

WIZ

ז י ו ו

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

080070
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
פברואר 1997

הכי מצחיק שיש - LARRY 7

הכי אסטרטגיה שיש - RED ALERT

הכי ספורט שיש - FIFA 97

הכי טוב שיש - SKYNET, FULL COURT, TOMB RAIDER

LORDS OF THE REALM 2, HUNTER HUNTED

BLOOD & MAGIC, WAGES OF WAR ועוד ועוד...

70
ניליון



לגיליון זה
מצורף המשחק
SHADOW CASTER
על גבי CD-ROM



פריט קו-אופי:
962528 9806083

תמונת השער: מתוך המשחק קיאקו והלילה האבוד

כן, אני יודע שאתם מאוד צפופים ושאין לכם ממש זמן להתעניין ולקרוא כל מה בעיתון, אך אני בטוח שישנן אתכם אנשים ששוק האספקה בישראל צפה כיתה, ובהחלט ניתן לאבחן קהל יעד רחב ונאמן הרוכש מוצרי אופטיקה בכמויות מצטברות של ציוד אופטי ציודי בחודש.

לא רק שהנתון הזה טוב, הוא מצוי, שכן אס יודעים ב-VIRGIN שכל הצדדים של RED ALERT נאמרו, ואס יודעים ב-ELECTRONIC ARTS שאס אפשר להשיג בישראל את FIFA 97, זה מאותו זמן האפיק בישראל וכל האפיקים הגדולים בחו"ל שאנחנו צל האפה, ושמש כדאי לקחת בחשבון גם את הצד הישראלי, כשיצאו לשוק ההיטס הבאים.

הצניקנים שבכם, ודאי חושבים שאני מגזים, היות ואחרי הכל השוק הישראלי הוא די קטן ואי אפשר להשוות בין אמריקה הרחוקה, לזמן אמריקה, לאירופה המערבית וכו'. באופן צרפתי אתם צודקים, השוק שלנו באמת קטן, אך כדאי לזכור שהשאלה היא יחסית - אל תשכחו שבאופן יחסי 20,000 צדדים של FIFA 97 בקהל יעד של כ-100,000 צרכני משחקים פוטנציאליים זה כשלוש האות, מה גם שקהל הצרכנים מתרחב כל הזמן.

איק של יהיה, אס זה צבד צם הטלפונים הנ"דס - אין סיבה שזה לא יצבד צם אולטימדיה.

קובי סיס

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבוט Star Trek מתנת באג מולטימדיה. הבובה תישלח לבתיכם: חימו תמיר מבת ים, מוסטוב יהונתן מרעות, לוסטמן אדם מתמרת, עיני שלומי מראשון לציון, סינגו גיא מחולון, פרקס טל ממצפה עמוקה, צולסקו איגור ממריאל, כהנא רועי ממרכז כפרי יעף, מועלם יאיר מירושלים ובוגנים מרדכי מבאר שבע.

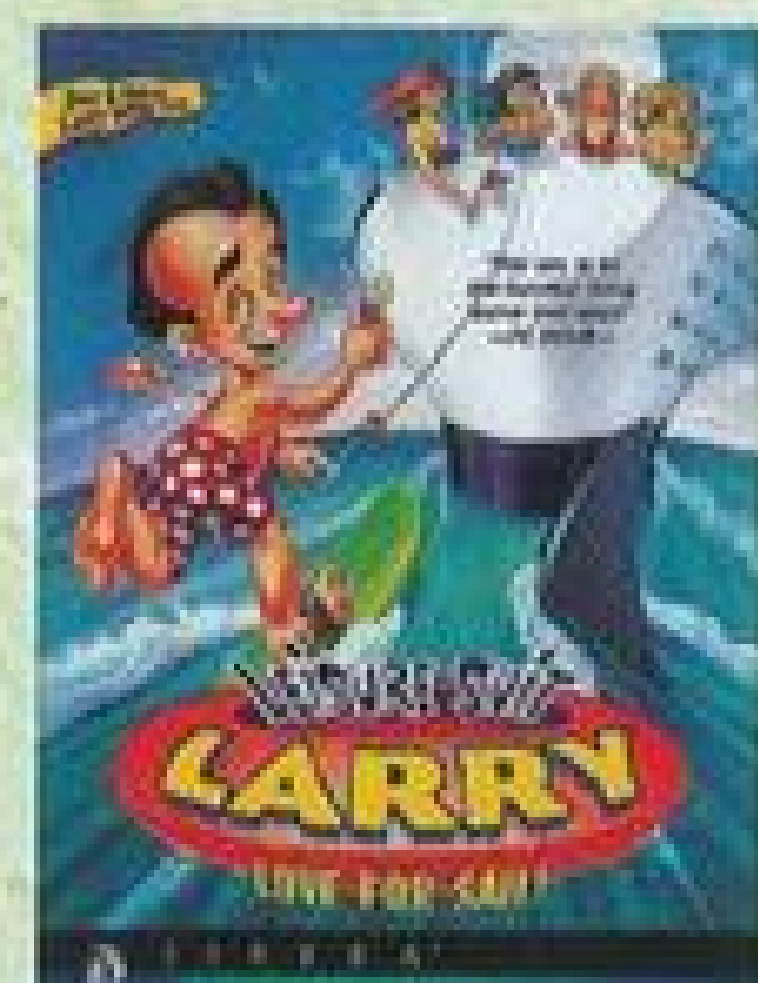
תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

WIZ 3

העניינים

פברואר 1997 ■ גיליון 70

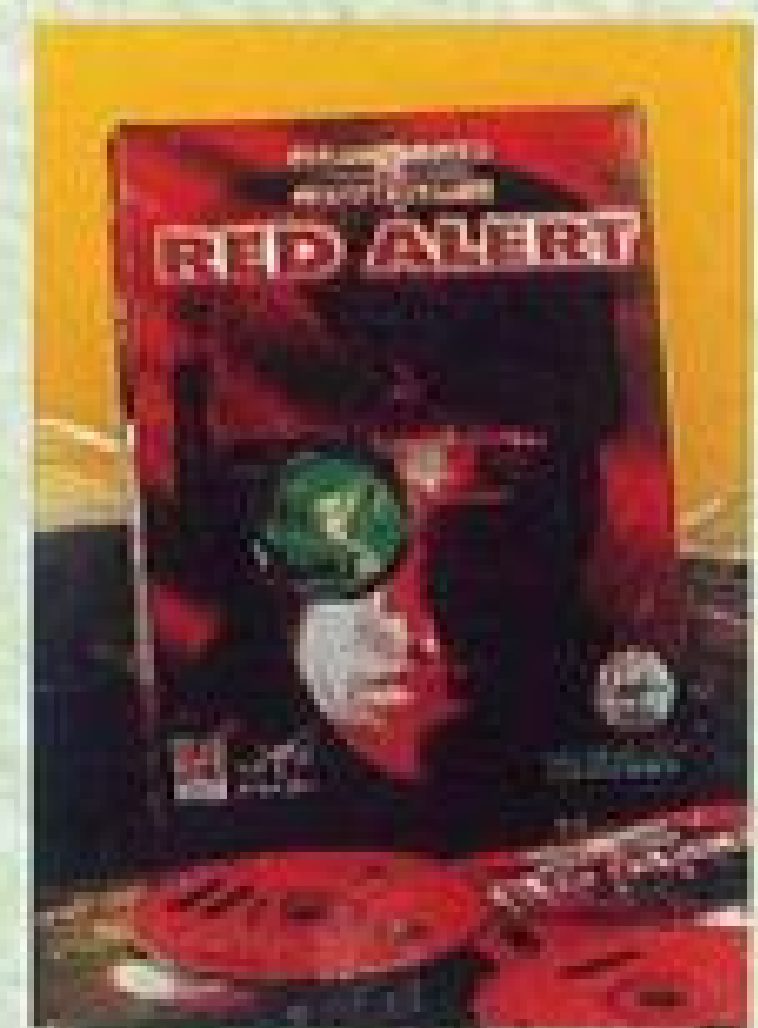
4	חדשות מעבר לאוקיינוס
7	הוראות הפעלה - בוחות האופל
8	PC: חקירה מצולמת - AZRAEL'S TEAR
10	PC: מצעד המשחקים
12	CD הרפתקה: LARRY 7
13	CD אקשן: TOMB RAIDER
14	טיפים
16	CD ספורט: FULL COURT
17	CD אקשן: SKYNET
18	Q-WIZ QUEST
20	CD ספורט: FIFA 97
22	CD אסטרטגיה: LORDS OF THE REALM 2
24	CD אקשן: HUNTER HUNTED
25	CD אסטרטגיה: WAGES OF WAR
26	לומדות
28	פוסטר
30	משולחנו של ד"ר וויז
33	CD אסטרטגיה: BLOOD & MAGIC
34	אינטרנט: חדשות האינטרנט
36	אינטרנט: משחקים
38	אינטרנט: תחקיר
40	CD אסטרטגיה: C&C RED ALERT
42	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה-פיי
44	משחקי תפקידים: תחמושים
45	משחקי תפקידים: קתולו
46	משחקי תפקידים: כתבות חוץ
47	מבוקי תפקידים
48	CD הרפתקה: SUPER SPY
50	לוח
52	משחקים כאמצע דרך



LARRY 7 - עמ' 12



FIFA 97 - עמ' 20



C&C RED ALERT - עמ' 40

מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סיס • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: נורית צור • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיס, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אירלס, דייוויד כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני ומיכאל לוגסי, גילי קוריס-עוז, רועי גינסיס, אדיר להב וקובי נודלר. • עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסס טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מיל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174

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



הם הרגעו. הם כאן.

משחקי המחשב החדשים של מיראז



הפצה - באג
מולטימדיה בע"מ
03-5794711

החברה המובילה
בלומדות ומשחקי מחשב
מיראז
03-5613944

ניתן להשיג בחנויות המחשבים, הספרים, המוסיקה, הצעצועים ובדשנות הגדולות

נתונים בשנייה (כל העסק מתחבר למחשב דרך חיבור המדפסת).



Windows CE - גרסה מוקדמת של Windows 95 למחשבי כיס, וכבר החלו יצרניות רבות להציג את חומרתם ברבים. אחת מאלו הינה קאסיו שמפרסמת את הקאסיופיה - מחשב PC זעיר הכולל אפשרות חיבור למחשב רגיל לצורך העברת נתונים, גרסה מיוחדת של מעבד התמלילים Word, הגיליון האלקטרוני Excel, חיבור לאינטרנט ודואר אלקטרוני.

כוח המדפסת

ההתקנה פשוטה ביותר וגם בארץ ניתן לבקש מבוק להתקין קו ISDN וליהנות מהעברת וידאו/אזעליל חי באיכות שידור (שלא לדבר על קבצים במהירות הבזק). המחיר בארה"ב: כ-900 ש"ח בלבד.



קול כדי לא להפריע לנהג במלאכתו ומערכת האבטחה והזיהוי תקשה מאוד על גנבי המכוניות, היות והמכונית תשדר אותות מצוקה ופרטים על מיקומה בכל רגע.

Cassiopeia

חברת מיקרוסופט סיימה לא מכבר לפתח את מערכת ההפעלה

מאת: ד"ר וויז

הכונן הבא?

הקרב על כונן התקליטונים הבא כבר החל.

כונן ה-LS-120 אשר פותח על ידי יצרניות המחשבים קומפאק, חברת OR טכנולוגיות (יצרנית אמצעי האיחסון - 3M) וחברת Matsushita הענקית, מאפשר לאחסן 120Mb על גבי תקליטון 3.5" יחיד.



הכונן יכול לקרוא חומר קיים מתקליטוני 3.5" רגילים, ולפעול ככונן אתחול רגיל לגמרי. כמו כן, הוא מתחבר לכרטיס בקר ISA (16 ביט) מיוחד ומתאים לכל מחשב PC. מחירו בחו"ל: כ-650 ש"ח בלבד.

DSC-F1



חברת סוני הוציאה מצלמה דיגיטלית חדשה, הכוללת צג צבעוני וחיבור לצג טלוויזיה רגיל לצורך צפייה בתמונות שצולמו בותר נוחות. המצלמה מסוגלת לצלם רצף

תמונות במהירות, ברזולוציה של 640x480 ומאחסנת 30 תמונות צבע באיכות גבוהה או 108 באיכות נמוכה.

מחירה בארה"ב: כ-3,000 ש"ח.

backpack 8000t

חברה אמריקנית הוציאה לשוק טייפ גיבוי חיצוני שאינו מצריך התקנה יקרה או כרטיסים נוספים. הטייפ החדש מתחבר ליציאת המדפסת (כך שניתן להעביר אותו בין מחשבים) ומסוגל לגבות 8Gb על קלטת אחת בקצב העברה של עד 30Mb לדקה!



המחיר בחו"ל: כ-2,000 ש"ח - שווה למי שיכול להרשות לעצמו.

הגיטרה ואני



חברת Lyrrus הוציאה חבילת חומרה/תוכנה בשם G-Vox

המתחברת לכל גיטרה אקוסטית או אלקטרונית ומאפשרת ללמוד נגינה בהדרגה המחשב, עד כדי השתלבות ביצירות ונעימות מפורסמות. המחיר בארה"ב - כ-1,200 ש"ח.

שעון פיצוץ

חברה אנגלית (לשם שינוי) מייצרת ומשווקת שעון קטן ממדים ומדויק להפליא.



תאמינו או לא, חלה בו סטייה של שנייה אחת במשך מיליון שנה, משום שזהו שעון אטומי. מעבר למשוגעים לצעצועים מדויקים, שעונים כאלו משמשים רשתות תקשורת נתונים, בהן שעון המחשב מהווה בסיס לתקשורת כיוון שחייבים לדעת מתי בדיוק נעשה שינוי אחרון בקבצים. דרך אגב, ידוע לי על ייצור שעונים כאלו גם בישראל!!!

מכונית מקושרת

חברת אינטל העולמית יצאה בפרויקט מעניין של מחשב המכונית המשפחתית והפיקתה למרכז מולטימדיה שיכלול תקשורת טלפונית, פקס, אינטרנט ודואר אלקטרוני, מפת דרך ממוחשבת לנהג ומשחקי מחשב לילדים מאחור. מערכת הטלפון תופעל על ידי

חקירה מצולמת



15 הגביע הקדוש!!!



11 פותחים את כל הדלתות, אך מציצים ממקום אחד.



7 את הקוביות יש לנסר ולא למרוח.



