

WIZ

ו ו י ז

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

66
גיליון



080066
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
אוקטובר 1996

- CONNECTIONS - פשר הקשר
- AH-64D-LONGBOW - גדול הסימולטורים
- CYBERSTORM - הסערה הגדולה
- GENDER WARS ,AFTERLIFE ,FIRE STORM
URBAN RUNNER ,FIRE FIGHT ועוד..

לגיליון זה מצורפים
2 תקליטורים:
1. HUMANS III - המשחק המלא
2. DEMO של המשחק
MOD - שליט המימדים

מיראז' מציינה:

מכירת
מולטימדיה
ענקית

המקום רחוב אלנבי 76, קומה ב', תל-אביב.

הזמן חול המועד סוכות
29.9.96 - 3.10.96

השעה 10.00 - 17.00

המתנה  בכל קניה עם הצגת מודעה זו.

המחיר החל מ- 39 ש"ח בלבד.

המבצע קנה 2 תוכנות וקבל הנחות, מתנות, הנרות ועוד... ב מועדון מיראז' מועדון החברים של מיראז' מולטימדיה.



לפרטים נוספים: 03-5613944 טלפון בנקודת המכירה: 03-5103204
מרכז ההזמנות הישיר: 177-022-3831 האתר באינטרנט: <http://www.mirage.co.il>



חנות מיראז' החברה המובילה בלומדות ומשחקי מחשב

הענינים

אוקטובר 1996 ■ גיליון 66

אחרי החגים

הגיגות הפתיחה הסתיימו, החגים או-טו-טו מאחורינו והשנה החדשה, שכולם טרחו לדבר עליה ולקוות שתהיה מוצלחת מקודמותיה, סיימה את החפיפה ויצאה לדרך.

איך שלא תסתכלו על זה, הגיע הזמן לשנס מותניים, לסיים לעכל את כמויות המזון העצומות והכי חשוב... להתרגל לחיות בלי המושג "אחרי החגים" שעד כה היווה ביטוי חלופי ל"תעזבו אותי בשקט".

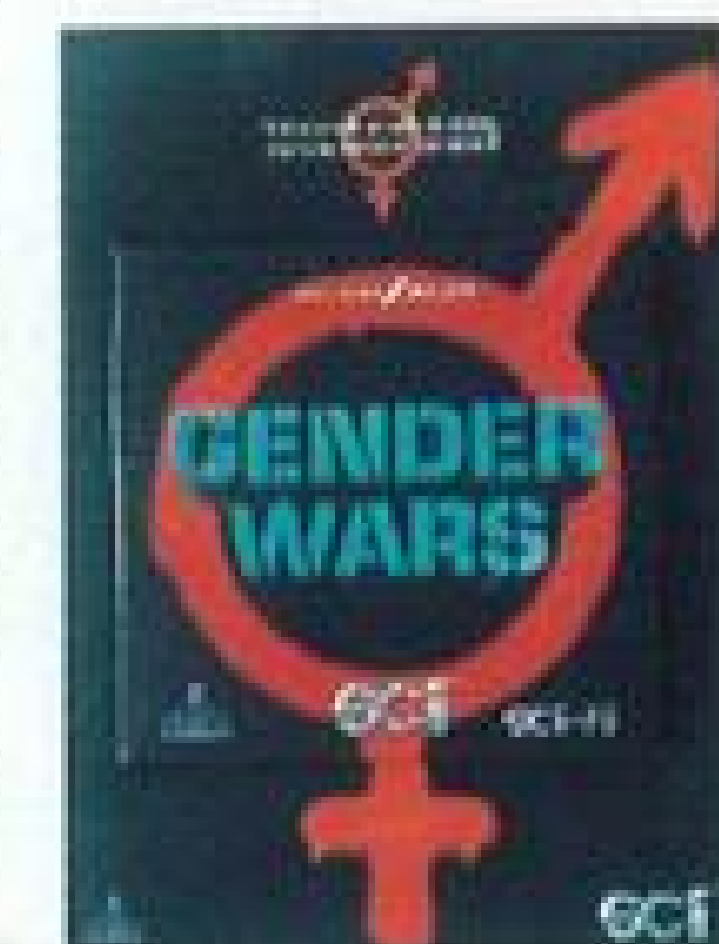
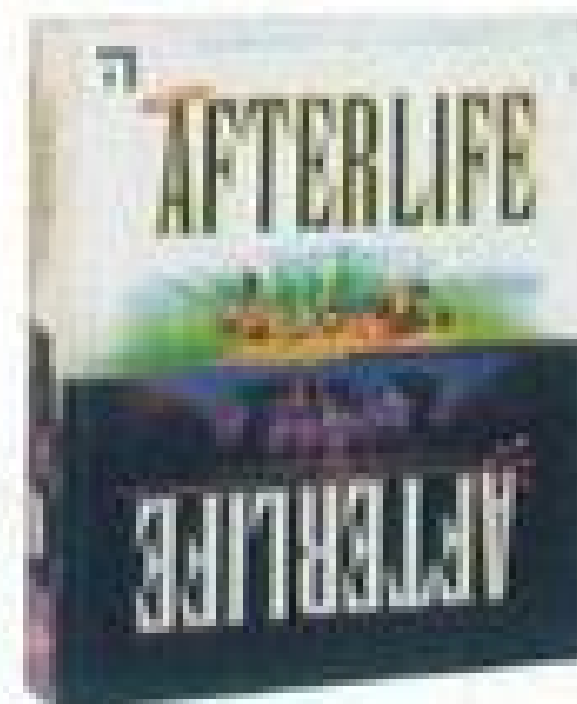
השנה העברית החלה, השנה האזרחית בפתח וכולם מחכים ל"יום" הגדול של השוק ולתחושה ממשית של מגמת התעוררות והצפה מחודשת.

לאחרונה ניתן להבחין במגמת "הרצות ניסיון" של משחקים על ידי החברות הגדולות. הדבר מתבטא בעלות הפקה כוללת זולה יותר, תוך התמקדות בנושאים נקודתיים. מטרת העניין כפולה - מחד, לנסות ולהרוויח או לפחות לכסות את ההשקעה ומצד שני, לבחון כיצד מקבל השוק מוצר המכיל אלמנטים חדשים, כגון: הפקות מולטימדיה ווידאו, טכניקות משחק ואינטראקציה חדשות, רמות סאונד שונות והסתגלות ל-Windows 95. פרט להתמקדות במגמות האחרונות, סקירת המשחקים, האינטרנט, משחקי התפקידים וכו', הספקנו להוציא לפועל את ה-Q-WIZ QUEST ודרכו, להכיר אתכם טוב יותר.

או תיהנו, ותהיו HUMANS לפחות עד הפעם הבאה. קובי סיט.

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מוני, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בכוכב Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיכם: חמיאל אלעד מבתי ים, צידון איתי ממבשרת ציון, אוהב שלום עמיר מרעננה, אור-זק גלעד מקריית מוצקין, כסלו דרור מכפר מל"ל, דיאמנט גל מתל אביב, גאריביאן איליה מירושלים, חכמוב אמיר מתל אביב, גדעוני דודו מתל אביב וגולדמן מרטין מכרמיאל.

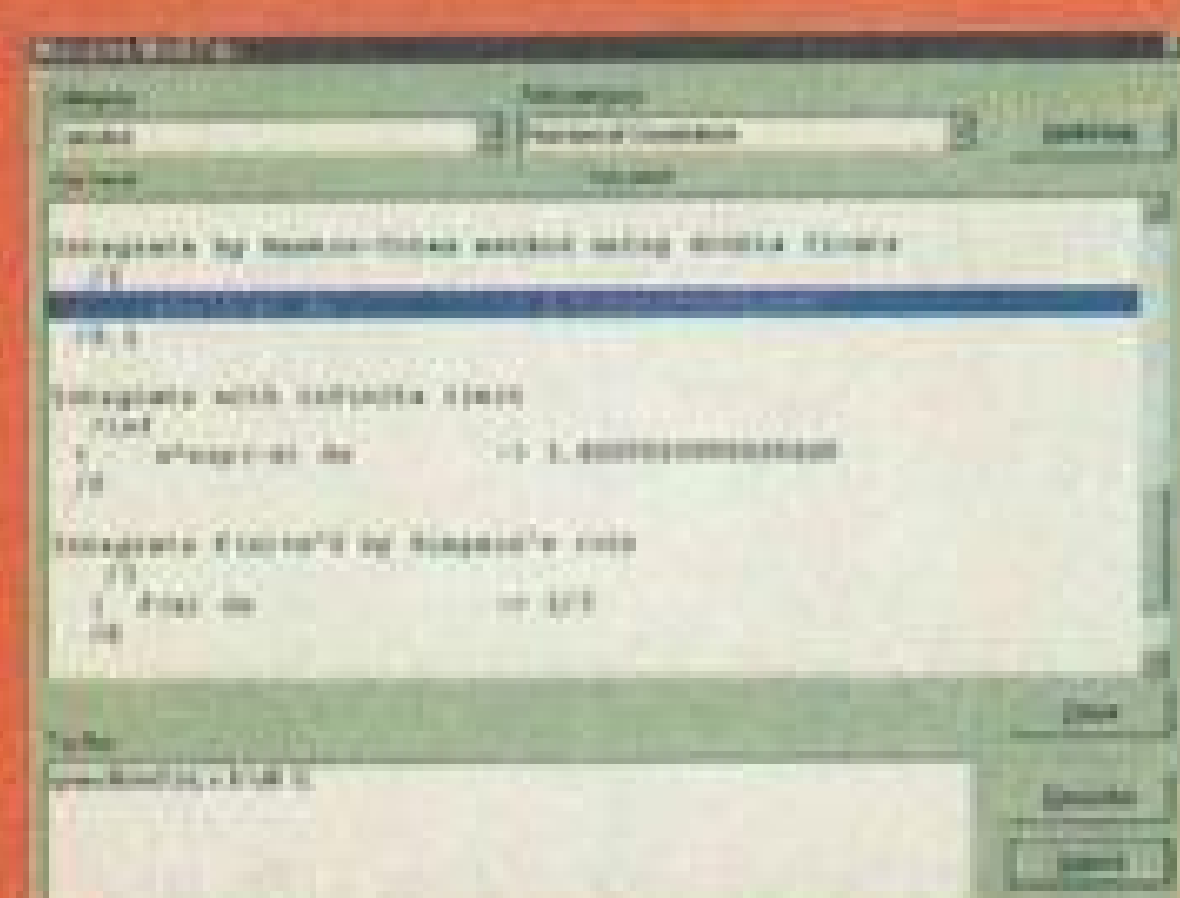
תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.



4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	PC: מצעד המשחקים
7	הוראות הפעלה והתקנה - HUMANS 3
8	PC: הקירה מצולמת - BAD MOJO
10	PC: FIRESTORM
12	PC: CONNECTIONS
14	PC: מיפים
16	PC: AH-64D-LONGBOW
18	PC: Q-WIZ QUEST
20	PC: AFTERLIFE
22	אינטרנט: חדשות האינטרנט
24	PC: GENDER WARS
26	אינטרנט
28	פוסטר
30	משולחני של ד"ר וויז
32	PC: CYBERSTORM
34	לומדות
37	PC: FIRE FIGHT
38	אינטרנט
40	PC: URBAN RUNNER
42	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
44	משחקי תפקידים: תחמושים
46	משחקי תפקידים: כתבות חוץ
4	משחקי תפקידים: מבוקי תפקידים 7
48	PC: לראות את הצלילים
50	לוח
52	PC: משחקים באמצע הדרך

מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סיט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: גלי רביב • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דיווי כץ, ערן בן-סער, אבי סגן, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני ומיכאל לוגסי. • עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: 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 מחרירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

התוכנה פועלת תחת Windows 95 ומחירה כ-2,000 ש"ח. האם מתקרב קיצם של מורי המתמטיקה?

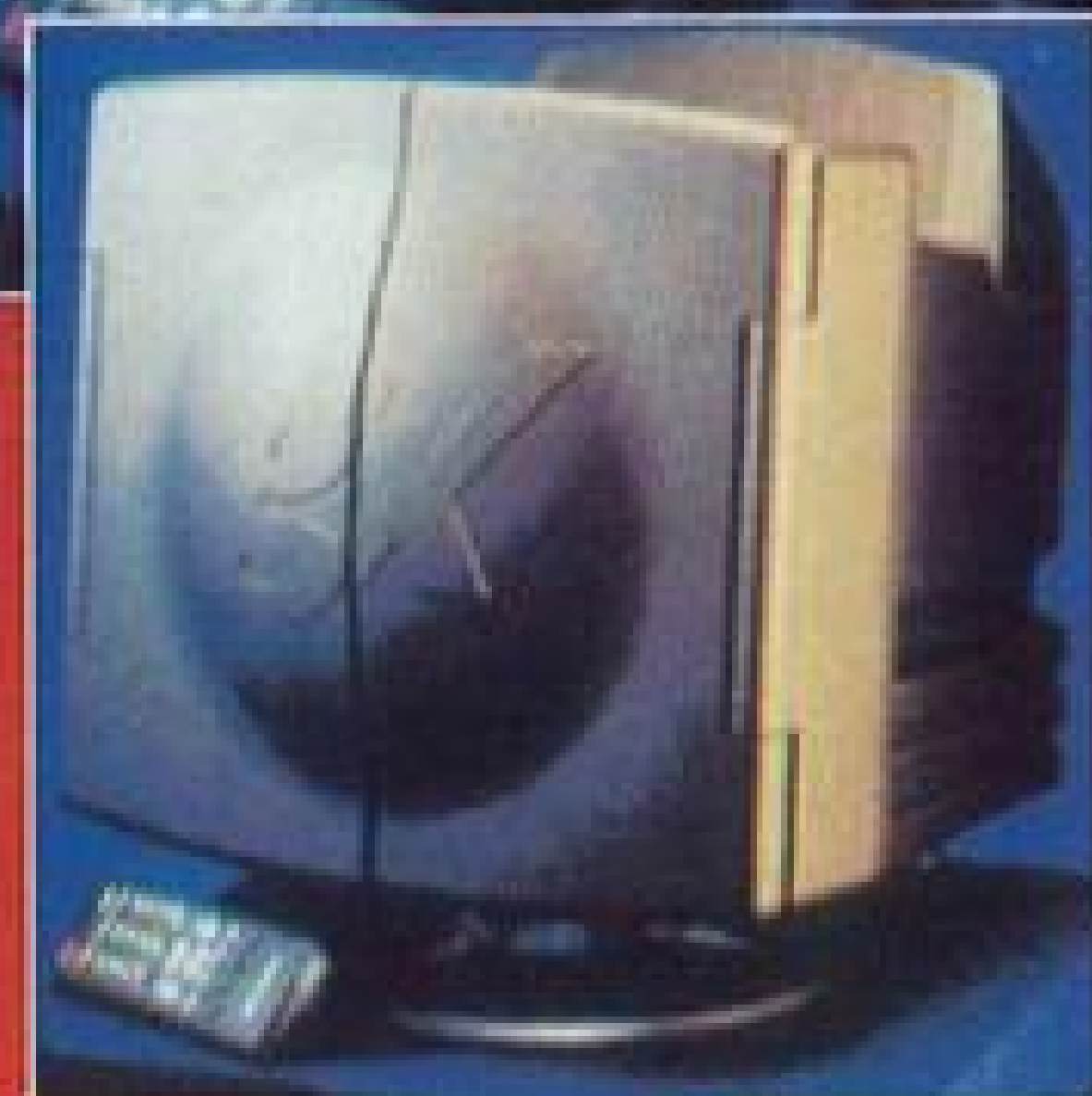
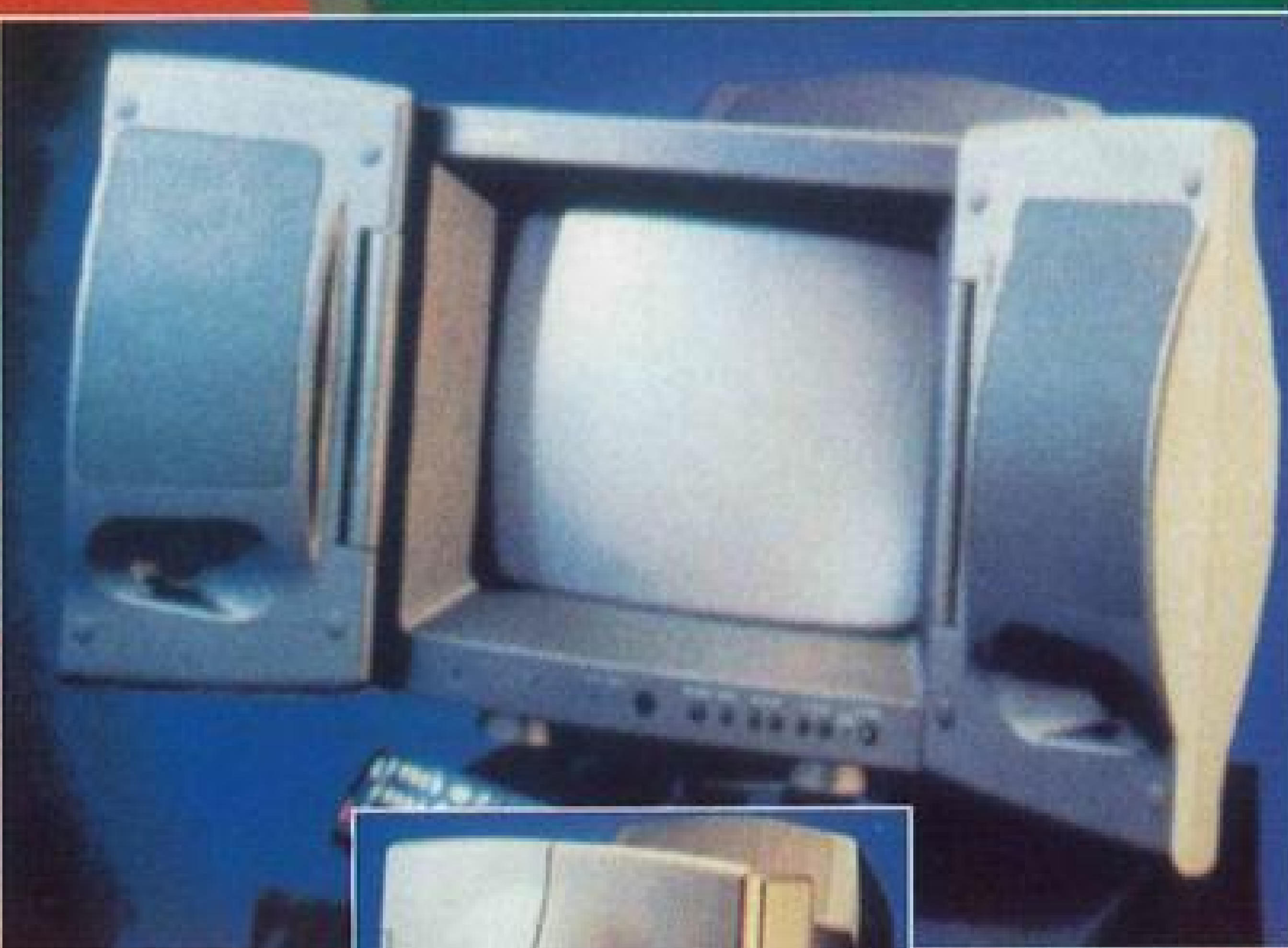


Macsyma 2.1

בפרוס שנת הלימודים החדשה, אני שמח להביא בפניכם תוכנה חדשה שעשויה לעזור לרבים מכם המתעניינים בפתרון בעיות מתמטיות. התוכנה החדשה פותרת בעיות מתמטיות סבוכות ואף מדריכה ומסבירה כיצד לפתור את הבעיה בכמה צורות שונות.

FingerLock

חברת Identix האמריקנית, העוסקת בהגנות מפני חדירה למחשבים, הוציאה מוצר מעניין הבודק את טביעת האצבע של מפעיל המחשב. ללא טביעת האצבע הנכונה, המחשב לא יפעל. מחיר מזהה טביעות האצבעות: כ-300 ש"ח בלבד.



יצרנית הרמקולים המצוינת, Altec, מציעה מערכת רמקולים המהווה לטענתה את הפתרון הכולל והמושלם להשמעת צליל באיכות הגבוהה ביותר על גבי מחשב PC. הרמקולים הללו כוללים טכנולוגיית Dolby ו-Surround וצליל היקפי, ומאפשרים לשמוע גם צלילי בס נמוכים באיכות גבוהה. דבר אחד בטוח, הצורה מדהימה.

GXTV

חברת Samsung מתחילה לשווק מכשיר טלוויזיה חדש שנועד לשמש בעיקר נוער המשחק במשחקי וידאו. הטלוויזיה החדשה הינה בגודל 13"

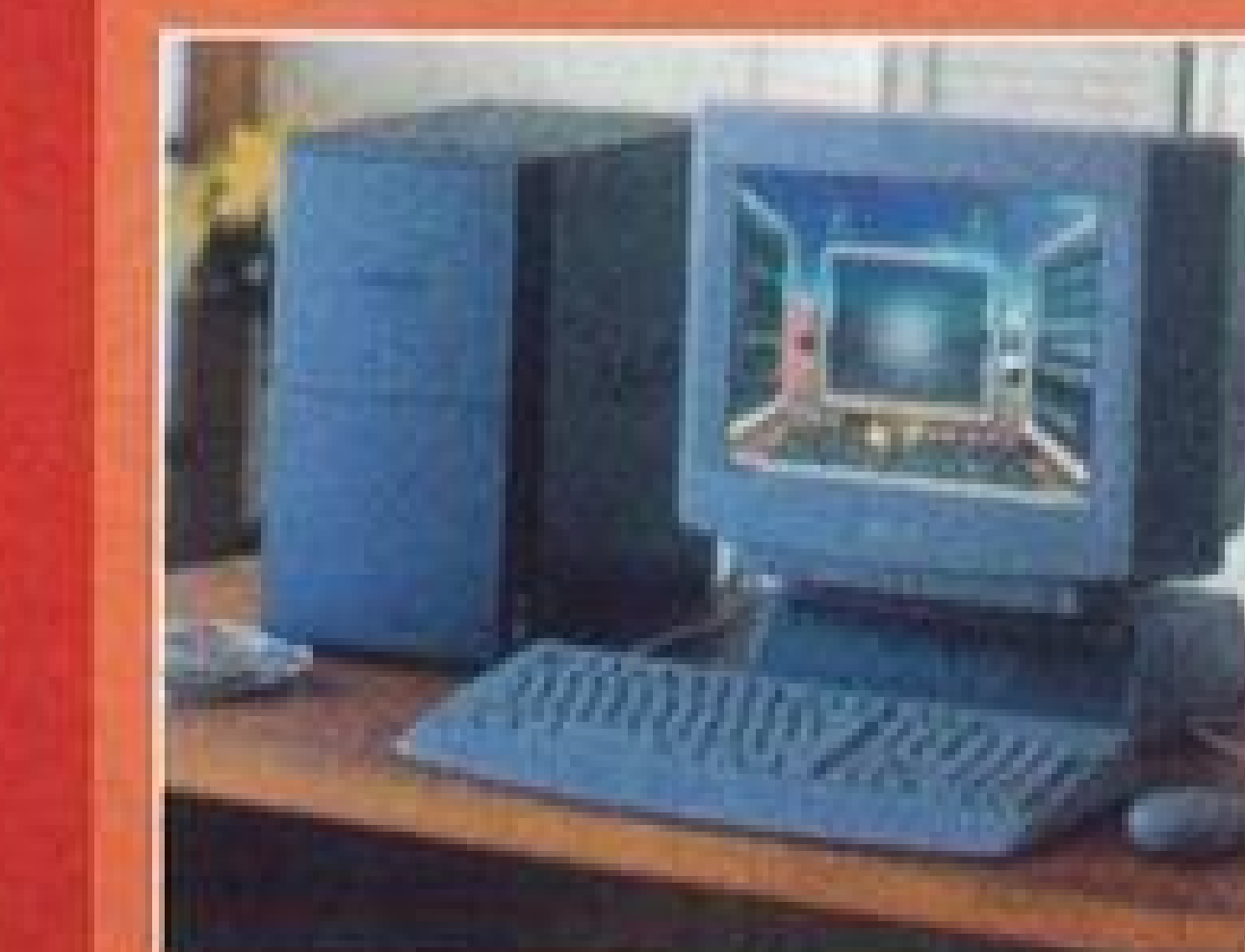
מאת: ד"ר וויז

לצורך אימון במדמי טיסה. הכורסה מתחברת למחשב וגורמת לך ליהרגיש את האפקטים הקוליים, על ידי תזוזה ורעידות הנובעות מהצלילים השונים שמשמיע המשחק.



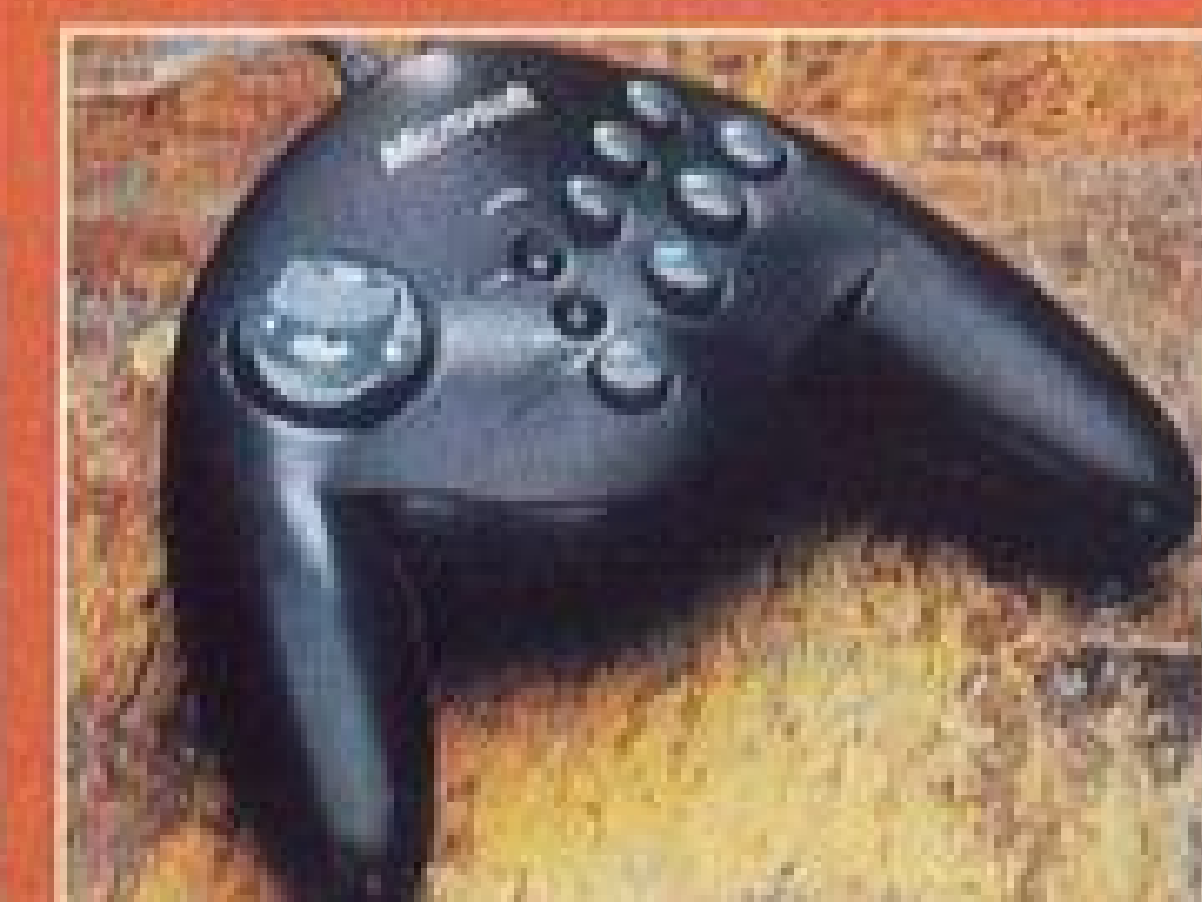
מה לא עושים כדי להיות שקועים במשחק... מחיר הכורסה: כ-500 ש"ח בארה"ב.

ACS55



פנטיום 166MHz או 200MHz, כונן קשיח 2.1GB, 16M זיכרון, כרטיס תצוגה ATI 3-D, כונן תקליטורים במהירות פי 8, מודם/פקס 28,800, להעברת נתונים ודיבור בו זמנית, וצג 15", כולם של סוני כמובן. מחיר המערכת בחו"ל: כ-10,000 ש"ח.

Sidewinder Game Pad



חברת מיקרוסופט שגילתה את הפוטנציאל הטמון גם באביזרים זולים למחשב, מציגה ג'ויסטיק חדש ל-PC, הדומה לג'ויסטיק של מכשיר ה-Sony PlayStation וכולל המון כפתורים ואפשרויות. מחיר הצעצוע בחו"ל: בסביבות 140 ש"ח.

ThunderSeat

מה דעתכם להרגיש את הצליל? המוצר הבא הינו כורסה מיוחדת שפותחה במקור עבור צא אדרייב

JAVA PHONE

חברת נורטל האמריקנית עושה שימוש מעניין בשפת ה-JAVA ומפתחת דעיון מדליק ביותר - טלפון נייד (סלולרי) שבלחיצת כפתור מחבר אותך לאינטרנט. את התוצאה תוכל לראות על גבי צג קטן הנמצא מעל לוח המכשיר, וכך תוכל לראות תמונות ולשליט תוך כדי הליכה באינטרנט...



המחיר הצפוי, אגב, הוא כ-1,600 ש"ח בחו"ל.

Sony PC

באחד הגיליונות הקודמים של וויז, סיפרתי אודות שורת מוצרי PC מתוצרת סוני, שכנראה יביאו להשקת מחשב שלם. ובכן, הנה התוצאה - מחשב PC המכיל מעבד

Humans III

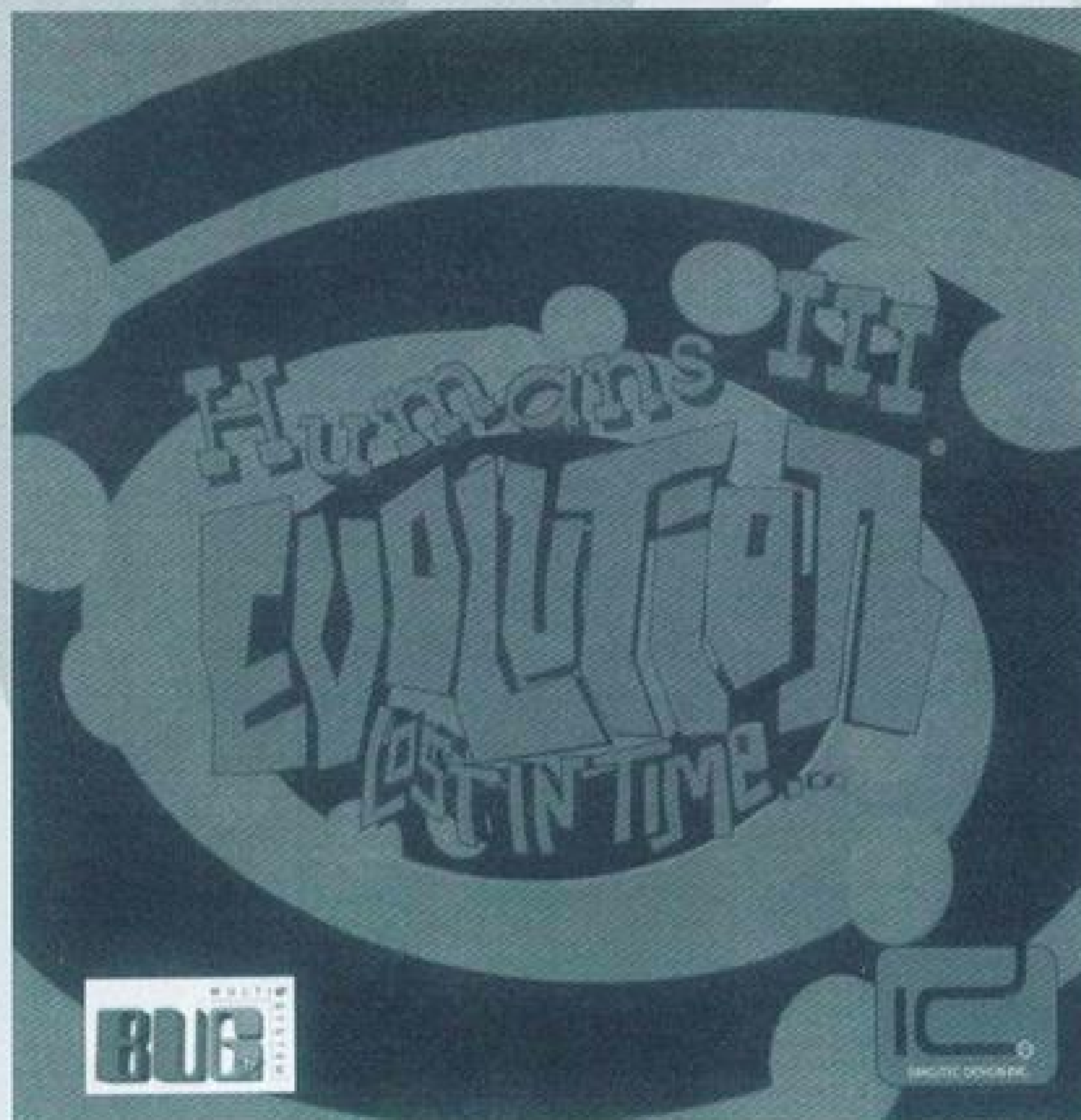
הוראות הפעלה



בעזרת הכפתור השמאלי תוכל לבחור את הפעולה ובעזרת הכפתור הימני תוכל לחזור לפעילות במשחק.
על ידי הכפתור הימני תוכל לבצע במידת הצורך ובכל נקודת זמן את הפעולה שבחרת.



הדמויות (צד שמאל למעלה) תאפשר לך לבחור דמות.
לחיצה על הכפתור הימני של העכבר, כאשר הסמן נמצא על סמלי הפעולות (צד ימין למעלה) תציג לפניך את לוח הפעילויות עבור הדמות הנבחרת.



התקנה

1. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים שלך, הקלד D:\INSTALL (וכאשר D מייצגת את אות כונן התקליטורים שלך) והקש Enter.
2. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך, ובחר באפשרויות הרצויות בעזרת העכבר או לוח המקשים.

השליטה בצוות

כאשר תראה לראשונה את סיירי הזמן שלך במשחק, הם יסתובבו באזור וייראו משועממים - כל אחד בצורה האופיינית לו. אל תיתן למראה זה לתעתע בך, כמעט כל אחד מהם הוא מכונה משומנת היטב אשר ממתינה למלא כל משאלה ורצון שלך.

כדי להשיג את מטרת השלב בו אתה נמצא וכדי להרכיב את חלקי מכונת הזמן, עליך להגיע לשליטה פרטנית על כל אחד ואחד מהם.

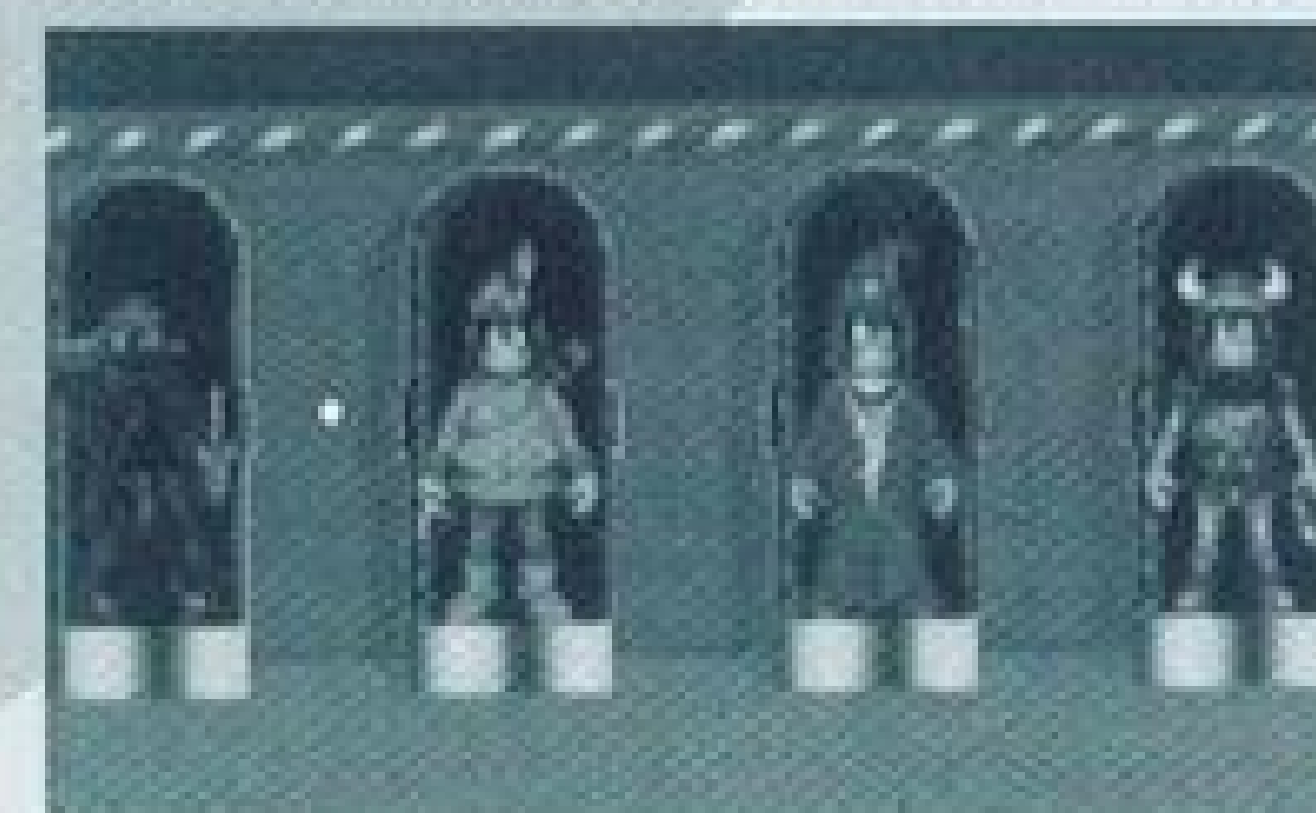
בחירת דמויות ושליטה בפעולותיהן

בהתאם לדמת המשחק בה תימצא, יהיו לך בין 1 ל-7 סיירי זמן שונים, אותם עליך להפעיל בו זמנית כדי להשיג את מטרת השלב.

הנעת סמן העכבר אל דמות מסוימת ולחיצה על הכפתור השמאלי של העכבר, יביאו לבחירת אותה דמות.

לאחר הבחירה, הוץ את הסמן למקום אחר, לחץ שוב על הכפתור השמאלי של העכבר ואם האפשרות קיימת, הדמות תנוע לנקודה זו.

לחלופין, לחיצה על הכפתור הימני של העכבר כאשר הסמן נמצא על סמלי



צרות במשפחת DESCENT - שני האחים סובלים מצניחה מתמדת, האח הצעיר DESCENT 2 התדרדר בשלושת החודשים האחרונים מהמקום ה-5 ל-6 וכעת ל-8. לעומתו, האח הבכור, התדרדר באותו זמן מהמקום ה-12 ל-14 עד ל-19.

את רשימת ה-20 סוגר STEEL PANTHERS ולאחר מידה קטנה של הצלחה שוב צונח, הפעם לסוף הרשימה. מתוך רשימת ה-20, נעלמו הפעם DARK FORCES (מ-17 ל-22) ו-MASTER OF ORION (מ-18 ל-21).

משחקים חדשים עליהם דיווחנו לאחרונה הצליחו להתברג בשלבי המצעד השונים: CYBER STORM במקום ה-40, AH-64D-LONBOW במקום ה-54, AFTER LIFE במקום ה-55 ו-FIGHT במקום ה-99.

הכתובת לדירוג:

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

לגולשי אוטוסטרדת המידע:

<http://www.xs4all.nl/~jojo>

זינוק מרשים ביצע הפעם פורץ חשוב מהמצעד הקודם: לאחר 6 שבועות בלבד, מצליח GRAND PRIX 2 אל ה-15 ומשם לטפס למקום ה-7.

STARS! 2 מראה קשיי קליטה קלים ויורד שלושה שלבים אל המקום ה-14.

FIFA '96 מטפס 10 שלבים אל המקום ה-16 ומוכיח לנו שוב שמשחק ספורט טוב שורד תמיד, לפחות עד

THE SETTLERS 2. FIFA 97 בחודש שעבר מתאקלם יפה, מטפס שני שלבים ומתנחל (תרתי משמע) במקום ה-17.

מסתבר כי THE NEED FOR SPEED לא עזב את ה-20 מהר כל כך. תוך שלושה חודשים הוא נע מהמקום ה-14 ל-20, וכעת הוא מצליח לצבור מספיק נקודות כדי לטפס שני שלבים מעל הקו האדום.

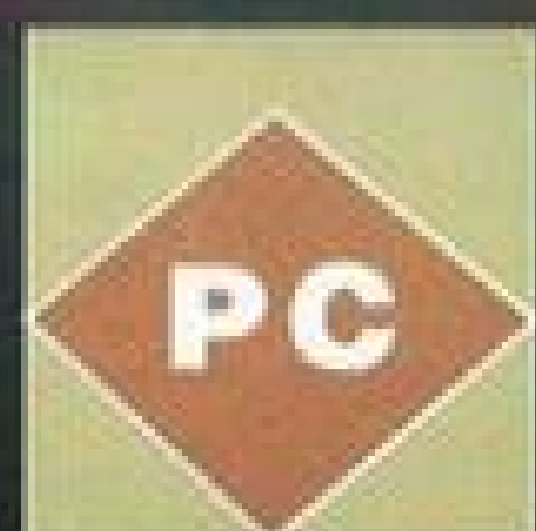


אמרנו לכם?

חילופים בצמרת השלטון - WARCRAFT 2 שטיפס אל המקום ה-2 ו-COMMAND & CONQUER שנוותר יציב במקום ה-3, הצליחו לדחוק את DUKE NUKEM המצליח אל מחוץ לשלושת הגדולים.

כצפוי, הסתבר כי המקום ה-26 במצעד אכן היווה עמדת זינוק ל-QUAKE אשר תוך 5 שבועות תמימים פרץ למקום ה-5.

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	24	(1)	1
BLIZZARD	WARCRAFT 2	36	(4)	2
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	45	(3)	3
FORMGEN	DUKE NUKEM 3D	16	(2)	4
ID	QUAKE	5	(26)	5
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	48	(7)	6
MICROPROSE	GRAND PRIX 2	6	(15)	7
INTERPLAY	DESCENT 2	23	(6)	8
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	34	(5)	9
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	57	(8)	10
ORIGIN	WING COMMANDER 4	26	(10)	11
VIRGIN	DOOM 2	95	(9)	12
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	95	(12)	13
STAR CROSSED	STARS! 2	40	(11)	14
SIERRA	GABRIEL KNIGHT 2	34	(13)	15
ELECTRONIC ARTS	FIFA SOCCER 96	39	(26)	16
BLUE BYTE	THE SETTLERS 2	11	(19)	17
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	44	(20)	18
INTERPLAY	DESCENT	84	(14)	19
MINDSCAPE	STEEL PANTHERS	45	(16)	20



ח.ק.ירה מ.צ.ול.מ.ת



15 גם ב'וקים רואים טלוויזיה.



11 מה ש'וק אחד יכול לסחוב.



7 באוצר הזה תמצא את עברך.



16 יש ויזה? הדרכון בתוקף? תפוס פרפר.



12 הבאר מלא בויכרונות.



8 20 שנה של מול רע, ובכל זאת ניתן לעבור דרך סדק.



17 עשן השריפה יעיר ענקים.



