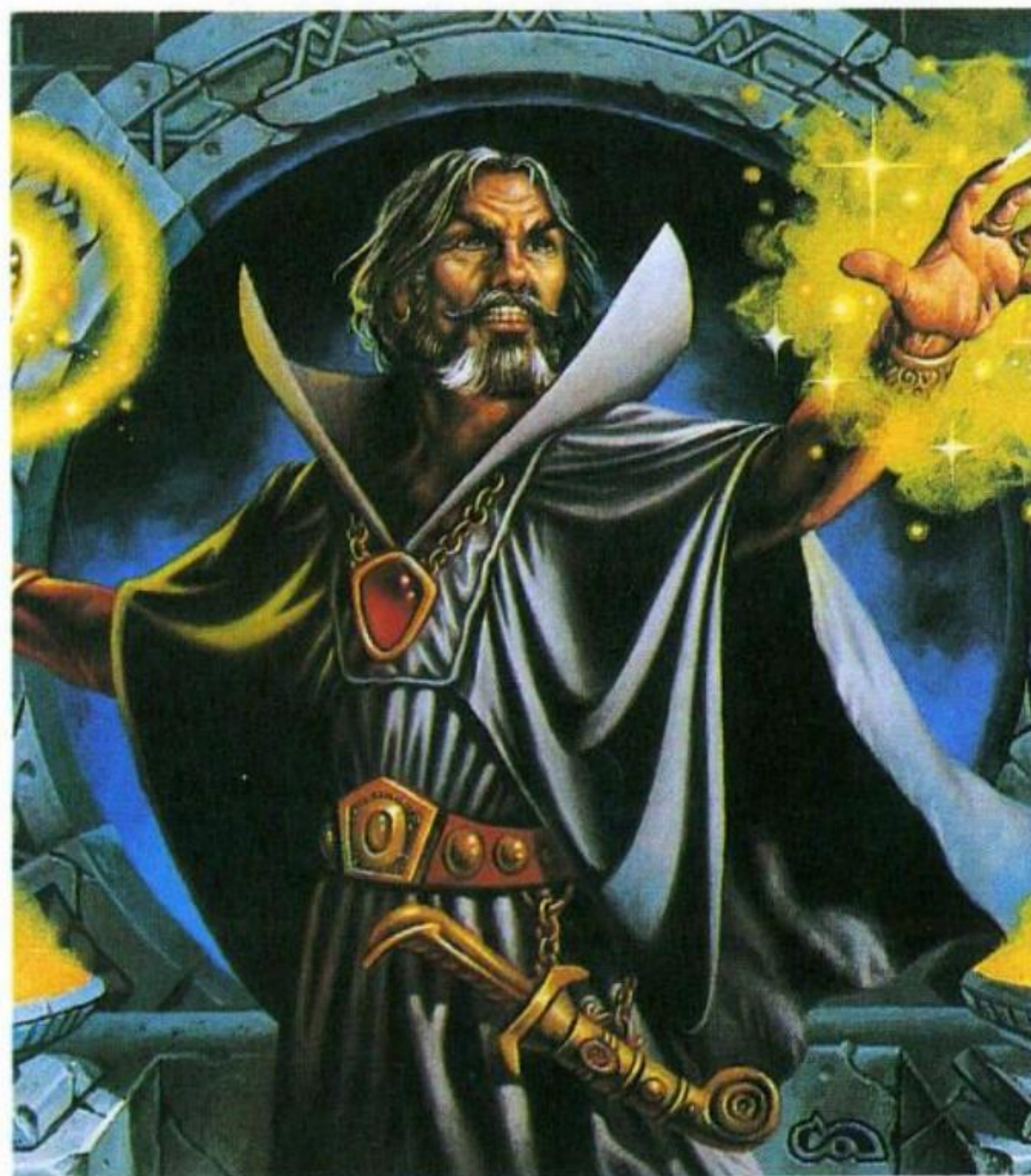
- או גלנטי רוך - כוחות הקסם שלי
- אפנידי אלמו או-זבקס - שאבו את העוצמה
- אנדו ימרי גלנו אומק - ממקום חשוך ונשכח
- וי זנטי יל-ינפון - והבעירו זאת

שיעבוד הכדור

- ינטוללויקס-שלוט ● יפי-דולק
- אזר - שלך ● דזה - הוא
- ממן-כדור ● קסילוטני - שלי
- שלוט! הכדור הדולק שלך, שלי הוא!

הפיצוץ

- ברינד - התפוצץ (צריך להיאמר בקול רם ובפתאומיות)





גיימבוי של נינטנדו

לא לקטנים בלבד

את משחקי הוידאו הקטנים שאפשר לטלטל ממקום למקום, לא כל כך מכירים בארץ. למעשה יש כאן רק משחק אחד כזה GAME BOY של נינטנדו. אבל בעולם הגדול, יש עוד כמה משחקים שכאלה. אחד הפופולאריים ביותר הוא LYNX של אטארי, שהגיע לאויר העולם בנובמבר 1989. עבור מערכת לינקס פותחו משחקים רבים: משחקי הרפתקה ופעולה, משחקי ירי ומשחקי



לינקס מבית אטארי

ספורט. ללינקס ניתן לחבר אוזניות ולשמוע את המוסיקה המתלווה למשחק בארבעה ערוצי שמע. בכל קלטת יש ארבעה משחקים. החידוש האחרון של לינקס הוא האפשרות לחבר שמונה מערכות זו לזו, כך ששמונה שחקנים יוכלו לשחק ביחד. איך עושים את זה אל תשאלו אותי. אני בקושי מסתדרת עם שחקן נוסף אחד.

תקליטוני הקומפקט משתלטים על משחקי הוידאו

מי שחושב שקלטות ודיסקטים ימשיכו להיות חלק ממשחקי הוידאו הביתיים טועה טעות מרה. כי השנה התגלה מוצר חדש שהפך מיד למוצר החם של השוק. הכוונה כמובן לתקליטוני הקומפקט, שהפכו לטכנולוגיה המבוקשת אצל יצרני המשחקים. על התקליטונים האלה אפשר לאחסן נתונים גרפיים וקוליים בכמות גדולה פי כמה מאשר בקלטות הרגילות. גם רמת המשחקים גבוהה יותר בשל איכות הגרפיקה ורמת השמע המעולה. החיסרון הוא עלות ההפקה הראשונית של כל משחק, כ-20 אלף דולר. היצרנים טוענים



מ ערכת חדשה הנושאת את השם ניאו גיאו, יצאה לאחרונה לשוק האמריקאי. יש הטוענים שזו המערכת המשוכללת מסוגה בשוק. במערכת שני מעבדים בעלי עוצמה המאפשרים רמת תצוגה גרפית מרשימה וקול מעולה. מחיר המערכת בארצות הברית 395 דולר. עבור המערכת החדשה פותחו כבר מספר משחקים. יוצריה מבטיחים שעד סוף 1991 יהיו בשוק 25 משחקים.

וידאו ווקמן

את הווקמן הרגיל כולנו מכירים. את הווקמן עם תקליטון הקומפקט דיסק פחות. ואת ההמצאה השלישית וידאו ווקמן. מכירים פחות מכל. היום יש כבר גם דבר שכזה והוא מיועד לכל אלה שרוצים לא רק לשמוע, אלא גם לראות. אפשר לקחת את המכשיר הקטן הזה לכל מקום ולהנות מסרט, או מצילומים אחרונים של החבר/ה.



וידאו ווקמן של סוני - קטן גדול



הקומפקט דיסקים - העתיד של משחקי הוידאו

שבעתיד, כאשר תשתלט הטכנולוגיה הזו על משחקי הוידאו הביתיים, המחירים יזלו. דמיוננו הפרוע אף הצליח להמציא שם לפריקים של הדור הבא: דור התקליטור.

סימולטור 1

המצאה חדשה הוצגה לאחרונה על ידי חברת אמריקאית. כסא מהפכני הקרוי סימולטור 1, ללמדך על הקירבה לעולם הטייס. המשתמש יושב על הכסא ובמקום להחזיק ביד את ידית ההיגוי של המשחק, הוא משעין את ידיו על ידיות הכסא שבהן מוטות היגוי. בנוסף, מאפשר הכסא לשלוט במתרחש על המסך בעזרת תנועות



סימולטור 1 - כסא הפלאים

הגוף בלבד: השענת הגוף שמאלה, תטה את המתרחש על המסך שמאלה. הטיית הגוף ימינה, תעביר את התמונה לימין המשחק, וכן הלאה. הכסא מתאים לרוב משחקי הוידאו הקיימים בשוק ומחירו בארצות הברית כ-150 דולר.

כיצד פועל אקדח האור של סגה?

לא חברים. זה לא כלי קסמים, גם לא מכשף בצורת אקדח. זהו כלי די פשוט המורכב מרכיבים אלקטרוניים ותוכנה מתאימה. כך הוא פועל: בתוך האקדח מצוי רכיב אלקטרוני הרגיש לאור ולצבע ובקצהו זכוכית מגדלת. כאשר מכניסים למכשיר הסגה

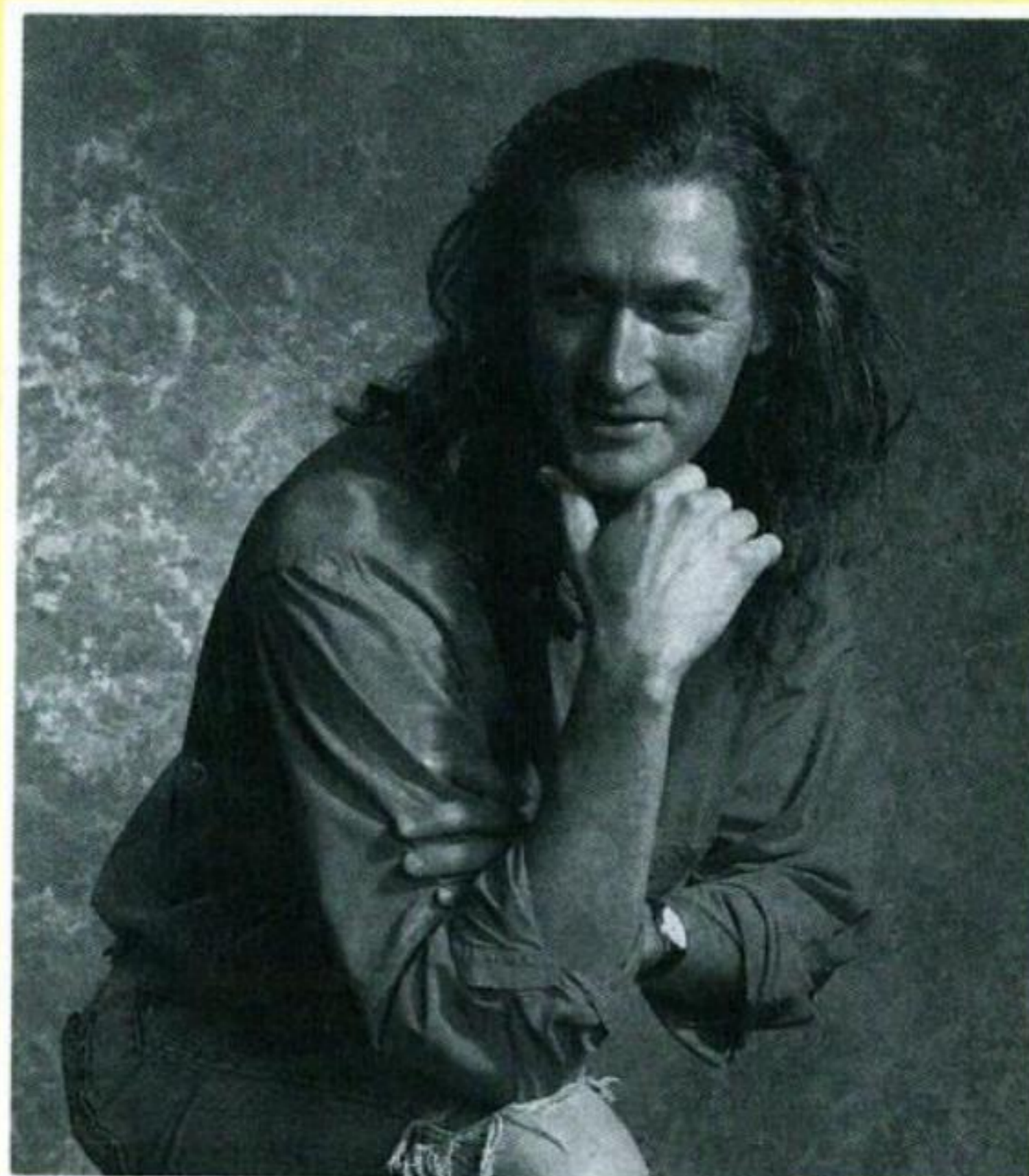


מחסנית משחק ירי ומכוונים את האקדח למטרה, התוכנה שבמחסנית בודקת אם נראה על המסך באזור שאליו כוון האקדח, כתם צבע מסויים. אם התשובה חיובית, בודקת התוכנה אם לחץ השחקן על כפתור הירי (למעשה זו לחיצה על כפתור רגיל בידית המשחק). אם התשובה חיובית, זוכה השחקן בנקודה.

אם השחקן לחץ על כפתור הירי במקרה, לא בכיוון המטרה, בודקת התוכנה באם הרכיב הרגיש מזהה את הצבע. מכיוון שהירי לא היה מכוון למטרה, "מפרשת" אותו התוכנה כהחמצה.