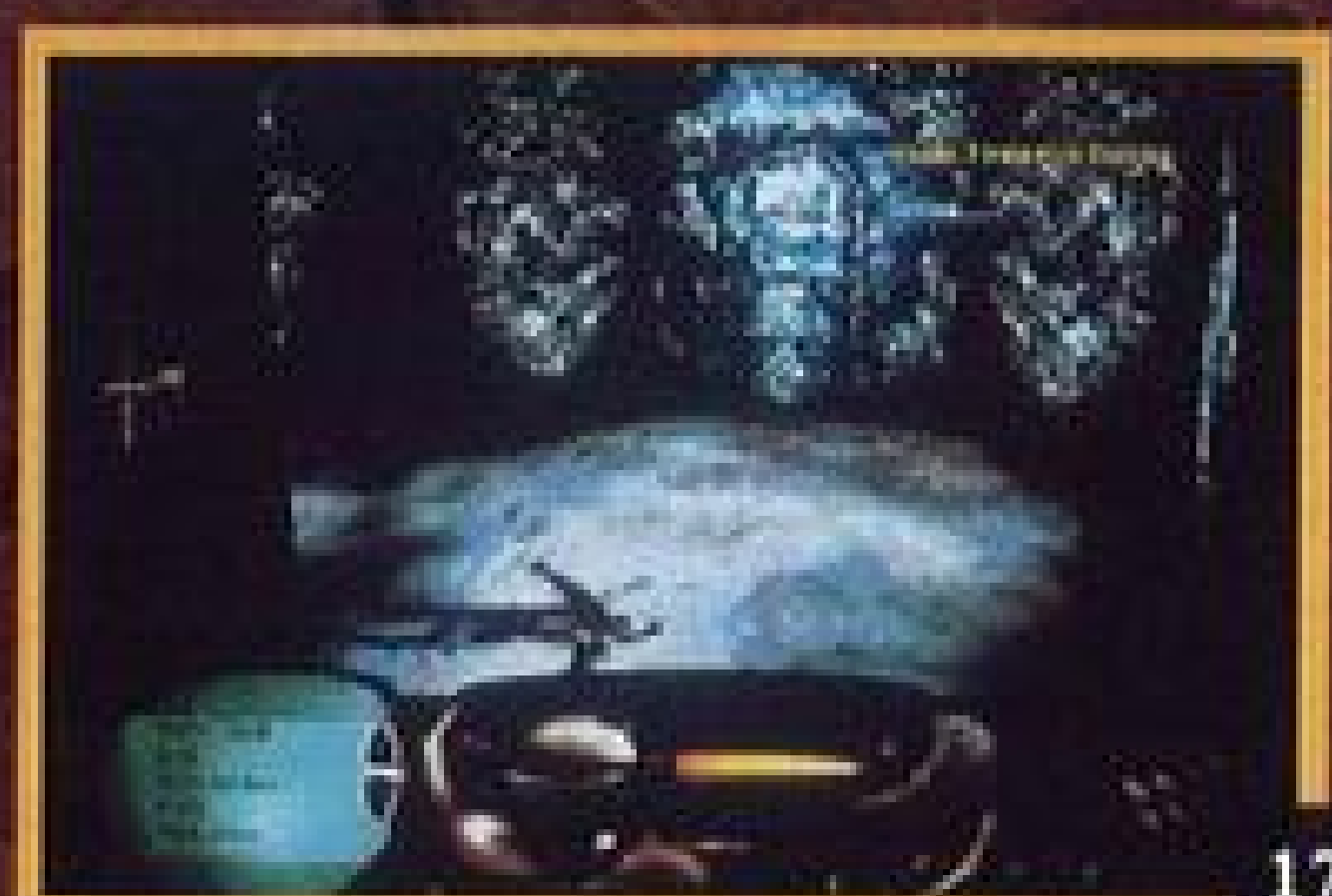
16 סיכה על הכתף תסמן את הבוגדים.



12 לאביר המורעל יש טבעת.



8 הדרך הנכונה.



17 השנים השיגו את סר ג'פרי ואתה יוצא החוצה.



13 תן למפלצת לישון.



9 גם אבירים אוהבים עוגות - שים לב



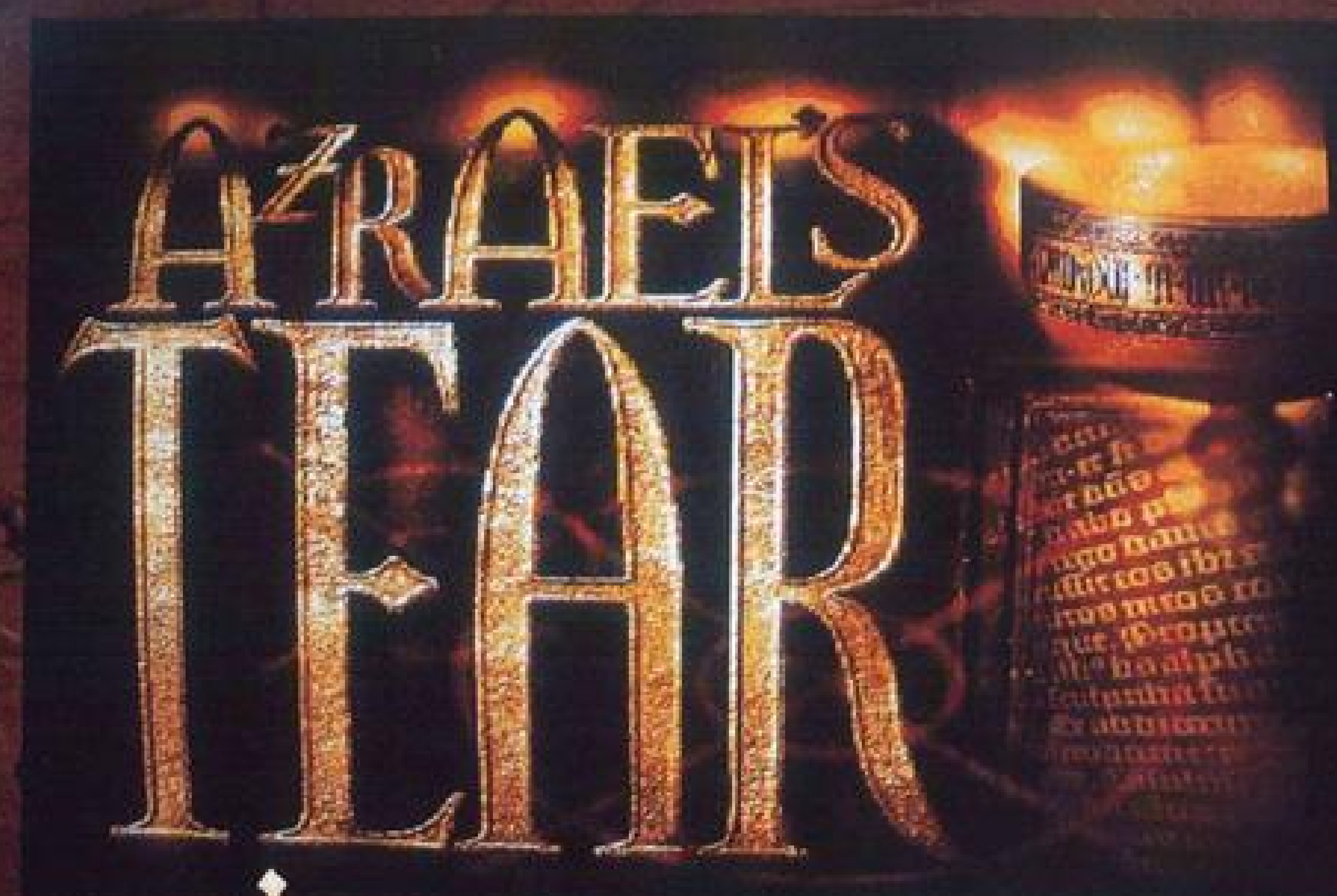
18 הגביע הוא שלנו!



14 המעבדה של מאלר - המכונה תפעיל את מפלצת הזומבי.



10 איפה המגן?!



הגביע הוא שלנו

מאת: דוד אידלס וד"ר וויז

בעתיד הרחוק, רגע לפני שיתגשמו להן הנבואות הגדולות מישחו, יאלץ לחדור למסדר הטמפלרים, להשיג את הגביע הקדוש ולהביא את הגאולה מירושלים החדשה.

כצפוי, "המישהו" הזה הוא אתה, ועליך להיעזר בחוכמה ובזריזות כדי לעבור את המבחן שמעמיד בפניך המסדר. אך לא הכל כשורה - החומר ממנו עשוי הגביע הקדוש משפיע בדרכים שונות על בני אדם ומפלצות, וגורם לתופעות נפשיות ופיזיות, שלא ממש מוכנים להן.



5 ספרייה - מקום להקשיב ולהציץ בו.



3 למנהיג הטמפלרים יש משרת עקום.



1 חיבור נכון של הצינורות והקישור יפעיל את המכונה.



6 מיכאל מנובגרוד בראש התורן.



4 הוא אומנם גדול, אך יש לו רובה פילים.



2 חידות רבות מצפות לך בדרך.

WIZ



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 יקבל כל מנוי:

- 1 משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה. *המתנה תישלח עד חודש מיום חתימת המנוי.
- 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 המתנות

- מכונת מלחמה - תקליטונים
- מכרות הזהב - תקליטונים
- זאב הים - תקליטונים
- מתקפת הרובוטים - תקליטונים
- ברוטל CD-ROM
- ספר - אחרי משחקים ב-Internet
- אופנועי הרעם CD-ROM
- רובוקיד CD-ROM
- טום וג'רי - תקליטונים
- אזור הגיהנום 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

מנוי מס'

שם משפחה שם פרטי

תאריך לידה

רחוב מספר עיר

מיקוד סלמון

מבקש להיות מנוי מגיליון מס'

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

☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי וזיה / ישראל / דיוור / (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס כתובת סלמון

מספר ת.ז. מספר כרטיס

בתוקף עד חתימת בעל הכרטיס

כרטיס אשראי החיוב 4-2 תשלומים וחדשים שווים ללא ריבית

במבול השינויים, מצליחה לורה קרופט להוכיח למה היא מסוגלת, ומביאה את להיס האקסן TOMB RAIDER למקום ה-13 המכובד.

חדשות פחות טובות מגיעות מכיוון 2 GRAND PRIX שיוור 7 שלבים, מכיוון 3 STAR CONTROL שעל אף התחזיות הוורודות יורד למקום ה-17 וכן מכיוונו של WC4, אשר צונח 8 שלבים לקו האדום של ה-20. לראשונה, נפרדים מ-20 הגדולים 2 DOOM (סופה של תקופה), SHATTERED STEEL שהרשים בפעם הקודמת ומתדרדר למקום ה-27 ו-Z שגם הוא מתדרדר למקום ה-28.

למרות הכל, מעניין ש-FIFA 97 לא נכנס ל-20 הגדולים, נמצא במקום ה-26 ומחכה לזינוק הגדול - אחרי הכל לא קל להיות משחק ספורט במצעד הזה.

הכתובת לדירוג:

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

לגולשי אוטוסטרדת המידע:

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

הישר למקום ה-6 - ומוכיח עד כמה שוק האסטרטגיה זקוק למשחקים שאפשר לסמוך עליהם עוד לפני שפותחים את האריזה. לעומתה, אחיו הבכור נדחק 10 שלבים אל המקום ה-19 "המסוכן".

C&C הישן והטוב יורד 5 שלבים למקום ה-7, ומסתבר שלא הצעיר יש חוצפה ואין יותר מדיי רחמים. כך או כך, התחרות קשה לא רק למשחקים ותיקים, אלא גם לחדשים כמו DAGGERFALL שמאבד גובה ונוחת במקום ה-10.

לא יכולנו לחבנן את זה יפה יותר. C&C RED ALERT עשה זאת, וכבש בלי נחיתות ביניים מיותרות את המקום הראשון שניהל רומן ממושך עם CIVILIZATION 2.

בחמישייה הפותחת משתלב הפעם, MASTER OF ORION 2, שפרץ מהמקום ה-30 אל המקום ה-4 תוך 5 שבועות בלבד. פריצה נוספת מספק HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, בסערה,

שם החברה	שם המשחק	מספר שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	C&C RED ALERT	4	(-)	1
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	40	(1)	2
ID	QUAKE	21	(3)	3
MICROPROSE	MASTER OF ORION 2	5	(30)	4
BLIZZARD	WARCRAFT 2	52	(4)	5
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	6	(-)	6
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	61	(2)	7
FORMGEN	DUKE NUKEM 3D	32	(5)	8
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	50	(10)	9
VIRGIN	DAGGERFALL	8	(6)	10
INTERPLAY	DESCENT 2	39	(8)	11
INTERPLAY	DESCENT 2	39	(8)	12
STARDOCK	AVARICE: THE FINAL SAGA	12	(16)	13
EIDOS	TOMB RAIDER	6	(-)	14
MICROPROSE	GRAND PRIX 2	22	(7)	15
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	69	(17)	16
TIME WARNER	STAR CONTROL 3	13	(14)	17
STAR-CROSSED	STARS! 2	56	(18)	18
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	64	(9)	19
ORIGIN	WING COMMANDER 4	42	(12)	20

TOMB RAIDER



מאת: מיכאל לוגסי

משחקי פעולה בסגנון DOOM שולטים בעולם המשחקים כבר כמה שנים. בעזרת המתכנתים הגאונים של ID SOFTWARE (מפתחי DOOM המקורי ו-QUAKE), כולם הצליחו להתאהב בגרפיקה המחירה, בשפע כלי הנשק ובאופציות המשחק. אך כמו תמיד, כשלא מחדשים שוב דבר, זה הופך למטרד - אלא אם עושים אותו כמו שצריך.

חברת Core Design (שעמדה מאחורי Rick Dangerous הקלאסי, הביאה לנו את TOMB RAIDER - משחק פעולה משכנע שכולל אלמנטים מקסימים.

אתה משחק את דמותה של לארה קרופט, הרפתקנית קשוחה ורצינית, שנאלצה לקטוע חופשה קצרה עקב שיחת טלפון אשר הציבה בפניה משימה מרתקת - להציל חפץ אמנותי יקר הנמצא בסביבת בית הקברות בפרו.

לארה, שלא יכולה לוותר על פעולה ראויה לשמה, לוקחת את ההצעה ויוצאת להרי פרו, שם היא נתקלת בבריונים מתוסבכים המנסים לסכל את משימתה ואז... ובכן, כמו בכל משחק פעולה טוב, העלילה לא ממש מתפתחת מכאן וכל מה שנשאר הוא אקשן טהור.