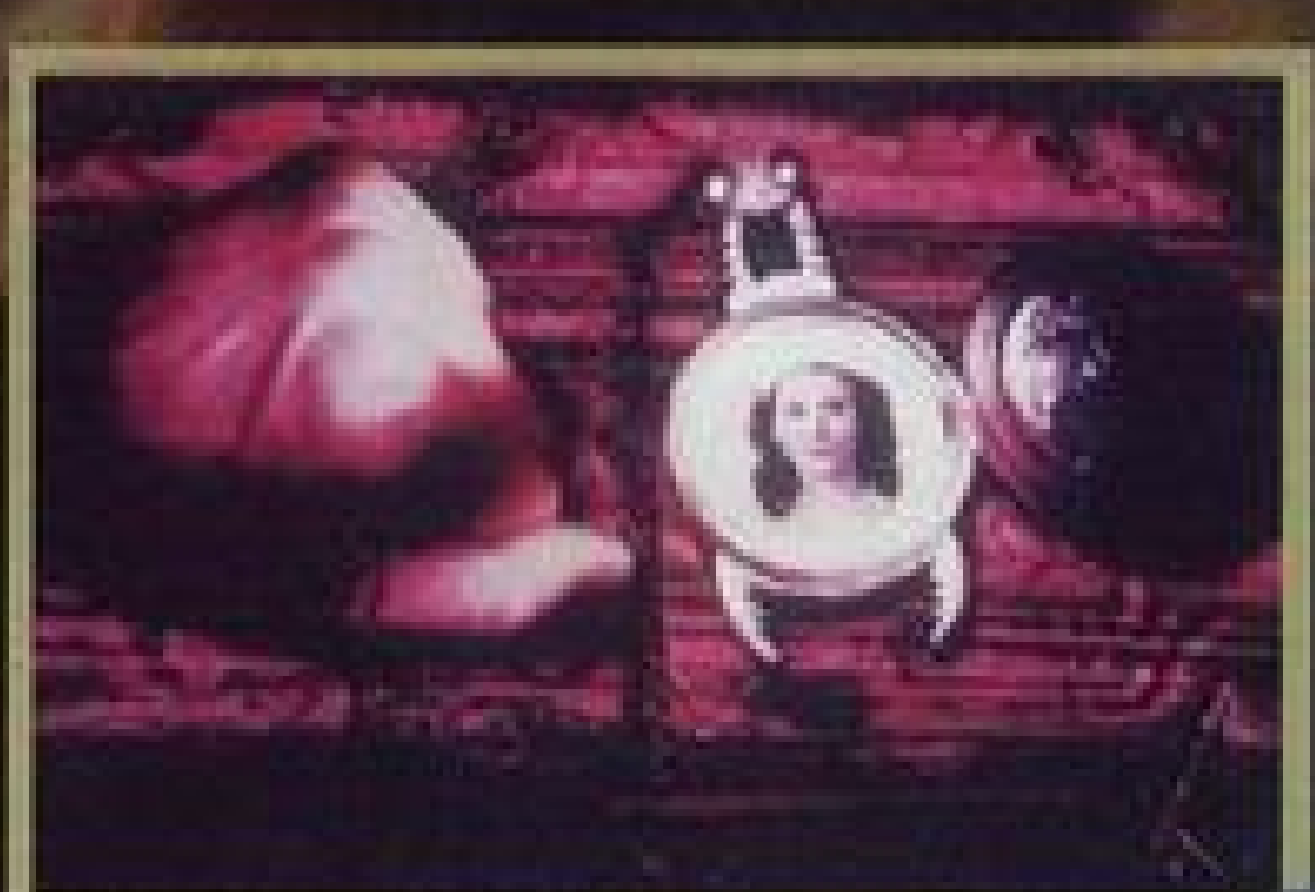
13 עליך לשחות רק את BAD MOJO.



9 מותו של מלך עכברוש.



18 אב ובן אחוזי טירוף.



14 אמא??



10 דרך המכשולים של המטבח.

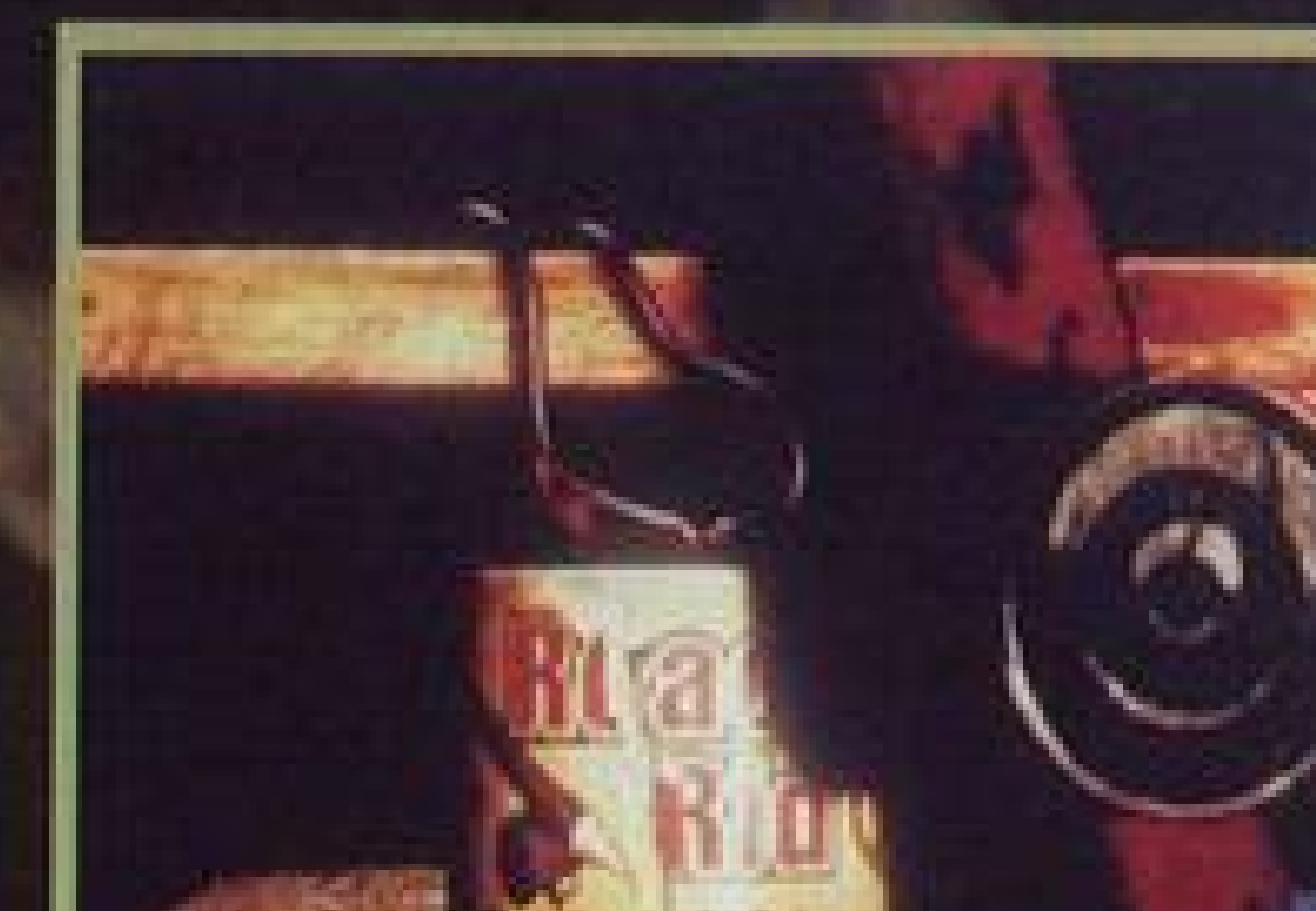
BAD MOJO

מ.ש.ח.ר.ק

חיוו של ג'וק עשויים להיות מעניינים משחשבת, אך כשאתה ג'וק עם אינטליגנציה של פרופסור, אתה נכנס להרפתקה יוצאת דופן. במקרה זה להרפתקה של BAD MOJO. פרופסור אמריקני שמתמחה במקקים נטל באופן לא חוקי סכום כסף גדול והחליט להסתלק למכסיקו. אימו, כדרכן של אימהות, מתערבת בעניין ומכינה לבנה הפתעה לא נעימה של קסם שחור. כעת, בתור ג'וק, הפרופסור מוכרח למצוא את הדרך לצאת מכל הבלאגן הזה.



5 שחק בחשמל עד שיישרף הנתח.



3 מים וחשמל לא הולכים ביחד.



1 הפתעה נעימה...



6 הפעל את הרדיו בעזרת מחוש.



4 החיים מובל.



2 המרתף מלא במלכודות - רק סיגרייה תעזור לך.



FIRESTORM

THUNDERHAWK 2

מאת: אור פלג

FIRESTORM הוא משחק ההמשך לסימולטור המסוקים המצליח THUNDERHAWK 1. הפעם, מתרחשת העלילה בשנת 1999 כאשר קיימת סכירות גבוהה מאוד למלחמת עולם שלישית.

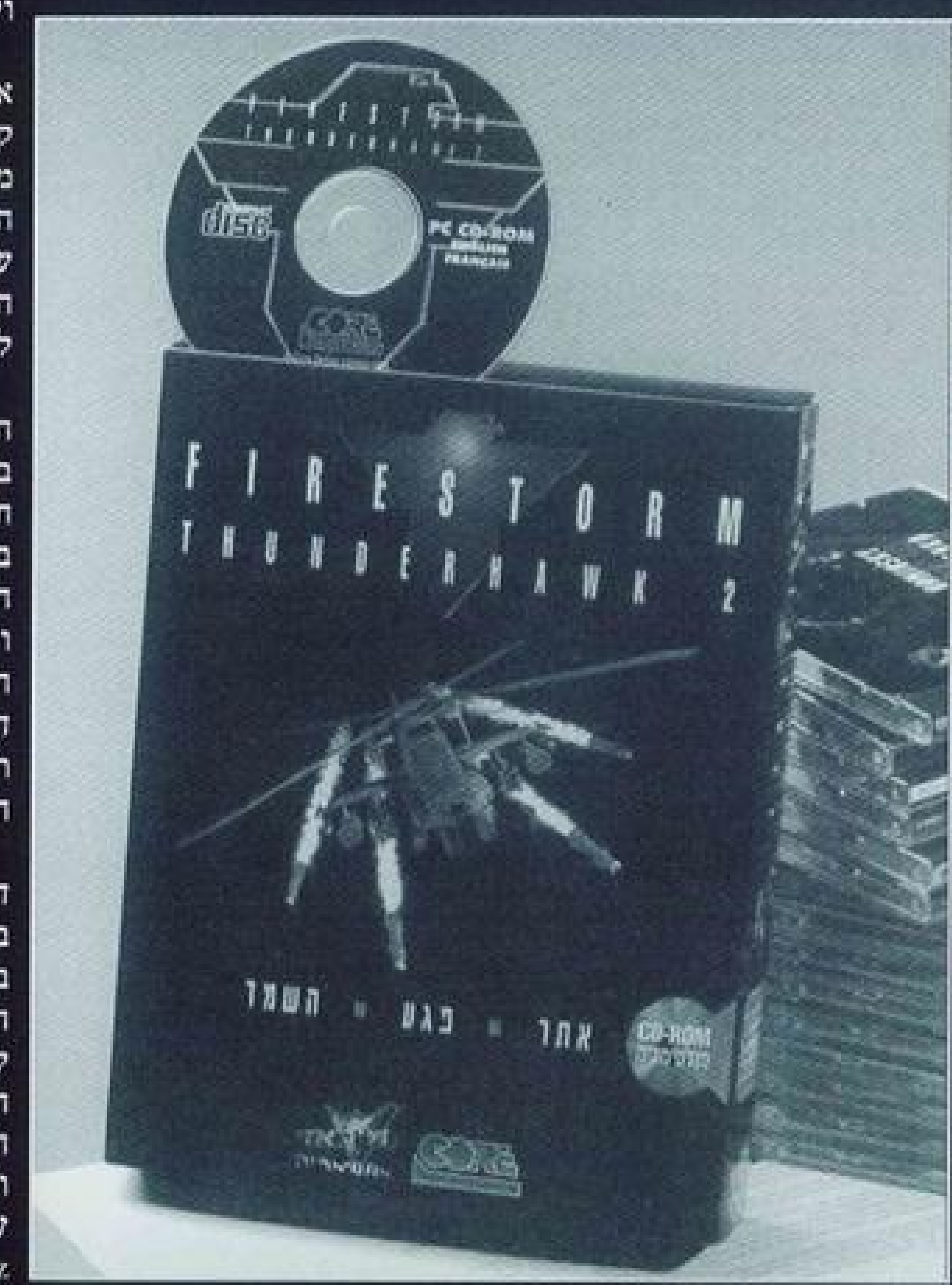
מתקדמים. בתחילת כל מערכה תינתן לך האפשרות לבחור את הנשק למשימה

בהתאם למטרות שבהן עליך לפגוע. עם סיום כל משימה תוכל לחזור לבסיס ולהמשיך למשימות הבאות.

שלא כמו בסימולטורים אחרים בהם צריך הרבה קואורדינציה וזיכרון טוב על מנת לזכור כיצד לשלוט בכל המקשים, הרי שיתרונו הבולט של סימולטור זה הוא בקלות ההפעלה שלו, המאפשרת לשלוט במשחק תוך דקות.

הגרפיקה בה משתמש המשחק היא תלת ממדית באיכות SVGA המבטיחה תמונה חדה. התוצאה הוויזואלית בשילוב עם האפקטים הקוליים השונים של קולות המסוק ופגיעת הפצצות, מבטיחה הרגשה מציאותית בזמן טיסה דרך מעברים צרים או במהלך תמרון בין העצים והמכשולים השונים כשמפגזים מטרות.

הסימולטור אומנם לא מחדש דבר בתחום משחקי המחשב בכלל, והסימולטורים בפרט, אך בכל זאת הוא עשוי בצורה המשאירה את השחקן צמוד למחשב עד שיסיים את המשימות השונות. גם דרישות המערכת אינן גבוהות ומאפשרות להפעיל את המשחק על כל מחשב 486 במהירות RAM-1 66MHz זיכרון.



אתה מגויס על ידי כוחות NATO כדי להטיס את מסוק התקיפה העתידני, AH-73M, ולעמוד בראש כוח המסוקים שיילחם נגד המורדים.

כמו בקודמו, גם בסימולטור זה ניצבות בפניך מספר משימות המחולקות לפי אזורים, שבהם תצטרך להשליט סדר. המשימות שונות ומגוונות וכוללות חילוץ טייס משטח האויב, לחימה במבריחי נשק קולומביאנים, פתיחה מחודשת של תעלת פנמה הנמצאת תחת הסגר ימי, עזרה לצבאות זרים במשימות התגוננות וכיבוש, מתן ליווי לשיירות, תקיפת עיראק כשזו מנסה לפלוש לכוויית, ועוד.

את המערכות השונות תבצע כאמור במסוק AH-73M, המצויד בטילים מתבייתים, משגרי טילים, סוגי פצצות שונים ועוד כלי נשק



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.

רשימת המנתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:

☐ מכונת מלחמה ☐ Critical Path (CD-ROM)

☐ מכרות הזהב

☐ זאב הים

☐ מתקפת הרובוטים

☐ שרלוק הולמס (CD-ROM)

☐ סינדיקט (CD-ROM)

☐ ספר - אתרי משחקים Internet-1

☐ Quantum Gate (CD-ROM)

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
טל' 03-5794711, שלוחה מס' 6

ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מני _____ שם משפחה _____ שם פרטי _____

תאריך לידה _____ רחוב _____ מספר _____ עיר _____

מיקוד _____ טלפון _____ מבקש להיות מנוי מגיליון מס' _____

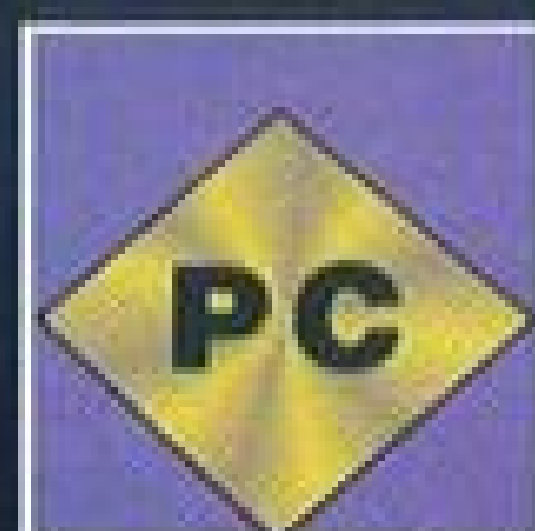
☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במוזמן עבור 12 גיליונות

☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראלכרטיס / דינר (הקף בעיטל)

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ סלפון _____

מס' ת.ז. _____ מס' כרטיס _____ בתוקף עד _____

חתימת חתימת בעל הכרטיס _____ בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חדשיים שווים ללא ריבית



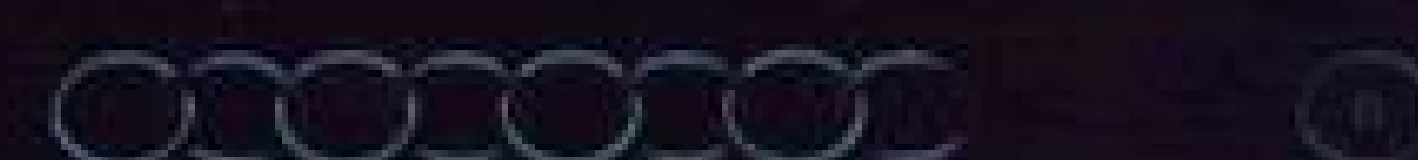
IN TIME בנוסף לכך, לעתים רואים רמזים קטנים בצורת אנימציות קצרות שבתחילה לא נבין את פשרן, אך הן יועילו לנו בהמשך. גרפיקה ברמה הטובה ביותר ומוסיקה מדהימה, דואגים לאשר לנו שכן - מדובר במשחק ולא בעוד תוכנית מדע.

ההצלחה האמיתית

מצד שני, בכל פעם שנמצא אחד מחפצי ה-CONNECTION, נצפה בסרטון קצר של רוג'ר בורק, שיסביר לנו את מקורות אותו חפץ. במידה ורוצים ללמוד עוד קצת ניתן ללחוץ על החפץ כשהוא מופיע על השרשרת וסרטון מפורט יותר יוקרן. אותם סרטונים נעשו אומנם במתכונת של סדרות מדע סטייל DISCOVERY, אך הם קצרים יותר, ממוקדים, איכותיים ומעניינים.

CONNECTIONS, כאמור, אינו לומדה, אך לומדים ממנו כל הזמן מושגי טריוויה והשכלה כללית, ועוד כל מיני דברים קטנים ומדהימים שאף פעם לא ידענו.

ההצלחה האמיתית שלו נובעת מיכולתו לשמור על איזון נכון בין הלימוד לבין המשחקיות, כך שאנו לא משתעממים או מרגישים שמרביצים בנו תורה. CONNECTIONS, משחק הרפתקה יפהפה, קשה, ממושך וכדאי לכל שחקן הרפתקאות רציני. לשחקנים החדשים יותר, מומלץ לא לפחד מהקושי משום שמנסק רמזים בזמן-אמת יוכל לחלץ אותם מכל צרה.



עלינו להתמודד עם הסביבה ממש כמו בכל קווסט - דמויות עוינות, דלתות נעולות, כספות, נשיאת חפצים, קניית דברים, תיקון מנגנונים מקולקלים, סיור, קריאה, פתיחה, סגירה, שימוש וכו'... אתגרים אלו, הם ברמה בינונית עד קשה מאוד וכדאי להפעיל את מנטק הרמזים ירק ליתר ביטחון, במקרה שלא נתקדם זמן רב מדי. כדי למגר לחלוטין את הרעיון כי CONNECTIONS הוא אוסף חידות מדע מסובכות ותו לא, קיים מבחר גדול של דמויות לשיחה ומבחר רב יותר מאשר במשחקים כמו MYST ו-BURIED.

הקדוש, בו ראשו נערף על ידי אחד מחברי להקת הקומיקאים ברבע השעה הראשונה של הסרט. המשחק זורק אותנו לסביבה תלת ממדית ברזולוציה נפלאה ועם מוסיקה קלאסית איכותית. יש אווירת MYST באוויר ואנו מסיירים קצת בשטח. לאחר שוטטות קצרה, נגלה בקתה בה נפגוש את מר בורק היקר והוא יסביר לנו שאנו כלואים בתוך ה-WEB, שהיא למעשה רשת זמן ענקית המכילה את כל המאורעות של ההיסטוריה האנושית. הבעיה, מסביר רוג'ר, שמישהו שיחק קצת עם ה-WEB וכעת היא מעוותת. כדי להיחלץ ממנה עלינו לתקנה. התיקון מבוצע על ידי התאמת קשרים ומכאן שם המשחק, CONNECTIONS.

חוליות הזמן

בתחתית המסך ישנה שרשרת המורכבת מחוליות הקשורות אחת לשנייה, כל חוליה מייצגת אירוע בזמן מסוים והרעיון הוא לסדר את החוליות על פי סדר כרונולוגי נכון. בכל אזור בו אנו נמצאים ומתחילים בימי הביניים נמצא חפצים פשוטים לכאורה, שחשיבותם ל-WEB עצומה. בתחילה נראה שאין כל קשר בין החפצים עצמם, אך רק לאחר שנלמד על מקורם ודרך המצאתם, נוכל לסדר אותם על חוליות השרשרת בסדר הנכון. ברגע שנצליח בכך, פוץ! נעבור לאזור הבא.

התאמת כל החפצים לחוליות הנכונות, כלומר יצירת CONNECTION נכון היא אתגר קשה בפני עצמו, אך זהו רק קצה הקרחון של CONNECTIONS. עדיין

Connections

פֶּשֶׁר הַקֶּשֶׁר



מאת: דוד זילברשטיין

זהו. סוף סוף נמצא יורש ל-MYST. בעוד הנאמנים שבינינו יחכו בסבלנות ל-MYST 2, אשר שמועות על בואו רצות מזה שנתיים, השאר יישחקו ב-CONNECTIONS, שהוא הרבה יותר ממשחק הרפתקה טוב.

ישנם משחקי הרפתקה שלא נוכל לקרוא להם "קווסטים" גם אם נשתדל: משחקים בהם לדמות שלך אין חשיבות כגיבור, אלא כמפענחת של תעלומה גדולה או של סדרת חידות. משחקים בהם העלילה כמעט אף פעם לא עוסקת בכך, כי אם במאורעות אחרים אותם עליך ליישב ולפתור.

משחק "הרפתקה"

MYST היה משחק כזה וגם BURIED IN TIME היה משהו בסגנון ולמרות שהיו בו כמה חלקים עלילתיים, ZORK NEMESIS הוא כזה וכעת גם CONNECTIONS הצטרף לרשימה. כל המשחקים הללו, שמים את הדגש על פתרון חידות ובעיות, ולדמות הגיבורה יש חשיבות קטנה מאוד. אפילו אין לה תכונות אופי, כך שאנו לא קשורים נפשית או פיזית לאף אחת מהדמויות במשחק.

כל אלו מאפיינים זן משחקים שונה לחלוטין ממשחקים כמו GABRIEL KNIGHT, FULL THROTTLE וכל משחקי הקווסט של SIERRA, בהם הכל נע סביב הדמות אותה אנו משחקים. לכאורה, משחקים מסוג משחקי "הרפתקה" לצורך העניין, נמצאים CONNECTIONS ו-MYST, שנקרא להם משחקי "הרפתקה" לצורך העניין, נמצאים בעמדה נחותה מול משחקי "קווסט" כמו GABRIEL KNIGHT ודומיו. היעדר דמות הגיבור מבחינה עלילתית, יוצר מצב בו המשחק נראה כסדרת חידות ללא כל קשר עלילתי ביניהן (ממש כמו BRAIN DR. ו-YOU DON'T KNOW JACK).



חג החירות

האמת היא, שבמשחקים מסוג משחקי "הרפתקה", יש חירות מסוימת שלא קיימת ב"קווסטים". אחרי הכל, במשחקי "הרפתקה", אנו הניבורים, אנו פותרים את החידות ואנו מתגברים על המכשולים עד לסיום הנכסף. לעומת זאת, ב"קווסטים" אנו רק מסייעים לאותה דמות מוכנה מראש, בעלת תכונות אופי המוכתבים לה.

ב-CONNECTIONS אם כך, אנו מהווים את דמות הגיבור במשחק עמוס חידות, פאזלים, אתגרים, ומכשולי היגיון מכל סוג, צורה וגודל. אנו לא יודעים למה אנו במשחק ועם כמה סוכר אנו שותים את הקפה, אנו פשוט משחקים את עצמנו, כשנלרשותנו מוח אחד ועכבר.

משחק עם קשרים

המשחק נוצר בהפקתו ובכיכובו החלקי של רוג'ר בורק, הזכור מהסרטים וסדרות המדע עטורות הפרסים של ערוץ ה-Discovery. מושבעי מונטי פייטון יזכרו אותו כמושא לפרודיה בסרט "מונטי פייטון והגיבוע"



סדרות אחר התצ'קה

WARCRAFT 2

בזמן המשחק אתם יכולים להרגיש חופשי להקליר: DECK ME OUT - מקדם את הטכנולוגיה שלך.
EVERY LITTLE THING SHE DOES - נותן לך את כל הקסמים.
ON SCREEN - מראה את כל המפה.
UNITE THE CLANS - ניצחון מיידי.
ווכרים שלפני כמה גיליונות פרסמנו משימה בלתי אפשרית בקשר לשוליות המכשף ובכן, אפילו זקני וויז - ויש הרבה כאלה - לא זכרו כזה שטף של מכתבים, ולכן הוחלט בישיבת מטה מצומצמת של עורכי

אשימה בלתי אפשרית

המדור ושכללה רק אותי, היות ואור שכב בבית עם חום, לתת משימת המשך למשימת סיימון הקודמת.
הפעם שלחו לנו מהו המשפט האחרון שאומר סיימון בשוליות המכשף 2?

מאסטר-טייב

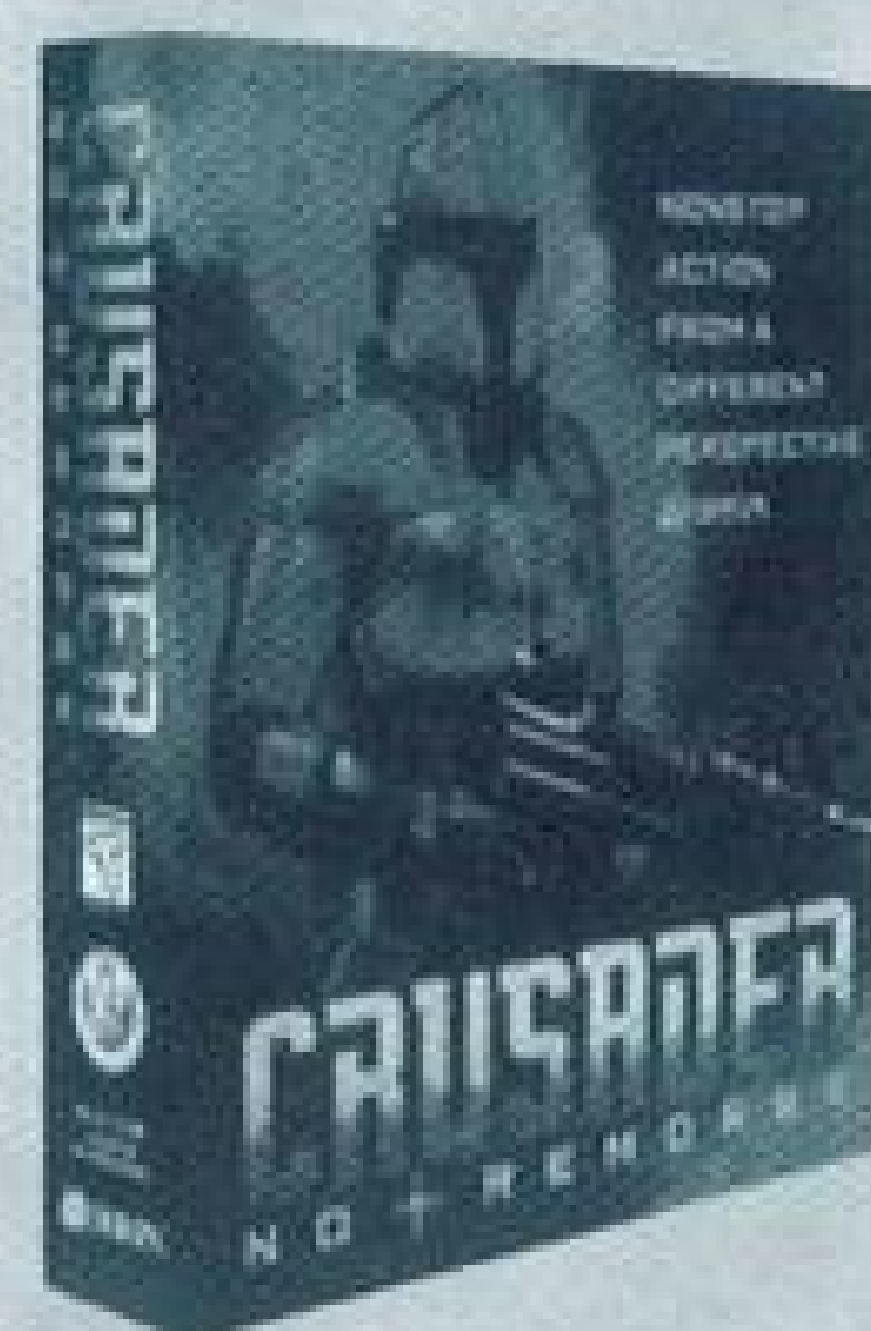
על מנת לעודד אתכם לשלוח עוד טיפים, החלטנו לייסד תחרות קטנה שבה נעקוב מדי חודש אחר מצב השולחים. כל קורא שישלח טיפ טוב במיוחד, יזכה להיכנס לטבלה וכמובן להיסטוריה!

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 "עבוד מדור הטיפים".

בזמן המשחק לחצו בו זמנית על: TAB, CTRL וה- SHIFT השמאלי, וכך תוכלו להפעיל את הציטים (BS=BACKSPACE).
BS+G = GOD MODE.
BS+W = קפיצה לכל אחד מ-60 שלבי המשחק.
BS+N = מעבר דרך קירות.
BS+I = מעלה נקודות ונותן את כלי הנשק.
4, 5, 6 -
BS+P = הרצת קובץ FLIC בצד המסך.
BS+M = נתונים על זיכרון המחשב בעת הרצת המשחק.
BS+T = סטטיסטיקה על משגרים.
BS+F = נתונים על מיקומה המיידי של הדמות.
BS+D = מעקב אחר תנועת הדמות.
BS+R = הפתעה!

CRUSADER

★ במהלך המשחק הקלירו JASSICA16 ואז תופיע הודעה המאשרת כי אפשר להשתמש בקודים. עכשיו לחצו F10 וגם SHIFT + F10.
★ כשמפעילים את המשחק בסימן ההנחיה של DOS, יש לרשום WARP ולידו את מספר השלב שממנו רוצים להתחיל את המשחק.

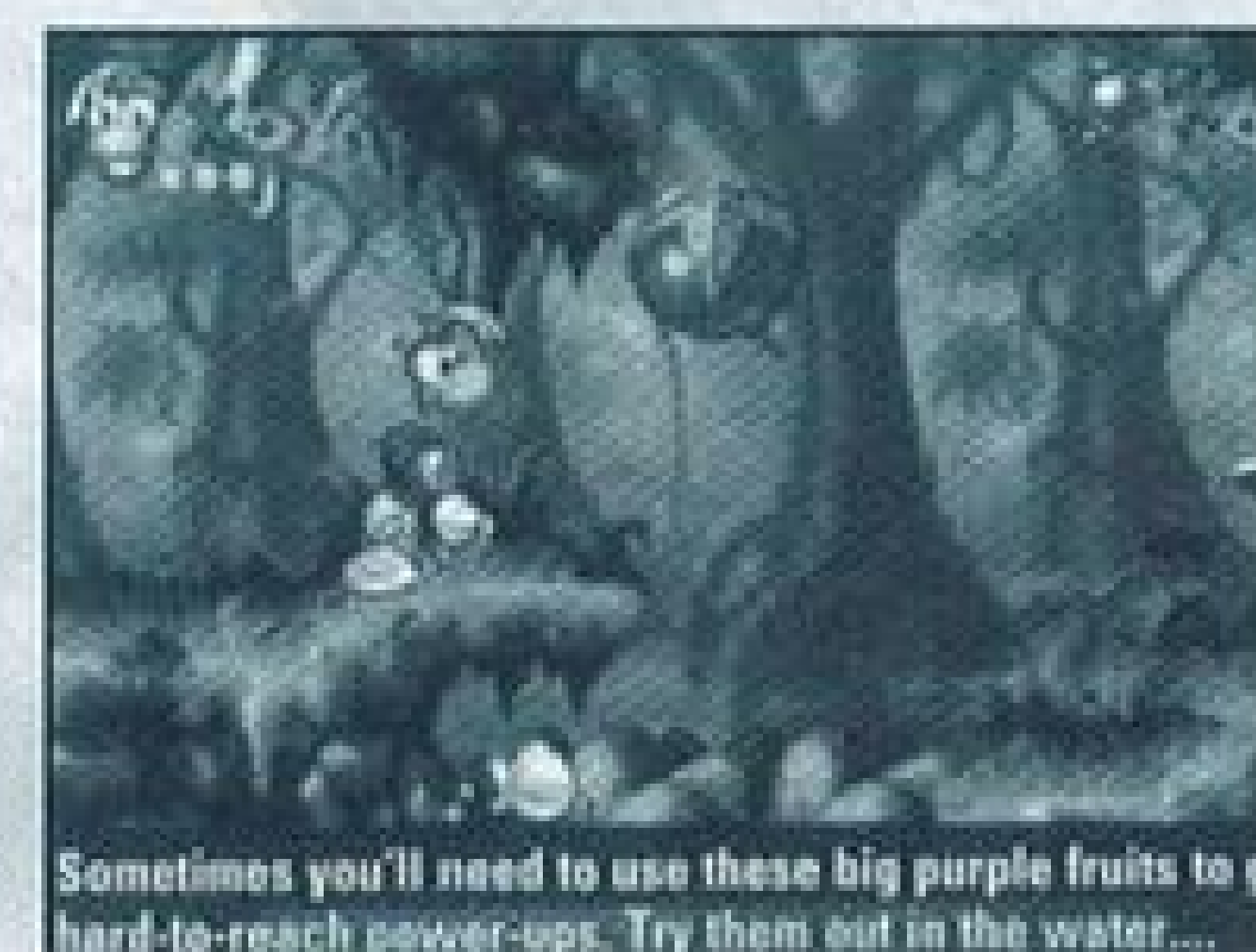


DESERT STRIKE

מתוך תפריט ה-OPTIONS הקישו WATERFALLS. חזרו למשחק והקישו F12. עכשיו, אם תרצו לדלג על שלב, תצטרכו רק להמריא, ללחוץ על Q ולשוב ולנחות.

RAYMAN

כשאנחנו לא עורכים את מדור הטיפים, אנחנו עובדים במחלקת התמיכה ונפילה קשה וכואבת! כמות הטלפונים המגיעים לתמיכה בקשר למשחק הזה היא עצומה, ולכן החלטנו להתחשב בעצמנו ולפרסם כאן את הציטים שכל כך הרבה אנשים כבר ביקשו.



במסך המפה הקישו:
ALWORLD - מאפשר לשחק בכל אחד מהעולמות.
במשחק עצמו הקישו:
RAYLIVES - נותן 99 פסילות.
RAYPOINT - נותן 5 נקודות אנרגיה.
RAYWIZ - נותן עוד 10 וויזים.
GOLDFIST - נותן סופר-אגרופ.
POWER - נותן לריימן את כל הכוחות.
WINMAP - מאפשר להגיע ישירות למפה הבאה.

CORRIDOR 7

לחצו W+A+X בזמן המשחק ותקבלו את כל כלי הנשק והכרטיסים.
בנוסף לכך, קוראנו הנאמן, שלום איתי-רן מלהבים, שלח לנו ציטים נוספים: הפעילו את המשחק בצורה הבאה: C:\CORR7CD\LEVEL1\DIAGNOSTIC

סדרות אחר התצ'קה



טור העורכים



החודש ניסינו להביא בפניכם כמה שיותר ציטים, שכפי שהבנו מהמכתבים שלכם הם סוג הטיפים האהוב עליכם במיוחד.

חוץ מזה, דפדוף קצר בדפי העיתון יחשוף את המדור החדש Q-WIZ QUEST. לאחר שתקראו את הפרטים אודותיו, אנו ממליצים לחזור ל"חדר התמיכה" ולדלות כמה שיותר אינפורמציה לפני המבחן.

אור ואורן.

ציטים

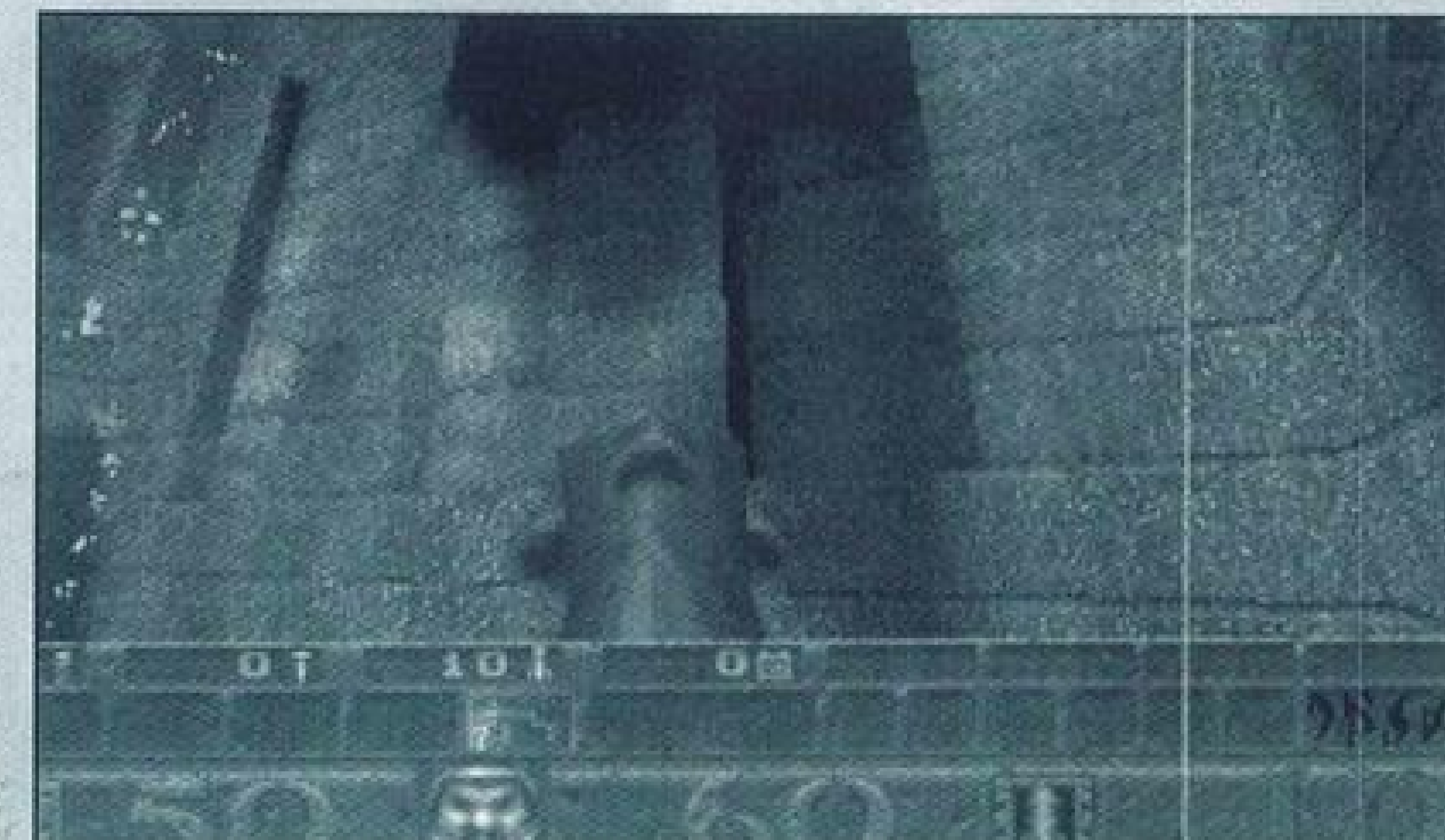
QUAKE

הציטים הבאים נשלחו אלינו מגיל תמרי, שהוסיף וציין כי הם יפעלו רק על גרסה 1.01.
GOD - מצב GOD MODE.
IMPULSE - כל כלי הנשק.
FLY - תעופה.
NOCLIP - הליכה דרך קירות.
MAP - נותן מפה מלאה.



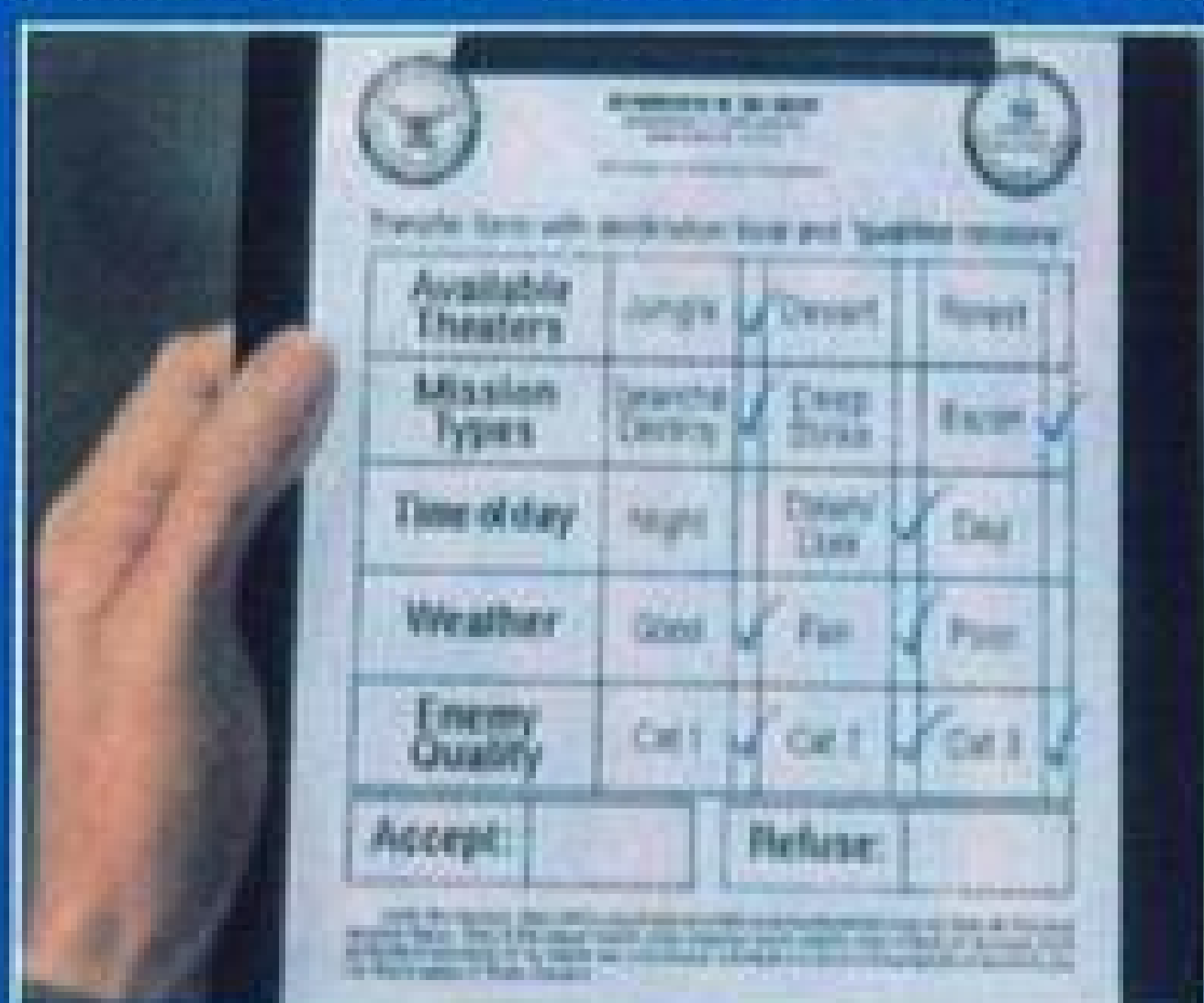
THE ULTIMATE DOOM

נכון, אין אדם שלא מכיר את הסיסמה IDKFA, אבל ישנם עוד שני ציטים שרוב האנשים לא שמעו עליהם.
IDDT - כשציט זה מופעל בפעם הראשונה בזמן שאתם נמצאים במסך המפה, יוארו כל המקומות החשוכים. בפעם השנייה הוא יציין את המיקום של כל העצמים במשחק ובפעם השלישית יחזור את המצב לקדמותו.
IDCLEV - יעלה אתכם לכל שלב במשחק. לדוגמה, IDCLEV23 יעביר אתכם לפרק 2, משימה שלישית.
נכון שתמיד רציתם לשמור את הכעת פניו של האימפ שמולכם, כשכדור של SHOTGUN מפצח את בית החזה שלכם? ובכן, כשאתם מעלים את המשחק, כתבו C:\DOOM\DEVPARM.
אחר כך, לחצו על F1 בזמן המשחק, והתוכנה תשמור את התמונה בקובץ PCX ותאחסן אותה בספריית DOOM.