האיש שמאחורי המשחק

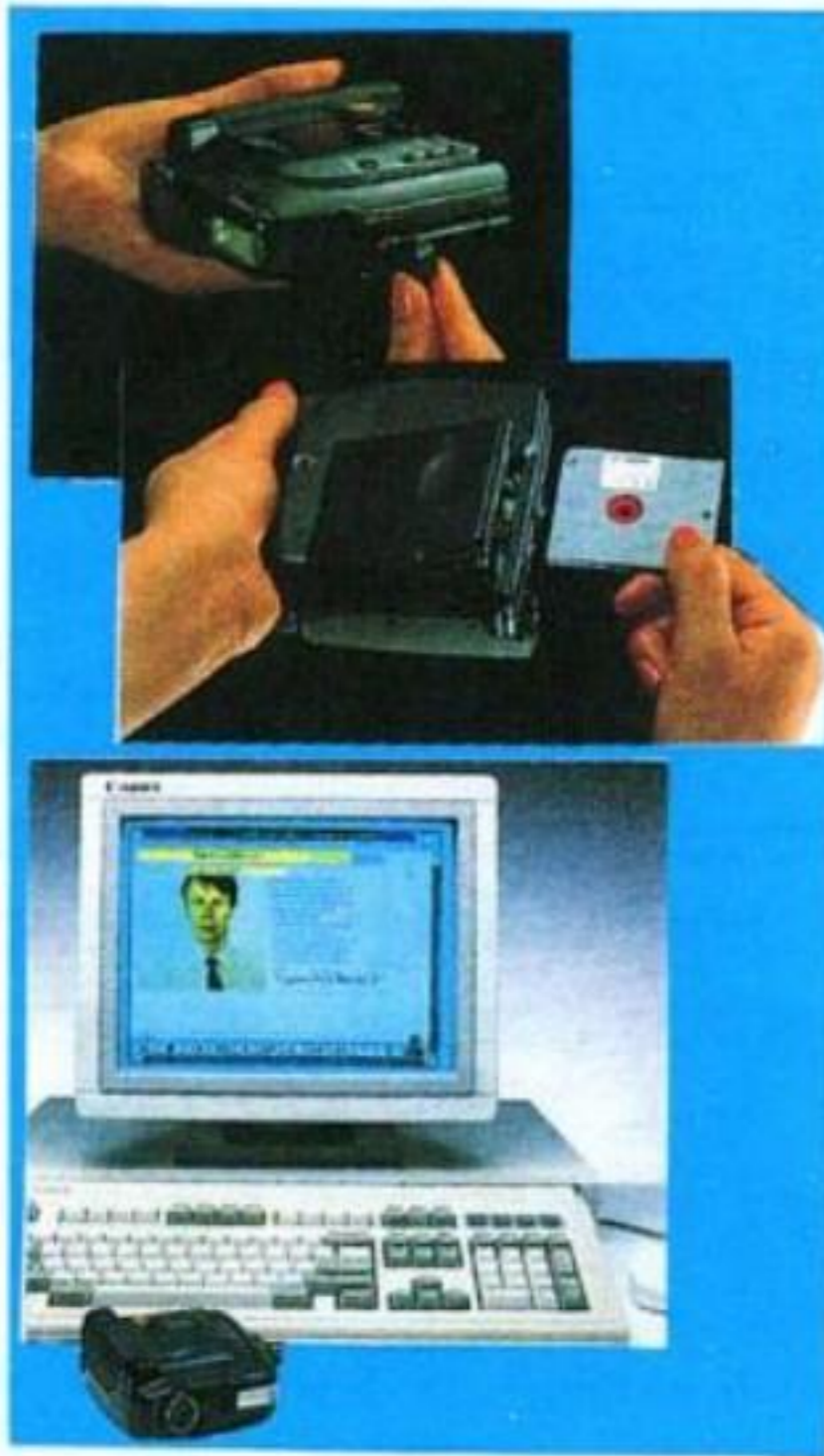
האם שאלתם את עצמכם אי פעם, מי הם האנשים שממציאים את המשחקים המטריפים האלה שאיתם אתם מבליים כל כך הרבה שעות? נראה שלא. הנושא גם לא עלה במוחנו הדלות, עד שנתקלנו בכתבה על ביל דיוויס, המעצב האומנותי של משחקי קווסט למיניהם. אז גם נודע לנו, שביל דיוויס הוא בוגר אקדמיה לאומנות, פריק משחקים בעצמו, חולה על סרטי אנימציה ומשוגע על קומיקס. בנוסף לכל התכונות הנדירות הללו, ביל דיוויס הוא גם בחור מוכשר בצורה יוצאת דופן. הוא זכה בפרס אמי היוקרתי כמעצב אומנותי בסרטים, בפרס פסטיבל הסרטים המסחריים בטלוויזיה האמריקאית, במדליית זהב בפסטיבל לסרטים בינלאומיים שנערך בניו-יורק ובעוד עשרות פרסים על עיצוב אומנותי של סרטים, סרטי פרסומת ושיקופיות. את הרקורד המרשים הזה הוא תורם עכשיו לסיירה לשמחתנו הרבה, כמוכן. אז בכל פעם שתתבוננו בגרפיקה המלהיבה של הקווסטים, אל תשכחו את השם ביל דיוויס. מגיע לו.



ביל דיוויס האיש שמאחורי משחקי סיירה

שיכלולים בעולם הצילום

עוד לפני שמספיקים לעכל המצאה אחת, כבר מגיחה לה אחרת, משוכללת מקודמתה. והפעם סוני נגד קנון. ההמצאה של סוני מאפשרת לצלם במצלמת וידאו ביתית את בני המשפחה, לצפות בצילומים במסך הטלוויזיה הביתית, לבחור באחת התמונות, ל"הקפיא"



מצלמת העתיד: חסל סדר הצלמניה השכונתית

אותה על המסך, לחבר לטלוויזיה מדפסת מיוחדת ולקבל את תמונת המסך כתמונה מודפסת, סטייל הצלמניה השכונתית. ההמצאה החדשה של קנון, מאפשרת לקבל אותה תוצאה בהליך אחר. מצלמים במצלמת סטילס שבה דיסקט במקום פילם. את הדיסקט מכניסים למחשב. התמונות מופיעות אחת אחרי השניה על גבי המסך. בוחרים בתמונה, או כמה, ומוציאים אותן במדפסת מיוחדת. החידושים המהפכניים האלה הופכים כל אחד לצלם מדופלם, אבל גם מעבירים מן העולם מוסד ידוע: צלמי הסטילס. לא נראה אותם יותר עם המצלמות המשתלשללות על החזה, לא נצטרך לקנות פילמים וגם לא לדאוג לפיתוח. הכל יהיה בטווח יד ובמיכשור הביתי. מה שקידמה יכולה לעשות!

גרזן הזהב



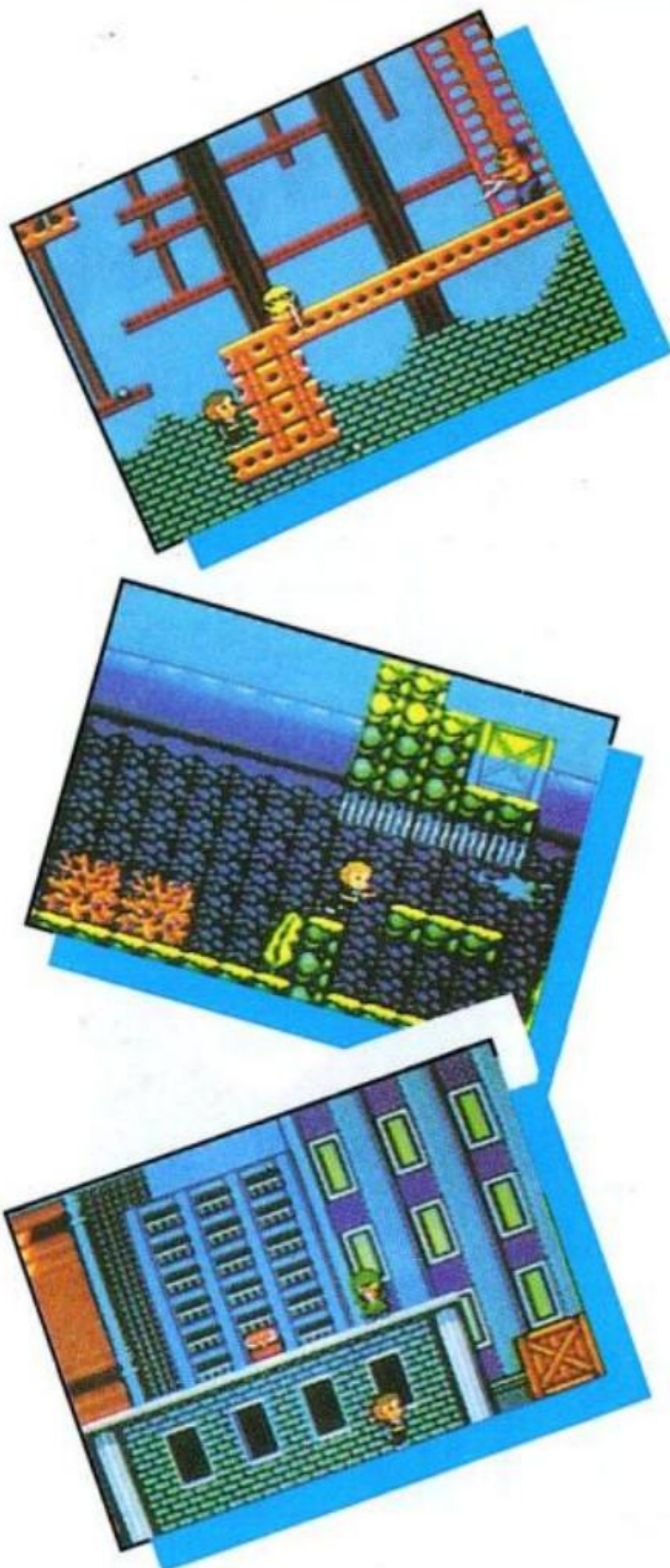
ה' להיט GOLDEN AXE או גרזן הזהב, כפי שהוא קרוי בעברית, הוא הפקה בקלטת סגה של אחד ממשחקי המכונות הפופולאריים בעולם. במשחק, אתה הוא בעל חרב זהב ותפקידך ללחום ביצורים השואפים להכרית אותך. בדרך תיתקל בלוחמים ענקים, בנשים אימתניות, באבירים עוטי שריון הרוכבים על דרקונים ובזקנים בעלי כח. כל אלה ינסו למנוע ממך מלהגיע למטרה ולנצח. מדי פעם תיתקל בקסמים. אם תיגע בהם, יעברו הקסמים לרשותך. כך יתעצם כוחך, ומד הקסמים שבראש המסך יצביע על כמות הקסמים שברשותך. היוזר מאבירים. אלה מגיעים בקבוצות בכדי להתנפל עליך. כדי לנצח אותם, קפוץ גבוה מעליהם והנף את חרבך בדרך למטה. כך תוכל לפגוע בכמה מהם בבת אחת. תן לגרזן הזהב להוביל אותך, אך שים לב! בכל שלב של המשחק יחכו לך אויבים. עם ההתקדמות במשחק כוחם יתעצם. אל תתייאש. לרשותך שלושה סיבובים בכל משחק. אלה יאפשרו לך לעבור מאיזור לאיזור ולנצח.

זהו משחק הרפתקה מהנה ומעניין. מגוון הדמויות, הגרפיקה המעולה, הקול והפעולה, מאפשרים להנות מכל רגע. המחיר עבור שעות הנאה רבות, 145 ש"ח.



אלכס קיד בעולם שינובי

גייסו את כל
כמות הרחמים
שברשותכם,
כי אלכס קיד
יהיה זקוק להם.
המאבקים
הצפויים לו
במשחק זה
קשים במיוחד



ה כל התחיל ברגע שאלכס החליט ליטול לעצמו כמה רגעי מנוחה. בדיוק אז החליט הנינג'ה השחור להשתלט על עולם הקסמים. על התנהגות שכזו אלכס קיד אינו יכול שלא להשיב מלחמה. בעזרת תרמיל מלא טריקים הוא יוצא לדרך, כשהפעם המטרה היא לא רק להציל את עולם הקסמים, אלא גם את חברתו שנמצאת בשינובי.

למרות שהמשחק הזה הוא עוד אחד בסדרת אלכס קיד, יש בו הרבה חידושים. אלכס יכול לא רק להניף חרבות, אלא גם להפוך לכדור אש ולפלוס בעזרתו את דרכו בתוך חבורות אויבים ודרך

קירות. אלכס גם יכול להפוך לסופת טורנדו הסוחפת את כל הנקרה על דרכה. בדרכו אל חברתו, לאחר שהוא מביס את אויבי הנינג'ה, אלכס מוצא כמה עצמים שמגדילים את סיכוייו לנצח: לבבות המאריכים את תוחלת החיים שלו, חרבות המאפשרות לו להשליך חיצים, דיו קסמים המגדילה את עוצמת כלי הנשק שלו, כדור בדולח ההופך אותו לסופת טורנדו ובובות המשכפלות את כוחו. במשחק ארבעה חלקים, כשבכל אחד שלושה פרקים נוספים. בחלק הראשון אלכס נמצא בעיר קבוטו, שם עליו להילחם באויבים רבים. בחלק השני אלכס נלחם מעל ומתחת למים. בחלק השלישי, אלכס נלחם ביצורים מוזרים ונמלט ממלכודות חבויות. לבסוף, בחלק הרביעי, אלכס נלחם בנינג'ה השחור, בניסיון להציל את חברתו.

שני החלקים הראשונים קלים יחסית. האתגר האמיתי מתחיל בחלק השלישי. המשחק מיועד למתחילים ולצעירים, ופחות למשתמשים מיומנים.

רמזים

- למד את שיטת התקיפה של האויב.
- נסה להשיג את כלי הנשק המיוחדים: שרינקו, נינג'וטו וחרב הזהב. בדרך כלל הם מוחבאים מחוץ לדרכי הגישה, או בחלק העליון של המסך.
- נסה לאסוף לבבות רבים ככל האפשר. לאחר שתאסוף שישה, תקבל אלכס נוסף.

טיפים

- על ידית המשחק כלפי מטה ולשחרר את כפתור 1. כדור האש הופך בחזרה לאלכס לאחר נחיתה או פגיעה במשהו קשה.
- אלכס יכול לטפס מתוך הבור הצר על ידי קפיצות מצד אל צד.

