080065
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
ספטמבר 1996

WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...



65
גיליון

לגיליון זה
מצורף המשחק
"RISE OF THE ROBOTS"
על גבי CD-ROM

- האימפריות חוזרות - RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES
- המשך עכשיו - WITCHAVEN II
- רעידת אדמה - QUAKE
- המיטב - MUPPETS INSIDE, KLINGON, EXTREME GAMES, SETTLERS 2, NORMALITY, S.F.P.D HOMICIDE, TERROR T.R.A.X ועוד...
- החלה ההרשמה לטורניר ה-Q-WIZ QUEST

01066852
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

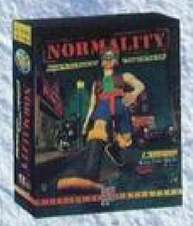
תוכן

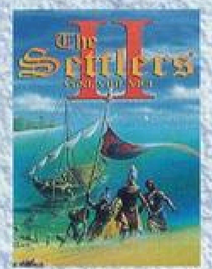
העניינים

ספטמבר 1996 ▪ גיליון 65

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
PC: מצעד המשחקים	6
תוראות הפעלה ותקנה - RISE OF THE ROBOTS	7
PC: הקירה מצולמת	8
PC: ASSAULT RIGS	10
PC: RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	12
PC: טיפים	14
PC: THE SETTLERS II	16
PC: EXTREME GAMES	18
PC: Q-WIZ QUEST	19
PC: QUAKE	20
אינטרנט: חדשות האינטרנט	22
PC: NORMALITY	24
PC: S.F.P.D. HOMICIDE	26
PC: TERROR T.R.A.X	27
פוסטר	28
משולחנו של דיר וויז	30
PC: WITCHAVEN II	32
לומדות	34
אינטרנט: NETVISION	37
PC: KLINGON	40
משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי	42
משחקי תפקידים: MAGIC	44
משחקי תפקידים: חוריקסים	45
משחקי תפקידים: כתבות חזץ	46
משחקי תפקידים: מבזקי תפקידים	47
PC: MUPPETS INSIDE	48
לוח	50
PC: משחקים באמצע הדרך	52







מנהלת: לילי צרפי • עורך: קובי סיט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 • מחלקת מנויים: גלי רביב • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילבר־שטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן־סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון־אלוני ומיכאל לונסי • עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • רפוס: אומני אופסט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות; המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

שיהיה בהצלחה

תם עידן החופש הגדול. נכון, זה מעצבן וזה אפילו לא נכון מבחינה פוליטית, אבל לכל דבר טוב יש סוף, סוף הוא תמיד התחלה של משהו אחר, לפעמים החגיגה נגמרת ואולי עוד קיץ ניפגש...

אחרי כל הקלישאות ניתן להתנחם בעובדה שהחופשים הבאים כבר בדרך, והקרפיונים בסופר כבר בעיצומה של החרדה השנתית, חרדה אשר מקדימה את הכחדתם הברוטאלית המלווה במכות אלה ובחניקת גזר.

תוץ מהקרפיונים, גיבורי תשרי אינם משחקי המחשב, לא האינטרנט, לא משחקי התפקידים, לא שעת ה־CD-ROM ואפילו לא טורניר ה־Q-WIZ QUEST החדש (פרטים בעמ' 19).

גיבורי החודש הם מורי ומורות מערכת החינוך, אשר שעתם הגדולה הגיעה לאחר חודשיים של הפוגה. זוהי שעת המשפטים המוכרים לכל דור ודור של ישראלים גאים, משפטים כמו: "את הבגרות שלי כבר עשיתי", "זה הזמן שלכם", "מי שלא רוצה להיות פה שיקום ויילך", "6:30 בשער האחורי" ועוד ועוד קלאסיקות.

אם לא שמתם לב, או אם לא טרחו להודיע לכם, כדאי שתדעו שתקופת ביה"ס היא באמת נהדרת וקשה שלא להתגעגע...

באופן אישי, חוץ משעת אפס, לא הייתי מתנגד לחזור לתקופה, אולי אפילו לאיזה סיול שנתי. כך שאם חסר לכם איזה מלווה, הרגישו חופשי לפנות למערכת.

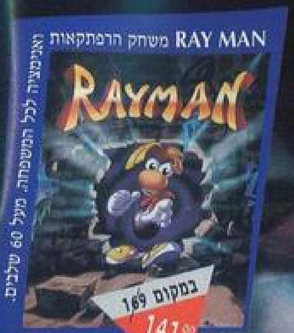
קובי סיט.

עשרת ה־WIZ־ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיהם:

בסלו דרור מכפר מלל, לובזנס עופר מחיפה, פוגל לירן מאשדוד, קבסה רועי מחצור הגלילית, זנאי ליאור מכפר חס, קראדי מאיר מתלמי יוסף, תל־ניר גיל מתל אביב, ויצברג אורי מכפר יונה, הניק עמיר מקיבוץ חצרים ואנטשטיין יאיר מגבעתיים.

תשובות לשאלות קודאים ומנויים בין השעות 16:00־13:00 בלבד.

מיטב הלומדות, המשחקים האינטראקטיביים
ומולטימדיה שהדהימו את העולם הכי כדאי ב-
היפרטי
מִגְדַּל הַמִּשְׂחָקִים שֶׁלִּי

RAY MAN משחק הרפתקאות


במקום 169
141.00 ש"ח

DUKE NUKEM הגיע לעיר


במקום 249
199.00 ש"ח

FIFA 96 כדורגל מעולם אחר

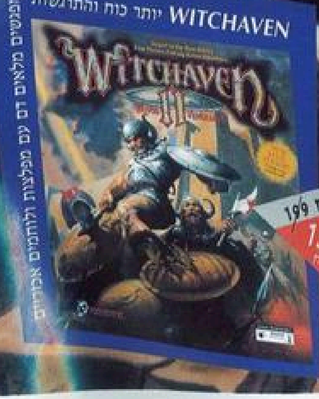

במקום 229
189 ש"ח

LOCK-ON אקדח הלייזר. הלהיט שכולם חיכו לו חזור.


רק
199.00 ש"ח

NBA 96 משחק הכדורסל

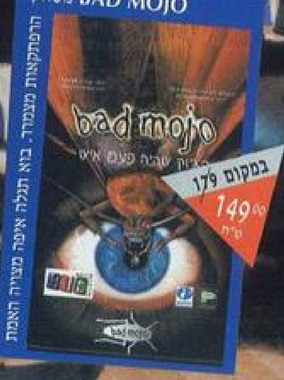

במקום 229
189.00 ש"ח

WITCHAVEN יותר כוח והתרגשות


במקום 199
159.00 ש"ח

הוגו הטרול מגיע ובגדול הדמות המוכרת


במקום 199
149.00 ש"ח

BAD MOJO משחק


במקום 179
149.00 ש"ח

ראשל"צ: א.התמשיה היקן, מפרח טולטקן 7 (ליד מיינברנס שעות פתיחה: א'-ה' 9.30-21.00 ו' 8.00-15.00, מוצ"ש עד 22.30 טל: 03-9693750)
ירושלים: פיוד קנדי 39 תלפיות (מבנה ביתילון) שעות פתיחה: א'-ה' 9.00-20.00 ו' 9.00-14.00, מוצ"ש עד 22.30 טל: 02-6480284)
אשדוד: רחי האומנים 4 (מבנה סופר סטור) שעות פתיחה: א'-ה' 10.00-21.00 ו' 9.00-15.00, מוצ"ש עד 22.30 טל: 08-8565398)
כפר סבא: גומות כפר-סבא מול המשטרה שעות פתיחה: א'-ה' 9.30-22.00 ו' 8.30-15.00, מוצ"ש עד 22.30
פתח תקוה: רבוטינסקי 112 (מעמת קרית אריהם שעות פתיחה: א'-ה' 9.00-21.00 ו' 8.30-15.00, מוצ"ש עד 22.30 טל: 03-9233001)
רמת גן: מבצע קדש 56 ב"ב (ליד הום סנטר) שעות פתיחה: א'-ה' 9.00-22.30 ו' 8.30-15.00, מוצ"ש עד 23.30 טל: 03-6388899)
קרית שמונה: אחד התעשיה דרומי (ליד מיינברנס שעות פתיחה: א'-ה' 9.00-20.00 ו' 8.30-14.30, מוצ"ש סגור טל: 06-9021905)
חיפה: דרך בר יהודה 147 (מאי (ליד מיינברנס שעות פתיחה: א'-ה' 9.30-22.00 ו' 8.00-14.30, מוצ"ש עד 22.30 טל: 04-8211505)
רחובות: את. ק. עקרון ב. ביט (ליד ACE) שעות פתיחה: א'-ה' 9.30-21.00 ו' 8.30-15.00, שבת 11.00-22.30 טל: 08-9481145)
נצרת: דרך החטיבות את. ג' (ליד מיינברנס שעות פתיחה: א'-ה' 10.00-21.00 ו' 9.00-14.00, שבת 10.00-22.00 טל: 06-6453052)

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

מאת: ד"ר וויז

Pentium Pro

חברת אינטל, יצרנית מעבדי הפנטיום, החליטה לאפשר לאלו החולמים על המעבד המהיר ביותר - פנטיום פרו 200MHz, לנסות ולהגשים את חלומם. בתחילת '97 יצא לשוק רכיב בשם Klamath, שיהיה מעין גרסה זולה של מעבד הפנטיום פרו, ולא יכיל זיכרון מטמון מיוחד הקיים בפנטיום פרו הרגיל.



כתוצאה מכך, מחירו של הרכיב יוזל מאוד, אך יצרני לוחות האם ייאלצו לספק פתרונות בדמות זיכרון מטמון חיצוני. הרכיב החדש ייוצר בשלוש גרסאות: 200MHz, 266MHz ו-333MHz!!!

עד אז, לפחות תוכלו לראות כיצד הוא נראה...

PC ProgramPad

בארה"ב החל להימכר ג'ויסטיק חדש עם תצוגה דיגיטלית, המאפשר לתכנת מהלכים מראש (טוב במיוחד למשחקי מורטל קומבט למיניהם). הג'ויסטיק החדש מאפשר לשמור 30 תנועות, כולל תנועות משולבות כמו קפיצה, בעיטה וכו'.

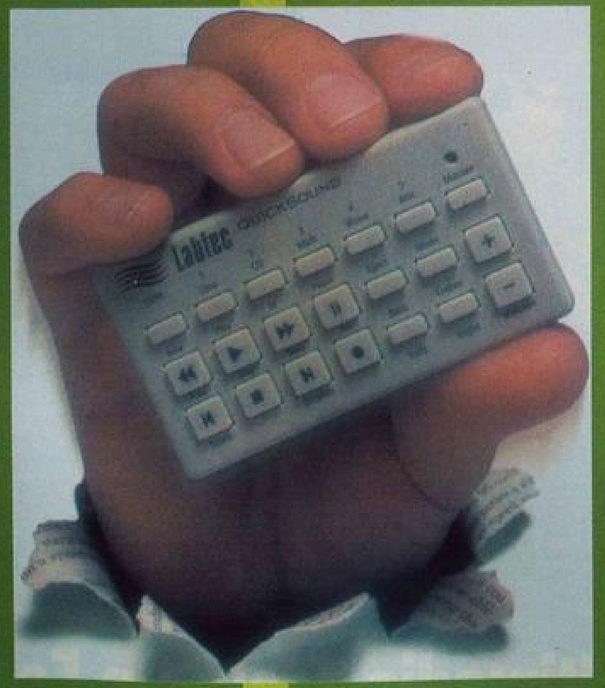
מחיר השעשוע: 330 ש"ח בחו"ל.

QuickSound

חברת Labtec, יצרנית רמקולים גדולה למחשבים, מציעה משטח שליטה בצלילי המחשב.

QuickSound הוא לוח מקשים המאפשר שליטה מלאה בצליל שמשמיעים משחקים - הגברה, בסים, מעבר בין שירים ועוד ועוד.

אין צורך להפסיק לשחק כדי לשנות דבר מה, עם QuickSound מספיקה נגיעה אחת בלבד.



DC20

חברת קודאק, יצרנית ציוד צילום, הוציאה מצלמה דיגיטלית אוטומטית קטנה, יפה ואיכותית.



אין צורך בפילם ובפיתוח תמונות, אין צורך בסריקה או המרות קבצים למיניהן, ואין צורך לחכות. בעזרת תוכנה ידידותית, התמונות מועברות למחשב האישי ומכאן ניתן

HP Pavilion 7130P

חברת HP, אגדה בתחום המדפסות והמחשבים ליישומים גרפיים, מציעה מחשב הכולל בתוכו סורק צבע איכותי ברוחב כונן תקליטורים לתמונות.



הרעיון פשוט ביסודו; אם כבר רוכשים מחשב לעבודות גרפיות, יש צורך גם בסורק.

המחשב החדש מאפשר לקבל קבצים גרפיים דרך כונן התקליטונים, או לסריק בן רגע תמונה ולהפוך אותה לקובץ.

IrisPen Executive



חברה אמריקנית העוסקת בזיהוי כתב, החלה למכור סורק מנהלים קטן ויעיל (בגודל טוש הדגשה), היכול "לקרוא" בר-קודים, תווים מוסיקליים (ולשבצם בתוכנת תווים) או שורות מלל, להקריא אותן ב-15 שפות שונות (כולל פורטוגזית ואוקראינית...), ואף להמיר את המלל לתוך מעבד תמלילים.

המחיר בארה"ב: 1,500 ש"ח.

מעניין מי צריך את זה?

CD-1112T



חברת Sceptre מייצרת צג איכותי חדש ושטוח בגודל "12. העיצוב החדשני כולל מעמד מתכווונן ובסיס הניתן להפרדה. מעבר לכך, הצג המדהים ניתן להצבה על שולחן מנחל עשיר או לתלייה על הקיר בביתו המפואר...

הרזולוציה מגיעה ל-800x600 עם 256 צבעים (בו זמנית), והמחיר מגיע לכ-6,600 ש"ח.

ConferenceLink CS1000

חברת US Robotics, יצרנית מודמים אמריקנית מובילה, החלה לשווק מכשיר טלפון חדש המאפשר לבצע שיחת ועידה בנוחות וברמה גבוהה.

המכשיר החדש מעוצב היטב, מונח במרכז שולחן הישיבות, כולל 3 מיקרופונים הפונים לכיוונים שונים ורמקול רב עוצמה.

ה-CS1000 מכיל טכנולוגיה מיוחדת המאפשרת לדבר ולשמוע בו זמנית את כל הנוכחים בחדר. הוא גם מתאים אוטומטית את עוצמת הקול ורגישות המיקרופונים למספר המשוחחים.

מחירו: כ-1,500 ש"ח.



מצעד המשחקים

להתעורר שם!

פריצות חשובות של משחקים מוכרים וחדשים, עליות, מורדות ואכזבות אופיינית, ליוו הפעם את הדירוג העולמי.

CIVILIZATIONS 2 ממשיך להוביל, כאשר מתחתיו נמצאים שלושת המשחקים שרלקו מאחוריו גם בחודש הקודם: במקום ה-2 נמצא DUKE NUKEM 3D, שהתקדמותו המתמדת מאז כניסתו למצעד נבלמה הפעם. במקום ה-3 התבסס לו COMMAND & CONQUER הוותיק, כשבעקבותיו דולק WARCRAFT 2 המצוין.

כהרגלו, HEROES OF MIGHT & MAGIC ממשיך לטפס במעלה המצעד בקצב פחות או יותר קבוע, אף מצליח להיכנס לרשימת עשרת הגדולים.

משחק נוסף שלא מפסיק להתקדם בדירוג הוא GABRIEL KNIGHT 2, שבשלושת החודשים האחרונים טיפס מהמקום ה-23 למקום ה-16 ועד לשלב ה-13 במצעד. כמו HEROES OF MIGHT & MAGIC, גם STEEL PANTHERS ממשיך להתקדם בזוגות מאז שובו ל-20 הגדולים (מ-20 ל-18 ל-16).

את הירידות והאכזבות להפעם סיפקו דווקא משחקים שצעדו בבטחה יחסית עד כה: WING COMMANDER 4 ממשיך לאכזב וירוד למקום ה-10. מעבר לעצם הירידה, האכזבה הגדולה נובעת משום שציפינו לפריצה משותפת של WC4 ובן דורו, DUKE NUKEM 3D שלא מראה סימני ירידה.

DARK FORCES לא מצליח למנוע את הירידה למקום ה-17, ממש כמו THE NEED FOR SPEED שהתדרדר למקום ה-20. שניהם מוכרחים להתעורר לפני ההדחה הכואבת.

את הפריצות הגדולות ל-20 הגדולים מספקים הפעם שלושה משחקים מצוינים, אחד ותיק ושניים חדשים מהאריזה:

STARS! 2 משחק החלל הגדול פורץ בגדול ובמשך שלושה חודשים מטפס מהמקום ה-29 אל המקום ה-21 ועד למקום ה-11. איזה יופי! מירוץ המכוניות החדש מסדרת GRAND PRIX 2 - FORMULA 1, פורץ היישר למקום ה-15 המכובד.

פריצה נוספת מספק SETTLERS II שנוחת בשלום ובביטחון במקום ה-19. משחק נוסף עליו דיווחנו בגיליון זה שמתמקם היטב במצעד, הוא QUAKE הנפלא, שנמצא בעמדת זינוק מבטיחה ל-20 הגדולים מהמקום ה-26.

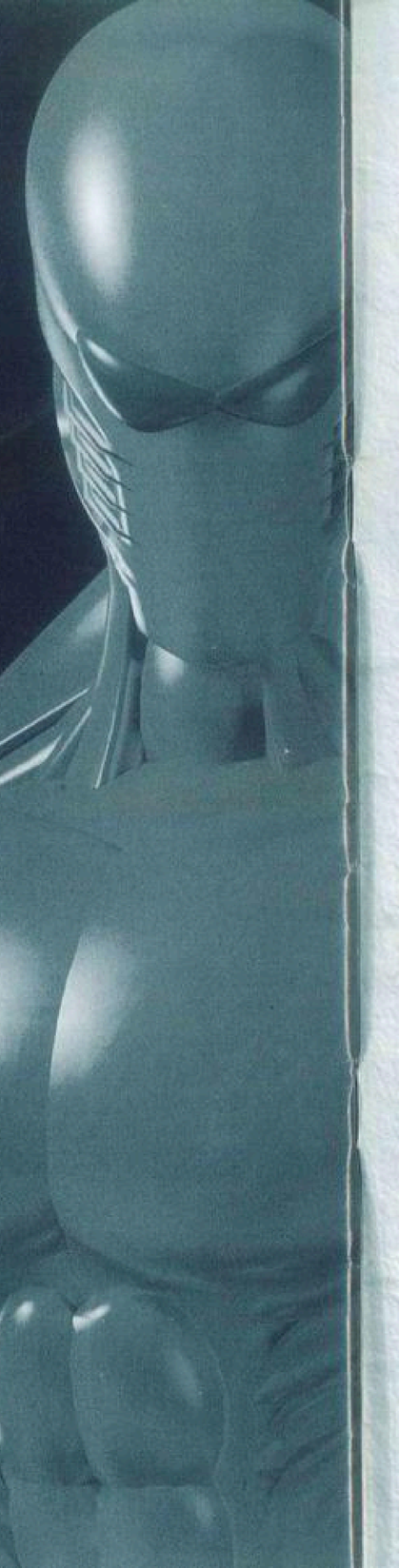
הפעם הודחו באכזריות שלושה משחקים מ-20 הגדולים. WORMS ירד מהמקום ה-17 למקום ה-29, PANZER GENERAL מה-19 ל-27 ומי היה מאמין שאחרי כל האהדות והסימנים המקדימים, משחק כמו WING COMMANDER 3 יספוג מכה כה קשה וירד מהמקום ה-20 למקום ה-39. מה שלא תגידו, זה לא החודש של WING COMMANDER.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl

לגלשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.xs4all.nl/~jojo

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	20	(1)	1
FORMGEN	DUKE NUKEM 3D	12	(4)	2
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	41	(2)	3
BLIZZARD	WARCRAFT 2	32	(3)	4
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	29	(7)	5
INTERPLAY	DESCENT 2	19	(5)	6
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	44	(10)	7
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	49	(8)	8
VIRGIN	VIRGIN	91	(9)	9
ORIGIN	WING COMMANDER 4	22	(6)	10
STAR CROSSED	STARS! 2	36	(21)	11
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	91	(11)	12
SIERRA	GABRIEL KNIGHT 2	16	(13)	13
INTERPLAY	DESCENT	80	(12)	14
MICROPROSE	GRAND PRIX 2	2	(–)	15
MINDSCAPE	STEEL PANTHERS	41	(18)	16
VIRGIN	DARK FORCES	72	(13)	17
MICROPROSE	MASTER OF ORION	144	(15)	18
BLUE BYTE	THE SETTLERS II	7	(–)	19
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	40	(14)	20

RISE OF THE ROBOTS



הוראות הפעלה

הפעם מבצע שעת ה-CD, מביא אליך את משחק המכות המלא - RISE OF THE ROBOTS. משחק פעולה עתידני שזיהה מראשוני משחקי המכות אשר תמכו בגרפיקת SVGA.

דרישות מינימום

- מעבד 386 SX 25MHZ
- כונן תקליטורים בעל מהירות רגילה
- 4MB זיכרון פנימי
- גרפיקת VGA

דרישות מומלצות

- 486 DX 33MHZ
- כונן תקליטורים בעל מהירות כפולה
- 8MB זיכרון פנימי
- כרטיס גרפי SVGA מהיר
- כרטיס קול תואם SOUND BLASTER
- ג'ויסטיק דיגיטלי

התקנה

- כדי להתקין את המשחק, הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים, וודא שכונן התקליטורים (CD-ROM) הוא הכונן הפעיל, על ידי הקשת D: ו-Enter (כאשר האות D מסמלת את אות כונן התקליטורים).
- הקש SETUP ו-Enter.
- עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

השליטה במשחק

במשחק ניתן לשלוט באמצעות לוח המקשים או הג'ויסטיק.
על תנועת הדמות ניתן לשלוט בעזרת מקשי החצים.
מקש ה-FIRE הוא רווח, וניתן לתכנת אותו מחדש מתוך המשחק.

מהלכים	
F1	אגרוף מהיר
F1 + למעלה	בעיטת קפיצה
F1 + למטה	אגרוף נמוך
F1 + להתרחק	בעיטה
F1 + להתקדם	אגרוף עצום
F1 + למטה + להתקדם	בעיטה נמוכה
למטה + אחורה	הגנת התכופפות

מהלכים מיוחדים	
למעלה + למטה + F1	נגיחת ראש
להתרחק + להתקדם + F1	מכת כתף

מקש	פעולה
למעלה	קפיצה
למטה	התכופפות
שמאל/ימין	להתקדם/להתרחק מהיריב (להתרחק=הגנה)
(F1) FIRE1	בעיטה/אגרוף
FIRE2	חסימה (רק בג'ויסטיק)

CYBERIA 2



לאחר שהספיק לנצח את "הרעים", להתמזג עם יצור מתכת מלאכותי, להתרסק על אדמה סלעית ולהיכנס להקפאה, חוזר זאק לעמוד במרכז עלילת הפרק השני בסדרת האקשן - CYBERIA.

בשלב זה, גוף מחתרתי דואג להשיב את זאק לחיים ולהציבו בפני האתגר החדש...

אקשן ללא הפסקה



1 הרשע הזה גורם לתסכול ואכזבה.



3 קודם יורים, אחר כך שואלים.



5 אנשים טובים מוסרים מידע.



2 הלוואי ולצה"ל היה טנק כזה.



4 *MAJOR* והילד יעזרו לך.

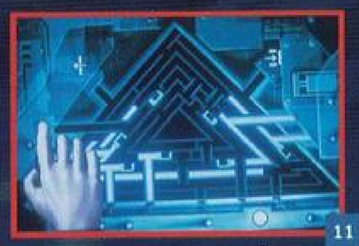


6 עקוב אחרי המנגינה.

חקירה מצולמת



7 מגדל הפיקוח של הרעים.



11 עוד לחיצה אחת ונכנסנו.



15 אפילו בחלומות צריך להילחם.



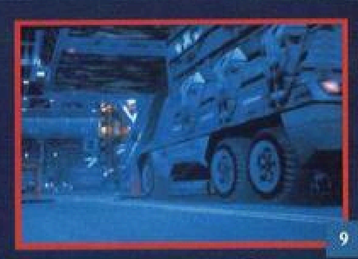
8 קרב הנסיגה מהמגדל.



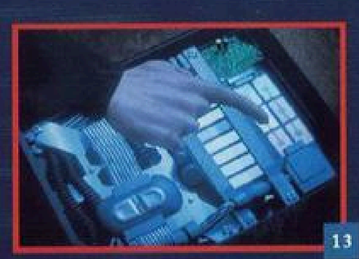
12 כשאתה יושב, רצוי להסתכל על הנוף.



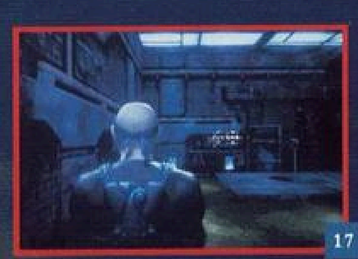
16 תן לה את תרופת הפלא וברח.



9 כניסה למגהרות מחקר.



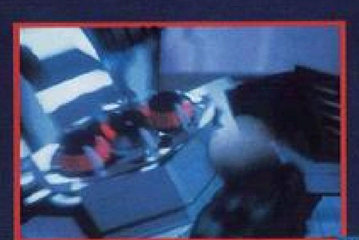
13 הצבעים הסודיים נמצאים בארון.



17 שלא תעז לירות על השמאלית.



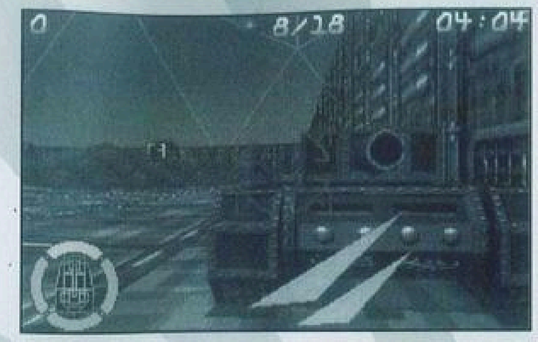
10 זיהום יכול להרוג.