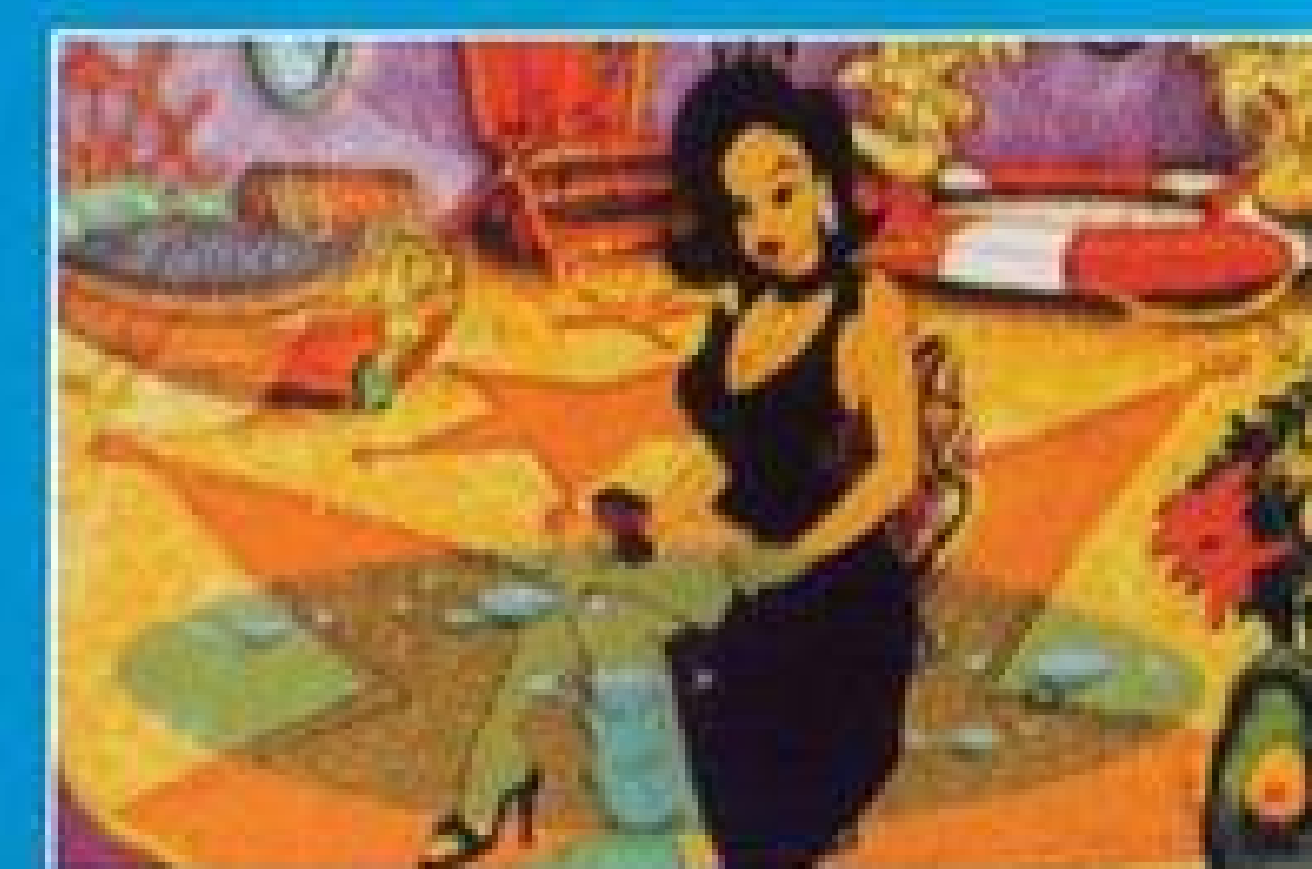
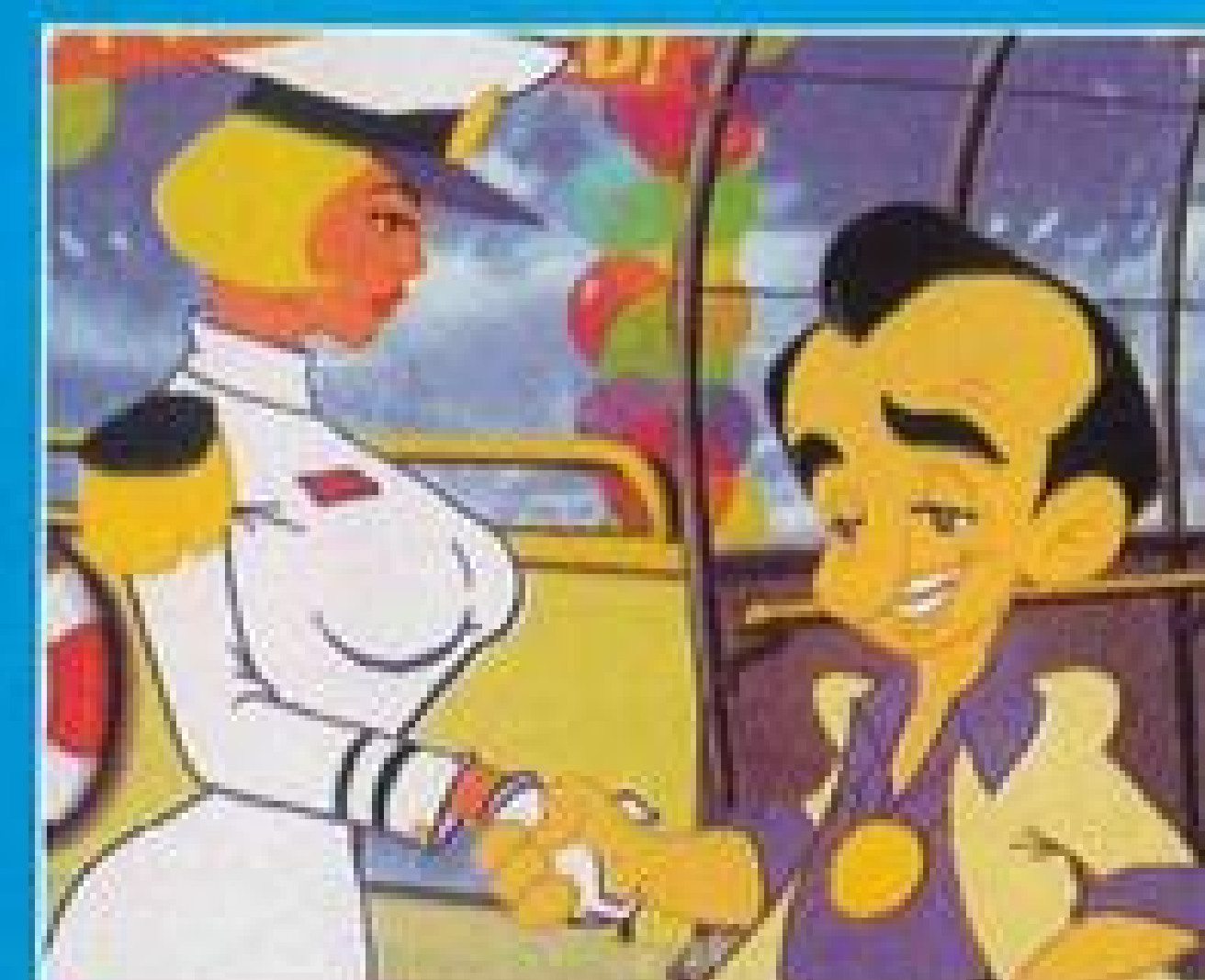
לאחר ויסות רמת הקושי, תכוונו את רזולוציות המשחק ותגלו שהגרפיקה בנויה בצורה חלקה מפוליגונים מצומצמים, המאפשרים לשחקן להלך בסביבה תלת ממדית ובשליטה פשוטה ומדויקת.

לארה מסוגלת לשחות, לקפוץ, לדלג, לרוץ והכי חשוב - לירות לכמה כיוונים בו זמנית. זווית הראייה יכולה להשתנות ולהסתובב בזמן המשחק, לעומת נקודת המבט האחת במשחקי DOOM. בנוסף לכך

לשמוע כי TOMB RAIDER משלב את מנגנון הסאונד הטוב ביותר ששמעתי בימיו עד היום. סטטופי נוזל ממרחקים, הדים וצעקות, פיצוצי דימונים ויריות - הכל באופן אוטנטי ומותאם. עוד חלק מהנה במשחק הוא בחירת הנשק, תחילתו עם שני אקדחים פשוטים, אחד בכל יד (שלא וקוקים לחידוש תחמושת - כנראה בגלל הכמות העצומה של חומר הנפץ שנשלח כנגד האויבים), ולאחר כל כמה שלבים, תמצאו כלי נשק נוספים וביניהם: רובי ציד, מגנומים, עוזי ומשגר פצצות. לארה היא מקסימה ומסוכנת, היא יורה ומאיימת, והכל כדי לסיים את המשימה בהצלחה. כל זאת בנוסף לשפע תנועותיה עושים את המשחק למאוד ריאליסטי, ונראה שגרם כאן שילוב מנצח של זריזות וטקטיקה.

מאת: אור פלג

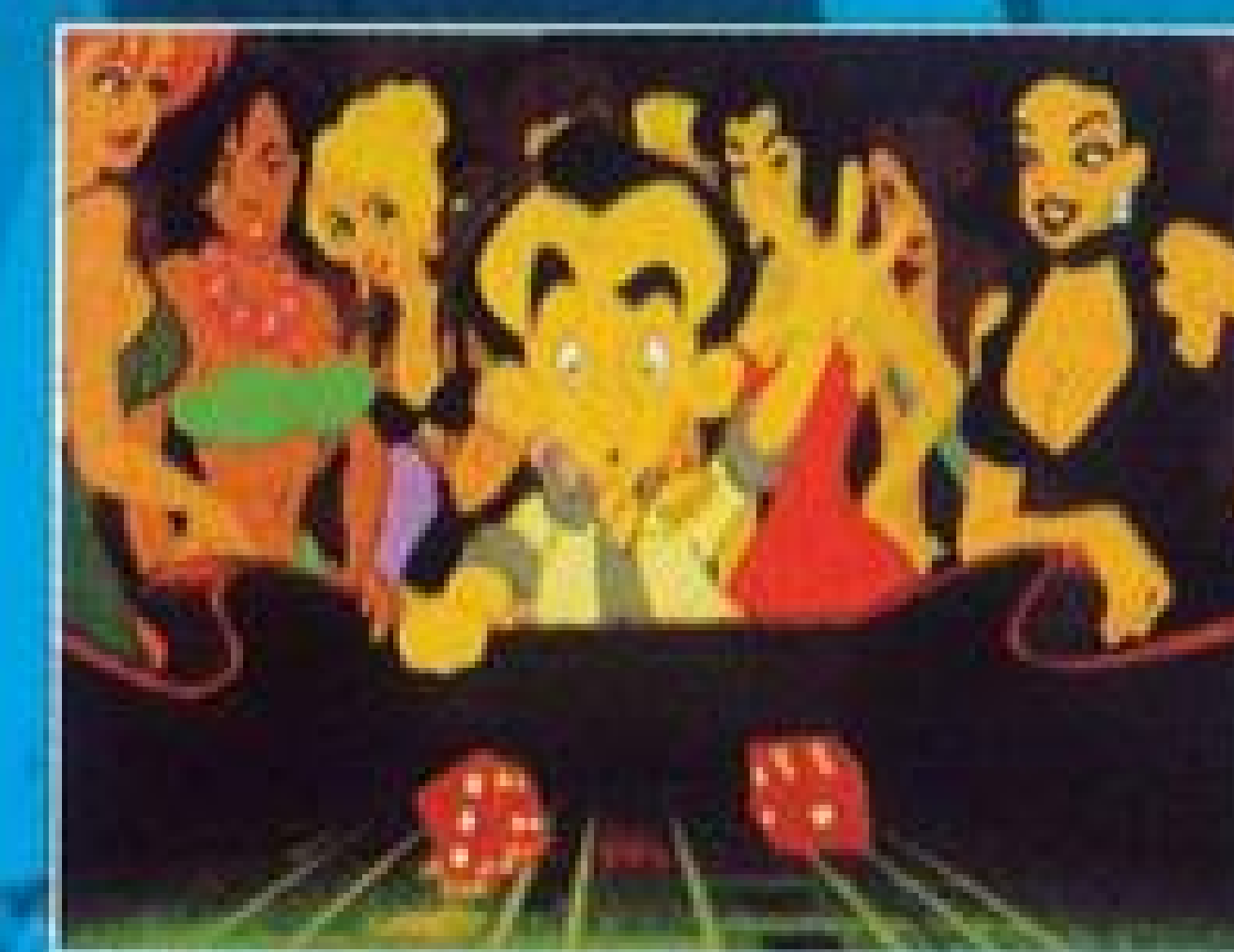
LARRY 7 Love for Sail



בנוסף לגרפיקה המדהימה והמוסיקה של שנות ה-70 המלווה את המשחק, נוסף למשחק זה ממד חושי נוסף - הית.

לארי 7 הוא ככל הנראה משחק המחשב הראשון המפעיל גם את חוש הריח שלכם. לאריות המשחק מצורף כרטיס ועליו תשעה ריבועים צבעוניים, כשבמהלך המשחק תבקשו בנקודות מסוימות לגרד את אחד הריבועים. כל גירוד של ריבוע יגרום להפצת ניחוח שונה בחלל החדר, ניחות שמתאים לאווירת המשחק.

המשחק מכיל גימיקים נוספים, כמו משחק קטן הנקרא "Where's Dildo?", שמטרתו למצוא דמות קטנה בשם "Dildo" המופיעה ב-32 מקומות הפזורים בין המסכים השונים. אפשרות נוספת הנמצאת במשחק היא טפט נרקע ל-Windows 95, המשתנה מדי פעם, בהתאם להתקדמותכם במשחק.



ואף לשמוע את עצמו מדבר במהלך המשחק.

אף על פי שמשחק זה אינו מהפכני, הוא עדיין נושא את אותה המסורת של משחקי הסדרה הקודמים הכוללים עלילה רצופה, חידות שונות וכמות גדולה של הומור שיפיל אתכם על הרצפה. אם אהבתם את משחקי ההרפתקה הקודמים של לארי, עלו על האנייה של לארי 7 והפליגו לכיוון האהבה.

קצת עזרה...

- ★ לחץ על כל פריט אפשרי. מאחר ולארי אינו יכול להיזהר, אין כאן מה להפסיד.
- ★ אסוף בדרכך את כל החפצים שתוכל.

בסצינת הפתיחה של המשחק, הקשב בתשומת לב לקולו של מנהל המלון השוודי הנשמע ברקע. הקול ידריך אותך כיצד להשתמש באפשרויות המשחק השונות ולעבור את הסצינה.

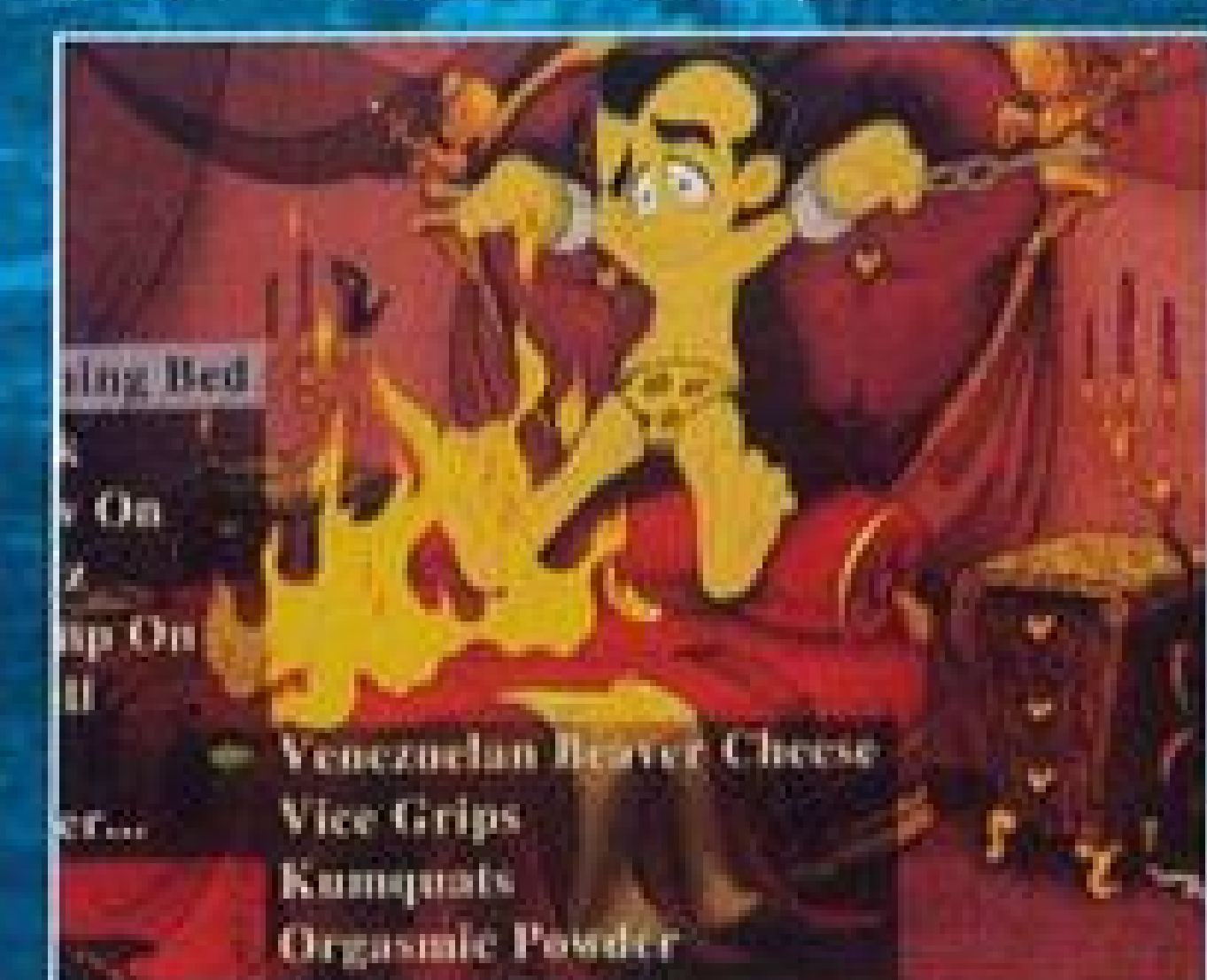
למעלה מעשר שנים מאז יצא החלק הראשון בסדרת "LEISURE SUIT LARRY", ולאחר ציפייה מורשת עצבים במשך שלוש שנים מאז הפרק השישי, שחררה חברת SIERRA את החלק השביעי בסדרה.

אמרו שהוא רודף נשים, מפסידן, גמון, אמרו שהוא מקריח, לבוש חליפת פוליאסטר שיצאה מהאופנה עוד לפני שנולדה, אמרו על לארי המון דברים נכונים לרבות העובדה שהוא בעצם מחפש אחר אהבת חייו.