- כדי לבחור את הרמה הרצויה, אפשר בעת שמופיע מסך הפתיחה למשחק, לדחוף כלפי מטה את כפתור ההיגוי ולאחר מכן ללחוץ על כפתור 1.
- כדי להפוך את אלכס לכדור אש מסתובב, צריך ללחוץ על כפתור 1 בעת שהוא תלוי על מגורת רחוב, על עמוד ברזל, או על כל עצם אחר. כדי לאפשר לכדור האש לנוע, צריך ללחוץ

Psycho Fox™



טיפים

הז תחל את המשחק בריצה מהירה קדימה. כך תרחק מהאוייבים. הייה בכוננות תמידית לשנות את דמותך. עם תחילת המשחק, שחרר את ידידיך מתוך הביצה. כך יוכלו לעזור לך לאורך כל הדרך. אגב, הציפור אף פעם לא נכנעת. אם הרעים ילכדו אותה, היא תיוולד מיד מחדש, בביצה הקרובה אליך. לקוף מספר תכונות ייחודיות. הוא יכול לקפוץ לגובה הרב ביותר, לפעול כראוי במים ולחבוט באבנים מרובעות. בתוך האבנים נקודות יקרות. מחץ אותן בכל פעם שתיתקל בהן. היפו הוא קפצן גרוע. אם האוייב יגיח במהירות ויכה, היפו המסכן יסבול נוראות.

כדי לעבור משלב לשלב, צריך למצוא את הדרך. לעיתים היא נמצאת למעלה באויר. עליך לעלות למעלה בכל פעם שתוכל. באופן מצער, כמעט תמיד הדרך חסומה ושמורה היטב.

הציפור המעופפת לוחמת מעולה. כשהיא משוחררת, היא פונה כלפי מעלה, מגמיכה מטה ומרחפת מעל הקרקע. אם תזרוק אותה קרוב מידי ליצור כלשהו, היא עלולה להחמיצו ולעוף מעל למטרה. כדי להצליח, זרוק את הציפור ברציפות פעם אחר פעם. מעשה שכזה אף ימנע חדירת אויבים מתחתיה. זרוק את הציפור גם כשאינך רואה יצורים באיזור. הציפור יכולה לפגוע גם ביצורים באיזורים בלתי נראים. שחק תמיד בכל הכסף שעומד לרשותך. לכסף אין ערך בסיבוב הבא, כך שאין סיבה לחסוך. אם ברשותך כסף עודף, הצב שועלים רבים ככל האפשר. אל תשקיע את הכסף בחיה אחת. שועלים רבים יאפשרו לך לשרוד זמן רב יותר. אחרי שלושה סיבובים, תתייצב למלחמה מול הבוס.

שועל משוגע

על היקום. אינארי החליט "לקרוא לסדר" את השועל הרע. לעזרתו גייס את השועל המשוגע, האמור לנצח את כוחות הרשע ולהשיב את הסדר על כנו.

אתה משחק את דמות השועל המשוגע האמור לבצע את משימתו בשבעה עולמות, בשלושה סיבובים בכל פעם. לשועל המשוגע כוחות מיוחדים. הידיעה מתי לשנות את הדמות ומתי להשתמש בכל סוגי הנשק העומדים לרשותה, היא שתכריע את גורל המשחק ואת גורל העולם, כמובן.

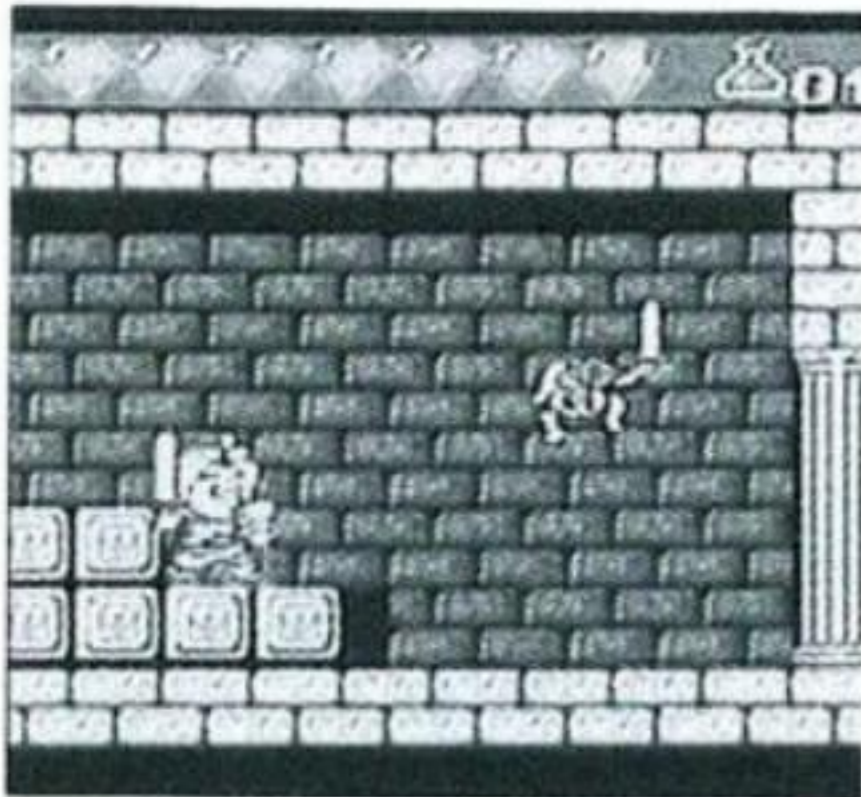


שועל משוגע, משחק אסטרטגיה עליו וחביב, מאפשר להשתעשע שעות מבלי להתעייף. אתה הוא לא אחר מאשר שועל קופצני המשנה את דמותו במהלך המשחק. פעם אתה קוף זריז ופעם - צפור מהירה. המשימה שלך היא להילחם ברעים. אלה ינסו לפגוע בך ולמנוע ממך את ההתמודדות המכרעת עם הבוס.

סיפור המשחק הוא אגדה יפנית עתיקה. אינארי דמיוזין, אל השועלים, שלט שלטון ללא מיצרים ביקום. במקדש שבו גר, שרתו אותו שועלים מכושפים. יום אחד, איבד אחד השועלים, שהיה גם רע לב מטבעו, את השפעת הכישוף של אינארי דמיוזין והחליט להשתלט

טיפים

ילד הפלא III
(THE DRAGONS TRAP)



לפניך שתי סיסמאות שיקלו עליך לשחק:

1. באמצעות סיסמה זו תזכה באלף חתיכות זהב, תטייל מעלה ומטה בין מחסומי העכבר ותגיע למקומות שלא היית יכול להגיע אליהם בלעדיה.

2CKF 7L4 88OP U53

2. זו הסיסמה שבאמצעותה תזכה בכל כלי הנשק ובמקסימום קסמים:

3YGU PYZ ZY7 NRR

עשרת הגדולים דצמבר 1990

לפניך מצעד עשרת הגדולים של סגה לחודש דצמבר. הדירוג נקבע על פי כמות המכירות של כל משחק. אגב, בגיליון הבא יתפרסם דירוג עשרת הגדולים של חודש ינואר. הינך מוזמן להמר. שלח את הדירוג שלך. אם הדירוג שלך יהיה זהה לדירוג שבמציאות, תזכה בפרס. את הדירוג יש לשלוח לת.ד. 1409 בני-ברק, עד ל-10 בפברואר.

- גרזן הזהב - משחק נפלא של הרפתקאות וקרבות
- אלכס הנער 4 - אלכס הנער בעולמו של שינובי
- שועל משוגע - יכולת להפוך ליצור אחר, לנצל את כוחו ולנצח את הרעים
- המשימה זאב - משחק ירי מעולה
- ילד הפלא 3 - הרפתקה עם הרבה הפתעות
- שוטרים וגנבים - מרדף מפחיד אחר פושעים
- פשיטה אוירית - מטוסים ויריות
- שליטה מרחוק - מירוץ מכוניות עם שליטה מרחוק
- כוכב הפנטסיה - משחק בסגנון D&D
- ילד הפלא 1 - המשחק הנמכר בכל הזמנים. הרבה הפתעות וטריקים

חידון

לפניך שתשובותיו יתפרסמו בגיליון הבא. הינך מוזמן לפתור אותו ולשלוח אלינו את התשובות לת.ד.

1409 בני-ברק, מבין הפתרונות שיגיעו עד ל-5 לפברואר, יוגרל שי, מתנת באג.

באיזה משחק* מופיע:

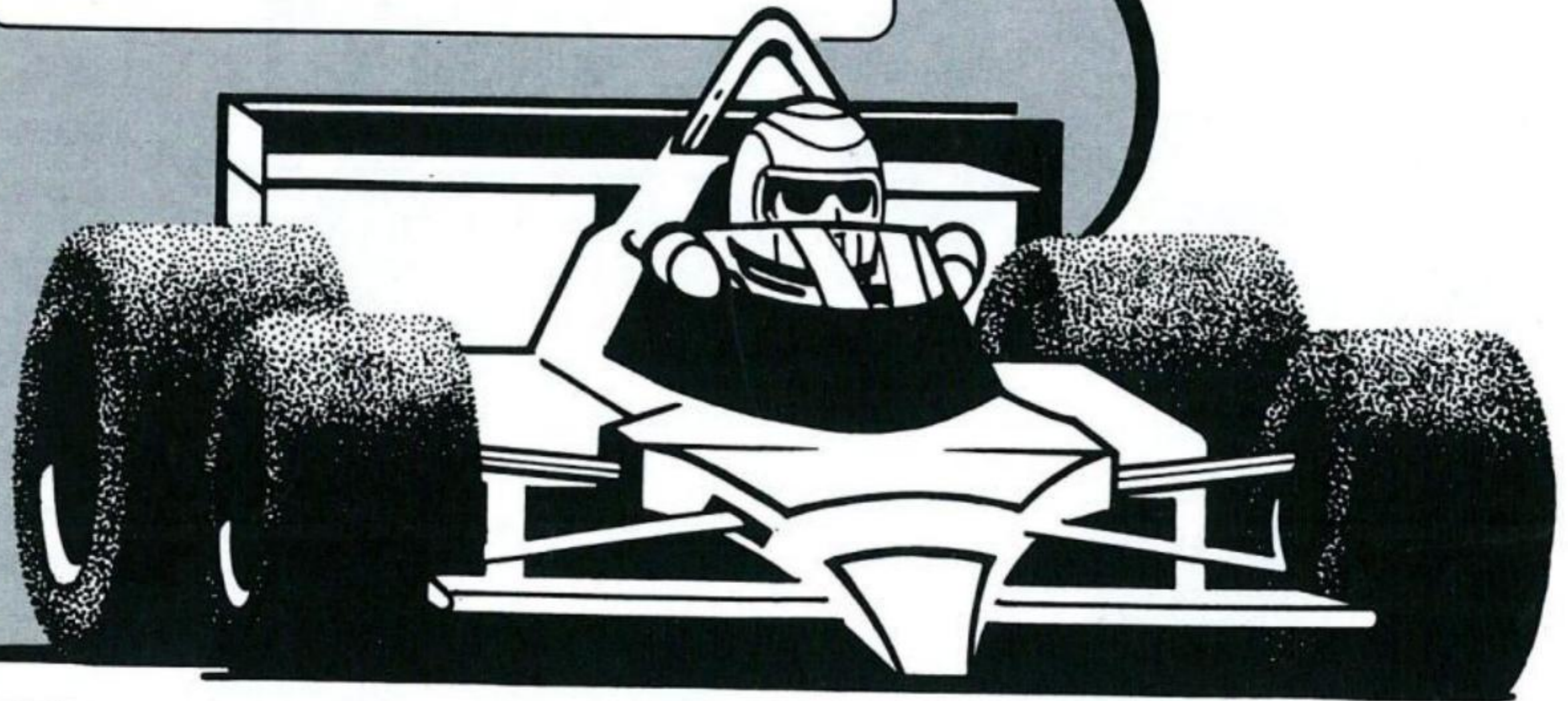
1. מלך הנותן חלק ממפה
2. ילד וילדה שעפים לעננים
3. היפופוטם
4. סילבסטר סטלונה
5. תמנון היושב על פתח מנהרה
6. אופנוע, מכונית ומטוס
7. כרטיס עם קוד סודי
8. קוקה קולה
9. אדם מכונה
10. מטוס מתדלק

* שמות המשחקים - בעברית בלבד



מערכת סגה

אינדי 500



מאת: עפר אלוני

סימולציית מירוץ חדשה, אינדי 500, מאפשרת לבצע כל מה שאי פעם חלמתם לעשות כנהגים עתידיים: לנהוג במהירות עצומה, לחוש את הנהיגה ולהתחרות נגד טובי נהגי המירוצים בעולם. לפניכם בוחן תוכנה לגירסה עבור מחשב אמיגה

אם אי פעם חלמתם על נהיגה במכונית מירוץ אדומה, שתחלוף במהירות על פני מתחרה עיקש ו"תיקח" סיבובים במהירות של 250 קמ"ש, הנה לפניכם התוכנה באמצעותה תוכלו להגשים את החלום. אינדי 500, סימולציית מירוץ על שם המירוץ הקשה בעולם, בו על נהגים לעבור 800 ק"מ במהירות ממוצעת של 300 קמ"ש, היא התשובה לכל המאוויים. אינדי 500 אינה עוד תוכנת מירוצים. היא שונה מכל התוכנות שנראו לפנייה. הגרפיקה המקובלת בתוכנות מעין אלו הוחלפה אצל מתכנתי המשחק בגרפיקה ווקטורית המאפשרת לקבל אפקטים ויזואליים מדהימים על המסך. אלה מקנים למשתמש תחושה אמיתית של נהיגה במהירות גבוהה. תחושה זו גוברת אם משתמשים בעכבר בעת הנהיגה. בתחילת המשחק מצטיירת על המסך טבלת אפשרויות מתוכן יכול השחקן לבחור רמת שליטה ברגישויות העכבר, רמת מהירות ורמת שליטה בפירוט הגרפי. ככל שהמהירות גבוהה יותר, רמת הפירוט הגרפי נמוכה יותר. בנוסף, ניתן לבחור את המתחרים.