בסימולטורים מתוחכמים ומפורטים, המסתמכים על עבודה יום-יומית של איסוף נתונים על צבאות גדולים, העברתם לשולחן העריכה ולבסוף שיכתוב אותנטי לטובת השחקן הצמא לעלילה אמיתית ומטצאים מדויקים. יחד עם מוסיקה מדהימה, אפקטים קוליים מרשימים ואופציית SVGA גבוהה,



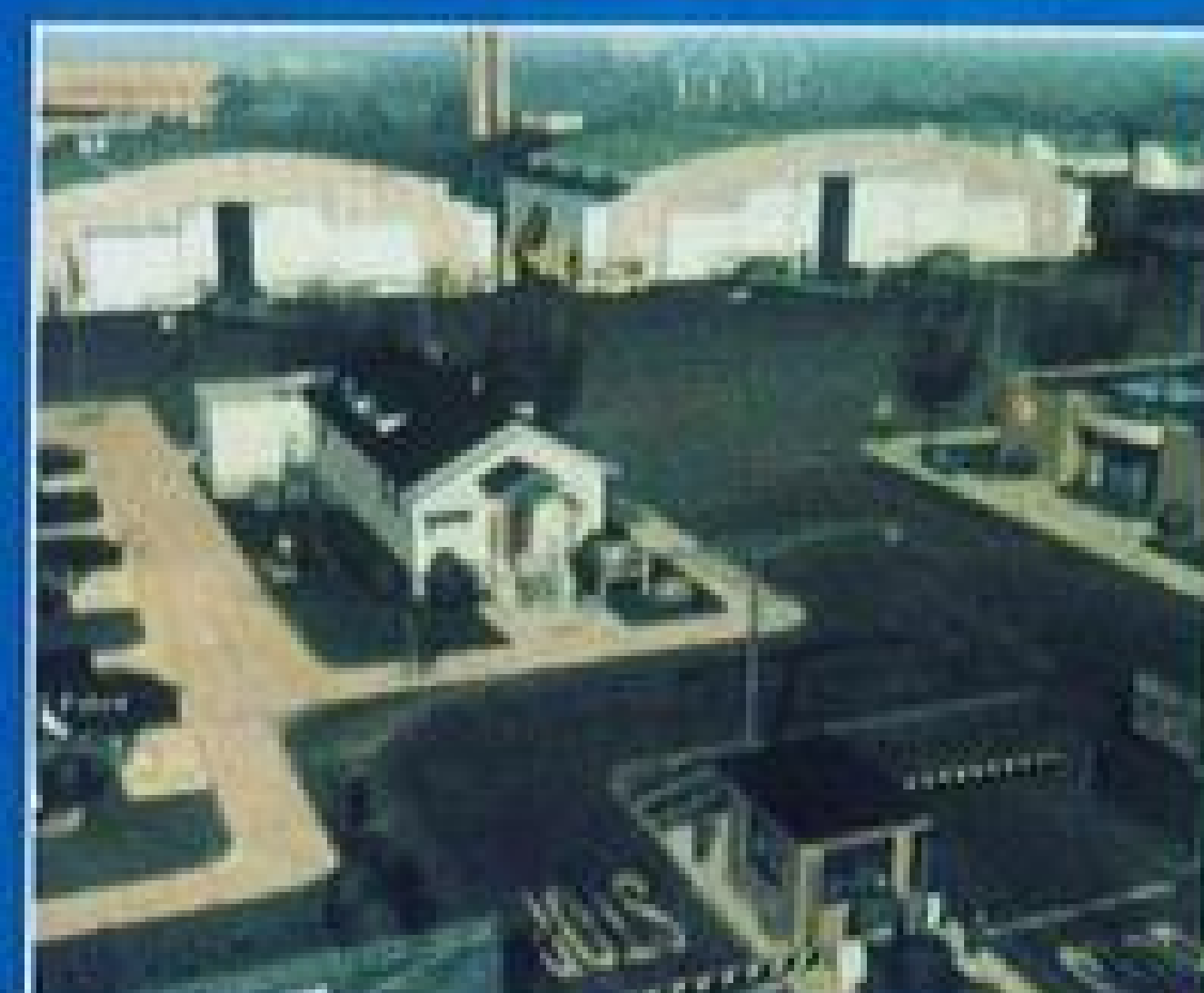
הכותר הזה יכול להיות הדבר הטוב ביותר שקרה לכם: רק אל תשכחו, המחשב שלכם חייב לעמוד בדרישות המינימליות של מערכת פנטיום 120 עם 16MB זיכרון פנימי.



והמחקר המיוחד שהוציאה לאור על חיל האוויר הישראלי בביטאון שלה, ממשיכה להפתיע אותנו ואת שאר העולם

מגיע שלב השימוש בכוח (בשלב זה מתבצע יירוט מטרות כמו מבני אויב ספציפיים, המדווחים בהוראה מפורשת מדרגים גבוהים).

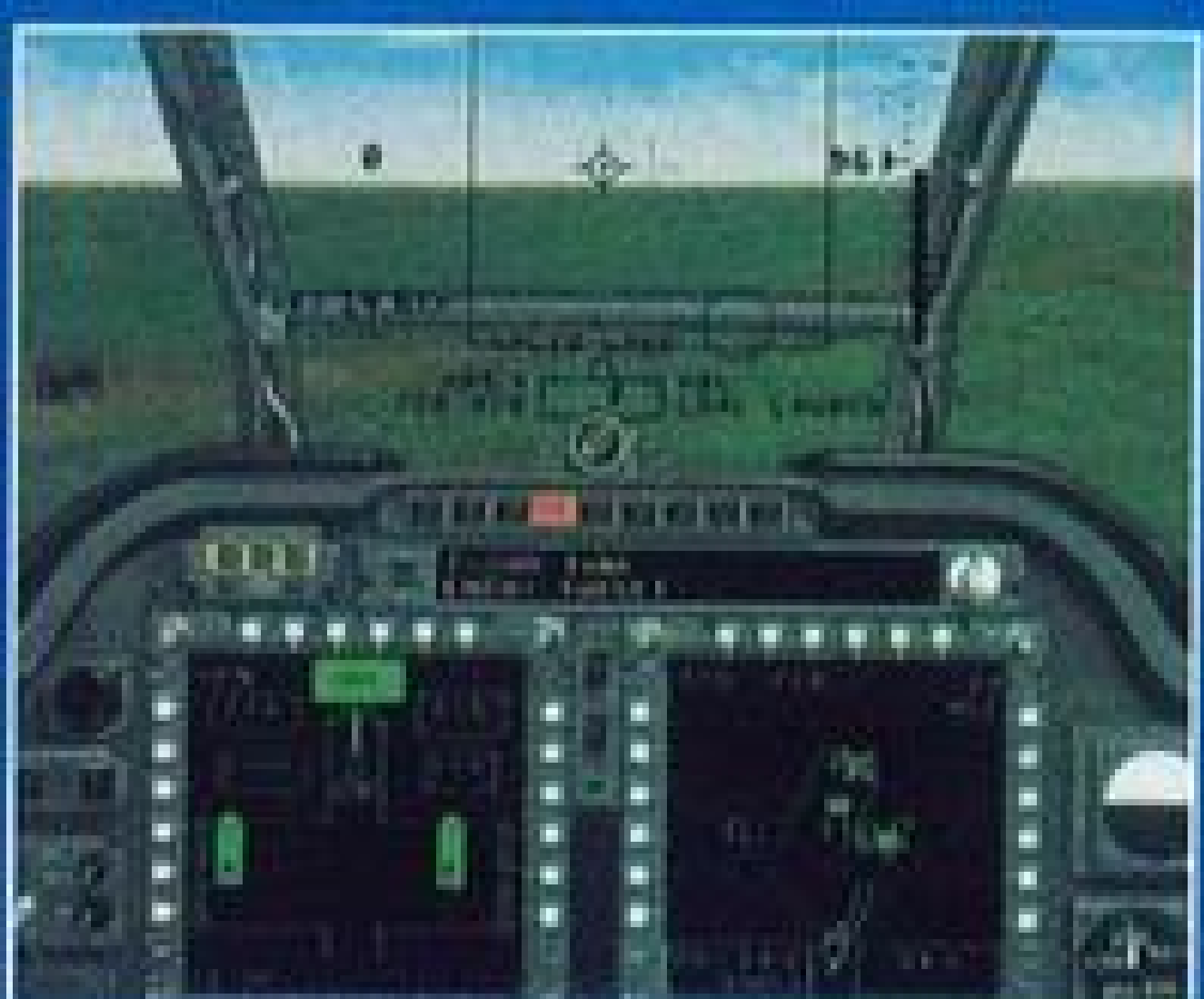
לקראת אמצע המשימה תיאלץ לנחות במחסני נשק ותדלוק, כדי למלא את משאבך ולהמשיך ביתר קלות את הפעולה, שבסיומה יוקרן סרט נוסף אשר יציין את מספר הטנקים והמטוסים שהפלת ואת ציונך הכללי המורכב



משכלול כל אלו. לאחר כמה חזרות מוצלחות, תתחיל לצבור מדליות ועיטורי כבוד, תועלה בדרגה ואף תמונה לתכנן ולפקד על מספר משימות.

לא להתבלבל...

אחדים יבלבלו משחק זה עם Apache LongBow הישן, אך ההבדל ביניהם אדיר. Apache הקודם בנוי מגרפיקה פשוטה של פוליגונים מהירים שירוצו יפה מאוד על מחשב פנטיום בינוני, ואילו LongBow מחייב מחשב חזק, כדי לאפשר את הרזולוציה הגבוהה, ההרצה בגודל מלא של סרטי הווידאו



ואיסוף כמות הנתונים העצומה לכל 20 אלף קילומטרים מרובעים של שטח שדות הקרב. השדות, אגב, דוגמו בדיוקנות על ידי מחקר מקיף של המודיעין האמריקני.

כתבו עליו בעיתון

חברת Janes, הזכורה משני דברים מדהימים שעשתה לאחרונה: המדמה המוצלח, Advance Tactical Fighters,



AH64D-LongBow

סמוך על Jane...

נתוני האזור, חשובים מאוד. עליך לעיין בהם ולהבינם במלואם, שכן הם הכרחיים להשלמת הפעולה על הצד הטוב ביותר.

היכון להמראה

לאחר שתחמש את מסוקך בסדרה הרחבה של נשקי אוויר/ים/יבשה, תוקפץ למשטח ההמראה. כפי שלמדת ותרגלת עליך להפעיל מנועים ולצבור גובה ומהירות, תוך שימוש נכון במנגנון הראשי והמנוע האחורי. אל תצפה למעבר קל ומהנה בין נקודות ציון כפי שהכרת בטיסת מטוסים רגילים, מסוק זה הוא עניין מורכב ומסוכן: אחרי הכל, מדובר באחת ממכונות המלחמה ההתקפיות הטובות בעולם.

המשימות

בין משימות ההתקפה "הפשוטות", ישנן גם פעולות מסוכנות ומרתקות שלא נמצאות בשום מדמה טיסה שראיתי עד היום. מעקבים אחר חוליות טרוריסטים וקבוצות מחבלים, החזרת שבוי מבסיסי האויב למקום מבטחים, העברה של חפץ סודי למרכז השירות ומבצעים ארוכים הפרושים על שלושה

או ארבעה אזורים מרוחקים. בכל המבצעים נשמרת אותה הטקטיקה שעל פיה יש לפעול: ניווט בין אתרים מדויקים, שמירה על הסדר והשקט הזמני ולבסוף, כשאין כל סיכוי בהידברות,

לאחר מכן תחליט אם להתחיל במשחק המרכזי או להמשיך ולהתנסות באחת מהמשימות המהירות, המאפשרות לך לשלוט על דרגת הקושי ומספר האויבים. כשתרגיש מוכן ומיומן מספיק, ייחשפו בפניך שלל קונפליקטים שכל אחד מהם



מהווה בעיה בוערת המצריכה פעולה מיידית. לפני כל יציאה לקרב, תצפה בסרטון וידאו קצר, מבזק חדשות מעניין או תמונות לוויין ממחנות האויב. קליפים אלו, יחד עם תדריך המשימה המקיף ומפת

מאת: מיכאל לוגסי

אף אחד לא זוכר כיצד זה התחיל... כפתורים נלחצו, חילות נעו ואזעקות נשמעו. מה שבטוח, המלחמה נמצאת כאן, ובגדול. ארצות הברית שוב צריכה להתרוצץ בין ראשי ממשלות ונשיאים, ליישר מחלוקות ולחצות פתרונו. חלק מההבנות יושגו ללא התנגשות אלימה בעוד שאחרות יצריכו כוח רב, המסופק בעיקרו על ידי צי המסוקים האמריקני, שם אתה משמש כטייס חדש וחסר ניסיון.

בניגוד לסימולטורים אחרים, המסתמכים על כך שלשחקן יש ידע קודם בטיסה קרבית, ומאמינים כי יהיה לו הזמן והחשק לעיין בחוברת ההוראות העבה כשיוזקק לעזרה, AH64D LONGBOW מספק לך מדריך צמוד בדרגת סרן בכיר ולא פחות מעשר משימות תרגול, החל מהמראה פשוטה וניווט ועד ליירוט מטרות וטקטיקות קרב מסובכות.

כשתסיים את המשימות תדע בדיוק אלו כפתורים נחוצים לכל פעילות בלי ניסיונות מיותרים בשדה הקרב, שלרוב מסתיימים בתקיפת האנשים שלצורך, שימוש כוזב בכיסא המפלט וסיום הקריירה הצבאית שלך.

Q-WIZ QUEST

טורניר ה-Q-WIZ QUEST

שוליית המכשף 1

מאת: דויד זילברשטיין ואורן רביב

קוראים יקרים! אנו גאים להציג לראשונה את ה-Q-WIZ QUEST. לצורך העניין גייסה מערכת WIZ את ראש מדור PC וראש מדור טיפים, כדי ליצור אתגר המורכב מסדרת שאלות לקווסט החודש ומסדרת שאלות כלליות. למרות שלא ממש ידעתם כמה מדובר, ההיענות שלכם הייתה גדולה ומהירה. מתוך הדרי המועמדים, הגרלנו שלושה מתמודדים והתקשרנו אליהם ביום ובשעה שפרסמנו מראש. את התחרות המותחת והקשה פרסנו לפניכם, ואנו ממליצים בחום לנסות לענות על השאלות (השורות המודגשות) לפני קריאת התשובות.

שאלות הקווסט
שימו לב, לרשות המתמודדים 10 שניות לענות על כל שאלה, ללא שימוש במשחק עצמו או בחומרי עזר.

מה עושים עם האפונים? עבור 150 נקודות.
מעייין: שמם אותם בהר הובל מאחורי הבקתה של קליפסו. מלוא הנקודות.
ארו: צריך לשתול אותם בזבל מאחורי הבית. 100 נקודות בלבד.
ערן: (מתרגש קצת) צריכים לתת לאוויל שישקה אותם, אחר כך שותלים בנינה כדי שיהפכו לאבטיה. 50 נקודות בלבד.
התשובה: את האפונים שמם בעדימת הובל מאחורי ביתו של קליפסו וצומח מהם אבטיה.

תרופה לנזלת. (א) מהיכן לוקחים אותה?
(ב) מה עושים איתה? עבור 200 נקודות.
מעייין: (א) לוקחים אותה מבית הדרואיד. (ב) משתמשים בה על הדרקון. מלוא הנקודות.
ארו: (א) מהצריך של הדרואיד. (ב) להשתמש על הדרקון כדי להרדים אותו. מלוא הנקודות.
ערן: (א) מבית הקוסם. (ב) נותנים לדרקון. 125 נקודות בלבד.
התשובה: לוקחים אותה מבית הדרואיד, (ב) את התרופה נותנים לדרקון.

מה צריך להבטיח לשדים? עבור 150 נקודות.
מעייין: להחזיר אותם לגיהנום. מלוא הנקודות.
ארו: להחזיר אותם לגיהנום ומגלים איך לעבור... מלוא הנקודות.
ערן: להבטיח לשלוח אותם בחזרה לגיהנום. מלוא הנקודות.
התשובה: יש להבטיח להחזירם לגיהנום. עברנו את שלוש השאלות הראשונות. מעייין מובילה בראש עם מאה אחת תשובות נכונות. אחריה (בהפרש של 50 נקודות בלבד) נמצא ארו וערן קצת התרגש והתבלבל במינוחים (ערן, בחייך - דרואיד זה לא קוסם!!!). אך הכל עדיין פתוח, אנחנו רק בהתחלה.

מה שם המשפחה של החיש שליך גשר הטרוול? עבור 150 נקודות.
מעייין: לא זוכרת. 0 נקודות
ארו: גראף. מלוא הנקודות.
ערן: לא זוכר. 0 נקודות.
התשובה: גראף.

היכן משיגים את עץ הבלטה שתולצי העץ ביקשו? עבור 500 נקודות!
מעייין: מתחת לאח בביתו של חוטב העצים. 150 נקודות בלבד.
ארו: במרתף של חוטב העצים. 150 נקודות בלבד.
ערן: צריך להזיז את הוו שמול האח.

להיכנס למחסן ולקחת... (עבר הזמן). 150 נקודות.
התשובה: התולעים מבקשות עץ מהגוני אותו ניתן להשיג בביתו של חוטב העצים.
באיזה נשק השתמש על סורדיד כדי להביסו? 150 נקודות.
מעייין: (מציגת נכונה שמתעמתים עם סורדיד פעמיים ומקבלת בונוס 100 נקודות) חומר להברקת רצפה. מלוא הנקודות.
ארו: להשתמש בחומר ניקוי על הרצפה והוא נופל ללכה. מלוא הנקודות.
ערן: נוזל הברקה שיחליק לתהום. מלוא הנקודות.
התשובה: בחומר הברקה לרצפה.
ארו היה היחיד שענה נכונה על שאלה 4 וכמעט הפך למוביל. מעייין חיפתה על הטעות בהוכחת שליטה במשחק וקיבלה בונוס. כעת הם בתיקו ושניהם צומדים על 900 נקודות.

ב-BAR יושבים ארבעה קוסמים לבושים בצבעים שונים. מהו צבעם וסדר ישיבתם מסביב לשולחן? עבור 500 נקודות!
מעייין: כחול-מימין; ורוד-למעלה; ירוק-משמאל; אדום-למטה. 175 נקודות.
ארו: כחול-מימין; אדום-למעלה; ירוק-משמאל; צהוב-למטה. 300 נקודות.
ערן: כחול-מימין; אדום וירוק, שניהם-למעלה; כתום-משמאל; 200 נקודות.
התשובה: כחול-מימין; אדום-למעלה; סגול-משמאל; ירוק-למטה.

מי הופך לצפרדע במהלך המשחק? עבור 150 נקודות.
מעייין: הדרואיד. מלוא הנקודות.
ארו: הדרואיד. מלוא הנקודות.
ערן: הקוסם הזה... שצריך לתת לו ארס צפרדעים... 25 נקודות בלבד.
התשובה: הדרואיד הופך לצפרדע.

מה עושים עם החנית? עבור 150 נקודות.
מעייין: מורידים איתה בטירה של סורדיד את הגולגולת. מלוא הנקודות.
ארו: להפיל גולגולת מהתקרה בחדר התחתון של סורדיד. מלוא הנקודות.
ערן: צריך להוריד איתה את הגולגולת מהתקרה. מלוא הנקודות.
התשובה: בחנית משתמשים על הגולגולת.

ציין מספר מרכזי של חפצים שניתן לאסוף במשחק. עבור כל חפץ נכון - 50 נקודות,

עבור כל חפץ שלא קיים -50 נקודות.
מעייין: צברה 450 נקודות.
ארו: צבר 250 נקודות.
ערן: צבר 250 נקודות.
בינתיים, ערן לא מצליח לצמצם את הפער שרק גדל, הוא צומד על 1,250 נקודות וקשה להאמין ששלב השאלות הכלליות יעלה אותו למקום הראשון. מעייין עם 1,825 נקודות וארו ממשיך להילחם.
למרות הכל, אנו נכנסים עתה לשלב השאלות הכלליות, השחקנים יוצאים משטח בקיאותם וכל שאלה יכולה להיות קריטית.

השאלות הכלליות

מהו הקוד במשחק DOOM להפעלת מצב בלתי פגיע/GOD MODE? עבור 100 נקודות.
מעייין: (בביטחון גמור) IDDQD. מלוא הנקודות.
ארו: (נזכר) IDDQD. מלוא הנקודות.
ערן: (מודה שהוא לא זוכר ומנסה לנחש) QTTD. 0 נקודות.
התשובה נכונה: IDDQD.
הפער בין מעייין לארו נשאר 75 נקודות.

גיבורי המשחק סם ומקס הם בעלי חיים... עבור 150 נקודות.
מעייין: (חושבת לרגע) כלב וארנב. מלוא הנקודות.
ארו: (אומר בזחירות) כלב וארנב. מלוא הנקודות.
ערן: ארנב ו... עכבר... 75 נקודות בלבד.
התשובה נכונה: כלב וארנב.
ערן מבטיח לעצמו את המקום השלישי, אך הפער בין מעייין לארו לא משתנה.

מה שמו המלא של גיבור המשחקים אי הקופים 1 ו-2? עבור 500 נקודות.
מעייין: אין לי מושג. 0 נקודות.
ארו: לא יודע. 0 נקודות.
ערן: לא יודע. 0 נקודות.
התשובה נכונה: GUYBRUSH THREEWOOD - גיא-בראש תריס-ווד.
שלושת המתמודדים פספסו הזדמנות למהפך רציני.

מהו משחק ההרפתקה הראשון ששמו נשא בתוכו את המלה QUEST? עבור 150 נקודות.

מעייין: KING QUEST. מלוא הנקודות.
ארו: SPACE QUEST. 0 נקודות.
ערן: KING QUEST. מלוא הנקודות.
השובה נכונה: KING QUEST.
האם זהו הפספוס הגדול של ארו?

מהי מהירות העברת הנתונים של CD-ROM בעל מהירות רגילה (כלומר X 1). עבור 500 נקודות.
מעייין: אין לי מושג אבל פעם ידעתי את זה. 0 נקודות.
ארו: 200,000. 0 נקודות.
ערן: לא יודע.

השובה נכונה: 150 קילובייט בשנייה (150,000 בייטים בשנייה).
יש לנו מנצחת!
במקום השלישי ערן, עם 1,475 נקודות. זכה במשחק RAYMAN מתנת באג מולטימדיה.

במקום השני עם 2,000 נקודות עגולות - ארו. גם הוא מקבל את RAYMAN, אך הניקוד הגבוה שלו עוד יבוא לזכותו.
מעייין במקום הראשון עם 2,225 נקודות. את במקום הראשון, מה יש לך לומר?
מעייין: "וואו!"
יש לך מסר לאומה?

מעייין: "היינו שלום ותודה על הדגים!"
מעייין זוכה במשחק הפעולה האדיר QUAKE (מספיק עם הקווסטים), מתנת באג מולטימדיה.
ובכן קוראים יקרים, בשביל Q-WIZ QUEST ראשון, היה לנו קרב צמוד, מותח ומורש עצבים. כן ירבו מה למדנו ממנו!
או שאלות של 500 נקודות הן או קשות מאוד, או מכשילות. היזהרו לחבא!
(ב) בולכם חייבים לרוץ ולשחק באי הקופים 1 ו-2 כי הם קווסטים מטריפים.
(ג) חלק מהמועמדים לא שלחו תמונה ונאלצנו להוציא אותם מן התגרלה, חבל. בחודש הבא, מתמודדים חדשים וקווסט חדש. והפעם, סם-טרררס-טרררס: KYRANDIA 1.
כל אחד מכם יכול להיות מתמודדו שלחו את הספה המצורף + תמונה עד ל-13 באוקטובר, היום בו תיערך ההגרלה וייקבעו המתמודדים. ב-15 באוקטובר נציגו יתקשר אל שלושה מכם, בין השעות 16:00 ל-17:00 אחה"צ.

לכוד Q-WIZ-QUEST	
ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114	
ברצוננו להיש מעמדותי לטונוי החודשי:	
תאריך	שם משפחה
שם פרטי	תאריך לידה
רחוב	עיר
מיקוד	מס'
טלפון ומוניט	שם האב
שם האב	שם האם
בית	כיתה
דברים שאתה עושה חוץ מלשחק במשחק	

המתמודדים

שם: ערן
שם משפחה: גורן
תאריך לידה: 6.12.82
מקום מגורים: קריית חיים
שם האב: עדי
שם האם: דורית
בית: תיכון קריית חיים
כיתה: ט'
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במשחק: משחק כדורסל ואוסף בולים וטלכרטים.
ערן קיבל את סיימון בגיליון של WIZ. הוא סיים את המשחק מהר מאוד ותוך פחות משבועי והשתמש בטופים מחברים רק כשהיה ממש תקוע.

שם: ארו
שם משפחה: מיכל
תאריך לידה: 5.9.83
מזל טוב לבר מצווה: בחורש שעבר
מקום מגורים: קיבוץ מעייין צבי
שם האב: רן
שם האם: יוסיפיה
בית: חוף הכרמל
כיתה: ח'
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במשחק: משחק כדורסל בקבוצת "חוף הכרמל".
ארו שיחק במימון כשהילקו אותו ב-WIZ. לקח לו כמעט חודש לגמור אותו בלבד והוא חושב שזה משחק קל.

שם: מעייין
שם משפחה: שחר
תאריך לידה: 6.10.82
מקום מגורים: ירושלים
שם האב: יפאל
שם האם: רבקה
בית: לידה ש'
כיתה: ש'
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במשחק: מנגנת בגיטרה, אוספת כלי נשק ימיים וקוראת ספרי פנטזיה ומדע בדיוני.
מעייין קיבלה את שוליית המכשף במתנה מההורים ושיחקה בו לפני כחצי שנה, מה שבעיני אמה בעמדת פתיחה נחונה משל שני המתמודדים האחרים.



AFTERLIFE

סוף העולם

במגוון הפתעות טובות או רעות שגן עדן וגיהנום יכולים להעניק.

ובכל זאת...

הנקודה המשמעותית ביותר ב-AFTERLIFE נעוצה בעובדה שאתה בונה את גן העדן וגיהנום בשני עולמות נפרדים אך בו זמנית ובמקביל וכאילו לשלוט בשני משחקי SIMCITY בבת אחת. מתכנתי המשחק דאגו לכך שהתופעות בכל מקום ישפיעו על האחר, כך שלא ניתן להתעלם מהגיהנום ולפתח רק את גן העדן או להיפך, אלא יש לשמור על איזון עדין בין שני המקומות. ההנאה הגדולה שניתן לצבור מהמשחק נובעת משני מקורות. האחד נעוץ ללא ספק בדיאלוגים המשעשעים עד אינפאנטילים של השד והמלאכית. הם תמיד רבים, מתווכחים ויוצרים מיני-קומדיות קטנות.

המקור השני הוא ביכולת לראות את העולם הקטן שיצרת - משגשג תחת



הנהגתך המעולה. אומנם כבר היכרנו את אותה תחושת סיפוק נפלאה/מוזרה ב-SIMCITY המוזכר כאן לרוב, אך ב-AFTERLIFE אתה לא רואה מבנים, רחובות ומכוניות - כי אם שדים, שטנים ומאורות או מלאכים, נשמות טובות והיכלי צדק שמימיים.

לסיכום, המשחק בהחלט מותאם לאלו שלא מסוגלים להגיד די ל-SIMCITY, ולגבי מי שפעם או פעמיים על ה-SIMCITY הספיקו לו, עדיף לשמור את הכסף לחודשים הקרובים.

"חכו, תראו מה הולך להיות פה..."



כבר הרבה זמן אנו מחכים והנה הוא כאן, עכשיו, ממש ביד שלי, ואני לא בטוח שהוא היה שווה את כל המהומה.

אני מדבר כמובן על AFTERLIFE, המשחק בו אתה צריך להכניס קצת סדר בבלאגן של שני המקומות הכי מנוגדים בעולם - גן עדן וגיהנום. כן, כן, שניהם תחת שליטתך ואתה קובע מה יקרה בהם, בדרך זו או אחרת.

לרשותך, שני עוורים - מלאכית מגן עדן ושד מן הגיהנום, אשר יסבירו לך איך לתפעל את המשחק ואף ימתחו ביקורת על דרך הניהול שלך.

איך זה קורה?

בהצצה ראשונה אל מפת המשחק, תחשבו שהתבלבלתם ובטעות העליתם את התקליטור של SIMCITY 2000. המשחקים דומים מבחינה גרפית, פועלים תחת תשתית ומנשק כמעט זהים, ולמרות שזה עוסק בניהול העולם הבא וזה בבניית מטרופולין, הדמיון בין השניים הוא עצום. כאן, במקום האוכלוסייה המהגרת של SIMCITY אנו מתמודדים מול נשמות חוטאים וצדיקים. אם ב-SIMCITY היינו צריכים לבנות תחילה גנרטור כדי לספק לעיר חשמל, ב-AFTERLIFE אנו צריכים לבנות שערים בין העולם הממשי לעולם הבא. הכבישים והאוטוסטרדות התחלפו בדרכים שמימיות/פרגאטריות ושטחי התעשייה, המגורים והבילוי בשטחי שבעת החטאים/שבעת התענוגות.

מעבר לכך, אותם בנייני ענק ומונומנטים שהיינו "מקבלים" ב-SIMCITY כבנוס להצלחתנו, התחלפו



מאת: בן כספי

LUCAS ARTS, שזכתה למעמדה דווקא בזכות משחקי הקוסט וההרפתקה, הוציאה לשוק את AFTERLIFE - משחק אסטרטגיה ב-REAL-TIME (זמן אמתי). יצאתי לברר האם מדובר בחפקה מקורית או חיקוי של SIMCITY או אולי שני הדברים גם יחד.

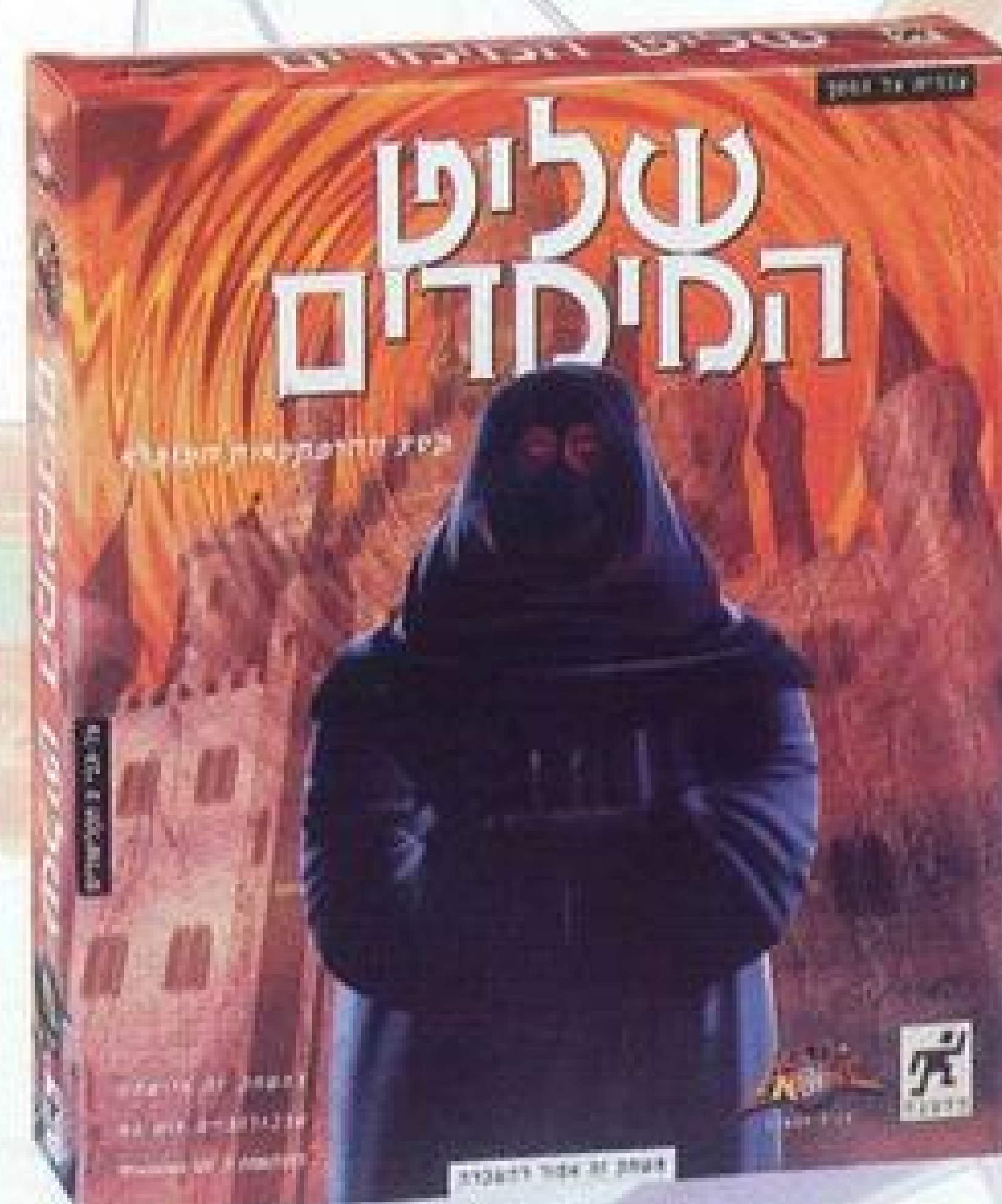
מבצע גלגלים

רנשו אחת מהתוכנות באודעה זו והשתתכו בהגרלה.



לקטנים
מגפי החתול שפיץ
אגדה נפלאה
עם שפיץ, בוגו
וכל החברים.

לגדולים יותר
אפצי-הרפתקאות השבט המכושף
לומדה להכרת הצולם
הסובב אותנו: טבע, חי ואדם.



ולבוגרים
שליט המימדים
מסע הרפתקאות מופלא
ודב גוני באנימציה מדהימה.



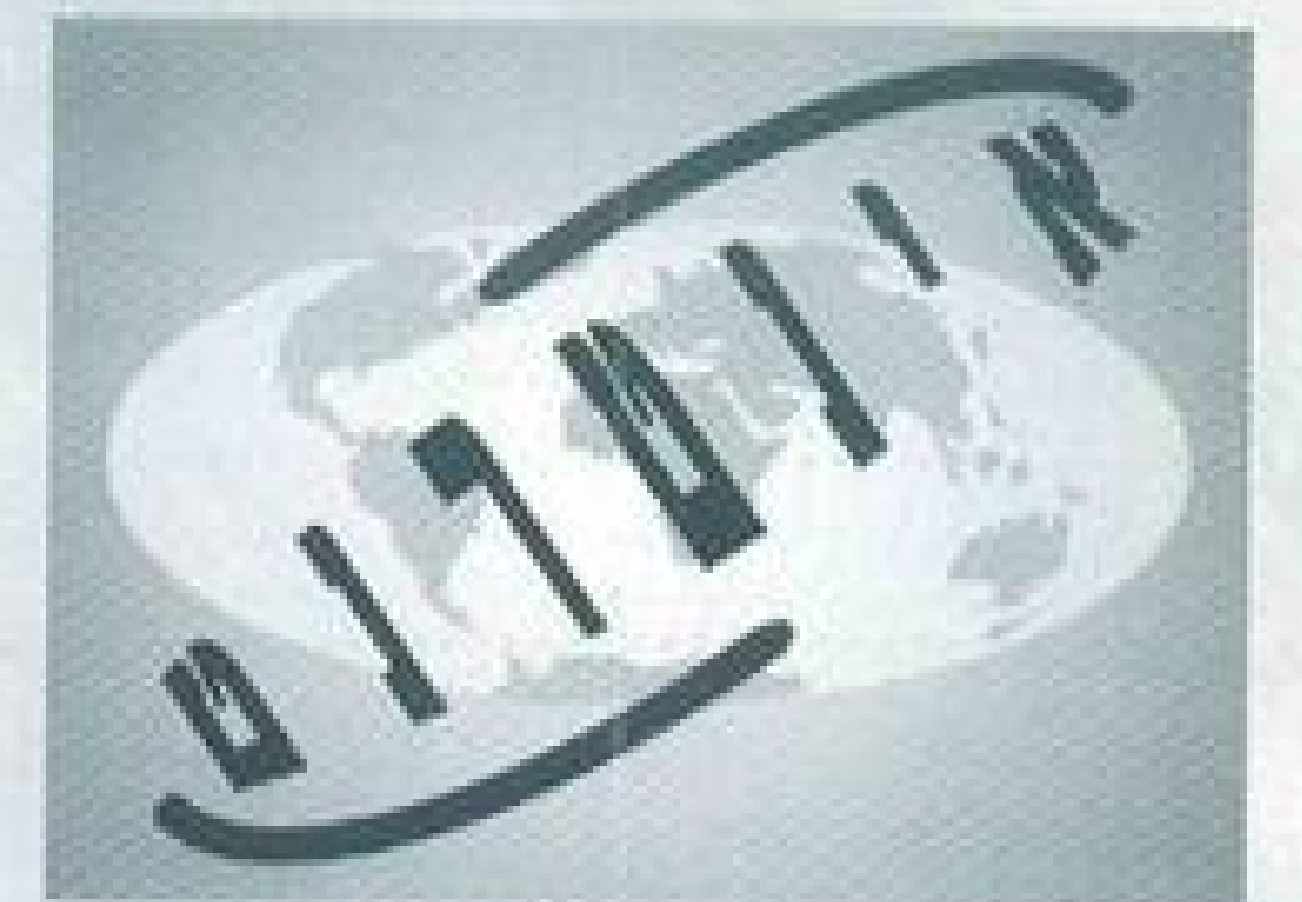
מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת
בית מחשבת: ארלוזורוב 28 הרצליה, טל' 09-552402, פקס' 09-552413.

בכפוף לתקנון המבצע.

להשיג בחנויות:
עפולה: "אוקסבי" ארלוזורוב 10 פרדס חנה: "אוקסבי" החורשים 10 חולון: "אוקסבי" טרלן 40 "סופ קומפי" חנקין 74 "נינטה" כיכר יצמן 13 כפר סבא: "אילד" רוסטילד 88 "סופר מדיה" מרכז סביר
"אוקסבי" מרכז אהרונים יצמן 83 לוד: "אלפרדהאוס" גולומב 45 רחובות: "אלקום מחשבים" (קרית עקרון, כילו סנטר) "מנהל" הרצל 192 "משאלות" הרצל 220 נ. העיר "מחשבים וכו"י" עכץ 21 (פזת
יצמן) נתניה: "כנס סק" יצמן 2 "אוקסבי" הרצל 8 רמת-גן: "יבצי" לנעור עוזיאל 88 "מחשבים וכו"י" כיאלק 67 "פי אנד פי" בצלאל 19 "צעצועי ענת" קניון אילון "רם מחשבים" ירושלים 34 רעננה:
"נצנים" אחוזה 100 "רן סייס" אחוזה 198 "תקליטונת" אליעזר יפה 3 "מח-מח-מח" "פנת הילד" טהליבר 4 "רומן מחשבים" חיים עוזר 30 "תוכנות" ההגנה 10 "נאי שיוק" איכילוב 13 "שוק נעים
(סטימצקי) חובבי ציון 7 תל-אביב: "גורן מחשבים" האחים מסלויטה 15 "דסה לאבי" אבן-גבירול 30 (לונדון סניטור) "פריק" אבן-גבירול 60 "אוקסבי" פרישמן 77 "מולטי גייס" יהודה הסככי 44 "סופר
זאוס" התחנה המרכזית החדשה "ידידימית" דרך מית 84 "שקס אלקטריק" דייזנגוף סנטר באר-שבע: "דרום מחשבים" הדסה 67 "מ.ד.ן" עולם המחשב" החלוץ 136/1 "מיקרולנד" טרנסילנד 67 "א.ת.
קומפיוטר סנטר" האכזות 40 י.ש. שורשי" ההסתדרות 73 נבתיים: "יוזף" יצמן 45 אשדוד: "מ.ש. מערכות" חיים שפירא חנות 25 ראש-צ: "מולטי גייס" רוסטילד 53 "תקליטונת" רדכלה 9 ירושלים:
"מזון אופיס" כנסי נשרים 64 "מחשב ולמד" שדי משה דין 184 "פי סי מניה" החבצלת 4 "קול זאבי" הראשונים 13, קניון מלחה, עמק אילון 30 שהם "מדיה" מרכז כלל יפו 97 "מכשור ציון" "קומפיומדיה"
קניון הראל קציר: "מחשבים זה אנחנו" מרכז אלגית עין שחר טבריה: "אוקסבי" תחנת דלק אלון רמת-השרון: "מערת" אוטישקין 22 "אוקסבי" אוטישקין 38 בני-ברק: "מרכז המחשבים" רבי עקיבא 85
אריאל: "נצר אריאל" מרכז מסחרי יא חיפה: "יחסי מחשבים" ציק פוסט, מרכז חורב, קניון לב הספר, קניון קריה ביאליק "אשקלון": "צעצועי דובי" הרצל 34 "צ.ק.ה." צה"ל 25 הרצליה: "מירק חמרי"
סוקולוב 29 פסאני סטאר "קליימקס" סוקולוב 1 "קומפיוטר" בן-גוריון 48 אילת: "אוקסבי" מרכז מל-בלעדי בת-ים: "יחסימית" בלסר 138 יהוד: "אוקסבי" קניון סביבים חדרה: "אוקסבי" הנשיא 85 בית-שאן:
"אוקסבי" מרכז רסקו 6.

רשתות שיווק:
"אופיס דפוס" תל-אביב, שפיים, אשדוד, נס-ציונה, "באג סטור" ירושלים, דייזנגוף סנטר תיא, דייזנגוף 101 (סטימצקי) תיא, נתניה, כח-ים, כפר-סבא, אשדוד, חדרה, באר-שבע, הרצליה, דייזנגוף בר-אילן,
דיזנגוף תיא, ראש-ציונה, "בניס ארט" ראש-ציונה, אשדוד, קניון לה הוזה, אשדוד, קניון לב אשדוד, רמת-גן מרכז מסחרי מרום נוה "בלוק באסטרי" רמת-גן, חיפה, ירושלים, ראש-ציונה "דינמיקה" רמת-גן, קניון אילון,
ירושלים קניון מלחה, כפר-סבא קניון ערים, ראש-ציונה, קניון הוזה, תל-אביב: רמת אביב ג' וכל סניפי רשת המחשבים. "היפיר טוי" רחובות, רמת-גן, כח-תקווה, חיפה, קריית-שמונה, נצרת, אשדוד, כפר-סבא,
ירושלים, ראש-ציונה. "צענים מחשבים" ראש-ציונה, קניון הוזה, תל-אביב דייזנגוף סנטר, רמתיש אוטישקין 61, "מ.ש. מערכות" חיים שפירא חנות, רמת-גן, קניון אילון, חיפה ההסתדרות
271 "סופר אופיס" רמת-גן, רעננה, תל-אביב, חיפה. רשת חנויות "שקס אלקטריק" ברחבי הארץ. רשת חנויות "סטימצקי" בכל רחבי הארץ.