לארי, שנקשר למיטה בוערת במלון, מצליח להימלט ונקלע במנוסתו לשיט תענוגות בו מתרחשת עלילת הפרק ה-7. כצפוי, מטרתו הסופית היא לכבוש את ליבה של הקברניטה והפעם במסגרת תחרות על סיפון האנייה. מטרת התחרות היא לפתות מספר נשים הנמצאות בשיט, והראשון שיעמוד בכל המשימות יזכה לבלות שבוע במחיצתה של הקברניטה יפת התואר.

המנשק החדש בו משתמש המשחק הוא שילוב בין המנשק המוכר של "הצבע ולחץ" לבין המנשק של "שורת פקודה" הישן והטוב, דרכו מקלידים את הפעולה אותה אנו רוצים שהדמות תבצע. במסגרת השימוש במנשק החדש, כאשר נלחץ עם סמן העכבר על דמות או חפץ מסוים במשחק, יופתח חלון המכיל רשימת פעילים נפוצים וייחודיים לאותו החפץ או הדמות, ובנוסף יכול החלון את האופציה "אחר..." (Other...). שתאפשר לשחקן להקליד בשורת פקודה כל פועל אחר העולה על דעתו.

הדמויות הקטנות והסצינות המבולגנות ממשחקי לארי הקודמים, פינו את מקומן לדמויות גדולות ומלאות חיים, והמעבר בין אזור אחד של הספינה לאזור אחר נעשה בקלות בעזרת מפת האנייה.



אחד הגימיקים המוזרים והיצירתיים יותר של המשחק הוא האפשרות הניתנת לשחקן להשתלב במשחק עצמו. בעזרת סורק (SCANNER), יכול השחקן לסרוק את תמונתו לתוך המחשב, והמשחק יתאים את הצבעים ואת הגודל של התמונה באופן אוטומטי, כך שהיא תשתלב באחת הסצינות במשחק.

בנוסף, יכול השחקן בעזרת מיקרופון ותוכנה המסוגלת להקליט קובצי WAV (כמו זו המצויה בתוכנת Windows), לקרוא ולהקליט דו-שיח המופיע בקובץ טקסט.



סודות אחר התצ'קה

מיקום הרץ למעלה, הפרש באמצע והמלך בריבוע שמתחת לפרש.

SPYCRAFT

קוראים רבים נתקעו בשלב בו הם מדברים עם הבוס של ה-SVR, ואז עליהם לזהות את האדם שגנב את האקדח ממעבדות ה-CIA. ובכן, הפתרון הוא פשוט למדי. בדקו בתיק האישי של דארן כהן (Darren Cohen) ותגלו שהוא שאף פעם לא משתמש במעלית.

עכשיו בדקו את תמונת המעקב לאותו יום, ותגלו שהאדם המצולם אינו כהן. האדם שבתמונה הינו טרוריסט בתחפושת. השתמש ב-MIX AND MATCH על מנת ליצור תמונה של החשוד.

לאחר מכן תצטרכו גם להאזין לשיחות הטלפון של כהן. בדקו את קול האישה שכהן מדבר אליה, על מנת לקבל זיהוי וכתובת של החשודה. עכשיו תוכלו לדווח על שמות של שני חשודים ועל כתובת שבה ה-P.B.I יוכל למצוא אותם. דיווח זה יקדם אותך לחלק הבא במשחק.

אש'מה בלתי אפשרית

היענות גבוהה מאוד נרשמה למשימה בלתי אפשרית מגיליון 67. שאלנו אתכם כמה שלבים מרכיבים את המשחק QUAKE, והתשובה היא 8 שלבים במשחק הרגיל (הדלת המסומנת). הווכח של החורש הוא דייד טייך מפתח תקווה.



אנו מוכנים לקבל כל טיפ, רעיון, פתרון, הצעות, תגובות, תשובות לחידות 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 "עכור סודות מחדר התצ'קה".

SYSTEM SHOCK

לביליון וויז 68 צורף המשחק SYSTEM SHOCK ולמדור סודות מחדר התמיכה מצורפים הצייטים למשחק היפה הזה. לחצו ALT+H כדי לקבל מיקום על דלתות סודיות ושאר חפצים נסתרים.

תמיד כדאי לך לשאת איתך בסרייה ותיק עזרה ראשונה. זרוק את הבטרייה על הקרקע מלפניך והתקרב אליה. השתמש בעזרה הראשונה על הבטרייה ותקבל אנרגייה יקרה.

PRINCE OF PERSIA 2

גם המשחק הזה צורף לעיתון וויז ובעקבות זאת זרמו למערכת עשרות מכתבים שבהם הציעו קוראי המדור הנאמנים את הטיפ הבא. התחל את המשחק בצורה הבאה:

C:\ PRINCE MAKINITE
עכשיו תוכל להשתמש בפקודות הבאות:
ALT+N - לעבור לרמה הבאה.
SHIFT+T - עוד רמת חיים.
SHIFT+K - הורג את אויבך.
SHIFT+I - הופך את המסך.
SHIFT+S - שתיתי שיקוי קטן.

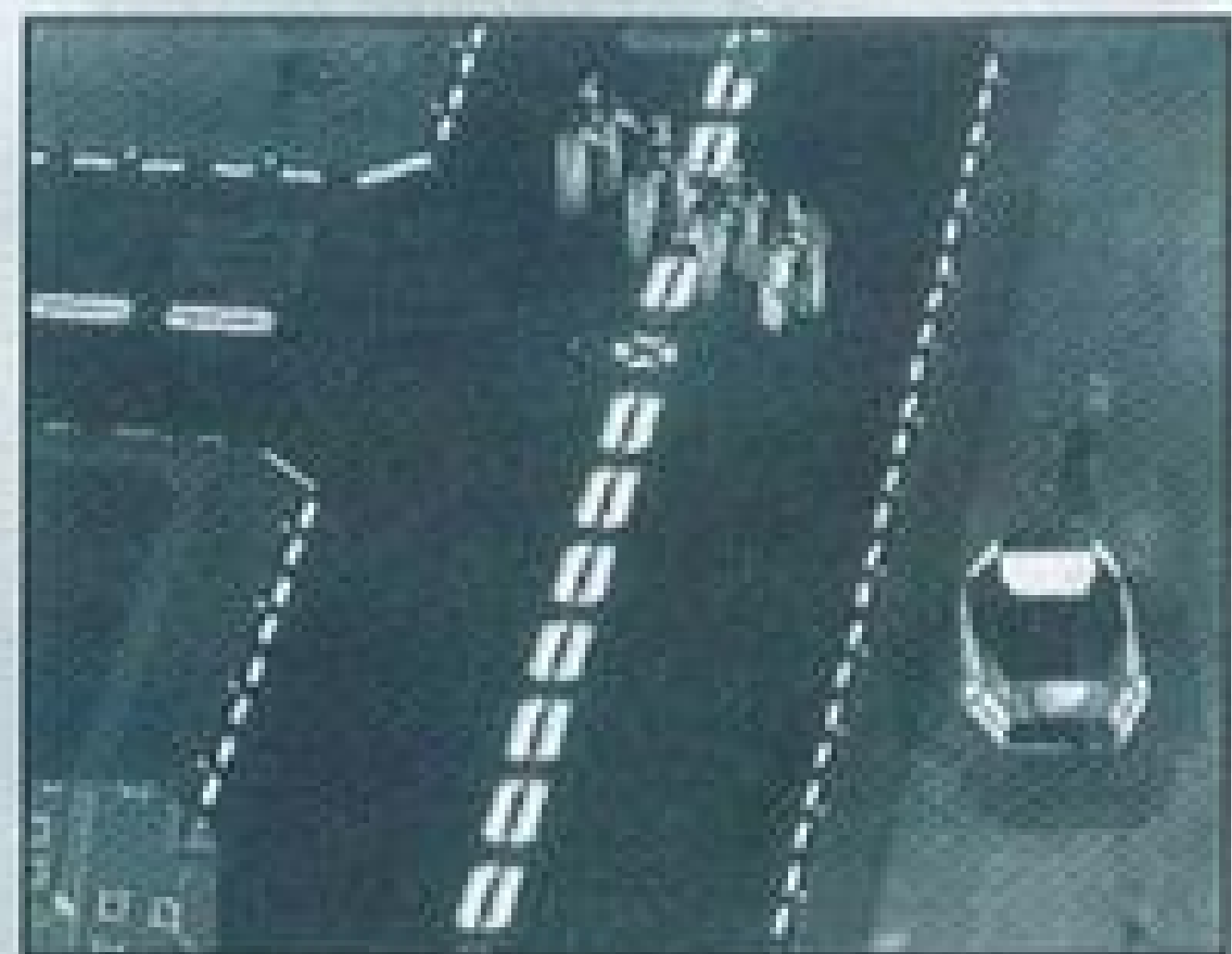
QUEST

BROKEN SWORD

בספרד תיתקל בחירת השם שאותה תפתור כך:
את הכלים הלבנים אפשר למקם רק בטור האמצעי.
מקם את המלך השחור בשם-מט על ידי

מאסטר-טיפ

שם	כתובת	מספר פעמים שנבחר למאסטר-טיפ	בעיתונים
יוסי אזולאי	סירת הכרמל	2	65,67
גיל תמרי	תל אביב	1	67
רועי זוהר	נצרת עילית	1	67
שי בן הרוש	נס ציונה	1	67
רועי בן ישי	מבשרת ציון	1	66
שלום איתי רן	להבים	1	66



WATCH THE CLOCK - שיען מהיר יותר.
ROB A BANK - מעניק לך כסף רב.
COOPER TEAM - מעניק לך גם כסף וגם כלי נשק.

WING COMMANDER 4

את הקוד chicken-we4 כולם כבר מכירים. להלן שני טיפים חדשים למשחק. בפעם הראשונה שתבקש להכניס את ה-CALLSIGN שלך, הקלד ANIMAL. זה יביא אותך למשחק טקסט ישן שנקרא - כמה מפתיע - Animal. מעבר לכך, תוכל להקליד גם CHICKEN. המשחק יבקש ממך להכניס את התקליטור השישי לכונן, ואז תוצג בפניך רשימת קרדיטים בהשתתפות מו מה-SIMPSONS.

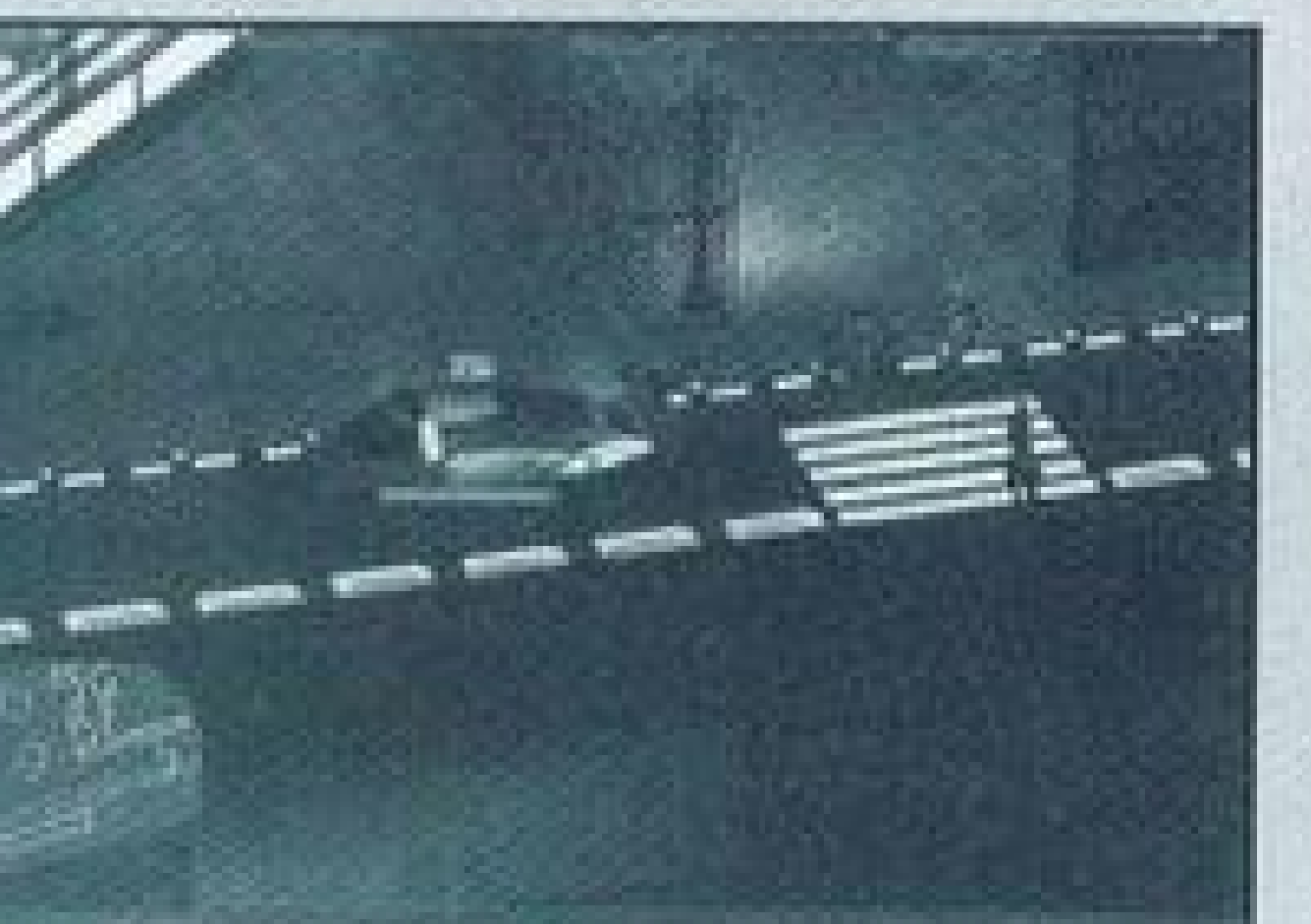
סודות אחר התצ'קה



CLOCK - מבטל את השעון.
UPDOW - הופך את המסך מלמטה למעלה.
MIRRO - הופך את המסך מימין לשמאל. כמו כן כדאי לכם לנסות את: TAZOR, JOINT ו-MONTY, ABURN.

SYNDICATE

גם לסינדיקט יוצא בימים אלו משחק המשך. עכשיו יהיה יותר קל לכבוש את ברזיל. NUK THEM - מאפשר לך לבחור את הארץ שבה תתחיל לשחק.



010870 - מביא כל שחקן ל-99% של כשירות ולשליטה הן ברגל שמאל והן בימין.
718143 - מעניק לך ולקבוצתך את עוזר המאמן המושלם.
607420 - משפר את כל תכונותיו של שחקן מסוים למקסימום של 99.

HUMANS 3

הנה המשך רשימת הקודים למשחק HUMANS 3 ששלחו עידו שלמה וינון כהן מעיר היין, ראשון לציון.

- 26 - BEEEEEEEEEEEF
- 27 - MUSHROOM SOUP
- 28 - THE SLAM DUNK
- 29 - IN TURKEY TOWN
- 30 - KING KEV HMMMM
- 31 - MAN DINGA SHOP
- 32 - SPIT N POLISH
- 33 - PIE DOMINATION
- 34 - DANCING DINGO
- 35 - RED EGG TIMER
- 36 - DOUNT DIMPLE
- 37 - BBEASTRO FLAPS
- 38 - KOMBO LICKERS
- 39 - BOMB BANGERS
- 40 - DONKEY WARRIOR
- 41 - BUNS ARE GOOD
- 42 - SNEAKS IN TOWN
- 43 - KING PIN BEAST
- 44 - CRUSTY BOFFIN
- 45 - BLUE TREE TOPS
- 46 - PURPLE BULLET
- 47 - BACON SQUASHER
- 48 - HELL AND BACK
- 49 - TROUSER TTRICKS
- 50 - MASTER JODEZ

SCREAMER

עכשיו, כשיוצא המשחק SCREMAER 2, הגיע הזמן לגלות כמה צייטים למי שעוד לא נמאס לו מהמשחק הראשון. הקלד את הצייטים הבאים:
VETLO - מוסיף מסלול נוסף וסודי.
INVER - מעניק לך מסלולים חדשים, שהם בעצם המסלולים המקוריים בהם אתה נוסע בכיוון ההפוך למקורי.