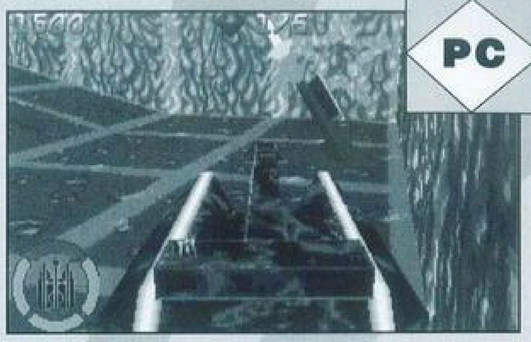


14 איבוד דם לא בהכרח יגרום למוות.



18 דחיפה קלה תחסל את הפרופסור.





ASSAULT RIGS
הבטיחן והלומים

מאת: אדיר להב

זוכרים את "הנרדף" – שעשוען טלוויזיה עתידני שבו הגיבור בורח מציידים שונים עד לסוף המסלול או עד מותו. אם כן התירוץ (או העלילה אם תרצו) למשחק זה, הוא דומה – אתה משתתף בסוג של שעשוען טלוויזיה עתידני כשברקע נשמעים דבריו של פרשן ספורט אמריקני בלתי נסבל.

בשלב הראשון, אתה בוחר אחד משלושה טנקים הנעים בדרגות מהירות שונות – אחד הוא חלש וזריז והשלישי הוא מסיבי אך איטי. בעזרת הטנק עליך לנוע במבוכי מתכת, לאסוף יהלומים ולחסל כל אויב (מוזר ככל שיהיה), שנקלע בדרכך, ברגע שאספת מספיק יהלומים, דלת היציאה תיפתח ותוכל לעבור לרמה הבאה (פאק-מן?), בה תיאלץ לחזור ולאסוף עוד ועוד.

יחד עם הטנק שלך (בדרך כלל הטנק האמצעי בעל מגנים, זריזות ומהירות ממוצעים), אתה נכנס לעולם הבנוי ממבוכי מתכת הדומה בסגנונו לתפאורת הסרט TRON. לאחר כניסתך תותקף על ידי טנק אותו תשמיד בקלות יתרה ואחר כך תמשיך להתרוצץ, להרוג ולאסוף יהלומים.

כל אזור אליו תגיע, בכל פעם שתעבור מסך, ילבש צורה אחרת: קריקטורה, סגנון מלחמת עולם השנייה, אזור תעשייה, מדע בדיוני וכו'. בין המעברים תרגיש את העלייה ברמת הקושי – טנקים נוחתים עליך משום מקום ומחשבות על שיפור כלי הלחימה עוברות בראשך. תוך כדי השיטוט במבוכי הברזל תמצא במקומות חשוכים כלי נשק, כגון: טילים מתבייתים, פצצות, טילים מתכוננים ועוד, אשר יישפרו את יכולת הלחימה שלך.

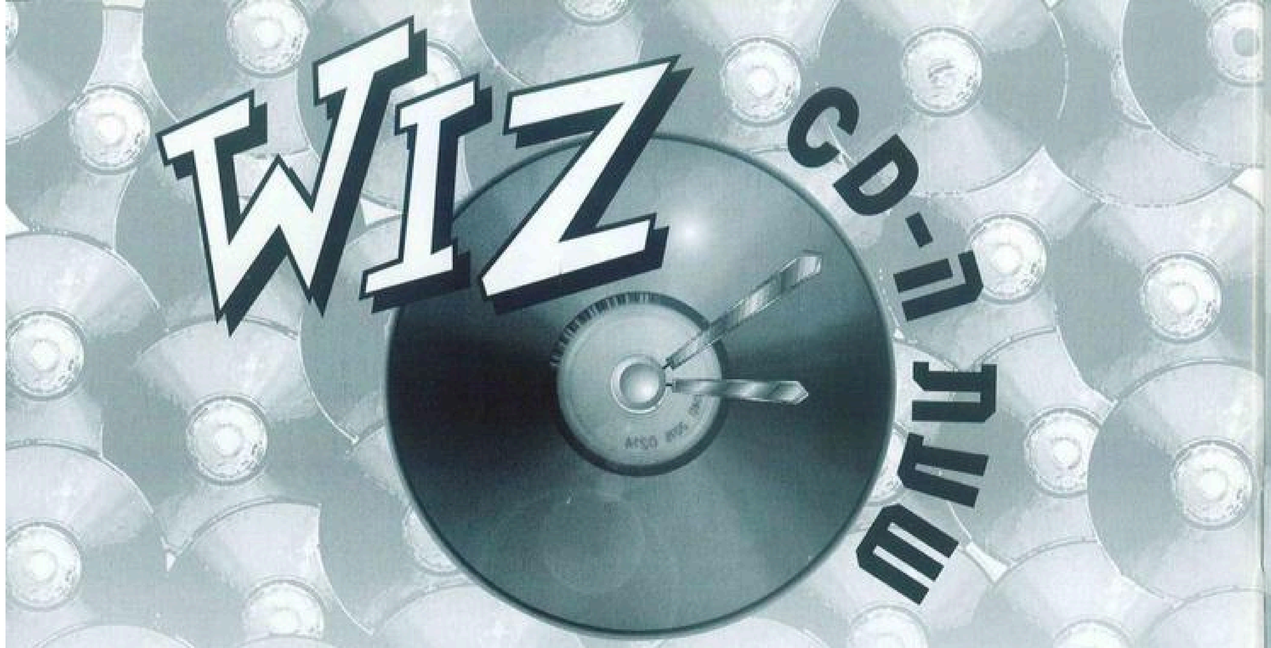
כאן גם תתחיל לפתח סגנון לחימה מוגדר יותר, ותוכל להשתמש בטנק מהיר וקל על מנת למהר לאסוף את כל היהלומים ולסיים את המסך (בעוד אויביך מתנגשים אחד בשני), או לבחור בטנק מסיבי איתו תילחם עד הסוף המר.

אם משטחי המשחק היו רק מבוכים שטוחים המשחק ודאי היה הופך למשעמם במהירות, אך למרבה המזל יש כאן מעליות המובילות למספר קומות נוספות, אזורים הנמצאים בתנועה, גבעות פוליגוניות אשר יכולות לשמש כמחבוא ודברים נוספים ההופכים את האזור למגרש משחקים מעניין.

מספר בעיות קיימות עם הטנקים הללו וזה מתחיל בזוויות הירי; למרות שיש כאן אלמנטים של גובה אין אפשרות של ירי ב-90 מעלות, כך שלא תוכל לירות לעבר מטרות הנמצאות בדיוק מעליך. הבעיה נעשית חמורה יותר כאשר משחקים מספר שחקני אנוש (עד שמונה ביחד) – היעדר האפשרות הזו מבטל הרבה מהאפשרויות הטקטיות.

בעיה נוספת קיימת עם כפתורי השליטה: המשחק מותאם לג'ויסטיק בעל שני כפתורים, כך שרוב כפתורי השליטה האחרים מצויים על כל המקלדת. אם תשחק עם המקלדת בלבד, תגלה שלא קל למצוא את המקשים הרצויים ודרוש תכנון מחדש עד לאחרון שבהם.

ASSAULT RIGS מיועד לאוהבי אקשן ותמרות עשן, אם כי לא מדובר ב-DUKE NUKEM 3D או אפילו ב-DOOM. אין במשחק הרבה מן הריאליסטיות, ואיסוף של יהלומים באמצע זירת קרבות הוא רעיון די בינוני.



עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים, מציע לך הצעה שקשה לסרב לה:
חתום עוד היום על מנוי שנתי ל-WIZ (12 גיליונות), וקבל מדי חודש את גיליון WIZ
בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:
1. משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון באג סטור, שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת
מס' מנוי .....
שם משפחה ..... שם פרטי .....
תאריך לידה .....
רחוב ..... מספר ..... עיר .....
מיקוד ..... טלפון .....
מבקש להיות מנוי מגיליון מס' .....
☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות
☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)
שם בעל הכרטיס ..... כתובת ..... טלפון .....
מספר ת.ז. ..... מספר כרטיס ..... בתוקף עד .....
חתימת חתימת בעל הכרטיס ..... בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

רשימת המתנות
יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

☐ מכונת מלחמה
☐ מכרות הזהב
☐ זאב הים
☐ כוחות האופל (CD-ROM)
☐ מתקפת הרובוטים
☐ ספר - אחרי משחקים ב-Internet

RISE & RULE
OF THE ANCIENT EMPIRES

אימפריות נופלות לאט

מאת: דוד זילברשטיין

RISE & RULE OF THE ANCIENT EMPIRES הוא משחק האסטרטגיה החדש מבית SIERRA. הפעם, על התשתית עטורת הפרסים של CEASER II, נבנה משחק אסטרטגיה חדש המבוסס על העולם הישן.

העיר הגדולה

RISE & RULE הוא ממשחקי האסטרטגיה מבוססי הערים - לרשותך עומדת עיר, אותה ניתן לפתח בתחומים שונים וברמות שונות, ומתוכה ניתן להוציא חיילים, פרשים, סוחרים ודמויות אחרות. וכך, בבוא הזמן, תבנה או תכבוש עיר נוספת ותוכל לבצע גם בה את אותו התהליך.



מערך האיזונים

עד כאן אין כל חידוש גדול. כבר ראינו את כל זה ב-CEASER II, ב-SPACE BUCKS וב-HEROES OF M&M. בניגוד לאחרים, RISE AND RULE משתמש במנשק גרפי לכל עיר, המתאר את רמות הפיתוח שלה. בכל עיר ישנם שישה מבנים: העירייה, האקדמיה, הנפחייה, הסדנה, השוק ומחסן האגירה. כל אחד מהם ניתן לפיתוח בשלוש רמות. ברגע שבעיר אחת ששת המבנים מפותחים לרמה שלישית, העיר מיצתה את הפוטנציאל שלה, וכל שנשאר לה לעשות הוא לייצר חיילים וכלים מהסוג המשובח ביותר.

את הפיתוח אתה מנהל על ידי מנשק של ניצול משאבים ומערכת איזונים של היצע וביקוש. את האוכלוסייה של העיר (שבתחילה היא מינימלית) עליך לחלק בין אוספי מזון, אקדמאים, כורים ומעבדי מחצבים. ככל שירבו מלקטי המזון, כך תגדל האוכלוסייה ויהיו ברשותך יותר אנשים לביצוע שאר העבודות. ככל שירבו האקדמאים, כך יתפתח הידע שלך מהר יותר, תוכל לפתח את המבנים לרמות גבוהות יותר, לפתח חיילים וכלים מזן משובח יותר ותוכל לבצע את יתר העבודות בקלות יתרה. ככל שירבו הכורים, כך יגדל מספר המחצבים שברשותך, ככל שירבו מעבדי המחצבים שלך, כך פעולת הייצור (של חיילים, מבנים וכלים) תיעשה במספר תורים קטן יותר וכן הלאה.



תור אחר תור

כמו בכל משחק אסטרטגיה המכבד את עצמו, התשתית מבוססת על עיקרון של תור אחר תור, כך שאת המהירות והלחיצות בעכבר השאירו במקרה זה ל-WARCRAFT ו-C&C.

בהתבוננות מעמיקה במשחק, ניתן להבחין שכמעט כל החסרונות שלו נובעים משיטת תור אחר תור. בכל תור ניתן לבנות בעיר רק דבר אחד. כלומר, אם ברצונך לפתח את האקדמיה ולבנות חייל רגלי באותו תור, לא תוכל לבצע את זה, גם אם עומדים לרשותך המשאבים הדרושים.

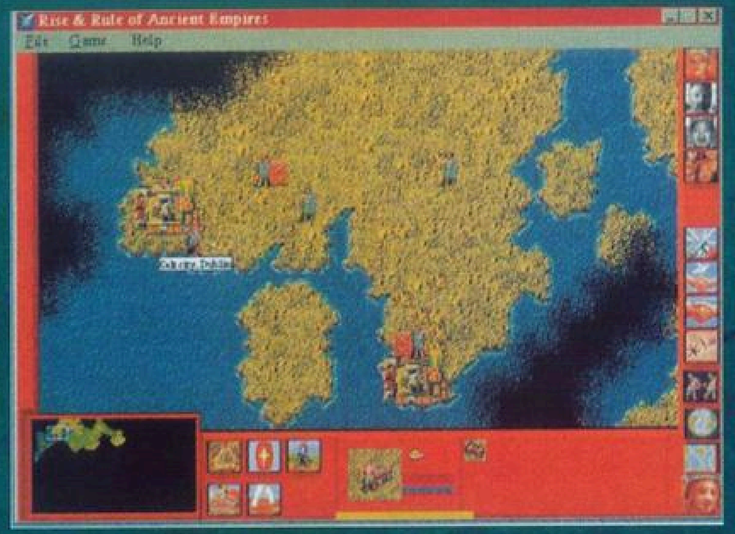
רוב משחקי האסטרטגיה מטילים מגבלה מסוימת על בנייה, אך לרוב חל איסור על בניית מספר מבנים באותו תור או שניתן לפתח מספר מירבי של חיילים בתור אחד. ב-RISE AND RULE, חיילים, מבנים וכלים נחשבים "בעיני המנשק" למוצרים, ומותר לפתח רק מוצר אחד בכל תור.

מהירות בע"מ

עיוות מציאותי עוד היה נסבל אלמלא החיסרון האמיתי. במשחק אתה מתחרה בתרבויות קדומות אחרות, אותן משחק המחשב באיטיות מטרידה. נכון, כולנו מכירים את המצב שבשלבים מתקדמים במשחק, המחשב זקוק לקצת יותר זמן מאשר בהתחלה, בה הוא פשוט מהבהב לשנייה וחצי. אך במקרה של RISE AND RULE, כבר בתור הראשון המחשב הוגה ומהרהר זמן כה רב, כך שהוא שלא ייבייש את תוכנת "כחול עמוק" (אליפות העולם בשחמט).

בודדים ששורדים ומגיעים לשלבים מתקדמים (אם לא פסו מן העולם עקב שעמום או זקנה), לא יכולים לתאר לעצמם כמה זמן דרוש אז למחשב ירום הודו. כדי לתאר זאת הייתי אומר שאם התחלתם את התור על מחשב הפנטיום שלכם, כשהמחשב יסיים את תורו, פנטיום יהיה משהו שרק ההיסטוריונים שמעו עליו, בני אדם יתגוררו במושבות מלאכותיות במאדים ויחגגו את הסילבסטר של שנת 2050 לספירת הנוצרים.

למרות ההיסחפות, קשה, אך מוכרחים להודות, כי למשחק ישנם גם כמה יתרונות מקוריים ויפים שאין במשחקים אחרים.



מסחר מורכב

ברוב משחקי האסטרטגיה מוותרים על מסחר, כי הוא דבר מסובך, שהרי אם אתה מייצא - תפסיד את חומרי הגלם, אם אתה מייבא - תקבל חומרי גלם, לאלו אתה משלם ועבור אלו אתה גובה תשלום, כך שכל כאב הראש הזה, למעשה מחזיר אותך לנקודת המוצא. לעתים משחקים מוצאים פתרונות סטטיים, כמו למשל ב-HAMMER OF THE GODS של NEW WORLDS COMPUTING, בו מסחר מעלה את כמות הזהב החודשית באחוז מסוים.

SIERRA לא הסכימה להתפשר בעניין המסחר ובוודאי שלא לבטל אותו: ב-RISE AND RULE אפשר לבנות סוחרים, ממש כמו חיילים. אתה שולט בתנועתם של הסוחרים, ומחליט בין אילו ערים הם ינדדו. בעזרת מחסני האגירה בעיר, תוכל לשלוט בייצוא ובייבוא ולספק לכל עיר את המוצרים הנחוצים לה ולהיפטר מהמוצרים העודפים.

עד כאן דיברנו רק על מסחר בין הערים שברשותך, אך אין כל בעיה לסחור עם אחד מהמשתתפים האחרים כל עוד אתם ביחסי שלום. יחד עם זאת, ייתכן מצב בו צורכי הייצוא והייבוא של המשתתפים השולטים בערים האחרות, יתנגשו עם התוכניות שלך. מעבר למסחר, RISE AND RULE מציע עוד חידוש מבריק והוא הפילוסוף. פילוסוף הוא דמות אקדמית שיכולה לנוע בין הערים ולהעביר את חוכמתה לאקדמיה המקומית. בעזרת פילוסופים ניתן לצמצם את ההשקעה האקדמית בעיר מסוימת, ועדיין לפתח אותה על ידי שיגור פילוסוף אחד או יותר לעיר.

RISE & RULE OF THE ANCIENT EMPIRES הוא משחק אסטרטגיה מבריק, חכם ומתוחכם. תשתית ניצול המשאבים בו היא נוחה, נרחבת והוא מכיל מנשק קרב פשטני אך יעיל, נאה חזותית וקולית. עם זאת, בעיית האיטיות בו קשה מנשוא, ומתוך סקר קטן שערכתי בין עשרה אנשים המכורים למשחקי אסטרטגיה, שבעה מתוכם נטשו את המשחק כשהגיעו לשלב מתקדם, שכן לא יכלו לחכות בין תור לתור ונשבעו שלא יגעו בו יותר. חבל, חבל, חבל.



טור העורכים

החופש הגדול אומנם נגמר, אך זו לא סיבה להתייאש. נכון שעכשיו יהיה לכם פחות זמן למחשב, אולם אנו בטוחים שלא תזניחו אותו או אותנו, ותמשיכו לשלוח אלינו פתרונות, צ'יטים ומה לא.

החודש נוספה לנו פינה חדשה - מאסטר-טיפ, אותה תוכלו לראות בסוף המדור.

אוד ואורן.

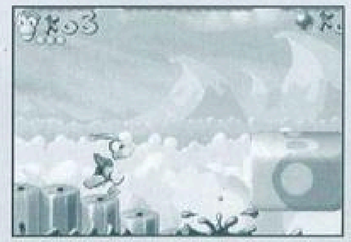
שאלות ותשובות

מתן גילת ולירן קרן מפתח תקווה שלחו לנו פקס ובו בקשה צנועה: מה עושים בחידת הפחיות באורח השביעי (7th GUEST)?
מתן ולירן, הפתרון לפניכם:
SLY LY SPRYLY TRY ST BY MY LORPYT .SHE GXPSY

צ'יטים

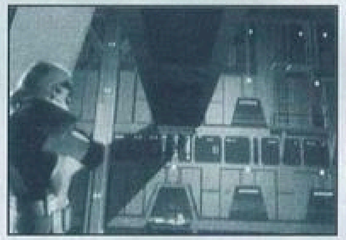
RAYMAN

★ לאחר שהבסתם את Mr. DARK, הדפיסו CBRAY במסך המפה, ותגלו משחק נוסף.



EARTH WORM JIM

POPQUIZHOTSHOT - 1,000 כדורים למכונת ירייה.
JUSTWHATYOUSEEPAL - אקדח פלסמה.
THREEMILESISLAND -מקסימום אנרגיה.
ONANDONANDON - פסילות אין-סופיות.
IITSAWONDERFUL - פסילה נוספת.
SLAUGHTERHOUSE - גישה ל-5 השלבים הראשונים.
ROMARIO - גישה ל-11 השלבים הראשונים.
GETTHECHEESETOSICKBAY - גישה לכל השלבים.



★ כתבו POWER בעולם המפה ותקבלו קוד מעבר לשאר השלבים.

REBEL ASSAULT 2

בזמן המשחק הקישו ALT-V ולחצו Enter בתור סיסמה.
עכשיו תוכלו להשתמש בצ'יטים הבאים:
+/- מוריד/מעלה נזק.
ALT-E יעניק לכם פסילה נוספת.
ALT-L יעניק לכם פסילות אינסופיות.



כמו כן, כדאי לכם לנסות גם את IDKFA ואת - IDDQD.







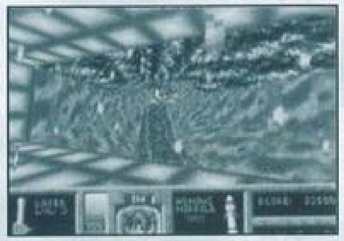
אם אתם רוצים לשנות מראה, למה שלא תנסו את: PULSATING, FESTERING ו-PUSFILLED.

WORMS

להלן הקודים ל- WORMS: CHALANGE MODE
VERYEASY :1
OHSOEASY :2
UNCHAINS :3
BJORNPOP :4
DODGEMAX :5
STARTRUN :6
HEYGEOFF :7
REZDOGGY :8
HIGHKICK :9
LONG AGO :10
HEY JHON :11
SATANICS :12
NEARDEAD :13
SCUMBAGZ :14
GOOD BYE :15
TRUTHOUT :16
17THKIND :17
GOGOGOGO :18
PIGSPACE :19
TRUMPTON :20
PARANOID :21
MIXTURES :22
VERY MAD :23
INSANITY :24
GREATGIG :25

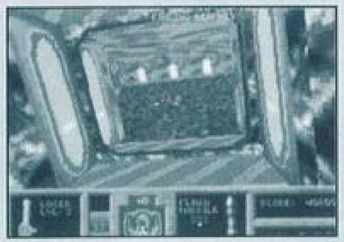
DESCENT 2

הפעם יש לנו צ'יטים גם לגרסת ה-SHAREWARE וגם לגרסה המלאה.





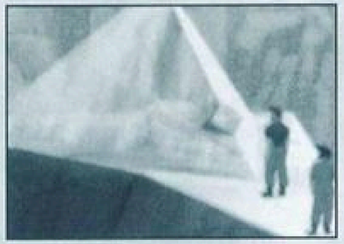
לגרסת ה-SHAREWARE:
BITTERSWEET - מפעיל קירות מתחלפים.
MOTHERLODE - גישה לכל כלי הנשק.
כמו כן, כדאי לכם לנסות את WHAMMAZOOM ואת PIGFARMER.



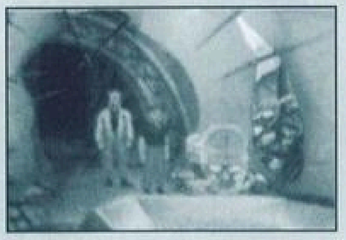
בגרסה המלאה:
SPAINARD - אפשר להפעיל את הצ'יט הזה 3 פעמים ובכל פעם הוא יהרוג אויב אחר.

טיפ

THE DIG

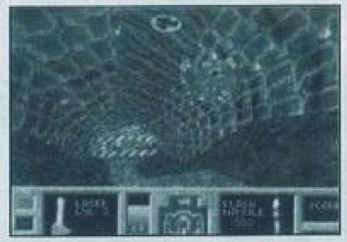


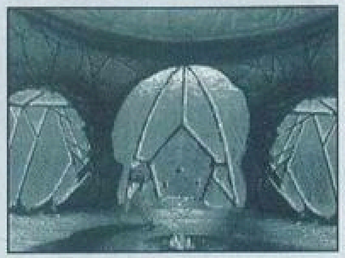




יוני פרלשטיין מנווה שאנן שבחיפה שלח לנו כמה טיפים ל-THE DIG, והנה הם לפניכם:

GOWINGNUT - צ'יט זה יביא לעזרתך GUIDEBOT.





★ את הצב יש להרכיב לפי ה-FOSSIL ולהרכיב בו (בצב) פצצה.
★ בפלנטריום יש לכוון את הירח הגדול לכיוון האור ואת הירח הקטן מאחוריו.
★ כשתלכו מכיוון המערה, תבריחו עכברוש. יש לתפוס אותו, לענוד עליו את הצמיד ולהשתמש ב-DEVICE על מנת שיראה לכם את הדרך.

מאסטר-טיפ

על מנת להביע את הערכתנו העמוקה למספר אנשים שבאמת מתאמצים ושולחים טיפים חדשים וטובים, החלטנו לייסד פינה קטנה שבה יוענק לאלו התואר "מאסטר-טיפ". החודש הזה זוכים בתואר:
שגיא סולומון מלוד, יוסי אזולאי מטירת הכרמל ואלעד שדן שלא ציין מהיכן הוא.
כל הכבוד רבותיי!

משימה בלתי אפשרית

הפעם משימה קלה - אך מבלבלת, שכל בוגר DOOM צריך לעבור בשלום.
ספרו לנו כמה מפלצות אתם צריכים לחסל בשלב באחרון ב-CORRIDOR 7?
בין הפותרים נכונה יוגרל פרס מתנת באג מולטיסיסטם בע"מ.

אנו מוכנים לקבל כל טיפ, רעיון, פתרון, הצעות, תגובות או כל דבר אחר העולה על דעתכם, לפי הכתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114, או בפקס 03-5708174, וכמובן לא לשכוח לציין "עבור מדור הטיפים".

מאת: אדיר להב

משחק ההמשך לאחד ממשחקי האסטרטגיה הפחות מוכרים יוצא לדרך - SETTLERS II. זהו שילוב של SimCity 2000 עם C&C, בצירוף קונטוב של CONQUEST OF A NEW WORLD, המתובל ב-WARCRAFT 2, עם חופן CIVILIZATION וקורט של HEROES OF MIGHT AND MAGIC.

THE SETTLERS II





העיקרון האסטרטגי

כמו במשחק הראשון, המטרה היא לצאת מהטירה הראשונית אל מרחבי העולם ולהשמיד את כל הגזעים האחרים שעל מפת המשחק. התהליך תמיד כמעט בדיוק של כוחות צבא נוספים, בניית מבני צבא (מבני אימונים, מאזלים), חיזוק הגבולות במגדלי שמירה שונים וכיבוש אזורי הספר שמחוץ להם. ככל שאתה מגדיל את הטריטוריה שבשליטתך, תוסף לבנות יותר מבנים אזרחיים שיוכלו לתמוך בצבא בתקופת הלחימה.

הרעיון המרכזי מגבר במאץ ואין בעיה מיוחדת להתמצא בו גם למי שלא הכיר את המשחק הראשון. מה שהופך את המשחק הזה למעניין באמת, הוא האיזון המושלם שקיים בין ניהול המיונים לבין הקדבות המתנהלים לכל אורך המשחק. השלימות הזו מתבטאת בבניית הבנינים, בתוצרת שהם נותנים ובדרכי העברת התוצרת בין חלקי המדינה, שאופטימיזת מתרחבת על סמך תיאוריות נדעיות מוכחות.

המשחק בנוי על משושים: כל בניין נמצא במרכז של משושה עם יצירה אחת. לאחד משש מעברי הגבול שלו, הדרכים נבנות על ידי חוקיות פנומית, ויש להחזיק מתיישב בכל אחד מחלקי הדרך כדי שיתחזק אותה באופן שוטף. עליך למצוא את האיזון בין אורך הדרך ומספר המתיישבים הנחוצים על מנת לתחזק אותה, שכן חריגה מטמעותות עלולה להוות קדיטת בהמשך המשחק. אם תיקח בחשבון שגם לשיפועים שלאורך הדרך יש השפעה, תגלה שלאיכות הבנייה ולתשתית יש משמעות רבה בטווח המיידי והרחוק, ממש כמו בחיים עצמם.