חדשנות



בכל שעה - בכל מקום

מעלה ואילך תוכל להשתמש בתוכנת הרשת שלך כדי לגשת ליומנך האישי בכל זמן ובכל מקום. זאת תודות לחברת Microsystems אשר הוציאה את תוכנת CaLANdar Web Scheduler. תוכנה זו

מאפשר מהירות העברת מידע גבוהה מאוד במחיר של \$45 לחודש אחרי רכישת מודם ייחודי לרשת הכבלים במחיר של \$475. יש לציין כי נערכים ניסויים רבים לשירות דרך רשת הכבלים, אך עדיין קיים ספק גדול אם יצטרפו אליו מנויים נוספים לפני סוף השנה.



Explorer 4,5

בגיליון הקודם דיווחנו על הוצאתו הקרובה של Netscape 4 לשוק וכבר אנו מתבשרים על ה-Internet Explorer 4. הוא יכלול את כל התכונות של קודמיו כולל יישור קו עם הטכנולוגיה האחרונה ועם הפיתוחים של Netscape. בנוסף לכך, הוא

יפעל באינטגרציה מלאה יותר עם ה-NASHVILLE (גרסת ה-Windows הבאה), כלומר עבודה שוטפת מ"שולחן העבודה שלך".

ממירע נוסף שהגיע אליי מתברר כי במיקרוסופט כבר בונים את השלד של הגרסה החמישית אשר אינה מסתמכת על הגרסאות הקודמות, שתכלול תמיכה רחבה יותר לשאר תוכנות החברה, ובין היתר, התאמה מלאה ל-OFFICE 97.

פתיתים

★ חברת הטלוויזיה CAI Wireless Systems מסיימת בימים אלו את בחינת האפשרות של אספקת שירותי אינטרנט אלחוטיים ברחבי וושינגטון. התקשורת תהיה במהירויות שבין 10Mbps ל-27Mbps, ומחירה יהיה כמחיר חיבור קווי רגיל.

★ מחקר חדש מגלה (את הברור מאליו) שדפדפן Netscape הוא הנפוץ ביותר והבא אחריו הוא ה-Internet Explorer, כמו כן, עולה מן המחקר כי המשתמשים רחוקים מלהיות נאמנים



יושבת על שרת הרשת אצלך במשרד או אצל נותן שירותי הרשת שלך ואלו תוכל לגשת מכל חיבור אינטרנט בעולם. ה-CaLANdar מהווה תשובה הולמת לאנשי העסקים של היום, ולמשתמשי האינטרנט אשר זקוקים לגישה יעילה ליומניהם האישיים בזמן שהם עובדים הרחק מהמשרד המרכזי, אומר נייג'ל ספיסר נשיא חברת Microsystems. הנתונים משרת התוכנה עוברים אל הדפדפן המבוסס דרך פרוטוקול TCP/IP בצורת דף HTML.

פרטים נוספים באתר:

<http://www.microsys.com>

אבטחה

חברת InVision Technologies וחברת STARTUP ישראלית הציגה טכנולוגיה חדשה וזולה המאפשרת הגנה מקסימלית לתקשורת באינטרנט. טכנולוגיה זו נקראת Dubbed TravelRuadr, והיא משלבת כרטיס חכם לזיהוי אישי (PID), ומערכת הצפנה אשר מבטיחה כי הקבצים המועברים דרך האינטרנט יהיו מוגנים עד שיגיעו ליעדם.

אינטרנט בכבלים

בעיר יוסטון שבטקסס קיים שירות גישה לאינטרנט דרך רשת הכבלים של הטלוויזיה, זאת בזכות שיתוף הפעולה בין חברת הטלוויזיה Phonoscope וחברת NeoSoft ISP. השירות דרך קווים אלו

אינטרנט

המדומה, בה יהיה ניתן לראות את בן השיח באופן מושלם בעולם הקיברנטי של האינטרנט.

★ תוכנת ה-Windows הבאה וולא משנה איך יקראו לה, תכלול דפדפן פונקציונלי פנימי לרשת - כך מודיע ביל גייטס.



דווקא לסוג זה או אחר של דפדפן. ★ השנה, רשת האינטרנט בת 30, למרות שהיא עדיין נחשבת כאילו היא נמצאת בחיתוליה - כדאי לעקוב ברשת אחרי פרסומי המסיבות הקרובות.

★ מיקרוסופט מודיעה כי היא מתחילה בתכנון של תוכנת שיחות חדשה לאינטרנט בטכנולוגיית המציאות

חור ברשת

יוצרת קשר עם אתר GOPHER, האתר שולח הוראות אל מחשב המשתמש. הוראות אלו עלולות, תחת תנאים מסוימים, להתקבל על ידי המחשב בבית כפקודות. מדובר כאן בבעיה שקיימת תחת כל מערכת הפעלה, אך מתברר שדווקא באחת ממערכות ההפעלה המוגנות יותר, ה-UNIX, ניתן להשתמש בבאג ישן במערכת, ותוך כדי כך להגיע למחיצת ה-ROOT ומשם הדרך פתוחה.

פקודות GOPHER סוררות אלו, עלולות להגיע גם אל מחשבים המוגנים מאחורי "FIRE WALL" (אמצעי הגנה אשר מונע גישה ומבטיח שהמשתמשים לא יוכלו לגרום נזק למערכת). הבטחה המדאיגה ביותר היא שניתן לשלוח קובץ JAVA המקבל ישמח להריץ אותו ללא כל הוראה נוספת. כאשר ה-GOPHER, כאשר ה-PC המקבל ישמח להריץ אותו ללא כל הוראה נוספת. כאשר כל חברות האינטרנט רצות קדימה אחר טכנולוגיית האינטרנט המתפתחת ומוסיפות יישומים חדשים כדי להגביר את החוויה האינטראקטיבית, כביכול, של המשתמשים, עלינו להיות גם מאוד זהירים. הרצת תוכניות לא ידועות ללא כל פקודה מוקדמת עלולה למוטט את כל ההישגים באבטחת רשתות מידע, ובייחוד את הניסיון להפוך את האינטרנט לשוק עולמי בטוח לעסקאות מעסקאות שונות.

כמויות גדולות של דפי אינטרנט, תמונות ומידע עוברות אל מחשב המשתמש ונשמרות שם במחיצה הנקראת CACHE, ללא כל אפשרות שליטה ביד המשתמש (למעשה אין ברירה אחרת).

בעיית אבטחה נוספת קיימת גם בחיבור שבין שתי האפליקציות הנ"ל וכידוע, גרסאות ה-Netscape החדשות יותר, מפעילות גם אפליקציות ה-JAVA. ה-JASM (Java Applet Security Manager) - מנגנון הקיים ב-Netscape על מנת לאבטח את המשתמש מפני פגיעה באפליקציות ה-JAVA, אמור לפתור את בעיית האבטחה, אך עקב בעיה שקיימת עם ה-DNS (Domain Name Servers) - מחשבים השומרים בתוכם את הכתובות המספריות והשמות של מחשבי הרשת, ניתן להערים על המחשב, כך שבזמן שהוא "חושב" שהוא מחובר למחשב מסוים הוא למעשה מחובר למחשב אחר לגמרי. פעולה שכזאת נקראת: SPOOFING או בתרגום חופשי "מתחזה", בה אפליקציית ה-JAVA מקושרת למחשב שהיא לא אמורה להגיע אליו.

שתי חולשות אילו תוקנו בגרסאות ה-Netscape האחרונות ובתוכנות הפיתוח של אפליקציות ה-JAVA, אך קיימת בעיית אבטחה נוספת שקשה יותר לתקנה.

למעשה, הבעיה נוגעת לשימוש בשרתי GOPHER, כאשר תוכנת השיט שלך

אבטחת מידע ואבטחת המידע ברשת היו מושגים שייצגו בעיקר את ההגנה על פרטיות דברי המשתמשים או הגנה על מידע עסקי מפני פורצים ונוכלים. יחד עם זאת, אלו לא בעיות האבטחה היחידות וקיים גם הצורך להגן על המשתמש הפרטי שיושב בבית או במשרד.

לאחרונה התגלו מספר בעיות אבטחה חדשות עם אפליקציות ה-JAVA ועם הדפדפן Netscape. אין אלו בעיות אבטחה ישירות, אלא נזקים העלולים להיגרם במקביל או לאחר השיט ברשת.

מכיוון שתוכניות ה-JAVA "מורדות" אל הכונן הקשיח של ה-PC וירצות שם ללא כל בקשה ספציפית ומפורשת של המשתמש, הרי שהסכנה מובנת מאליה. חברת SUN, שפיתחה את שפת ה-JAVA, טרחה רבות כדי למנוע אפשרויות של נזקים מכוונים או לא צפויים למחשב המשתמש. אך אחת האפשרויות העומדות בפני מתכנני ה-JAVA היא לשלוח שני קובצי תוכנה אל המשתמש, כאשר אחת מהן מפעילה את השנייה וזו יכולה לעשות כל דבר על המחשב שלך - למחוק תוכניות, להפיץ וירוס, להתקין תוכנות רדומות או כל דבר אחר.

בעיה דומה נוצרת כאשר אנו משתמשים ב-Netscape. תוך כדי השימוש,



קשה לומר לאחר היתקלות אחת או שתיים. הפיצוצים מרשימים ביותר, מותאמים בקנה המידה שלהם לכל המתרחש סביב וכמעט כל פריט נוף ייפגע בצורה זו או אחרת מהירי (בניגוד למה שראינו ב-SYNDICATE). בין מטחי הירי, סצינות המוות האכזריות וההתפוצצויות ניתן גם לשמוע צלילים וקולות רקע שונים של ההתרחשויות מסביב, כמו צעקות "RUN AWAY" וכו'.

לסיכום

כאמור, המשחק אינו מתבסס על הליכה וירי בלבד, חלקו מערב שימוש בדלתות, מעליות ופריסה של הלוחמים השונים במקומות שונים ברחבי המסך. השליטה המלאה והמושלמת בחיילים מושגת תוך זמן קצר לאחר שלומדים לשלב את השימוש במקלדת עם העכבר. המסכים הופכים קשים יותר ככל שמתקדמים והמשימות האחרונות מורכבות למדי, ומצריכות שילוב טוב של אסטרטגיה, זהירות רבה, כוח אש וחוכמת משחק.

אין זה משחק קל והוא מבטיח שידורים חוזרים רבים על מנת להגיע לסופו. סיפור העלילה תוך שילוב יישום מוצלח של הרקע, דרך הגרפיקה והצלילים המתאימים, יוצרים משחק משעשע ומאוד ייחודי.



פירוט מרשים

מבחינה גרפית המשחק יפה וכולל פרטים קטנים בעלי הדגשה מיוחדת ורלבנטיות למהות הסיפור. באזורי הגברים, למשל, ניתן למצוא חרדי אשפה בכל פינה, חביות בירה ושולחנות קלפים. בניגוד לאזורי הנשים המצוחצחים, הבאים לרמוז שהדבר היחיד שששים יודעות לעשות הוא לנקות ולסדר, דבר שהיה



הרב, הן מבחינת נקודת המבט והן מבחינת צורת המשחק עצמה. האינטליגנציה המלאכותית ב-GENDER WARS היא ברמה גבוהה מאוד, מה שמאפשר לשחקני המחשב להגיב באופן אינדיבידואלי לכל המתרחש במהלך המשחק ולא לעקוב אחרי תבנית קבועה מראש.

מנשק המשחק דומה גם הוא לזה של המשחקים המוזכרים כאן - את הלוחם שולחים למקום מסוים על ידי העברת הסמן למקום המיועד ולחיצה עליו, והירי מתבצע לעבר הכוונת שסמן העכבר מצוין. מיומנות וזריזות השחקן עומדים כאן למבחן במקרים בהם יש צורך להחליף בין החיילים הלוחמים או בין כלי נשק תוך כדי הקרב - דבר שעלול להתברר כמסובך במקצת.

בשלבים רבים של המשחק קשה לעמוד בפיתוי לנסות לרוץ קדימה לעבר האויב, בין הכדורים השורקים, כאשר כל

GENDER WARS

מלחמת המינים בעיצומה

מאת: אדיר להב

רוב משחקי המחשב מתבססים על רעיון המלחמה, אך הפעם, אני חייב להודות, הצליחו להפתיע אותנו, ואת זאת חברים, לא ניתן לעשות בקלות. הפעם מדובר במלחמה בין שני המינים - הזכר והנקבה.

GENDER WARS מעלה את המאבק העתיק בין המינים לרמה חדשה - מלחמה של ממש.

המשחק סביב הקצנה של הסטריאוטיפים הקיימים לגבי כל אחד מהמינים. למשל, הגברים מוצגים כברוטאליים, חסרי בינה, הניזונים מכוריה בלבד, חיים במגורים מטונפים ומגעילים, משחקים במשחקי חצים ויורקים כל היום. הנשים, לעומת זאת, מוצגות כאילו יצאו ברגעים אלו ממפעל של טמבור כשהן מאופרות באופן מזעזע, נטולות כל כושר טכני ומבולות את עיקר זמנן במעשים חסרי תכלית.

מלחמה 3 X

לאחר שבחרת את המין יוצאים למלחמה. כל אחד מהצדדים מחזיק יחידה מיוחדת של לוחמים המתמחים בתחומי קרב שונים. מיומנויות הקרב מתחלקות למספר קטגוריות כגון: אינטליגנציה, אגרסיביות, דיוק וכו'. בשני המסלולים (כנציג הגברים או הנשים) עומדות בפניך 14 משימות שונות, אותן יש להשלים ברצף על מנת להגיע לסוף המשחק.

המשימות מגוונות מאוד ושונות אחת מהשנייה, הן במטרה והן בדרך לפתרונן. כאן נכנסת לתמונה בחירת הלוחמים: יש לבצע את הבחירה בזהירות רבה, שכן לכל אחד מהלוחמים יתרונות שונים ועליך לבחור בארבעה לוחמים מתאימים לכל משימה, כאשר כל אחד מהם מוגבל במספר כלי הנשק אותם הוא יכול לשאת. חלק מהמשימות הגנתיות (כמו להגן על בסיס צבא) ואחרות דורשות מיומנויות אתלטיות או כוח אש רב. כל משימה נפתחת בתצוגה המדגימה בפניך את המטרה העיקרית שלה, בין אם מדובר בחיסול מדען, חטיפה, חיסול מתקני אויב חיוניים וכו'.

כל הפעילות מתרחשת מנקודת מבט איזומטרית ומי ששיחק ב-CRUSADER או ב-SYNDICATE יבחין מייד בדמיון

הרקע שהביא להתרחשויות הנוכחיות מובא בהקדמה המזוהה ביותר שראיתי אי פעם במשחק PC. כאן ניתן לשמוע ויכוח בין המינים (המובא בקולותיהם של פול דארוו וג'קלין פירס) הכולל גידופים, עלבונות, קללות, גסויות ועוד כל מיני "פניני לשון". ככל הנראה, הוויכוח אמור להכניס את השחקן למצב הרוח הנכון לקראת המשחק ולהציבו בעמדה של הצד המיני אליו הוא שייך (ואם זאת המטרה האמיתית, אז קשה לומר שהיא הושגה בהצלחה).

"זהו אוהל הבנים..."

GENDER WARS מתרחש בסביבה עתידנית בה שני המינים התרחקו אחד מהשני עד שכמעט ונותק ביניהם כל קשר. בשלב זה עולה השאלה הבסיסית לגבי הרבייה, זאת, מתברר, נעשית על ידי סניפי בנק הורע וסניפי בנק הביציות, המספקים "חומרים" למעבדות ההפריה המלאכותית.

נכון, ככל שנקבל יותר תשובות כך גם יגדל מלאי השאלות, שכן המצבים העלולים להתרחש בסיטואציות המוזכרות, משאירים את אמינות הסיפור הזה איפשהו באזור האפס. איך שלא יהיה, הפרטים ממש לא רלבנטיים וכל מה שישאר לך בסוף כל הסיפור הזה הוא שגברים ונשים לא מסתדרים.

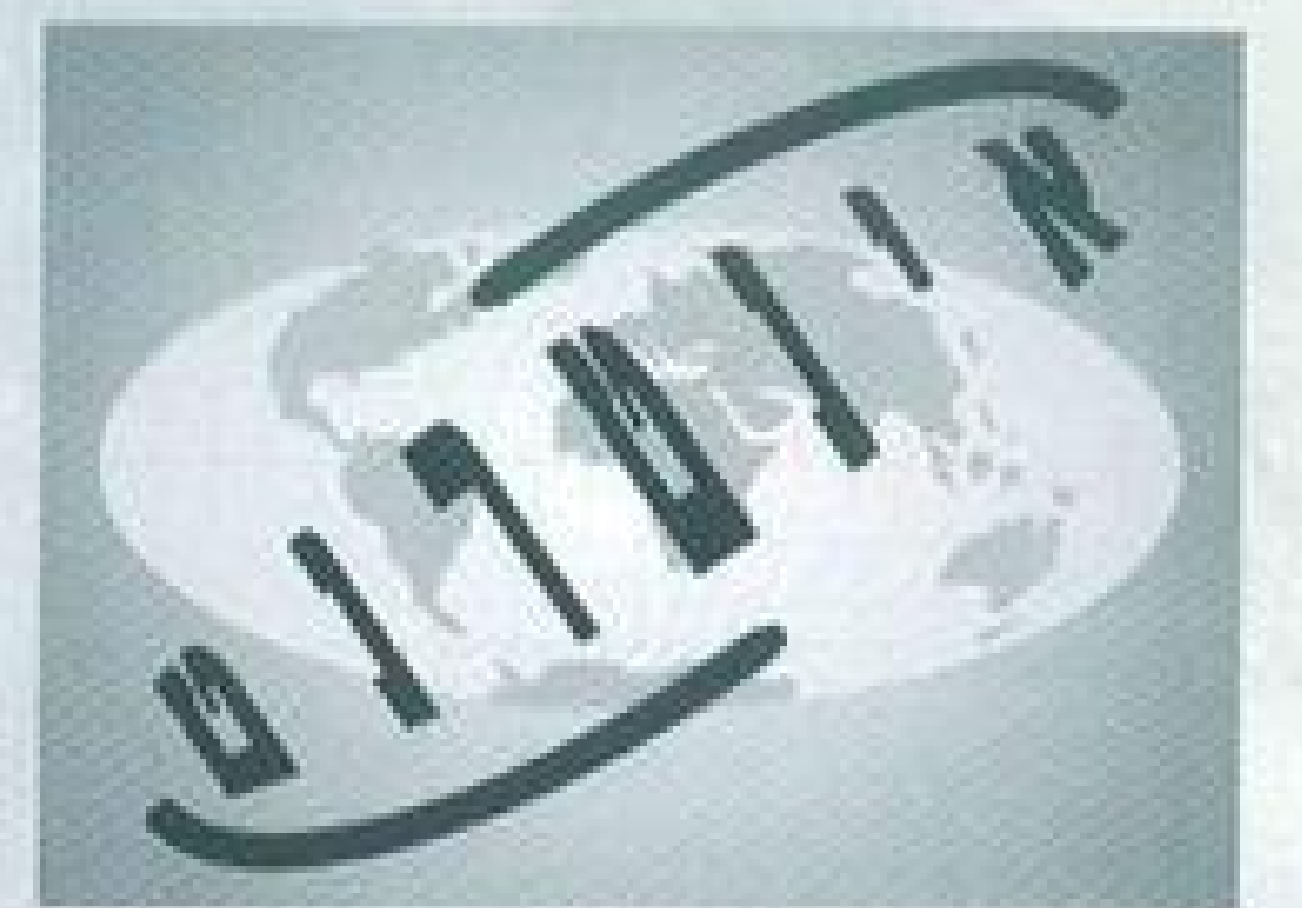
המשחק מיועד לקהל הרחב ולא דווקא לשוביניסטים ולפמיניסטיות שבינינו, לכן בעת בחירת צד במאבק, חלקנו ניצבים בפני דילמה של ממש. בכל אופן, לאחר סיום המשחק אני סמוך ובטוח שתמצאו להמשיכו (או למעשה להתחילו מהתחלה), כאשר אתם משחקים ומבצעים את משימות הצד השני.

למעשה, GENDER WARS בונה את





דחיית סיפוק אין בוחרים ספק שירות?



שונות

שירות בחו"ל ישנם ספקים המאפשרים מתן של שירותי אינטרנט גם במדינות חוץ, בעיקר בארה"ב ובחלק ממדינות אירופה. אם אתה נוסע לחו"ל לעתים רחוקות וזקוק לשירותי אינטרנט ודואר קבועים, כדאי לברר אם ספק האינטרנט שלך מספק שירותים גם במדינות זרות.

מחיר: לבסוף הגענו לנושא הכאוב של המחיר. ישנם מספר גורמים המרכיבים את התשלום על שעות השיטוט באינטרנט. אלו הם התשלום החודשי בעד מספר שעות התחברות, התשלום על כל שעה נוספת מעבר למוגדר בחבילת השירות והתשלום על שיחות הטלפון לבזק שאינו קשור לספק שירותי האינטרנט.

מחירי השירותים בדרך כלל דומים אצל כל נותני השירות ותואמים את רמתו. ספקים גדולים, המספקים מערכות מחשב גדולות, קווים מהירים ושירות איכותי דורשים תשלום גבוה יותר ואין זה אלא טבעי. מעבר לכך, יש לזכור כי התקשרות עם ספק זול עלולה לגרום סיכונים כמו היעלמות הספק (ראטה סרב) עם כל האינפורמציה והדואר שהיו מאוחסנים על השרת, או בעיה חוזרת ונשנית של קו תפוס וניתוקים בלתי פוסקים.

לפני שאתה מחליט על ספק השירות שלך כדאי להתקשר לכמה מהספקים בארץ, לשאול ולברר מה הם מציעים על מנת לחסוך טרדה וכאבי ראש מיותרים בעתיד. גלישה נעימה.

לפרסומים עצמיים של החברה אותה אתה מנסה להשיג. מספר התומכים שהחברה מעמידה לרשותך חשוב מאוד והייב להיות תלוי במספר המנויים ושעות העומס השונות. כל ספקי השירות מצהירים כי הם מספקים שירות תמיכה מלא בן 7 ימים בשבוע, 24 שעות ביממה, אך יש הבדל גדול מאוד בין חברה המספקת לך שירות לילה בו נמצא איש שירות אחד מנמנם, לבין חברה המעמידה לרשותך צוות מיומן של 5 עד 10 תומכים בכל שעות הלילה.

מקצועיות השירות: איננו יכולים לצפות שכל תומך יכיר לעומק את כל תוכנות התקשורת בכל הגרסאות והסטנדרטים לכל הפלטפורמות והמחשבים הקיימים. לכן, בשירות התמיכה מצויים מספר תומכים המתמחים בנושאים, תוכנות ומחשבים שונים. במידה והתומך העונה לך אינו מתמצא בסוג התוכנות איתן אתה עובד, הוא יעביר אותך לאדם אחר המתמצא יותר בתחום זה יקרה, בדרך כלל, רק עם אתה עובד עם תוכנות נדירות במיוחד - חלק מספקי השירות מספקים את תוכנות התקשורת שלהם ללקוחות ובכך פותרים בעיות רבות.

סבלנות התומך, מקצועיותו ואמינותו, כמו גם גישתו לצרכים החופים ולהתאמת התשובה לרמת השואל, נחשבים להכרחיים אצל נותן שירות. בכל אופן, קבלת תשובה תוך 10-20 דקות מתחילת הבעיה נחשבת לשירות טוב. השתתות של למעלה משעה עד קבלת התשובה היא שירות מתחת לסביר.

קצוב. ספקי שירות טובים מבצעים גם גיבוי על ידי מחשב MIRROR.

גיבוי שירות: במידה ומתרחשת תקלה ברשת המרכזית של ספק השירות יש לדאוג להעברה מסודרת של המנויים ממרכז תקשורת אחד למרכז תקשורת אחר בארץ (בזמן התקלה) תוך הרגשה מינימלית של עומס.

גיבוי עולמי: במידה ומתרחשת תקלה קטסטרופלית אצל ספק השירות או ניתוק זמני של קווי התקשורת לארץ, אתר MIRROR מרוחק של ספק השירות יכול לספק שירותים או לאחסן דואר המגיע מחו"ל עד שתתקן התקלה, ורק אז יישלח הדואר אל המנויים. שירות בקנה מידה עולמי שכזה ניתן רק על ידי ספקי השירות הגדולים ביותר.

מערכות אל פסק: כדי למנוע את "נפילת" השרת במקרה של הפסקת חשמל, על ספק השירות להיות מצויד במערכות UPS לתקופה ממושכת ככל הניתן, כמו גם בגנרטורים שייספקו חשמל לתקלות ממושכות יותר.

שירותי תמיכה

שעות השירות: כל ספק שירות חייב לספק ללקוחותיו שירות בכל ימות השבוע ובכל שעות היממה. לעתים שעות הפעילות ההומות ביותר מתרחשות דווקא בשעות הלילה המאוחרות (22:00-2:00).

איכות השירות: לאיכות השירות ישנה חשיבות רבה, שכן אנו יודעים שטבעם של דברים להשתבש דווקא ברגעים הכי קריטיים. הדברים רלבנטיים במיוחד כשמדובר במשתמשים חדשים שבדרך כלל זקוקים לסבלנות ואורך רוח מקסימליים, על מנת להתמצא במערכות חדשות.

כמות השירות: אין תסכול רב יותר מלהתקשר לשירות התמיכה ולהמתין דקות ארוכות לתשובה בעוד אתה מאזין

גיבוי למקרה של תקלה.

קבלת השירות מהעולם: ספקי השירות בארץ מתחברים אל ספקי שירות אחרים ברחבי העולם (בדרך כלל לספק שירות בחוץ באירופה). ככל שספק השירות שלך מתחבר ליותר גופים בחו"ל כך השירות שאתה מקבל יהיה בטוח ואמין יותר. חיבור למספר ספקי שירות בחו"ל במספר קווים בינלאומיים, מונע את ניתוק השרת המקומית כולה במקרה של תקלה אצל אחד מהספקים הזרים.

שירותי מחשב

מערכת המחשב: על מחשבי השרת של ספק השירות "יושבים" כל המנויים המחוברים ומפעילים את תוכנות התקשורת השונות, פרוטוקולי תקשורת שונים ועוד. ככל שרשת זו תורכב ממחשבים רבים יותר,

להתחבר וצריך לזכור שמלבד התשלום עבור שירות ההתחברות יש לשלם גם עבור שיחות הטלפון - לבזק כמובן. מספר מודמים: ההתחברות אל מחשב ספק השירות מתבצעת דרך המודם וככל שישנו מספר גדול יותר של מודמים הסיכוי להתחבר גדול יותר. שירות הנחשב לשירות סביר הוא מודם אחד על כל 15 מנויים. מעל ל-15 נחשב לעמוס ומתחת ל-15 נחשב שירות טוב עוד יותר.

מהירות גישה: בדוק את מהירות הגישה של ספק השירות. במידה ויש בידך מודם במהירות של 28,800, לא תרצה להתחבר לספק שירות שרוב המודמים שלו עדיין עובדים במהירויות נמוכות של 9,600 ו-14,400.

קווי חוץ: אילו קווי התקשורת שמחברים את ספק השירות לאינטרנט. ישנם סוגים רבים של קווים במהירויות וקיבולות שונות. אל תסתנוור מספקי שירות המציעים לך

מאת: עמית חסון-אלוני

אתה רוצה להתחבר לאינטרנט, אבל לא יודע בדיוק במי לבחור. לפניך מספר פרמטרים על פיהם נשפט ספק שירות אמין ואיכותי.

בארץ, היצע ספקי השירות לאינטרנט הוא מצומצם ביותר, אך עדיין, כאשר אתה בוחר לעצמך ספק שירות, בדוק היטב את מגוון השירותים שהוא מציע לך, את איכות השירות שהוא מספק ואת איכות התמיכה הניתנת לך.

שלושה אלמנטים מרכזיים קיימים במתן שירותי התחברות לאינטרנט:

א. שירותי התקשורת - אלו כוללים שני מרכיבים מרכזיים: מספר המודמים שהחברה מעמידה ללקוחותיה ומספר קווי ההתחברות שלה עם רשת האינטרנט ברחבי העולם.

ב. שירותי המחשב - אלו למעשה המחשבים עליהם מתבצעת רוב העבודה שלך, הם כוללים את כל המידע של המתחברים, הדואר, דפי הבית ועוד.

ג. שירותי התמיכה - שירותים אלו קיימים על מנת לעזור לך בשעת צרה (הקשורה באינטרנט כמובן) ולענות על שאלותיך. שירותים אילו עלולים להיות קריטיים כשמדובר במשתמש חדש.

שירותי תקשורת

כיסוי אזורי חיוג: בראש ובראשונה יש לבדוק האם ספק השירות בו אתה מעוניין מספק שירות באזור החיוג שלך; אם לא, תיאלץ לבצע שיחות בין עירוניות על מנת



חזקים יותר ומהירים יותר, כך העומס יפחת והפעולות יתבצעו מהר יותר. ספק שירות המאפשר שירותי PROXY, משפר באופן ניכר את זמן התגובה של המחשב.

שירותי תוכנה: עליך לבדוק אלו שירותים מסופקים לך, מלבד השירותים הקבועים, כגון: דואר, FTP, TELNET, USENET, GOPHER ועוד. מעבר לכך, ישנם גם שירותים הנחשבים על ידי ספקי שירות שונים או לא קיימים כלל. חלק מספקי השירות נותנים את האפשרות של הקמת PERSONAL HOME PAGE לכל אחד ממנויהם, אחרים לא.

גיבוי תוכנה: שמירת כל המידע המצוי על המחשב הכרחית למקרה של תקלה ולעתים, צורת העבודה של ספק השירות בנושא זה מדגימה את רצינותו. הגיבוי מתבצע בתחנת השירות על טיפים תוך זמן

קווים לווייניים, הקווים האופטיים התת ימיים מהירים בהרבה גם בעקבות המרחק הקצר יותר, וגם מפני שאין בהם את ההפרעות הסטטיות שקיימות בקווים האלחוטיים, כתוצאה מגלי רדיו והפרעות במזג האוויר.

בדוק את מספר הקווים ואת הקיבולת שלהם, ודא שספק השירות ישנם גם קווי

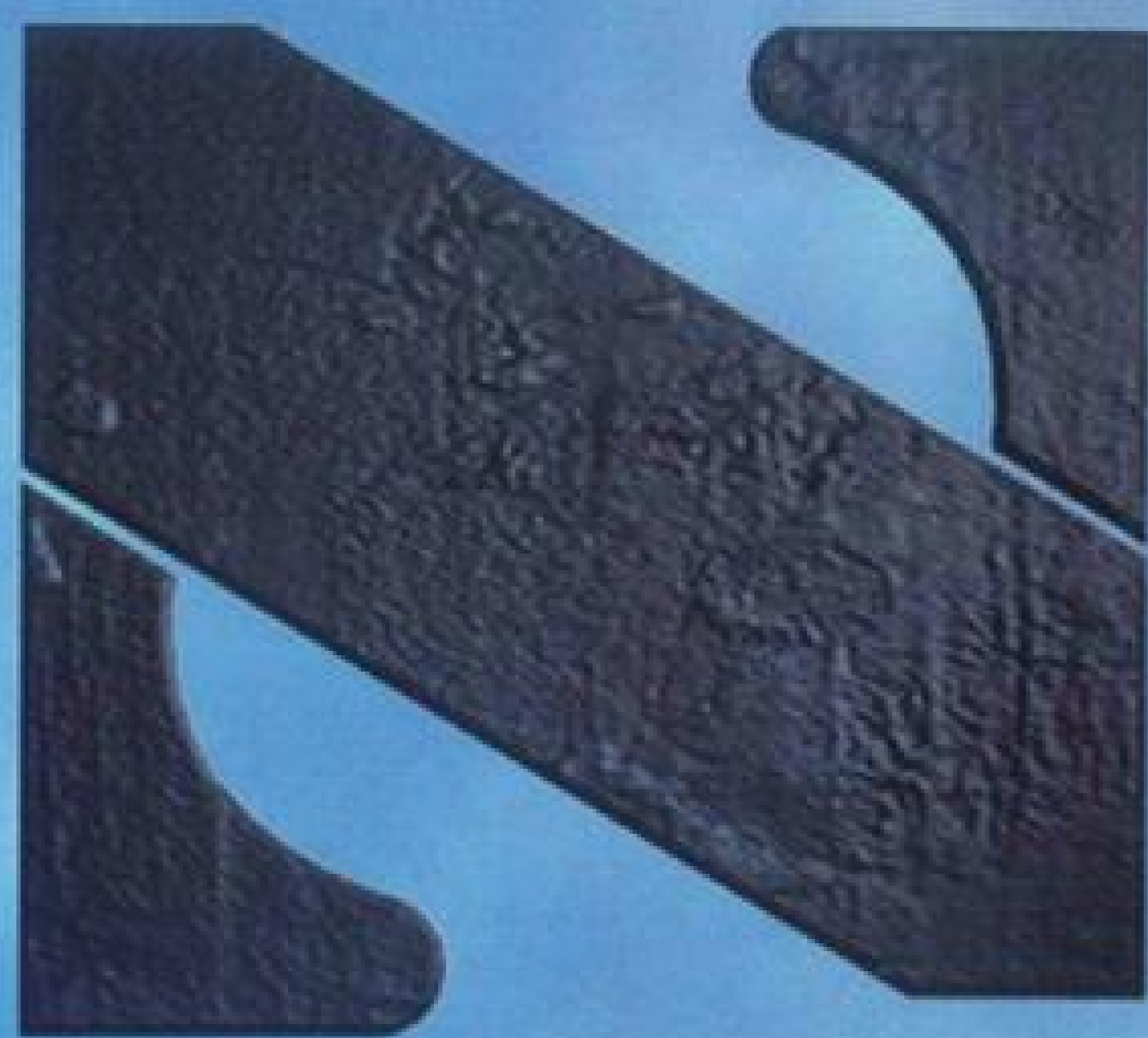


111511

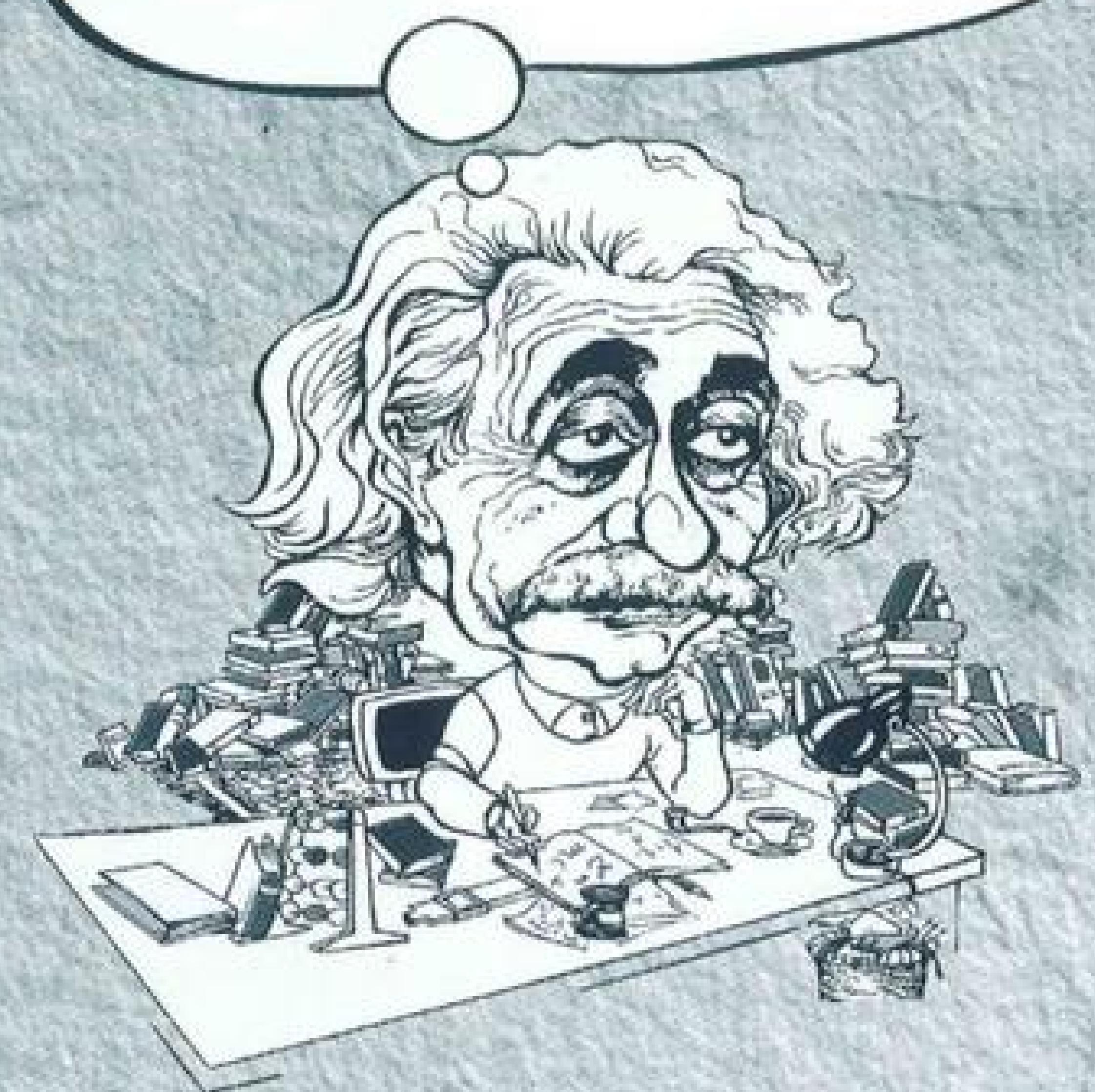
66

WIZ

CMDR: ZOD



לחולאתי
של צ"ר וויז



גל מראשון לציון מספר שהוא התקין את מערכת ההפעלה Windows 95 בעברית על מחשב פנטיום המכיל מודם הפועל במחיריות 14,400 באור. Windows 95 זיהתה את המודם והתקינה אותו כמודם תיקני 14,400. מאז ההתקנה, כאשר הוא מנסה להוריד קובץ גדול מהאינטרנט, המודם מפסיק לעבוד והשיחה מתנתקת. בעבר, הוא פנה לספק שירות האינטרנט ולמוכר המודם, אך הבעיה עדיין קיימת.

מה עושים?

שלום לגל. נראה לי כי הבעיה נובעת ממנהל ההתקן של המודם שלך. לעתים, כאשר Windows 95 מנסה לזהות את סוג

המודם, היא מחליטה להתקין מנהל התקן מסוים שאינו מתאים בדיוק למודם שלך - במיוחד אם הוא אינו מופיע ברשימת היצרנים והרגמים של Windows 95. לפיכך, כל מה שעליך לעשות הוא לפנות למודם שלך דרך מנהל ההתקנים, לבחור את המודם ולשנות את הבחירה לאפשרות אחרת של מודם 14,400 כללי.

יעקב מרחובות שואל מה ניתן לעשות למחשב 486 שבכל פעם שמפעילים אותו, צריך להגדיר מחדש את חבון הקשיח ואת שאר נתונים של ה-Bios. בעבר, ניסח כמה פעמים להפעיל את אפשרות השמירה אך

X-Files

לאחרונה נתקלתי במספר פרטומות אודות מחשבי 686 והגדיל לעשות אדם שפנה אליי כדי לשמוע את חוות דעתי אודות מודעה המבשרת על "מבצע חד פעמי" המתקיים רק במוצאי שבת מסוימת, בה יימכר מחשב 686 במחיר מחשב 585. רבותי, האם החלום מתגשם? דור חדש במחיר דור ישן?

הסיפור הזה הזכיר לי את המערכון של התוכנית זהו-זה אודות המחשבים (למי שראה), ולכן החלטתי להבהיר את הנקודה בטרם יפלו בפח רבים וטובים, שאינם מבינים את מאבקי הכוח והכסף שמאחורי שמות הרכיבים.

במשך יותר מעשור, מפתחת חברת אינטל סדרה שלמה של מעבדים ששמה מתחיל במספר 80 ואחריו ספרות נוספות: 286, 386, 486 וכו'. במרוצת הזמן, ראו כמה יצרני רכיבים אחרים את הכמויות האדירות של המעבדים הנמכרים והחליטו לנגוס בעוגת הלקוחות של אינטל. כאשר חברת אינטל הכריזה על המעבד 80486, חברת AMD, הגדולה שביצרני המעבדים תואמי אינטל, העיזה להוציא לשוק מעבד תואם 486 מהיר וזול יותר משל אינטל.

כדי להילחם בתופעת תואמי סדרת המעבדים שלה, החליטה אינטל לרשום זכויות יוצרים על שמות המעבדים וכאן נתקלה בבעיה. מסתבר שאין אפשרות לרשום שם המורכב מספרות כסימן רשום (שם שאסור לאף אחד אחר להשתמש בו). לפיכך, כאשר הכריזה אינטל על המעבד החדש 80586, היא הודיעה ששמו של הרך הנולד יהיה פנטיום ואת השם הזה רשמה החברה כסימן רשום.

דבר לא הואיל.

היי יעקב, הבעיה שאתה מתאר קיימת בהרבה מחשבים ישנים. כאשר מגדירים את נתוני ה-Bios, כגון: תאריך ושעה, סוגי הכוננים וכו', שמירת הנתונים מתבצעת על ידי סוללה קטנה הנמצאת לרוב על גבי לוח האם של המחשב. אחרי כמה שנים הסוללה מתרוקנת ויש להחליפה. אפשרות נוספת, נדירה יותר, הינה קצר הנגרם כתוצאה מנפילת חשמל רגעית - קצר

במוצאי שבת

לפני זמן מה, הוציאה אינטל לשוק בכמויות קטנות מעבד חדש 80686 ששמו הרשמי לעת עתה הוא פנטיום פרו ומחירו מרקיע שחקים - מחירם של מחשבים הכוללים את המעבד מגיע לעשרות אלפי שקלים!

המעבד החדש נועד למחשבים המשמשים כתחנות עבודה חזקות לגרפיקה כבדה ולחישובים סבוכים בזמן אמת. לוח האם של הפנטיום פרו מתוכנן, בנוי ופועל בצורה שונה מהלוחות הקיימים היום, והוא נועד לפעול עם כרטיסים ורכיבי זיכרון מדור חדש ושונה מהקיים. בקיצור, זה לא בשבילכם בשלב זה של החיים.

ובכל זאת, מהו סיפור ה-686 שנשמע לאחרונה? ובכן, לפני כמה חודשים, הוציאה חברת IBM מעבד חדש ונחמד התואם לאינטל פנטיום מבחינת הביצועים, ששמו 6X86 (שימו לב לאות X).

המעבד החדש פועל במהירויות של 120, 133 ו-166MHz. אומנם אף יצרן מחשבים בחו"ל המשתמש במעבד הזה לא יקרא לו מעבד 686, אך אם השם מבלבל אתכם "מעט", וכידוע, בישראל מוכרים הרבה אשליות, מדוע לא למכור מחשב המכיל מעבד 6X86 כמחשב 686 במחיר של 586 רק במוצאי שבת...

אז מה אם המוכר שכח לציין את ה-X המופיע בשם המעבד? אז מה אם הוא אינו מתוצרת אינטל ואינו מקביל למעבד ה-80686, העיקר כתוב - גם 6, גם 86 ותמיד יימצא הקונה אשר יאכל את הלוקש!

אגב, המעבד 6X86 של IBM במהירות 100MHz זול יותר ממעבד פנטיום 100MHz...