במשחק שלושה חלקים: אימון, נסיעת מבחן והמירוץ עצמו. לפני הכניסה למירוץ חשוב להתאמן ולהכיר את המכונית. אם נכנסים ישירות למירוץ, הביצועים שמתקבלים, בלשון המעטה, עלובים ביותר. כדי לשפר את הביצועים, ניתן לכוון את כל מערכות המכונית באמצעות מקשי הפונקציות. כדי להגביר מהירות, למשל, אפשר לכוון את המנוע, לשנות את דרגת הקושי של הצמיגים ולהעלות ולהוריד את מרכב המכונית. לאחר מיקצה שיפורים, עורכים למכונית ולנהג סיבובי מבחן. לאחר עשרה סיבובים, ימוקם הנהג במירוץ. יחסית לתוצאה שהשיג. המירוץ הוא החלק המלהיב ביותר במשחק. את מכונית המשתמש מקיפות עשרות מכוניות. מהירות הנהיגה מטורפת למדי. על המשתמש להיזהר שלא להתנגש במכוניות של צידי חוסר זהירות רגעי יוביל לשרשרת "גוויות" מעוכות לצידי הכביש, ביניהן גם מכונית המשתמש.

הגרפיקה והאנימציה במשחק מעולות. למשחק גם אופציות נוספות כמו "שידור חוזר" המתעד את הסיבובים האחרונים של מכונית המשתמש משש זוויות שונות, ביניהן מבט ממצלמות הטלוויזיה שמסביב למסלול, מבט מאחורי הרכב ומבט זלמעלה.

גם רמת הצליל במשחק טובה מאד וכוללת נהימת מנוע אדירה של מכונית המשתמש והמהום המכוניות החולפות לצידה. גירסת המשחק שפותחה עבור יבמ ותואמו גם היא מעולה. בעלי מחשבי AT עם מסך VGA יהנו מגרפיקה ואנימציה זהים לאלו שמופיעים באמיגה.

החיסרון היחיד במשחק הוא חוסר האפשרות לבחור מספר מסלולים.

תעודה

- גרפיקה - 83% ● צליל - 82%
- איכות משחק - 91% ● ערך כללי - 88%



מוטו גרנד פרי



מספר הפעמים הרב שהאופנוע "בורח" מהמסלול. המשחק מעביר תחושות של אופנוען כפי שהן במציאות והוא מוגדר על ידי מפיציו כתוכנת סימולציה. ואכן, הלחיצה על מקש המצערת (גז) "מעבירה" את המשתמש לתנוחת אופנוען ומקנה

אם הצליח, הוא מקבל בונוס של זמן. הניקוד נקבע על פי ממוצע מהירות הנסיעה. בסיום המירוץ מופיעה טבלת דירוג של עשרת הרוכבים הטובים ביותר. הדירוג נקבע על פי ניקוד, מיקום הרוכב ביחס לשאר המתחרים ומספר ההקפה אליה הגיע. את התוצאה הפרטית ניתן לשמור למשחקים נוספים ולבדוק את ההתקדמות האישית בכל משחק ומשחק.

התוכנה מציגה מספר אפשרויות לתחרות: תחרות נגד רוכבים נוספים או נגד השעון, תחרות עם נוף מלא (שלטים, פרסומות, צופים וצמחיה), או בלעדיו, תחרות עם צליל או בלעדיו, ותחרות עם ג'ויסטיק או לוח מקשים. למתחילים מאפשרת התוכנה לקבל הדגמה של המשחק, ולהתאמן לפני התחרות.

לתוכנה גם מסך עזרה, הנותן הסברים על המקשים, ותיעוד בעברית. בתיעוד הסברים מלאים על הפעלת התוכנה, על המסכים ועל מהלך המשחק. התוכנה מחייבת K512 זיכרון ורצוי מסך צבעוני. במסך ללא צבע קשה לעיתים להבחין בין הפרטים השונים המופיעים על המסך. בנוסף ראוי לציין כי המשחק דורש רמת שליטה גבוהה ומיומנות רבה. אוהבי אופנועים ובעלי סבלנות יוכלו בהחלט להינות ממנו לאחר אימונים רבים. עד לשליטה בתוכנה סובלים מתיסכול בשל

אתה יושב על אופנוע "חיתי" בתחילת המסלול. מימינך ומשמאלך 11 רוכבי האופנוע הטובים בעולם. לפניך אחד משלושת המסלולים של מירוץ הגרנד פרי, מירוץ האופנועים המהיר בעולם.

אתה יכול לבחור באחד משלושת המסלולים הידועים של המירוץ: באוסטריה - זלצבורג רינג, באיטליה - מיזאנו ובקליפורניה - ארצות הברית - לגונה סקה.

לפני תחילת המירוץ נערכת הקפת דירוג שמיועדת לקבוע את מקום הזינוק של המתחרים במירוץ עצמו. הזמן להקפת הדירוג מוגבל למאה שניות. בתום הקפת הדירוג מתחיל המירוץ. גם הזמן להקפת מירוץ הוא מאה שניות.

אם האופנוען לא עומד בזמן הוא נפסל.



הרגשה של תחרות. תוכנת מוטו - גרנד פרי נכתבה ותוכנתה על ידי רונני ירון (24), סטודנט למחשבים 'מכור' לאופנועים. היא כוללת שני דיסקטים ומיועדת למחשבי יבמ ותואמים. המחיר: 49 ש"ח.

כמשחק

בוהירות. מכיוון שכל דלת וכל חלון עלולים להיות ממולכדים, יכול כל חדר להוות מלכודת מוות. במשך המבצע חשוב לשמור על חשאייות מירבית: אם אחד הטוריסטים יגלה את הסוכנים החודרים לבניין, הוא עלול לנקום בבני הערובה. כל שנייה בעת החדירה לבניין חשובה. אם הצלחת לפגוע בטוריסטים מבלי לפגוע בבני הערובה, ניצחת במשחק. אם הצלחת להעביר את כל בני הערובה לחדר הבטוח (החדר ללא החלונות שבקומה השלישית), גם אז הצלחת. נכשלת במשימה אם כל הסוכנים שלך חוסלו, או נתפסו בידי הטוריסטים. כדי להיות, ולו למספר שעות, מפקד היחידה ללוחמה בטרור, עליך לשלם **לבאג**, שתרגמה את המשחק לעברית וקיבלה את הזכויות להפיצו בארץ, 42 ש"ח. המשחק מיועד למחשבי יבמ ותואמים בעלי זיכרון של 512K.



האיזור, מפת השגרירות, חבלים לגלישה לאורך קירות השגרירות ורובים, כמובן. תחת חיפוי הצלפים יהיה על הסוכנים לגלוש במורד קירות השגרירות, לחדור דרך חלונות הבניין ולסרוק את השטח

החיים

מספר אנשים נחטפו על ידי חבורת טרוריסטים והוכנסו לבניין השגרירות. לרוע המזל הצליחו הטוריסטים להשתלט על הבניין כשהם מאיימים על חייהם של בני הערובה. כמפקד היחידה ללוחמה בטרור אתה ממונה על מבצע חילוץ בני הערובה.

לרשותך שלושה צלפים ושלושה סוכנים. עליך למקם את הצלפים ברחובות הסמוכים לבניין השגרירות ולהנחית את הסוכנים על הגג באמצעות מסוק משטרת. לרשותך מגוון אמצעי שליטה ולחימה: מפת



פי.סי. כומטרי

הצורה הנכונה מצטיירת על המסך בחלקים, וממחישה למשתמש מדוע טעה.

התוכנה מאפשרת להתכונן היטב לחלק המתמטי של הבחינה הפסיכומטרית. באמצעותה ניתן לתרגל ואף ללמוד. "היתרון של התוכנה בהשוואה לקורס או לספר, אומר שחר פצ'ורניק, "הוא האפשרות להשתמש בה כאשר מתחשק ללמוד, ללא תלות במורה או בכיתה, ולהיעזר במחשב ככלי לימודי שמאפשר בחינה עצמית, המחשה וקבלת משוב כאשר מצליחים או טועים".

בתוכנה הושקעה כשנת עבודה והתוצאות ניכרות. היא בנויה היטב ידידותית וקלה להפעלה. המחיר 90 ש"ח. ניתן להשיגה ברשת חנויות באג.



הנושאים שבבחינה, גיליון הערכה, באמצעותו יכול המשתמש לדרג את הישגיו במבחן, ומבחן סיום הבודק את הישגיו המשתמש לאחר תירגול החומר לבחינה ומאפשר להשוותם להישגיו במבחן הכניסה.

כאמור, "תוקפים" יוצרי התוכנה את כל הנושאים המתמטיים שבבחינה הפסיכומטרית, ביניהם: זוגי ואי-זוגי, יחסים, אחוזים, הנדסה, הבנת גרפים, ועוד. בכל נושא אפשר לקבל אופציה לתירגול לפני שעונים את השאלות ולקבל הסברים - אם טועים.

התוכנה גם מאפשרת תצוגה גרפית של בעיות שבהן אפשרי הדבר. לדוגמה: בפרק הידוע כשטיחים, ניתן להמחיש למשתמש את צורתו הנכונה של השטיח, כאשר הוא טועה בתשובה.

תוכנה חדשה ליבמ ותואמים להכנה לבחינות הפסיכומטריות של האוניברסיטאות, פותחה על ידי שני מחשבים צעירים שחר פצ'ורניק ואברי ארליך. התוכנה עוסקת בחלק המתמטי של הבחינה הפסיכומטרית הקרוי חשיבה כמותית. יוצרי התוכנה החליטו להתמקד דווקא בחלק זה, הן בשל היותו החלק הקשה ביותר בבחינה והן בשל האפשרות לשפר את ההישגים בו על ידי אימון. שני החלקים האחרים, הבנה מילולית ואנגלית, נמצאים עתה בשלבי תיכנות.

בתוכנת המתמטיקה מספר פרקים: מבוא, המסביר את עקרונות ההפעלה שלה, מבחן מיון, המאפשר למשתמש המתחיל לדרג את הישגיו האישיים בכל תחום, פרק נרחב (כ-300 בעיות) העוסק במבחן הפסיכומטרי עצמו ומציג באמצעות פרקי משנה את כל



POOL OF RADIANCE

AD&D

מאת: דוד אידלס

כמו בכל משחקי D&D גם במשחק הזה על השחקן לעבור איזורים שונים בהם הוא נלחם במפלצות, מתמודד עם יצורים מוזרים, משתמש בכלי נשק וקסמים, מגלה אוצרות והפתעות ומתקדם בדרך כדי להגיע לניצחון הסופי. במשחק הזה צריך להגיע לטירה אימתנית בה נמצאת המפלצת הראשית. המפגש עימה הוא שיא העימות והניצחון עליה הוא התגשמות משאלותיו של השחקן הראשי.

● טיפים

ל- POOL OF RADIANCE

את החפצים בעלי כח הקסם ניתן למכור בכסף. את הכסף משיגים לאחר שמוכרים ציוד מיותר. כדי להשיג את הציוד משתמשים במשולב בטריק מסויים ובמערכת ההפעלה. הטריק הוא לחמש שחקן אחד בכל הציוד הדרוש, לשמור, לצאת למערכת ההפעלה ולשכפל את קובץ הציוד לכל השחקנים האחרים בהתאם לשמותיהם. כשחוזרים למשחק מגלים כי לכל השחקנים אותו ציוד. את הציוד המיותר מוכרים וכך זוכים בכסף רב.

לאבנים שבפירמידה תפקיד מיוחד. בכל פעם שמשליכים אבן מגיעים למקום אחר. צריך לשים לב שקיים הבדל בין השלכת אבן אחת להשלכת שתיים, או שלוש אבנים.

בקצה המסדרונות ישנם מעברים ה"משליכים" את המשתתף ממקום למקום. כדאי להיזהר ולהימנע מלהגיע אליהם. בטירה האחרונה VALJEVO CASTLE, בקיר הדרומי של החדר העליון השמאלי, יש קיר שאפשר לחדור דרכו. אז מתגלות המדרגות המובילות למעלה אל הטירנטרוס האמיתי.

וכל הלאומים. צריך לבנות שש דמויות, לחמש אותן, לאמן ולהפעיל. בניית הדמויות גוזלת זמן וזהו חיסרון משמעותי. מאידך, בניית הדמויות כוללת גם את פניהן, עובדה המאפשרת למפעיל הקבוצה הזדהות רבה יותר עם "חייליו".

הסיפור מתרחש בעיר PHILAN הבנויה על שפת האגם הפנימי בעולם MOONSEA.

לפני מספר שנים נחרבה העיר על ידי דרקונים ומפלצות. תושבי העיר חזרו לחיות בה לאחר ההרס. כשהמפלצות ראו



שבני האדם חוזרים לחיות בעיר, החליטו גם הן להתגורר בה. כך נוצר מצב שבו בני אנוש מאכלסים רובע אחד והמפלצות את שאר הרובעים. מועצת העיר מסרבת לסור למרות המפלצות. היא מארגנת קבוצת לוחמים, נותנת להם משימות ומשלמת בהתאם. הקבוצה, בראשות השחקן הראשי, צריכה להקל על תושבי העיר בחיי היומיום, למנוע מהמפלצות מלחדור לרובע האנושי ולעזור לתושבים להיפטר מהיצורים המפחידים המקיפים אותם.

למשחק מספר שלבים. כמו בכל משחקי D&D, השלב הראשון הוא חימוש השחקנים. על השחקן הראשי להסתובב בעיר, לראות היכן מצויות חנויות הנשק, לבחור את כלי הנשק, לרכוש קסמים בחנויות הקסמים, להיכנס לחנויות לציוד נוסף ולהגיע לפונדקים שם מקבלים רמזים, באמצעותם ניתן להרוויח סכומים נוספים.