כדי לתחזק ולהגדיל את מדינתך יש צורך באספקה מתמדת של חומרים שונים, בתחילה תזדקק רק לחומרי אבן, עץ ומזון, אך ככל שתתקדם, ותתפתח, מגוון המוצרים והצרכים יגדל. ניתן למצוא במשחק זה את כל סוגי הבניינים והיחידות שהיו במשחק המקורי, ובנוסף להם גם כמה מהכיבים חדשים כמו בליסטראות, סיירים ועוד.

למדות שאין כל בעיה לשרוד בלי חלק מהמבנים במפות מסוימות, הם מוסיפים כל כך הרבה למאמץ המלחמתי המתמשך, עד שברוב המקרים תמצא את עצמך בונה אותם גם ללא הכרח. במפות אחרות המצב עלול להיות שונה לחלוטין - שם ללא בנייה מבוקרת, מחדרה ומדויקת אתה עלול להימצא במצב מסוכך מעט.

מכרות זהב וכסף, ניקוק יוצרים מטבעות זהב שבעזרתם ניתן לתחזק את המדינה, את הצבא ולאמן אבירים לקראת הקרבות הבאים. אם אין לך מכרות זהב או שהם אינם מספיקים, תיאלץ לגייס מתישבים הבים ופשוטים לשורות הצבא, בתקווה שהם יגבילו אותך אל הניצחון.





לך עם הזרם

בתחילת העלילה הראשונה אתה מוצא את עצמך תקוע על אי בידה ליד שרידי אונייה טרופה. חתל משלם זה עליך לעבור 10 מסכים כדי להתקדם. בסוף כל פרקה אתה חוזר למסך הראשי ומבקש להנשיך למערכה הבאה, דבר שפוגע מאוד בזרימת העלילה.

על בעיית הזרימה חיפן באן בעזרת 18 תסריטים שונים של המשחק (לשחקן יחיד), שיושיבו אותך מול המחשב לזמן ממושך.

משחקים

ניתן לבחור עד שבעה אויבים במפות הגדולות ולשנות את מטרות המשחק כדי להגדיל את האתגר והגוונו. בכל משחק המפות ישתנו, אך לזיע המזל כדי לשחק במפות הגדולות יש צורך ב-16Mb זיכרון לפחות.

במשחק זה קיימת אפשרות לשכבר הפכה להכרח, לשחק עם כמה שחקנים הנלחמים על השליטה באי בו הם מוצאים את עצמם.

עקרונית, הרעיון הוא טוב מאוד, אך בפועל בולט כאן ההבדל בין משחק אסטרטגיה-פעולה למשחק פעולה-אסטרטגיה, במשחקים כמו WARCRAFT II הצפיה בקרב עצמו מעניינת, מלהיבה ומותחת, כאשר כל הקרב מוצג באנימציה מדויקת, אך ב-SETTLERS II, למרות שתוצאת הקרב היא לא פחות חשובה, הדגש הוא על פיתוח המדינה ופחות על הקרבות.

למרות שחלה התקדמות רבה מ-SETTLERS הראשון, עדיין נשארו מספר מרכיבים מציקים עד מעצבנים קלות. הסניסה למבנים היא קבועה, נעשית בכיוון אחד ואין אפשרות לסובב אותם, כדי שיפנו לכיוון הדרך המקומית. כתוצאה מכך, עליך לסלול את הדרך מסביב עד לפתח הבניין, במקום להפנות את הפתח לכיוון הנכון. ב-SETTLERS II, עץ קטנטן, וכול להעות המכשול היחידי לבנייה, במידה וחושבי העצים שלך עובדים דווקא בקצה השני של היער. לעומת זאת, חושבי העצים של הירייב וכולים לחטוב עצים ללא כל התחשבות במיקום הגבול, ולעתים ממש מתחת למגדל השמירה שלך (ואף לוחם לא יורד לחטוב את ראשיהם).

המראה המצויר

המשחק מושתת על גרפיקת SVGA הממגיעה עד לרזולוציה של 1024X768, ומופיעה אנימציה קבועה על פני המסך, לכל קבוצת מתיישבים יש צורה שונה, כל דמות וכל מבנה שונים זה מזה, העצים נעים ברוח, כבשים ופבאים משוטטים בשדות ומתיישבים המדפדפים בעיתון ממתינים להוראות ממך או להשלמת המשימה.

הדרישות המינימום על פי היצרן הן: מחשב 486-66, 8Mb זיכרון פנוי, מסך SVGA וכונן תקליטורים (CD-ROM), אך הדרישות המומלצות הן מחשב P-90, 16Mb זיכרון פנוי, מסך SVGA, וכונן תקליטורים (CD-ROM) בעל מהירות מרובעת, כאשר יש תמיכה לכל ברטיסי הקול הסטנדרטיים, בכל מקרה המשחק רץ בצורה טובה וללא עיכובים מיותרים.

השיפור המושלם?

למרות היותו המשך ראוי ושיפור למשחק הראשון, הבעיה האמיתית שלו נובעת מכך שניתן לנצח בו כאשר אתה משתמש בטכניקה של המשחק הראשון. אומנם יש כאן מספר אלמנטים חדשים וטקטיקה מוסכבת יותר המשלבת בליסטראות ותוספות אחרות, אך אין כאן שינוי ושיפור מושלם כמו שראינו ב-CIVILIZATION 2.



Q-WIZ QUEST • Q-WIZ QUEST • Q-WIZ QUEST • Q-WIZ QUEST • Q-WIZ QUEST • Q-WIZ QUEST • Q-WIZ QUEST

טורניר קווסטים
חדש מסוגו בישראל!

Q-WIZ QUEST



בכל חודש, עיתון WIZ מתקשר אליך ומעמיד אותך מול שחקני הקווסטים הטובים ביותר במדינה.

חוקי המשחק: שלושה קוראים שיעלו בגורל, יקבלו שיחת טלפון בתאריך מפורסם מראש, ויתמודדו עם סדרת שאלות הבוחנת את שליטתם ב״קווסט החודש״.

המנצח בטורניר יזכה בפרס מתנת חברת באג מולטיסיסטם. **והפעם:**

שוליית המכשף 1 (Simon the Sorcerer)

תאריך אחרון להגשת המועמדות יהיה ה-17.9.96.

ביום חמישי ה-19.9.96, בין השעות 16:00-17:00, נציג המערכת יתקשר אל שלושת הנבחרים.

- -

לכבוד Q-WIZ-QUEST
ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114
ברצוני להגיש מועמדותי לטורניר החודשי.
תאריך ______
שם פרטי ______ שם משפחה ______ תאריך לידה ______
רחוב ______ מס׳ ______ עיר ______ מיקוד ______
טלפונים זמינים ______
שם האב ______ שם האם ______
ביה״ס ______ כיתה ______
דברים שאתה עושה חוץ מלשחק במחשב ______

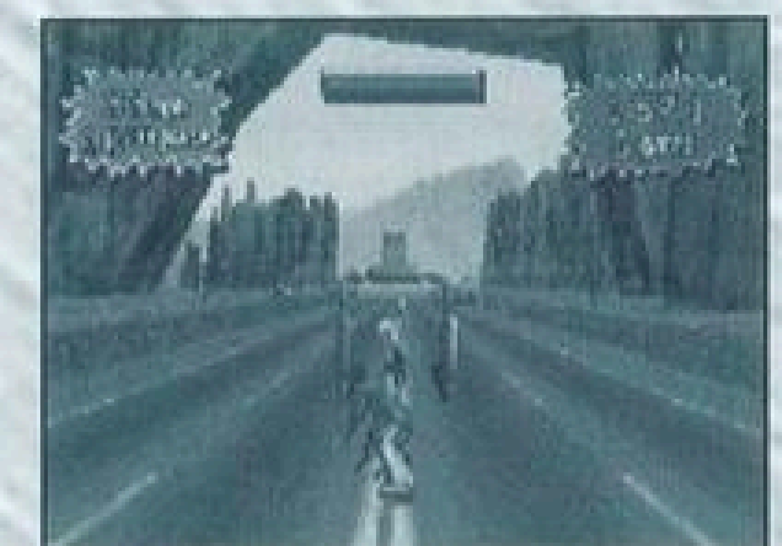
תמונה
(אם שלחת תמונה
אין צורך לשלוח שוב)

PC

EXTREME GAMES

מאת: אור פלג

לפני מספר חודשים שודרו בערוץ הספורט בכבלים תחרויות ה-EXTREME GAMES שריתקו למסכים צופים רבים. כעת הוציאה חברת "SONY IMAGESOFT" משחק המבוסס על תחרויות אלה, המאפשר לשחקן להתחרות במירוצים השונים בסביבה תלת ממדית.



EXTREME GAMES הוא משחק מירוצים ש״כלי התחבורה״ בו מבוססים על כלים לא ממונעים: אופניים, רולר בליידס, סקייט בורד ועגלת רחוב.



אחד הדברים שהופכים את המשחק ליותר מעוד משחק מירוצים הוא הצורך בביצוע עבירות כדי לנצח במירוץ: כאן יש לשלוט במיומנויות של אגרופים, בעיטות ומכות ולא רק במיומנויות של נהיגה טובה. במלים אחרות, בהחלט ייתכן כי בזמן שתחשוב שאתה בדרך לניצחון המיוחל, יופיע לצדך אחד המתחרים ובבעיטה קלה יגרום לך ליפול לכביש, כך שעד שלא תלמד לשלב בין נהיגה מהירה לניהול קרבות, תתקשה לנצח במירוצים.

בתחילת המשחק, על השחקן לקבוע את הדמות שתייצג אותו (על בסיס כישוריה), את כלי הרכב הרצוי ואת אחד המסלולים מתוך השישה המוצעים. כמו כן, ניתן לקבוע את רמת הקושי שתשפיע על מספר המכשולים לאורך המסלול ועל הרמה של היריב.



הגרפיקה במשחק היא ברמה גבוהה ומתאפשרת תנועה חלקה ואמינה על גבי המסך (כשחקן, אתה עשוי להיבהל כשאתה ״טס״ במהירויות עצומות בירידות סן פרנסיסקו כשמשאית שחוצה את הכביש מולך). למרות שהגרפיקה במשחק היא ברזולוציה של 320X200, היא עדיין באיכות מעולה בזכות פרטים קטנים המעשירים את התמונה, כגון: שיחים, ברזי כיבוי וכד׳. יחד עם זאת, היעדר תמיכה ברזולוציה של SVGA פוגע באיכות התמונה במחשבים האיטיים יותר.

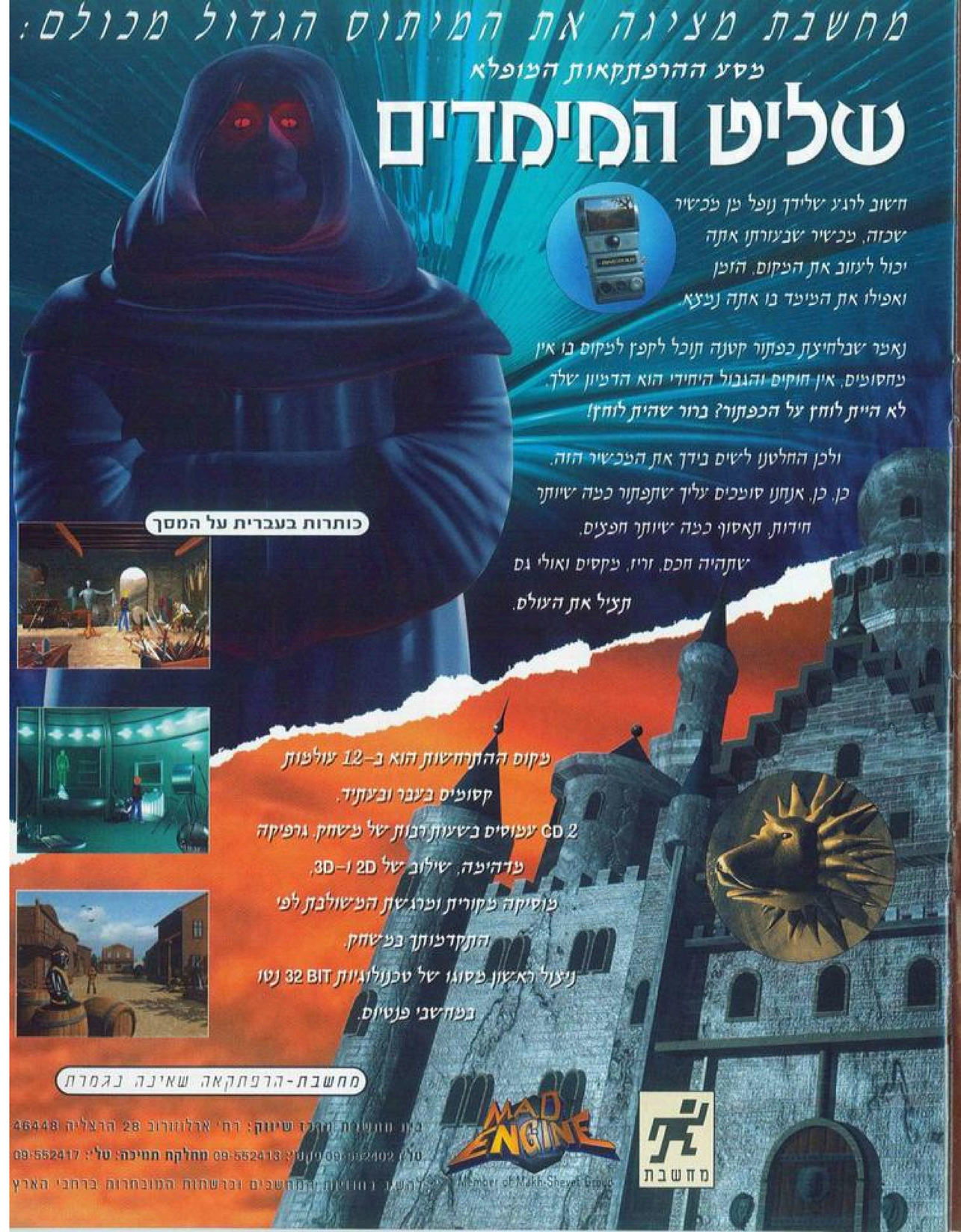
לסיכום, ניתן לומר ש-EXTREME GAMES הוא משחק עם הרבה אתגר ועניין. הניסיון להפיל את המתחרה מאופניו במקביל להגברת המהירות לקראת קו הסיום, וכן האפשרות להשתמש בכלי רכב לא שגרתיים ובמסלולים מגוונים, יוצרים משחק מירוצים שונה, שכמותו לא נראה זמן רב.



דרישות המינימום אינן גבוהות - מעבד 486DX2/66 ו-8MB זיכרון RAM בלבד, וגם בהפעלת המשחק לפי הדרישות הנ״ל, בהחלט ניתן ליהנות ממנו.



מחשבת מציגה את המיתוס הגדול מכולם:
פסע ההרפתקאות העופלא
שליט המימדים
חשוב לרגע שלידך נופל בן עכשיו
שכזה, עכשיו שבעזרתו אתה
יכול לעזוב את העיקום, הזמן
ואפילו את המיצד בו אתה נמצא.
נאפר שבלחיצת כפתור קטנה תוכל לקפץ לעיקום בו אין
עחשופים, אין חוקים והגבול היחידי הוא הדמיון שלך.
לא היית לוחץ על הכפתור? ברור שהית לוחץ!
ולכן החלטנו לשים בידך את העכשיו הזה.
כן, כן, אנחנו סובבים עליך שחפתור כעה שיותר
חידות, תאסוף כעה שיותר חפצים,
שתהיה חכם, זריז, עקשים ואולי גם
תציל את העולם.
כותרות בעברית על המסך
עיקום ההתרחשות הוא ב-12 עולמות
קסומים בעבר ובעתיד.
2 CD עמוסים בשעות רבות של עשחק, גרפיקה
עדהימה, שילוב של 2D ו-3D,
מוסיקה מקורית ומרגשת העשולבת לפי
התקדמותך בעשחק.
מיצול ראשון בסוגו של טכנולוגיות 32 BIT נטו
בעחשבי פנטיום.
מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת
MAD ENGINE
מחשבת
Member of Makh-Shevet Group



QUAKE
DOOM 3

PC

מאת: בן כספי

משחקי הפעולה התלת ממדיים כבר הפכו לז'אנר בפני עצמו. לאחר DUKE NUKEM 3D הוציאה חברת ID, היצרנית המקורית של WOLFENSTEIN 3D ו-DOOM, את אחד המשחקים המדוברים ביותר בשנתיים האחרונות - QUAKE.

המשחק שזכה לשם העממי "DOOM 3" הוא אותה גברת בשינוי האדרת. נכון, ישנם חידושים, כלי נשק, יצורים, שלבים ורעיונות נוספים, אך עדיין מדובר באותה מכונת הרג משומנת היטב, הצופה בעולם במבט ראשון ויכולה לבצע את ההרג שלה דרך מסך המחשב, דרך קסדת I/O של מציאות מדומה, או ביחד עם חבר'ים דרך מודם או רשת תקשורת.

לפני שנתחיל "לשפוך" את רשימת החידושים, ראוי לציין שמנוע המשחק הבסיסי של QUAKE עבר כמה שינויים בסיסיים. מקש הרווח, שעד היום נועד לפתיחת דלתות, לחיצה על כפתורים וחיפוש מעברים סודיים, שונה את ייעודו ומתפקד כמקש הקפיצה. פתיחת דלתות, לחיצה על כפתורים וכו', יבוצעו פשוט על ידי נגיעה בהם ללא כל הקשה.

פתיחתם של מעברים סודיים או הפעלת מנגנונים מיוחדים תבוצע על ידי ירי. אומנם, זהו בזבוז תחמושת, אך בסך הכל הדבר מקל על החיים. עוד שינוי מהותי הוא באנימציה - במקרה של QUAKE, ללא כל קשר לרזולוציה בה אנו מריצים את המשחק, האנימציה חלקה וזורמת יותר מתמיד.

מבחינת הגרפיקה, מסתבר ש-QUAKE השכיל ללמוד מכל משחקי ה-DOOM השונים שראו אור מאז DOOM 2, והוא תומך גם ברזולוציות גבוהות יותר מאשר 320x200. מעבר לכך, חידושים כמו התבוננות מעלה ומטה ומשטחי TELEPORT נכנסו למשחק הזה וניתן (ואף רצוי) לנצל אותם.

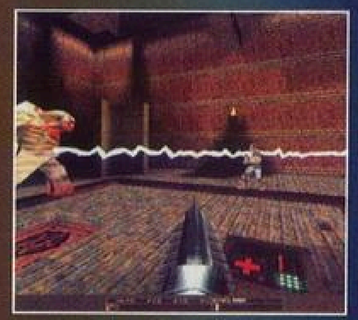
להפתעתי הרבה, דווקא מנוע האינטליגנציה המלאכותית (אותו מנוע המעניק "חוכמה" לדמויות האויב, ומאפשר להן להילחם בך בטקטיקה קצת יותר מפותחת מאשר "הסתער!!!!"), לא פותח במיוחד. למעשה, לא הרגשתי כל הבדל בחוכמת האויבים ב-QUAKE לעומת אלו של DOOM 2. העניין מצער ומפתיע נוכח ההתקדמות המרשימה שהשיגו בתחום זה DESCENT 2 ו-DUKE NUKEM 3D.

לעומת זאת, ב-QUAKE ישנם מספר אסים כבדים. הוא מאפשר שחייה וצלילה, ולמרות שראינו מנגנון דומה ב-DUKE NUKEM 3D, ב-QUAKE השחייה מועברת בצורה מדויקת מבחינה גרפית ואי אפשר להחמיץ את ההרגשה שאתה נע בתוך מים. בנוסף, הצלילה מאפשרת לך להיכנס לעתים לשלבים תת-מימיים שלמים, אם כי חשוב לזכור לצאת מדי פעם לשאוף אוויר.

גם בתחום הדמויות והאויבים יש חדש ב-QUAKE - מגוון יצורים תלת ממדיים, הולכים על שתיים, מעופפים, כלבים ומה לא, בכל הגדלים ובכל הצורות. כקודיוז משעשע, הכניסו מתכנתי המשחק אויב הנראה כברין מגודל שיורה בך עם SHOTGUN או תוקף אותך במסור חשמלי כשאתה מתקרב אליו. נשמע מוכר? כעת יוכל המחשב לנקום בך על כך שהתעללת בו כל השנים, בעזרתו האדיבה של IDDQD.

בנוסף לאלה, מכיל QUAKE רפרטואר שלם של מלכודות קטלניות, שלא היו מביישות את פירמידות שבטי האינקה או את סרטי אינדיאנה ג'ונס. שלבי המשחק מלאים במלכודות אדם, BOOBY TRAPS, ומלכודות בכלל, החל מתקרות שיורדות ומאיימות למחוץ אותך, דרך דלתות הננעלות ברגע שלחצת על משהו לא נכון, וכלה בגרמי מדרגות הנשמטים מתחת לרגליך.

עם כל החידושים, היתרונות והחסרונות, QUAKE נשאר משחק SHOOT 'EM UP אלים, אכזרי - ואחד המוצלחים בשוק.







חדשות אינטרנט

מאת: עמית חסון-אלוני

מנוע חדש

בעבר דיווחנו על שוק החפשנים המתחמם ועל הדור החדש של מנועי החיפוש, כעת מצטרף לתחרות חפשן חדש מבית חברת INFOSEEK. החפשן החדש נקרא: ULTRASEEK, והוא משתמש בטכנולוגיות החיפוש החדשות והמהירות ביותר.

infoseek i ultraseek
the definitive index of the Internet

לפרטים נוספים:
http://www.ultraseek.com.

Netscape 4.0

עוד לא הספקנו להתרגל לדפדפנים החדשים הנופלים עלינו מכל עבר, וכבר אנו מתבשרים כי בקרוב מאוד תצא לשוק גרסה חדשה עוד יותר של הדפדפן הנפוץ - Netscape. הגרסה החדשה תכלול את כל החידושים האחרונים בתחום יישומי האינטרנט, וכן אמצעים לשיפור התקשורת עם קבוצות דיון, פורומים והגדלת שיתוף הפעולה של המשתמש. אנשי החברה לא קופאים על השמרים, וכפי שהצהיר לאחרונה ג'ים קלארק, יו"ר Netscape, "יש לחדש את התוכנה מדי שלושה עד שישה חודשים, על מנת להמשיך ולהחזיק ביתרון הגדול שיש לנו בשוק."

מלחמה בתאונות דרכים

בחודש יולי האחרון פתחה חברת נטקינג אתר מיוחד למלחמה בתאונת דרכים. האתר כולל עדויות, אזורי שיחה, פינת דיון ציבורי ופינת הבעת דעות.

בשלב הראשון ניתן להוריד את לוגו הקמפיין כדי להצטרף למאבק.

כתובת האתר היא:
http://www.netking.com/stop.

הגנה חדשה

חברות SYMANTEC ו-Netscape טוענות שהן הצליחו למצוא את הפתרון המיוחל לבעיות וירוסים העוברים באינטרנט. הפתרון מבוסס על שילוב תוכנת Norton Anti-Virus Internet Scanner עם חבילת Netscape Power Pack 2.0 המיועדת לתוכנת Windows.



פרטים על המוצר החדש ניתן למצוא באתר SYMANTEC:
http://www.symantec.com/.

שאלה לעניין

לא תמיד הכל ברור או מובן ושאלות רבות מתעוררות תוך כדי הגלישה והעבודה; לכן אנו חונכים פינה חדשה, אותה נקדיש לכל שאלה שברצונכם לעלות בנושא האינטרנט. נתייחס למגוון רחב של נושאים ונסה להתייחס יותר לשאלות הנוגעות לכלל המשתמשים ולשאלות דחופות במידה ויועלו כאלו - את השאלות ניתן לשלוח למדור בכתובת המצוינת מטה.

גיא מחולון: "באיזה PORT יש להשתמש כאשר אני מתחבר לשרת IRC שאינני מכיר?"

ה-PORT הנפוץ ביותר הינו: 6667, כאשר התווך נע בדרך כלל בין 6660 ל-6670. אם אינך מכיר את השרת או שיש לך ספקות השתמש ב-PORT: 6667.

רונן מנשה: "א. האם ניתן לחלק עם הגיליון תקליטור/תקליטון של תוכנת מודם של WIZ?"

ב. "אני רוצה לדעת כתובות של מורטל קומבט, מקומות לחורדת קובצי מוסיקה וסרטים."

א. רונן היקר, ב-WIZ אנו בדרך כלל עוסקים בכתיבה עיתונאית ולא בתכנות תוכניות מחשב, אך אם תבוא דרישה מאסיבית מקהל הקוראים, ייתכן כי בעתיד נאגוד לתקליטור מספר תוכנות אינטרנט ונחלקם עם העיתון.

ב. ישנם מאות אתרים בהם יש התייחסות למשחק מורטל קומבט ביניהם:
http://rat.org/mk/mk2/mk2_faq.html

http://www.cs.ucl.ac.uk/students/zcacaes/mk/mk.html

קיימים עוד אלפי אתרים המכילים קובצי מוסיקה בפורמטים שונים, ומומלץ להשתמש במנועי החיפוש השונים ברשת או בתוכנת ARCHIE על מנת לאתר אותם.

ש.ב. מרעננה: "האם יש רשימה של כל שירותי האינטרנט, אם כן היכן ניתן למצוא אותה?"

לא. רשת האינטרנט כוללת יותר מדיי מחשבים כדי לעקוב אחרי ההתפתחות שלה (בכל יום מצטרפים אלפי מחשבים אל הרשת ברחבי העולם). עם זאת, קיימת רשימה מוגבלת של מקורות מידע, המתוחזקת על ידי סקוט יאנוף ומתעדכנת מדי שבועיים. את הרשימה ניתן למצוא בקבוצת הדיון: ALT.INTERNET.SERVICES ובאזורים נרחבים אחרים ברשת. רשימה זו מקיפה מגוון רחב מאוד של נושאים.

Internet Explorer 3.0

Microsoft Internet Explorer

בגיליון הקודם סקרנו את הדפדפן החדש מבית Netscape, הוא ה-Netscape 3, אך מולו ניצב מתחרה לא קטן מבית התוכנה המעולה של מיקרוסופט.

עוד לא עברה שנה מאז הוציאה מיקרוסופט דפדפן וכבר היא הופכת לאיום ממשי ל-Netscape, המחזיקה בכתר. עם צאת ה-Explorer 3.0 הפער מצטמצם עוד יותר.