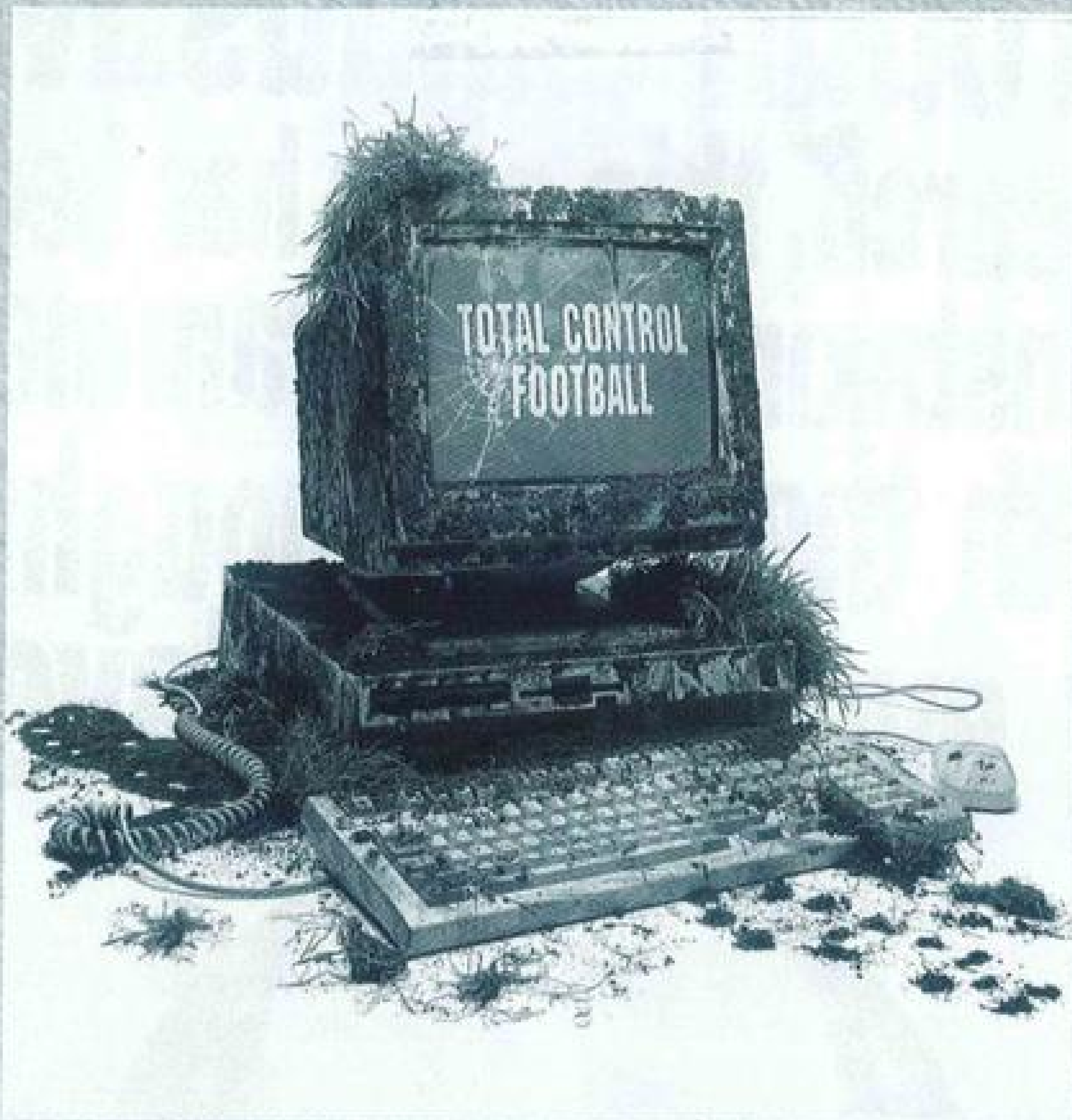
שכזה פורק ומרוקן את הסוללה.

אל דאגה, בכל מעבדת מחשבים יוכלו להחליף את הסוללה בחדשה תמורת כמה עשרות שקלים.

איתן מקריית ביאליק מספר כי כאשר הוא מנסה להעביר קבצים בין המחשב שלו למחשב של חברו, תמיד הוא זה שחייב להתקשר. אם חברו מחייג אליו, המודם שלו

מסרב לענות לשיחה. האם זו תקלה במודם? שלום לאיתן החביב, אין לך מה לדאוג, זו אינה תקלה. בכל מודם קיימים מעין מתגים אלקטרוניים הניתנים להגדרה, ומסוגלים להישמר בתוך זיכרון מיוחד הנמצא על פני כרטיס המודם. בין ההגדרות השונות קיימת האפשרות של מענה אוטומטי לשיחה ולמעשה זוהי פעולת הרמת השופרת, בקרה על עוצמת

האוטומטי של המודם. אם הוא שווה 0, אזי המודם לא יענה לשיחה. אם הוא שווה 1 המודם יענה מייד כשהטלפון יצלצל. ניתן לקבוע את מספר הצלצולים בטרם יענה המודם כדי שאפשר יהיה להספיק לענות לשיחה אם רוצים. מעבר לכך, כל הפרטים נמצאים בספר ההפעלה של המודם תחת הכותרת פקודות Hayes המתחילות תמיד בצמד האותיות AT.



לאחרונה קיבלתי כמה מכתבים מקוראי וויז שהתרעמו על כך שצינתי בתשובה לשאלות שונות על אי קיומו של משחק זה או אחר, והם טוענים שהמשחק נמצא ברשותם או ששיחקו בו אצל חבר וכו'.

חבריי הצעירים, מן הזמן שאני כותב את המדור ועד שהעיתון מגיע לידכם חולף זמן רב מאוד במושגי המשחקים. לכן, אני משתדל להימנע מלענות על שאלות של "מתי יצא המשחק" או "האם ניתן להשיג את המשחק".

בואו ונסכם - אל תשאלו מתי ואני לא אענה תשובות מסעות.

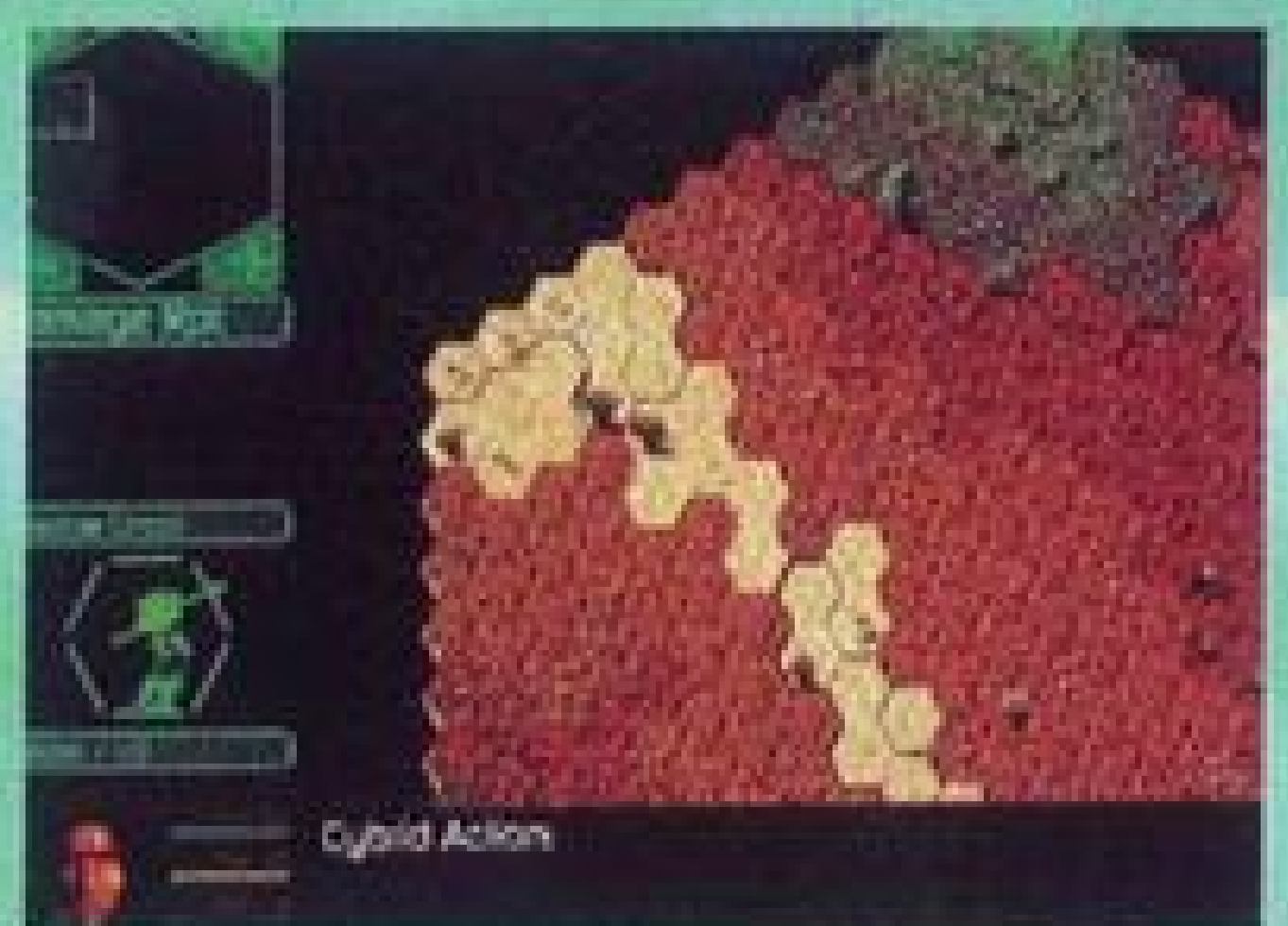
האלקטרו-מגנטי בכל כוכב. כתוצאה מכך, יחולו שינויים ביכולות ה-HERCS וה-BIODERMS; כוכבים מסוימים כל ה-HERCS יוכלו ללכת מספר כפול של משושים בכל תור, באחרים, כל המיומנויות של ה-BIODERMS ישתפרו. ישנם אפילו כוכבים בהם מכונות ירייה לא מתפקדות משום שאין בהם אטמוספירה... מבחינה חזותית, מפת המשחק אומנם מורכבת ממשושים, אך היא חדה להפליא ומרובת פרטים. מנשקי פיתוח ה-HERC, מסך בדיקת הנזקים ושאר מסכי הבסיס ב-CYBERSTORM מעוצבים בגרפיקת SVGA מרשימה, מלאים בהולוגרמות ומלווים באנימציה ושאר הפתעות.

ציוד נוסף

בין השאר, ניתן לצייד את ה-HERCS שלנו ב-ORE EXTRACTORS - מכשירים המאפשרים לכל ה-HERC לחצוב מתכות ולהמירן בכסף - ניסיון להכניס חציבת משאבים כמו ב-WARCRAFT, DUNE 2 ו-C&C. לטעמי, זהו עקב האכילס היחיד של המשחק, שכן אין כל טעם לחצוב ORE בזמן הקרב ולכן אנו מחסלים את האויב ורק אז מתחילים לחצוב. כתוצאה מכך, החציבה הופכת לשיעמום ועדיף לתת למחשב לחצוב באופן אוטומטי, למרות שבעקבות זאת יורד לנו אחוז מסוים מסכום הכסף הסופי.

CYBERSTORM מכיל תמיכת MULTIPLAYER מלאה. שני שחקנים או יותר, מוזמנים לשחק דרך מודם או רשת תקשורת IPX. יתרה מזאת, קופסת המשחק מכילה שני תקליטורים זהים לחלוטין (DOUBLE-CD), כך שאם אתה וחברך רוצים לשחק CYBERSTORM במודם, אתם לא צריכים לרכוש עותק נוסף.

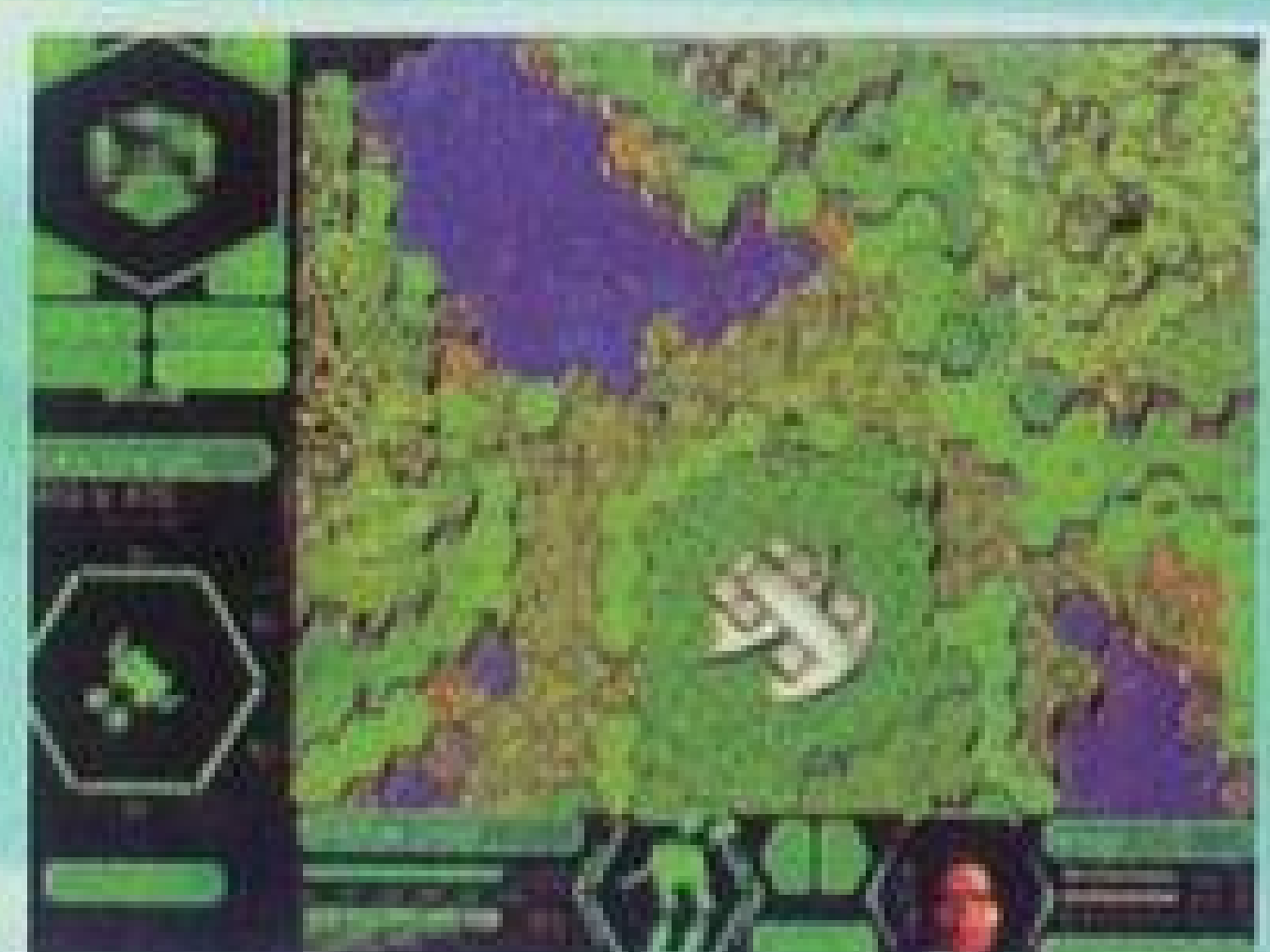
"מבצע" זה, שהחל ב-C&C של VIRGIN הפך ללהיט בקרב רבים ממשחקי האסטרטגיה והסימולציה שיגיעו אלינו בחורף הקרוב.



ועוד טכנולוגיה חדשה, כלי נשק ו-HERCS חדשים. לבסוף, כשאנו מרגישים מוכנים, אנו מבצעים את המשימה הראשית, שהצלחה בה תסלק את איום צבא האויב מאותה גלקסיה ותעביר אותנו הלאה. כך למעשה נוצרת מסגרת עלילתית למשחק, המתובלת בהמון משימות ראנדומליות - דבר המאפשר לנו לשחק ב-CYBERSTORM שוב ושוב ללא שום תחושת שיעמום הנובעת מעלילה צפויה וכמו במשחקי WING COMMANDER למשל.

"החייל שבטנק"

עוד אספקט הנובע מכך שהשחקן לא נהוג פיזית ב-HERC הוא פיתוח "נהגים" שונים. הנהגים הם כולם דמויי אדם המורכבים במעבדה גנטית ונקראים BIODERMS. לכל BIODERM יש מעין דף-דמות בו רשומים כל הנתונים שלו בנהיגה ב-HERC ובשימוש בכלי הנשק השונים. כלומר, לא מספיק שיהיה לי HERC עם כלי נשק חזקים, אני צריך גם נהג/טייס טוב שיידע להשתמש בהם.



את ה-BIODERMS ניתן לפתח בצורה די פשוטה, ולאמנם בכל מיומנות. כל BIODERM חירק מספר חודשים ולכן עלינו לפתח חוש תזמון טוב, משום שעד שאנו מביאים BIODERM טוב לרמה של מצוינות בכל המיומנויות אנו מגלים שתוך 4-5 משימות הוא יתפגר. לכן, גם כשלכל ה-HERCS שלך יש BIODERMS טובים, אין זה אומר שתשקיע מעתה את כל כספך בבניית HERCS אלא להיפך, עליך ליצור מאגר חלופי של BIODERMS טובים שיחליפו את אלו שיתפגרו.

תנאי שטח

ב-CYBERSTORM, השימוש במפת המשחק הוא חלק אינטגרלי מהקרב. אני מוכן להתחייב שבשלב מתקדם במשחק, שחקן שלא מנצל נכון את פני השטח, ימות בלי שום קשר לצבא ה-HERCS REAPER שעומד לרשותו. גובה הקרקע, יציבותה וסוגה, כל אלה מהווים פקטור בחישובי המשחק. בנוסף על כך, המשימות נערכות בפלאנטות שונות, תוך התחשבות בשינויים בכוח-הכבירה והשרדה

מיותר לציין, שאת כל מערך הנשק, מערך ההגנה ומעריך החפצים המיוחדים, אנו יכולים להרכיב, לפרק ולשנות בצורה מפורטת, יעילה ושימושית יותר משהכרנו במשחקי הסימולטור מאותו סוג. בשורה התחתונה, אנו יכולים לקנות שני HERCS מאותו סוג ולבנות מהם שני "חיילים" שונים לחלוטין.



לדוגמה, קניתי שני HERCS מדגם GIANT. על האחד העמסתי אך ורק מכונות ירייה מסוגים שונים ועל השני תותחי ליזרד ופלאזמה. לכל אחד מהם הוספתי שני משגרי טילים לטווח קצר ומגנים כבדים. ל-GIANT עם הלייזרים קניתי כור היתוך משופר וסוללות טובות יותר, ואילו את זה עם מכונות הירייה השארתי עם כור וסוללה פשוטים.

התוצאה - HERC אחד, מלא בתותחי ליזרד ופלאזמה (מעולים נגד מגנים) וכבד בגלל הכור והסוללות, מה שמקטין את יכולת ההליכה שלו. אני נע באיטיות, לפעמים תוך מספר תורים, כשהמגנים הכבדים שלי ושגם הם מקטינים את יכולת ההליכה, בולמים את האויב. ואז, מטווח קרוב, אני מחסל את המגנים של האויב וה-GIANT השני שלי נכנס לפעולה. מכונות הירייה שלו אומנם לא פוגעות במגנים אך מצוינות לחדירת שריון, מה גם שבניגוד לנשקים אחרים, הן יכולות לירות בצורות (מספר פעמים בתור).

אותם תאומים סיאמיים מסוג GIANT ליוו אותי כברת דרך ארוכה, עד שאחד מהם התפגר במארב שטמנו לו שלושה רובוטי GENOCITE.

מערכות השמש

המשחק מבוסס על משימות, אותן אנו בוחרים מתוך רשימה נתונה. במשחק קיימות שלוש מערכות שמש, כשבכל אחת רשימת משימות ראנדומאליות ומשימה ראשית (לפעמים יותר מאחת).

אנו מתחילים במערכת השמש הראשונה, ויכולים לבחור במשימות ראנדומליות שמתחדשות כל הזמן במטרה לצבור ניסיון וכסף (משהו בדומה ל-PRIVATEER הישן והטוב). הכסף עוזר לנו להשתכלל והניסיון חושף בפנינו עוד

רובוטים במערכת השמש Mission Force: Cyberstorm

לתכנון אסטרטגי של צבא HERC-ים קטן (בסביבות ה-20, בשלב מתקדם) מול צבא אויב.

תכנון, תכנון, תכנון

עוד אלמנטים שנוספו ועובדו מתייחסים אף הם לפיתוח ה-HERC. נכון, ראינו זאת גם במשחקים קודמים, אך ב-CYBERSTORM, לראשונה, ניתן לשלוט בכל חלקי ה-HERC ולא רק במערך הנשק והחפצים המיוחדים. אנו יכולים לשלוט בעובי וסוג השריון, כור ההיתוך, מנועי הגמישות שלו, סוללות אנירת האנרגיה ועוד.



הרובוטים, אך רק עבור בעלי קואורדינציה מפותחת, שיכלו להתמודד עם המשימות, אשר הצריכו שליטה בכמה לוחמים בו זמנית.

צוות הפיתוח של CYBERSTORM ב-SIERRA עשה חושבים, ולפני שהחל להעביר בפיוזות את כל שיטות החישוב והנתונים הטכניים ממשחק לוח דו ממדי למשחק סימולטור/אקשן תלת ממדי, ראה את הפוטנציאל הטמון בהשארות המשחק בצורתו הקיימת, היינו, מפת משחק המורכבת ממשושים (HEXES). הדגש ב-CYBERSTORM הועבר מהפעלת HERC במבט ראשון בזמן אמיתי,

מאת: דוד זילברשטיין
SIERRA, החברה שלא יודעת להפסיק, שולפת עכשיו מחשוול "אס" רציני - CYBERSTORM. משחק אסטרטגיה חדש שהולך לסחוף את עולם המחשבים ולהפריך שתי סטיגמות ישנות:
(1) למשחקי אסטרטגיה יש גרפיקה חלשה.
(2) משחקי רובוטים צריכים להופיע במנשק של סימולטור.

בעקבות BATTLETECH, מבית היוצר של FASA (משחק הלוח האגדי בו אתה מנהל קרבות טקטיים בין רובוטי ענק בהם נוהגים בני אדם, כמו משחקי המחשב MECHWARRIOR 1-2 MECHWARRIOR אותם רובוטי ענק, ה-MECHS, שינו את שם המקצועי ל-HERCS במשחקים METALTECH, EARTHSIEGE ו-BATTLEDROME, עקב "בעיה קלה" של זכויות יוצרים. נאמני BATTLETECH ודאי יעקמו את האף, אבל CYBERSTORM הוא משחק אסטרטגיה בתוך עולם המשחק של EARTHSIEGE, משמע יש לנו HERCS ולא MECHS. הבדלים של מינוח בלבד עבור השחקנים, שמאבקי הזכויות בין SIERRA ל-ACTIVISION על המתגים של FASA ממש מעניינים אותם.

אסטרטגיה משומרת

אם כן, אוירת המשחק נשמרה, וזאת בזכות הבחירה לשמר את תבנית האסטרטגיה במקום למהר ולהפוך את המשחק לסימולטור/אקשן. כזכור, MECHWARRIOR 1-EARTHSIEGE הצליחו להעביר את חווית מלחמות

רק 4 מתוך 8 התחנות המצויות בו זמינות. אולי זה מקל את הסתגלות המשתמש ללומדה, אך מאוד מתסכל לקבל את ההודעה: "הכנס את תקליטור QSTEPS 1 כדי להיכנס לתחנה זו".



QSTEPS 2 צעדים ראשונים באנגלית

עזרה מכוונים. אם מתקשים בביצוע המטלות, לחיצה על דמות הפרופסור תגלה את התשובה המתאימה וחוסר הבנה בהפעלת הלומדה נפתר אחרי שלוחצים על "עזרה", בובה קטנה שמדברת עברית ותמיד שמחה להצדיק את שמה.

אחד היתרונות של הלומדה נעוץ באפשרות לשילוב הקלטות קול - במהלך השימוש ניתן להקליט ולשמע את עצמנו וכך להשוות את ההיגוי שלנו עם ההיגוי הנכון.

תוספת חביבה הם השירים באנגלית שחוברי במיוחד עבור QSTEPS 2. אפשר לשמוע אותם ישירות מהמחשב או דרך מערכת הסטריאו הביתית; ואם המשפחה הקטנה רוצה לפצוח בשירה בציבור, כל שנותר לה הוא לעיין במלות השירים המצורפות לחוברת ההפעלה. התפריט של שתי הלומדות זהה, לכן

לא עברה שנה מאז יצאה QSTEPS 1 לחנויות וכבר חברת מטריקס ממהרת להוציא את החלק המשלים ללומדה הראשונה.

לומדה זו המיועדת לגיל 5 עד 10 מבטיחה לימוד אנגלית בצורה מהנה ומשעשעת. עם QSTEPS 2 לומדים ומתרגלים מלים ומשפטים בסיסיים באנגלית, בנושאים שונים כמו: איברי גוף, החפצים בכיתה, פריטי מזון ורגשות שונים.

QSTEPS 2 הינה לומדה קלה להפעלה. ההתמצאות בה אינה מצריכה ידע מוקדם - פשוט נוסעים באוטו ומבקרים בתחנות שלאורך הדרך, בהן ממתינים משחקים ופעילויות. יש להוסיף כי השליטה בתוכנה ברורה למשתמש הצעיר ומאפשרת כניסות ויציאות מהירות ופשוטות מכל תחנה. כיאה ללומדה, היא בעלת מנגנוני

אנציקלופדיית התעופה

נייר שמלמד איך בונים שמונה דגמי מטוסים. הלימוד נעשה על ידי הקראת ההוראות תוך כדי הדגמת התהליך במבט דו ותלת ממדי.

בנוסף, מצורפים לאנציקלופדיה שלושה משחקים. סימולטור טיסה מיושן שלצדד לא עומד בשום סטנדרט, משחק טרוויה שמאוד לא נוח לשחק בו (אינו מאפשר לקרוא ולהיזכר בתשובות המוצעות על ידי המחשב) ואחרון חביב, משחק הסת דאון שיצא כבר לפני מספר שנים למחשבי MAC, והוא היחיד שמצליח בקושי "להציל את הפירמה".

לסיכום, המידע שמסופק מועט, ומאגר המידע שעליו בנויה האנציקלופדיה צר ואינו מזכיר בסיס נתונים שעליו יכול להישען מוצר שכזה. הקריינות מעצבנת, מאופיינת בחוסר מקצועיות ולעתים מקוטעת בעקבות תכנות גרוע.

רעיון מצוין, ביצוע רדוד.

אמיתית וממש עושה חשק למהר ולהכניס אותו למחשב. התפריט הראשי מציע 9 פעילויות. המרכזית היא האנציקלופדיה המאפשרת לקבל מידע על פי סוגי חתכים שונים. סוגי מטוסים (קרבי, מסחריים, הליקופטרים וכלליים) או על פי שנת הייצור והמהירות.

פרט לאנציקלופדיה קיימות, כאמור, אפשרויות נוספות:

מעבדת המטוסים מציעה הצצה מעמיקה יותר למספר כלי טיס מובחרים, כגון: F-15, MIG-25, בוינג ומעבורת החלל.

ספריית העזר משמשת ככלי לימודי למונחים בסיסיים ולאירועים בנושא התעופה. היא מרחיבה על כוח "G", הטיסה המאוישת הראשונה, האחים רייט, לאונרדו דווינצ'י, כדורים פורחים ומטוסי קרב.

אפשרות נוספת היא המפעל למטוסי



הם מו"לים ידועים של לומדות ובעיקר אנציקלופדיות. אחרי טיפול בגוף האדם ובבעלי חיים הם מוציאים את האנציקלופדיה לתולדות התעופה. התקליטור מגיע בקופסה גדולה המזכירה כרך מתוך אנציקלופדיה

מאת: מיכאל אירני

בגרות 100

להתכונן על פי מבחני 5 יח' לימוד - 5 יח' לימוד על פי נושא ומבחני שמיעה המהווים סימולציה טובה למה שאמור להתרחש בבחינה. במקצוע המתמטיקה החלוקה מפורטת עוד יותר וניתן לבחור מבחנים



בשורה מבית הד ארצי מולטימדיה לכל המתכוננים לקראת בחינות הבגרות בחורף הקרוב.

הלומדה מבוססת על ספר הלימוד רב המכר "דיסקיף בגרות" המכיל הכנה מעמיקה ויסודית למבחני הבגרות במתמטיקה (ברמה של 3, 4 ו-5 יחידות), אנגלית (ברמה של 4 ו-5 יחידות) ולשון (ברמה של יחידת לימוד אחת).

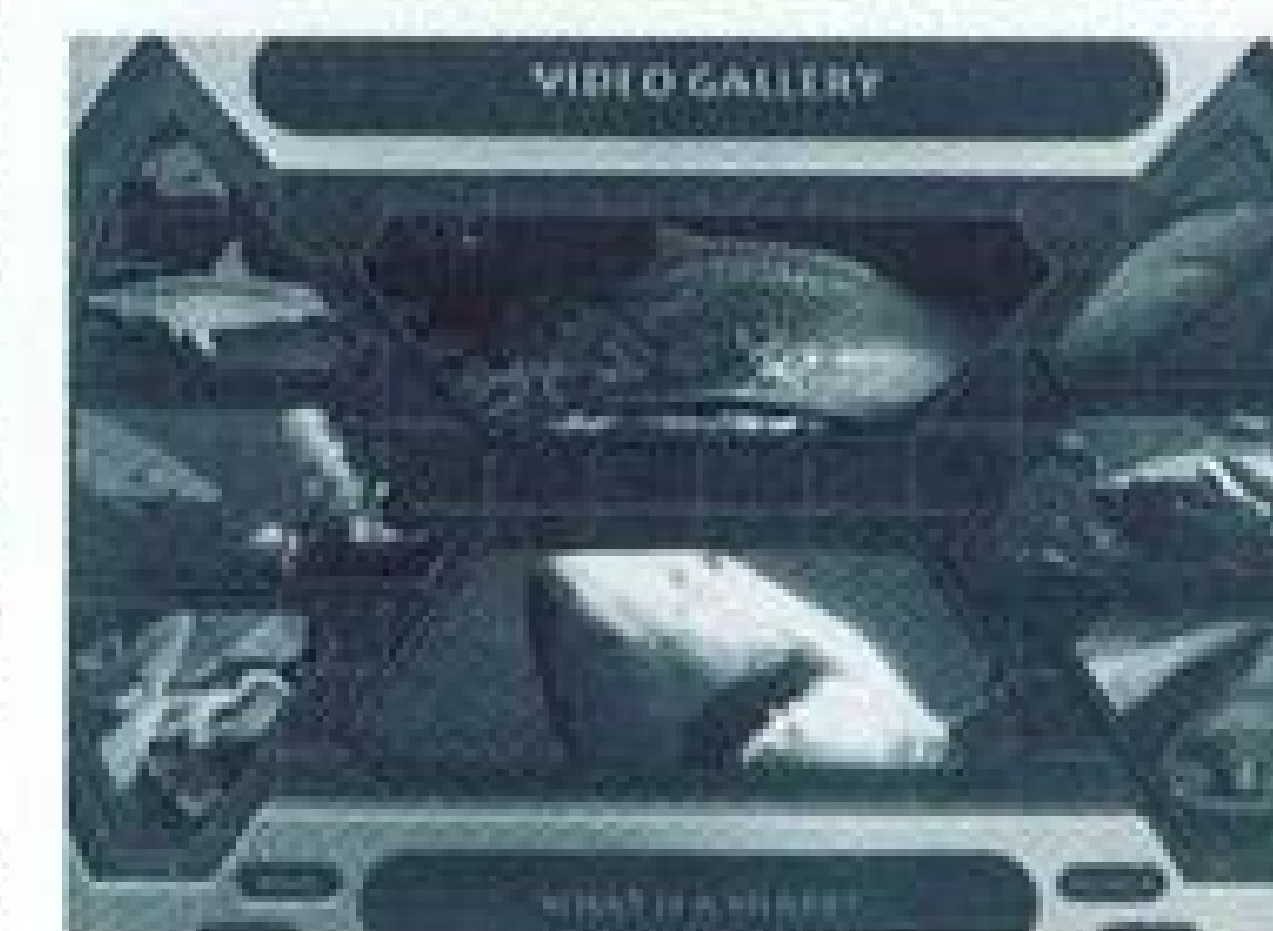
התקליטור כולל כ-20 בחינות בגרות ומאפשר חידושים שלא היו קיימים בספר, כמו מידת זמנים, מעקב ציונים ומעקב אחר השיפור שחל תוך כדי תהליך הלמידה.

בנוסף, התוכנה מאפשרת שימוש במחשבון רגיל ומדעי שאפילו בודק פונקציות ומציג הצגה גרפית שלהן, תוספת משמעותית לכל הדעות בעיקר משום שנושא זה מהווה כ-10% מהציון בבחינת הבגרות הכוללת במתמטיקה.

הלומדה מאפשרת לימוד כל נושא בכמה חתכים. במקצוע האנגלית ניתן

DISCOVERY CHANNEL - SHARKS!

מוצקות. פרק זה, המהווה מסמך מולטימדיה מרהיב, מביא את האמת שמאחורי הסיפורים. התפריט הראשי מביא אותנו למרכז



בקרה של מצפה תת ימי, ממנו נעבור לפרקי הלימוד והעיון השונים. הנושאים מגוונים וכוללים מידע על גוף הכריש, חייו, הקשר לאדם, שאלות אופייניות שמופנות למספר מדענים המתמחים בנושא, ארבעה משחקי שולחן וקטעי וידאו ארוכים.

כל נושא מורכב מתתי-נושאים שיוצרים יחדיו מאגר מידע גדול ונרחב, מעוטש בגרפיקה וסאונד מצוינים כמו בשאר המוצרים בסדרה. מומלץ מאוד למי שרוצה להעניק מתנה מקורית ומעשירה.

זהו התקליטור הרביעי מסדרת ה- DISCOVERY CHANNEL שאני מציג במדור זה, והוא אחד היפים שבהם. SHARKS הוא מאגר מידע גדול על בעל החיים המפחיד ביותר שחי באוקיינוס - הכריש.

הפחד מכרישים החל לפני מאות שנים בהשפעת סיפורי זוועות של יורדי ים, והגיע לשיאו לפני כעשור בשלושה סרטי קולנוע בשם "מלתעות". בדרך כלל, סביב נושאים כאלו נוצר בליל אינפורמציה שרובו מסתמך יותר על שמועות וסיפורים ופחות על עובדות

FIRE FIGHT



לשחק באש

שלג וכו' ממלאים את המשחק באווירה ריאליסטית.

מטרת המשחק פשוטה - בכל שלב עליך לבצע משימה מסוימת, החל מאיסוף חפצים ועד למשימות חיסול וקרב. בכל מקרה ההתמקדות העיקרית של המשחק נעה סביב הקרב. חלליות אויב, מטוסים, תותחים, צריחים ועוד כלי משחית רבים מצויים בשפע ויורים כמעט כל סוג של תחמושת שתוכל לדמיין, מכדורי 9 מ"מ עד לטילים מונחי ראדאר.

FIRE FIGHT, כאמור, תומך במשחק MULTIPLAYER מרובה משתתפים וממש כמו ב-CYBERSTORM והמסוקר אף הוא בגיליון זה, המשחק מגיע עם שני תקליטורים והיום במטרה לחסוך וכישה חוזרת כדי לשחק מול חבר.

רמת הגימור של FIRE FIGHT גבוהה במיוחד, בעיקר מבחינה גרפית. המראה של הראדאר, שובלי הטילים והפיצוצים הופקו ברמת הגרפיקה הטובה ביותר שיש כיום. גם מבחינת המוסיקה והקול, המשחק שומר על הסטנדרטים שהציב לעצמו. המוסיקה הקצבית מותאמת לאווירה, כמו גם דיבוב דיג'יטלי של מפקדיך ועמיתיך תוך כדי המשימות או מחוץ להן.

FIRE FIGHT הוא משחק אקשן מרענן - אחרי הכל הוא יותר מעוד משחק תלת ממדי בסגנון DOOM, ומהווה מוצר מצוין לכל שחקן אקשן באשר הוא.



שינוי והפך למסך סטאטי המאפשר לנו לנוע לכל כיוון. FIRE FIGHT פועל בצורה דומה אך עם מספר הבדלים. ראשית, הגרפיקה חדה וצבעונית פי אלף מונים. שנית, מבחר כלי הנשק והטילים גדול יותר. יתרה מזו, אפשרויות התנועה, הסיבוב והשליטה הכללית בחללית שלך מהוות את אחד הפיתוחים המקוריים ביותר של FIRE FIGHT. ביכולתך לנוע לכל הכיוונים במהירות הגילה או טורבו. אתה יכול להניע את החללית שלך אופקית במצב STRAFE או לטוס לאחור במהירות (תוך או מבלי להסתובב 180 מעלות לפני כן).

כדי להניע למיומנות גבוהה במשחק זה, נדרש אימון רב, אך המשחק בנוי בצורה חכמה, המאפשרת לעבור את השלבים הנמוכים מבלי להשתמש יותר מדי בתנועות המיוחדות - הקשות יותר לביצוע. ככל שתתקדם במשחק, האתגרים יהפכו לקשים יותר ותיאלץ לנצל את כל מרחב התמרון של החללית במהירות גבוהה ולעתים ברמה אינסטינקטיבית של טייס.

מפת המשחק או גרפיקת הרקע, אם תרצו, אף היא בגרפיקת SVGA יפהפייה המסוגלת להחליף בין רקע לרקע, החל ממדבר, ג'ונגל, ים ועד לחורבות, מפעלי ענק וערים. בנוסף לכך, מזג האוויר משתנה בין שלב לשלב - רוח, ברד, סופות



מאת: בן כספי

FIRE FIGHT הינו משחק פעולה חדש עם גרפיקה ומוסיקה באיכות מצוינת, מנשק משחק מתוחכם ותמיכת MULTIPLAYER נרחבת (משחק מול/עם חבר במודם) בעשרות השלבים הקיימים.

זהו משחק פעולה מהסוג שהיינו מכנים "משחק חלליות" כשהיינו ילדים והתפלחנו למרכזי מכונות הווידאו. משחקי וידאו כמו 1944 ואפילו ZAXON, בנו תבנית של משחק בו אתה שולט בכלי תעופה כלשהו, בדרך כלל ממבט-על, כשמסך המשחק מתקדם כל הזמן ומביא עמו אויבים ומכשולים.

משחקים מסוג זה צפו ועלו מדי פעם בהפקות PC מקוריות, ולטובה ייזכר ZONE 66 בו אותו "מסך-נע-מעלה" עבר



אשתיק התודע

209 ש"ח

משחק אסטרטגיה מהיר ומטורף אשר יקפיץ לכם את הפוזים כמו ששום משחק לפניו לא עשה!

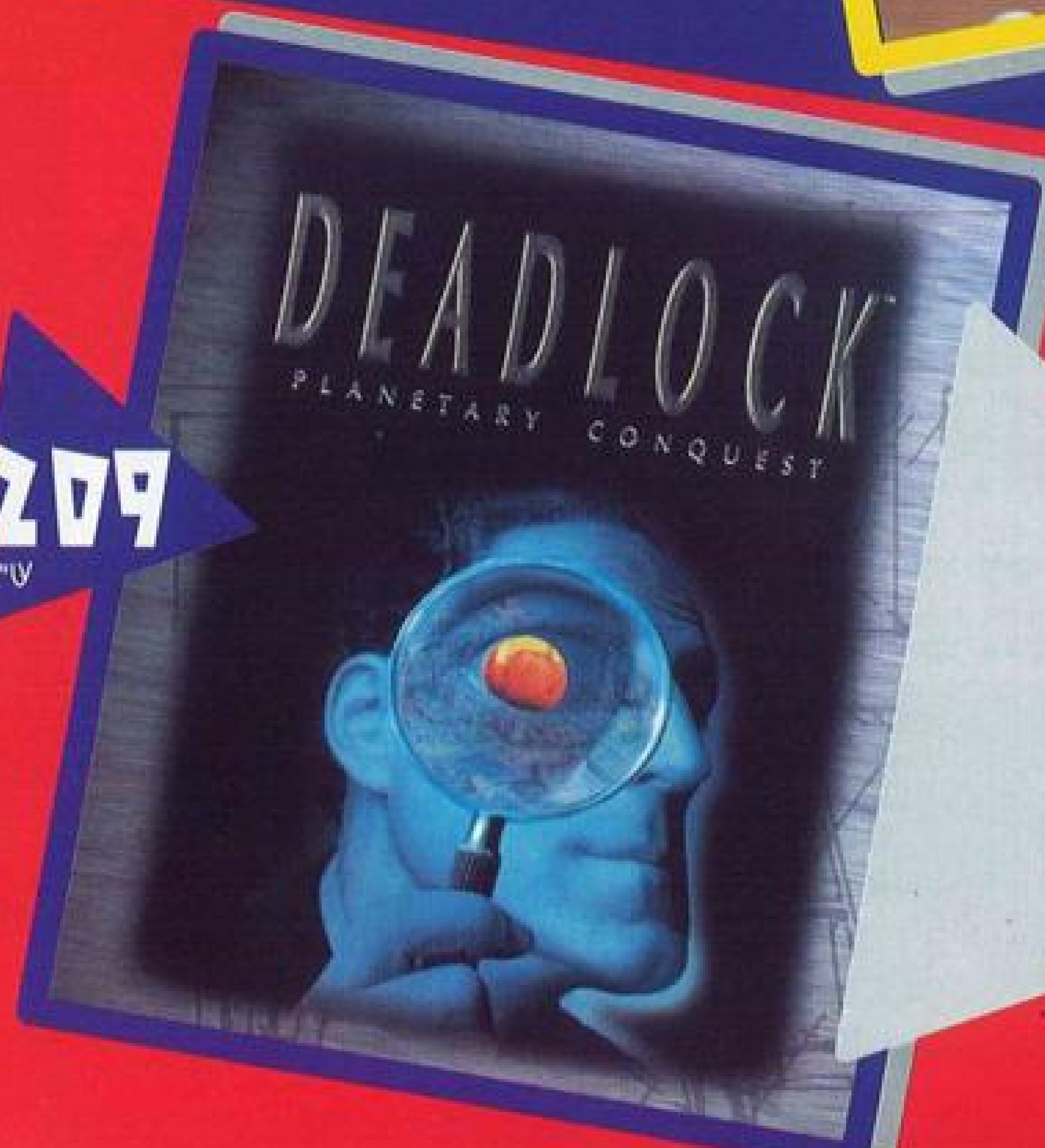
מהירות ותייחוס ברמה שלא ראיתם אי-פעם.

... ואל תטעו באויב - הוא הרבה יותר חכם ומסוכן ממה שהוא נראה בהתחלה. פה זה לא C&C - פה זה כבר יותר מסתם משחק.



209 ש"ח

209 ש"ח



Deadlock

עכשיו משחקי ה-Civilization יוצאים לחלל. ב"Deadlock" תוכלו לבחור בין שבעה גזעים שונים אשר תנהיגו אותם דרך כיבושים ובניית מושבות ברחבי היקום. אם חשבתם שלהתמודד מול שבטים אחרים על פני כדור הארץ זה קשה, נסו להתמודד מול יצורים רבי זרועות ומחוששים מעולמות רחוקים. לכל גזע צורת התפתחות שונה לחלוטין ותרבות וצבא עם טכנולוגיות אחרות. למשחק - גרפיקה חזקה ועומק רב. ניתן לשחק במשחק On-Line דרך האינטרנט, ברשת ובמודם.



ניתן להשיג עכשיו בכל חנויות המולטימדיה ברחבי הארץ
הד ארצי מולטימדיה - עכשיו זה כבר יותר מסתם משחק



בשיאה



גולן מת"א: "איך אני יכול לדעת אם מכתב ששלחתי ב-E-mail אכן הגיע ליעדו?" ישנן מספר דרכים לוודא האם אדם קיבל את המכתב. הפשוטה והמומלצת ביותר מתבצעת דרך תוכנות הדיוור בהן יש אופציה של וידוא קבלה (ברגע שהמכתב יגיע ליעדו תקבל הודעה בתיבת הדואר שלך). שיטות נוספות מתבצעות על ידי פקודה לשלוח את המכתב אליך לאחר שהוא הגיע אל הנמען וכו'.