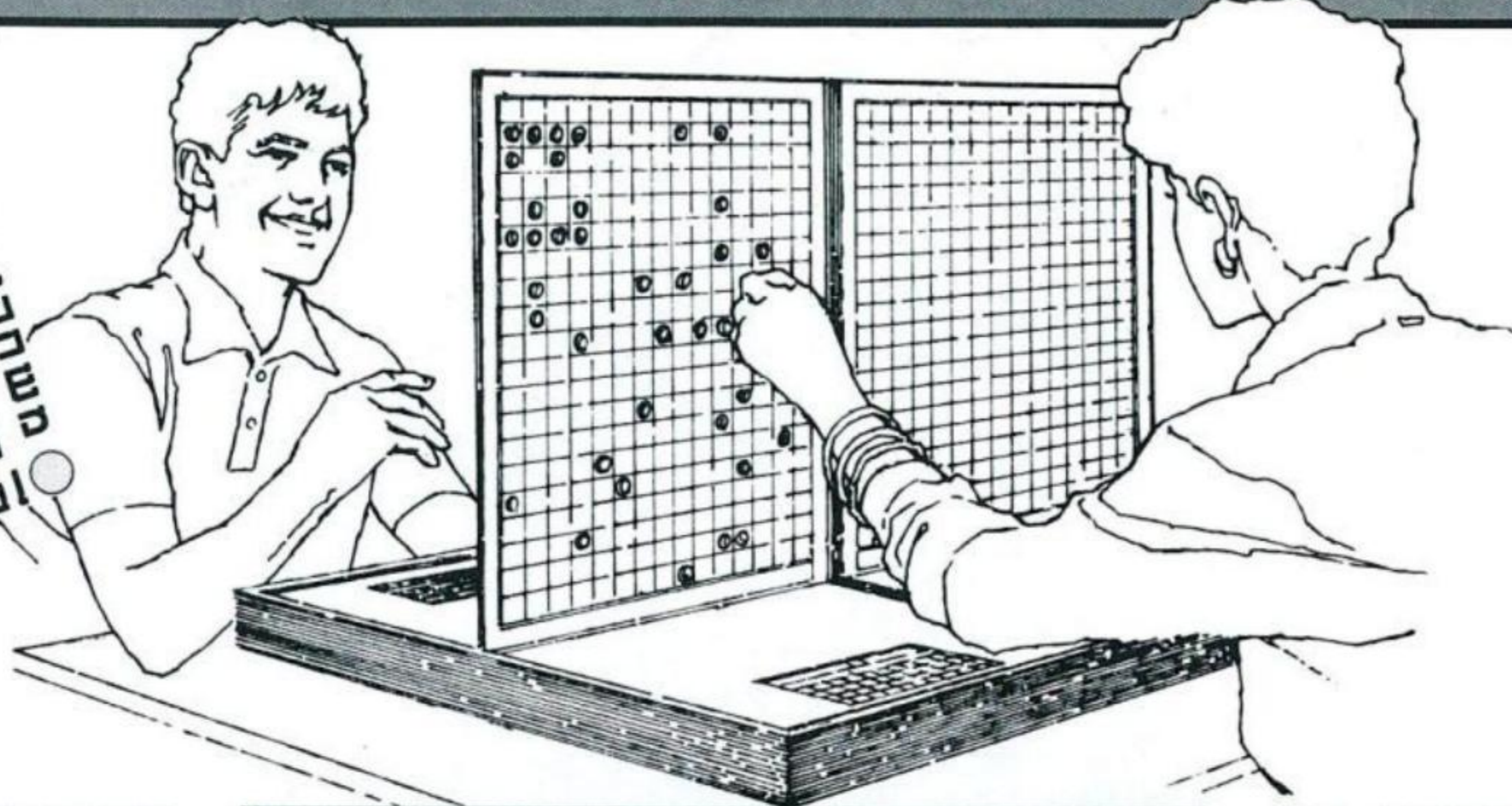
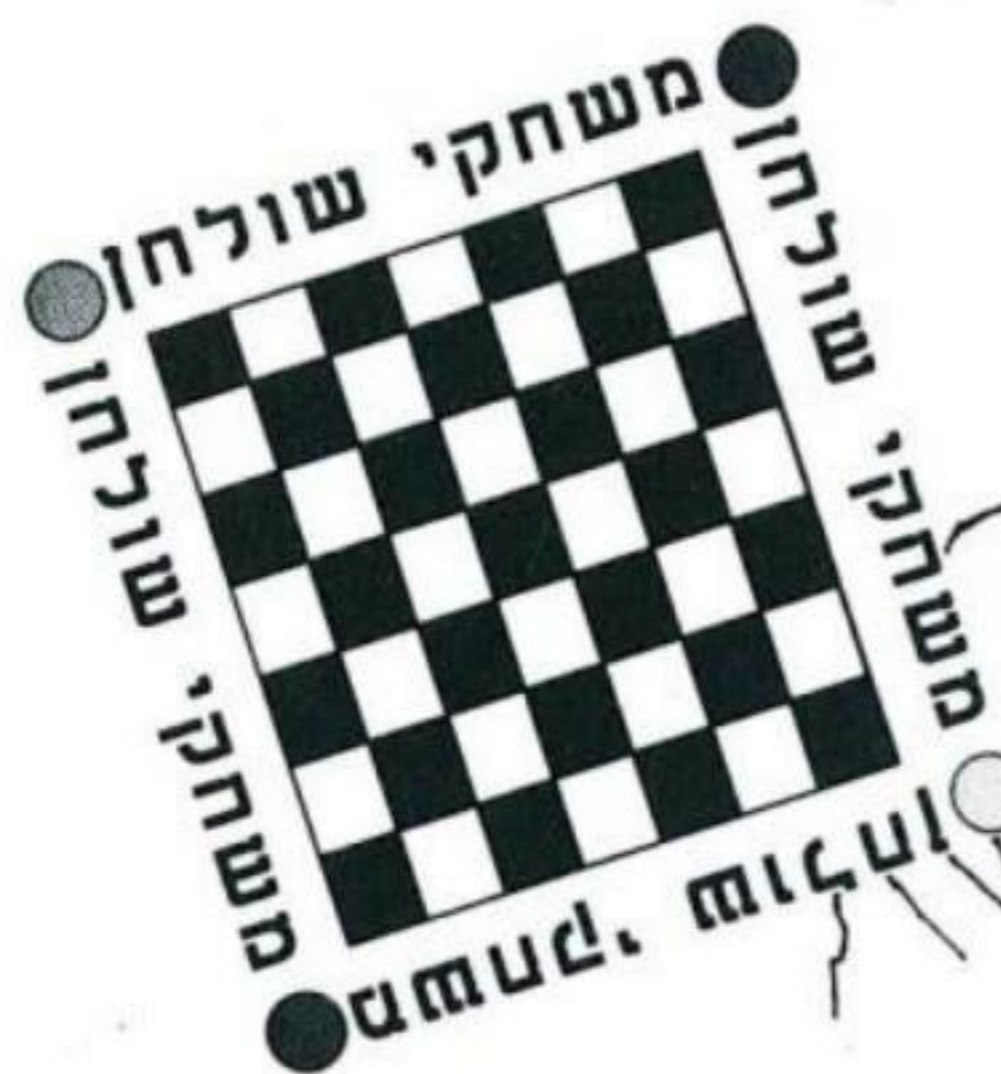
בהמשך, רצוי לצייר את מפת הפעילות. בכל מסך מתגלה איזור לחימה אחר. השימוש במפה מתוצרת עצמית מאפשר להתמצא היטב באיזור ולקבל לבסוף תמונה כוללת של כל המהלכים.

משחק המבוכים והדרקונים חצה כבר מזמן את גבול חוברות השולחן. מאז שהתחבב על אלפי אוהדים הגיעו לארץ אביזורים למשחק, יצאו לאור שלושה ספרים, ונמכרו מאות דיסקטים למחשבי יבם ותואמים וקלטות למשחקי טלוויזיה. אחד ממשחקי המחשב היותר פופולאריים בסדרה זו הוא POOL OF RADIANCE. המשחק מיועד למתקדמים ומבוסס על אחד מסיפורי D&D המתרחש בעולם של FORGOTTEN REALMS. הסיפור עליו מבוסס המשחק, קיים בספר בן 315 עמודים הנושא אותו שם ונכתב על ידי ג'יימס וורד וג'יין קופר הונג. הספר עדיין לא תורגם לעברית, אך אוהדי D&D בארץ כבר הסתגלו מזמן ל"תשלום המס" הפרטי שהם צריכים להעלות בכדי להפוך לחלק מעולם המבוכים והדרקונים. הכוונה כמוכן לשימוש חלקי בשפה האנגלית המעלה את רמת השליטה של המשתתפים בשפה יחד עם רמת שביעות הרצון של המורים לאנגלית. את ההוכחה לתופעה ה"לא מתורגמת" הזו, אתם רואים בכתבה שלפניכם. כשביקשתי מאוהד שרוף של D&D לתרגם עבורי את השמות לעברית, הוא היפנה לעברי מבט מזרה אימה ואפילו לא טרח להשיב. אגב, למרות שהספר הנ"ל מצוי בארץ רק באנגלית, הוא נחטף מהמדפים על ידי אלה שרוכשים את המשחק.

לפני המשחק מצטייר מסך באמצעותו צריך השחקן הראשי "לבנות" קבוצת שחקנים. לפניו כל האפשרויות: גברים ונשים בעלי טווח מקצועות רחב, בני כל הגזעים

טיפים כלליים: השלב הראשון במשחק מבוכים ודרקונים הוא חימוש השחקנים. כך ניתן לאמוד את כוחו של כל משתתף ולהתחיל לשחק. את כלי הנשק רוכשים בהתאם למשחק. ב-POOL OF RADIANCE, למשל, צריך להסתובב בעיר, לברר היכן נמצאות חנויות הנשק והקסמים, להיכנס חנויות המוכרות ציוד עזר נוסף ולפונדקים, שם בעזרת הימור זוכים בסכומי כסף נוספים, המאפשרים לרכוש עוד נשק. בכל שלב של המשחק רצוי לשמור אותו. אולם השמירה חשובה במיוחד בעת שנכנסים למבוך, או לאיזור לחימה. השמירה מאפשרת לחזור לשלב הקודם. חשוב לצייר מפות של המשחק. לאחר שמציירים איזור מסויים מכירים אותו טוב יותר. בנוסף, ציור המפה מאפשר למקד את תשומת הלב למקומות שלפעמים מתעלמים מהם, כמו פינות. יתכן כי דווקא באחת הפינות חבוי אוצר. לא להרוג כל יצור שפוגשים בדרך. לפעמים יש יצורים שנותנים רמזים.

WIZ



מזנקים לזומקס

משחק שולחן חדש המציב בפניך אתגרים, דורש תיחכום ורצון להמר, מעניין ומהנה. גש לעמדת הזינוק וצא לדרך. אתה עוד פה?

א יזה משחק! הרפתקאות, עניין, תיחכום, מארבים, מתח ומה לא. כל כולו לוח גדול מוצב על כן וכלי משחק מגנטיים הנצמדים אליו משני צידיו. הרעיון מזכיר את המשחק הידוע צוללות. אתה צריך לפגוע בכלי של היריב וכך לסלקו מהמשחק. אלא שכאן האמצעים משוכללים יותר ולכן המשחק גם מהנה יותר.

במשחק יכולים להשתתף שני שחקנים ומעלה. מעמידים את הלוח על השולחן ונועצים בו את כלי הפלסטיק הממוגנטים במקומות שונים. כל שחקן מקבל 13 מטוסים אדומים, 13 טנקים צהובים, 13 אוניות לבנות, שלושה מוקשים שחורים, עיר בירה ירוקה וקוביה. השחקן הראשון מטיל שתי קוביות ויוצא לדרך. המהלכים באמצעות כלי המשחק (טנקים, מטוסים וכו') מתבצעים בהתאם "לפני השטח" שעל הלוח. האוניות מוצבות רק בים (שטח הלוח הצבוע כחול), הטנקים ביבשה (השטח הצבוע בלבן) ואילו למטוסים יש בעת הזינוק מגבלת מיקום (על היבשה בלבד) שמתבטלת בשלב מאוחר יותר בו הם יכולים "לטוס" על פני כל הלוח.

הרעיון הבסיסי של המשחק

באם כבש את עיר הבירה. המשחק משלב הנאות רבות. מי שניחן ביצר תחרות מפותח, יכול במשחק הזה להניף בסיפוק אצבע מנצחת מול פני יריבו שתרמוז "השגתי אותך". מי שאוהב מגוון הרפתקאות הכרוכות במלחמות (תבוסות ונצחונות) יכול להתבונן ביריבו בהנאה, בתנאי כמובן, שעמד בכל המשימות וניצח במשחק. ומי שאוהב גם להמר, בבחינת "אשים את הכלי במקום מסוים ואקווה שמצידו האחר נמצא היריב וכך אפיל אותו", מצליח במשחק הזה להגיע לאקסטזה רוחנית.

אבל, כמו כל דבר בחיים, גם המשחק הזה אינו מושלם. ראשי המגנט הנמצאים בתוך הכלים נופלים לעיתים החוצה. חובה להכניסם חזרה עם הצד המתאים כלפי חוץ, אחרת מאבדים המגנטים מיכולתם "לדחוף" את היריב. אם לא מכירים בעיה זו אפשר לשחק משחק שלם מבלי לדעת שלא מצליחים להפיל את כלי היריב.

זומקס זוכה בסיכום לניקוד גבוה במיוחד. זהו משחק דינמי, מעניין, מהיר, דורש קצת תיחכום ומקנה הרבה הנאה. המחיר 49 ש"ח. להשיג ברשת חנויות באג.

"מדליק". זהו לוח מתכת מצופה משני צידיו בלוחות פלסטיק שקופים מחוררים. הכלים מוחדרים לחורים ונצמדים ללוח המתכת בגלל המגנט שבקצותיהם. כאשר מוצמדים באותה נקודה משני צידי הלוח שני כלים, דוחה מגנט אחד את השני וכך מופל הכלי של היריב.

מטרת המשחק היא לכבוש את עיר הבירה של היריב. העיר (כלי ירוק) ממוקמת על כוכב המצוייר על הלוח, בפיתו הימנית התחתונה. כאשר מצליח שחקן אחד להפיל את עיר הבירה של מתחרהו הוא מנצח במשחק. אבל, כדי להגיע לעיר הבירה, צריך השחקן להדוף התקפות אויריות של מטוסי היריב, לחצות יבשות עליהן מגינים טנקים רבי עוצמה, לשייט בים מבלי להיתקל בספינות אויב ואפילו לדלג על המוקשים הזרועים בדרך אל המטרה הסופית.