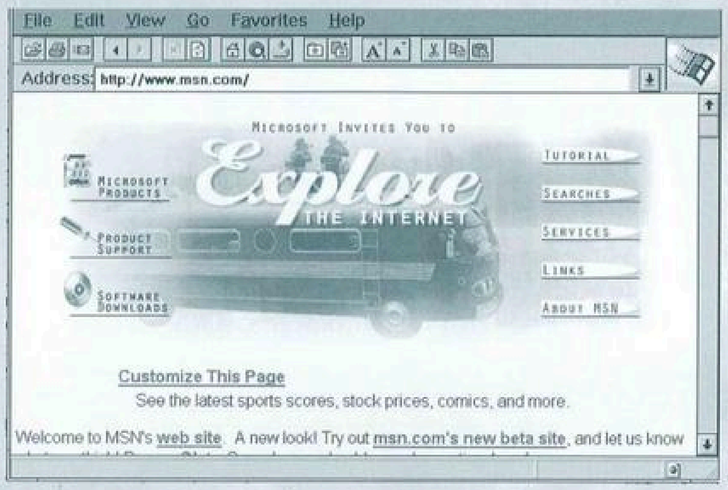
לאחרונה הציגה חברת מיקרוסופט את ה-ActiveX - חבילת כלים המאפשרת פיתוח יישומים אינטראקטיביים ל-WWW. באותו הזמן היא החלה להפיץ ברחבי האינטרנט ערכת פיתוח שלמה ליישומי אינטרנט (קיימת בעיה "קטנה" עם ערכה זו היות והיא קובץ ZIP בגודל של 12Mb), וגרסאות טרום-מסחריות של הדפדפנים החדשים ל-Win95 ול-Windows NT.

בחרתי לבדוק את התוכנה שמיקרוסופט מגדירה כדפדפן הטוב בשוק,

אינטרנט

מנת לערוך מסמך בו במקום.

בעתיד מתכננת מיקרוסופט להוציא לשוק תוספות רבות לתוכנה, וביניהן:



תוכנות לקוח ל-FTP, קוראי חדשות, תוכנות דואר חכמות, מערכות לשיחה קולית דרך האינטרנט, תמיכה נרחבת יותר ל-VBScript ועוד. כל זאת כדי לנגוס בשליטה של Netscape בשוק המתעצם מיום ליום.

על פי כל התחזיות, הקיץ מתממשת השקת הגרסה הסופית ל-Internet Explorer 3.0 והוא מועמד להפוך לדפדפן העיקרי של ה-Win95. בעלי אתרים ונותני שירותים ודאי יממשו את הפוטנציאל הרב הטמון ב-ActiveX שניתן בחינם, וחברות רבות המשתמשות ברשתות TCP/IP ינצלו את הקלות שבתרגום מסמכים וקבצים שונים מהתוכנות העסקיות של מיקרוסופט, כדי לשלוח אותם לסניפיהם האחרים.

אני משוכנע כי קיימת דאגה מסוימת בקרב אנשי Netscape נוכח ההתפתחויות האחרונות, אך התחרות רק תטיב עם גולשי הרשת.

חלק מהתוכנות שהוזכרו תוכל כמובן למצוא באתרי מיקרוסופט השונים (http://www.microsoft.com).

כל תגובה, שאלה, פירוט על אתרי אינטרנט מעניינים או כל דבר אחר העולה על רוחכם, יתקבל בשמחה במערכת WIZ - מדור אינטרנט, ת.ד. 2409, בני ברק, 51114. פקס: 03-5708174.

E-mail:bug@netvision.net.il/subject: wiz

למעשה, הדפדפן שלפנינו ממשיך את המירוץ בו פתחה חברת Netscape (בגלגולה הקודם), כשהוציאה את הדפדפן הראשון ליישומי HTML. מאז, כל תוכנת דפדפן היוצאת לשוק תומכת בסוגי יישומים חדשים (כולל יישומי המתחרים), כדי לא לפספס אף יישום אשר עלול להיות חזק יותר בשוק.

כמו ה-Netscape 2 גם דפדפן זה תומך באופן מלא ב-JAVA, למרות שלגרסת האלפא הנמצאת בידי היו מספר בעיות עם יישומים שונים לרבות דף הבית והתמיכה במסגרות של Netscape. כמו כן, קיימת כאן תמיכה ב-VBScript (שפה של מיקרוסופט ליישומי אינטרנט המבוססת על Visual Basic), בתמונות רקע, ב-OLE ואם עומדות לרשותך OFFICE 95, WORD או EXCEL, תוכל להשתמש בקישור אליהן על

פינת המציאות

חולצת אינטרנט

http://www.tiac.net/users/dbowie/webshirt/

רוצה חולצת אינטרנט? באתר זה ידפיסו כל חולצה שתרצה. את הדפס החולצה אתה יכול לבחור מבין מיליוני האתרים ברחבי הרשת. הכל בתשלום כמובן.

המדען המטורף

http://www.ftech.net/~madsite/

זוכרים את המדענים המטורפים שנהגו להשתולל במעבדותיהם ומעל מסכי הקולנוע שלנו. ובכן, כעת יש להם אתר אינטרנט משלהם, וכל אחד יכול להצטרף אליהם ליום (או לילה) עבודה.

VIRTUAL RIVER-BOAT

http://www.acy.digex.net/capnmark/home.html

בספינה מדומה זו תוכלו לשוט לאורך נהר המייסון שבארה"ב, לראות את הנופים ולשמוע את הצלילים של החיים מסביב.

אמנות סרטי המדע הבדיוני

newsgrop:rec.arts.sf.movies

סרטי המדע הבדיוני הפכו עם השנים ליקרים ולמרהיבים שבסרטי הקולנוע. הדיונים בקבוצה זו מתרכזים סביב הנושא, בין הסרטים העכשוויים לקלאסיים ביותר.





NORMALITY

משחק לא רגיל

מאת: דוד זילברשטיין

NORMALITY לוקח אותנו לעתיד בו כולם צריכים לחיות רגילים, משעממים, אפורים ומעל הכל, כולם חייבים לצפות בטלוויזיה 24 שעות ביממה. נשמע מוכר, לא?

היסטוריה בתלת ממד

על אף ניסיונות העבר, קווסט בתלת ממד עדיין נחשב לרעיון חדש יחסית. לצורך הענין, סביבה תלת ממדית היא סביבה הנצפית ממבט ראשון על ידי השחקן, הזוכה לחופש תנועה מסוים שמאפשר לו לנוע ולהתבונן לכל כיוון. UNDER A KILLING MOON היה הקווסט הראשון שפעל בסביבה תלת ממדית ולמעשה, פעל כמו DOOM, רק כקווסט.

בטכנולוגיה דומה, השתמש CYBERMAGE אשר למרות שהיה בעיקרו משחק פעולה, הוא הכיל דיאלוגים עם דמויות, מנשק נשיאת חפצים, וכמה אתגרים שכליים.

לאחר מכן, גינטש הרעיון של קווסט בתלת ממד, שכן ענף הקווסטים נע לכיוון חווידאו (דו ממדי), כתשתית הקווסט המרכזית.

סוג זה של משחקים הלך והתפתח וניתן לומר שהגיע לשיאו THE BEAST WITHIN GABRIEL KNIGHT II-ב, בו קפצה הטכניקה הזו כמה צעדים קדימה.

רעיון התלת ממד שב לאחרונה עם הקווסט המדהים ZORK NEMESIS, בו אומנם לא יכולת לנוע בחופשיות במרחב, אך יכולת להתבונן לכל כיוון ב-360 מעלות, ולצפות במסכי המשחק בגרפיקת SUPER VGA - באמת באמת מרהימה.

NORMALITY חוזר לשיטת ה-DOOM, כלומר, ממופה עבורנו סביבת תלת ממד בה ניתן לנוע לכל עבר, ולמרות ובעקבות זאת, חופש התנועה במרחב הוריד מאיכות הגרפיקה שהתדרדרה ל-VGA ברזולוציית 320X200.

טוב לי על הלב?

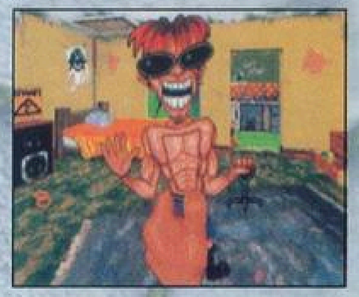
הסביבה הגרפית מתארת את ארה"ב של העתיד, בה מתרחשת עלילת המשחק. אתה מגלם את דמותו של קנט, צעיר שלא מכבר השתחרר ממעצר. מעצר שנגרם משום שקנט הלך לו ברחוב במצב רוח טוב.

קצת קשה לתפוס? אז הנה ההסבר. ההיגיון של NORMALITY מוביל לכך כי בעתיד השלטון והמשטר יהפכו לקפדניים מאוד, עם התפתחות הטכנולוגיה ובעיקר המדיה (עם דגש מיוחד על הטלוויזיה ואלפי הערוצים שניתן לצפות בהם), האדם החל להשתמש פחות ופחות בדמיון, במחשבה ובאינטלקט שלו, עד כדי כך שהאדם הממוצע, **הנורמלי**, הפך ליצור משעמם ואפרורי, המבלה את ימיו בעבודה ובצפייה בטלוויזיה הממלכתית, שמשדרת כי מצב האנושות מעולם לא היה טוב יותר. המיעוט השולט מרוויח כמובן מצייתנותו ואדישותו של הציבור, ולכן כשאתה הולך ברחוב, עליז ושורק, השוטר הראשון שרואה אותך, יזעיק תגבורת ויפתח בנוהל מעצר חשוד.

שבירת שגרה

בדמותו של קנט עליך להצטרף למחתרת, קומץ של אנשים המסרב לחסום





את המוח והדמיון, ולנפץ אחת ולתמיד את שגרת ה-NORMALITY אליה שקע האדם.

מבחינה עלילתית, המשחק הוא רב-גוני, והרעיון שהטלוויזיה תביא על כולנו חורבן רוחני ושכלי, מוצג בצורה מרתקת ואף מעלה כמה נקודות למחשבה.

ככלל, המשחק מתקדם כסיפור מדע בדיוני וכמעט כמו בכל קווסט, גם כאן משולב הומור מתוחכם המלווה את המשחק כולו, החל מתריסר תגובות טקסט שנונות, דרך ניסיונות חתרניים כושלים ומגוחכים, וכלה במגוון דמויות קומיות וכמות נכבדה של דיאלוגים משעשעים.

כמו כל משחק מחשב שני שרואה אור בימינו, גם NORMALITY מלווה בקטעי ביניים שמטרתם לשפר את אוירת המשחק. במקרה הזה לא הלכו לכיוון סרטוני הווידאו אלא דווקא ל-SILICON GRAPHICS ואנימציית תלת ממד.

המנשק הקלאסי

את מנשק הקווסט הקלאסי של BAR בתחתית המסך, המכיל מספר סמנים בגון "לך אל", "התבונן", "פתח" וכו', מחליפה בובת VOODOO קטנה שתופיע בכל פעם שתלחץ על הכפתור הימני של העכבר. כל הפקודות המסורתיות שציינתי יופיעו על גופה של הבובה והן מופעלות בעזרת לחיצת עכבר, כך ששום דבר דרסטי לא השתנה.

הפשרת הקווסט

בקווסטים רבים אנו נמצאים במצבים בהם עלינו להתגבר על אתגר מסוים ולרשותנו עומד זמן בלתי מוגבל. כדי לעורר את המערכת, NORMALITY מציע פתרון מעודן יותר מאשר שעון הסופר אחורנית והוא שילוב של ההאצה, או ממד הזמן החולף בעלילה עצמה.

לדוגמה, בבר בפתיח המשחק, בו אתה מסייר בדירתך ולומד להכיר אותה ואת שיטת המשחק החדשנית (צריך קצת זמן להתרגל לתלת ממד הזה), הטלוויזיה שלך (אותה על פי החוק יש להשאיר דלוקה בכל עת) נכבית כל כמה דקות. אם לא תפעיל אותה שוב, יאיים בעל הבית (אשר שומע שהיא כבתה) שיקרא למשטרה. וכך, נוצר ממד של זמן ושל אינטראקציה עם סביבת משחק דינאמית, ולא עוד מצבי קווסט קפואים בין קטעי העלילה. החיסרון היחידי בדבר נובע מהנטייה הטבעית שלו להפוך למטרד מיותר.

עקב אכילס האמיתי של המשחק נובע דווקא מהשורשים שלו. הקווסט עצמו, בהתבוננות על החידות, האתגרים הלוגיים והפאזלים, לא מרתק במיוחד והכי חשוב - לא מאוד מקורי. אין כל העתקה שיטתית ממשחק אחר, אך גם אין שום חידוש בתחום הקווסט עצמו (למרות הפירוטכניקה המפוארת, עדיין יש לאגור חפצים ולדבר עם אנשים).

זה אומנם קצת אירוני, אך ניתן לומר ש-NORMALITY סובל בעצמו מתסמונת ה-NORMALITY אותה אתה מנסה למגר במשך כל המשחק. כלומר, מעבר למאפיינים חיצוניים כמו המרחב התלת ממדי של מסכי המשחק, גרעין המשחק עצמו הוא רגיל, אפרורי וזהה לרבים מקודמיו, ממש כמו רוב הציבור בעולם העתידני שבמשחק, ללא כל ניצוץ או ברק מיוחד.



PC

S.F.P.D HOMICIDE

סן פרנסיסקו על המים

מאת: עמית חסון-אלוני

S.F.P.D HOMICIDE מבוסס על מקרה אמיתי שהתרחש במציאות, ורק שמות האנשים והמקומות שונו לצורך שמירת פרטיותם.

ביומך הראשון כבלש מתגלה גופת גבר לא מזוהה במימי מפרץ סן פרנסיסקו, מול מזח 91. על אף היותך בלש חדש במחלקת הרצח של משטרת סן פרנסיסקו, אתה ממונה על חקירת הפרשה בתנאי אחד – עליך למצוא את הרוצח תוך שבועיים, ולא, יועבר התיק לחוקר אחר.

מצויד ביומן אישי מסודר, מזכירה אלקטרונית טורדנית, מחשב אישי מיושן, מפה מדויקת, שעון מתקתק ושותף שלא עוזר אף פעם, אתה יוצא לחקור את מקרה הרצח.

במהלך המשחק תנדוד בין כ-20 מקומות שונים ברחבי סן פרנסיסקו, בהם תחפש רמזים חדשים ועדויות נוספות ותנסה להשיג צווי חיפוש ומעצר, עד שתשלים את החקירה כולה ותצליח "לבנות תיק" מלא וקביל בבית המשפט.

את כל פעולותיך תבצע בעזרת העכבר שבאמצעותו תלחץ על החפצים השונים (כדי לבחון אותם) או על דמויות (על מנת לגבות את עדותם). בעזרת המפה בה יצוינו המקומות הרלבנטיים לחקירה, תגיע לעדים, אותם תחקור בעזרת מידע שצברת מחקירות קודמות, מידע שכולו נרשם באופן מסודר ביומנך האישי.

העלילה מורכבת ומתפתלת בין קצוות שונים: הנרצח שנראה תחילה כאדם תמים וחסר אויבים מתגלה כאדם שידע אויבים רבים בחייו. וכך, החקירה שמתחילה ממבוי סתום, מסתעפת לכיוונים רבים וחושפת מספר רוצחים פוטנציאליים – הבן המסוכסך, סוכן ההימורים החלקלק או מטורף שפוטר מעבודתו על ידי הנרצח.

העלילה ברורה ולמשחק מסגרת נוקשה שלא נותנת יותר מדיי מרווח חופשי. מעבר לכך, ההגבלה על זמן החקירה המקסימלי אומנם מונעת בזבוז זמן, אך עלולה להלחיץ לקראת הסוף ולסרבל מאוד.

המשחק פועל רק במסך של 256 צבעים וכל ניסיון הפעלה בפורמט של יותר או פחות צבעים נעצר עוד בתחילתו, מה שמאלץ את השחקן להוריד את המסך למצב זה. התוכנה כולה מופיעה בדיגיטציה מלאה כאשר כל אזורי ההתרחשות וכל עדויות האנשים במקומות השונים הופקו בווידאו; בסך הכל, S.F.P.D HOMICIDE מכיל למעלה מ-80 דקות של וידאו באיכות טובה.

העלילה מצוינת והמשחק כולו עשוי היטב כיאה למשחק בלשי טוב; אך ככזה ניתן למצוא בו גם בעיות אופייניות לז'אנר זה של משחקים, כמו היעדר האפשרות לשחק שוב לאחר שסיימת את המשחק. אם לא הצלחת לפתור בפעם הראשונה, תתחיל את המשחק מחדש או מכל מקום אחר (בו ביצעת שמירה), אך תיאלץ לחזור ולשמוע שוב את אותן העדויות.







PC

T.R.A.X

הארדך אחר הערפד

מאת: עמית חסון-אלוני

מה שהתחיל כסיפורים מסביב למדורה במאות הקודמות, והפך בהמשך לסרטי קולנוע ברמה ד', מתחיל להפוך לסרטים אינטראקטיביים מלאים בדיגיטציה משולבת בקטעים מצולמים עם צלילים, מוסיקה וקולות. T.R.A.X הוא הפקה שכזאת המורכבת מקטעים מצולמים בתפאורה מתאימה ושחקנים מקצועיים המגלמים תפקידים מוגדרים.

T.R.A.X הינו משחק או למעשה סרט אינטראקטיבי, בו אתה הוא הגיבור או ליתר דיוק הגיבורים.

וזהו סיפור המעשה: בארצות הברית קיים ארגון פדרלי הנקרא T.R.A.X (Trace Research Analyze eXterminate) שמטרתו, בדיוק כמו שמו, לחפש, לחקור, לאתר ולחסל יצורים ומוטציות המאיימים על עולמנו.

אתה מפקד בארגון ותחתיך פועלים סוכני שטח הנשלטים על ידך ועל ידי המחשב, שלמעשה מנהל בעצמו את כל ההצגה. תפקידך הוא לשים קץ למה שנראה תחילה כשרשרת של מקרי אלימות קשה נגד נשים, אשר סימני ערפד נראו על צווארין.

אתה יכול לראות את כל המתרחש בזירת האירוע דרך משקפי הסוכנים, ובשלבים מסוימים של ההתרחשות, המחשב – בצורת פנים נשיות ממוחשבות – מוסר לך מידע כלשהו או שואל אותך על המשך הדרך. כל זה קורה בדרך כלל בתנאי לחץ כאשר הסוכן בסכנה.

הבחירה שלך תיעשה על ידי הקשה על מקשי A או B במסגרת זמן מוגבלת. תוכל להבחין בזמן הנותר על פי צבע הטקסט של תפריט הבחירה – ירוק, צהוב ואדום; במידה שלא תעמוד בזמן, המחשב יבחר בשבילך (בדרך כלל בחירה לא נכונה).

כדי למנוע את הפזיזות שעלולה להיווצר ממהירות התגובה, ניתן ללחוץ על Space, שיקפיא את המשחק, ולקחת זמן למחשבה.

כשקוראים את חוברת ההדרכה ל-T.R.A.X מייד מבינים שמדובר במשחק בעל מנשק פרימיטיבי, אשר אינו מאפשר אופציות רבות לשחקן. אין שליטה באמצעות העכבר וכל השליטה מתבצעת דרך המקלדת (ללא תפריט מסודר) על ידי כפתורים שונים: A,B – החלטות; S – שמירה; R – חזור לשמירה; X – יציאה מהמשחק; F – מעביר אותך לנקודת ההחלטה הבאה; Space – מקפיא את המשחק. חשוב לציין כי אפשרות השמירה תקיפה רק למקום אחד ורק אליו תוכל לחזור. המשחק כולו הוא סרט, ולמרות הצילומים היפים והתפאורה המרשימה, ניתן להבחין שנעשה כאן ויתור מסוים על איכות התמונה, כדי לשמור על המהירות הנחוצה כאשר נמצאים בקרב או במרדף (למעשה רוב רובו של המשחק).

כדי לשמור על איכות הסרט ומהירותו גם במחשבים פחות חדישים, ניתנת כאן אפשרות להשתמש במסך קטן (עשירית מגודל המסך); המשחק מלווה בצלילים ובקולות לכל אורכו והם באיכות מעולה.

האווירה אף היא משובחת – החדרים והמסדרונות החשוכים מלווים בקריינות מותחת, וצלילי הרקע מכניסים אותך לתוך ההתרחשויות וסוחפים אותך לתוך העלילה – קצרה ככל שתהיה.

T.R.A.X הינו ניסיון יפה לפתח סוג חדש של בילוי המשלב סרט עם משחק ויוצר למעשה סרט אינטראקטיבי. למרות זאת, המשחק מוגבל מאוד וכמעט כל החלטה לא נכונה מובילה למוות או לפיטורין מסיבות שונות (למשל פגיעה באזרחים חפים מפשע) – דבר שמאלץ אותך לחזור אחורה שוב ושוב.

העלילה מאוד ליניארית וקבועה מראש, והמשחק קצר מאוד וניתן לפתרון בשעה וחצי, גם אם טועים פעמים רבות.



WIZ

65

גיליון



אורן תבור מרעננה מספר שלאחרונה הוא הצטרף אל משתמשי האינטרנט. הוא משתמש במחשב פאקרד-בל עם Windows 3.11, ומנסה לפעול באינטרנט בעזרת תוכנת Netscape, אך בכל פעם שהוא מפעיל אותה, מתקבלת ההודעה:

Netscape has caused a general protection fault in module 256 1024. DRV at 0007:0B06

היי אורן. הודעת השגיאה המתקבלת, מעידה על כך שתוכנת Netscape מתנגשת עם הדרייבר (מנהל ההתקן) של כרטיס התצוגה במחשב שלך, ויש להניח כי כרטיס התצוגה פועל ברזולוציה של 1024x768 עם 256 צבעים (על פי הודעת השגיאה).

ניתן לבדוק בקלות אם זו אכן הבעיה על ידי שינוי זמני של מצב התצוגה שלך למצב VGA בסיסי. עשה זאת על ידי לחיצה כפולה על הסמל Main, לחיצה כפולה על הסמל "התקנת Windows", ושינוי מצב התצוגה למצב VGA ברזולוציה של 640x480 במקום המצב הקיים. אם הכל מסתדר, נסה להתקין מחדש את הדרייבר של כרטיס התצוגה שלך (הוא קיים בצורת תקליטון או גיבוי על גבי הכונן הקשיח), או פנה לפאקרד-בל ובקש דרייבר תצוגה חדש יותר.

אלון מנתניה מספר כי מאז שהתקין את Windows 95, הוא נאלץ להפעיל את המשחק X-Wing עם תקליטון אתחול (BOOT). פרט לכך, שואל אלון, האם Windows 95 לא אמורה לתת פתרון לבעיות כאלה.

שלום לאלון. הבעיה אינה ב-Windows 95. הבעיה נובעת מצורת הגישה לזיכרון של יישומי DOS ישנים - במיוחד משחקים "הזוללים" זיכרון לצורך ביצוע אנימציה טובה או הקרנת קטעי וידאו. X-Wing ומשחקים אחרים זקוקים לכמויות זיכרון גדולות, והם תוכננו בהתאם לצורת העבודה של מנהלי הזיכרון הישנים יותר, כולל זה של DOS 6.22.

חברת LucasArts, כמו חברות אחרות, מפרסמת מעת לעת דרכים להתגברות על מכשול התאימות למערכות הפעלה קודמות, ולגבי X-Wing היא מציעה לבצע קיצור דרך בשיטה הבאה: לחץ פעמיים על סמל "המחשב שלי" (My Computer), מצא את הספרייה אליה הותקן המשחק (X-Wing) וגרור אותו אל משטח העבודה.

Windows 95 תיצור סמל בו יהיה כתוב: קיצור דרך ל-X-Wing.

לחץ עם כפתור העכבר הימני על סמל קיצור הדרך, בחר באפשרות "מאפיינים" (Properties) וממנה בחר בלשונית יישום (Program). לחץ על כפתור "מתקדם" (Advanced) ואז על "הצע מצב MS-DOS כהכרחי" (Suggest MS-DOS mode as neccessary).