כל תגובה, שאלה, אתר מעניין או כל דבר אחר העולה על רוחכם יתקבל בשמחה במערכת. בכתובת: WIZ - מדור אינטרנט, ת.ד: 2409, בני ברק 51114, או בכתובת ה-E-mail: bug@netvision.net.il (SUBJECT: WIZ)



מאת: עמית חסון-אלוני

מלחמה

בשני הגיליונות האחרונים סקרנו את שני הדפדפנים המובילים ברשת האינטרנט: ה-Netscape בראש וה-Internet Explorer של מיקרוסופט הדוהר אחריה. אם כן, מה ההבדלים? ובכלל מי טוב יותר?



נתחיל דווקא בשאלה השנייה, עליה קשה מאוד לענות משום שאם תשאל משתמשים שונים ברשת, תקבל תשובות שונות כשמאחוריהן עומדים למעשה נימוקים זהים.

מבחינת היכולות הטכניות של שתי התוכנות המצב שקול למדי, היות ואופן עבודתן של הגרסאות הסופיות של ה-Netscape 3 וה-IE 3 דומה. מעבר לכך, אף אחת מהחברות אינה מאפשרת לשנייה להתקדם מרחק רב, לפני שהיא מוציאה גרסה חדשה המכילה את כל האפליקציות המופיעות אצל המתחרה, והדברים אינם הולכים להשתנות לקראת צאת גרסה מספר 4.

בינתיים מסתמנות שתי נטיות עיקריות בין משתמשי האינטרנט: המשתמשים הוותיקים אשר "גדלו" על מוזאיק ו-Netscape-1 שומרים לה אמונים וממשיכים להשתמש בגרסאות המתקדמות שלה, אך כאן יש לזכור כי ברגע שיסתמן יתרון מסוים לתוכנה המתחרה רגשות

הנאמנות הללו ייעלמו בן רגע. לעומתם, המשתמשים החדשים שהתחילו את השימוש באינטרנט רק לאחר צאת ה-Windows 95, משתמשים כמעט תמיד ב-Explorer וממשיכים איתו גם כן בכוח האגרציה.

למעשה, מספר המשתמשים החדשים גדל כל הזמן בניגוד למשתמשים הוותיקים ומכאן, לכאורה, אנו עלולים להסיק את הצפוי לנו בעתיד, אך זהו בעצם רק קצה המזלג ולא נעבור פה על כל הגורמים הסוציו-אקונומיים והפוליטיים המעורבים בדבר. במקום זאת, נתרכז בתוכנות עצמן ובכלים אשר הן מציעות לנו.



מצד אחד נמצאת חברת Netscape המחזיקה מעל ל-80% משוק הדפדפנים, והיא זו שהמציאה את הקונספט בכללותו ואת ה-FRAMES ואת שיטת התוספות של אפליקציות נוספות, והיא גם זו שהפכה את ה-JAVA של SUN למלה שגורה בפי כל. מעבר לכך, Netscape ממשיכה במסורת הפיתוחים ולא מזמן הציגה את מערכת האבטחה המבוססת על 128-BIT מולה, מן העבר השני, ניצבת ענקית התוכנה, מיקרוסופט, שהתחילה עם אפליקציות

דפדוף חלשה שצורפה למערכת Windows 95 ומאז עקבה אחרי כל פיתוח חדש של Netscape והרחיבה חלק מהם.



כאשר מציבים אותם "ראש בראש", התוצאות מראות ש-Netscape עובדת מהר יותר והאינטגרציה שלה עם דואר וקבוצות דיון טובה ויפה יותר. יתרון גדול אחר שיש להפדפן של Netscape, נעוץ בעובדה שקיימות גרסאות שלו גם ל-UNIX ו-Macintosh.

היתרונות של ה-Explorer נעוצים בטכנולוגיית ה-ActiveX היפהפייה, המנסה המשופר ויכולות השילוב שלו עם תוכנות אחרות.

עד היציאה של הגרסאות האחרונות הבכורה הייתה ללא ספק של Netscape, אך הפעם המצב שונה. מה שגורם ל-Explorer לעמוד בשלב זה אולי מעט מעל ל-Netscape, הוא מהירות התגובה של מיקרוסופט להתרחשויות בשוק. ניתן לראות זאת בתמיכה הנרחבת של הדפדפן להרחבות האחרונות ל-HTML, בשיטות אבטחה חדשניות (SSL), בתמיכה כמעט מלאה לכל אפליקציות Netscape ובשילוב היעיל של JAVA.

שני הדפדפנים הם טובים מאוד ואי אפשר לצאת מכאן בקביעה חד משמעית לגבי הטוב מבין השניים. אך ללא ספק נקודת שיווי המשקל הזו היא שלב קריטי לשתי החברות, שלב שיקבע את העתיד להתרחש בשוק הדפדפנים.

שאלה לעניין

מחשבים אל הרשת ברחבי העולם. עם זאת, קיימת רשימה מוגבלת של מקורות מידע המתחזקת 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 עד כמה שניתן ומתפרשת על פני נושאים רבים. אמיר מרחובות: "אני שומע שמזכירים בדיונים

באינטרנט את המלה 'BOT', למה הכוונה?" המלה "BOT" היא למעשה קיצור של ROBOT והכוונה ל-SCRIPT (תסריט) מיוחד, אשר מופעל אוטומטית על ידי תוכנות שירות שונות השומרות על תגובה מסוימת לכל פעולה המתבצעת כאשר אתה מתחבר לשירות מסוים. ב-IRC למשל אפשר ליצור ROBOT שישמור על ערוץ מסוים פתוח וימנע ניסיונות השתלטות עליו.

גיל מרגל: "לפעמים כשאני מדבר ב-IRC מופיע ההודעה: NickName: signoff *** (...)" ואחר כך ניתק הקשר עם כל משתמשי הערוץ,

פינת המציאות

STAR TREK <

<http://ftp.uu.net/doc/literary/obi/Star.Trek.story>

בין אלפי האתרים המוקדשים לסדרת הטלוויזיה המיתולוגית נמצא גם אתר FTP ייחודי זה, הכולל הרי מידע הקשור בסדרה. ניתן למצוא כאן סקירות של פרקים בסדרה בגלגוליה השונים, ציטוטים, פארוודיות ועוד.

אופני הרים <

<http://catless.ncl.ac.uk/mtb/>

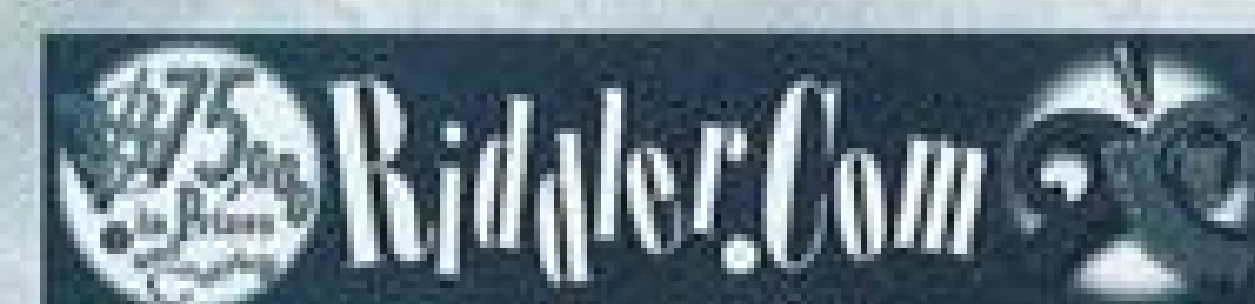
המרכז לאופני הרים - כל מה שאתה רוצה לדעת על אופני הרים נמצא כאן. תוכנות, תוצאות מירוצים, קישורים לאתרים אחרים העוסקים בנושא, קישורים לקבוצות דיון וקישורים למגוינים.



< חידות ומשחקים

<http://www.riddler.com>

אתר זה מלא בחידות, משחקי לוח, משחקי E-mail ומשחקי חידות שונים ומשונים. המנצחים יכולים לזכות בפרסים רבים. רק להיירשם ולשחק.



< ארצות הברית בארץ

<http://www.usis-israel.org.il>

זהו אתר של שגרירות ארה"ב בישראל, המספק מידע רב על השירותים השונים של השגרירות, הודעות רשמיות, מסמכים ומידע כללי. הוא מציג את הנקודות החשובות ביחסי שתי המדינות ומאפשר קישורים רבים לאתרים השונים של הממשל האמריקני.

< Douglas Adams

news:group:alt.fan.douglas-adams

מי שלא מכיר את דאגלס אדאמס שירים את היר, טוב, טוב, תורידו. כאן תמצאו את כל מה שרציתם ולא רציתם לדעת על הסופר הדגול ועל יצירותיו המופלאות.



רבים והיא מרגיזה בכל פעם. כשמישהו רודף אחריך, במקום להלום בו או להתגבר עליו בהפעלת כוח פיזי מתון, תמיד עליך לעשות משהו כגון לברוח לחדר אחר, למרוח שמן על הרצפה, לקשור חוט בגובה הרגליים כדי להכשיל את האויב, לנעול משהו בשירותים וכו'. מילא, אם הדבר היה נובע מתוך התנגדות לפעילות אלימה במשחק, אבל האלימות קיימת אך ורק אצל הרעים. אצלך היא מתבטאת בתחבולות ובבריחות.

זה המקום להעיר שכששיחקתי ב-FULL THROTTLE של LUCAS ARTS מחאתי כפיים - כן, כן, ממש קמתי מהכיסא ומחאתי כפיים, כשגיליתי סוף סוף שישינו משחק בו השחקן הפסיק להיות הרכיבה השכונתית, והוא מסוגל להתמודד מול אנשים בעימות פיזי ישיר (כלומר "לתת להם מכות"), ולא תמיד לברוח ולתחמק.

רבים מגדירים את התקופה שבין מאי לאוקטובר כ"עונת מלפפונים" בענף המשחקים. הסיבה לכך היא שהחברות מעדיפות להוציא את המשחקים בחגים וחג ההודיה (חג המולד) כדי להגדיל את הרווחים.



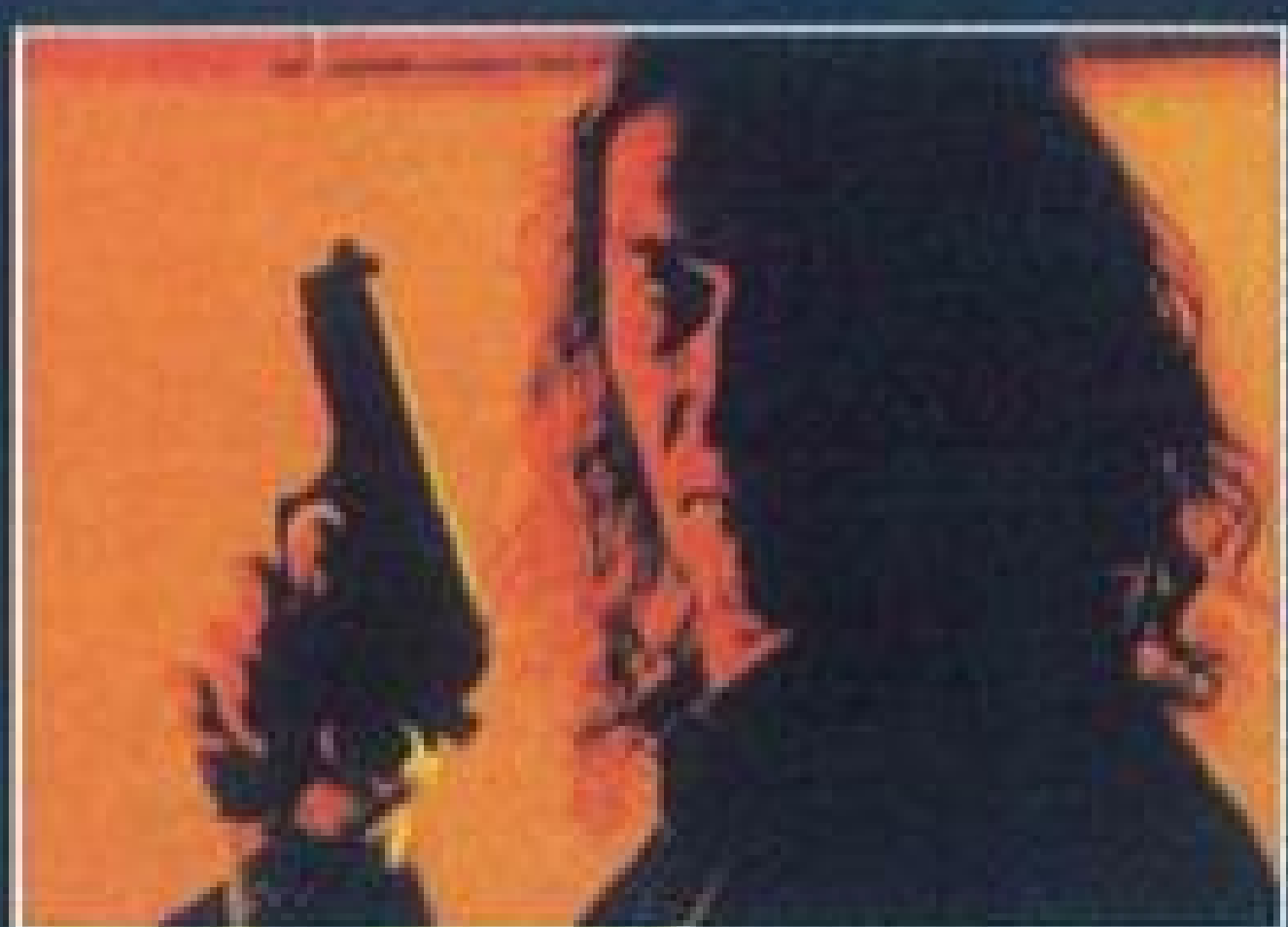
לכן, בתקופה בה אנו נמצאים, זה זמן הגיוני עבור SIERRA להוציא "פרויקט ניסיוני" כשהשוק די צמא למשחקים, ולשמור את הלהיטים שלה לחדשים הבאים.

URBAN RUNNER כאמור, הוא משחק בינוני בלבד. קהל היעד שיפיק ממנו את מרב התועלת הם אנשים חדשים בעולם המשחקים, שרוצים ליהנות ממשחק שייתן מצד אחד איכות גרפית וקולית ברמה המתקדמת ביותר ומצד שני משחקיות פשוטה ולא מורכבת מדי.

חשיבותו האמיתית של המשחק היא בעצם היותו "שפן ניסיוני" נוסף בתחום המשחקים מושתת הווידאו.

ואולי בעצם יש לנו כאן שלט אזהרה הקורא לנו לחזור לגרפיקה מצורית ותלת ממד...

היחידו שתשמע לכל אורך המשחק, לתופעה זו שתי סיבות - הסיבה היחצ"נית והסיבה האמיתית. הסיבה היחצ"נית תטען שהמשחק מתנהל כסרט מתח בעל קצב מהיר, ורצוי לא לשבור את הדינמיקה שבו בקטעי דיאלוג איסיים החוזרים על עצמם. הסיבה האמיתית תסביר שצילום בווידאו והקלטת אודיו של



דיאלוגים, בהם כל דמות יכולה לומר מספר דברים שונים ולהגיב בכמה אופנים, כרוכה בהוצאות כספיות ענקיות שיכולות להימנע אם מנשק הדיאלוג מבוטל. כדי לחפות על החיסרון האיום, כל המשחק מתנהל כסיפור במבט לאחור (FLASHBACK) מפיו של מקס. העניין אומנם מכניס אווירה של סיפור בלשים למשחק ואפילו עוור קצת, אבל קווסט בלי דיאלוגים זה קצת מוגזם.

"את הכסף!"

בעיה מצערת נוספת הנובעת כנראה מהצד היותר פיננסי של ההפקה ופחות מהצד המקצועי/אמנותי - היא ליהוק הנפשות הפועלות. כאן יש באמת חזרה לאחור של שנתיים. למרות ההצהרות של SIERRA, רמת המשחק אינה משתווה לרמה טלוויזיונית או קולנועית. במיוחד אם ב-RIPPER ראינו את כריסטופר וואקן וב-WING COMMANDER 3,4 ראינו את מארק המיל, לא היה מזיק לראות איזה כוכב ב-URBAN RUNNER או לפחות משהו באותה רמת משחק. נכון, גם ב-GABRIEL KNIGHT 2 עטור השבחים לא שיחקו כוכבים הוליוודים, אך רמת המשחק הייתה סבירה ומעלה ולא הרגשת כאילו אתה צופה בהפקה חובבנית.

המשחק עצמו, כלומר פתרון החידות והסיור בעולם המשחק, הוא נאה. אין מקוריות מיוחדת, למרות שאציון לשבח דווקא את גרפיקת הווידאו העוברת מסרטונים לתמונות קפואות באופן חלק ומושלם.

חלק מהחידות נובעות מהיותך נרדף ובדרך כלל, עליך להתגבר על אחרים. אישית, אני מצר על כך שאתה תמיד הכי חלש מכולם. זו תופעה שקיימת בקווסטים

בטענה אחת, אז נגיד שישינו נתק כמעט מוחלט בין הצד העלילתי של המשחק לצד המשחקי. המשחק הוא למעשה קובץ חידות MYST ורק קלות יותר, שכביכול מהוות חלקים חשובים בהתפתחות הסיפור.

האמינות והריאליזם המוחלט בהפקת וידאו זו מאבדים את ערכם בשלב המשחקי, שכן מנשק המשחק של URBAN RUNNER הוא מאד צר ומוגבל ולא מאפשר קיומם של פתרונות הגיוניים ופשוטים. לדוגמה: בתחילת המשחק רודף אחריך בריון חמוש באקדח. תחת גרם מדרגות ישן, אתה מכשיל אותו והוא מתעלף לזמן קצר. כשאתה מעביר את סמן העכבר עליו, כל שמתאפשר לך הוא לקחת את הפצירה לשיוף הציפורניים שלו. אינך יכול לקחת את האקדח או את חפציו האישיים ויתרה מזו, גם את המפתח בעזרתו נעל אותך הבירון במחסן בו אתם נמצאים כרגע, אינך יכול ליטול לרשותך.

האכזבה מהסצינה הזו הייתה נסבלת אם היה מדובר באחד מהקווסטים המצויירים, היותר הומוריסטיים ואפילו "שטותניים" מהסוג ש-SIERRA ידעה לספק לנו בעבר. במקרה זה, הקווסט מציאותי יותר וציפיתי מצוות ההפקה של המשחק לעשות שמיניות באוויר, כדי לא להפגיש אותנו עם מצבים בהם הבחירה בפעולה ההגיונית לא מתאפשרת. ואם כבר מופיעים מצבים כאלה, המשחק אמור לספק לנו תירוצים מניחים את הדעת, כגון: "לא תוכל לירות בגנב מפני שישנם חפים מפשע באזור..."

קווסט בלי דיאלוגים?!

לטעמי, הטעות החמורה ביותר שאנשי SIERRA עשו ב-URBAN RUNNER, נעוצה בעובדה כי המשחק אינו מכיל מנשק דיאלוגים. בני אדם שתפגוש במשחק, מנהלים בדיוק כמו חפצים או נוף מבחינת תשתית המשחק. כשתלחץ עליהם אומנם תראה את מקס ניגש לדבר עמם, אך לא תהיה שום שיחה אקטיבית. פשוט מאוד, מקס ידבר לעצמו בקול הבאריטון שלו ויאמר משהו בסגנון: "האשה הזו לא יודעת שום דבר, אך נראה שהיא מפחדת ממשחח". למעשה, קולו של מקס הוא כמעט הקול



Urban Runner Urban Run



Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

Urban Runner Urban Runner

לאן אתה רץ?

מהר, להשיג את כולם ולמצוא הוכחות לחפותך.

הדמיון בין RUNNER ל-GABRIEL KNIGHT מסתכם בכך ששניהם מהווים הרפתקאות וידאו. GABRIEL הופק אומנם בעזרת שחקנים חיים ותמונות וידאו, אך מבנהו היה מורכב על תשתית הקווסט שלפניו ולמעשה הוא נבנה באותה צורה ייחודית של GABRIEL KNIGHT 1 רק באופן משופר. לעומתו, URBAN RUNNER לא שומר על תשתית הקווסט המפורסמת של SIERRA, ואף אינו מתנהל בצורה המזכירה מבנה של משחק הרפתקה של כל חברה אחרת.

"נתק כמעט מוחלט"

אם לנסח את כל החסרונות והנקודות הפרובלמטיות של URBAN RUNNER



משילוב וידאו/קולנוע במשחק מחשב באופן כה אינטנסיבי, כבר אינו מהווה קונספט זר והחברה רכשה ניסיון בתחום זה. למרות זאת, URBAN RUNNER הינו מוצר בעייתי וכמשחק ניתן לדרג אותו כבינוני בלבד, אפילו דרך משקפיים ורודים מאוד, הנשענים על אהדה וסימפטיה הגובלות בהערצה עיוורת למפעליה האחרים של SIERRA.

לחשוב כמו מצלמה

עלילת המשחק מתרחשת בימינו, בה אתה מגלם את דמותו של מקס, צלם עיתונות עצמאי שצילם "יותר מדי". בתחילת המשחק אתה מואשם ברצח שלא ביצעת, ארגון פשע רודף אחריך בכוונה לחסלך והמשטרה מנסה לעצור אותך. המוצא היחיד שלך הוא לרוץ - לברוח

מאת: דוד זילברשטיין

הגיע הזמן להוכיח, שלא שם המשחק, לא כמות התקליטורים שהוא תופס ולא שם החברה שמפיקה אותו, מספיקים כדי להפוך מוצר מסוים למוצלח.

URBAN RUNNER הוא משחק הרפתקה חדש מבית היוצר של חברת SIERRA המופלאה. החברה ששולחת את ידה לכל סוגי המשחקים בשנים האחרונות, הייתה וגשארה אלופת הקווסטים. אחת ההפקות האחרונות שלה, משחק ההרפתקה GABRIEL KNIGHT 2, דורג כמשחק ההרפתקה של שנת 1996 על ידי רבים מן המגזינים המובילים בעולם המחשבים.

מעבר למבנהו העלילתי והמשחקי, היווה המשחק את אחד מהצעדים הראשונים המוצלחים בארץ הלא-נודעת של הרפתקאות וידאו - תקציב ההפקה היה מופקע ובצדק, איכות הצילום (ובאלפן ובאתריים) הייתה מרשימה, השחקנים היו מוכשרים והשימוש בטכנולוגיות נכונות הבטיח סינכרוניזציה בין דיבוב הדמויות לתנועות השפתיים.

URBAN RUNNER, אף הוא הרפתקה וידאו מלאה ולכאורה טריביאלי להניה שהוא יהווה מוצר מוצלח יותר, שכן הייתה אפשרות ללמוד משגיאותיו (והצלחותיו) של GABRIEL KNIGHT: הרי מאז, הטכנולוגיה רק השתפרה והפכה זולה יותר, מה גם שאפקט המולטימדיה הנובע

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

כנס מחזורים



אמרה מורגן.

"דאטא, אני הולך להתכונן למחרות שלי." אמר ג'ורדי, "אני הולך לבצע שישה שירים של סטיבי וונדר אחרי מופע הקסמים של ארנולד שוורצנגר."

"הוא הבטיח להביא כוכבים," לחש לי אבי.

ג'ורדי התחיל לפסוע קדימה, הוא דרך על אבי, נתקל ברגל של שולחן, נפל על המלצר והעיף קנקנן של פוג'י על אלה.

"הלך לי הפאנו" צעק הקטן.

"אני חושב שנגמרו לו הבטריות." אמר דאטא.

"סליחה, את לא מורגן לה פיי?" נשמע קול נוסף.

מלצר קטן עם מגש של נענע הביט במכשפה בתהייה.

"תן לי לנחש." אמר אבי, "זיהית אותה לפי התסרוקת ויש לך שאלה."

"כן."

"שתוק" צעק עליי אבי לפני שפתחתי את הפה, "כי אני תמיד אשמח לתת לך מכות בכל פעם שתשמח לענות על שאלה!"

"תתעלם משני קורבנות הקרינה שלי," אמרה מורגן, "מה השאלה שלך?"

"אז ככה, קוראים לי אורי עוז, קניתי את מרוצלים ויש לי כמה שאלות: האם אפשר להגדיל ישות מה זה קיברה אקדח?

איפה אפשר למצוא חוברות עוז? האם דקרים יכולים לדבר אחד עם השני במקלעת? האם ניתן להמציא קסמים חדשים? כמה נקודות מקבל ידעוני פיזיז ומה זה טוטם חרק? זהו."

"אוקיי," פתחה מורגן בצרור תשובות, "ישות היא תכונה המודדת את שלמות הנפש והמערכת העצבית של הדמות. ככל שמשתמשים ביותר קיברה הישות יורדת (ומורידה גם את תכונת הקסם), ולכן לא

ניתן להגדיל ישות; שה"ם מסוים עלול להמציא קסם מגדיל ישות או משהו, אבל אני לא הייתי ממליצה; בקיברה אקדח אתה בוודאי מתכוון לאקדח עם קישור לתבונשק, עליה תוכל לקרוא בפירוט רב בעמוד 245: דקרים יכולים לדבר אחד עם השני במקלעת אם הם בטוח מגע ובהחלט ניתן להמציא קסמים חדשים כמו בכל שיטה אחרת; במקרה זה ידעוני פיזיז מקבל את דירוג הקסם שלו כנקודות לרכישת כוחותיו, ואחרון חביב - טוטם חרק הוא טוטם ככל טוטם אחר אבל בדרך כלל מקושר לשאמאנים מרושעים. טוטמי חרק לא מתוארים בספר הבסיסי אלא ב-Grimoire, הרחבה שאולי תצא לאור בעברית."

"אגב," המשיכה מורגן, "כל מי שרוצה מוצרים של מרוצלים, MERP, HERO, ROLEMASTER ואחרים, יכול ליצור קשר עם חברת אוליב, היבואנית והמתרגמת, בטלפון: 03-5440993."

בזמן שמורגן ענתה לאורי שמתי לב לבחור גבוה במעיל רוח שמדי פעם שלף מצלמה קטנה וצילם אחד מהחייזורים האקזוטיים. ג'ינג'יית אחת הלכה אחרינו ונראה היה כאילו היא מנסה לשכנע אותו שהכל בדמיון שלו או משהו.

"היי, אבי," אמרתי.

"מדהים, הגולם מדבר!"

הגיב אבי.

"שתוק, מאלדר וסקאלי פה."

"שילכו לעזאזל!" זעם אבי, שכן עדיין זכור היה לנו המפגש הקודם עם השניים.

מאלדר וסקאלי נעלמו בפתאומיות.

"אהה, הצילו..." זוטון קטן וזקן חלף על פנינו כשהוא נמלט משבעה גמדים מצוירים שרדפו אחריו. הבטנו על מורגן ממתנים לפרשנות.

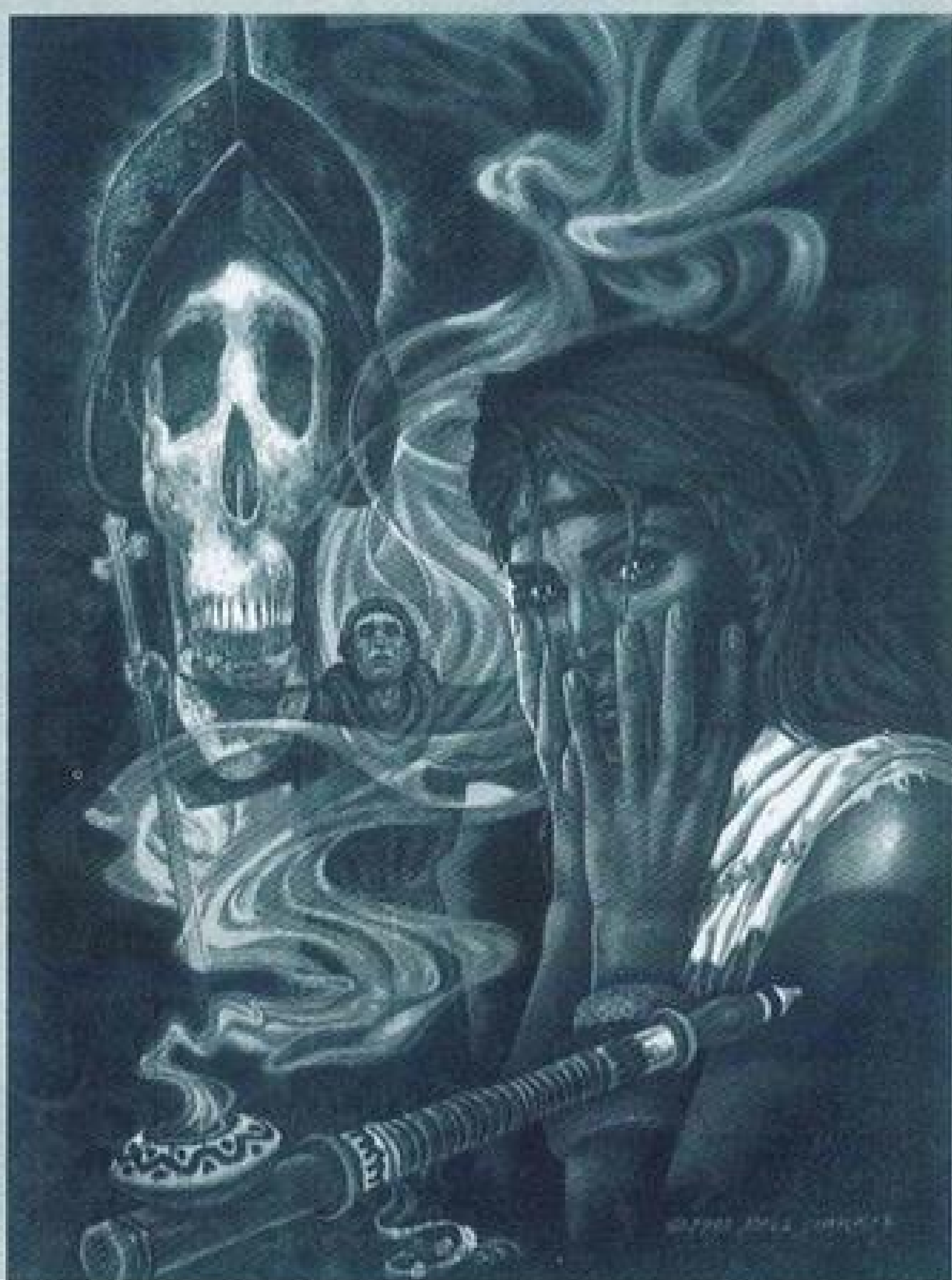
"כל פעם אותו הדבר," היא נאנחה, "הגמדים של שלגיה פשוט שונאים את משפחת באגינס."

"היי," נבהלתי לפתע, "את חושבת שמרלין פה?"

מורגן צחקה, "אין סיכוי, לפני שבע פגישות, רייסטלין ובלגאראת' כיסחו לו את הצורה. הוא לא מתקרב לכאן יותר."

אני ואבי החלטנו להתערבב בקהל, יצא לי לפגוש כמה גיבורי ילדות ואת פורד פרפקט ונתקלתי בו שוב.

"כולם פה." אמר אבי, "אפילו את נסטה קלאוס ראיתי." "זה כלום, ראיתי את פופאי." אבי הביט בי כאילו זה עתה הוכחתי לו סופית שצריך לשלוח אותי לוותרניגר. "צריך לשלוח אותך לוותרניגר." הוא הודיע לי, "ומהר." מרחוק ראיתי את מורגן זורקת עוגות



קצפת על דיוויד בואי, "בוא נעזור לה." הצעתי לאבי.

הגענו אליה בדיוק כשמלצרית חמודה עם מגש של זרעונים החלה לדבר איתה.

"קוראים לי ענת, אני קוראת המון את המדור שלך אבל אני שחקנית מתחילה ומתבלבלת עם ראשי התיבות שאת משתמשת בהם כל הזמן, דרג'ש, נק'ג, וכו'. את יכולה לפרסם פעם אחת מה כולם אומרים."

"בטח, שאני יכולה, אני אפילו אמסגר את זה (ראה מסגרת). הבטיחה מורגן, המלצרית נראתה מאושרת והלכה.

עמדתי לספר למורגן על המפגש המוצלח שלי עם קינג קונג כשלפתע ראיתי דמות מוכרת מפלסת דרכה בין לוק סקיווקר ויונתן נפן, זה היה וויזבווי!

"וויזבווי" צעקתי, "כוחות שחור

בראשיתיים, שורו לעזרתנו!" זינקתי לאורך החדר בספרים מחודדים ומלתעות פעורות, אבל מורגן ביצעה העל"ם ושלחה את אבי לאסוף אותי בחזרה. "אתה והשטיות שלך," הוא גער בי, "מה איכפת לך מהאדיט הקטן?"

אבי מעולם לא הבין נקמנות אצל אנשים אחרים, רק אצל עצמו.

כששבנו למורגן שוב תפס אותה מלצר שהחזיק מגש של אופטלגין, "קוראים לי פבל ייצקוב ואני רוצה לדעת אם יש עוד קלפים של חיילי החורבן מלבד ה-360 שתורגמו לעברית. ובכלל, האם יש עוד קלפים שעוסקים בעתיד? מה לגבי עולם תת-ימי? ולמה אתם מזכירים את חברת ICE כל הזמן, יש לכם קשר אליה?"

"טוב," אמרה מורגן, "יש עוד סדרת הרחבה לחיילי החורבן שעדיין לא תורגמה, אבל אני לא רוצה לפרסם את השם שלה כי כנראה שיתרגמו אותה לעברית וחבל לי לקלקל את ההפתעה; בטח שיש עוד קלפים שעוסקים בעתיד, יש משחקי קלפים של Star Trek

ושל Star Wars למשל, אבל עוד לא שמעתי על משחק קלפים תת-ימי; ובקשר ל-ICE, הם מוזכרים הרבה לאחרונה כי הם יצאו בקו משחקים שלם הכולל המון מוצרים. כך היה במקרה של HERO כשיצא להם קו, כש-Mythus יצא לאור או כשחברת FASA הוציאה לשוק את Earthdawn או הוצאות חדשות למשחקים ישנים."

באותו רגע הוחשך האולם ומרלין הופיע על הבמה.

המשך בוויז הבא...

ראשי תיבות חשובים:

דרג'ש - דירוג שריון.

נק'ג - נקודות ניסיון.

נק'פ - נקודות פגיעה.

קב'פ - קוביות פגיעה.

קפ'פ - קרב פנים אל פנים.

העל"ם - הפכתי ערן למלחיה.

43

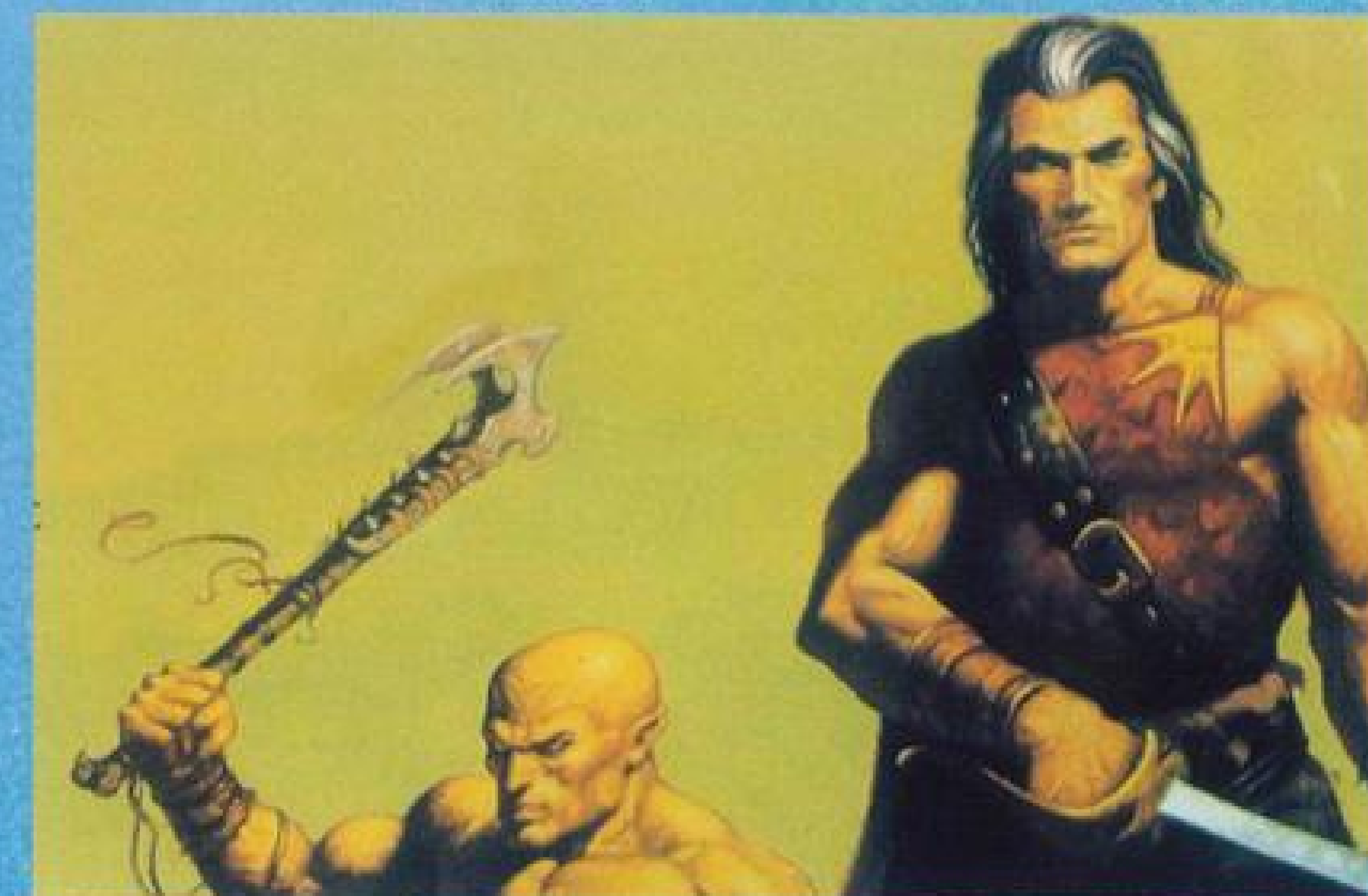
WIZ

תחמונים

הדרך אל החופש

מאת: בר מייז ואבי סבג
להיכנס לכלא זה כישרון מולד והכרחי לכל שחקן תפקידים רציני. מדי חורש, מעלה החבורה את הסעיף למשמר העיר, ואז, כשפתאום מכניסים אותם לכלא, הם שוכחים שרק לפני רגע הם הרגו שישה כוהנים ומוזגת.

להיכנס לכלא זו באמת לא בעיה. הבעיה מתחילה כשהשפעת האלכוהול פגה והמציאות המרה מתממשת בדמותם של סורגי פלדת אל-חלד, בטון מזוין ודלי בדמות שירותים.



אי לכך, המטרה העיקרית שלך היא לצאת מהכלא מהר ככל האפשר. הבעיה שאמצעי המשא ומתן העיקרי שלך, חרב מוצמדת לגרון, אינו בנמצא. מה עושים? מתחמנים. ואכן, קיימות כמה דרכים לתחמן את דרכך החוצה: הדרך הקלאסית שבה משתמשים רוב רובם של ההרפתקנים היא להציע שוחד לשומרים. שוחד זה יכול לבוא בצורת כסף, הבטחות לכוח, או לילה סוער בחברת האלפית החטובה. אגב, רובם המוחץ של ההרפתקנים אינם מקיימים את הבטחותיהם.

ברייבשאדו השתמשה בכל הידע הטבחי והקסום שלה על מנת לנסות ולווחות את עיטת הבוקר וכארמה התהלכה בעצבנות בחדר. אחרי כמה רגעים ניגשה כארמה לסורגים וקראה בקול עדין להפליא, "חיי תמודים".

זוג השומרים המסוקסים הסתובבו לאחור. טוב לא מסוקסים, אחד היה שמן, נמוך ובעל שפם וחשני היה רזה, גבוה ובעל מבט מזוגג.

"מה הבעיה?" שאל השמן. "כלום, כלום." הרגיעה אותו כארמה, "רק רציתי שתבואו להגע כי יש לי משהו להראות לכם." היא עפעפה בעפעפה בצורה שאינה משתמעת לשתי פנים.

מייד התייצבו זוג השומרים ליד התא. חיוך נמתח על פניה של כארמה, "רואים את האלפית החמודה והמחוטבת?" היא הצביעה על ברייבשאדו.

"כן?" ענו השומרים פה אחד. "היא סיפרה לי שהיא מוצאת את שניכם גבריים להפליא..."

"מה?" אמרה ברייבשאדו בהפתעה. "... ואם רק תואילו להיכנס פנימה..." "על מה את מדברת?" המשיכה ברייבשאדו לחקור.

"אני מבטיחה לכם הפתעה שלא מהעולם הזה!"

כמוכן שלו היה לחבורה קוסם או גנב, חלק ניכר מן הבעיות היו הופכות לקלות יותר: הרי לכל קוסם יש קסם פריצת מנעולים, טלפורטציה, היעלמות וכי', וכל

גנב מסוגל להחביא כלי פריצה כך שגם בחיפוש גופני מלא לא היו מוצאים אותם. הבעיה העומדת מול קוסם המנסה את ארסנל ההקסמות, ההשתלטויות וההפחדות למיניהן, היא שבדרך כלל קושרים לו את הידיים. אבל כמוכן שיש עוד קסם אחד שלעיתים נשכח.

"נאחס." הביעה כארמה את דעתה, "אם השומרת הראשית לא הייתה נכנסת היינו מצליחות."

"תודה לאל שלא!" הביעה ברייבשאדו את דעתה, "למרות שראיתי אותה זורקת אלייך חיוך שובב."

כארמה העיפה את צלחות העיסה לכיוונה הכללי של ברייבשאדו, "את הקסמת. תעשי את משהו, אלפית. ואני לא מתכוונת לארוחת בוקר."

ברייבשאדו לבשה הבעה נעלבת וניגשה לסורגים.

"...!!@#S -&%^%#S#@%\$%^" היא לחששה בשפת הקסם.

"מה זה היח?" התעניינה כארמה. "אשליה פשוטה." ענתה ברייבשאדו. "אחלה, רופוס עשה את זה פעם, אשליה שאנחנו בפנים ועכשיו נוכל לברוח?"

"לא. אשליה שהתא ריק, וכשיבואו לבדוק מה קרה... נוכל לברוח?"

פסגט שנתקלנו בו היה פרי מוחו המעוות של אסף ארבל. כגנב ערמומי ומודעל במיוחד פיתח אסף את הרעל המפורסם "דיווידנדו" - רעל מרדים, אשר די במגע יד כדי להעבירו. מי שנגע בדיווידנדו ישן שנת ישרים לאחר רבע שעה.

הפעם, לאחר שבן-סער זרק את כל החבורה לכלא בהאשמה המפוקפקת של שימוש בכוח מופרז, מרח הגנב של אסף דיווידנדו על סורגי הדלת, וכולם החלו לעשות מהומה.

רבע שעה לאחר שהשומר בא להשתיק אותנו כבר היינו בדרך החוצה.

"שומרים, שומרים!" זעקה ברייבשאדו. שני השומרים ומפקדת המשמר הגיעו לדלת התא.

"תשכחי מזה," הודיעה לה מפקדת המשמר, "אני לא נופלת בפח קוסם נוסף."

"זה לא זה," אמרה ברייבשאדו, "אני חושבת שקרה לה משהו בגלל המכה, היא התעלפה והפסיקה לנשום."

השומרים הביטו פנימה, ואכן גופתה של כארמה היתה מוטלת על הרצפה.

"באמת נראה לי שהיא לא נושמת."

אמר השומר השמן והנמוך.

"או לא, אני לא נופלת שוב בטריקים האלה, אתן לא יוצאות ואנחנו לא נכנסים."

הודיעה מפקדת המשמר.

"איוזו אכזריות!" זעקה ברייבשאדו, "חכי כשהממונים שלך ישמעו שנתת לאסירה

למותו!"