עמיתי בחרת קודש בחדרו של עורך העיתון.

"אז למחשב שלך בבית יש וידע ולא תוכל לערוך את מדור הטיפים? שאל קובי וקולו דמה למורה שאומרת "אז החתול אכל לך בדיוק את הדף שהיו כתובים בו שיעורי הבית?..."

"כן? עניתי באומץ.

"אין בעיה?" אמר קובי "יש לך כאן מחשב, מעבד תמלילים וקערת בייגלה עבשים. שב וכתוב."

אורן רביב

שאלות ותשובות

העורך עזב וגשארתי לבד במערכת. בינתיים שלפתי מכתב מהערימה וגיליתי את שאלתו של עידו רוצקין מדימונה, המעיד על עצמו שהוא אוהב כדורגל. למרות אהדתו הרבה למשחק, רוצקין אינו מסתדר עם ACTUA SOCCER ועל כן פנה בבקשת עזרה למדור.

ובכן עידו, התחל את המשחק בצורה הבאה: 01142475549 - SOCCER C:\ ושחקניך ישתפרו ללא היכר.

צי'מים

PREMIER MANAGER 3

אולי לא ידעתם, אבל הטלפון במשרדכם הינו טלפון קסמים. לא, לא צריך לשפסף אותו על מנת שיצא ממנו ג'ינגו, מספיק פשוט לחייג את המספרים הבאים:
945745 - מעניק לך 1.5 מיליון ליש"ט.

SKYNET

האחרים, הדיוק והכיוון נעשים קשים הרבה יותר ב-SKYNET. בכלל, התנועה והשליטה בכל אפשרויות המשחק מורכבת ומתקדמת לרמת ההפעלה של סימולטור, ונוטשת מאחור את המגשק הפשוט של DOOM, QUAKE וחבר מרעיהם.

לא בדיוק DUKE

הגרפיקה, ברזולוציה של 800X600, ולמרות זאת, היא עולה על רוב משחקי הז'אנר ומורכבת מפוליגונים ברמת מדמה טיסה או אחד ממשחקי MECHWARRIOR. אחרי הכל, חשוב לזכור שהרעיון כאן איננו החדות בלבד, כי אם פלטת הצבעים, רישוש התמונה, וזרימת האנימציה.

טיפשות מלאכותית

בין האויבים אותם עלינו למגר, נמצא מלאי רובוטים קטלניים דמויי שורצנר, כלי רכב שונים וקרקעים ואוויריים ושאר ירקות. האינטליגנציה המלאכותית של האויבים וסביבת המשחק קיימת ללא ספק, אך זו מותירה אותנו לעתים עמוסים בסימני שאלה לגבי מניעיהם וסדרי עדיפויותיהם של הרובוטים, אשר בינתם המלאכותית הביאה לקריסתה של האנושות ודחיקתה למחתרת.

אם כן...

SKYNET הוא משחק ארוך, מרובה משימות ומונע כאמור על ידי מנוע וידאו אינטראקטיבי. הרבה כלי נשק, חפצים, מבנים, מלכודות, משימות ובקיצור - תוכנית עמוסה לשעות רבות של הנאה. מומלץ לאוהבי הז'אנר ולאילו שעדיין לא נמאס להם מ-DOOM ים למיניהם. עד כאן. תודה רבה להפעם, בשבוע הבא נקטר על למה נמאס לנו ממשחקי WARCRAFT/C&C ועוד...

מקדשת את האמצעים
בכל משימה, אנו מקבלים יעדים מפורשים ובניגוד למשחקי ה-DOOM בהם בדרך כלל עלינו למצוא את היציאה, מטלה שכרוכה במציאת מפתחות, פריצת דלתות וחיסול של כל מה שעומד בדרכנו, ב-SKYNET המפקדה מגדירה בבירור מה היא רוצה שנעשה. בין המשימות הנפוצות קיימות משימות ריגול וסיוור, חיסול, חבלה, הברחה/גניבה ועוד.

לא על החרב לבדה

כלי הנשק והחפצים האחרים בהם ניתן להשתמש, מבוססים על אקדחים, מקלעים, רובה ציד - ה-SHOTGUN (הנצחי), רימונים, אקדחי לייזר למיניהם ואקדחים מושתתי מצלמות וידאו המגדילות את אזור המטרה, מגוונות את המבחר המוכר ומתווספות במהלך העלילה.

הוספת רשתית המטרה היא תופעה חיובית, שכן בניגוד למשחקי ה-DOOM



מאת: דוד וילברשטיין
בהשראת "שליחות קטלנית 2"
ובגרסת מחשב DOOM-ית המלווה בסצינות וידאו ובסביבת משחק מתוחכמת הרכיבו את SKYNET - משחק פעולה מבית BETHEDA SOFTWORKS.

בראשית ברא אלוהים את השמיים ואת הארץ. אחר כך קרו כל מיני דברים ואז הגיע DOOM. DOOM הוא ללא ספק אבן דרך בעולם משחקי המחשב, שפרץ אל מודעות הציבור הרחב, ממש כמו TETRIS ו-PAC-MAN. וממש כמו אלה, הגל התעשייתי של משחקי ההמשך והחיקויים לא בושש לבוא.

למען האמת, שחקנים רבים יטענו במידה רבה של צדק, שהעיסוק במשחקי ה-DOOM והתדירות בה הם מתרבים, ממש כמו שפנים, הפכו ללעוסים, מאוסים ונדושים עד כדי בחילה, וזאת אולי הבעיה הראשונה של SKYNET המלא בחידושים, שינויים וכוונות טובות.

המצוי והרצוי

למען האמת, יצרני המשחקים מפקים מה שהם רוצים ולא תמיד מה שאנחנו רוצים, ואנו צריכים לשחק - במשחקים שהם מוציאים. כך שאם כל החברות החליטו להפיק שפע משחקי DOOM, אין לנו יותר מדיי מה לעשות בנדון.

משהו אינטראקטיבי

BETHEDA SOFTWORKS, שסדרת ה-ELDER SCROLLS שלה ובייחוד DAGGERFALL שמו אותה בראש יצרניות משחקי התפקידים הממוחשבים, בחרה ללכת על סגנון הסרט האינטראקטיבי - בסגנון WING COMMANDER. כלומר, עלילת משחק התפורה בין קטעי וידאו אשר מגוללים את סיפור המעשה בליווי משימות.



NBA Full Court

על כל המגרש

משוגות וכגון: זריקות מאולצות מחוץ לחוף, מאזן עבירות בלתי מסודר ואחוזי קליעה גבוהים מדיי, שאולי מתאימות לגרסאות ביתא אך לא למוצר הסופי. יחד עם זאת, מה שמדהים הוא שעם כל החסרונות הללו, אחזור לשחק ב-Full Court משום שהוא לא פחות מציאותי מ-NBA JAM ומהווה משחק של כדורסל מקצועי וריאליסטי בליגה הטובה בעולם - במלים אחרות, Full Court הוא המושב הקדמי בשורה הראשונה להצגה מאכזבת ומעט מורטת עצבים.



למתפרצת, נעמדים פתאום במקום ומאפשרים להגנת היריב לחזור להגנה. עם איתור האפקט, מתחיל החיפוש אחרי שיגעונות ותקלות נוספות של אנשים, שינוי, בתום מספר רבעים, ערימה של אלמנטים לא אמיתיים, שחורגים משיפוט NBA רגיל כמו שעון ה-24 שניות, אשר לא יתאחל לאחר עבירה הגנתית או כמו העובדה שדאבלים וצעדים לא ישרקו במקרים מסוימים או שחמש שניות להוצאת כדור יתארכו לדקה שלמה. בנוסף לאלה, תמצאו גם שגיאות תוכנה

מאת: מיכאל לוגסי
אני מניח שאחרי שתקראו את הכתבה הזו, תתחילו להאמין, כמוני, כי יש מספר סיבות שנותנות לכותרת הזו מספיק פוטנציאל כדי להתחרות במשחקי הכדורסל של Electronic Arts.

ראשית, יש כאן את כל מאגר המידע ההכרחי של 29 הקבוצות, מידע על כמעט כל שחקן NBA שיכול להיכלל בתוכנה ושחקן איג'ול ומייקל ג'ורדן לא כלולים בגלל סעיפים בחוזהם האישיים, ושתי קבוצות All-Star מהמערב ומהמזרח. המשחק מאפשר אופציה של משחק בודד כדי להתחיל ליגה של 32, 56 או 82 משחקים, בהם ניתן גם לווסת את אורך סדרת הפלייאוף, לשחק רק במסגרתה או לקחת את הקבוצה למגרש האימונים. מעבר לכך, עורך הקבוצות המקיף מאפשר לך לשנות שחקן - החל ממספר ושם ועד לצבע שיעור.

יחד עם זאת, רק אחרי שתקבעו את החמישייה הפותחת, תבחרו את אסטרטגיות ההתקפה וההגנה (5 מתוך 100) ותדאגו לשאר הסידורים, רק אז תתחילו לחוות את האקשן האמיתי על הפרקט.

4 כפתורים יעזרו לכם בפעולות וכמעט כפול ממנשקים שהכרנו בהתמודדויות כדורסל קודמות, ובעזרתם תגיע לשליטה מלאה על כל שחקן במגרש או על שחקן יחיד שיתפקד בהתאם להוראות שתתנו. אנימציות השחקנים היא ריאליסטית וחלקה ביותר. שחקנים שומרים, חוזרים להגנה כדי לחסום, מכדררים במהירות כדי להימנע מחטיפות, גאדרים עולים גבוה לזריקות התאבדות ורכיזים מוסרים להשלמת הטבעות ומהלכים מיוחדים.

יחד עם זאת, המשחק כולל אפקט מעצבן אליו תאלצו להתרגל - בהתקפה מהירה, שחקנים שמקבלים מסירה

Q-WIZ QUEST

טורניר ה-Q-WIZ QUEST יומו של הטנטקל

מאת: אורן רביב ודוד זילברשטיין
שימו לב, לרשות המתמודדים 10 שניות בלבד לענות על כל שאלה ללא כל שימוש במשחק עצמו או בחומרי עזר. נסו לענות בעצמכם על התשובות מבלי להציץ בתשובות. מעבר לכך, מערכת Q-WIZ QUEST רוצה להבהיר כי היא שומרת לעצמה את הזכות לפסול משתתף מהתחרות, בשל התנהגות בלתי הולמת או הפגנת חוסר בקיאות ושליטה מינימלית במשחק הנידון.

שאלות הקווסט

1. עבור 150 נקודות - איך מרדמים את הסוס?
נועה: 140 נקודות בלבד.

2. עבור 200 נקודות - איפה משיגים שואב אבק?
נועה: 180 נקודות בלבד.
מור: 50 נקודות בלבד.
אסף: 170 נקודות בלבד.

3. עבור 150 נקודות - מה עושים עם הספגטי?
נועה: מלוא הנקודות.
מור: מלוא הנקודות.
אסף: מלוא הנקודות.

4. עבור 200 נקודות - בשביל מה כדאי למוצץ את אוזו הליצן?
נועה: 140 נקודות בלבד.

המתמודדים



שם: נועה
שם משפחה: גולדמן
תאריך לידה: 13/4/83
מקום מגורים: תל אביב
שם האב: צבי
שם האם: שושנה
בית: ליידי דייוויס
כיתה: ח'
דברים שהיא עושה חוץ מלשחק במשחק: משחקת טניס.
פרטים נוספים: נועה אוהבת בעיקר את הקווסטים הישנים והטובים בסגנון SAM & MAX וכתובן DOT. היא רוצה למסור ד"ש לכיתה שלה, להורים ול-2 האחיות.



שם: מור
שם משפחה: קורן
תאריך לידה: 12/3/84
מקום מגורים: שדה יואב
שם האב: שמוליק
שם האם: יפה
בית: צפית - כפר מנחם
כיתה: ו' דברים אחרים שהוא עושה חוץ מלשחק במשחק: מור אוהב לקרוא WIZ לנסוע ברולר-בליידס ולגדל את החתול שלו לוציפר. מור מבקש למסור ד"ש לחברים שלו מכיתה ז' ירדן.



שם: אסף
שם משפחה: שטיינר
תאריך לידה: 17/6/84
מקום מגורים: קריית אתא
שם האב: ראובן
שם האם: רחל
בית: ריאתי הדר - חיפה
כיתה: ו' דברים אחרים שהוא עושה חוץ מלשחק במשחק: כשאסף לא משחק במשחק ולא לומד, הוא יוצא עם חברים. וכמו כל מתעניין עיניים אחת הוא אוהב לצפות ב-X-FILES. אסף גם מוסר דרישת שלום למשפחתו ול-3.

נועה: מלוא הנקודות.
מור: מלוא הנקודות.
אסף: מלוא הנקודות.

5. עבור 150 נקודות - מה עושים עם המטבעות ממכונת הממתקים?
נועה: 0 נקודות.
מור: מלוא הנקודות.
אסף: מלוא הנקודות.

6. עבור 150 נקודות - כיצד גונבים לווינגטון את השיניים?
נועה: 75 נקודות בלבד.
מור: 100 נקודות בלבד.
אסף: 50 נקודות בלבד.

7. עבור 500 נקודות - הסבר את כל התהליך שבעזרתו נגלה את קוד הכספת של אדיסון.
נועה: 300 נקודות בלבד.
מור: 200 נקודות בלבד.
אסף: 200 נקודות בלבד.

8. עבור 150 נקודות - למה כדאי לרתוך את האוטו?
נועה: מלוא הנקודות.
מור: מלוא הנקודות.
אסף: מלוא הנקודות.

9. עבור 500 נקודות - איך קוראים לשלושת גיבורי המשחק?
נועה: 335 נקודות בלבד.
מור: 170 נקודות בלבד.
אסף: 180 נקודות בלבד.

10. עבור 150 נקודות - איך לוקחים את הקיא המלאכותי?
נועה: 130 נקודות בלבד.
מור: 0 הנקודות.
אסף: 100 נקודות בלבד.

שאלות כלליות

1. עבור 100 נקודות - איזה משחק עזר ליצור ראש ה-C.I.A. לשעבר, ויליאם קליב?
נועה: 100 נקודות בלבד.

מקום	שם	מקום בטורניר	מקום כללי
1	שי שטיבלמן	1	2,850 נקודות
2	נועה גולדמן	1	2,410 נקודות
3	אייל קסלר	1	2,395 נקודות
4	מעין שחר	1	2,225 נקודות
5	דורון קוקליסקי	1	2,067 נקודות
6	ארי מיכלק	2	2,000 נקודות
7	אלעד מרן	2	1,900 נקודות
8	מור קורן	2	1,870 נקודות
9	אמיר דולב	2	1,840 נקודות
10	נועם סואל	2	1,737 נקודות
11	אסף שטיינר	3	1,685 נקודות
12	קרן שחר	3	1,684 נקודות
13	ערן גורן	3	1,475 נקודות
14	גרב שגב	3	1,100 נקודות
15	לירן כהן	3	1,050 נקודות

נועה: מלוא הנקודות.
מור: 0 נקודות.
אסף: מלוא הנקודות.

2. עבור 500 נקודות - מה מספר המעבר של ה-XT?
נועה: 0.
מור: 0 נקודות.
אסף: מלוא הנקודות.

3. עבור 150 נקודות - נקוב בשמותיהם של שני משחקים ששטם מורכב מאות אחת.
נועה: 0 נקודות.
מור: מלוא הנקודות.
אסף: 75 נקודות בלבד.

4. עבור 150 נקודות - מיהו טקס מרפי?
נועה: 150 נקודות.
מור: 0 נקודות.
אסף: 0 נקודות.

5. עבור 500 נקודות - מה קורה כשמפעילים את המחשב במצב DOS בגרסה 6 ומעלה, ולוחצים F8?
נועה: מלוא הנקודות.
מור: 400 נקודות בלבד.
אסף: 0 נקודות.

סיכום הנקודות.