עתה, יש לבצע שינוי בקובצי AUTOEXEC.BAT ובקובץ CONFIG.SYS. דאג שבקובץ CONFIG.SYS בשורת EMM386.EXE יהיה כתוב:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\
EMM386.EXE 2560 RAM D=256
```

כמו כן, דאג לשנות את קובץ ה-AUTOEXEC.BAT, כך שבשורת ה-MSCDEX, הפקודה המפעילה את כונן התקליטורים, יהיה כתוב:

```
C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /D:XX
```

(אם יש אצלך תוספת לשורה, השאר אותה כתובה).

זהו סיימנו. אחרי שתצליח לבצע את כל ההוראות, כל השאר הוא רק משחק...

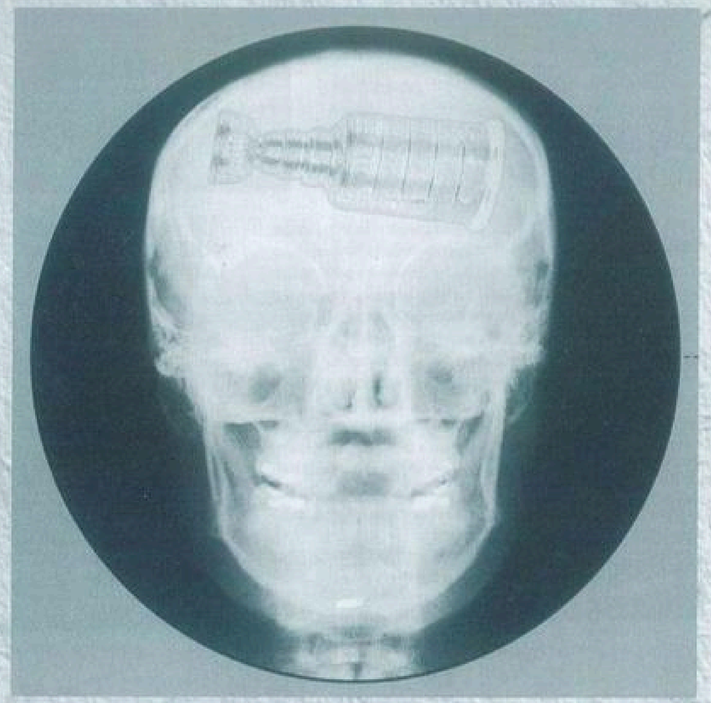
דור מרמת גן מספר אף הוא על תלאותיו עם מערכת ההפעלה Windows 95. ברשותו נמצאים גיבויים ישנים שנעשו בתוכנת MS-BACKUP דרך MS-DOS 6.22, וכאשר הוא מנסה לשחזר חומר דרך תוכנת הגיבוי של Windows 95, הוא מקבל את ההודעה:

Microsoft Backup is not properly installed on this system

מה עושים?

דור, לצערי חברת מיקרוסופט לא דאגה לתאימות בין גרסאות הגיבוי של מערכות ההפעלה השונות, כך שגם אם היית מגבה את החומר ב-DOS גרסה 3.3 ומנסה לשחזר אותו דרך MS-DOS 4, היית נתקל באותה בעיה. עתה, לכשיצאה מערכת ההפעלה Windows 95, טרחו אנשי מיקרוסופט לחשוב שאנשים זקוקים לדרך כלשהי לשחזר חומר שעבר גיבוי דרך מערכת הפעלה קודמת. לכן, אם תחפש בתוך התקליטור ממנו התקנת את Windows 95, אתה אמור למצוא ספרייה הנקראת OLDMSDOS (בתוך ספריית OTHER), בה קיימת התוכנית הקודמת - MSBACKUP. הפעל אותה כפי שאתה מכיר מ-MS-DOS 6.22, וצא לדרך.

בהצלחה.



אבי מחדרה מספר שיש לו מחשב עם Windows 95, CD-ROM וכונן קשיח אליו הוא הוסיף עוד כונן קשיח. ה-BIOS של המחשב זיהה את הכונן ו-Windows 95 הציגה אותו בחלון מנהלי ההתקנים, אך עדיין אין לו גישה לכונן שצריך לחיות D, כיוון שכונן ה-CD-ROM שלו תופס את האות D.

מה עושים?

אהלן אבי. היית קרוב לתשובה כאשר הצצת לחלון מנהל ההתקנים. לחץ עם כפתור העכבר הימני - על סמל My Computer (המחשב שלי) ובחר ב"מאפיינים" (Properties). אחר כך, לחץ על "מנהל ההתקנים" (Device Manager), לחץ פעמיים על סמל ה-CD-ROM ובחר בסמל מתאים לכונן שלך. לחץ על כפתור "מאפיינים" (Properties) הנמצא בתחתית תיבת השיחה, בחר בלשונית ה"הגדרות" (Settings), ובחלון שיופיע שנה את "אות כונן פותחת" (Start drive) ואת "אות כונן סוגרת" (End drive) לאות E. לאחר שתבצע אתחול (BOOT) למחשב, הבעיה אמורה להיפתר.

במידה והבעיה עדיין קיימת, היכנס ללוח הבקרה ובחר "בהוספת חומרה חדשה". כך או כך, Windows 95 תנסה לזהות בעצמה את הכונן ול"הזיז" את האותיות הרצויות בעצמה.

עדי מחיפה שואל האם כדאי להכין תקליטון הצלה כפי שמציעה תוכנית ההתקנה של Windows 95.

שלום עדי. כאשר אתה מתקין את גרסת העדכון של Windows 95 על גבי מחשב בו מותקנת מערכת Windows 3.11, יגיע שלב מסוים בו תציע Windows 95 לייצר עבורך תקליטון המכונה "תקליטון הצלה". במידה ותחליט לחזור בך מההתקנה או אם תחליט להסיר את Windows 95 ולחזור לגרסה המוכרת של Windows 3.11, מכל סיבה שהיא, תודקק לתקליטון זה - אחרת, "אבלת אותהו".

אגב, במקרה של "חזרה לאחור" מהגרסה העברית של Windows 95, עדיין יישארו כמה ספריות בתוך ספריית Windows 3.11 עם שמות המורכבים מאותיות עבריות חסרות משמעות, שלא תוכל להסיר, אך הן תופסות נפח קטן על גבי הכונן הקשיח, הן אינן מפריעות לעבודה תקינה ותיאלץ להתעלם מקיומן.

טיפ Windows!

כל משתמשי המחשב, ובמיוחד אלו המפעילים משחקים שונים, מפעילים ומכבים את המחשב (מבצעים אתחול - BOOT) מספר פעמים בזמן המעבר בין תוכנות. משתמשי Windows 95 מכירים את הבעיה מקרוב היות ותהליך האתחול אורך זמן רב יחסית, והוא מורכב מהפעלת המחשב וביצוע בדיקות תקינות חומרה, זיכרון, תצוגה וכוננים, אשר רק לאחריהן מתחיל תהליך טעינת מערכת ההפעלה - Windows 95.

ובכן, ישנו קיצור דרך. באופן רגיל, כדי לאתחל את המחשב תחת Windows 95, יש לבחור מתוך תפריט אפשרויות הכיבוי את האפשרות השנייה: "להפעיל מחדש את המחשב?" (Restart the computer?) בשלב זה, אל תמהרו ללחוץ על כפתור העכבר לאישור. במקום זאת, החזיקו את מקש ה-Shift לחוץ בזמן אישור הפעלת המחשב מחדש. Windows 95 תטען מחדש מבלי לכבות ולהפעיל את המחשב ומבלי לבצע בדיקות חומרה.

הדבר עשוי לחסוך חצי מהזמן!

PC

WITCHAVEN II

נקמת הדמים







מאת: אירני מיכאל

רק לפני חודש צורף ל-WIZ, WITCHAVEN, משחק בסגנון 1st-PERSON המתרחש בעולם של אבירים ואגדות. היום אנו מביאים בפניכם את הפרק השני, BLOOD VENGEANCE, אשר שומר על אופי העלילה המקורי מחד, ומאידך משפר באופן משמעותי את האיכות הכוללת שלו.

יש משהו במשחקי ה-1st-PERSON שגורם להנאה מוחלטת ואובססיבית, אולי זו הסימולציה שמביאה להרגשת הזדהות מוחלטת עם דמות הגיבור, או אולי זו ההזדמנות להוציא את האגרסיות על מפלצות ודרקונים במקום על האחים הקטנים, בכל אופן, חברות משחקים רבות מבינות זאת ומנסות להתחרות על פלח שוק זה. וזו הסיבה לכך, שמדי חודש יוצא לחנויות משחק חדש מהז'אנר הזה, ולנו נותר רק לכוון את הכיסא לנובה המתאים, להביא הרבה אוכל ולהתמוגג.

בקצב הזמן

השיפור ברמת התכנות מאפשר לדמות לבצע מגוון עצום של פעולות מלבד הליכה ושימוש בנשקים. כמו ב-DUKE NUKEM 3D וב-MARATHON 2, הכניסה למים, לאש ואפילו הריחוף באוויר הפכו לאפשריים. מלבד הליכה נוספו אפשרויות כמו ריצה, קפיצה (שהייתה יכולה לפתור הרבה בעיות ב-DOOM), התכופפות ותזוזה לצדדים כאשר המבט עוקב באיטיות לעבר כיוון הפנייה.

אין כמעט מקום במסך שאי אפשר להגיע אליו ולנוע בהתאם לתנאיו: כניסה לתוך המים מלווה בסאונד וההתקדמות מואטת, הליכה בתוך תמרות אש ועשן אפשרית (אך נשארים בחיים רק אם נוטלים לפני כן את השיקוי המגן מפני אש), ומעבר בתוך ביצות משאיר רק ריח רע על הבגדים.

על מנת להצליח ב-WITCHAVEN II חייבים לקרוא היטב את חוברת ההוראות, לא רק כדי להבין את ההקדמה למשחק, אלא בעיקר כדי להבין את האפשרויות הרבות הגלומות בו.

סוד הקסם המופלא

גיבור WITCHAVEN - בנוסף להיותו מומחה ללוחמה בכלי נשק, הוא גם קוסם בעל כוח רב. בספר הקסמים ישנם 8 קסמים שהשימוש בהם מוגבל (את הכישופים המפעילים אותם יש לאסוף תוך כדי ההליכה במבוכים ולצרפם לספר). הקסמים מגוונים, פועלים נגד האויבים ולעתים מעניקים כוחות לגיבור.

הפתדה - קסם זה חודר לתוך נפשם של חלק מהאויבים וגורם להם לברוח.

ראיית לילה - מאפשר ראייה במקומות חשוכים לזמן מוגבל.

הקפאה - מקבע את האויבים למקומם ומאפשר את השמדתם במכה אחת.

חץ מכושף - יורה עד 10 חצי אש בו זמנית.

פתיחת דלת - זוכרים את המצבים המתסכלים ב-DOOM כשנמאס לשחק רק בגלל שכבר כמה שעות לא מוצאים את אחד המפתחות? הקסם הזה ימנע מצבים אלה, משום שהוא מאפשר לפתוח כל דלת הניתנת לפתיחה.

ריחוף - אחד מהקסמים היותר מוצלחים: מאפשר להתחמק, לאסוף מפתחות וקסמים, ובסופו של דבר להגיע למקומות בדרכים לא מקובלות.

כדור האש - משמיד אויבים בקוטר של 16 מטר.

פטרייה - משמידה את רוב האויבים בקוטר של 45 מטר.

את כל הקסמים בוחרים בעזרת מקשי הפונקציות ומפעילים אותם בעזרת המקש שנמצא משמאל לספרה "1".

קח שיקוי

אם כבר קוסם אז עד הסוף; ב-WITCHAVEN II, חמישה שיקויים עוזרים לך לנגח את כוחות האופל. אחד מגביר את "רמת הבריאות", השני מגביר את עוצמת הכוח, והאחרים מאפשרים הליכה על לבה, ריפוי והפיכה לרוחה ואינו נראה. את השיקויים בוחרים בעזרת שני כפתורי הסוגריים המרובעים, והפעלתם נעשית על ידי לחיצה על מקש ה-Enter.

כלי הנשק

מגוון כלי הנשק גם הוא ראוי להערכה. החל באגרופים ובפגיונות, דרך אלת מסמרים, חרבות, גרזנים הניתנים להטלה וכלה בחץ וקשת ורומח. רוב הכלים ניתנים לשימוש גם במצב משופר (אחרי מעבר בבריכות אנרגיה), בו עוצמת הפגיעה מוכפלת.

לכל אלה מצטרפים גם עצמים אחרים כגון: צלב מצרי וקמיעות הנותנים רמות שונות של הגנה וכוח, שלושה סוגים של אפודי מגן (המצמצמים את עוצמת הפגיעה), מוטות, גולגולות, מסכות ועוד ועוד...

העידן החדש

עבודה רבה הושקעה ביצירת 22 דמויות האויבים המגינים על המבוכים המפותלים: החל מדרקונים דרך אבירים ועד לרוחות רפאים, כולם ברמת פירוט מדהימה ובשלל תנועות שכמותן עדיין לא ראינו.

תם עידן האויבים שניתן לצפות את תנועתם מראש. ב-WITCHAVEN II הם נעים לכל עבר, מתקיפים פעם מהצד ופעם מלפנים: אם פגעת באחד מהם, הוא יזוז לאחד הצדדים ויכה בשנית. חלקם מצוידים בכלי נשק (כחץ וקשת או רומח), ובכוחות מוגברים המאפשרים להתקיף מרחוק ומקשים מאוד על ההתגוננות מפניהם.

PC

הרמה הגרפית אינה נופלת מזו DUKE והרזולוציה ניתנת לבחירה (לא מומלץ להשתמש ב-640x480 אם אין ברשותכם פנטיום).

כמו ב-DARK FORCES, בעזרת שני מקשים ניתן להתבונן למעלה ולמטה ולהרחיב את זווית הראייה.

רמת הריאליסטיות גם היא שופרה - מכה עם חרב ליד קיר תשאיר בו את חותמה, ומכה בחלון תפוצץ אותו ותפתח פתח להתקדמות חדשה.

עורך המסכים

בנוסף להיותו אחד ממשחקי ה-1st-PERSON המובילים בשוק, מביא WITCHAVEN II חידוש המעמיד אותו ברמה מעל למתחריו. למשחק צורף עורך מסכים, בעזרתו יכול כל אחד לתכנן את הרמות כראות עיניו. אני לא מתכוון רק לקירות, אלא גם לדלתות, מים, לבה, ביצות, חלונות, מיקום אויבים, נשקים, מדרגות וקומות. אני מתכוון "לדבר האמיתי" - כבר היום יש כתובות באינטרנט שבהן ניתן להחליף רמות עם אנשים אחרים, כך שהמשחק הזה לבטח יהפוך לאינסופי.

לדעתי, המשחק הוא הלהיט החדש. לא שאני מזלזל במתחרים שלו. אבל רמת המורכבות המשולבת ביכולת גרפית ותכנותית גבוהה הופכת אותו לרכישה כדאית.



צ'יטים

לא יכולתי להתאפק, אז הנה רשימה עדכנית של צ'יטים. כדי להפעיל צ'יט יש ללחוץ על מקש ה-Backspace, להקליד את הקוד ואחר כך ללחוץ על Enter.

- MARKETING - מצב של כל יכול.
- WEAPON - נותן את כל הנשקים.
- HEALT - מוסיף בריאות.
- ARMOR - מוסיף אפוד מגן.
- STRENGHT - מוסיף כוח.
- POTIONS - מוסיף שיקויים.
- SPELLS - מוסיף קסמים.
- KEYS - נותן את כל המפתחות.
- INVIS - הופך לבלתי נראה.
- NUKE - מחסל את כל האויבים באותה הרמה.
- LEVEL ## - מעביר ישירות לרמה ##.

אור לילה

אור לילה הינו אחד התקליטורים החדשים שהוציאה חברת הד ארצי מולטימדיה במסגרת הסדרה - צעצוע אינטראקטיבי.

מטרת המשחק היא לסייע לילדים לרכוש אומץ לב ולהתגבר על הפחד מפני חשיכת הבית, המהווה את זירת ההרפתקאות של המשחק.

בעזרת כלב פחדן וחתול אדיש, יוכלו הילדים לחקור את הבית ולראות כיצד משנה הדמיון חפצים פשוטים והופך אותם ליצורים מפחידים.

בכל חלק מחלקי הבית יש למצוא חמישה חפצים אשר שינו את צורתם בשל השפעת החושך. לעתים זה ממש "משחק ילדים" ולפעמים התשובות נסתרות מהעין. במידה והתשובות נסתרות משתמשים בפנס, בעזרתו ניתן להסיט לרגע את החושך ולגלות את החפצים כפי שהם נראים באור יום. הצדדים החלשים באים לידי ביטוי במונוטוניות של המשימות ובאורכו, הקצר יחסית, של התקליטור. מצד שני, רמת הגרפיקה מצוינת, הסאונד גם הוא משופר וגולת הכותרת היא העובדה שכולו בעברית.

המשחק עובד על Windows ועל מקינטוש, תפעולו קל והוא מיועד לילדים בגילאי 4 עד 9.



קומיקס בעברית?

מיראז' מולטימדיה הוציאה לחנויות כלי גרפי חדש ליצירת קומיקס.

בעזרת התוכנה, כל אחד יכול ליצור חוברות קומיקס הדומות מאוד לאמיתיות. התוכנה מציגה בפני המשתמש מגוון עצום של אובייקטים - גיבורים, רשעים, אפשרויות רקע, צליל, נשקים ועוד...

כל מה שנותר לעשות הוא לתת לדמיון לפרוח ולשלב את כל הגורמים לסיפור בעל משמעות.

ההפעלה קלה להחריד, והיא מתבססת על העיקרון הפשוט - סמן וגרור, כשאת הסיפורים שיצרנו ניתן לשמור, לערוך, להציג ברצף ולהוציא להדפסה.

על אף העובדה כי התוכנה תורגמה והותאמה לעברית, את הכתיבה ניתן לבצע רק בפונט קטן ומעצבן.

במידה ומצאת במקום אחר על המחשב גרפיקה שאתה רוצה להכניס לקומיקס, אין בעיה, משום שהתוכנה מאפשרת לייבא ולייצא מתוכה קובצי גרפיקה בפורמט BMP ו-PICT.

במאגר קיימות כ-30 דמויות של טובים ורעים, שלכל אחת מהן מצורף הסבר על ההיסטוריה שלה, תכונות האופי, היכולות המיוחדות והקשרים החברתיים עם דמויות אחרות.

הצד הפחות טוב הוא ברמת האיכות הגרפית: מקובל לצפות מתוכנה העוסקת בגרפיקה שתעמוד לפחות בסטנדרטים הקיימים כיום בתחום. ואכן, כל האובייקטים נראים בדיוק כמו בקומיקס אמיתי, אך הוא מצויר באופן גס מדיי וחבל.



פרופסור פיתה-רון

תקליטור זה הוא הוכחה נוספת ליכולתו של המחשב לשמש ככלי לימודי ממדרגה ראשונה, ולא רק כפלטפורמה להרצת משחקים.

פיתה-רון הוא ילד מחונן אשר הגיש את עבודת הדוקטורט הראשונה שלו כבר בגיל 14. כישרונותיו הרבים הביאו אותו לפתוח חנות שתספק פתרונות לכל בעיה, כאשר 6 הבעיות שאיתן עליו להתמודד הפעם קשורות באור וקול.

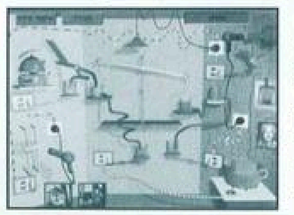
הלימוד נעשה בדרך מתוחכמת המאפשרת למשתמש להיות מעורב בבעיה ולהביא למציאת פתרונות נכונים.

אחרי שמוצגת הבעיה נפתחת הגישה למספר פונקציות. אחת היא אפשרות לאיסוף מידע לגבי החפצים השונים שעל המסך.

פונקציה שנייה היא חקירה (והיא המעניינת ביותר), המאפשרת צפייה ב-15 ניסויים הקשורים בבעיות ואמורים לספק רמזים לפתרונות.

כמו כן, ניתן לקבל ביוגרפיה קצרה על מדענים כמו: איינשטין, ניוטון ואדיסון, כשנפתחת גישה למילון מונחים. הפונקציה השלישית מאפשרת שיבוץ עצמים בצורה הנכונה כדי לפתור את הבעיה.

המוצר איכותי מאוד ועולה בהרבה על הציפיות העולות מהתבוננות בעטיפתו הרדודה. הגישה לנושא מאוד ידידותית ומוצגת באיכות גרפית מצוינת, בעוד המטלות מציבות אתגרים שבהחלט מתאימים לגילאי 10 עד 14.



DISCOVERY CHANNEL NORMANDY THE GREAT CRUSADE

מסמך היסטורי מרתק על אחת המתקפות הגדולות ביותר בהיסטוריה, הידועה כ-D-DAY, היום בו פלשו "בנות הברית" אל חופי צרפת במתקפה נגד האויב הנאצי.



מלחמת העולם השנייה פרצה ב-1939 בפלישת גרמניה ורוסיה לפולין. הגרמנים, מתוך כוונה להשתלט על העולם, הגיעו ב-1940 למצב בו רוב מערב אירופה, חלק מסקנדינביה ואפילו צפון אפריקה היו תחת שליטתם.

לאחר שספגו התקפות קשות מהנאצים ובעלות בריתם, הבינו מעצמות העולם החופשי (בריטניה, בריה"מ וארה"ב), כי רק איחוד כוחות יביא להבסת המפלצת הנאצית וכך נוצר המושג "בנות הברית".

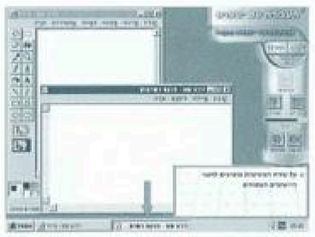
"בנות הברית" תכננו כבר מ-1941 את המתקפה הגדולה. מתקפה אשר בסופו של דבר יצאה לפועל ב-6 ביוני 1944. מקום הפלישה תוכנן לחוף נורמנדי שבצפון-מערב צרפת, בשל מיקומה הקרוב לאנגליה, בה רוכז כוח הצניחה הגדול ביותר בהיסטוריה האנושית.

התקליטור מציג סקירה מקיפה על התקופה, תוך שימוש בזוויות הראייה הצבאיות והאנושיות של המפקדים, הלוחמים, הנשים שנשארו בבית והמשוחררים.

בנוסף למגוון הסרטים והצילומים האותנטיים צורפו עשרות מכתבים, שידורי רדיו מקוריים, מפות מפורטות וביוגרפיות של הדמויות המרכזיות, ההופכות את הנושא לחוויה שונה לחלוטין משיעורי ההיסטוריה בבית הספר.

QUICKWIN 95

המעבר הצפוי של רוב משתמשי ה-PC למערכת ההפעלה Windows 95, גורר גל של מוצרים המתיימרים להקל על חיינו בהסתגלות למוצר החדש.



חברת ONYX INTERACTIVE הוציאה זה לא מכבר את QUICKWIN 95, לומדה העומדת מאחורי הבטחה זו. התוכנה מלמדת את היסודות הבסיסיים הדרושים על מנת להתחיל ולנצל את מערכת ההפעלה החדשה, והיא משתמשת במנשק ידידותי המדמה את "שולחן העבודה" ומאפשר שליטה פשוטה בלומדה על ידי שלט הדומה לשלט וידאו.

היסודות חולקו לשישה פרקים עיקריים:

מבוא כללי - מסביר את הניסיון ליצור סביבת עבודה מציאותית ככל האפשר, ולשלב את עקרונות העבודה עם סמלים.

התמצאות בסביבת העבודה - עבודה תוך כדי שימוש ב"מחשב שלי", "שורת המשימות" ותפריט "התחל".

עבודה עם יישומים - מציג את החלון כשפה המשותפת לכל היישומים.



עבודה בקובץ - יצירה, שמירה, פתיחה ומשלוח קובץ להדפסה.

ניהול המערכת - מראה כיצד לארגן את הקבצים באמצעות כוננים ותיקים, מראה את הדרך להתקין תוכניות חדשות ואת הדרך למחוק קובץ.

ולבסוף, פרק המסביר כיצד לנהוג במקרה שנתקעים **בבעיות הפעלה שוטפות**, המתאר כיצד להשתמש באפשרויות ה"עזרה" המתוחכמת ששוכנות בתוך מערכת ההפעלה.

למתחילים באמת, שאפילו לא יודעים כיצד לשלוט ב"עכבר", מוקדש פרק הדרכה ולמשתמשים הוותיקים שעוברים ממערכת ה-Windows 3.1, הוכן פרק המסביר בקצרה את השיפורים והשינויים שהוכנסו במערכת החדשה.

בסך הכל, מדובר בלומדה אינטראקטיבית הבנויה בצורה פשוטה וברורה שלבטח תקל על המשתמשים המתעתדים לעבוד עם מערכת הפעלה חשובה ואלמנטרית כמו Windows 95.

NET VISION

החברה המובילה בישראל באינטרנט. לשרותך.

יום בחברת אינטרנט

מאת: עמית חסון-אלוני

בבוקר יום א' שמנו פעמינו אסוגה לכיוון חיפה בה נמצאת חברת נטוויז'ן - "החברה המובילה בישראל באינטרנט" - וכפי שנוכחנו לדעת זוהי לא רק סיסמה. כמשתמש מסיבי, הספקתי לעבוד עם רוב נותני השירותים בארץ, מסחריים ושאינם מסחריים, ועליי להודות כי הנתונים הראשוניים של נטוויז'ן היו טובים ביותר.

החברה הוקמה במרץ 1994 על ידי חברת נטמנג' ואלרון תעשיות אלקטרוניקה - שתי חברות היי-טק מובילות בקנה מידה בינלאומי. מעבר לכך, נטוויז'ן חברה בארגון האינטרנט האמריקני (CIX), בארגון האינטרנט האירופי (RIPE) והיא גם רשם האינטרנט המקומי בארץ (LOCAL INTERNET REGISTRY). היא מציעה מגוון רחב של שירותי תקשורת ואינטרנט כולל דואר אלקטרוני, חדשות, קבוצות דיון, TELNET, WWW, קווי ISDN, קווי נל"ן, WAN ועוד.

מאז הקמתה משקיעה החברה בתשתיות תקשורת מתוחכמות ובשערות תמיכה אוכלוסי ללקוחותיה בארץ ובחו"ל. היא בעלת פריסה מושלמת בארץ, ובקרוב תאפשר התקשרות לחו"ל וארצות הברית ונקודות שונות באירופה, תוך ניצול קווים מהירים ביותר ממספר נקודות בארץ למספר נקודות באה"ב ואירופה (כולל קווי גיבוי לוויניים מהירים מאוד).

בוקר