מנצח במשחק, מי שהגיע ראשון אל עיר הבירה של היריב. בדרך רצופת ההרפתקאות עד לכיבוש הסופי, מצליחים השחקנים להפיל זה לזה את הכלים. הניצחון אינו תלוי במספר הכלים שהפיל שחקן אחד למתחרהו. גם אם נשאר ברשות שחקן אחד כלי משחק אחד וליריבו הרבה כלים, עדיין הוא יכול לנצח



אקדח אינפרא למשחק שוטרים וגנבים



מערכת אינפרא למשחק שוטרים וגנבים

על גבי התיבה. אלה מאשרים כי אכן היתה פגיעה במטרה. האקדח פועל עד למרחק של ארבעים מטרים ויכול לפגוע גם מהצד. את המשחק המתוחכם הזה ניתן להשיג ברשת חנויות באג ומחירו 75 ש"ח.

הפעם לא משחק שולחן, לא משחק מחשב, ואף לא משחק וידאו. עם אקדח האינפרא אפשר לשחק בכל מקום: בבית, ברחוב, או בחיק הטבע. האקדח מיועד למשחק שוטרים וגנבים. הוא מאפשר לירות אל הגנבים וכך ללכוד אותם. המשחק כולל אקדח בעיצוב חללי מיוחד היורה קרן אור אינפרא אדומה אל המטרה - תיבה קטנה המוצדמת לחזה האויב. בעת לחיצה על ההדק, כשהאקדח מכוון למטרה, נשמע צפצוף ונדלקת נורית אדומה

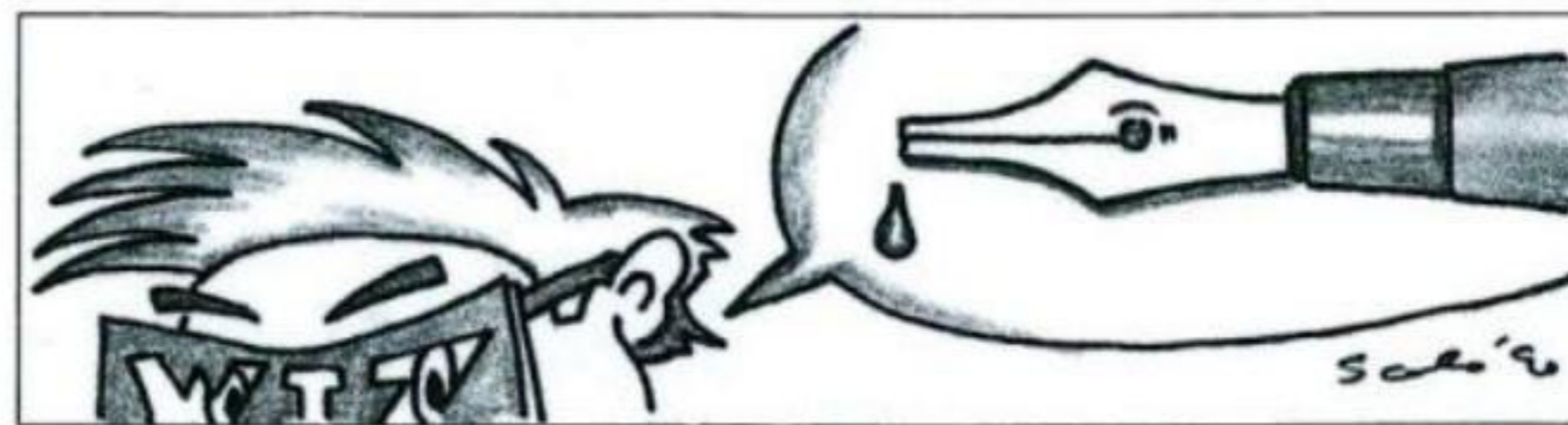
למחשבאים

בלבד

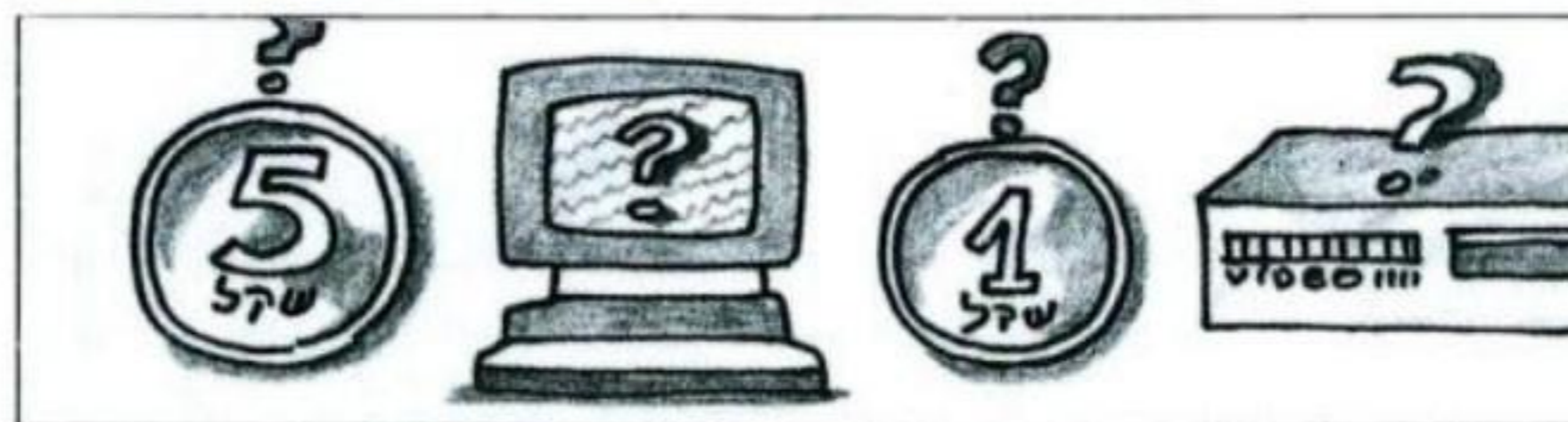
אם יש לך מחשב ביתי, מודם וקו טלפון, אתה יכול להצטרף לאלה המתכתבים באמצעות מחשב. אתה יכול ליצור קשר עם ישראלים ועם חברה מכל העולם, ולהנות ממשחקים חדשים, בדיחות וסתם שיחות בטלות. ההתקשרות מתבצעת באמצעות מועדוני מחשבאים. לפניכם כמה מהם:

- ★ GALEXY - חיים נוימן - טל': 03-9667561
- ★ COMFORTABLE - טל - מוזס - טל': 03-9245118
- ★ ATARI BLUES BBS - צבי פז - טל': 052-27271
- ★ PRINCE BBS - ירון מינץ - טל': 03-5237299
- ★ ARK BBS - דוד לוטן - טל': 053-624322

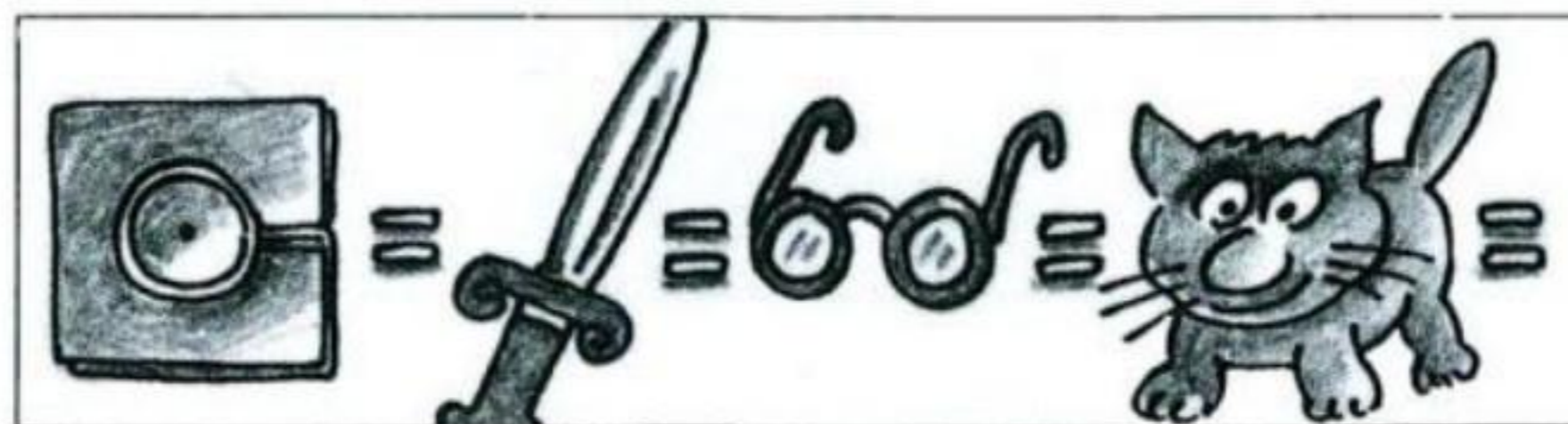
מדוריים חדשים



וצים להתכתב עם פריקים, משוגעים, חולי מחשב למיניהם ו-WIZים? פנו אלינו ונפרסם את פרטיכם החסויים ביותר.



וצים למכור מחשב, דיסקטים, משחק וידאו ואת המורה למתמטיקה? - נמצא מי שיקנה.



בא לכם החלפות? תוכנית מחשב מעניינת שכתבתם והיא מעלה אבק, משחק מטמטם שהבאתם מחו"ל והוא כל כך מטמטם שבא לכם להיפטר ממנו, סיפור שכתבתם, או אפילו שיר רומנטי - אולי יהיה מי שירצה. שלחו להחלפות ואולי תקבלו את אמא שלכם בחזרה.

משחקי סגה חדשים

אולטימה 4 - הרפתקה לחכמים, 5 M עם סוללה לשמירת המצב. מירוצן אלים - מירוצן מחוף לחוף בשילוב קרבות. משחקי חברה - משחקים שניתן לשחק בבית: הטלת חיצים, למשל. גולף מקצועי - גולף מעולה בעיצוב גרפי מרשים.

בגיליון WIZ הבא יהיו כל המדורים הפראיים שתוארו לעיל. אם בא לכם עליהם, שלחו את משאלותיכם הכמוסות ביותר לת.ד 1409 בני-ברק ותיענו.

אליפות

האליפות הארצית למשחקי סגה, שנערכת זו השנה השלישית ברציפות, הפכה כבר למעין מסורת. כשבועיים לפני חג החנוכה מחכים חברי מועדון סגה למכתב שיודיע להם היכן תיערך האליפות השנה. ומשזה מגיע, מיד מתיישבים הם אל מול המערכת, מחממים את השרירים, מרעננים את הזיכרון, ויוצאים לדרך. "אלפי שעות סגה צוברים האוהדים מרגע שמקבלים את ההודעה על האליפות", אמרו לנו כמה חבריה. ושלא תחשבו שהאימונים מתרחשים רק לפני התחרות. בדרך כלל מי שמגיע לתחרות הוא כזה שמשחק כל השנה ולקראת האליפות הוא רק "מתחמם". כי אלה שמגיעים לתחרות רואים עצמם אלופים פוטנציאליים ואלופים לא נעשים בשבועיים.

לתחרות מגיעים מכל הארץ, מכל הגילאים, מכל שכבות האוכלוסיה. לא תאמינו, היו גם בנות. נכון, מעטות אומנם, אבל היו. אחת אפילו היתה שופטת. אחרת, צעירה ממנה בשנים, הסתכלה עליה בעיניים מעריצות, ללמדך שהנה גדלה לה עוד שופטת אחת. ובכלל, האוירה בתחרות היתה של קרנבל. אכלו סופגניות, צפו במופע של ליצנים, התעניינו במשחקים החדשים, פגשו חברים מכל הארץ, שיתפו חברים לדקה בחוויות מהמשחקים והחליפו טיפים. כמובן

מאות בני נוער השתתפו באליפות הארצית לסגה שנערכה בחג החנוכה. אבי אגי (16) זכה במקום הראשון ובטלויזיה לנקו

על המשחק בזמן הקצר ביותר והגיע להישגים המרשימים ביותר. בשלב זה, אגב, הופרדו המתחרים זה מזה מחשש פן יגלו האחד לשני את חוקי המשחק. בשלב זה החמירו השופטים במיוחד. עפר אלוני, השופט הראשי ומנהל חנות באג בקניון השרון שבנתניה, הקפיד על הכללים. לעזרתו התגייסו שאר השופטים, בדרך כלל, עובדי חנויות באג מרחבי הארץ.

במקום הראשון ובפרס, טלויזיה לנקו, זכה אבי אגי (16) מגבעת סביון. הוא אומר: "אני משחק כשעתיים כל יום. לקראת האליפות התחלתי לשחק אפילו יותר - כשלוש שעות. אני מחליף מידי שבוע משחק בספרייה שלי הבית וכך מצליח לשלוט ברוב המשחקים, להכיר את החוקים ולהתקדם כראוי".

במקום השני ובפרס הגה מערכת של סגה ומספר משחקים, זכה אור שולמן. במקום השלישי ובפרס מספר משחקי סגה, זכה ניב פיבלמן.

שסגה היה הנושא המדובר אבל, היו כאלה שגם הישוו את המערכת לאחרת, נינטנדו, למשל.