מפקדת המשמר חייכה, "חומד", היא הודיעה תגינית, "אני הממונים שלי." ולפעמים באמת אי אפשר לצאת החוצה, הכל כבר נוסה, השומרים קשוחים מדי וקצו כל התקוות. בדיוק אז יכולה לצוץ 'אמא' כדי להעביר לבניה האסורים עוגה תמימה, אשר בינה לבין התעלה שתגלה מאוחר יותר לא יהיה שום קשר. או שלפתע פתאום יכול להתפוצץ הקיר החיצוני של התא, ממש במקרה, והקוסמים באמת יתנצלו. לעתים עלולה חבורה קטלנית של ברברים לנחות על העיר, ולגמרי במקרה הם יהרסו כליל גם את בית הכלא. בקיצור, לפעמים צריך להסתמך על עזרה מבחוץ, ורצוי להכין אותה מבעוד מועד.

מפקדת המשמר הביטה בעיניים זוגיות בשומר שבא לחלף אותה - כמעט שני מטר של שרירים מסוקסים, שיער בלונדיני קצר ומתולתל, עיניים כחולות וחיוך ששווה למוות בשבילו. ואילו נימוסים... רק אדם בעל רקע אצילי יודע בדיוק כיצד לקרר קירה שכזו, וכשהוא נישק את ידה היא הסמיקה. ואיזה קול...

"אני באמת מקווה שלא הקדמתי יותר מדי," אמר השומר החדש, "אבל הייתי בטוח שהמשמרת שלי מתחילה עכשיו."

"לא, לא. זה באמת בסדר." הרגיעה אותו מפקדת המשמר (איזה שריון נוצץ), "זה ממש לא מפריע לי. אתה חדש?"

"כן, זו הפעם הראשונה שאני מקבל משמרת כלא. הייתי מבקש אחת קודם לו

תי יודע שאת המפקדת." (הייה שקט לבי הפועם) כמה נחמד מצדך.

"אז איך אמרת שקוראים לך?" התעניין הרזה הנבוה.

"אריק."

בסופו של דבר יצאו הדמויות מהכלא, ולו רק מכוח העובדה שההרפתקה חייבת להימשך (השהים פשוט לחוץ להמשיך במשחק). אגב, הרבה הרפתקאות מתחילות בכך שהגיבורים מושלכים לכלא ואז המלך/דוכס/לורד/ראש-עיר/ברון ומחק את המיותר, משחרר אותם משם ומטיל עליהם משימה. כדאי לזכור שבת-כלא יכולים לשמש חלק מרתק מההרפתקה, פשוט אל תסיימו אותה שם.

אריק, כארמה וברייבשאדו רצו כמו... למען האמת הם רצו בדיוק כמו שקוסם זוטון ושוליה היו רצים לו שני דרקונים גדולים היו רודפים אחריהם.

"אני לא מאמינה שנישקת אותה!" צעקה כארמה, "מה לעזאזל נכנס בך?"

הדרקון השמאלי נשף לעברם ופספס בכמה מטרים.

"בפעם הבאה תנסי לפתות אותה בעצמך!" הודיעה לה אריק.

"זה לא אמור לקרות לנו!" צעקה ברייבשאדו.

זעקתיהם של הלוחמים דהדו ברחבי העמק...



סיפור

חוץ

בדיקת במוד



מאת: יונת ד.

האיש הקטן רץ אל תוך הלילה האפל, גשם ירד על חבורה חרוכה ושובל קטן של דם ניגר על צמחי החורש שהוטרוו משלוותם. האיש הקטן רץ אל מקום מבטחים, מקום קטן שרק מעט מכירים. אומרים ששם יש עוד אנשים, ששם יש סיכוי לשרוד, ששם אולי אפשר להפסיק לברוח.

"אנחנו לא לבדו" זעקו הכותרות כשהם באו, "אמרנו לכם" זעקו כל המאמינים כשהחלליות הגדולות מילאו את השמיים.

אלו ימים מרגשים, ימים של פחד ומנהיגי העולם לא יודעים כיצד להגיב, חלק חושבים להילחם, חלק חושבים להיכנע.

"מי היה מאמין", אמרה אישתו של האיש הקטן כשהספינות החלו להרוס מבנים ולהרוג אנשים, "שיצורים תבונתיים יכולים ללמוד לחצות מיליוני שנות אור, מבלי ללמוד כיצד להימנע ממלחמה ומהרס." והאיש הקטן, שתמיד אמר שכשהם יבואו הם יראו לנו איך חיים בשלום, לא ידע מה להגיד.

גם לא היה לו זמן, הוא ואישתו היו עסוקים בלברוח. בהתחלה הם ברחו עם כולם למדבריות בצפון, אלא שאישתו לא הייתה שלמה עם העניין והם החליטו לברוח לבד ליערות בדרום. כמה ימים אחר כך הם שמעו מפליט אחר כי האנשים שברחו איתם הושמדו ושהספינות "מנקות" את כל היבשת.

לאותו פליט היה עוד סיפור, הוא סיפר שבאחד מיערות הדרום יש קבוצה שבנתה לעצמה מחסה בטוח, כזה שהספינות לא מגלות, לשם שאפשר לברוח ולהינצל.

הם תכננו לברוח בבוקר. בלילה, האיש הקטן לא נרדם וכדי לא להעיר את אישתו הוא הלך לטייל סביב המחנה המאוכלת שלהם. כמה דקות אחר כך ראה ספינה קטנה שהשמידה את הפליט הידודות.

האיש התחבא בשיחים וצפה, משותק מפחד ומאימה.

במשך שבוע הוא ברח דרומה ולא ראה איש. והיום בבוקר, ממש לפני היער, הוא ראה אותם, את היצורים המוזרים האלו, אלוהים... אילו יצורים מגעילים. והם לא יודעים לתקשרו מזהים, פשוט לא יודעים לתקשרו. איך יצורים שלא יכולים לתקשר מסוגלים להתפתח ולבנות טכנולוגיה שכזו? איך דברים עלובים שכאלה יכלו להשמיד את הגזע שלו.

הם סיקרנו אותו, יום שלם הוא צפה בהם ובמנהיגים שלהם. לקח לו זמן להבין שגם הם מתחלקים לשני מינים שונים ושהם מקימים מחנה קטן. הוא כנראה עשה רעש, כי פתאום הם שמו לב אליו והחלו לרדוף אחריו.

האיש רץ וברח, מתישהו הוא נכנס ליער אבל הם ירו בו, ועכשיו הם שוב מאחוריו, יורים בו בכלים המוזרים שלהם, שעושים אור זוהר ו...
"המפקדת, פגענו בו."

סגן יעלי הביטה ביער המזור, צמחים כחולים, מי היה מאמין.

"עזבו אותו, חבל על הזמן. נתקפל ונחזור למחנה." החיילים הביטו בה מאוכזבים אבל צייתו.

כשעלו לרכב שמעה אחד מהם מדבר עם חבריו, "... אפילו לא צעק, אומרים שהפה שלהם התנוון לפני מיליוני שנים ושהם טלפאטיים..."

סגן יעלי השתיקה את חייליה, מחר הם צריכים להתפנות חזרה לספינה, המהגרים הראשונים יגיעו תוך שבוע מכדור הארץ ויש להם עוד ים של עבודה.

יונית כותבת שהיא בת 14 וחצי מאוד אוהבת מדע בדיוני, הפעם היא כתבה בהשראת הסרט "היום השלישי" והצליחה לרגש את חברי המערכת. המשיכו לשלוח רעיונות, סיפורי פנטזיה, הרפתקאות וכל המזור והיוצא דופן אל מערכת וויז - משחקי תפקידים, כתבות חוץ.

יתורגם או לא יתורגם?

אחד החששות הכבדים שליוו את ההוצאה העברית של מרוצללים היה סימן שריחף מעל סוגיית תרגום ספרי ההרחבה הרבים של השיטה. חשש זה פג עד מהרה; חברת אוליב, היבואנית והמתרגמת של מוצרי FASA ו-ICE, הוציאה לאור את מריה כספיתן, אחת ההרפתקאות הפופולריות של מרוצללים, ואף מתכננת להתחיל לתרגם עזרים שונים, כגון: קטלוג סמוראי הרחוב, אוגדן הקסם, ספר המכונות וכל היתר.

עוד מספרים מאוליב כי בהתאם למכירות של מרוצללים בגרסה העברית ועד כה, לא רעות בכלל, שוקלים אם לתרגם את "משחק תפקידים בארץ התיכונה" או את "שחר האדמה". ממש ברגע האחרון הבאנו בשורה לחובבי משחק הקלפים "חיילי האבדון". ההרחבה החדשה למשחק - "אינקוויזיציה", הגיעה לארץ ובאוליב שוקלים לתרגמה לעברית.

ארץ התיכונה

למשחק הקלפים Middle Earth: The Wizrads יוצא בקרוב Players Guide, ספר שיכיל את כל החוקים, עצות אסטרטגיות, רעיונות למשחקים אלטרנטיביים וכו'.

מלבד זאת, למשחק התפקידים MERP יוצאים בקרוב מוצרים המתארים את שני אזורים המשחק העיקריים: Amor ו-Gondor. לכל אזור ייצאו שני ספרים: האדמה והאנשים, כך שדרך אחד יעסוק בגיאוגרפיה והיסטוריה והשני באנשים ובתרבויות השונות.



מוות שקט, תחיה מחודשת

ההצלחה המסחרית של משחק הקלפים בארץ התיכונה ושל ההוצאה החדשה של Rolemaster, סיפקה ל-ICE את האפשרות להחיות את משחק המיניאטורות שלהם Silent Death.

זהו משחק קרב עתידי בין חלליות שונות מתרבויות שונות, והעולם המשמש כרקע למשחק האסטרטגי, רחב כמעט כמו העולם של קרב-טכ'.

כך או כך, לא פחות משישה ספרי תרבויות חדשות יוצאים לאור: War Hounds, Sun Runners, The Galandar Confederation, The Yatakkon empire, Nightwatch ו-The Armageddon Nightbrood. כל ספר מכיל מידע רב על התרבות, הדרך לשלבה בגלקסיה, יחסיה עם תרבויות אחרות וכמובן, מידע על אמצעי הלוחמה שלה.

מבזקי

תפקידים

מועדון החברים דמיה

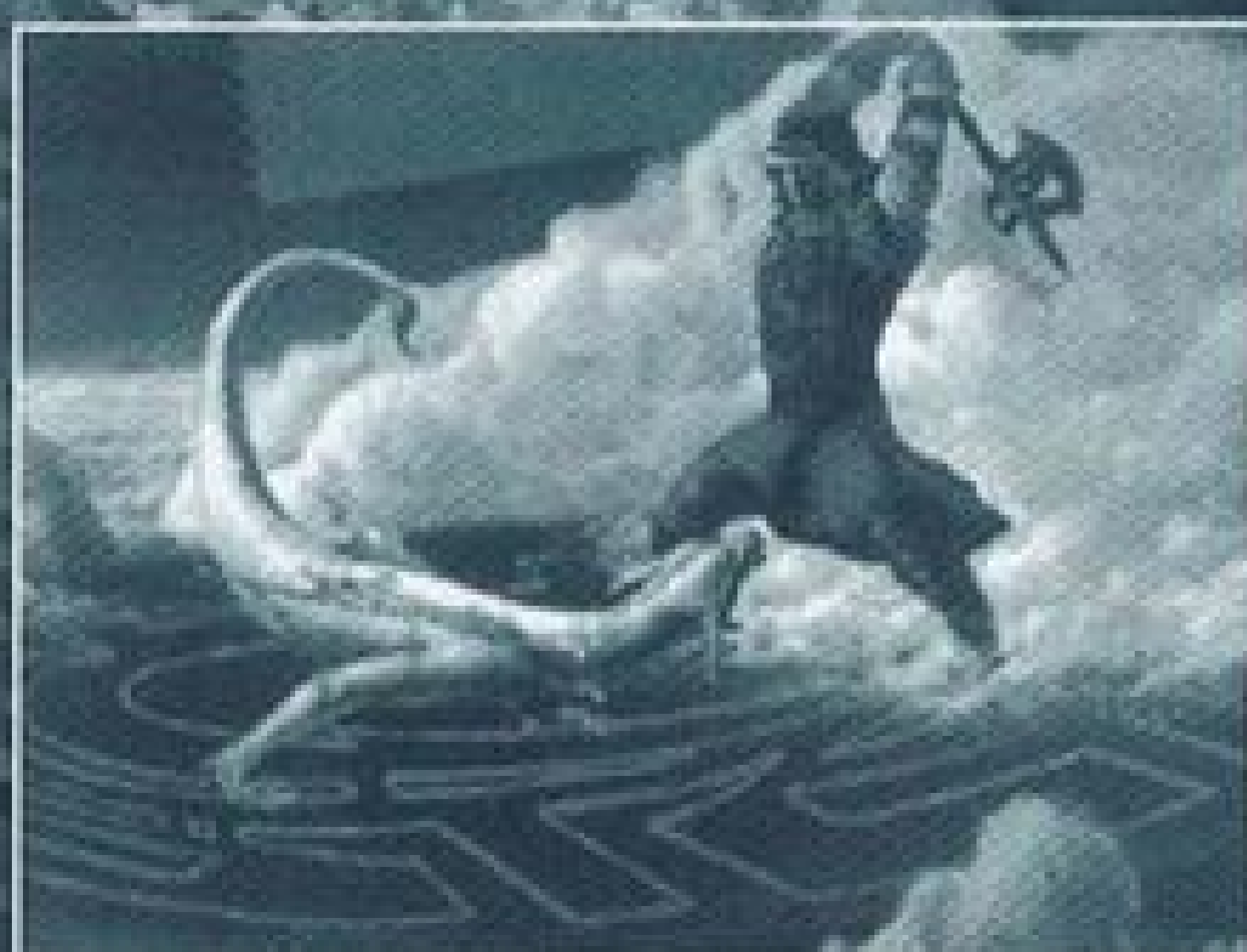
מועדון החברים דמיה (שילוב של דמיון והדמיה) עוסק, הרי זה פלא, במשחקי תפקידים. פלא שני מצוי בעובדה כי הוא אינו עוסק ב-D&D ו-AD&D אלא בעיקר במרוצללים, קרב-טכ' וחיילי החורבן.

במהלך החופש הגדול האחרון, ארגן המועדון שני חוגים בני חמישה ימים ושלושה ימים לחיילי החורבן, מרוצללים וקרב-טכ', וטורניר אחד קטן ונושא פרסים לחיילי החורבן. המועדון מארגן על ידי לירן אקביה (המצוי בתחום שנים רבות) שטוען כי המועדון יעסוק בעיקר בחוגים לחיילי החורבן, מרוצללים וקרב-טכ' (בעתיד הלא רחוק גם שיטת הגיבור MERP ואולי Rolemaster), ארגון טורנירים לשחקנים ומשלוח מידע עדכני ככל האפשר לחברים.

בסוף אוקטובר יתקיים טורניר גדול יותר של חיילי מרוצללים, קרב-טכ' וחיילי החורבן. הכניסה חינם (שוב, אולי גם יהיו קבוצות של משחקי ICE ובטורניר יימכרו מוצרים של FASA ו-ICE).

מי שרוצה להירשם, לטורניר או למועדון, מוזמן לצלצל ישירות לערן בן-סער שתרם עצמו לעזרה ב-09-648695, ללירן עצמו ב-09-611131 או ל-09-691778.

זה נפלא שיש אפשרויות, לא?



חדש למרוצללים מוצרים חדשים למרוצללים:

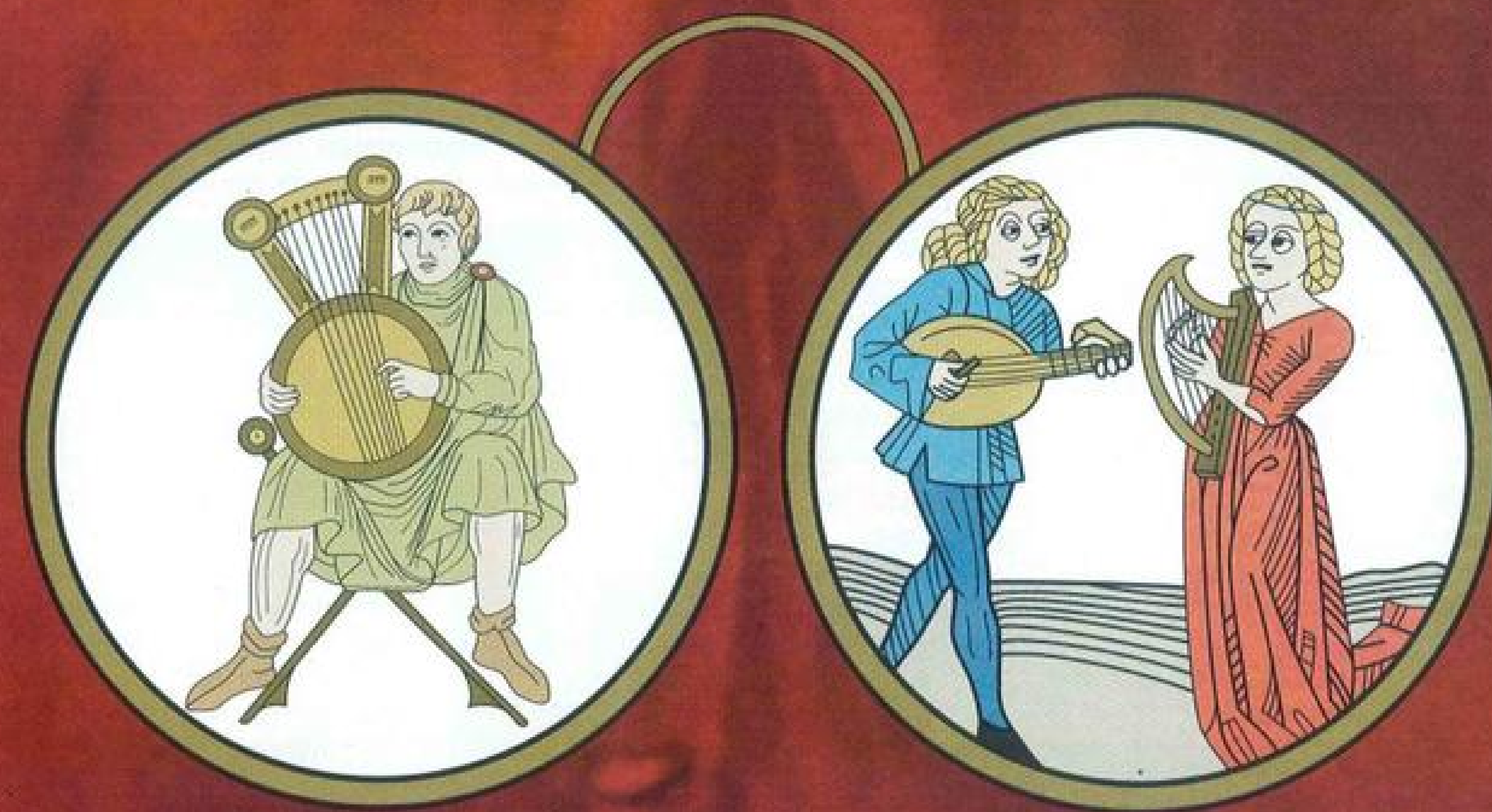
Super Tuesday - ערכה המכילה חמש הרפתקאות מוזרות במיוחד.

Threat: The Villan Sourcebook - ספר המכיל מידע מלא על כל הנבלים ממערכות הקרב והספרים המפורסמים של מרוצללים.

אגב, בקשר לבחירות למדינות האמריקניות-קנדיות המאוחדות, עדיין אין תוצאות אבל אנחנו מחזיקים אצבעות לדרקון.



לראות את הילדים



מיומנו של שדרן

מאת: עומר קריגר

אני לא מבין במחשבים. המחשב הראשון (והאחרון, בינתיים) שהיה לי - אפל 2 סי - היה מעוצב יפה, סיפק לי משחקים פרימיטיביים (מירוץ מכוניות, טייפן) ומעבד תמלילים עליו כתבתי עבודות לבית הספר ומלים גסות שמהרתי למחוק.

כשכולם החלו להתקדם עם המחשבים, אני כבר הייתי מרוכז בדברים אחרים, אלא שמפה לשם - הנעתי שוב למחשב. הפעם הוא ניצב מולי באולפן גלגל"צ והפונקציה הכי מתוחכמת שנדרשת ממנו היא לחיצה על מקש F8 - כדי לעדכן את דיווחי התנועה בכל פעם שהמפיקה מודיעה לי על עומס חדש, חפץ

חשוד או - לא עלינו - תאונת דרכים. פה ושם, אני מוצא את עצמי משתמש באינטרנט כשמבקשים ממני להגיש ספיישל על אמן שמגיע לארץ או להקה עם תקליט חדש. במקרים כאלה, אני הולך למחלקת המחשב של גלי צה"ל, שוקע בכיסא הפלסטיק הצה"לי ומתחיל לדוור באוטוסטרדת המידע.

רכילויות על הסולגית של הקראנבריו, ההיסטוריה של ההאוס וכל גרסאות הכיסוי שהוקלטו לשיריו של דיויד בואי - אלה הדברים שבאמת מעניינים אותי ברשת.

CD-ROM לא יצא לי לפגוש עד שהתקשר אליי עורך העיתון. ידעתי מה זה עושה, ידעתי שמשינה היא להקה הישראלית הראשונה שהוציאה CD-ROM ושאפשר לשמוע אותו גם

בקומפקט רגיל, אבל אף פעם לא השתמשתי בדבר כזה. כשהגיעו אליי התקליטורים, נסעתי לחבר, הפעלתי את המחשב שלו וקודם כל ניגשתי לתקליטור של משינה. כאמור - הראשון של להקה ישראלית.

להתראות נעורים שלום אהבה

על האלבום כבר דובר ונכתב מספיק. "להתראות נעורים שלום אהבה" - האלבום האחרון (תרתי משמע, כנראה) של משינה, שכולל התייחסויות לסוף הדרך של הלהקה (שיר הנושא), אבל גם רמזים מתבקשים על הופעת האיחוד הבלתי נמנעת, שתתרחש אי שם בעתיד כשכיסיהם של חברי הלהקה יתחילו להציק להם (תחזור תחזור). במסך הראשי - גרפיקה מרוחה ולא

מסבירה פנים שמציגה 4 אפשרויות:

- (1) צפייה בקליפ של שיר הנושא של האלבום. אחלה קליפ, איכות תמונה משובחת (לחיצה על שלט רחוק).
- (2) האזנה לשירי האלבום בצירוף מילותיהם (לחיצה על מכונת כתיבה).
- (3) תמונות נבחרות של חברי "משינה" (לחיצה על אלבום תמונות).
- (4) יציאה (לחיצה על פעמון).



בסך הכל, לא היה זה התקליטור הכי מעניין שראיתי מבין הארבעה, אבל מעריצי הלהקה ואספני הממוריבילה שלה, רשאים לראות בו מזכרת יפה מלהקה שאיננה עוד.

יוני רכטר ועלי מוהר -

מחשבות אפשריות

האלבום האחרון של יוני רכטר, שחזר לחבר ולשותף הטבעי שלו - עלי מוהר. התקליטור המוסיקלי הכי יפה והכי מושקע שראיתי. נקודה.

המסך הראשי הוא פאזל. כל חלק שמרכיבים במקום הנכון, מפעיל התרחשות על המסך. לקחתי חתיכת פאזל מקרית, ולמרות שאני עובד ברדיו, הצלחתי להניח אותה במקום הנכון. פתאום הופיעה על המסך מזי כהן.



שצולמה בסביבה ביתית, והתחילה לספר לי על עבודתה עם יוני רכטר והם שרים באלבום זה את הדואט - אהובתי היחידה. הנחתי עוד פיסת פאזל במקום, והנה צילומים של רכטר ושלל נגניו, וכך במשך שעה ארוכה ישבתי להרכיב את הפאזל הגדול הזה (36 חלקים) והאזנתי לשירי האלבום בצירוף המלים.

הקשבתי בעניין לדבריהם של יוני רכטר (שהסביר איך השתמש במוטיב של שופן באחד השירים), אלון אוליאריצ'יק ("כשאתה מתבגר הרעיונות שלך מתחדדים"), עלי מוהר (זה תקליט שאי אפשר לכתוב בגיל 20), אפרים שמיר ("בכוורת, יוני היה הבוקר"), גידי גוב, יהודית רביץ ואחרים.

חלק נוסף של הפאזל העניק לי את רשימת הדיסקוגרפיה - הביבליוגרפיה וכל תולדות יצירתם של רכטר ומוהר, ביחד ולחוד.

היה כיף והיה מעניין. מומלץ.

מסעותיי עם עצמי

גם התקליט השלישי של איפה הילד זכה לתקליטור משלו.



המסך הראשי נראה כמו פאב שנקראי ממוצע. הייתי אפילו מהמר על ה"גלולה", בהתחשב בעובדה שביום טוב תוכלו למצוא שם חלק ניכר מאושיות הרוק הישראלי הצעיר. חברי הלהקה יושבים במקומות שונים בבאר. לחיצה על חמי הודגה, אסף שריג, אופיר בר עמי או אסף מרוז תעביר אותנו למסך תעודת הזהות שבו מופיעות תעודות הזהות האמיתיות שלהם. לחיצה על תעודת הזהות מפיקה מרגליות מפוקפקות מפיותיהם (מרוז מספר על מותו של אלפרד חג, חמי מדבר על מחלתו של החתול שלו, אופיר עושה קולות של צפרדע וכו').

על זה נאמר - עדיף שתנגנו בחזרה למסך הראשי. לחיצה עם העכבר על כרו הבירה - ואנחנו עם שירי האלבום בצירוף המלים. המראה שבבאר



מסתירה מאחוריה את הקליפ ל"זוהי סדום" שצולם בשירותים המרוצפים באריותם אדומים.

התקליטור של איפה הילד צעיר, מטושטש, קליל - עברתי את זה בשלום.

פטר והזאב

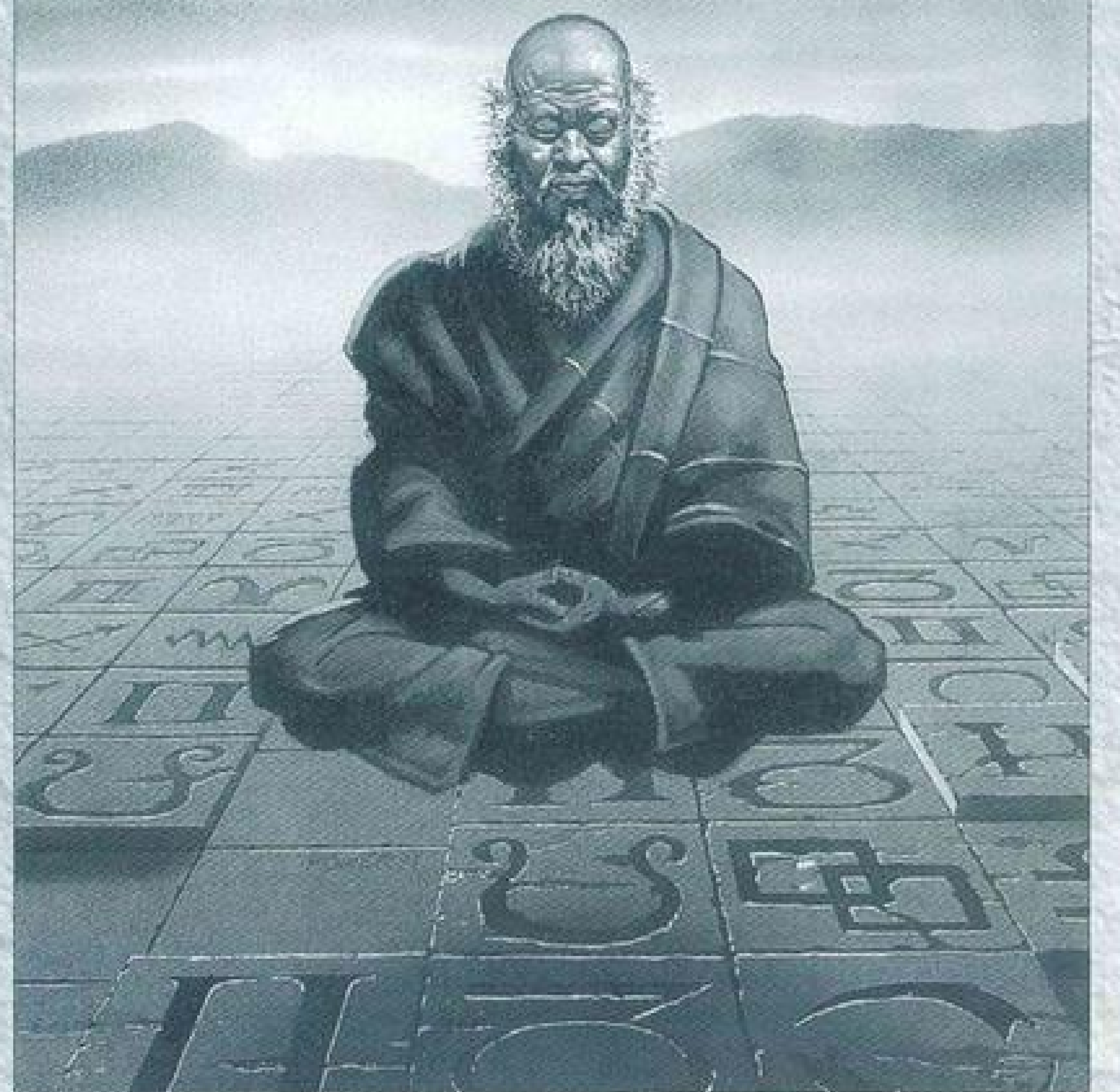
יצירה שנכתבה במיוחד לילדים - ובהקשר זה, תקליטור שמיועד לילדים. עם המוסיקה הנפלאה של פרוקופייף והקריינות המרשימה של יוסי ידן, מה יכול להיות רע? תשובה: הגרפיקה.



החתול - שצעדיו ביער הקסום נשמעים רכים, ענוגים וקלילים - נראה על המסך כמו פיל שמתנהל בכבוד על רקע של תפאורת יער גסה ולא משובבת כלל וכלל.

אחרי שצלחתי את הסיפור, בדקתי את יתר האפשרויות במסך הראשי.

מסך חידה - "איזו דמות מתאר הקטע המושמע ברקע?" מעין בוחן פתע על החומר הנלמד, שמאפשר ללמוד את תפקידי הכלים השונים ביצירה, שכל אחד מהם, כידוע, מייצג דמות אחרת בסיפור (פטר כינור, ציפור חליל וכו'). תשובה שגויה תגרום לאחת מהתגובות הבאות: "לא"/"אוף". תשובה נכונה, ברוח שפת הילדים המעודכנת, תשמיע תגובות כמו: "מדליק", "יש" ואפילו "ווא ווא ווא ווא". התקליטור מספק מידע על כלי הנגינה בצורת טקסט או קטע וידאו של נגינה בכלי. בנוסף לכך, מתרחשת הצגה של הנושאים המוסיקליים שביצירה והווריאציות שלהם וכן, חידון למתקדמים - "זוהי את התווים" - הבוחן אם הקטע המנוגן ברקע שייך לתווים המוצגים או לא. פטר והזאב - גרסת ה-CD-ROM היא תוכנה יצירתית עם גרפיקה אינמה. הייתי קונה אותה לילדים שלי רק לאחר ששמעו את התקליט המקורי.



למכירה

- ✓ למכירה המשחקים שרלוק הולמס, הסיירת והטוב הרע והרוקח. כל המשחקים באריות מקוריות והוראות בעברית. כל משחק ב-15 ש"ח. גלעד, 050-978775.
- ✓ למכירה סופר גינטנדו במצב חדש + שני שלטים + מעביר למשחקים אמריקניים + 6 משחקים - במחיר של 1,000 ש"ח וביניהם המשחקים DONKEY KONG 2, FIFA 96, ומי שקונה את הכל מקבל מעביר - חינם! שמו, 03-6991406.
- ✓ למכירה מחשב 486SX33, 4MB זיכרון פנימי, כונן קשיח 850MB ועם הרבה מאוד משחקים, CD-ROM מהירות מרובעת, VGA 33, SOUND-BLASTER PRO 2, כוננים 2 כוננים (1.4-1.2), בנוסף, יינתנו תוכנות הבאות במתנה: DOS 6.2, NU, NC, ו-3.11 Windows, גולן, 04-8382113.
- ✓ למכירה משחקים חדשים:

- AFTERLIFE, DEADLOCK, SPEED RAGE 2, GRAND PRIX (כמו C&C), GENDER WARS-1, דני, 03-6593083.
- ✓ למכירה מודם/פסק 28,800 של ZOOM (חדש), כולל תוכנות: קומיט, טרמינט, DOS פסק, וינסקס ועוד, במחיר של 500 ש"ח. רונן, 02-351963.
- ✓ למכירה מחשב 486DX/33, זיכרון 4MB RAM, סאונד בלאסטר פרו, רוני, 03-6919454.
- ✓ למכירה גינטנדו רגיל + שני שלטים + ארבעה משחקים ב-400 ש"ח. שמו, 03-6991406.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: מתקפת הרובוטים על גבי CD-ROM ב-35 ש"ח, סם ומקס על גבי תקליטורים באנגלית ב-50 ש"ח, הגלדאטורים האמריקאים על גבי תקליטורים ב-40 ש"ח. רועי, 09-7672669.
- ✓ למכירה מחשב 486DX-40, 4MB זיכרון, HD 130MB מלא במשחקים/תוכנות, כונן 1.2+1.44MB, במחיר של 1,400 ש"ח. רועי, 09-7672669.

למכירה

- כרטיס מסך SVGA TRIDENT 8900C, מסך 14" 0.28, מקלדת מגע ללא קליק, הכל במארז בייבי שמוך חדש! מחיר גמיש, צביקה, 03-5016338.
- ✓ למכירה משחק המחשב IRON HELIX על גבי CD-ROM, אור, 03-7324814.
- ✓ למכירה מחשב חדש בהזמנות. מעבד 8MB, INTEL PENTIUM 100MHZ, זיכרון פנימי, כונן קשיח 850MB, כונן 1.44+1.2MB, מארז MINI TOWER, מערכת מולטימדיה מלאה הכוללת: SOUND-BLASTER VIBRA16, CD-ROM X 8 מקורי של קריאטיב, רמקולים איכותיים, מסך 14" פאקד, בל, מקלדת 101 מקשים + עכבר מיקרוסופט חדש מקורי, פסק/מודם 14,400. כולל עשרות משחקים ותוכנות חדשות בכונן הקשיח: CD-ROM X 3. אופציה למדפסת הזרקת דיו צבעונית. אסף, 09-686785.
- ✓ למכירה מחשב 486DX-100 + מסך SVGA + 8MB זיכרון + כרטיס מסך TRIDENT + כונן קשיח 540MB + כונן 1.2 + כונן 1.44 + כרטיס קול סאונד בלאסטר 16 + CD-ROM X 4. הכל ב-2,500 ש"ח. אורי, 02-6716208.
- ✓ למכירה המשחק: COMMAND CONQUER באריות מקוריות במצב מצוין. ליאור, 08-8596708.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: ספיידרמן - 25 ש"ח, סקי - 40 ש"ח, דוני - 25 ש"ח, רובוקופ - 30 ש"ח, ואן דאם - 50 ש"ח, אינדיאנה ג'ונס (קווסט) - 75 ש"ח, ג'ונס (סגנון מונופורל) - 65 ש"ח, KEEN 1 + KEEN 4 - יחד 70 ש"ח, אנרגייזר - 20 ש"ח, כדור קופץ - 35 ש"ח, דייב 3 - 45 ש"ח, מכוניות מירוף - 45 ש"ח, תוסר, 03-5078105.
- ✓ בשעות הבוקר, אלכס, 03-5080978.
- ✓ בשעות הצהריים, למכירה מחשב 486DX2 66MHZ, כונן 1.44 + כונן 1.2, סאונד בלאסטר 16 ביט מקורי כונן CD-ROM, 8MB RAM, H.D 420, מארז מיני טאואר, 03-312662.
- ✓ למכירה משחקים חדשים: CATFIGHT, STRIKER-96, STARFIGHTER ועוד. דני, 03-6593083.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: WITCHAVEN על גבי CD-ROM - 30 ש"ח, WARCRAFT 1-2 - 50 ש"ח, NBA JAM - 70 ש"ח, DUNE 2 - 30 ש"ח, DOOM 1 - מלא 30 ש"ח, WHEEL WACKI - מלא 20 ש"ח, באשמן חוזר על גבי CD-ROM - 20 ש"ח. אייל, 07-9959858.
- ✓ למכירה המשחקים: חקירה משטרית 4, WICHAVEN 1, סטלאר 7 וכנראה לא

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- המלא, במחירי מציאה - MATANPER@NETVISION.NET.IL או 03-5491572. אם אני לא נמצא להשאיר הודעה עם שם ומספר טלפון.
- ✓ למכירה גיים גיר + 6 קלטות במצב טוב מאוד, במחיר מעולה של 400 ש"ח. ליאור, 03-9654923.
- ✓ למכירה מחשב 486 DX4 100Mhz, כונן קשיח 852 מגה, זיכרון פנימי 8 מגה, כונני תקליטונים 3.5", 5.25", CD-ROM, כרטיס קול, מודם פסק 14,400, מסך SVGA, תוכנות, משחקים ועוד. דביר, 07-9956290.
- ✓ למכירה משחקי המחשב: SWAT, POLICE QUEST ו-NORMALITY, רון, 04-9973566.
- ✓ למכירה גיים בוי ב-150 ש"ח, משחקים לגיים בוי ב-40 ש"ח למשחק, ספרי הרפתקאות וכישוף ב-10 ש"ח לספר, גיליונות WIZ ישנים ב-10 ש"ח לגיליון, כל משחקי ה-CD-ROM שפורסמו ב-WIZ ב-30 ש"ח למשחק, המשחק ירחובות הועם 3 למגה דרייב ב-80 ש"ח, פיפה 96 למחשב ב-100 ש"ח, "סוניק 2" למגה דרייב ב-60 ש"ח, מודם 28,800 של "ZOOM" ב-600 ש"ח, תוכנות נטוויז'אן, אמריקה און ליין וקומפיוטרב מקוריות על גבי תקליטורים - כל התוכנות ב-40 ש"ח. כמו כן, למכירה ספר הדרכה ל-DOS 6 ומעלה ב-30 ש"ח וספר ההדרכה השלם ל-Windows ב-70 ש"ח. רונן, 02-351963.
- ✓ למכירה משחקים למגה דרייב ומגה CD במחירים נוחים (משחקים חדשים ומשחקים יד שנייה). אלון, 02-354255.
- ✓ למכירה קלטות למגסון - מריו 16 במקום 149 ש"ח רק 79 ש"ח, חלליות במקום 59 ש"ח רק 29-29 ש"ח, קלטת של 400 משחקים במקום 250 ש"ח רק 149 ש"ח. אפשר לקנות לחד או ביחד והנחה של 20 ש"ח לקונה הכל. תמיר, 050-868766.
- ✓ למכירה משחקים ותוכנות מכל הסוגים ומכל השנים במחירים מוזלים מאוד. כמו כן, למכירה חוברות מחיר ומחירון על אינטרנט ומשחקים. תומר, 04-9826935.
- ✓ למכירה מחשב 486DX2 + כונן קשיח W.D + 2 כוננים + SBPRO2 + מדפסת OLIVETTY צבעונית + תוכנות ומשחקים. טל, 04-8770998.
- ✓ למכירה אוסף של 60 משחקי CD-ROM מקוריים במחיר מצחיק של 2,500 ש"ח. אסף, 08-9250727.
- ✓ למכירה מחשב P=100, זיכרון 8MB,

- כרטיס מסך 2MB, מסך 14", CD-ROM X 2, כוננים 1.44, 1.2, מארז MIDI, כרטיס קול GUS MAX 32, כונן קשיח 1.3GB מלא בתוכנות חדשות ומשחקים. המחשב חדש ובאחריות. אסף, 08-9250727.
- ✓ למכירה CD-ROM במהירות כפולה כולל חוברת וקלטת וידאו להתקנה ב-100 ש"ח. אייל, 03-6359167.

מעוניינים

- ✓ להחלפה משחק המחשב Space quest 6 תמורת כל קווסט מצחיק וטוב, רצוי Magic O Kindom, רמון, 09-7474201.
- ✓ לכל המעוניינים אני רוצה לשחק ב-DUKE NUKEM 3D THE FULL-VERSION מיד, 03-9330527.
- ✓ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: Full Throttle, סיימון 1, קירנדיה, רועי, 03-7528881.
- ✓ מעוניין למכור או להחליף משחקים שונים, עידו, 09-651531.
- ✓ מעוניין למכור/להחליף את המשחק



- משימות ההשלמה ל-C&C באריות מקוריות במצב מצוין, וכן את אוסף משחקי לארי גם כן במצב מצוין. רועי, 03-7528881.
- ✓ מעוניין לקנות/להחליף את המשחק RIPPER במצב טוב באריות המקוריות + חוברות הסברים במחיר סביר. רועי, 03-7528881.
- ✓ למעוניינים, נפתח מועדון מחשבים חדש ובו ניתן יהיה להחליף משחקים ותוכנות לכל סוגי המחשבים מ-286 ועד 586. בנוסף ניתן יהיה לקבל עזרה וטיפים למשחקים וגם לקבל שיעורי עזר ב-Windows 95, Windows, TVTEL ועוד. הצטרפות למועדון כרוכה בתשלום סמלי ומתאימה לגילאי 13-8 בכל הארץ. לפרטים נוספים שמוליק, 09-623330.

למכירה • משחקי תפקידים • הצילו • מעוניינים

- ✓ מעוניין לצרף מספר חברים מוגבל למועדון המחשבים THE X CLUB. שמוליק, 050-821776.
- ✓ מעוניינים במשחקים הבאים: סיימון 2 (עדיף בעברית), קינג קווסט 7, BAD MOJO, פנטסמגוריה, NBA LIVE 96-1 ACTUA SOCCER בתמורה מוכנים לתת משחקים אלו: אי הקופים 1+2, קירנדיה 1+2, אבודים בזמן, פרדי פריקאס, GUILTY, סם ומקס, קינג קווסט 6, לארי 6, דום 1+2+3, מורטל קומבט 3, דיוק 3 ממדים, דרבי, שרלוק הולמס ועוד. בנוסף זקוקים לעזרה בשרלוק הולמס ומוכנים לעזור בסימון 1. לבקש את מאיה או לירן, 03-6199474, בין השעות 16:00-21:00.

הצילו

- ✓ תקוע במשחק סם ומקס מתגלגלים בדרכים, איך מוצאים את Shuv-Ool, התקשרו לרועי או לרם, 09-7672669, או שלחו תשובות לנורדאו 15/7 כיס 44391.
- ✓ הצילו! תקוע במשחקים: שוליות המכשף 2, וכבר שנתיים במשחק סם ומקס מתגלגלים בדרכים. בתמורה אשמח לעזור במשחקים: שוליות המכשף 1, יומו של הסנטיקל, וב-WarCraft 1. משה, 08-8566614.
- ✓ הצילו! זקוקה לעזרה ב-GABRIEL KNIGHT, MYST, 7TH GUEST בתמורה אעזור ב-PHANTASMAGORIA, SIMON 1+2, RIPPER, GABRIEL KNIGHT 2, STAR TREK: A FINAL UNITY מסעותיו של טורין ובחורה לזורק, טלי, 07-6326104.
- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחק ULTIMA 8, רונן, 07-6581476.

משחקי תפקידים

- ✓ קבוצת שחקנים מאור השרון מחפשת שחקנים לחבורה רצינית מגילאי 14-11, בנות יתקבלו ברצון. דביר, 09-7658573.
- ✓ שלושה ילדים בגיל 15 מעוניינים להקים קבוצת D&D או AD&D, בכרמיאל. מרון, 04-9986855, שניא, 04-9882517.
- ✓ שהים ושחקן מחפשים שחקנים רציניים למבוכים ודרקונים רגיל או מתקדם) בנצרת עילית. עידו, 06-573415, ויתן, 06-556977.