נכנסנו אל האולם המרכזי של החברה בו מסודרים התאים של העובדים השונים בשיטת המרחב הפתוח. צפוף כאן וגם קצת רועש - החברה דינמית ומתפתחת בקצב אדיר, זה גורם לה לגייס עובדים נוספים, לפלוש לחדרים אחרים בבניין ולהשתלם אט אט על כולו.

את הסיור התחלנו בחדר המחשבים של החברה. חדר לא גדול, אך עמוס בציוד של מיטב יצרניות המחשבים המספקות שרתי רשת: SUN, SILICON GRAPHICS, HP ואחרות. לא נפרט כאן את המפרטים הטכניים, אך מובן שמרובר במחשבים המהירים וחזקים ביותר המשמשים כשרתי רשת, ובמלים אחרות - הציוד האיכותי ביותר שקיים בשוק.

בחדר זה מתבצעת למעשה כל העבודה של הלקוחות השונים. כאן נמצאים כל הפרוטוקולים והתוכנות היוצרים תקשורת עם שאר אתרי הרשת. כאשר משתמש מקליד שם של אתר או ביצע קישור לאחד ברשת ה-WWW, יוצאת פקודה מתוכנת ה-BROWSER שלו, ועוברת דרך מחשבים אלה בדרכה ליעד המבוקש.

ברשת של נטוויז'ן, כל אחד מהמחשבים (או יותר מאחד) מיועד לאפליקציות ולשירותים ספציפיים הניתנים ללקוחות: WWW ,FTP ,E-mail וכו'. מטרת השיטה היא למנוע עומס עבודה גדול מדיי על אחד המחשבים או מצב של המתנה ארוכה של הלקוח לתגובת השרת. נעשתה כאן עבודה יסודית הן מבחינת התאמת החומרה והן מבחינת התוכנה, כדי לתמוך בכמות גדולה מאוד של משתמשים.

מעבר לכך, נטוויז'ן מספקת שירותי PROXY לכל לקוחותיה - זהו למעשה מחשב בעל קיבולת אחסון גדולה מאוד (CACHE SERVER) אשר יוצר תמונת ראי של אתרים אליהם ניגש המשתמש, כך שאם יראה לחזור אל האתר, הגישה תהיה מקומית ולא רחוקה יותר. למעשה, בזמן שהלקוח פונה אל מחשב החברה כדי לקבל אינפורמציה מאתר מרוחק, מתבצע מעבר דרך שרת ה-PROXY, וזה בודק רק אם היה שינוי בתאריך העדכון של האתר המדובר. במקרה שלא הוה שינוי שבוה, יועבר הדף המאוחסן בשרת ה-PROXY במהירות גבוהה בהרבה, וכך ייחסכו תלאות המעבר הארוך דרך הרשת.

ביטחון פנים

החברה שמה דגש מיוחד על בטיחות הנתונים והמידע המצוי על מחשבים אלה. מלבד גיבויים שוטפים על קלטות, היא

הספרים שעושים לך את החופש!

להשיג ברשת חנויות באג סטור ובחנויות הספרים והמחשבים המובחרות

BUG MULTI SYSTEM

באג מולטיסיסטם בע"מ - ההוצאה לאור
רח' כנרת 13 בני-ברק. טל': 03-5794711, פקס: 03-5708174

משתמשת במחשב MIRROR (מחשב השומר העתק מדויק של החומר הנמצא במחשב המקורי למקרה של תקלה) לכל שרת פעיל. במקרה של תקלה, מחשב ה-MIRROR ייכנס אוטומטית לפעולה, עד שהטכנאים יחזירו את המחשב המקורי לפעולה סדירה. בנוסף לכך, חברת נטוויז'ן מחזיקה עוד אתר בארה"ב, המהווה העתק של האתר המצוי בישראל ומאפשר לחברה לספק שירותי מידע לגולשים מן העולם.

נטוויז'ן משתמשת במיטב טכנולוגיית האל-פסק (UPS), על מנת למנוע פגיעות אפשריות בפעילות השוטפת של הרשת בשל נפילת מתח, הפסקות חשמל או כל בעיה בזרם הסדיר של החשמל. ציוד זה נועד לייצב קפיצות מתח, להחזיק את הרשת עד שהגנרטור הראשי יפעל או עד שובו של המתח הקבוע (פחות או יותר, באדיבות חברת החשמל).

בנוסף לאבטחת הנתונים על ידי גיבוי, קיימת מערכת הגנה (למניעת פלישות למערכת או גניבת מידע) המבוססת על מחשב FIREWALL: זהו למעשה מחשב המריץ את תוכנת ה-FIREWALL - תוכנה הנשענת על מנגנוני בקרה ואמצעי בטיחות ברשת, ומאפשרת שליטה מוחלטת על כל פיסת מידע הנכנסת לרשת או יוצאת ממנה. התוכנה בודקת כל נתון העובר בנקודת מפתח ברשת (קישור הרשת הפנימית כלפי חוץ) ומשתמשת בכללים שונים של בקרה, התראה, דיווח ותיעוד. בנוסף לאלה קיימת בנטוויז'ן אבטחה ברמת הנתב (ROUTER): בעזרתו ניתן לשלוט על מעבר הנתונים בין רשתות שונות, לנתב מידע ברמות שונות, לבודד אינפורמציה, לקבל מידע על ניסיונות פריצה ולחסום ניסיונות של התחזות כתובות (SPOOFING).

צהריים

חדר המחשב הישן של נטוויז'ן הוא כיום חדר התקשורת של החברה. מאות קווי טלפון יוצאים ממרכזיית בזק חדשה ומתקדמת (הישנה קרסה תחת העומס), ומתחברים למאות מודמים מהירים ומשוכללים המסודרים בארונות גדולים וצפופים (ומדובר רק על הקווים של אזור חיוג 04).



הנורות המהבהבות מתוך הארונות מציינות אילו מן המודמים מעבירים ברגעים אלה מידע אל המשתמשים השונים ברחבי אזור הצפון. את מספר המודמים המדויק לא נמסור כאן, אך מדובר בשיעור של כ-1/10 - מודם אחד



כל אזור חיוג - שיעור הנחשב למעולה בכל סטנדרט. מערכת תקשורת דומה קיימת גם באזורים נוספים ברחבי הארץ, ומטרתה לאפשר שירות חיוג זול לכל תושבי האזורים האחרים במדינה (03, 02, 06 וכו').

כמו בכל דבר, גם כאן מיישמת נטוויז'ן את מדיניות ה"גיבוי בכל מחיר": לכל עשרה מודמים לערך, קיים מודם גיבוי - ברגע שמתגלה תקלה באחד המודמים שבשימוש שוטף, הוא מוחלף מיידית במודם תקין על מנת לשמור על השירות המלא, גם בשעות שאינן נחשבות לשעות העומס.

כל לקוח של החברה באזור הצפון מתחבר ישירות לאחד המודמים השוכנים כאן, לאחר שעבר כמובן במרכזיית בזק. פה נבדקים שמו וסיסמתו, ורק לאחר האישור מתאפשרת כניסתו אל המערכת והוא מועבר אל מערך המחשוב בו מתבצעת העבודה עצמה.

מחדר זה יוצאים קווי התקשורת של החברה לנקודות השונות בארץ ובעולם.

אלה קווים מהירים מאוד, המסודרים כשתי וערב בין אתרי נטוויז'ן השונים, כך שכל אחת מנקודות השירות הישראליות (באזורי החיוג השונים) מחוברת למספר נקודות אחרות, כדי למנוע מצב בו תקלה בקו מסוים או בתחנה אחת תנתק אזור חיוג שלם מהרשת או את אחד האתרים מכל האחרים.

נטוויז'ן השקיעה רבות בתשתית תקשורת על מנת לשמור על מהירויות גישה גבוהות, וכדי לגשר על המרחק הגדול שבין ישראל לרוב אתרי האינטרנט החשובים בעולם. בוצעו כאן עבודות תשתית נרחבות שמטרתן לעקוף כל מקור בעיה העלול לגרום להתנתקות התקשורת, הן של החברה עצמה, הן של בזק והן של קווים בינלאומיים. תוך כדי כך התקשרה החברה עם מספר ספקי שירות בארה"ב ובכך ביטלה את התלות במקור התחברות יחיד לרשת. ללא יוצא מן הכלל, נטוויז'ן משתמשת במיטב החומרה הקיימת בכל הקשור לציוד תקשורת (לכאורה מעל ומעבר לנדרש), כדי לספק את הביטחון הדרוש כל כך.

אחר הצהריים

לאחר השיטוט בין עשרות המחשבים, המכשירים ומאות הכבלים, הגענו לבסוף אל מחלקת התמיכה. כאן יושבים עשרות אנשי צוות ותומכים, שהם המלאך המושיע של רבים מן המשתמשים ברמות השונות. מחלקת התמיכה מתפצלת למספר



מחלקות: ביניהן נמצאת מחלקת ה-ONE של קווי גל"ן, ISDN וכל החיבורים הקבועים לרשת של נטוויז'ן, והמחלקה לתמיכה במשתמשים פרטיים או משתמשי חיוג, שהיא גם הגדולה ביותר ומונה עשרות אנשי תמיכה העובדים סביב השעון. באותו הבניין נמצאת גם מחלקת התמיכה המיועדת ללקוחות נטמנג', חברת האם. אנו נתרכז במחלקת התמיכה למשתמשי חיוג שהיא למעשה זו המשמשת אותנו כלקוחות פרטיים.

בעשרות תאים מול מסכי מחשב בוהקים, מחוברים באוזניות ומיקרופונים אל המשתמשים השונים, יושבים אנשי התמיכה של נטוויז'ן ועונים על שאלות, נותנים עצות, טיפים ומכבדים כל מתקשר במלוא תשומת הלב. מרכז התמיכה הזה מצויד בשיא הטכנולוגיה של התקשור הפנימי - תקשורת טלפונית, מערכות העברת מסרים, דואר פנימי, מכשירים סטטיסטיים לחיתוך מדויק של הצרכים והדרישות ומכשירי מעקב השומרים על רמת שירות גבוהה ביותר. מכשירים אלה מאפשרים מעקב תמידי אחר מספר המתקשרים בכל שעה נתונה, זמן ההמתנה של כל מתקשר, זמני השיחות (בזמן ביקורנו זמן השיחה הממוצע של תומך עם לקוח היה 9 דקות) וכדומה. מהירות התגובה לבעיות הלקוח גבוהה ביותר, כאשר המוטו המוביל בכל מחלקות השירות הוא: "האחריות על הבעת הלקוח מוטלת על איש התמיכה בלבד".

אנשי התמיכה של לקוחות החיוג מורכבים לרוב מנערים בגילאי תיכון ומסטודנטים הלומדים במוסדות האקדמיים השונים של חיפה. לעתים קשה להבין איזו סבלנות דרושה בעבודה שכזו, בייחוד כאשר מדובר במשתמשים שזה עתה קיבלו חיבור אינטרנט ביחד עם המחשב החדש, ואין בידם ידע בסיסי להפעלה של התוכנות השונות.

קוריוזים בנושאים אלה לא חסרים, החל מדברים "נפוצים" ו"קלים" כגון שימוש לא נכון בעכבר (משתמשים בו כשלט, דורכים עליו כאילו מדובר במכונת תפירה וכו'), ועד למוזרויות מוחלטות כמו המקרה בו תומך ביקש מאישה לפתוח חלון (בתוכנת חלונות כמובן) והיא ניגשה אל חלון בביתה ופתחה אותו.

העבודה כאמור דורשת סבלנות, כמו גם ידע והתמצאות. ענף המחשבים מתפתח במהירות רבה כולל תחום התוכנות השונות לאינטרנט, לכן יש צורך בהתעדכנות מתמדת בכל החידושים האחרונים. המחלקה עצמה מורכבת מאנשים המתמחים בתחומים השונים, כך שאדם המשתמש במחשב שאיננו נפוץ או בתוכנה נדירה לא יישאר ללא עזרה ותמיכה.

כפטרון עיקרי בארץ, נטוויז'ן תומכת בפעילויות רבות הקשורות באינטרנט, מתקשרת עם חברות לשילוב אינטרנט בשורותיהם ופותחת במבצעים לטובת משתמשים חדשים וותיקים. על אחד שכזה התבשרנו לאחרונה ושמן פריק-נט - בו יוכלו ילדים ובני נוער לגלוש בכל שעות



הלילה של החופש הגדול במחיר של 99 ש"ח, ולקבל CD-ROM המכיל תוכנות אינטרנט חינם.

חוזרים הביתה

הביקור נתן מבט נוסף על דרך עבודתה של חברת אינטרנט (או בכל אופן, איך חברות כאלו צריכות לעבוד), ועל מה שמתרחש מאחורי הקלעים. רמת אבטחת נתונים גבוהה ושיטות עבודה אמריקניות המהוות בסיס בכל הקשור למתן שירות ושיטת עבודה, מניבות תוצאות טובות ביותר. ובעצם, מה שחשוב בכל הסיפור הזה הוא שהלקוחות מרוצים ועם זה אין מה להתווכח.

INFOMALL
הקניון האלקטרוני של נטוויז'ן

אחד מהשירותים המסופקים על ידי חברת נטוויז'ן הינו הקניון האלקטרוני, הנמצא ברשת ה-WWW. שירות זה מאפשר לחברות מסחריות ולגופים אחרים להקים אתרים ברשת "בתוך" מחשבי נטוויז'ן אשר ישמשו לפרסום, מכירות או למתן שירותי מידע.

יש יתרונות רבים לשימוש בשירות: העלויות ביחס לפרסום קונבנציונאלי נמוכות, החשיפה היא כלל עולמית (לאתר מגיעים משתמשי אינטרנט מכל רחבי העולם, ובנוסף לכך, לנטוויז'ן יש אתר מראה בארה"ב המקל על הגישה למשתמשי חוץ), וניתן לקבל מידע מדויק על מספר המבקרים באתר.

בקניון האלקטרוני של נטוויז'ן מצויות, נכון להיום, חברות רבות ומגוונות כמו: בזק, בנק המזרחי, שטראוס, מלונות דן, ה-Jerusalem Post משרד החוץ הישראלי, מוזיאון הארץ וגופים גדולים וקטנים אחרים.

הפניקס הישראלי
Israel Phoenix Insurance Ltd.

PC

STAR TREK: KLINGON

לימוד השפה הקלינגונית

מאת: דוד זילברשטיין

הוא מושקע, מביים היטב ומופיע על גבי שלושה תקליטורים. הוא נאמן למקורות STAR TREK, ואף מתבסס עליהם בחידושים ובאלמנטים המקוריים שהוא מעביר. עם זאת, שחקן ה-PC הממוצע, אפילו כזה עם חיבה יתרה למדע בדיוני, לא יקבל את התמורה הראויה לכסף ולזמן שישקיע בו.

כמי שצפה ב-90% מהפרקים, מכיר את משחק התפקידים, ביקר באתרי הסדרה באינטרנט ושיחק בכל מוצרי STAR TREK הממוחשבים שיצאו עד היום, אני נמצא בקטגוריה המפוקפקת שבין צופה-מעריץ לבין TREKKIE אמיתי.

ה-TREKKIES, למי שלא יודע, הם אותם מעריצים פנאטיים שאוכלים, שותים ונושמים STAR TREK, זוכרים את כל הפרקים ששודרו גם לפי סדר הופעתם ואפילו לפי התאריך הכוכבי הפותח כל פרק.

כמי שמחזיק בתואר "צופה STAR TREK נאמן עם אופציה לשנתיים להפוך ל-TREKKIE", יכולתי לבחון את STAR TREK: KLINGON גם מנקודת המבט של שחקן ה-PC הפשוט וגם מזו של מעריץ אמיתי.

למעשה, מכיל המוצר שתי מערכות נפרדות לחלוטין - מעבדה ללימוד שפת הקלינגונים וסרט אינטראקטיבי ללימוד הפולקלור של אותו גזע.

לימוד שפה זרה

רק המחשבה על מעבדה ללימוד קלינגונית צריכה להוות שלט אזהרה כתוב באותיות ניאון של קידוש לבנה: "למעריצים מושבעים בלבד". עם זאת, המילון הקלינגוני-אנגלי (שיצא לאור לפני מספר שנים), כמו גם הרמזים בסדרה, מוכיחים שמלמולי "הג'יבריש" שדמויות הקלינגונים אומרות זו לזו הם למעשה שפה בעלת תוכן ומשמעות.

"THE KLINGON LANGUAGE INSTITUTE" הוא מוסד וירטואלי שקיים זה מספר שנים באינטרנט, המכיל מאמרים שונים בנושא השפה הקלינגונית ואף מספר קבצים האוצרים בחובם מלים בשפה זו ופירושן באנגלית.

במוצרי STAR TREK השונים, כולל סדרות הבת ההולכות ומתרבות, כבר נלמדו כמה מלים ומשפטים שכל TREKKIE ייצרף מייד למאגרי המידע שלו.

היתרון הגדול של המעבדה ללימוד השפה ב-STAR TREK: KLINGON מתבטא בכמה אספקטים - הראשון שבהם הוא אוצר המלים. לראשונה תחת קובץ אחד, מאות מלים, משפטים, ביטויים ופקודות, כולם בשפה הקלינגונית וכולם מלווים בציורים ואנימציות כאמצעי המחשה.

האספקט השני בחשיבותו הוא התמיכה הקולית - מערכת האודיו של המחשב מאפשרת לנו לשמוע כל מלה, ביטוי ומשפט שנאמר על ידי קלינגון - בקול רם וברור. הדרכה קולית על ידי בן-אנוש אפשרית אף היא, והיא מוסיפה לנו מידע אודות המלה ודרך ההיגוי שלה.

שלישית ואחרונה, מערכת הלימוד העצמי - המסעדה ללימוד קלינגונית, מכילה בתוכה מגוון של תרגולים ומשחקי זיכרון, שכולם נועדו ללימוד, לשינון ולהפנמת השפה.

מסע הנקמה של אבא

החלק השני של המוצר, זה שנועד ללימוד הפולקלור של גזע הקלינגונים, מתרחש כביכול בסיפור ההולוגרמות של האנטרפרייז. GOWRON, מנהיג הקלינגונים, מסביר שעקב חוסר החכנה האנושית למניעיהם של הקלינגונים, הוא מנסה לבצע עליך תוכנית שתעביר אותך הרפתקה כקלינגון צעיר. מטרת ההרפתקה היא להסביר לך להבין מה מניע את הגזע הקלינגוני, ומדוע הם אינם רוצחים אכזריים הנהנים מכל סוג של הרג.

ההרפתקה מתחילה ומופיע סרט וידאו המצולם מנקודת מבטו של POK (דמותך החדשה), נער קלינגוני ערב הפיכתו ללוחם. לאחר שאביו נרצח בזדוניות, מנסה POK, בעזרת GOWRON, מנהיג הקלינגונים, לאתר את הרוצח ולנקום את מות אביו.

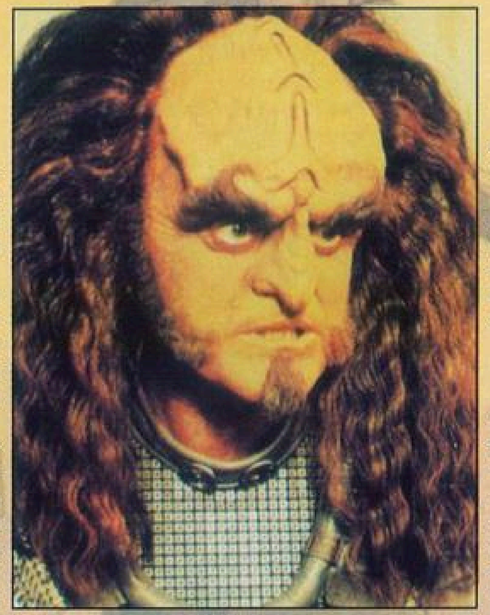
האינטראקטיביות של הסרט היא כה רדודה, כך שכל כמה דקות הסרט קופא ולרשותך עומדת בחירה בין שתיים או שלוש אפשרויות, אותן תוכל לבצע בעזרת העכבר.

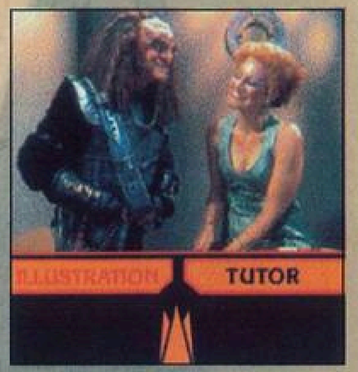
PC











אף על פי כן, ישנו כאן סרט STAR TREK חדש, באורך של פרק בסדרה, בו מככבים הקלינגונים: שירי עם, מנהגים ומאכלים, ממלאים את הסרט באווירה מתאימה.

בגזע הקלינגוני, המושתת על כוח וכבוד, לכל החלטה חשובה יש השלכות. החל ממה שתאכל בארוחת ערב, דרך המקום בו תבחר לעמוד בספינה ועד לנשק בו תשתמש כדי לאיים על קורבן.

עיוות מוזה ומעניין נוצר בגלל שהמוות אינו נחשב תמיד כדבר רע אצל הקלינגונים. אם מתת בדרך מבישה או מטופשת, המשחק יסתיים כש-GOWRON נוזף בך ועליך להתחיל את הסצינה האחרונה מהתחלה. לעומת זאת, אם מתת כגיבור, המשחק יסתיים בתשואות וקריאות הידד, גם אם לא הגעת לסופו.

לסיכום, כמוצר ל-TREKKIES, נעשתה כאן מלאכה נאה, רצינות ומקצועית - הן מבחינת עיבוד משחק לסרט האינטראקטיבי והן בעבודה הבלשנית במעבדת לימוד השפה.

אין לי כל ספק, שמי שישתמש ב-KLINGON ילמד את השפה ואת תרבות הגזע הזה כהלכה. הבעיה היא, שאם אינך מעריץ מושבע, אין לך כל סיבה לעשות זאת ובניגוד ל-FINAL UNITY ול-HARBINGER, זה לא קווסט בעולם STAR TREK.

אז זכרו: ל-TREKKIES בלבד!

שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן-סער, אבי סבג

ארטיק, קרטיב...

"ארטיק, קרטיב, שוקולד, בננה, ארטיק..."

עיניו של מוכר השלגונים נתקלו במורגן שנמנמה על החוף בביקיני מזערי. לאחר כמה דקות הוא נתקל בגופתה המיובשת של מדוזה סביבתית ונפל אל תוך ארגז הארטיקים שלו.

למרות שעיניה היו עצומות, מורגן חייכה.

אבי ואני היינו עסוקים בלשחק "זהה את המדוזה" בין הגלים, ויצאנו מהמים רק אחרי שמוכר השלגונים הצליח לחלץ את עצמו מבין השוקולד בננה ונדד לכיוון הברזים, דביק וממורמר. פילסנו דרכינו בין הגברים הכרסתניים שבחרו לשחק מטקות מול מורגן, שכנראה התרשמה מהמשחק עד כדי כך שהמשיכה לישון, אם כי לצדה עמדו שש מלחיות שלא אנחנו הבאנו לים.

"אההה!" הכריז אבי, מציית לצורך פרימיטיבי פנימי, "בגללך הים מלוח."

מורגן פתחה עין בלתי מכוונת, "יותהי מדוזה על ראשו של אביו!" ציוותה.

אכן, הייתה.

אבי נפטר מהיצור תוך ניצול מקסימלי של מיתרי הקול, אשר היה מרשים אף את שלושת הטנורים, ותוך שימוש באוצר מלים כולל-לשוני ששפך אם אי פעם יופיע במילוני האוניברסיטה העברית.

הוא חזר והתחיל לבעוט חול לעבר מורגן, "תתייבש, זקנה."

מורגן עמדה להוסיף מלחייה שביעית לאוסף הקטן שלה, אלא שאז מוכר הארטיקים חזר, "סליחה, את לא מורגן לה-פיי?"

"כן." ענתה מורגן, "איך ידעת?"

"זיהיתי אותך לפי הפופיק, יש לי שאלה בקשר למשחקי תפקידים."

עזבתי את ארמונות החול שלי (דו-מפלסיים עם מנחת למסוק) ואמרתי "תמיד נשמח לענות על שאלות קוראינו, גם אם דבוק להם שוקולד-בננה לראש."



"קוראים לי דורון רוקח ואני שה"ם מתחיל, רציתי לדעת איך לעקוב אחרי התנועה של הדמויות שלי בעולם. איך אני יודע את מיקומן? איך אני מאפשר להן לנוע בעולם המשחק? איך אני מחשב את התנועה שלהן בים, ביער ובמדבריות? והאם הן נעות, תור אחר תור או בסיבובים?"

"תראה דורון," ענתה מורגן, "אתה חייב להבחין בין תנועה בעולם לתנועה במבוך, טירה או בכל מקום רווי סכנות. משחק תפקידים הוא לא משחק לוח, כך שתנועה בעולם נמדדת בימים, שבועות וחודשים. על פי קנה המידה של המפה שלך אתה מחשב את המרחק בקילומטרים, ומחליט תוך כמה ימים יעברו הדמויות שלך את המרחק. לדוגמה, אדם רכוב על סוס בדרך סלולה מסוגל לעבור כמעט 50 קילומטר ביום רכיבה מאומץ. לעומת זאת, דרך יער עבות האיש יעבור רבע מזה. פרק התנועה בספר לשה"ם מסכם את המרחק היומי שיכול לעבור אדם בתנאי שטח שונים. הנקודה העיקרית היא שאין צורך לדעת ולסמן היכן נמצאות הדמויות בכל רגע, ואין צורך להתעסק עם סיבובים או תורים. אתה פשוט קובע עובדה, כגון: 'עברו שבועיים והגעת מעיר הנמל לשולי ההרים.' והנה, הדמויות נמצאות בשולי ההרים."

דורון היה מרוצה עד כדי כך שנתן לנו ארטיקים בחינם לפני שעזב. בינתיים מספר הגברתנים משחקי המטקות גדל פלאים, מורגן קמה לסדר את המגבת עד שלפתע פגע בה כדור. המכשפה סובבה את ראשה במהירות ונעצה את מבט ה"הררר..."., שלה בזוג שחקני מטקות חסרי כדור. שנייה מאוחר יותר החל הכדור לרדוף אחרי הזוג לאורכו של החוף ולחבוט בהם שוב ושוב באלת בייסבול.