אמצעי השליטה במשחק, כמו אקדח או משקפיים תלת באמצעות אקדח האור, כמובן, הזכירה לבעלי דימיון את המערב הפרוע. ניצבים להם עשרות צעירים, שולפים אקדח ומכוונים למטרה. אגב, כדאי שמשטרת ישראל תדע שבמקום הראשון בתחרות זו זכה עודד פרי ובמקום השני שרגנהיים אמיר, כדי לגייס אותם, כשיגדלו, כמובן, ליחידת הצלפים המובחרת שלה. התחרות נערכה בשלבים. לשלב הראשון ניגשו 250 מועמדים. הם התייצבו אל מול מערכות סגה וטלויזיות לנקו, שהיו פזורות ברחבי האולם. כל מועמד שיחק דקה ב-ASTRO WARRIOR. מי שצבר למעלה מ-15,000 נקודות, עלה לשלב הבא. לשלב השני עלו מאה שחקנים. בשלב זה שיחקו ב-AERIAL ASSAULT דקה נוספת. לשלב השלישי עלו 23 שחקנים והפעם ההתמודדות היתה קשה במיוחד. כל משתתף שיחק במשך ארבע דקות במשחק MOON WALKER, משחק חדש שעדיין לא הגיע לארץ. המטרה היתה לגלות את חוקי המשחק ולהגיע להישגים הגבוהים ביותר במשך זמן קצוב. ניצח מי שהשתלט



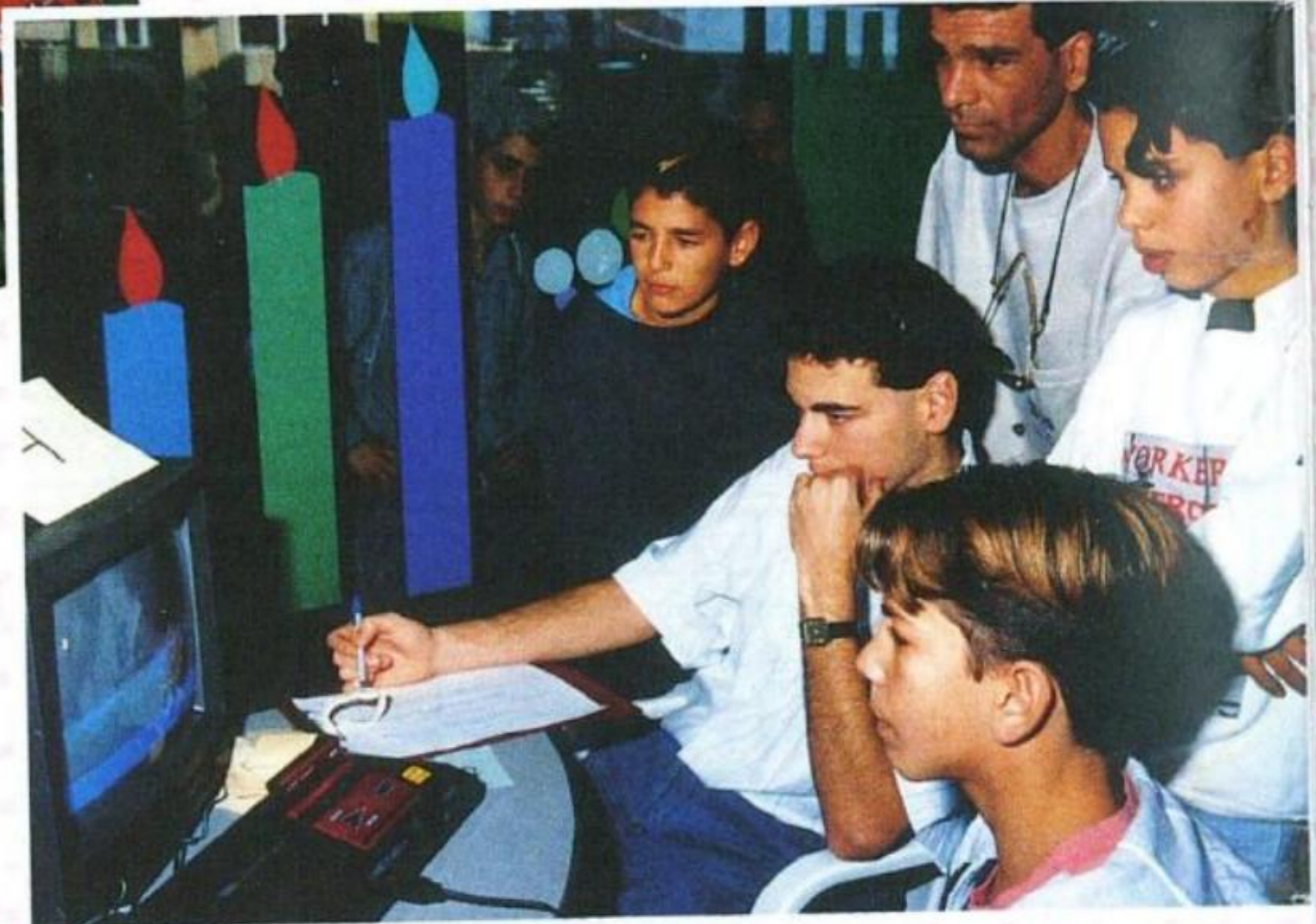
▲ עמדה מס' 3 - שופט ומתחרה

▲ עמדה מס' 3 - בחזרות לקראת השלב הבא. יש גם בנות

הזוכים באליפות (מימין לשמאל): ניב פיבלמן (16.5) אור שולמן (12) אבי אגי (16) עודד פרי (14.5) אמיר שרגנהיים (15.5)



סגרה



שופט עפר אלוני ומתחרה בעת התחרות: המתח בעיצומו



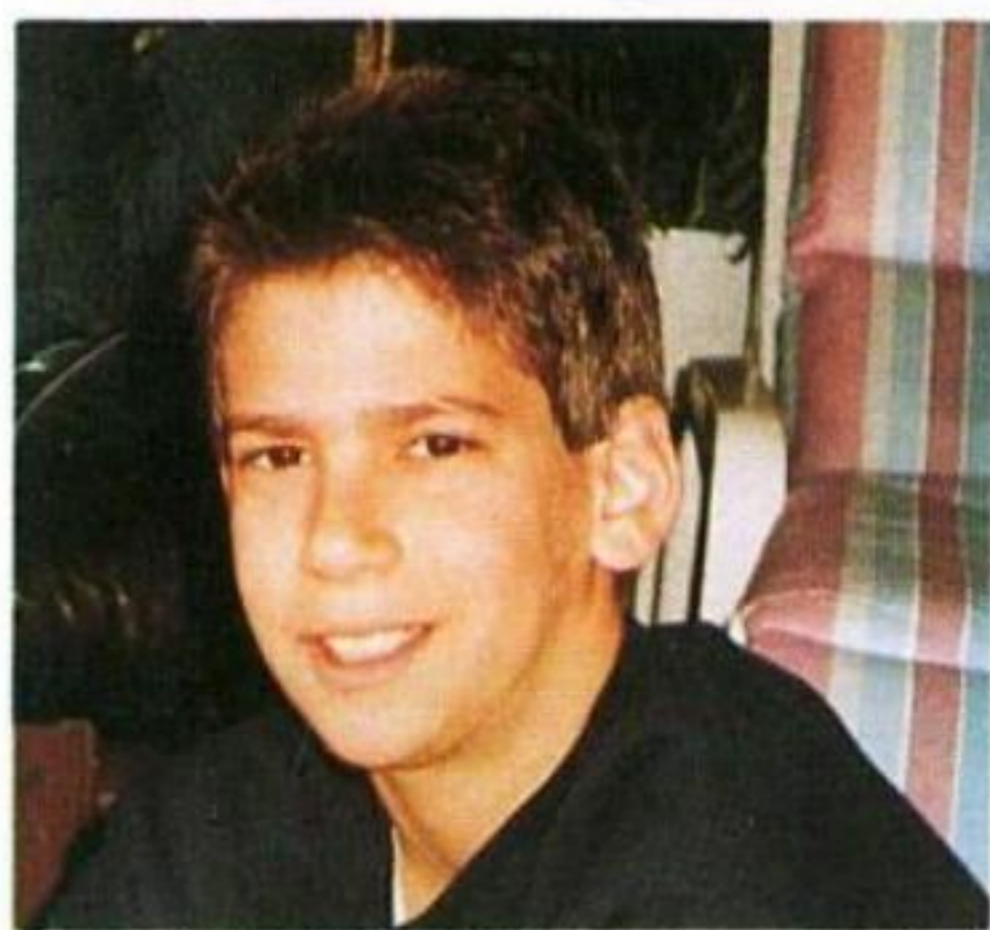
אבי אגי (16) הזוכה במקום הראשון, מקבל את הפרס, טלויזיה של לנקו, מידי דני ולודבסקי, מנכ"ל מיה אלקטרוניק בע"מ, יבואני לנקו בישראל. (מימין) לילי צראף מנהלת הפרסום של באג, מארגני התחרות

שמחת מנצחים: הזוכים במקומות הראשונים עם חבר'ה נוספים שעלו לשלב הגמר וקיבלו פרסי תנחומים תיקי באג



לא בדיוק המערב הפרוע. משתתף בתחרות אליפות אקדח האור





WIZ החודש: עמר ברק

עמר ברק (14) מיבנה, נבחר כ-WIZ החודש. למה? כי עמר הוא פריק אמיתי שהוכיח את פריקותו בסדרת מעשים קרימינליים במיוחד: בלילה בלילה כשההורים ישנו, הוא היה קם ומתקשר אל... מרכז חברת סיירה (יצרנית משחקי קווסט למיניהם) בקליפורניה, ארצות-הברית, כדי שישחררו אותו מהפקק. בדרך? לא. במחשב. כי כשעמר היה נתקע באחד ממשחקי סיירה, הוא לא יכול היה להירדם עד שלא פתרו לו את הבעיה. לאחר שהיה מקבל את הטיפ, היה ממשיך לשחק עד ש...היה נרדם ליד המחשב. אז עמר הוא WIZ אמיתי ואילו ההורים שלו נכנסו לקריז כשקיבלו את חשבון הטלפון. שכחנו לספר לכם פרט קטן. את הטלפונים עמר היה עושה מהעיר דייטון, שבמדינת אוהיו, אף היא בארצות-הברית. למה? כי הוא גר שם בשנתיים האחרונות. אגב, המרחק בין דייטון לקליפורניה הוא כמו בין ישראל לאירופה. אז עמר הוא אומנם WIZ אמיתי, אבל לצלצל מהארץ לארצות-הברית הוא לא היה מעיז!

WIZ החודש זוכה בתלוש הנחה בסך עשרה ש"ח לרכישת משחק מחשב באחת מחנויות רשת באג, בתלוש הנחה על סך עשרה ש"ח לרכישת אחד ממשחקי סגה או נינטנדו ובמנוי חינם על עיתוני WIZ הבאים. אז מי רוצה להיות ה-WIZ הבא? שלחו אלינו תמונה ופרטים אישיים לת.ד. 1409 בני-ברק, ושכנעו אותנו שאכן מגיע לכם לזכות בצ'ופרים הנ"ל.

חידון סיירה

בגיליון הבא יפורסם חידון חברת "סיירה" (בית היוצר של משחקי "קווסט" למיניהם) שבו יהיו שאלות מתוך הכתבה שלפניכם. כל הפותרים נכונה, יזכו בתלוש הנחה בסך עשרה ש"ח לקניית אחד ממשחקי "סיירה", ברשת חנויות "באג"

סיירה הוקמה ב-1979 כחברה להפצת מחשבי אפל וכתחנת שירות למחשבים אלה. שנה לאחר מכן, פרסמה סיירה את משחק המחשב הראשון שלה שנקרא MYSTERY-HOUSE. ב-1981 חדרה החברה לתחום נוסף - מעבדי התמלילים. אז שיווקה החברה לראשונה מעבד תמלילים למחשבי אפל. ב-1982 חידוש נוסף, והפעם חדרה לתחום המו"לות. החברה החלה להפיק ירחונים עבור חברות אחרות. במקביל, "הריחו" בסיירה שהעמיד טמון במשחקי המחשב והמשיכו להשקיע את עיקר המשאבים בתחום זה. ב-1982 זכתה סיירה לראשונה בתולדותיה בפרס ראשון בתחרות התוכנה המוצלחת, עבור המשחק FROGGER שהפך ללהיט מרגע שיצא לשוק. בהמשך הפכה הזכייה בפרסים למקור גאוה, אך במידת מה גם לשיגרה, מכיוון שבסיירה לא זוכרים שנה שבה לא זכו בפרס כלשהו. ב-1983 זוכה סיירה בפרס על משחק בשם CROSSFIRE. ב-1984 נולד משחק ההרפתקה התלת-מימדי הראשון בעולם, שהפך במהירות לרב מכר, הלא הוא KING'S QUEST I. באותה שנה יוצא לאור משחק נוסף, ש"קוטף" את הפרס הראשון בתחרות השנתית לתוכנות ביתיות: BC'S QUEST FOR TIRES. מאז ועד היום ממשיכים הקווסטים למיניהם לכבוש לבבות ולזכות מידי שנה בפרסים רבים. KING'S QUEST I ו-1985 ב-1986. ב-1987 זוכה סיירה בפרס עבור משחק בשם: LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS באותה שנה שוב פרסים, והפעם עבור שני להיטים:

DONALD DUCK'S PLAYGROUND ו-1988 KING'S QUEST III היא השנה של KING'S QUEST IV ו-1989 של SPACE QUEST III. השנה, יש לשער, "יקטפו" בסיירה עוד כמה פרסים ויזכו בעוד תעודות הוקרה.

סיירה של היום היא "מעצמה תעשייתית" לכל דבר. היא שוכנת בבניין מפואר בקליפורניה ועובדים בה 240 אנשים יצירתיים שרק חושבים איך להנעים לנו את שעות הפנאי.



סיירה 1984 - כך נראה הניסיון הראשון לייצר משחק תלת מימדי
STELLAR-7

סיירה 1990 - המהדורה הנוכחית של STELLAR-7 יחי ההבדל הקטן.



צייר אותה יפה! WIZ!