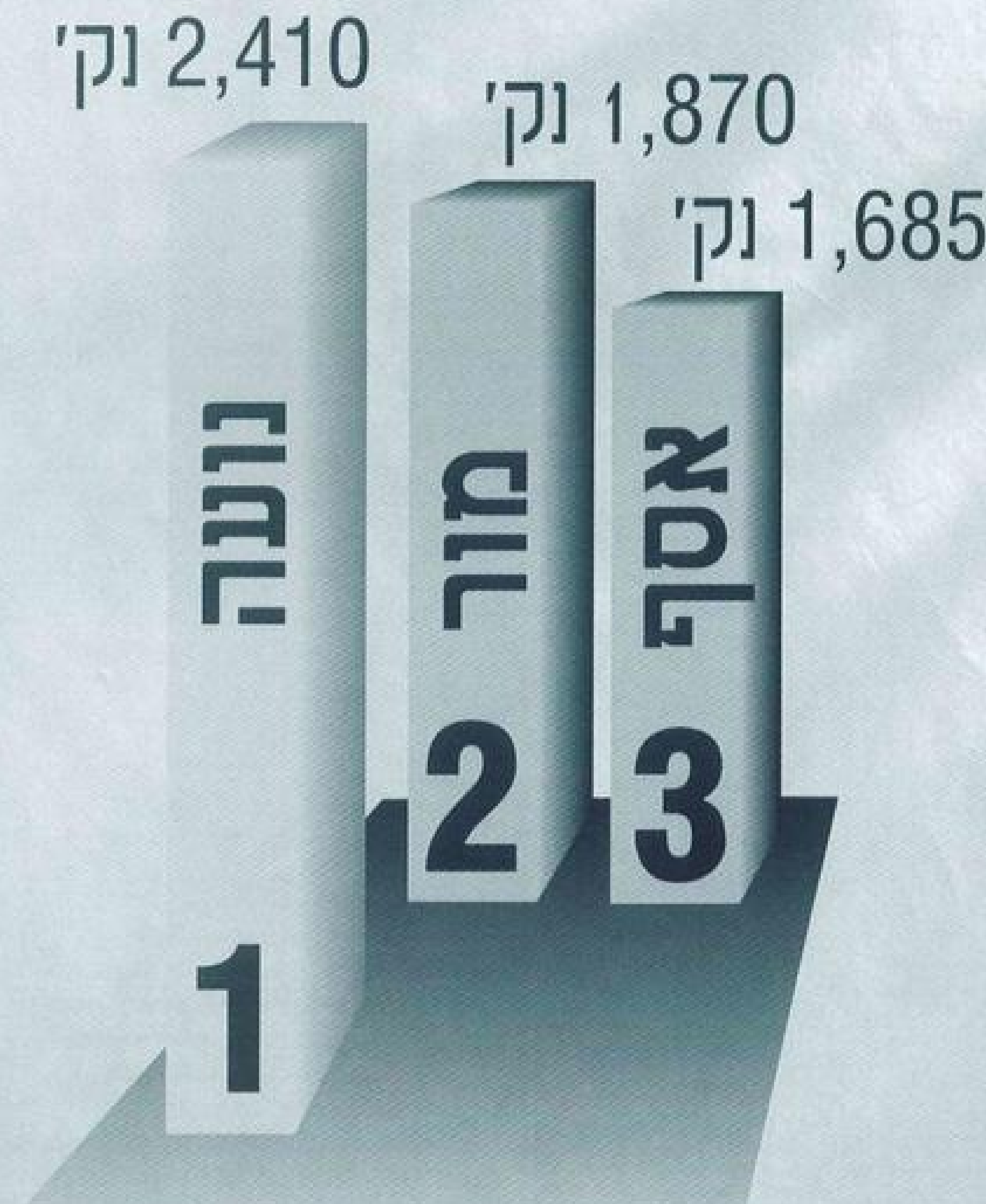
עוד סבב Q-WIZ QUEST הסתיים. בואו ונראה מה מצב הנקודות:
לפי דעת מערכת ה-QQ, הניקוד שצבר אסף (1,685 נקודות) אינו משקף את יכולתו האמיתית של הבחור. עצה שלנו - היוזהרו ממנו בשלבי הגמר. בינתיים אסף מקבל את המשחק RAYMAN, מתנת חברת באג מולטיסיסטם. במקום השני עם 1,870 נקודות סיים מור. מה לעשות, אבל רק מקום שני. עיקר הנקודות ירדו לו בגלל תשובות לא מלאות בחלק הקווסט, וחבל. מור ולוציפר זוכים ב-RAYMAN, מתנת חברת באג מולטיסיסטם. ובמקום הראשון עם 2,410 נקודות, נועה גולדמן. אומנם היא לא עברה את שטיבלמן, אך היות ולא נראה לנו שבעתיד הקרוב מישור יצליח לשבור את שיאו, נראה שנועה יכולה

תשובות לקווסט

- קוראים לו מהספר המשעמם.
- מכניסים את עלון הפרסום לתיבת ההצעות של חוקת ארה"ב.
- משתמשים בו כשיער עבור תחרות היופי.
- כדי לקבל את ה-BOX OF LOUGHS.
- שמים ב-WASHER.
- נותנים לו סיגר מתפוצץ, וכשעפות לו השיניים אנו מחזירים לו את המקרקרות.
- נחליף לו את הקפה בטול קפאין ברגיל, כדי שילך לכספת מתוך שינה.
- כדי שיירד גשם.
- לגיבורים קוראים: ברנרד, הוגי ולוורן.
- בחדר שמעליו מפעילים את הרמקול, ואז הקיא נופל.

תשובות לחלק הכללי

1. SPYCRAFT.
2. 8086.
3. D-1 Z.
4. גיבור UNDER A KILLING MOON.
5. אפשר לשלוט בהעלאת קובץ ה-CONFIG.SYS.





FIFA '97

קרוב לדשא

מאת: אור פלג

בדיוק לפני שנה היה לי הכבוד לכתוב על המשחק המצליח FIFA '96 ובעת, בדיוק של שני שנים, הוציאה מחלקת הספורט של Electronic Arts את משחק ההמשך FIFA '97.

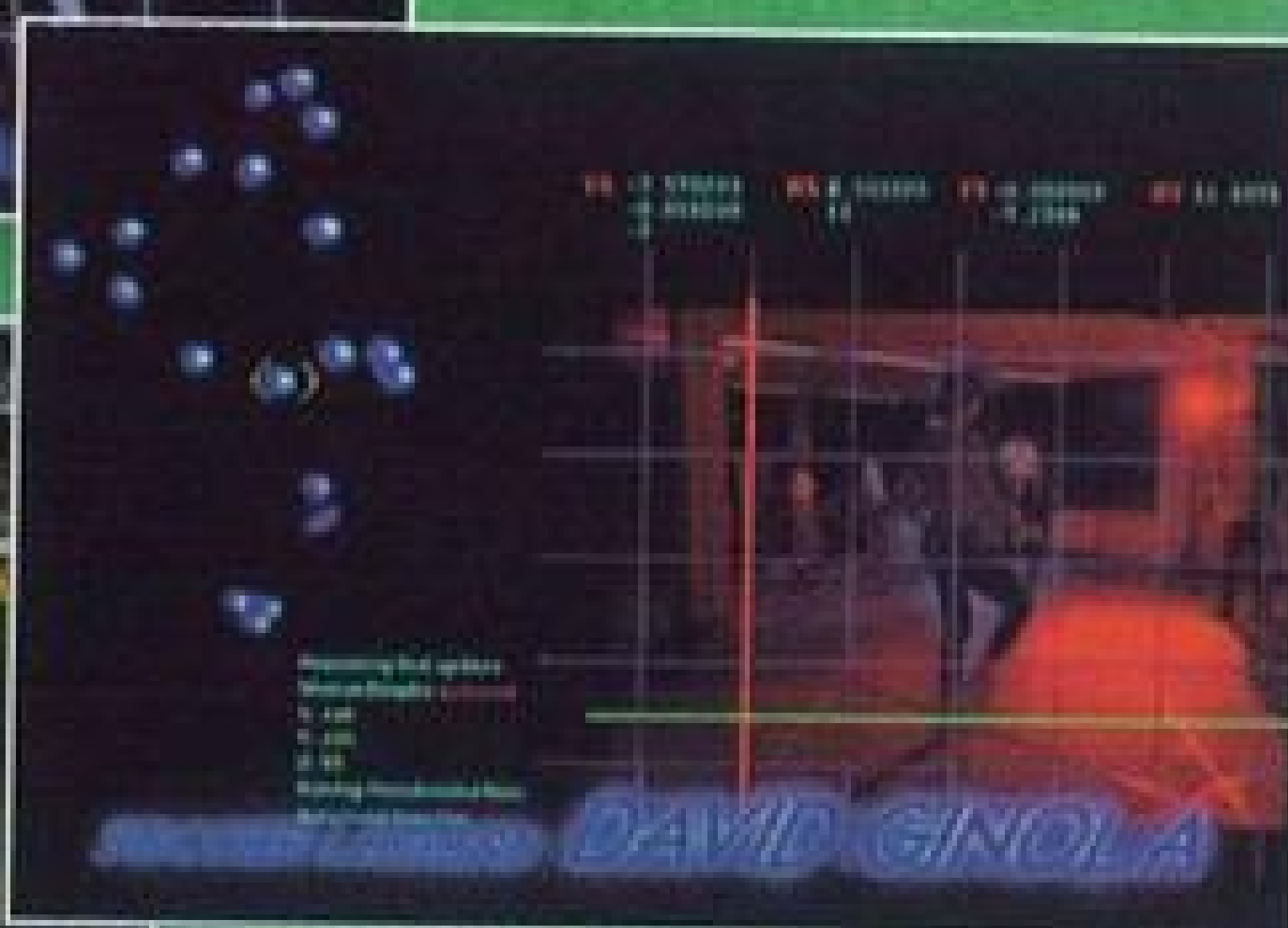
את המשחק הזה, סביר להניח שאין צורך להציג. אחרי הכל, רבים מכירים את שושלת משחקי FIFA שהחלה בשנת '95 ולא פסקה מלהצטיין שנה אחר שנה. שאלה העולה פעמים רבות במשחקי המשך שונים היא: מה כבר אפשר לשנות במשך שנה כדי להפוך אותם לאטרקטיביים וחדשניים במידה כזו, שימשכו קהל של קונים שכבר מחזיק בידו את הגרסה הקודמת של המשחק.

את הסוגיה הזו פתרה חברת EA בעזרת הוספת אפשרויות משחק חדשות, בשיפור אפשרויות המשחק שהכרנו בגרסה הקודמת ובהשבת אוכות הקול והתמונה. וכך, יוצא ש-FIFA '97 מעניק יותר מכל משחק אחר, את התחושה המציאותית ביותר של המשחק. עובדה זו נעוצה בסביבות החדשניות ובשימוש בטכנולוגיות מתקדמות. כדי לדמות את תנועות השחקנים, לקחו יוצרי המשחק כדורגלנים מקצוענים, ובעזרת חיישנים שחיברו אליהם הם "העתיקו" את כל תנועותיהם בדיוק רב למחשב. בנוסף, קיבלו מפתחי המשחק את טענותיהם של השחקנים כי הדמויות קטנות מדי, והגדילו אותן. כל זאת, בשילוב טכניקת ה-VIRTUAL STADIUM ותשומת לב לפרטים הקטנים במשחק, יוצרת תמונה תלת ממדית ברורה, הנעה בצורה חלקה על המסך ומשרה תחושת משחק אמיתית. שיפור בולט נוסף הוא זה שחל בנושא הקול. את קולו של השרדן הנשמע ברקע ב-FIFA '96 החליפו בקולם של שני פרשנים ידועים, ג'ון מוסטון ואנדי גריי, הנותנים לכל אורך המשחק פרשנויות וסיכומים. יש לציין גם שאין אלה מספר משפטים החוזרים על עצמם בכל פעם כפי

שהיה בעבר, אלא מגוון רחב של פרשנויות שונות הנאמרות בהתאם למרחש על המגרש. ואם זה אינו מספיק, אז אפשר לגלות שכל הקולות העולים מהמשחק הוקלטו באיכות DolbyTM Surround. כאמור, המשחק מכיל אפשרויות משחק שלא היו קיימות בעבר. הכוללת בין אפשרויות אלה היא האפשרות לשחק משחק קט-רגל בתוך אולם סגור. כמובן שבהפעלת אפשרות זו גם כמה מכללי המשחק ומאפייניו משתנים, ואנו מקבלים סוג חדש של משחק כדורגל, מעניין ומאתגר לא פחות.

המשחק מכיל גם את האפשרויות השכיחות יותר, כגון: שינוי זוויות הראייה, מצב המגרש, זמן מחצית, העמדת השחקנים במגרש, צפייה בחילוך חוזר, תמיכה במשחק דרך מודם, רשת או חיבור סיריאווי ועוד. פרט לכך, את סרטי הווידאו שהוקדמו על המסך בזמן המחצית ובסוף FIFA '96, מחליפים כעת קומץ קטעים נבחרים מהמשחק, הכוללים את רגעי השיא שלו.

את הקבוצה ניתן לבחור מבין 12 ליגות בינלאומיות שונות, כשכל הקבוצות והשחקנים עודכנו, אם כי לפעמים ניתן למצוא אי דיוקים (כמו העובדה ששוער נבחרת ישראל הוא רביבו). לאחר שבחרים בין אפשרויות של אימונים, משחק ידידותי, ליגה, טורניר או פלייאוף, ניתן לבחור בין שלוש רמות קושי שונות ובין שלוש אפשרויות משחק שונות: SIMULATION, ARCADE או



הם הרגע.

הם כאן.

המשחקים החדשים של מיראז'



שניים במחיר של אחד!

האיזור צבאי, סגור ומסוכן. מתרחשים קרבות יריית בלתי בוסקים. אקשן שלא נגמר!

סימולטור המסוסים שקבע סטנדרטים חדשים ומשחק ההמשך שמוסיף עוד עשרות משימות עם מיטב כלי הטיס בעולם.

במסלול המרוצים המהיר אין חוקים ואין כללים. כל אחד, גם דיוק ניוקס מתחרה בך בדרך לתהילה.



03-5613944 החברה המובילה בלומדות ומשחקי מחש.

לשימת תנויות: היפרטוי, TOYS R US, בלוקבסטר, סמאמ יוקרו, אופיס דיפו, דינמיקה, צבעים במחשב, פריק, נרין שופ, סופר ואוס, פינת הילר, כספיתן, מ.צ.מ, סאור רקורדס, באן סטור, אוקטב, סטימצ

LORDS II

OF THE REALM

הטוען לבתור

מאת: דוד וילברשטיין

במתכון המשלב עקרונות ממשחקי אסטרטגיה מורכבים וקרבות בזמן אמת, LORDS OF THE REALM 2 (LOTR 2) של SIERRA, מכוון לקהלי היעד של חובבי "זמן אמת" וחובבי האסטרטגיה הקלאסית כאחד.



די בהצצה חטופה בסקירה של BLOOD & MAGIC כדי להבין שעולם האסטרטגיה נחצה לשניים - אלו שאוהבים את מנשק "זמן אמת" (REAL TIME STRATEGY) ואלו שמעדיפים משחקי אסטרטגיה קלאסיים - מונחי התורים (TURN BASED), כשהיום, הנטייה הולכת וגוברת לכיוון האסטרטגיה ב"זמן אמת".

בניסיון להגיע לפלח שוק רחב ככל הניתן, החליטה SIERRA לפתח משחק המאפשר "לרקוד על שתי החתונות" גם יחד, וזהו כאמור LOTR 2.