שחקני המטקות האחרים הביטו בזוג, הביטו במורגן, הביטו בכדור ובאלת הבייסבול, ואז צרחו כולם כשהבינו שהכדורים שלהם מנסים לאכול להם את הרגל.

הקהל התפזר בצרחות.

מורגן שלפה קולה מהצידנית, "רוצים לשתות?" שאלה.

אבי חפר אותי החוצה מהחול, ושפשף את ידו שנרמסה על ידי הקהל הנמלט.

"כן, למה לא." ענה.

מכיוון המים התקרב אלינו בחשש בחור גבוה בחליפת גלישה וגלשן, שפניו היו צבועות בפסים זוהרים.

"סליחה, את לא מורגן לה-פיי?" שאל בחשש.

"איך זיהית?" שאלה אותו מורגן.

"זה כתוב לך על הצידנית. יש לי שאלה קטנה."

"תמיד נשמח לענות על שאלות קוראינו," נחשו מי אמר את זה, "גם כשהם מטפטפים מים לתוך הקולה שלנו."

הבחור זז קצת, "קוראים לי יוני לב ויש לי בעיה קטנה. עד לא מזמן שיחקנו פנטזיה ב-AD&D אבל עכשיו קנינו את מרוצללים. אני השה"ם של החבורה ורציתי לדעת אם יש סרטי סיברפאנק וספרים מתאימים שאת ממליצה עליהם."

"יעוד אירן!" אמרה מורגן, "הקלאסיים ביותר הם 'ניורומאנסר' שנחשב לגדול ספרי הסייבר ו'האם אנדרואידים חולמים על כבשים חשמליות' שזה בעצם השם המלא של 'בליידראנר'. מלבדם אפשר למצוא עוד ספרים רבים כמו 'נגיף עיר', 'המאחז האחרון של בוקרי ה'דנא', 'שמיים בוערים בחצות' או 'נהר השמיים הגדול' שהם חלק מהסייבר החדש. אם אתה מחפש סרטים, אז כבר הזכרנו את 'בליידראנר', 'פריג'ק', 'ג'וני נמוניק', 'מכסח הדשא' או 'השופט'. יחד עם זאת, כדאי לזכור שבסרטים בדרך כלל מתרכזים בפן אחד מסוים של הסגנון ולא בסגנון בכללותו."

"תודה." אמר יוני ורץ חזרה לגלים.

מורגן הביטה בו זמן מה, "יודעים מה, אני נכנסת למים. אתם באים?"

"אוקיי," אמר אבי וזרק על הקוטג' עם הגינה שלי.

הבטתי כמה רגעים בהריסות ואמרתי, "שיהיה, גם אני בא."

נכנסנו למים ושחינו לעבר שובר הגלים. אני ואבי תימרנו בין המדוזות, אבל נראה היה שלמורגן הן לא מתקרבות. הן כנראה יודעות מה טוב בשבילן, הכחולות הקטנות.

בסוף מורגן שלפה מזרן ים גדול ונשכבה עליו. קצת לפני ששקעה בתרדמה הגיח לידנו צוללן שכמעט הפך לה את המזרן.

"סליחה, לא התכוונתי." הוא אמר. "רגע, את לא מורגן לה-פיי."

"כן!" השיב לו אבי לפני שמורגן תתעניין איך זוהתה.

"וואו, איזה מדהים, יש לי שאלה בשבילך."

"תמיד נהיה מוכנים בדרך ברר ברדרר." אבי הטביע אותי קשות.

נחלצתי מהמים בדיוק כדי לשמוע את הצוללן מדבר.

"קוראים לי יניב, אני מקריית גת ואני די פריק של משחקי קלפים. ראיתי את הכתבה על Middle Earth: The Wizards ובמדור החדשות את המשחק Sim City, ורציתי לדעת איפה אני משיג אותם וגם את חיילי החורבן?"

"תראה, את שלושת משחקי הקלפים האלה מייבאים לארץ אנשי אוליב, החברה שתרגמה את מרוצללים וקרב-טכ', אז למה שלא תתקשר אליהם לטלפון: 03-5440993, ותתעניין."

"תודה." אמר יניב וצלל לדרכו.

בינתיים התרכזו סביב מורגן ניצולי כדורי המטקות וכמה גולשים שהרשימו בביצועיהם.

"אוף, הם נמאסו עליי." התלוננה מורגן.

"אז אולי תלכי?" הציע אבי.

מורגן הפכה את אבי לברווז גומי כדי שלא יטבע.

"זאת אשמתך." אמרתי לה, "את קנית את הבגד ים הזה, יכולת לוודא שיש בו טיפה יותר בגד."

"לא רוצה, שיילכו כולם ועכשיו."

"אל תדאגי, בסוף יימאסו עליהם המדוזות." הרגעתי אותה.

"המם," אמרה מורגן, "זה נותן לי רעיון."

אט אט החל להתרומם הר כחול גדול בעומק המים. זרועות ארוכות נשלחו לתפוס שוחים תמימים, והמדוזה הענקית החלה לעשות דרכה לקהל שהתקבץ סביב מורגן.



תחמונים

Magic

שלוש חבילות קרב מוזרות

מאת: ערן בן-סער ובר מייז

משחק הקלפים הפופולרי ביותר, Magic: The Gathering נתקל לאחרונה ביריב רציני בדמות Middle Earth: The Wizards, המבוסס על עולמו של טולקין ומספק כמה חידושים בנוגע לתכנון חבילת הקרב.

לכל צבע יש אופי מעניין בפני עצמו הגורר אחריו טקטיקה ידועה מראש: האדום משתמש בכדורי אש ודיסאינטגרציה. השחור מחזיר לחיים יצורים מתים ומחסל יצורים חיים בהנד עפעף. הכחול מבטל כל מה שרק תטיל עליו, הלבן מסתמך על הגנות מפני כל דבר והירוק שופע יצורים וכוח חיים.

וכך, כל שחקן לומד להכיר את התחמונים הבסיסיים של הצבע שלו. מי שמתרכז בירוק, למשל, לומד מהר מאוד את הכוח הטמון בשילוב הבאסיליסק עם קסם ה-Lure (כשיתקוף, ייאלצו כל יצורי האויב לחסום אותו ויושמדו מייד). מי שמשלב לבן וכחול יכול להטיל Gasus Form על שומר הראש שלו ולא לספוג עוד נזק לעולם, ומי שמשלב לבן-ירוק יכול להטיל Regeneration על שומר הראש שלו ולגרום לתוצאה דומה.

להלן, אם כן שתי חבילות קרב המבוססות על תחמון לא רגיל, מפתיע להחריד ויעיל למדיי.

חבילת התמטמון האגדי

חבילת התמטמון האגדי היא חבילה המבוססת על הצבע הירוק, ועל Artifacts. ברמת העיקרון, כל Artifact מתאים לחבילה הזו אך רצוי שלפחות שליש מהם יהיו יצורי Artifact שישרדו עד לרגע המכריע.

בר היה זה ששיחק מול רון, בעל חבילת ההפתעה, וחשב שליריבו "נפל בורג" או משהו, משום שמלבד קסמי החזרת חיים ירוקים ו-Artifacts הוא לא עשה דבר, אפילו לא תקף. בר הוריד אותו פעמיים למספר נקודות חיים נמוך, אך רון החזיר לעצמו חיים מדי פעם. בסופו של דבר, כשבר היה בטוח שהוא מנצח, שלף רון את קלף ההפתעה - Titanya's Song וכל ה-Artifacts שלו הפכו ליצורים ותקפו. מוות בסיבוב אחד, מפתיע וקטלני.

די נחמד, אך כמובן שחבילה כזו פועלת רק פעם אחת, שכן בפעם השנייה היריב כבר מכיר את הטקטיקה ושומר על יותר יצורים להתגוננות.



אסטרטגיית נגד

פשוטה למדיי. כל קלף שמחסל, גונב או משבש Artifacts יעיל גם כאן. מעבר לכך, ניתן לנקוט באותה אסטרטגיה כנגד היריב ולהשתמש בהמון Artifacts משל עצמך.

בכל אופן, הצבע היעיל ביותר כנגד החבילה הוא ללא ספק כחול.

נקמתו של ה-Black Vise

חבילה מוזרה זו תוכננה על ידי ידיד של ערן, ליאור ברנע, ופעלה בכלל לא רע. החבילה משתמשת בלבן להגנות חזקות מאוד, וליתר ביטחון מגובה בכמה קלפי השמדה לבנים כמו Armageddon, Balance ושני קלפי Earthquakes אדומים שמטרתם לטפל באויב בעל עודף יצורים.

כמו כן, החבילה מכילה Artifacts (אשר עיקר מטרתם היא לשתק את האויב) כמו Orb Winter, Icy Manipulators ו-Black Vises.



החבילה לא מכילה ולו יצור אחד! תודו שזה לא רגיל.

האפקט העיקרי של החבילה הוא לשתק ולהאיט את משחקו של היריב, עד כמה שניתן, ולהרוג אותו מרוב Black Vises. וזה פועל. החבילה המצחיקה הזו מנצחת ארבעה מתוך חמישה משחקים מול חבילות באותו סדר כוח (לחבילות חלשות יותר אין שום סיכוי).

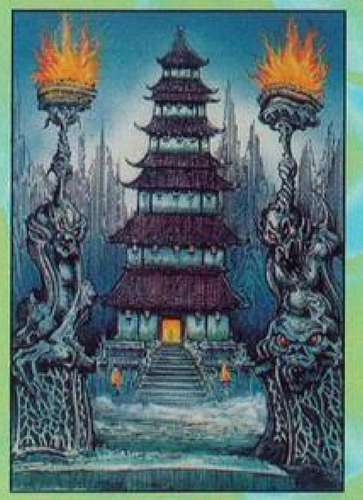
וריאציה נוספת ופחות משמעותית לחבילה היא תגבור האדום בכדורי אש וברקים, רק כדי להגביר את יכולת השמדת היצורים או להוסיף עוד קצת נזק לירייב.

אסטרטגיית נגד

להיפטר מהקלפים, להשתמש במחסלי Enchantments כנגד הגנות הלבן ובהורסי Artifacts.

הצבע היעיל ביותר כנגד החבילה הוא השחור, כשהוא מתוגבר בהרבה Gloom המגביר את עלות ההגנות הלבנות וכמעט משתק אותן.

יש עוד המון רעיונות, ואם תשלחו אלינו תיאורים של חבילות קרב יוצאות דופן (לא רק ל-Magic), נשתדל לפרסמם.



חוריקסים למרוצלים



מאת: ערן בן-סער

הסוד של החוריקסים כגזע משחק, טמון בעצם היותם גזע חזק המותאם לאוהבי הלחימה. אלא שלא כמו גזעים דומים (חגמדים, האורקים או הטרולים) הוא לא נמוך, מכוער או מכוער מאוד, בהתאמה, ולכן הבחירה לשחק חוריקס נעשית בדרך כלל על ידי מי שמעדיף דמות שרירית, חזקה, יפה וגאה.

קיימות שלוש דרכים לשלב את הגזע בעולם:

א. הם היו שם תמיד, צצו יחד עם האלפים והגמדים, והם חלק בלתי נפרד מהגזעים שהתעוררו.

ב. הם החלו לצוץ רק לאחרונה (מאלפים ובני אדם) ועדיין לא התרגלו אליהם.

ג. כל אחת משתי האפשרויות הקודמות, אך ניתן למצוא אותם רק באזורים גיאוגרפיים מצומצמים יחסית, ולכן הם כה נדירים.

חוריקס - Homo Sapiens Felinios

זיהוי: גובהם הממוצע של החוריקסים הוא שני מטרים ומשקלם כ-80 קילוגרמים. מכיוון שהם מכוסים בפרווה חומה-צהובה לא ניתן להבחין בגוון העור שלהם, אך למעשה הוא חום-ורדרד; להוריקסים יש 32 שיניים, שמתוכן בולטים ניבים חדים, מבנה הגוף שלהם הוא שרירי למדי, והפרווה עבה יותר בכפות רגליהם מאשר בחלקי הגוף האחרים. יש להם טפרים קטנים, אשר יעילותם אינה מוטלת בספק, ולזכרים יש רעמת שיער צהובה או אדומה, אותה הם נוטים לגדל ולייחס לה כבוד מיסטי.

אזור מחייה: נראה כי ההוריקסים אוהבים משטחים נרחבים ופתוחים: בעיר הם היו מעדיפים דירות גבוהות ומרווחות עד כמה שידם משגת. הוריקסים דלי משאבים ישתדלו לרכוש דירות בהן קל להוריד את כל הקירות ולהשאיר מרחב פתוח.

מנהגים: הוריקסים פעילים ביום ובלילה והם אוכלי בשר מושבעים. הם לא מראים העדפה יתרה להתקבץ יחד, וחלק ניכר מהם מסוגל להעביר עשורים מבלי לראות הוריקס אחר. תוחלת חייהם זהה לזו של בני אדם, אם כי המערכת החיסונית שלהם יעילה יותר והם נוטים לחלות פחות מרוב הגזעים.



ההוריקסים לא נישאים, אך מערכות יחסים בין זכרים ונקבות אורכות מספיק זמן כדי להביא צאצאים (זמן ההיריון הוא 10 חודשים) ולגדל אותם ביחד עד הילדות. לאחר מכן לא נראית העדפה ברורה למין ההורה שממשיך לגדל את הצאצא, והוא יכול להיות הזכר או הנקבה.

צעירים: בדרך כלל שניים, לעתים שלושה או ארבעה. משקלם בזמן הלידה הוא כ-5.5% ממשקל האם ותקופת היניקה היא כ-11 חודשים. ההוריקסים נולדים חסרי טפרים אותם הם מגדלים כחודש לאחר הלידה.

הערות: ההוריקסים חמי מזג במקצת (במיוחד הנקבות) והם בעלי נטייה למחויבות רבה לחברים. כמו כן, להוריקסים טפרי יד נשלפים קצרצרים, בדומה לחתולים. הסתרה: 9/-, הישג יד: 0, נזק: (כוח)ק.

תכונות מיוחדות: גופניות: 9, זריזות: 6, כוח: 8, כאריזמה: 6, תבוסה: 6, כוח רצון: 7, יישות: 6, קסם: 6, תגובה: 6.

השפעה על התכונות: 3+ לגופניות, 2+ לכוח, 1+ לכוח רצון.

אתם תחליטו אם וכיצד לשלב את ההוריקסים במרוצללים. בכל אופן, לא הייתי ממליץ למהר לשנות את ההיסטוריה העתידית של העולם ולהקים מדינת הוריקסים (כמו שיש מדינת אלפים), אלא להשאיר את ההוריקסים נדירים יחסית לשאר הגזעים או לחדש אותם.

סיפור חוץ

מקום אחר



מאת: שירה

הנער סיים לכתוב את המלה האחרונה על הדף האחרון, ונשען לאחור בסיפוק. הוא עבד על הספר הזה הרבה מאוד זמן, אך למרות שהרגיש מצוין כשסיים אותו, הוא קצת הצטער על הפרידה מהגיבורים שלו.

הלילה נכנס למחציתו השנייה והנער נרדם.

צלצול אלקטרוני של שעון הסתנן לתוך חלומו, הנער פקח עיניים ושלח אחריו יד מגששת, לשבריר שנייה הטשטשה ראייתו, ומראה חדרו כאילו נרעד.

הצלצול פסק.

לא היה תקתוק.

הנער קם מהמיטה ופנה להתלבש. מאוחר יותר, איתר את השעון הסורר בפינת שולחנו והרים אותו כדי לבדקו מקרוב. כשהביט לרגע מבעד לחלון, הבחין כי יונה שהייתה באמצע מעופה לעץ קרוב, קפאה ונשארה באוויר ללא תזוזה.

"אל תיבהל כל כך," אמר קול רגוע מאחוריו "רק רצינו... להודות לך."

הנער הסתובב ובהה באיש שניצב בחדרו. הוא נראה כמו לוחם מוכר.

"אהה..." הבין בתדהמה, זהו אחד מגיבורי הספר שכתב, כפי שתמיד דמיין אותו.

"מה אתה עושה פה? איך...? למה...?" שאל.

"שאלות, שאלות," חייך הלוחם "אני בא מ... מקום אחר. מקום עם תכונה מיוחדת. מקום שהופך מחשבות ורעיונות חזקים מספיק לממשיים. רבים מאיתנו דועכים עם הזמן, כשאתם פה מפסיקים לחשוב עלינו. בנוסף לכך, איננו מסוגלים להתרבות ולהתחדש מבלי שאתם תחליטו על כך, וזה די קשה ונדיר." הנער הביט בו המום, בעוד הלוחם המשיך בדבריו.

"נשלחתי להודות לך על שהגדלת את מספרנו," הוא שלח מבט מהיר לעבר כתב היד של הספר, "ולהציע לך דבר שאתה רוצה בו כבר זמן רב. אנו מזמינים אותך לשוטט בעולמנו, יחד עם חבורת גיבורים מהזמנים העתיקים. אבל אל חשש, ברגע שתרצה תוכל לחזור בדיוק לשנייה הזו, כי, כפי שבוודאי שמת לב, הזמן עומד."

הלוחם צדק. הנער תמיד חלם (כנגד כל הסיכויים) שדבר כזה יקרה לו. הוא המשיך להרהר עוד רגע ולבסוף הסכים.

הוא עמד באמצע מדבר שומם, וערך היכרות עם חבורת הרפתקנים מופתעת. הם הסכימו ברצון שיתלווה אליהם, ואפילו הילוו לו פגיון עשוי כסף. אחוז התפעלות, שמט הנער את השעון שהחזיק עד אז, ולקח את הנשק בשתי ידיו. החבורה נתנה לו לסחוב את הסירים והמחבתות, והם החלו לנוע לעבר עיר מרוחקת שנראתה מבטיחה מאוד, לכל מי שמחפש הפתעות.

מאחורי אחת הדיונות ניצב הלוחם, וחייך.

שנים עברו.

הנער הפך לגבר חסון, מיומן בנשק ובהישרדות. הוא החליף כבר מזמן את הג'ינס והטריקו בבגדי עור נאותים. מדי פעם היה פוגש את הלוחם שלו, שהיה שואל בגיחוך אם ברצונו לשוב כבר, ומזכיר שהוא לא יחזיק את הזמן עומד לנצח. אך הנער היה באמצע הרפתקה. "עוד מעט," היה אומר, "אל תשחרר את הזמן, אני כבר בא, אני רק צריך לסיים כמה סידורים עם הרוזן ההוא... הוא לא מוצא חן בעיני..."

הלוחם היה משיב: "טוב." ומתרחק בחיוך.

הפעם האחרונה בה ראה אותו הנער, הייתה כשהופיע באמצע קרב קטן עם גובלין.

"נו," אמר לו כתמיד "רוצה כבר לחזור?"

והנער בלם מכה עם חרבו, ממלמל: "כבר, אחרי הגובלין הזה..."

הלוחם לא חייך.

לאחר זמן קצר, אמר: "יש לנו יותר מדרך אחת להתרבות ולהתחדש... האם אתה מבין עכשיו?"

הוא לא הוסיף דבר ונעלם מעיניו, לתמיד.

בלב מדבר שומם, משהו נצנץ בחול. שעון פלסטיק קטן ניעור לחיים בצלצול חד, והחל לתקתק ברציפות. אז, נסחף ונחת עליו מהאוויר גל גדול של חול, מחניק את תקתוקו, קובר ומסתיר אותו מעיני כל לנצח.

בארצנו, בארצנו הקטנה



תפתחו את העיניים ותגלו מלאי מחודש של מוצרים בארץ, בייחוד של החברות הגדולות ICE ו-FASA.

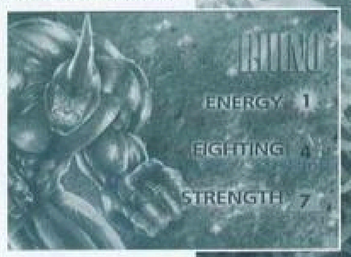
ב-FASA כבר ניתן לראות את המפרטים הטכניים של שנת 3057 ו-3058, הממשיכים את מירוץ ההתחמשות חסר התקדים של מדינות הירושה אל מול השבטים החיצוניים.

ב-ICE ניתן לראות את ה-Creatures & Monsters – ספר המפלצות של ההוצאה החדשה של Rolemaster המכיל יותר מ-300 עמודים של יצורים, מפלצות וגזעים מכל זן, סוג וצבע. מעבר לכך, גם ל-Rolemaster ניתן למצוא כבר את ה-Companion Arcane, העוסק כולו בממלכת הקסם הקדמונית והמוזרה.

להוצאה השנייה של MERP אפשר לצרף את ה-Campaign Guide, המכיל הרים של מידע על עולמו האגדי של טולקין, ואת ה-Valar & Maiar העוסק ב"אלים" של טולקין ובמשרתיהם.

Over Power - משחק קלפים של Marvel Comics

חברת הקומיקס Marvel, המוציאה לאור של ספיידר-מן ואקס-מן, הוציאה לשוק משחק קלפים משלה המבוסס על הגיבורים והאויבים של הקומיקסים הפופולריים ביותר. במשחק אתה שולט בארבעה גיבורים של Marvel המאופיינים על ידי שלוש תכונות – אנרגיה, לוחמה וכוח, כשמטרתך היא להשיג מספר גבוה יותר של פגיעות באויב.



חשוב לציין, כי מעבר לרעיון החמוד מצויה כאן תוספת אדירה של צרכנים לשוק משחקי הקלפים – הקהל העצום של קוראי הקומיקס האמריקני.

Mythus - מיתוס של חורבן

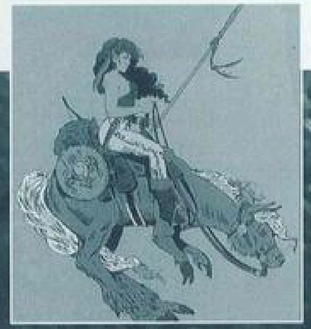
בעבר דיווחנו כי משחק התפקידים Mythus של גרי גייגקס (היוצר המקורי של ה-AD&D שהועף לפני שנים מ-TSR), עבר בשל פלפולים משפטיים לא ברורים מחברת GDW, שפשטה רגל בינתיים, ל-TSR.

ובכן, ב-TSR הבטיחו כמובן שלא יפסיקו לתמוך במשחק והמעריצים לא צריכים לחשוש, כי הכל יהיה בסדר.

ממש. כמה זמן עבר? כמה מוצרים חדשים של Mythus ראינו? נכון, המון זמן ואפס מוצרים.

הייתכן כי TSR חוזרת על התרגיל הישן שעשתה ל-Dragon Quest לפני שנים כה רבות? למי שלא זוכר, Dragon Quest היה משחק תפקידים ממש לא רע שנמכר טוב מאוד וכמעט סיכן את הבלעדיות שהייתה ל-AD&D על השוק, אלא שאז TSR רכשה את החברה והמשחק והבטיחה להמשיך ולתמוך בו.

הבטיחה ולא קיימה.



Shadowfist - משחק קלפים חדש

"אגרוף צללים" הוא שמו של משחק קלפים חדש של חברת Daedalus Games. במקום קרב אימתני לחיים ולמוות בין שני קוסמים, כפי שמתרחש ב-Magic, מדובר בקרב בין לוחמי קרב מגע שונים על האתרים הקדושים (לא, לא ירושלים). האמנות מרשימה מאוד ומגוון הקלפים גדול במיוחד יחסית למשחק חדש: יש לציין כי בניגוד לרוב משחקי הקלפים הבנויים לשני שחקנים ויכולים להתאים למספר גבוה יותר, "אגרוף הצללים" בנוי לארבעה או חמישה שחקנים וניתן להתאימו לשניים.

בנוסף לכך, ידוע שמשחק הקלפים הוא הקדמה למשחק התפקידים החדש של חברת Daedalus Games בשם Feng Shui.



Battle Tech - משחק קלפים

חדשה קטנה אך מעניינת – חברת Wizards of the Coast רכשה מ-Fasa את הזכות להוציא לאור משחק קלפים המבוסס על קרב טכ'. שתי החברות עובדות כעת על משחק הקלפים, ומעניין יהיה לראות את התוצאה. לחובבי המשחק כבר הובטח שכל מה שאהבו במשחק הלוח יימצא גם במשחק הקלפים.

THE MUPPETS CD-ROM

החבובות כבר בשלום



מאת: דוד זילברשטיין

החבובות של ג'ים הנסון יודעות לעשות בלאגן שמח בכל מקום ובכל מצב. עתה הם הגיעו כדי "להרוס" את המחשב שלך.

חברת STARWAVE בשיתוף עם JIM HENSON PRODUCTIONS הפיקו מוצר מולטימדיה חדש ומהנה – החבובות בפנים (MUPPETS INSIDE). לאחר שהתחלתי להשתעשע איתו, קיבלתי מייד חשק לצלול לתוך הכתבה, לפתוח ולספר על כל המשחקים, המערכונים, הבדיחות והדמויות שבתוכו.

אלא שאז היכתה בי המחשבה המפחידה שאולי הקוראים שלנו לא יודעים כלל מה זה החבובות. אותה סדרת טלוויזיה היסטרית בה כיכבו בובות מטורפות (מעשה ידי האמן ג'ים הנסון שנפטר לפני מספר שנים), שיגעה את אמריקה והעולם כולו במערכונים ושירים מצחיקים ומרגשים. החבובות (THE MUPPETS) הפכו את שנות השמונים לעשור קצת יותר ורוד, שמח ומשעשע, תוך אירוח עשרות סלבריטיס מתחום הבידור והאמנות לפחות בפרק אחד של הסדרה, ממש כמו שבשנות ה-90 כל סלבריטי טורח להופיע בסדרה משפחת סימפסון. סדרות המוכרות גם לצעירים יותר כמו החרצופים ו-SPITTIN' IMAGE, הן רק מיחזור של שנות התשעים לאותה סדרה אגדית.

"מחוות הצדעה ליוצר מוכשר"

מדוע MUPPETS INSIDE יוצא לשוק כל כך מאוחר? אחרי הכל, סדרת החבובות ירדה מן המסכים כבר מזמן ובמבט ראשון זה אכן נראה די מוזר שבשלהי שנות התשעים, יצוץ משום מקום כותר מולטימדיה של החבובות.