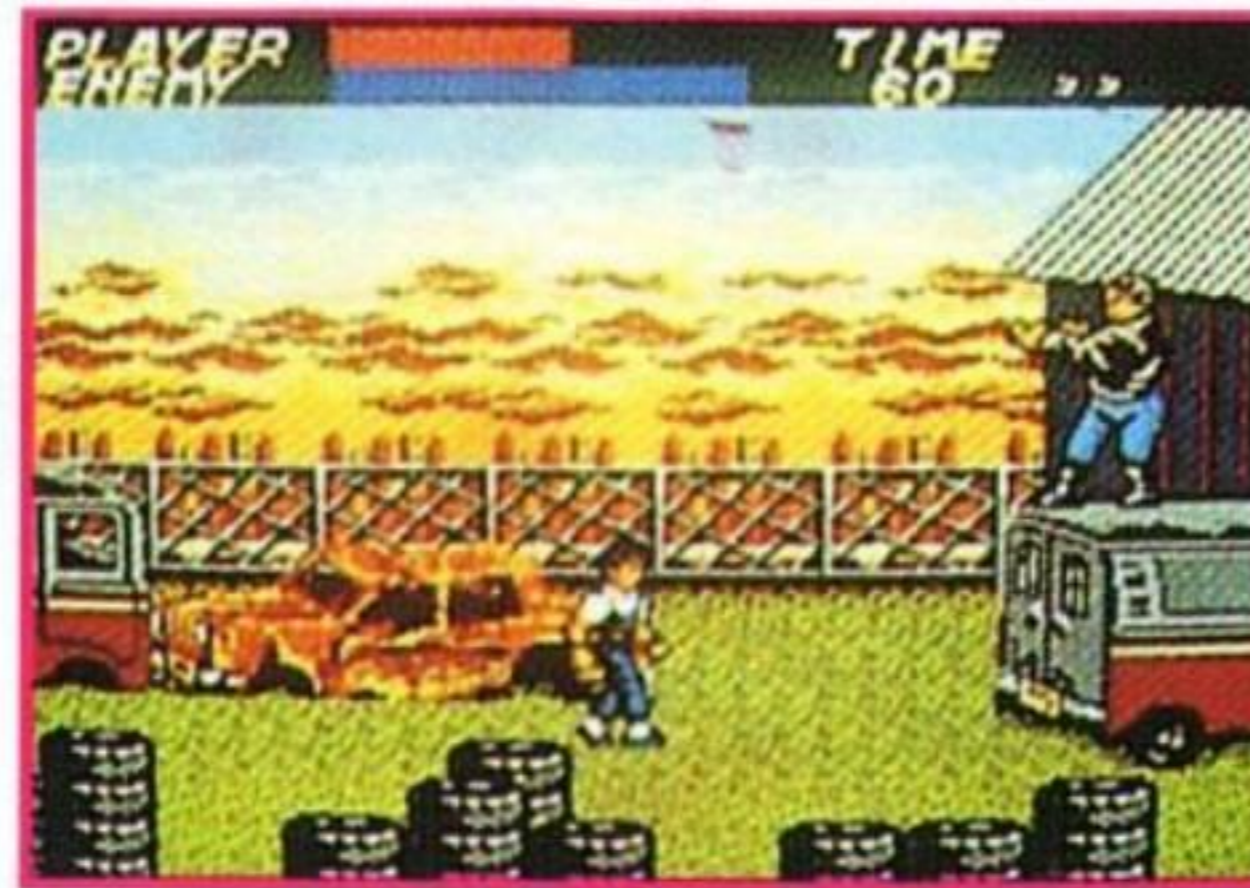
עכשו נראה אתכם לא רק משחקים, אלא גם מציירים. ציירו אותה יפה, ותזכו בנוסף לפרס גם בכינוי החיבה WIZ. את מי תציירו? את מי לא! את הדמויות ממשחקי מבוכים ודרקונים, את מריו ולואיג'י ממשחקי נינטנדו, את הדמויות ממשחקי סגה השונים ואת אלה המככבות במשחקי המחשב למיניהם.

את הציורים שלחו אלינו לת.ד. 1409 בני-ברק. הציור שייבחר יזכה לפרסום עולמי באמצעות עיתוננו כמובן, והזוכה המאושר יקבל גם פרס-משחק שולחן שיחכה עבורו באחת מחנויות באג. למה שולחן? כי נראה אותו זוכה בפרס על ציור דמויות מסוג משחק שכוזה! חה חה חה...



■ מירוץ מחוף לחוף 2D/3D

קוד : 068007, סוג : מכונה - נהיגה
 שחקנים: 1 עם ובלי משקפיים
 סימולציית הנהיגה התלת מימדית הטובה ביותר עם משקפי סגה! השחקן נוהג במכונית ספורט אדומה בדרכים מהממות. בשלושה מימדים הדרך נראית אמיתית לגמרי עם עליות וירידות. נהיגה ביום ובלילה דרך הרים, מדבריות וערים. למשחק אפשרות למצב דו מימדי ללא משקפיים. כדאי לשחק עם ההגה המיוחד של סגה.



■ האלימים

קוד : 067023, סוג : מכונה, שחקנים: 1
 השחקנים צריכים להילחם נגד הטיפוסים הרעים והאכזריים ביותר ברחוב, בעודם מנסים להציל את מדונה מכנופיית הרחוב. לחימה בנשק מגוון, גרפיקה מעולה, שבעה סיבובים.



■ לוחמי הזמן

קוד : 067024, סוג : מכונה
 שחקנים: 1 או 2
 השחקנים הם לוחמים מהעתיד החייבים ליסוע חזרה דרך הזמן בתקופות שונות כדי להציל את חבריהם מהצבא. למשחק 12 רמות. קיימת אפשרות למלא את הכח מחדש. המשחק הוא מסע בזמן המאפשר ממנו, להמשיך ולהלחם באיזור זמן מסוים.



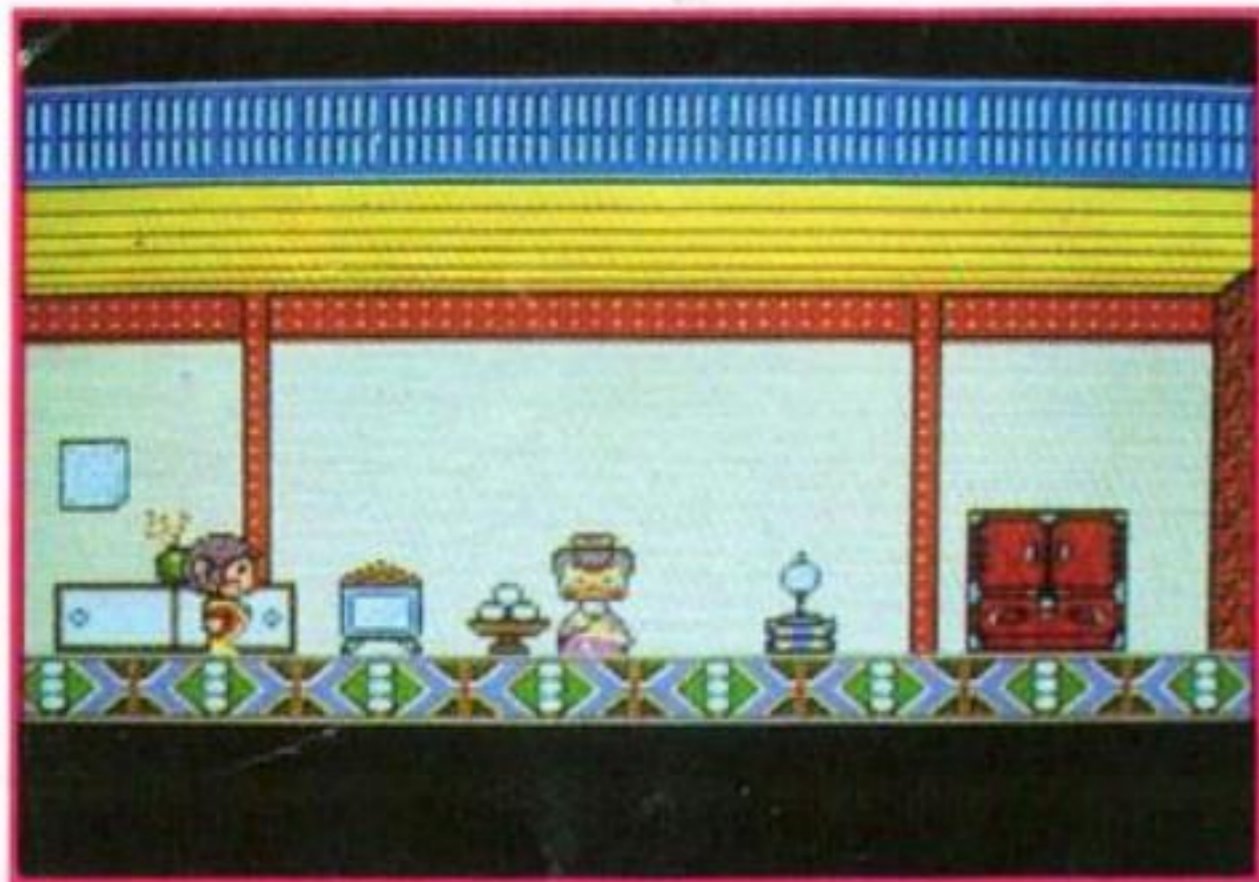
■ משחקי קליפורניה

קוד : 067145, סוג : ספורט, שחקנים: 1-4
 מבוסס על משחק המחשב הפופולארי. גרפיקה וצליל באיכות גבוהה. השחקן מתחרה בגלישה על המים, צלחת מעופפת, אופני BMX, החלקה על גלגליות, סקט-בורד ועוד.



■ חיית טרף

קוד : 067018, סוג : מכונה, שחקנים: 1-2
 על השחקן להציל את ביתו של זאוס. במשחק ארבעה סיבובים. בכל סיבוב, על השחקן להפוך מאדם רגיל לאדם חזק, לאדם שרירי ולחיית טרף. השחקן הופך לאדם-זאב, דרקון, אדם-דב ואדם-נמר. בסוף כל סיבוב על השחקן להביס את גרדיאן הרשע כדי להתקדם לשלב הבא.



■ אלכס הנער 3

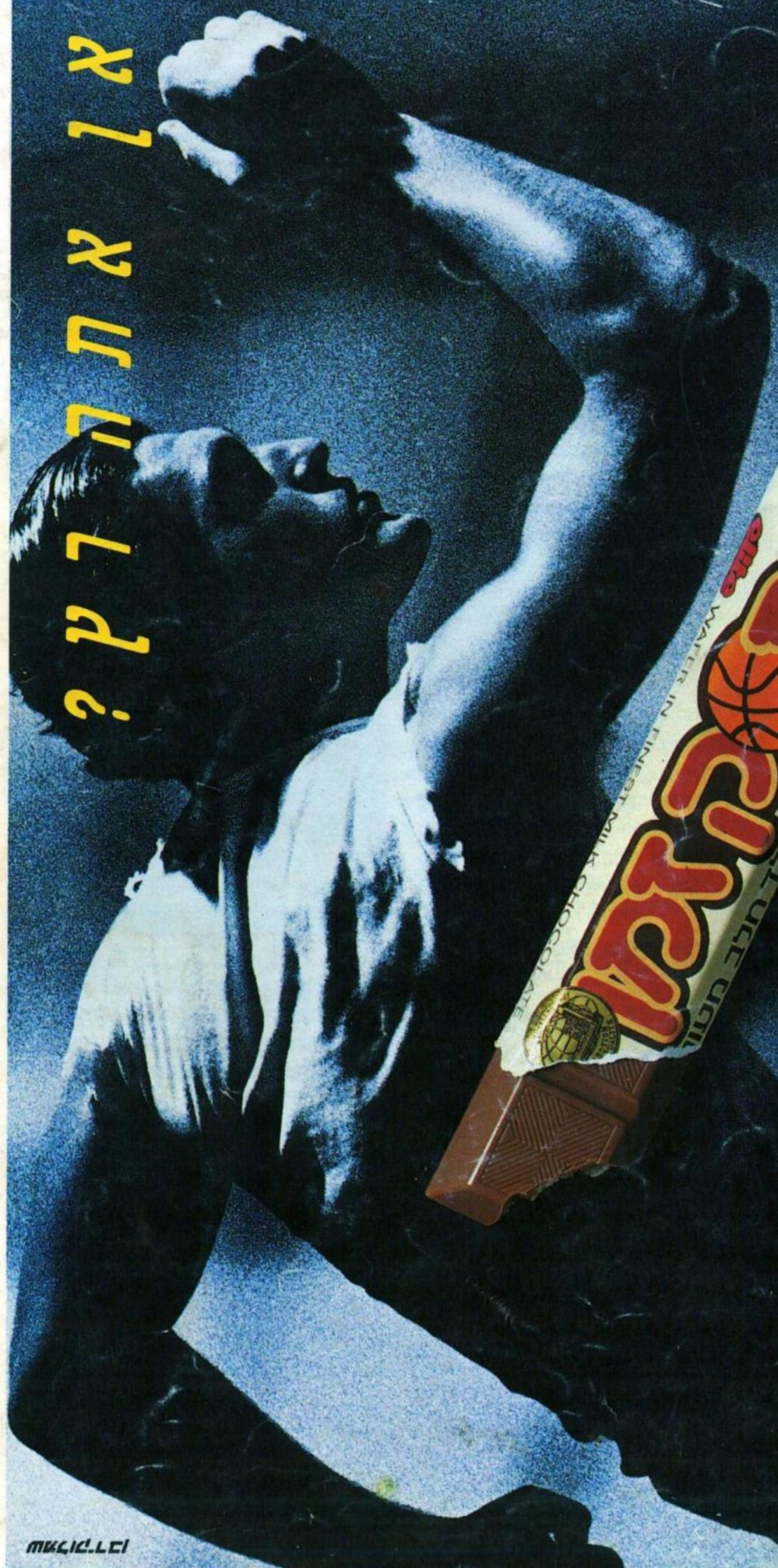
קוד : 065116, סוג : הרפתקה, שחקנים: 1
 עוזר לאלכס להיות בעולם ההרפתקה המודרני. כל שעליך לעשות הוא למצוא שמונה חתיכות מפה ואז פלס דרכך דרך נינג'ות ושומרי גבול. נשמע קל? זהו אתגר שתנסה אותו במשך שעות של הנאה.



■ משחקי קזינו

קוד : 067021, סוג : משפחה, שחקנים: 1-4
 משחקי קזינו אמיתיים: בלק-ג'ק, מכונות הימורים ורולטה. השחקן יכול להמר עם סכום קטן או גדול. אם אדון בר-מזל לא מחייך אליך, לא תפסיד דבר!

לאן אתה הולך?



קח פסק זמן, רגע ממתוק בהייים.

סניקס

טוב ללעם

סניקס