הסטיגמה

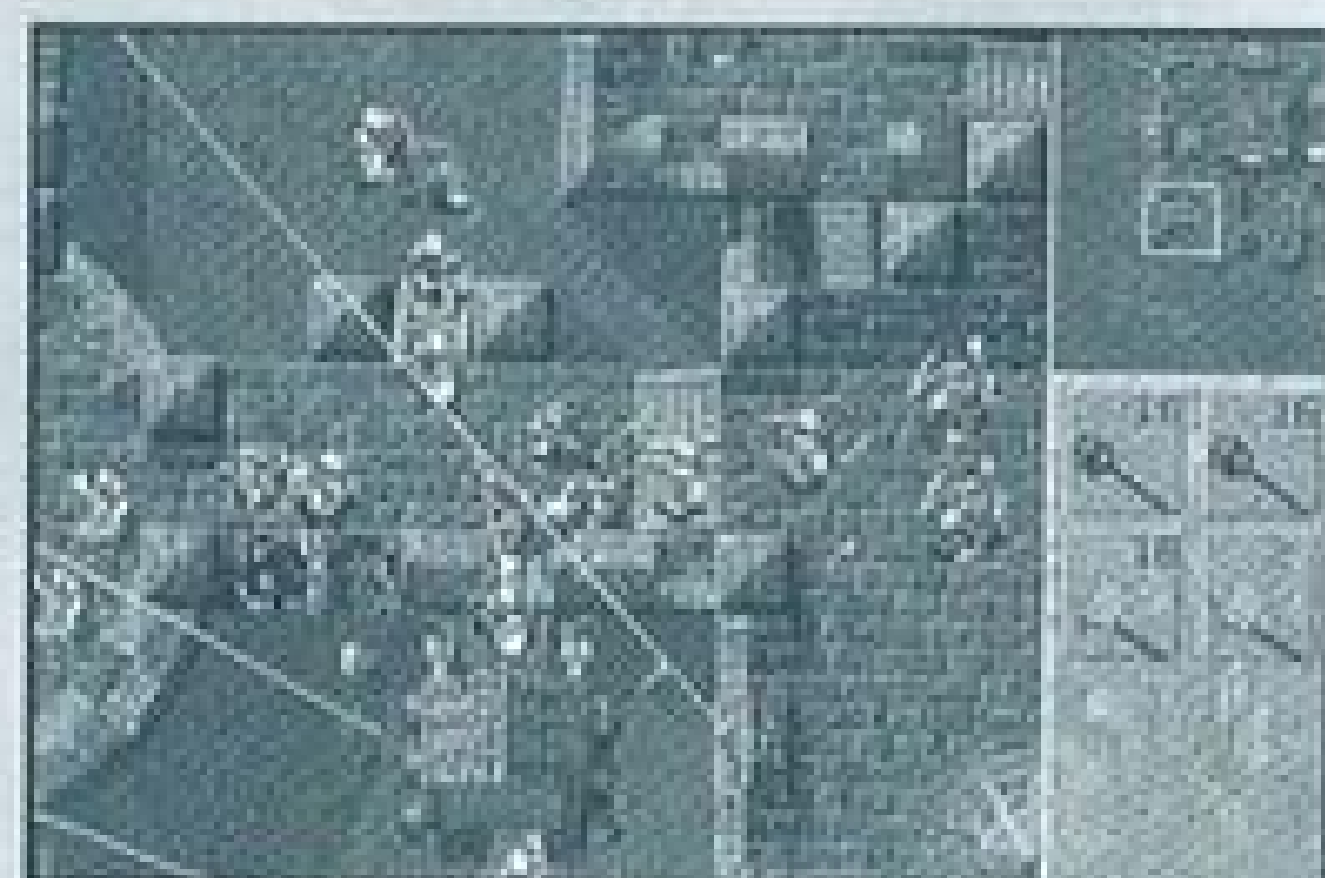
"כל מה שהחברה הזו נוגעת בו הופך לזהב" נאמר לא פעם על משחקי המחשב של SIERRA. לדאבונו, בתקופה שעברה מאז יציאתו של URBAN RUNNER, החברה האמריקנית הענקית החלה לנוח על זרי הרפנה, ולנצל את הקהל התמים שלא תמיד ער לכך שהמשחקים אינם

מגיעים לרמה הגבוהה שאנו רגילים לה. בתקופה זו, שאני מכנה אותה בשם "תום עידן ה-GABRIEL KNIGHT 2", היה עלינו להשלים עם משחקי חידות שונים ומשונים, כמו URBAN RUNNER, שהיו אמורים להיות תחליף לקונסטים העלילתיים שכל כך אהבנו.

כיום, ציבור השחקנים כבר יותר קפדן וחשדן כלפי SIERRA, ונדמה שהאמון העיוור שלנו בחברה הוא לא מה שהיה פעם. יחד עם זאת, SIERRA ממשיכה להוציא את המשחקים במתכונות חדשניות ומקוריות, לטוב ולרע.

חצר המלכות

ב-LOTR2 אתה, בתור מושל מחוז, נמצא במירוץ נגד הזמן מול מושלים



אחרים במסגרת תחרות שתכליתה להגדיל את אדמותיך ולהיות המלך הבא של הארץ. אני משתמש במונח "ארץ" כי למרות שברירת המחדל היא בריטניה בימי הביניים, בנייה של SCENARIO משלנו גם היא אפשרית.

במחוז, עומדים לרשותך מבצר, נפחיה, יערות, מכרות אבנים וברזל וכן מגדלי בקר ועובדי אדמה (בהתאם למטלות תחלק את האנשים).

עד השלב הזה, המשחק הינו מונחה תורים, כשכל תור מייצג עונה אחת, כלומר רבע שנה.

מוראל העם משפיע על האוכלוסייה

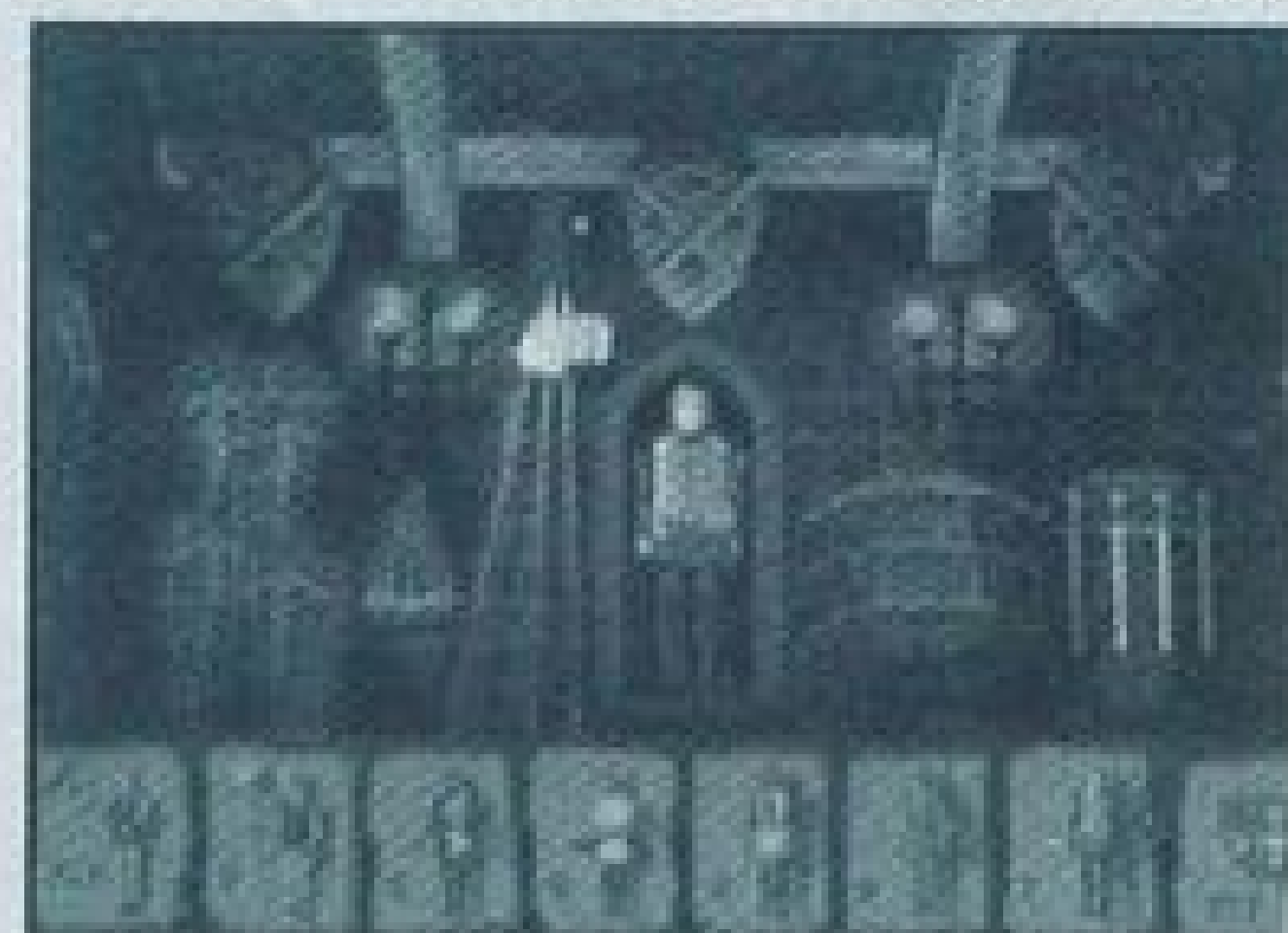
והוא תגדל הודות להגירה ולילודה. המוראל עולה כשלעם יש מספיק מזון, בריאות נאותה, מסים נמוכים ואספקת שיכר. לעומת זאת, המוראל יורד כשהצרכים לא מסופקים או כשיש גיוס חיילים.

כן, את הצבא שלך אתה מקים מהאוכלוסייה המקומית. אתה רשאי לגייס כמה אנשים שתמצא ואחרי הכל אתה מלך וזו המונארכיה שלך, לא דמוקרטיה. אך עליך לזכור כי גיוס גדול מוריד את רמת המוראל ובנוסף לכך, כל אזרח שיגויס, לא יוכל להמשיך להשתתף בעבודות המחוז השונות.

לאחר הקמת הצבא, תוכל לחמש אותו עם כלי הנשק שבנית בנפחייה, או שקנית מאחד הסוחרים הנודדים בין המחוזות השונים.

צועד על קיבתו???

כל צבא שנבנה, יכול מינומום 50 חיילים. ניתן לאחד ולהפריד צבאות כל עוד לא שוברים את תנאי הברזל הזה. בין החיילים השונים, קיימים אנשי-חרב, קשתים, פרשים, רובאי-קשתים, לוחמי אלות, אנשי-רומח ועוד.



הקרב עצמו מתרחש במתכונת WARCRAFT 2 סיפוסית - המחשב מגדיל שטח בעל מכשולים שונים בצורת סלעים, עצים וכד', וממנו רק אחד מהצדדים יצא בחיים. יש לציין כי לעתים, השילוב בין הוראות הקרב שלך, לבין מנוע

האינטליגנציה המלאכותית של חייליך אינו מוכן, אך בסך הכל, מנוע הקרב פועל כהלכה.

כשמתקיפים מבצר מסוג כלשהו, הקרב שונה במקצת - הוא מתחיל כשהצבא התוקף ניצב מול שערי הטירה או מסביב לחפיר שלה (תלוי בסוג המבצר). הקשתים שלמעלה יכולים לצלוף בחיילי האויב (המצב ההפוך בלתי אפשרי), והצבא התוקף צריך לפרוץ אל הטירה בעזרת ציוד מצור מהתקופה ההיא, כגון בליסטראות וקטאפולטות.

היידה SIERRA!

נשמח לבשר מעל במה זו שגם LOTR2 ממופה ב-SVGA. אנו מקווים שזה מכתוב את הסטנדרט באופן סופי, ושלא נראה יותר משחקי אסטרטגיה ב-VGA מיושן. במקרה זה, גם במצב הקרב וגם בתשתית ניהול המחוז, הגרפיקה חדה, מלאת פרטים וצבעונית.

הדברים הרעים

כאמור, לניסיונות של SIERRA יש גם צדדים יפים פחות וכן כלאיים זה לא מתחמק מהעניין. ראשית, מבחינת ניהול המחוז, ההיסטוריה מלאה בשליטים רודנים, אכזריים וקשוחים, אשר ביד קשה הצליחו לנהל את המחוז באופן רווחי ויעיל, כשהעם הפשוט היה ממורמר. ב-LOTR2 לא ניתן לבצע דבר כזה, שכן אם המוראל של העם שלך ירד ואתה עוד מתכוון לסחוט ממנו מסים רבים ולגייס רבים מאנשיו, לא תחזיק מעמד. הדרך היחידה להצלחה במשחק מחייבת העלאת המוראל של העם ושמירתו ברמה גבוהה. מנגנון המזון מורכב ואיננו הגיוני - כל התושבים ניוונים רק ממוצרי חלב, עד שהם מתחילים להתדלדל. אז, נכנסים לתמונה מוצרי החיטה והבשר. החלוקה בין אלו נקבעת כשכל פרה שתהפוך לסטייק, למעשה יורדת מרשימת נותנות החלב ואז יש לנו פחות מוצרי חלב וכתוצאה מכך

אנו זקוקים ליותר בשר. המנגנון מורכב וכאמור לא הגיוני. חבל.

חיסרון נוסף הוא

שניתן לחמש את היחידות בכלי נשק רק בשעת בניית היחידה. לאחר מכן, כל החיילים שלא חומשו מתקיפים בקלשוני עץ, ובהמשך, כשנצבור כלי נשק נוספים, לא נוכל להחליף את הקלשוני בכלי-זין אחרים, אלא רק להוסיף חיילים חדשים.

אסטרטגיה

המשחק מורכב, ארוך ומהנה. כשהוא מושתת על גרפיקה מרהיבה הוא נושא נעימות מרווח ימי הביניים ואפקטים קוליים המסמלים בסוף כל תור את מעבר עונות השנה. פרט לחסרונות שלו, הוא תומך ב-MULTY PLAYER, תקן שהופך עם הזמן לחובה בכל משחק. אנשי האסטרטגיה - כדאי לקנות!



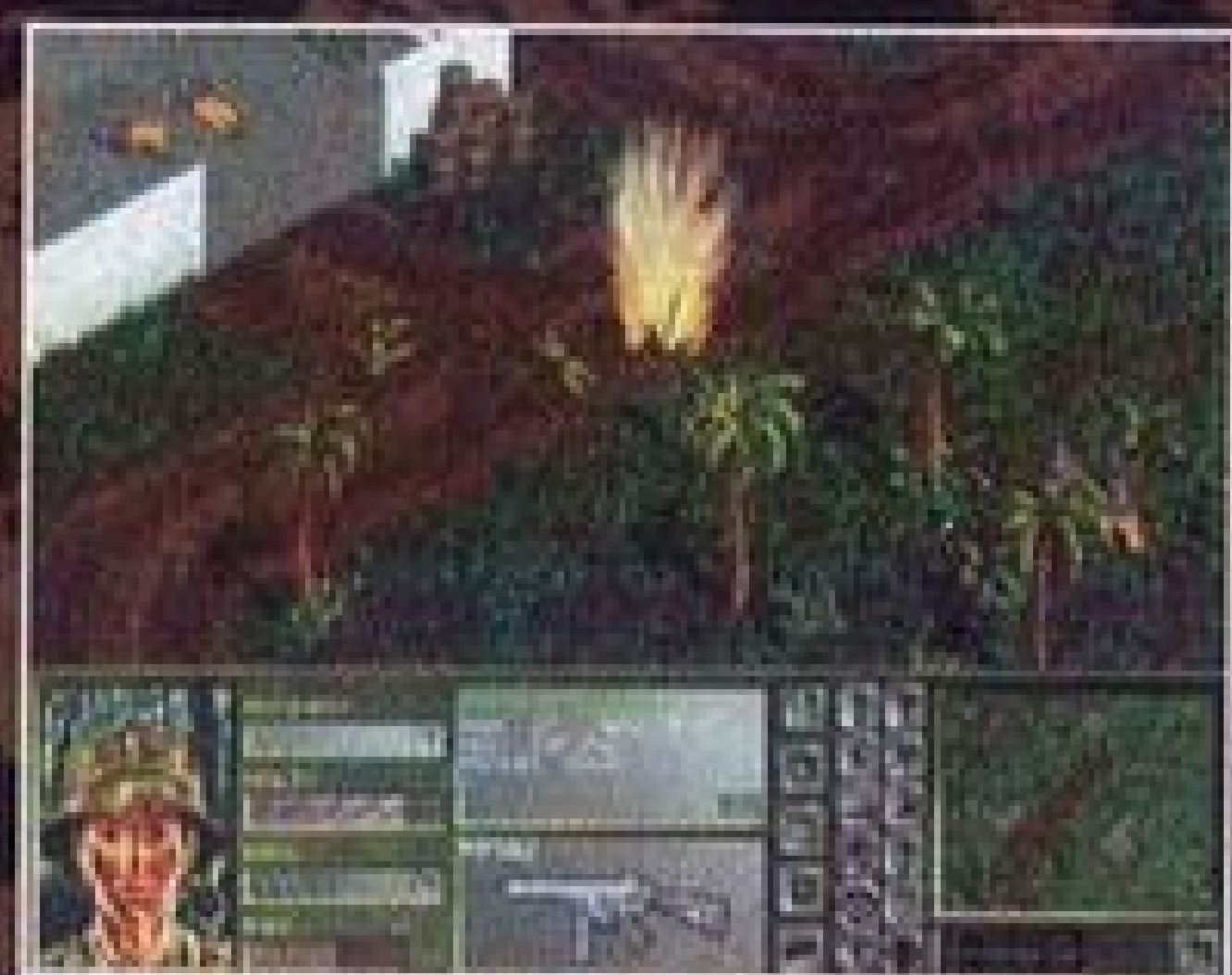
WAGES OF WAR

מלחמה

פעילויות שונות כמו מטווחים, סיירות ועבודה טכנית.