ובכן, כפי שהחוברת המצורפת תסביר, המשחק הוא אנדרטת הנצחה מודרנית לג'ים הנסון, שמפעל חייו היה לא רק החבובות, אלא גם הסדרה הנפלאה סיפורי עמים (THE STORYTELLER), הסרט THE DARK CRYSTAL ועוד פרויקטים מדהימים שהזדקקו לשיתותיו בעיצוב בובות/מפלצות/יצורים לסדרה.

ימי התום

כל התקליטור, הוא מעין מסע לנבכי המחשב בלוויית החבובות. כל מי שמכיר ואוהב את ההומור הממזרי והתמים של ה-MUPPETS, ימצא את עצמו עד מהרה

מעבדה לשחזור מוח, אולפן לשחזור הקטעים הכי "מגעילים" מהסדרה – כל אלו הן רק חלק מהחוויות המשעשעות אותן תצטרך לעבור כדי להגיע לסוף.

משחק או לא משחק

מבחינה משחקית טהורה, MUPPETS INSIDE הוא לא יותר מכמה משחקי היגיון ומחשבה פשוטים. הוא אינו מחדש דבר בתחום הקווסט או ההרפתקה ובוודאי שלא בתחום הקואורדינציה וזריזות הידיים. לא צריך אף להפעיל בו שיקולי אסטרטגיה, ניהול משאבים, או תוכניות מתקפה טקטיות, וגם לא ממש קשה לסיים אותו.

העניין ב-MUPPETS INSIDE הוא שאתה לא רוצה להגיע לסוף. כבר קרה שציינתי שמשחק הוא חובה למעריצים, אך במקרה הנ"ל זה אפילו עוד יותר נכון. אני מניח שאני פונה לקהל הקוראים המבוגר יותר, אבל אם גדלת על החבובות, ואהבת אותם, קשה לי להאמין שתעמוד בפני הפיתוי של MUPPETS INSIDE.

לשבח מיוחד ראויה החוברת המצורפת, שמעבר לעניינית התקנה והפעלה, מכילה כמות גדולה של עמודי צבע המלאים במידע ובתמונות בנושא משחק המחשב, בחבובות בכלל, בפרטים ביוגרפיים על ג'ים הנסון ועוד.

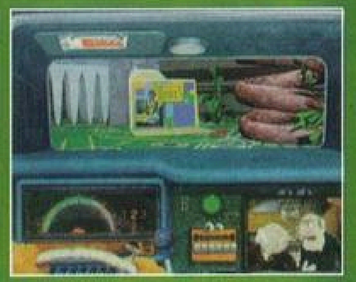


נשטף בזרמי נוסטלגיה מתוקה וזיכרונות מיוחדים.

במהלך המשחק, קשה שלא להבחין שאותה "נאיביות" שאפיינה את ההומור של ה-MUPPETS, גם כשהוא תחמני ואכזרי במקצת, לא הצליחה לעבור אל עולם הקומדיה של שנות התשעים, הגדוש בסארקאזם אפל, פסימיזם והומור מיני בוטה יותר.

מבט פנימי על המחשב

כותרי מולטימדיה בסגנון ה-MUPPETS INSIDE כבר נראו בעבר. מונטי פייטון, SATURDAY NIGHT LIVE ו-TAKE YOUR BEST SHOT הם דוגמאות טובות. במוצרים אלו, הכותר בדרך כלל מכיל מספר משחקים פשוטים, קטעי וידאו/אודיו (מערכונים, שירים וכו') וקטעי "שונות", כגון: שומרי מסך, רקעים ל-Windows, ICON-ים, צלילים, אפקטים קוליים וכו'.



בין הררי האינפורמציה הללו, אנו מנווטים בעזרת מנשק כלשהו המבוסס לרוב על תפריטים ומשתמש בטכניקת "הצבע ולחץ" (POINT & CLICK).

MUPPETS INSIDE, המכיל את כל הנפלאות המתוארות לעיל, משתמש גם בחוט עלילה מקשר, המאפשר לנו ליהנות משפע המידע שבכותר בחלק ממשחק עלילתי כלשהו, ולא רק לגבור בהררי אינפורמציה. זהו יתרון חשוב ביותר, שכן במקרה זה מתווסף ממד של אתגר ושל "התחלה-אמצע-סוף" שלא קיים במוצרים אחרים מסוג זה.

המשחק נפתח כאמור, כאפליקציית מולטימדיה ידידותית ושלווה, המונחת על ידי החבובות. כמו בכל דבר שהם נוגעים בו, משהו מתפשל, ומין וירוס מפזר את החבובות בתוך המחשב שלך. כן, כן, על לוח האם, בין כרטיס המסך לבקר הכוננים. מאחורי כרטיס הקול, ומתחת לשביבי הזיכרון הפנימי...

ואתה, לאחר שתבחר את דמות ה-MUPPET שתרצה לשחק (ברירת המחדל היא קרמיט הצפרדע - איך לא?), תתחיל לנסוע ברחבי החלקים הפנימיים של המחשב שלך, כשהנחג שלך הוא הדיב פוזי וכלי הרכב הוא מכונית הסטודיבייקר הנאמנה שלו.

הנסיעה בתוך המחשב היא חוויה גרפית וכדאי מאוד להסתכל על הנוף – משטחי סיליקון, מעגלי חשמל מודפסים הנפרסים עד האופק, הררי שבבים מרובי רגליים הניצבים לצד הדרך כעבישי ענק



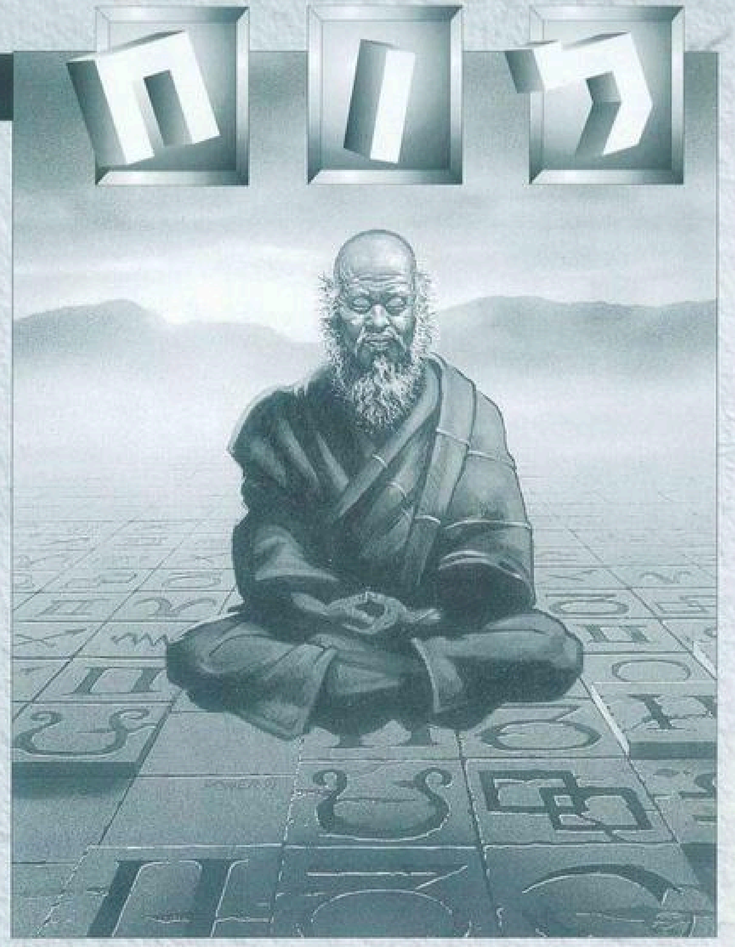
קפואים, ומגדלי קבלים, נגדים, דיודות וטרנזיסטורים המתנשאים לגובה רב ומשילים את צילם על הדרך שלפנינו.

כל התענוג מעוצב בגרפיקת SILICON GRAPHICS איכותית, ונצפה מבעד השמשה הקדמית של הסטודיבייקר.

אם וכאשר תעצור, פירוש הדבר שהגעת לאחת מהנקודות בהן נמצא MUPPET. כדי לחלץ את הבובה, תצטרך לשחק במשחק כלשהו ולפתור אותו. כל המשחקים מבוססים על הסדרה ומעובדים למשחקי היגיון קלאסיים כגון טריוויה, משחקי זיכרון, פאזלים וכו'.

כל אחד מהמשחקים מיוצג על ידי אחד מהחבובות ומנוהל על ידו. שעשוען טריוויה טלוויזיוני בו אתה מתחרה,

מחשב



למכירה

✔ כונן קשיח 850MB חדש באריזה + לוח ומעבד 486. אביחי, W.B. 03-5533223.

✔ למכירה/החלפה התוכנה TURBO C ו-QUICK BASIC 4 תמורת התוכנה VISUAL BASIC 4 או 3D STUDIO גרסה 3.0 ומעלה או המשחק החדש - LARRY 7. אביב, 03-6492797, 050-858423 או בדואר אלקטרוני: REVAH397@IOL.IL.

✔ למכירה המשחקים הבאים על גבי CD-ROM (כולם אורגינליים): ב-30 ש"ח DELUXE WARLORD 2, ב-50 ש"ח TERMINAL VELOCITY 3D, ב-80 ש"ח FX-FIGHTER, ב-60 ש"ח CHAMPION POOL, ב-30 ש"ח PINBALL FANTASIES DELUXE, ב-70 ש"ח PRIMAL RAGE, ב-40 ש"ח MORPH PLAGUE OF THE DARKFALL ENTO, ב-50 ש"ח TURBO 2 SUPER STREET FIGHTER, ב-30 ש"ח JAGGED ALLIANCE, ב-30 ש"ח DAWN PATROL, ב-50 ש"ח FLIGHT UNLIMITED וב-30 ש"ח GREAT NAVAL BATTLES VOL.IV. עידן, 06-528652.

✔ למכירה סגה מגה דרייב 2 עם שנאי ושני ג'ויסטיקים + 4 קלטות ששוויין 1,250 ש"ח. כל העסקה ב-800 ש"ח. עידן, 06-528652.

✔ למכירה משחקי מחשב חדשים מכל הסוגים. לפרטים: בני, 08-8556826, מאיר, 08-8652867.

✔ למכירה המשחק DUKE NUKEM 3D כולל קודים (משחק מלא) ב-600 ש"ח. יוסי, 04-8412310.

✔ למכירה המשחקים X-COM, HEXEN, LITTLE BIG ADVNTUR, MARCARFT 2 ועוד. עומר, 07-9950385 או אור, 07-9959342.

✔ למכירה לוח + מעבד DX486 8MG + זיכרון + כרטיס מסך ב-700 ש"ח בלבד. רון, 03-7523443.

✔ למכירה CD-ROM מהירות X 6 מקורי של CREATIVE + חוברת הסברה + DISK הפעלה + משחק ב-400 ש"ח בלבד. נתנאל, 03-7525549.

✔ למכירה משחקים לטופר נינטנדו, כגון: COOLSPOT, MYSTIC QUEST, SUPER STAR WARS, BART NIGHTWARE ועוד, כל אחד ב-200 ש"ח. תמיר, 050-868766.

✔ למכירה מחשב DX2 486 של PACKARD BELL הכולל לוח אינטל מקורי 4 מגה זיכרון פנימי, כרטיס מסך סירקום לוג'יק 1 מגה עם 16.4 מיליון צבעים, מסך פקרד-בל "14 עם רמקולים צמודי מסך והגברה, סאונד בלאסטר פרו גרסה 2.0, 8/16 CD-ROM מהירות מרובעת של קריאטיב, כונן תקליטונים "3.5 1.44, כונן דיסק 425 מגה, DOS ו-Windows, עכבר ומקלדת עם משטח לעכבר וכיסויים מקוריים למחשב ב-2,300 ש"ח. רונן, 02-351963.

✔ למכירה משחק למגה דרייב - סטריט אוף ראג 3 ב-80 ש"ח, משחק המחשב FIFA 96 ב-80 ש"ח, משחקים שונים לגיים בוי ב-40 ש"ח למשחק, מכשיר גיים בוי ב-170 ש"ח, גיליונות WIZ ישנים במחיר 10 ש"ח לגיליון, ספרי הרפתקאות מכל הסוגים במחיר 10 ש"ח לספר ומשחקי מגה דרייב ומגה CD במחירים נוחים מאוד. רונן, 02-351963.

✔ למכירה/החלפה - BATMAN FOREVER באריזה מקורית ומשחקים שונים על גבי CD כגון: WORMS, WARCRAFT 2, מוכה ירח ועוד משחקים ישנים וחדשים. יעקב, 09-337563.

✔ למכירה ערכה חדשה של סגה מגה דרייב 2 עם 16 ביט ו-2 שלטים ב-399 ש"ח + MK3 ב-299 ש"ח, X-MAN ב-249 ש"ח, STREET OF RAGE ב-199 ש"ח + מתאם מג'נסיס ב-49 ש"ח (כולם מוזלים ב-50 ש"ח לפחות). לקונה יינתן במתנה מכשיר מגאסון ומשחק בשווי 149 ש"ח. ערן/עדי 03-6513586.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM באריזה מקורית: פנטסמגוריה והחיה שבתוכו (גבריאל נייט 2) כל אחד ב-100 ש"ח. ענת, 03-6049730.

✔ למכירה מגה דרייב 2 + 2 שלטים (אחד של 3 כפתורים ואחד של 6 כפתורים וגם ידית להברגה) + שני משחקים (URBAN STRIKER ו-N.B.A JAM), הכל במחיר של כ-500 ש"ח עם אפשרות מיקוח. יובל/אילן, 03-9210812.

✔ למכירה גיים בוי + 6 משחקים. הקונה יקבל במתנה את האוניות המקוריות של הגיים בוי, וכבל חיבור לשני מכשירי גיים בוי במחיר מצחיק של כ-100 ש"ח. יובל/אילן, 03-9210812.

✔ למכירה הקודים המקוריים של אי הקופים 2 ב-7 ש"ח. יובל, 03-9210812.

✔ למכירה משחק הכדורגל SOCCER SUPERSTARS. אסי, 03-6762723 או 050-569165.

✔ למכירה WARCRAFT 2 ב-100 ש"ח. רודיק, 09-911033.

✔ למכירה משחקים חדשים למחשב. יוני, 03-6425079.

✔ למכירה/החלפה משחקים על גבי CD-ROM: HEXEN - 150 ש"ח, החיה שבתוכו - 95 ש"ח, FIFA 96 - 138 ש"ח, C&C - 100 ש"ח ו-TERMINATOR - 70 ש"ח. ליעד, 02-6522776.

✔ למכירה/החלפה משחקים חדשים שעוד לא הגיעו לארץ במחירים זולים, כגון: CYBIRYA 2, MK4 ועוד. שוהם, 06-521068, 06-6424846.

✔ למכירה מולטי סגה (מגה דרייב+מגה CD) במצב מצוין, כל הרוכש מקבל במתנה 2 משחקים של מגה CD ו-3 משחקים של מגה דרייב בשווי 500 ש"ח. כל הקודם זוכה!! יאיר, 09-663408 (לא בין השעות 14:00 ל-16:00).

✔ למכירה משחקים במבצע, כגון: SIMICITY - 45 ש"ח, C&C - 75 ש"ח, N.B.A JAM - 55 ש"ח, JAMMIT - 40 ש"ח ועוד. מודעה זו מיועדת לילדים מיהוד, סביון, נווה מונוסון, מגשימים, קריית אונו ואור יהודה. יהודה, 03-5366089.

✔ למכירה מגה CD חדש באריזה + 2 משחקים + אחריות. כמו כן, למכירה מחשב 286 + 1 מגה זיכרון + כונן קשיח + מסך SVGA + תוכנות ומשחקים, במצב מצוין. ליאור, 03-9242164.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM ותקליטונים: MEGA RACE, שוליית המכשף 1, אנציקלוידיה, D.P, S.C, עולם הדיסק, אבודים בזמן 1+2, בחזרה לזורק, חף מפשע, זול 2, בייבי ג'ו, לוחמת התהילה, אולטימה 7, פגיון הדמים ועוד. אורן/אידן, 09-559589.

✔ שימו לב! למכירה ACTUA SOCCER (משחק כדורגל תלת ממדי) ב-70 ש"ח, WARCRAFT 2 ב-60 ש"ח, FAST-ATTACK (סימולטור צוללות ברמה גבוהה) ב-100 ש"ח וכן RENEGADE (סימולטור חלליות) ב-50 ש"ח. כל המשחקים על גבי תקליטורים עם אריזה וחוברת מקורית. אמיר, 07-731975.

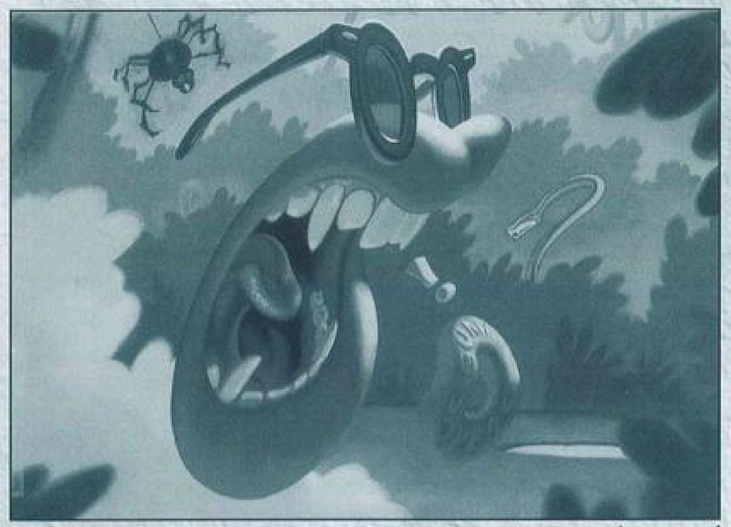
✔ למכירה מחשב 486DX, 8MB זיכרון RAM, 72 PIN, כרטיס קול, SOUND BLASTER 16 BIT, כונן 3.5" 1.44 (W.D) 5 1/4"/1.2M (W.D), כונן קשיח 240M, כונן קשיח 420M, מסך צבעוני "14 L/G, כרטיס מסך CIRRUS LOGIC 1M, מארז MINI-TOWER, עכבר + מקלדת 101 מקשים, CD-ROM מהירות מרובעת (OCTAV), DOS 6.22 ו-Windows. אבי, 09-984314 (בית), 03-5485693/4 (עבודה).

✔ למכירה מחשב DX4 486 100MH, 12MB זיכרון, HD-600 MB, CD-ROM מהירות מרובעת וכרטיס קול + רמקולים. משה, 04-8713580.

מעוניינים

✔ מעוניין להשיג את התוכנה 3D STUDIO מגרסה 3.0 ומעלה ואת המשחק החדש LARRY 7. אביב, 03-6492797, 050-858423 או בדואר אלקטרוני: REVAH397@IOL.IL.

✔ מעוניינת לקנות כונן קשיח משומש עד 600 מגה. דינה, 09-645172.



✔ מעוניין להשיג את המשחקים הבאים על גבי CD-ROM: DARK FORCES, NO REMORSE CRUSADER, THE DIG, BLOOD AND MAGIC וכל משחק D&D. נתנאל, 03-7525549.

✔ מעוניין לקנות תקליטוני "3.5 של משחקי אסטרטגיה, D&D ו-QUEST. רצוי כאלה שאינם דורשים זיכרון EMS. כמו כן, מעוניין בקירנדיה 2+3 וחולית 3. בנוסף, ניתן להחליף בתקליטונים: HUMANS 1, אבירי האלים, זאב הים ו-DUNE 1. יעקב, 03-6968519.

✔ מעוניינים להשיג את המשחק "EYE OF THE BEHOLDER 1,2,3". שגיא/שלו, 04-9918140 (בין השעות 16:00 עד 20:00).

✔ מעוניין ביותר במשחקים QUEST FOR GLORY 2 ו-QUEST FOR GLORY 3. אור, 09-663628.

✔ מעוניין לקבל מידע על המשחקים מורטל קומבט 3, TREASURE QUEST ו-WARCRAFT 3. מתי יצאו? היכן ניתן להשיג אותם? ולגבי האחרון, האם המשחק קיים ואם כן מתי יצא? אבי, 03-6590012.

הצילו

✔ הצילו! נתקעתי במשחקים: איש הקרח, הוביטוס והסוד האפל של יערות העד, בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון, 09-504881 ולא בין השעות 14:00-17:00 או אחרי השעה 22:00).

✔ זקוק לעזרה בקירנדיה 1 (איך מכינים שיקויים?) ובסיימון הקוסם 1 (אחרי שמכרתי את האבן תמורת 20 מטבעות זהב). רונן, 03-5529703.

✔ זקוק לעזרה במשחק לארי 6 (איך מדליקים את מנורת השמן?). בתמורה אעזור בסיימון 1 (לא אעזור למי שלא יעזור לי). יובל/אילן, 03-9210812.

✔ הצילו! נתקעתי במשחק GUILTY (אשם), בבקשה, בבקשה עזרו לי! אורן, 09-559589.

משחקי תפקידים

✔ זוג בנות מתחילות, מחפשות חבורה בתחילת דרכה בגילאי 13-10, באזור בנימינה, חדרה וגבעת עדה. מיכל, 06-388950 וענת, 06-388366.

✔ למכירה 10 ספרי בישוף 9-1 ו-12 ב-15 ש"ח כל אחד. עומר, 04-9988363.

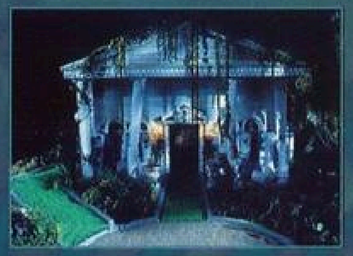
Joe's Apartment

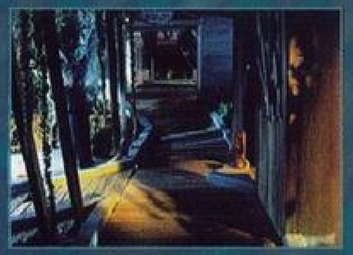
זהו משחק הרפתקה אסטרטגי, אשר מעמיד את השחקן במפקדה של חטיבת חרקים המתכוונת לעשות לבניין דירות שלם מה שחרקים יודעים לעשות הכי טוב - לאכול זבל, להתרבות, ללכלך ולהתחמק ממוות.

עליך לבחור באחד משמונת המבנים, לשגע את הדיירים ולאכול כל מה שרק אפשר.

בין השלבים, מפוזרות שאריות מזון שונות שיגבירו את כוחם ותאבונם של חייליך ויאפשרו לך להפיק מהם את מרב התועלת, למרות אורך החיים הקצר שלהם.









Magic: The Shattering

Viacom לא נותנת לכמות להשפיע על האיכות ומודיעה על משחק הרפתקה חדש (עשירי במספר בחודשים האחרונים), שוודאי ישמח מאוד את חובבי המבוכים והדרקונים.





אחרי שתרכיב את חבורת הלוחמים והקוסמים הטובה ביותר, תוסיף להם את הציוד הנחוץ ותלמד לחשים, תהיה מוכן לצאת לדרך ולהרוג כל מי שזז, לקחת את נשקו וממונו ולהמשיך הלאה, לאויב ולמפלצת הבאה.

על פי הודעות החברה תצפה מדי פעם בסרטון וידאו על מה שהצלחת להשיג ומה שעוד מחכה לך בהמשך, והעלילה לא תפסיק להסתעף ולהתפצל, מה שמבטיח משחק לפרקי זמן לא מבוטלים.

Caddy Hack

נכון, בטח תגידו שעדיף לצאת ולשחק את הדבר האמיתי, אך Virgin מתעקשת ומבשרת לנו על משחק מיני גולף הצפוי לצאת בסוף הקיץ.

תוך כדי מעבר ממגרש למגרש, יצטרך השחקן לחבוט בכדור קטן למרחקים עצומים, דרך שלל עצמים ודלתות עד הגיעו לחור הנכסף.

קיימת אפשרות לשחק במודם או רשת עד ל-16 שחקנים! בנוסף, ניתן ליצור טורנירים וליגות, בהם ינצח מי שיעבור יותר שלבים ויכה פחות בכדור עד למטרה הנכספת.



Heart Of Darkness

מה לא עושים למען כלב נאמן?

אנדי, גיבור המשחק, מוכן לצאת למסע חילוץ עתיר מפלצות ואויבים משונים, רק כדי להחזיר הביתה את חיית המחמד האהובה שלו.

שחקנים שיסכימו לקחת את הסיכון יצטרכו לקפץ, לרכוב, לטפס ולירות את דרכם, במבוכים חשוכים מלאי חידות ובעיות.

מעבר לכך, Heart Of Darkness משתמש במנוע של התוכנה המקצועית - 3D Studio, אלמנט המרים את הפיתוח גבוה מעל משחקי אנימציה אחרים.





Herc's Adventure

ב-Hercules, הפיתוח האחרון מבית Lucas Arts, תשחק בתור אחד מגיבוריה הקדומים של יוון - אטלנטה, ג'ייסון או הרקולס הגדול.

מלווה בציודו האישי ובתכונותיו המיוחדות יוצא הגיבור למשימה, שנעה בעיקרה סביב היעלמותה המסתורית של המלכה, ועוברת דרך זמנים ועולמות.

בהתחשב בסגנון הגרפיקה המיוחד של החברה ועקרונות הקווסט המשעשעים שטמונים בו, הרקולס נשמע מבטיח ביותר.





המשחק
שנשאר איתך
לכל החיים!

QUAKE

id

GT Interactive
Software Crop.

Quake™ ©1996 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Created and Published by Id Software, Inc. Distributed by GT Interactive Software Crop.
IBM® is a registered trademark of International Business Machines Corporation. Windows® and MS-DOC® are registered trademarks of
Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective Companies.



Falcon 4.0

Microprose מכחישה את השמועות על קשיים בפיתוח הפרק הרביעי בסדרת הסימולציה – Falcon, והיא משחררת למשוטטי האינטרנט גרסת הדגמה מיוחדת של הפיתוח החדש.

ראש בראש נגד המחשב או חבר, תוכל לטוס במשימה בודדת או להתחיל בקריירה צבאית, המבטיחה לספק משימות אוויר/ים/יבשה של F-16 יחיד.

שמועות מספרות כי המשחק עצמו יהיה מפורט להפליא, ירוץ חלק על מערכות בינוניות יחסית ותאריך היעד לסיומו הוא אביב 97'.

עד אז, יהיה עליכם להסתפק ב-ATF או ב-EF2000.





DeathDrome

בעולם מתועש ומלא בפשע חל פיצוץ אוכלוסין. אזרחים נמצאים תחת חסדיו של ממשל אלים, וניתנת להם האפשרות לבחור בין מוות לבין תחילה וחרות, על ידי ניצחון במשחק אכזרי.

ב-DeathDrome, אתה מוקפץ לזירה עם עוד שבעה רכבים מסוכנים בתקווה להיות האחרון שיישאר בחיים.

אין חוקים: עליך להשתמש ברפלקסים מהירים ובנשק המועט שעל רכבך במסע להצלת חייך.

המשחק משלב מספר רב של שלבים בגרפיקה תלת ממדית מיוחדת, אשר נעה במהירויות אדירות.

יוצא מהכלל.

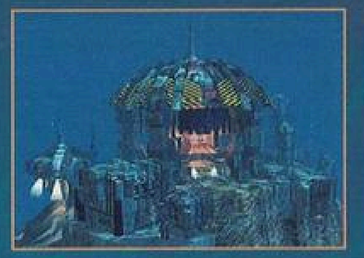
Fallout

Interplay, שלזכותה נזקפים משחקים מצוינים כמו Cyberia ו-Descent, מציבה בפנינו עוד אתגר נהדר בפיתוח מעולה.

המשחק מתרחש בתקופה שלאחר שואה גרעינית ממנה שרדו רק מעטים. וכך, בסביבה תלת ממדית מרשימה, תצטרך לקבוע איך העולם יקום מחדש ואיך תיראה האנושות בדורות הבאים.

אתה פועל כמפקדה הנבחר של חבורת ניצולים, כשמטרתך לחלץ את חבריך מהצרה ולהתחיל ביצירת ציביליזציה חדשה. משימה לא קלה, בהתחשב במחסור הגדול במשאבים, במאגרים ובמזון בסיסי.

בקרוב בחנויות!





המתנה הכפולה לחג

קנה מוצר של הד-ארצי מולטימדיה קבל מתנה נהדרת לחג



קבל

"חדר מלחמה"

ספרו רב המכר של טום קלנסי



קנה

SpyCraft

משחק הריגול המדובר ביותר בעולם



קבל

Return to Zork

תחילתה של ההרפתקאה המופלאה



קנה

Zork Nemesis

משחק ההמשך בסידרת ההרפתקאות



קבל

דיסק של דיסני

מסידרת הפסקולים המפורסמים



קנה

סנופי הולך לשיעור אנגלית

לומדה משעשעת ללימוד אנגלית



קבל

קלטת וידאו של נשיונל ג'יאוגרפיק

מסידרת הטבע לילדים



קנה

העולם המופלא בחצר האחורית

אנציקלופדית הטבע לילדים



קבל

ספר "מסע בין כוכבים"

מסידרת "מסע בין כוכבים"



קנה

Deep Space Nine

הדור השלישי ל"מסע בין כוכבים"

שנה טובה מהד ארצי מולטימדיה

להשיג בכל חנויות המולטימדיה

הד ארצי multimedia

תומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



shimur.net