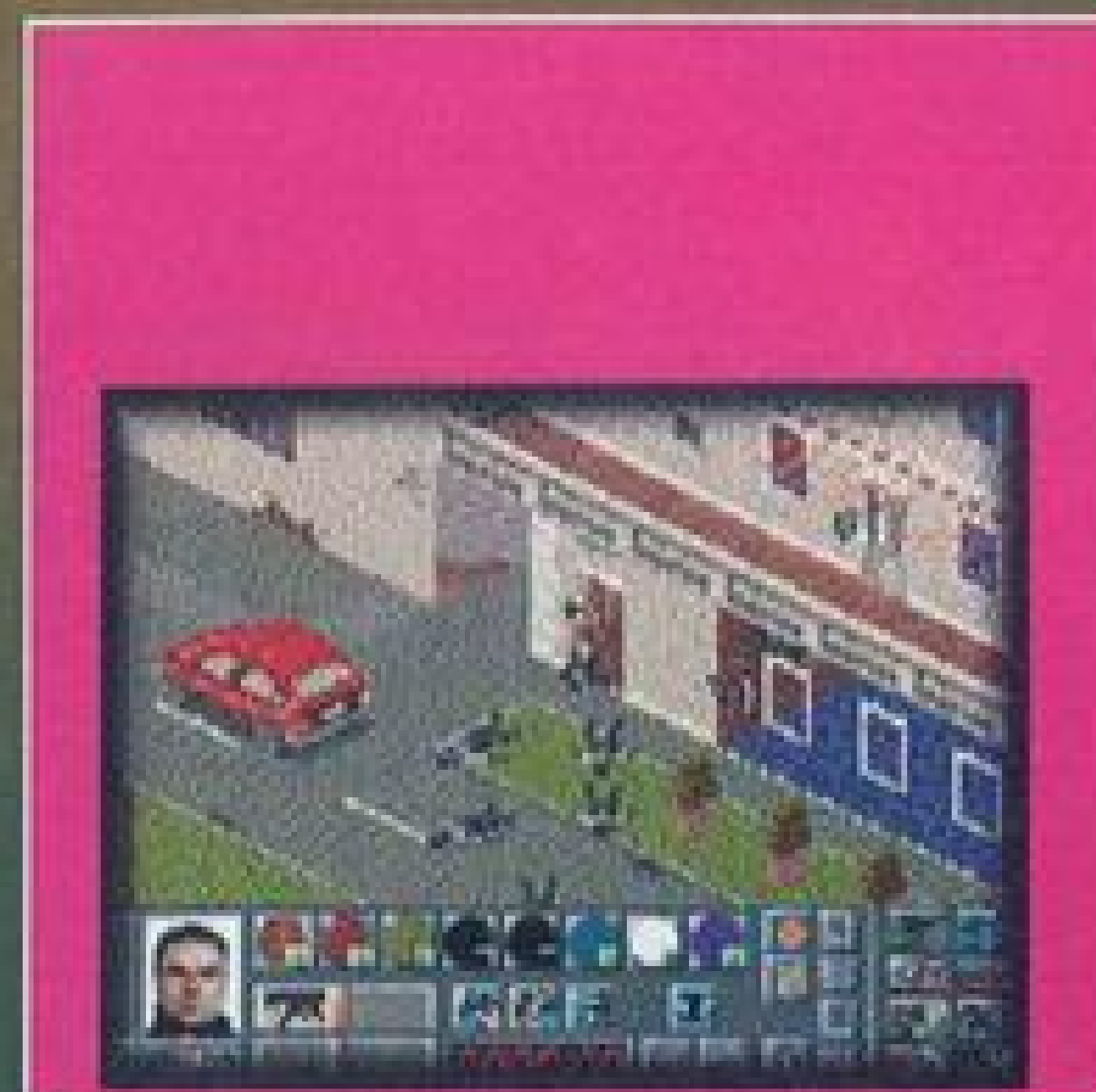


DeadLine זמן תם...

במשחק זה, אתה משמש כמפקדה של יחידה ללוחמה בטרור. בצילום זוויתי בסגנון Crusader, אתה חייב להיות עירני, עקבי ולשלוט על ארבעה לוחמים מנוסים בזמן אמת.

כל אחד מהלוחמים חמוש בנשקו האישי, בחפצים מיוחדים לפריצה ומלכוד, ובציוד המאפשר להתחמק מצלפים ולשמור על הנשיא ועל אישים אחרים.

לאחר צפייה בתדרוכי וידאו אמיתיים, תצא לאחד מ-17 האזורים המורכבים, כדי להשלים את הפעולות. במידה והצלחת תסיים כניבור, ובמידה ותיכשל תגרום למותו של אדם בכיר שסמך עליך.



Lemmings PaintBall שובם של הנמלולים

הנה זה מגיע, התוספת האחרונה לסדרת הנמלולים הפופולרית. כעת, היצורים הירוקים והקטנים אינם חסרי ישע וביטחון כבעבר; הפעם, כל אחד מהם חמוש ברובה צבע.

עליך להוביל שבט של ארבעה מהם בתוך מבוכ תלת ממדי המלא בחידות ומלכודות, כדי להשיג את דגל האויב ולכבוש את שטחו.

תוכל להיעזר בחפצים המועילים (בלונים מעופפים, מדרגות נעות, טרמפולינות וגשרים), על מנת להשיג את מטרך בכל אחד מהשלבים. כל שלב קשה מקודמו, שכן הוא מתמלא אט אט בסכנות ואסונות טבע ובמספר גובר והולך של נמלולים הירוקים מהצד השני.



אכזרי מאוד ומעוצב במנגנון תלת ממדי מיוחד עם אנימציה מצוינת בעולם רחב ואינטראקטיבי.

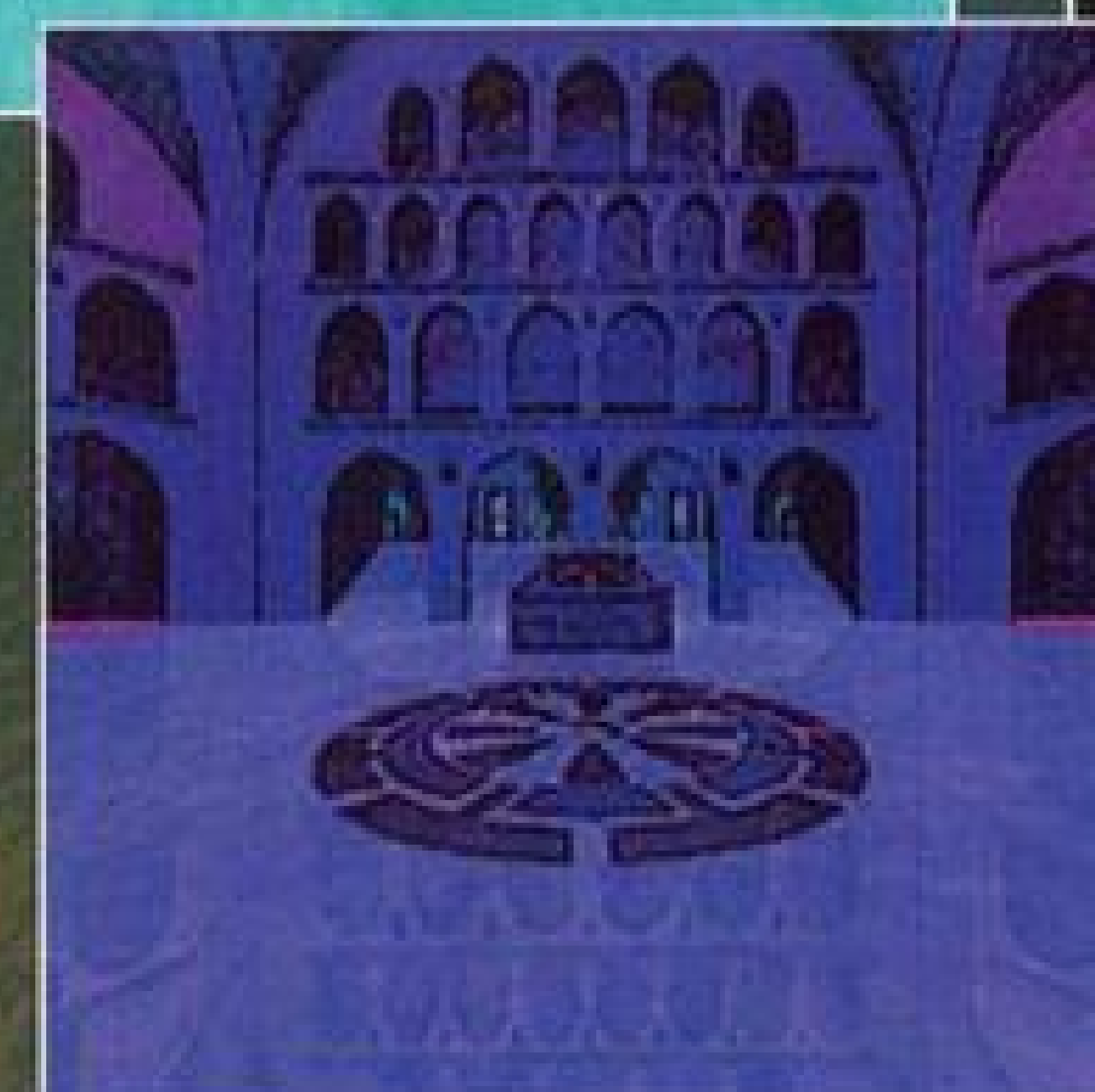


מעבר לכך, נוספה סדרה רחבה של כלי נשק ועצמים הכוללים שיקויים ולחשים. מה שקרה בעבר היה תאונה, הפעם זה אישי...

Entombed תעלומה בטירה

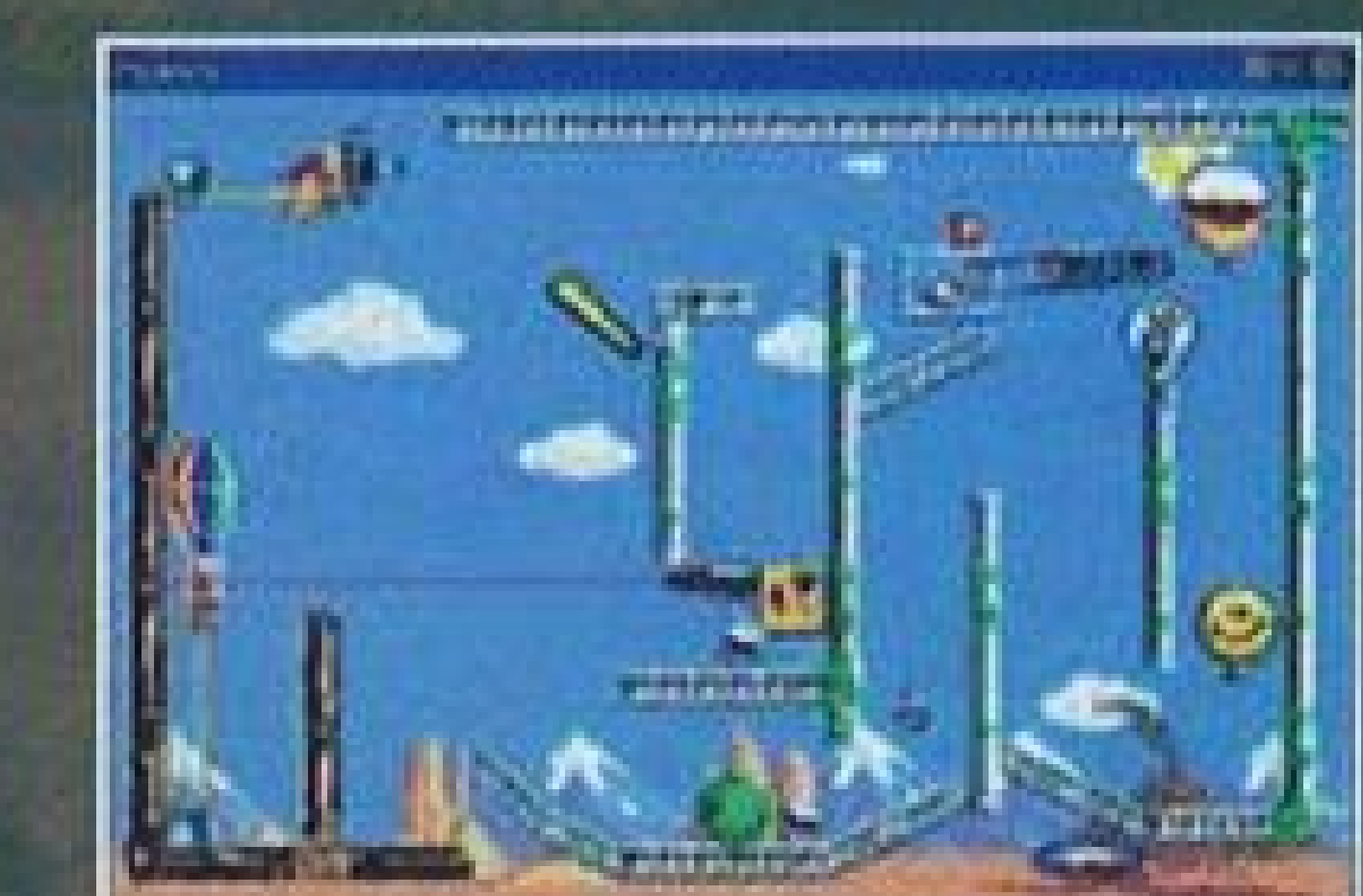
יותר זה בא בעקבות המשחק המצליח Myst. השחקן שוב נזרק לטירה חשוכה המלאה בטכנולוגיה של ציביליזציה עתיקה: קירות זזים, רצפות נעות ומלכודות מסוכנות באופן קטלני.

הפעם, כשאתה חמוש רק ביומנו של חבר צוות שמת, עליך לפתור את התעלומה של הטירה ולמצוא את אלו שהיו במקום לפניך. וכך, בגרפיקה חדה ומדויקת, עליך לענות על הרבה שאלות, במעט מאוד זמן. שווה לחכות.



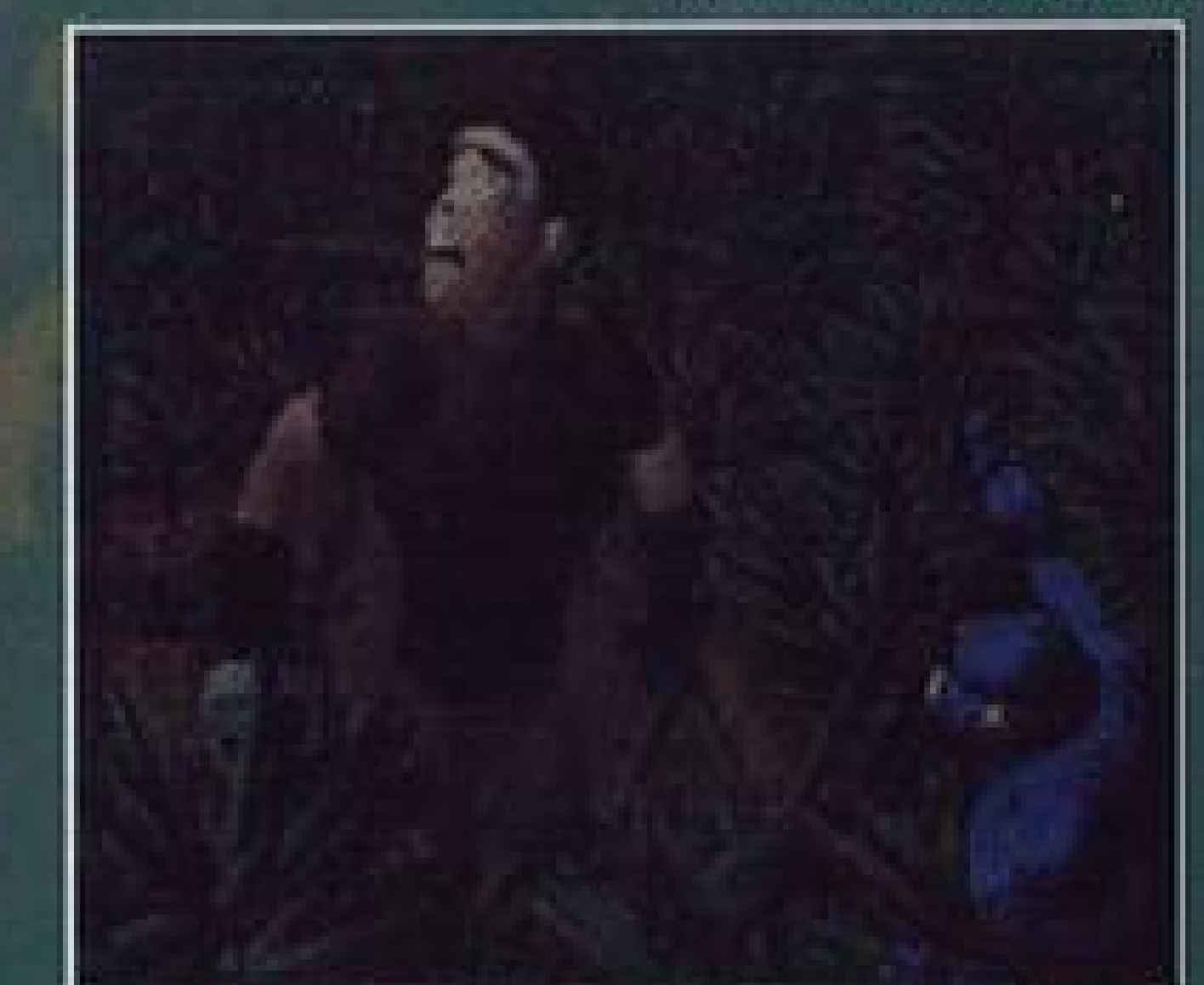
The Incredible Machine 3 מכונות עם נשמה

Sierra מתכננת להוציא פרק שלישי בסדרת "המכונה המופלאה". בזכור, למשחקי פאזלים אלו סגנון שונה מלאחרים. כאן השחקן צריך לבנות מכונה אשר תענה על דרישות המסך ותאפשר להזיז חפץ ממקום למקום או להפעיל מכונה אחרת, כשהוא מוגבל בכלים ובמכשירים לביצוע הפעולה. במקרה זה, השחקן ישלים משימות ויבנה לא פחות מ-150 מכונות עם אפשרות ליצירת מסכים משלו, עריכת מסכים קיימים והתמודדות בהם מול חבר דרך רשת או מודם.



Ecstatica 2 לחזור הביתה בשלום

מסע ההרפתקאות השני מסדרת Ecstatica. לאחר מסע מלא מכשולים ומפלצות לארץ השמורה, אתה מתחיל במסע אחר, המסע חזרה הביתה.



האווירה הפסטורלית לא נמשכת זמן רב ולמעשה נקטעת בהגיעך לטירה בה גדלת, שם תיתקל שוב באותם אויבים. הרוע חוזר לעירו וכעת, הוא חזק יותר.

תן לג'ויסטיק שלך ריגושים... MEGARACE 2

חבל על הזמן, אתה לא צריך רישיון, ביטוח או הוראות הפעלה. שב
במקום הנהג, הכנס להילוך ושטוף את המסלול בטרור.

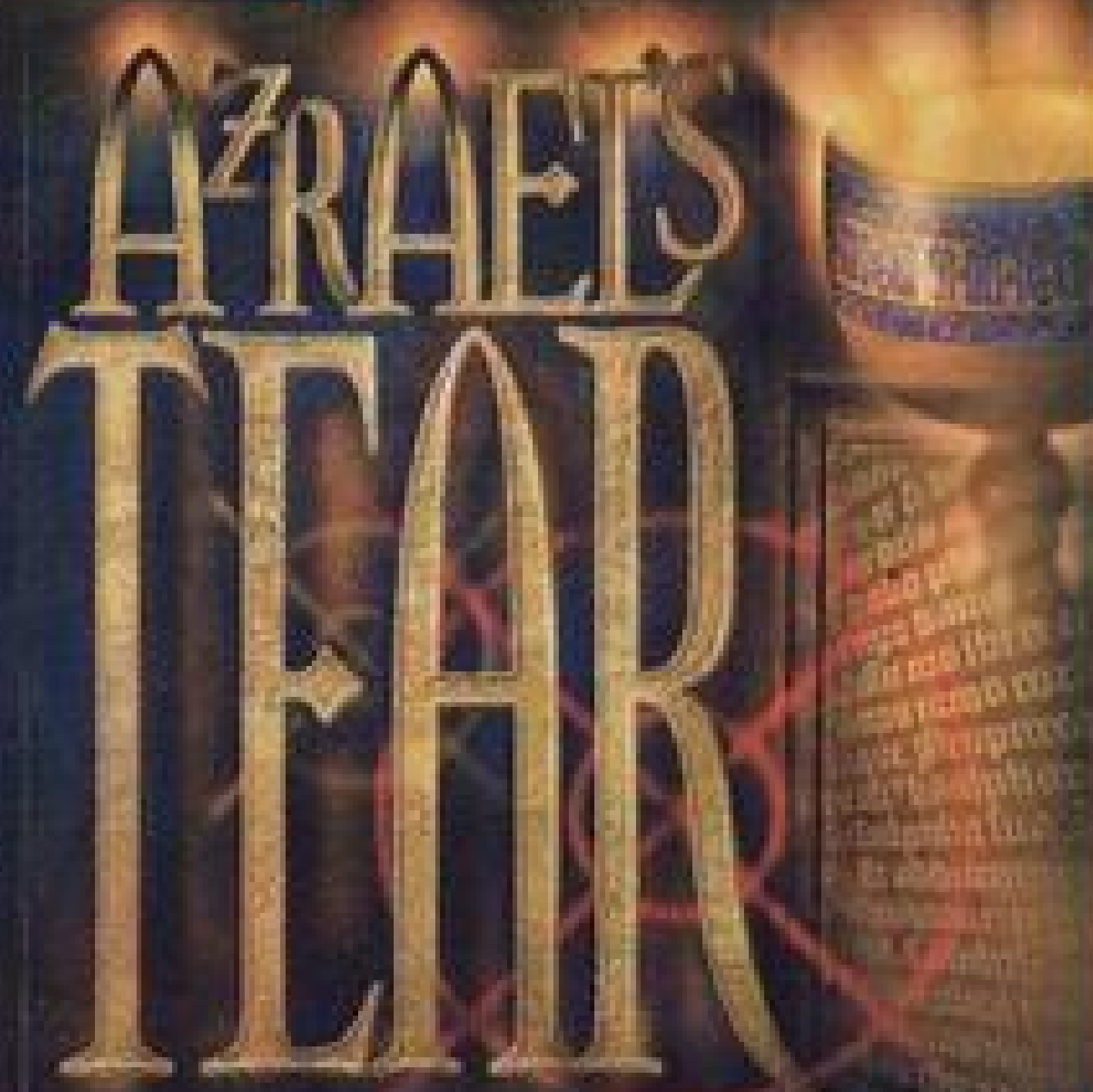
• מקבץ מדהים של 14 מכוניות עצבניות ומסלולים שישאירו
אותך פעור פה.

• כמויות של תחושות, מהירות, קיצורי דרך ומסלולי מוות.

• מגוון כלי נשק וטריקים שיעזרו להכריע את
המרוץ לטובתך.

כדי לעבור לרמה הבאה - אתה חייב להגיע
שביעי בסיבוב הראשון, רביעי בסיבוב
השני וראשון בסיבוב האחרון.

הרפתקה
חדשה
בתלת מימד



AZRAEL'S TEAR

משחק הרפתקה תלת מימדי שידביק אותך לכסא עד שתגמור...

גרפיקה תלת-מימדית, משחק משתמש חדשני ויעיל, תעלומות, פזלים מרתקים ודיאלוגים בין הדמויות, יוצרים את אחד ממשחקי ההרפתקאות והפעולה
המורכבים והמציאותיים ביותר שראית עד היום.

אתה מצויד בקסדת "MS-2" - קסדה וירטואלית מצוידת בתצוגת ראש דיגיטלית, מציגה על המסך נתונים שוטפים, הנאספים ע"י חיישנים, ומנותחים ע"י
מחשב רב-עוצמה. בעזרת גישה חדשנית זו, אתה מתמקד באקשן האמיתי בלי לבזבז זמן על סריקת השטח באמצעים "ידניים".

זק/2: WAR WIND, CATS...WIZ



הדר

באמצע

משחקים

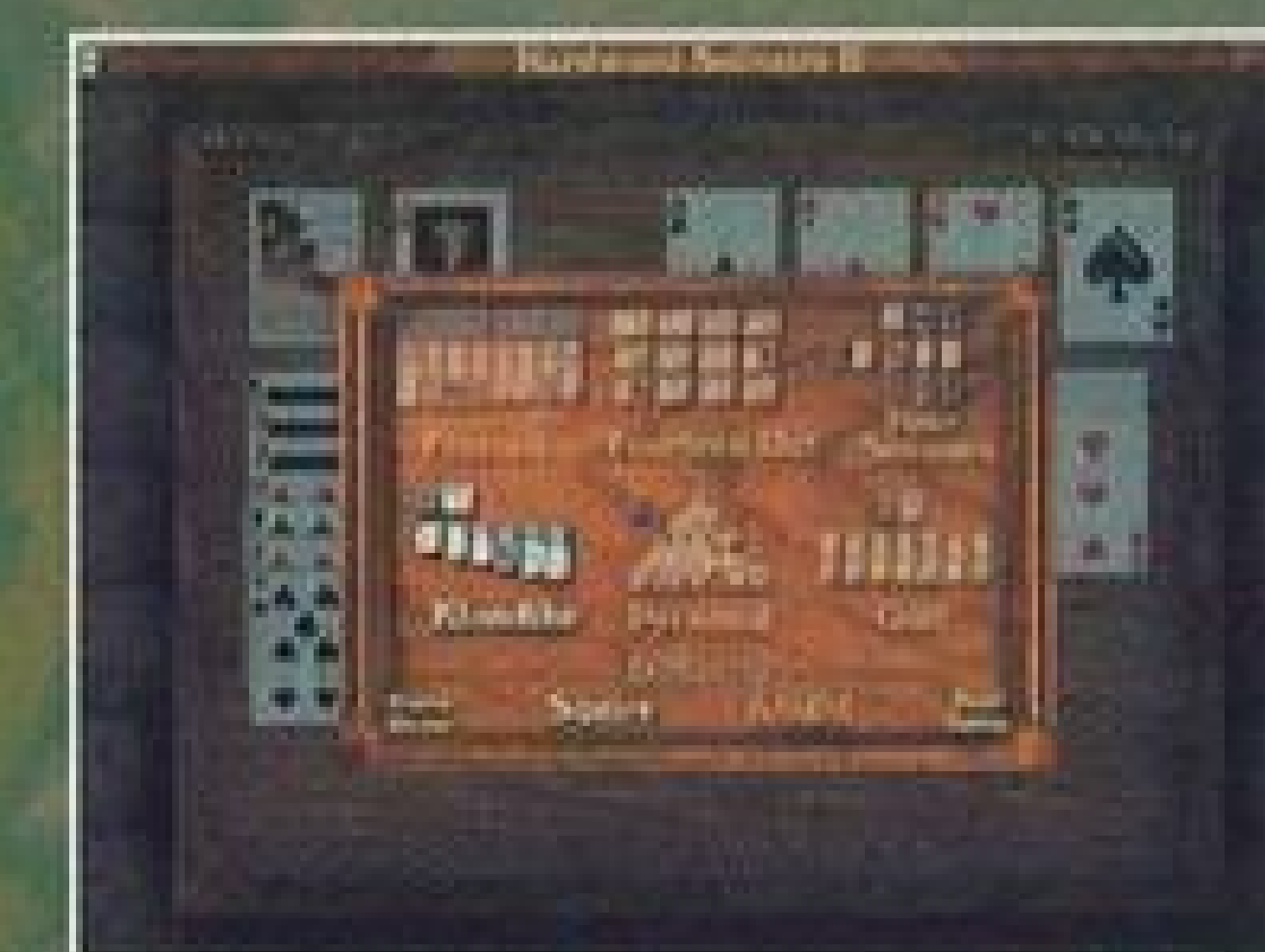
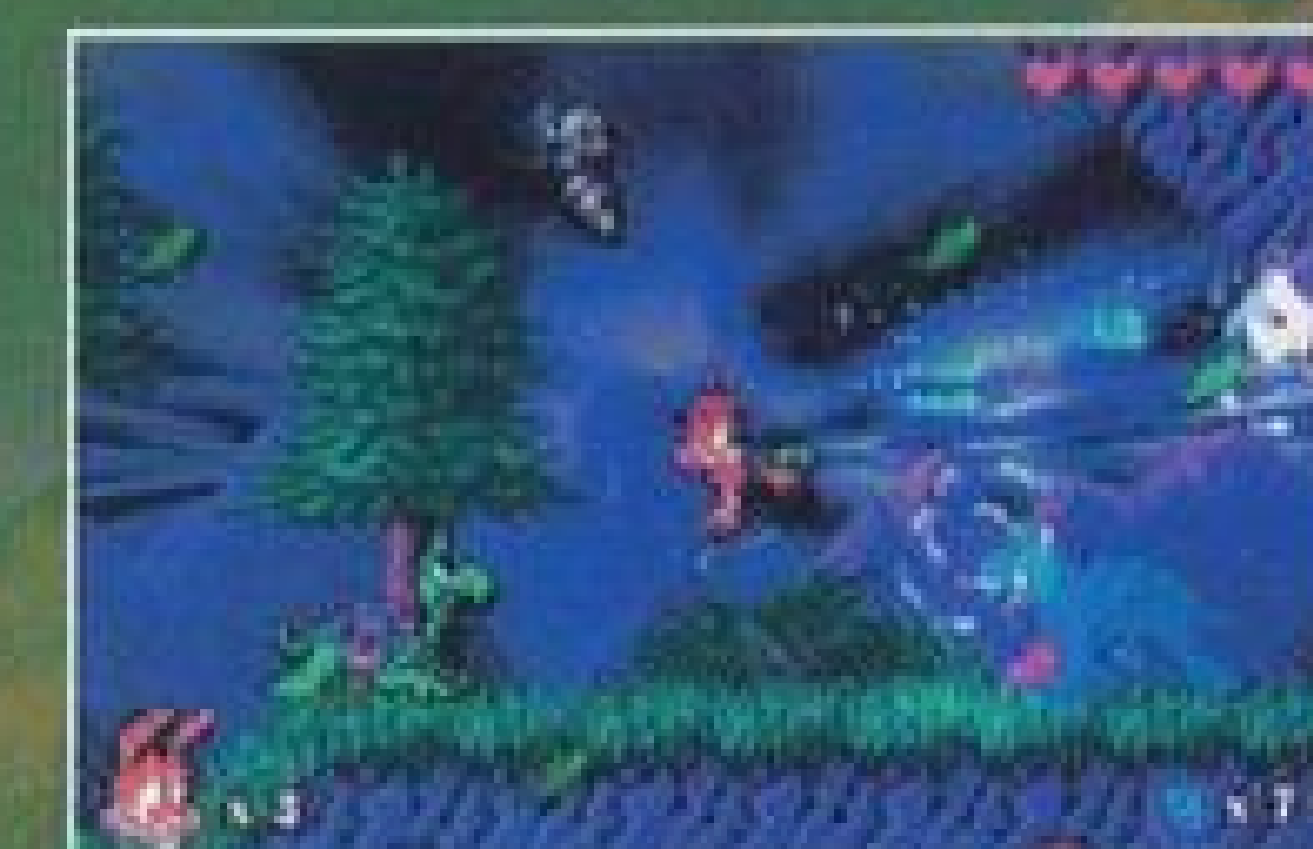
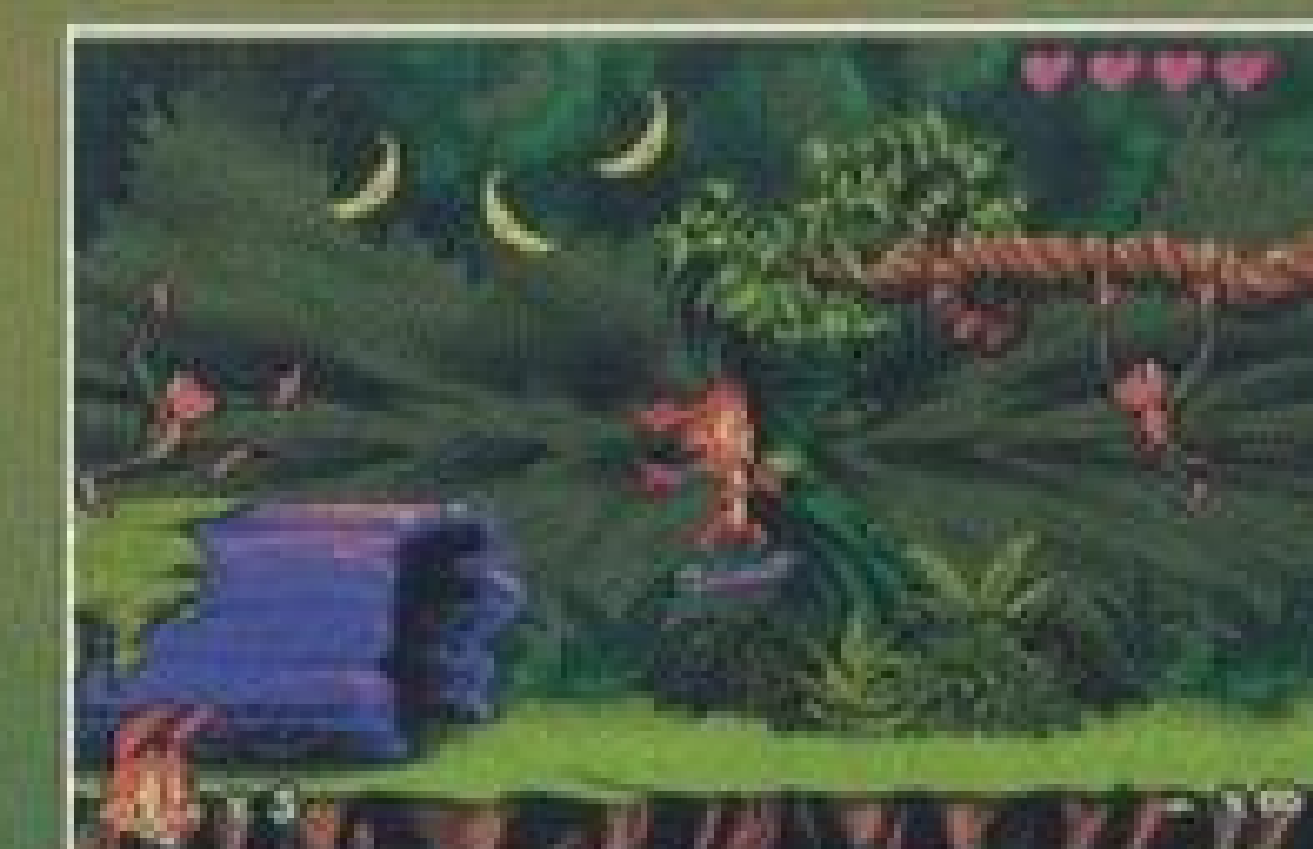
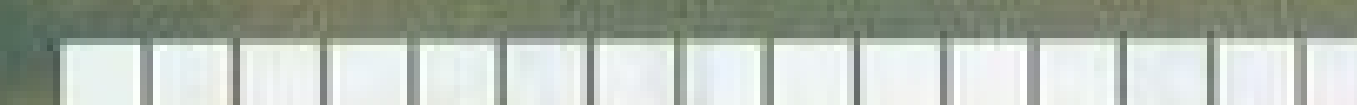


Jazzy The Jack Rabbit II
פסטיבל הג'אז

ג'אז החמוד חור והפעם הביא עימו חבר
למשע, הצטרף אליו ולאחיו הצעיר ספאץ
במסע בזמן, כדי למנוע מהמכשף הנורא
להשמיר את העבר והעתיד.

כשהם רצים וקופצים ללא מנוחה, ג'אז
ואחיו צריכים להילחם במגוון רב של
מפלצות שונות ובכוח הגדול בסופו של כל
עולם. בנוסף למוסיקה המדהימה, המשחק
מבטיח לא לאכזב ולספק שעות
פלטפורמה מהנות, בדיוק כמו קודמו.

הכותר ירוץ על Windows 95 עם
הטכנולוגיה החדשה של DirectX, מה
שמבטיח אנימציות משחק מהירה מאוד.



Solitaire II
על קלפים וחלונות

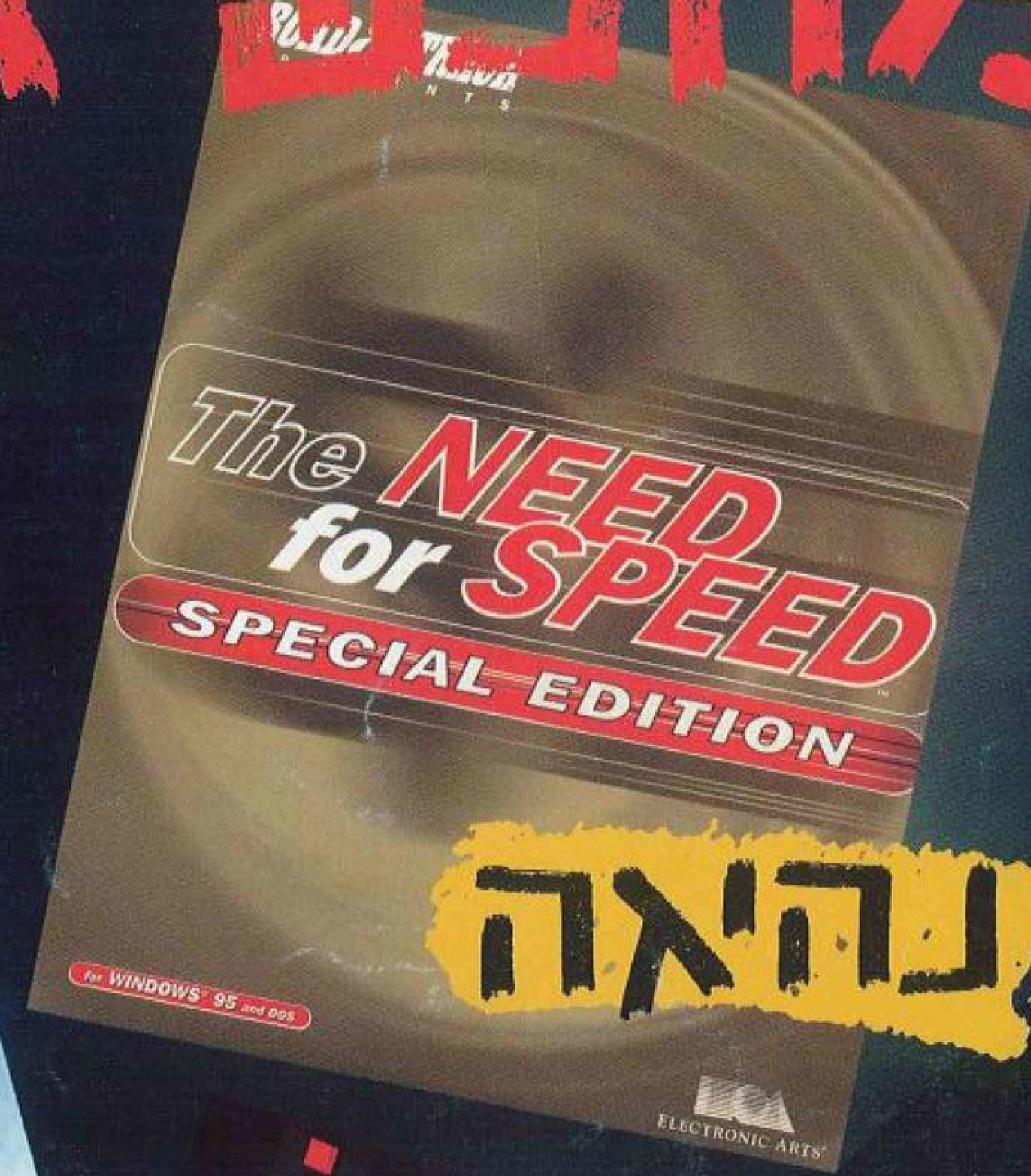
סוף סוף הבינו המתכנתים את
הפוטנציאל האדיר שטמון במשחק
הקלפים של Windows. כעת תוכל ליהנות
מסוליטייר בצבעים אמיתיים, שיפורים
נוספים המובטחים לנו הם עוד 8 ציורים
שונים על גבי החפיסות, מספר רב יותר
של משתתפים ורמות קושי, מוסיקה
מעניינת ואפקטים קוליים.

כשהוא מותאם ל-Windows 95, אתם
מקבלים 32 ביט של משחק קלפים טהור
שניתן להוריד בחינם מהאתרים הנבחרים
ברשת האינטרנט.

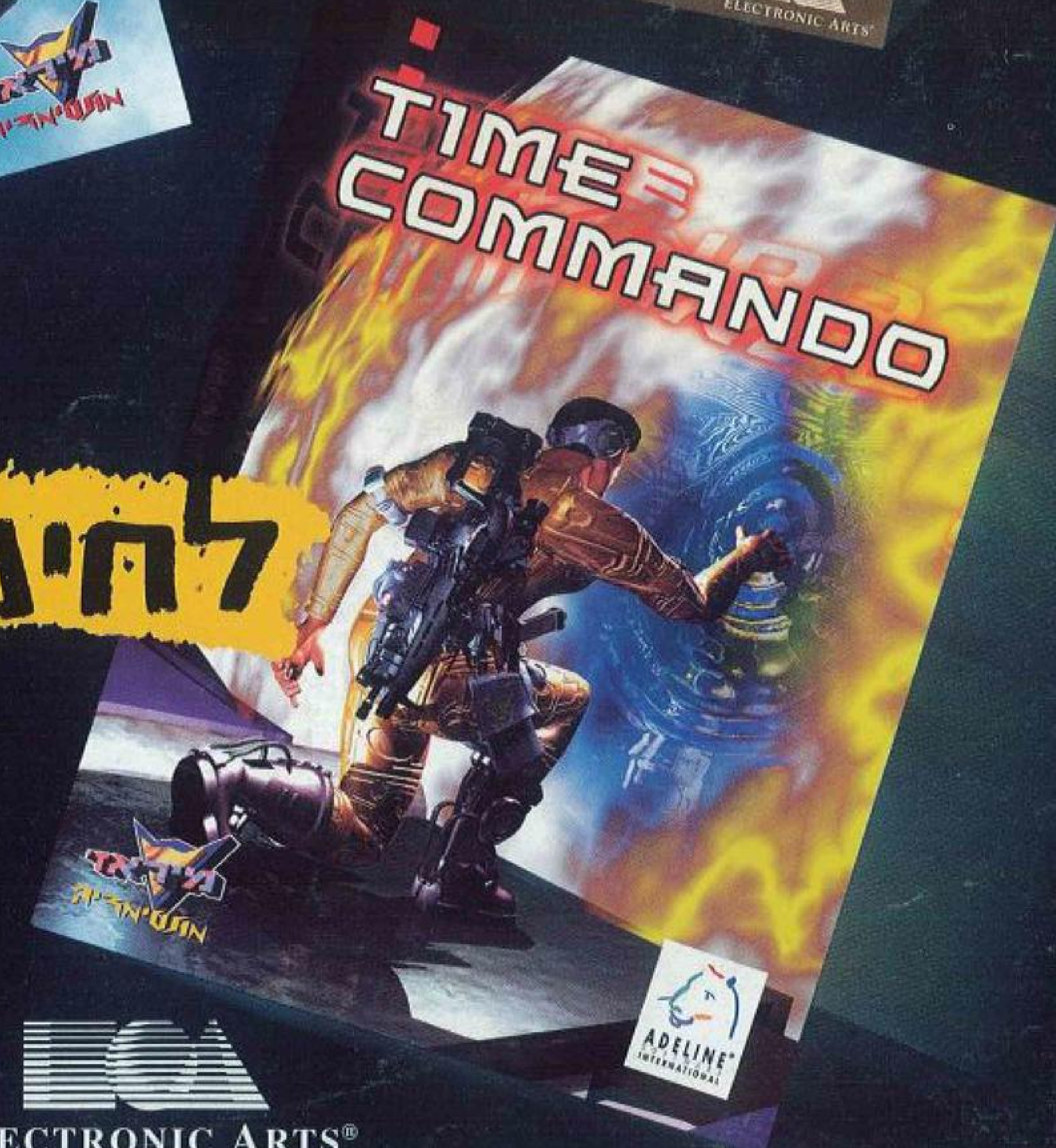
ג'חפיש אה'שן?



לויטה



נהיגה



לחייצא



קובעים את חוקי המשחק

עיצוב גרפי: איונה

ELECTRONIC ARTS®

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתמשים
בישראל

shimur.net