לבסוף, כשאנו מוכנים, כל שנשאר הוא לבחור את חברת הטיסה שתביא אותנו למחוז הפצנו. לחברות יש תעריפים שונים, וכפופי, הזולה ביותר תביא אותנו ליעד בזמן הארוך ביותר (אל תשכחו שיש לנו תאריך יעד).

המשימה עצמה מתנהלת בדומה ל-XCOM UFO. אנו רואים את הדמויות שלנו ממבט אלכסוני ונותנים להן פקודות שונות - ללכת, לרוץ, לחזול, להתכופף, לירות, לחזק רימון או להפעיל מטען נפץ.



לגזור גדר תיל, לפרוץ כספת או להוריד אינפורמציה ממחשב לתקליטון. לכל דמות יכולות משלה, ועם הזמן, לאחר מספר משימות, הנתונים הבסיסיים שלה ישתפרו.

בעוד ש-Jagged Alliance משחק אסטרטגיה מאוד דומה, מכנים גיוון על ידי יצירת מריבות ומערכות אידיאלים שונות בין שכירי החרב, Wages of War נותן את הפלפל שלו על ידי הכנסת אפקטים אקראיים לתוך המשחק. מדי פעם דמויות שרצות נוקעות את הקרסול, אקדחים רובים מפסיקים פתאום לירות, רימונים שנורקים מתגלים כעקרים ולעתים אחד משכירי החרב מאבד את קשר הדריו ואינך יכול לפקד עליו. לסיכום אוסיף, כי Wages of War מובא בגרפיקת SVGA חלקה, ברמה בהחלט סבירה והוא פשוט מושלם לחובבי הקומנדו למיניהם.

ראשית, עלינו להתמקד עם חלקות, שכן אנו שואפים לזכות במקדמה גדולה, כבונוסים שונים בסיום המשימה ובתאריך-יעד רחוק ככל הניתן.

לאחר שלב המיקוח בא שלב המודיעין. בעולם של שנות האלפיים קיימות חברות מודיעין פרטיות, חלקן טובות יותר וחלקן טובות פחות, ואנו יכולים לשכור את שירותיה של כל אחת מהחברות כדי שתיתן לנו דוח מקדים למשימה, אך זכרו, ככל שהחברה טובה יותר, היא גם יקרה יותר ועלינו לתכנן היטב את הוצאות איסוף המודיעין.

עם קבלת דוח המודיעין (דוח שיכיל מאמר כתוב על אזור המשימה ויושבי המקום, מפה ותמונות), עלינו לשכור שמונה שכירי חרב, מתוך רשימה גדולה וענפה, הכוללת מידע על עשרות שכירי חרב, מפרט התכונות שלהם (כוח, זריזות, שימוש בנשק חם וכו'), סיפור הרקע של כל אחד מהם והתעריף אותו הוא גובה עבור משימה מוצלחת ועבור מותו במשימה ולשכירי חרב יש פרמיות ביטוח חיים גבוהות מאוד.



השלב הבא הוא רכישת הנשק. סוחר נשק מהמזרח התיכון ישלח לנו כל מה שנחפץ, החל מאקדחים, רימונים ומקלעים וכלה בסכיני קרב, פצצות ואפודי מגן. וכך, כשיגיעו שכירי החרב, נחמש אותם כפי ראות עינינו ולפי הקיבולת שכל אחד מהם מסוגל לשאת. כעת, אנו יכולים לשלוח את הצבא הקטן שלנו למחנה אימונים, כדי לתרגל

מאת: בן כספי

מלחמה לא עושים בשביל אידיאלים, לא בשביל אדמה ולא בשביל פרינציפים. למלחמה יש רק תכלית אחת - כסף. בקווים אלו מצטייר עולמנו הפעוט, במשחק העתידי Wages of War.

NEW WORLDS COMPUTING ידועה בתור חברה של משחקי אסטרטגיה. במהלך השנים היא יצרה משחקים המבוססים על תורים (TURN BASED) כמו HAMMER OF THE GODS ו-HEROES OF MIGHT & MAGIC, וכל ההמולה ה-WARcraft-ית סביב האסטרטגיה בזמן אמת לא נגעה לה ולא הרעישה אותה כפי שקרה לחברות אחרות. WAGES OF WAR הוא משחק שזורק אותנו לעתיד הלא רחוק (כ-20 שנה קדימה), בו אנו עומדים בראשו של צבא פרטי. בעלי הון ממקורות שונים פונים אלינו כדי לשכור את שירותינו, עם בקשות שונות כגון: משימת חילוץ חסופים, משימת גניבת מידע במעבר ממוחשב, משימת חיסול של חוליית טרור וכו'.

חיתרון הגדול ביותר במשחק הוא, ש-NEW WORLDS COMPUTING מאפשרת לך לקחת חלק פעיל בכל ההכנות הקודמות למשימה עצמה, כך שהאסטרטגיה מתבטאת לא רק בשטח אלא עוד הרבה לפני לכן.



HUNTER HUNTED

צייד ניצוד

מאת: בן כספי

גם אם נדמה שמשחקי הפעולה הצטמצמו לתחום התלת ממד בסגנון QUAKE, המציאות מוכיחה לנו שמבט הצד הדו ממדי עדיין לא חלף, ומשחקים כמו ABUSE, IRON MAN וכעת גם HUNTER HUNTED ממשיכים להגיע אל השוק.

פתחתי את האריזה של HUNTER HUNTED עם הרבה סימני שאלה, שהרי מור ש-SIERRA תכנים את עצמה לתחום משחקי האקשן אליו היא זרה יחסית. מורד שלאחד כל מיני קווסטים של חידות (RAMA ו-LIGHTHOUSE) בחדר החברה לקדם דווקא מוצר זה לתקופת חג המולד, ומורד מאוד שאם כבר מפתחים משחק אקשן, מדוע הוא לא תלת ממדי בסגנון DOOM.

משחק הפלטפורמה הזה מושתת על גימיק אחד חשוב - בין שתי הדמויות המרכזיות - מינוטאור מפלצתי ורצחני, וגייק (בן אדם חסון ושרירי), קיימת מערכת יחסית מורכבת של רודף ונרדף. וכך, בזמן שכל אחד מהשניים בורח מאימת השני, כל אחד מהם גם שואף לחסלו. במקרה זה, השחקן יכול לגלם את דמותו של כל אחד מהשניים.

אומנם לשניהם אותו מגוון פעולות והליכה, ריצה, קפיצה וכו', אך קיימים ביניהם הבדלים המתבטאים במהירות התגובה שלהם ובארסנל כלי הנשק העומד לרשותם.

השלבנים עצמם מתנהלים בשיטת "מצא את היציאה", פרט לעובדה שכדי למצוא אותה עליך להפעיל, לנתק, לחבר או לפוצץ משהו/מישהו, שכן מכשולים, מלכודות ויצורים חורשי מזומות עומדים בדרכך ל"ארץ המובטחת". בכל שלב תוכל למצוא עזרים כמו כלי נשק, תחמושת, תיקי רפואה ובונוסים.

עוד מרכיב שמיחד את המשחק הזה

התחבולות שניתן לבצע על מנת להערים על רודפינו (או לטמון מלכודת לקורבן הציד שלנו), מביאים את המשחק לסצינות של מתח והתרגשות.

בעוד הצד הנרפי של המשחק הוא מרשים וחיוני לכאורה, אנימציות הדמויות אינה חלקה וזורמת. לעתים תנועותיהן נראות מגושמות ורובוטיות משהו.

כאמור, המשחק יכול באופן בסיסי לתמוך בשילוב של שני שחקנים בלבד - גייק והמינוטאור, אך SIERRA תכננה את העניין, כך שבמשחק ברשת מספר "גייקים" ו"מינוטאורים" בצבעים שונים יוכלו לשוטט יחדיו.

שני שחקנים יכולים לשחק במשחק בו זמנית, גם ללא מודם ובשיטת המסך המפוצל, ואילו משחק מרובה משתמשים יכול להיעשות "אחד נגד השני" בתבנית רודף-נרדף, או "אחד עם השני", דבר המחייב שיתוף פעולה בין השניים במטרה להשמיד אויב משותף.

בעוד HUNTER HUNTED יכול להביא חידוש וריגוש לחייהם של אוהבי ה-MULTY PLAYER, כמשחק אקשן בפני עצמו הוא בינוני וקצת חדגוני. אני שונה להודות בכך, אבל מ-QUAKE נהנים יותר.

ומבדיל אותו מ-ABUSE השנוי במחלוקת הוא תשתית המישורים (PLANES). כמו סיפור של עגנון, המשחק מתנהל בשני מישורים. אנו מתחילים באזור דו ממדי בעל רקע גרפי עשיר בפרטים, ובמהלך השוטטות שלנו בשלב, נגלה בכמה מקומות מעין שערים או פתחים בכיוון הקדמי או האחורי של המסך. עמידה מעל/מתחת אחד הפתחים האלו ותנועה למעלה או למטה בהתאמה, תוביל אותנו (באפקט אנימציות תלת ממדי) למישור השני, שהוא כמו שלב בפני עצמו, המכיל גם הוא פתחי מעבר מסוג זה.

למעשה, לא נמנעה SIERRA מיצירת תלת ממד במשחק בצורה זו או אחרת. הגישה אינה מקורית לחלוטין, אך היא שונה מאוד (וטוב שכך) מנקודת ה-1ST PERSON PERSPECTIVE הטמונה כל כך לאחרונה.

השימוש בתשתית זו מגיע למיצוי בשלבים בהם "משחררים" גם את גייק וגם את המינוטאור למרדף. לשלבים אלו, בשונה מהשלבים בהם היה עליך להתגבר על יצורים מוזיקים בדרך ליציאה, נוסף גורם חדש - הצייד דולק אחריו. גם הוא נתקל בכל שיקוצי השלב ובמלכודות השטניות, אך הוא נמצא מאחוריו ואתה יודע זאת. המחבוא והמסתור שמספקים לנו המישורים המקבילים הללו, כמו גם



דיליבילים המחשב המחנך

מאת: רועי ג'ינגס

קומניקציה עם קרן דרך השלט לאורך כל המשחק וגילוי רמזים וחפצים נחוצים.

למעשה, לכל דילי ארבעה דפי עבודה אותם השחקן צריך למלא - כאשר המילוי מלווה בפעילות אינטראקטיבית רחבה. אחרי שעוברים לדילי ובעייתו נפתרה, ניתן לבקר אותו בביתו ולראות את התוצאות החיוביות.

עוד על הצד החינוכי:

לא צריך לחכות זמן רב בחנות מחשבים ותוכנות כדי לשמוע צרכן המתלונן על האלימות שבמשחקים אותם משחק הילד שלו.

מצד אחד, ילדים בני 6-11 עוד לא קוראים אנגלית מספיק טוב בשביל לשחק בקווסטים, ומצד שני, זה כבר לא הגיל הרך של משחקי קומפי ואיתמר.

להורה נשארו שתי אפשרויות: המשחקים האינטראקטיביים (מורטל קומבט, דום וכו'), או הלומדות (בסגנון לימוד אנגלית או מתמטיקה, שעליהן הילדים בדרך כלל לא מתנדבים לעבור.

חבורת הדיליבילים היא תוכנה המייצגת משחק אינטראקטיבי, לא אלים, שמטרתו מלווה במסרים חינוכיים. מעבר לכך, חיפוש אחר הצרכים של הדיליבילים ומציאת פתרונות חיוביים, מפתחים אצל הילד את החוש לאחריות, כמו גם את הנכונות לעזור ולהתחשב בחלשים הזקוקים לעזרה. כמו כן, הילד מפתח יוזמה וגישה עצמאית כאשר עליו לנווט בעיר, ולומד נושאים רבים הקשורים לחיים עירוניים, כגון: אנרגיה, מחזור המים, בנייה, מניעת שריפות וכו'.

הכל במסגרת הדאגה לאיכות הסביבה תוך שילוב של הטכנולוגיה המתקדמת.

האפקט החינוכי והעיסוק האינטראקטיבי מתוך התיאור של תכונות הדיליבילים כבר אפשר לנחש איזו עזרה תתבקש לכל אחד מהם. בביתו של קוררטי למשל, נתקין ציוד ביטחון כנגד שריפות, שכן אחרת הוא לא יוכל לגור שם.

אין צורך להבהיר את הערך החינוכי שבפעולה, אך הבעיה היא שהשחקן כל כך עסוק בחיפוש אחר רמזים למציאת כל החלקים הדרושים, שאין לו זמן להקדיש מחשבה לאפקט החינוכי.

יחד עם זאת, היתרון של משחק זה על דומיו בתחום החינוך הוא החלק הנרחב אותו תופש התחום האינטראקטיבי. ניווט בסביבה עירונית,

ואוספים רמזים בסביבה מצוירת וחביבה.

גיבורי המשחק:

קרן, מפקדת סירת הדיליבילים, היא דמות אנושית המוסרטת בקטעי וידאו וניתן לקרוא לה בכל זמן דרך השלט.

הדיליבילים:

בלוף: יצור מימי, לדילי הזה יש משיכה מיוחדת לצינורות מים ומיכלי מים.

נסטור: דילי נלהב ואקטיבי. הוא אוהב לבנות וליצור אבל הוא לא מצליח יותר מדי.

עוגה: דיליבילי גדול, תמהוני ובורד. עוגה מנסה למצוא דרכים לתקשר עם בני אדם.

פיפרי: דילי עצבני שניזון מכותנה. קוורטי: חסר ביטחון עצמי ופחד מאש.

ווימוז: יצור סקרן לגבי הכל, שתמיד מקדים או מאחר ולעולם לא מגיע בזמן. זאונד: לדילי הזה יש קוצר ראייה, הוא כבד תנועה ועושה את דרכו בעזרת צלילים ומוסיקה.

זום: דילי חובב ספורט, מהיר ותחרותי, אשר מנותק מכל מקורות האנרגיה הטבעיים שלו (שמש ואוויר נקי).

האפקט החינוכי והעיסוק האינטראקטיבי

מתוך התיאור של תכונות הדיליבילים כבר אפשר לנחש איזו עזרה תתבקש לכל אחד מהם. בביתו של קוררטי למשל, נתקין ציוד ביטחון כנגד שריפות, שכן אחרת הוא לא יוכל לגור שם.

אין צורך להבהיר את הערך החינוכי שבפעולה, אך הבעיה היא שהשחקן כל כך עסוק בחיפוש אחר רמזים למציאת כל החלקים הדרושים, שאין לו זמן להקדיש מחשבה לאפקט החינוכי.

יחד עם זאת, היתרון של משחק זה על דומיו בתחום החינוך הוא החלק הנרחב אותו תופש התחום האינטראקטיבי. ניווט בסביבה עירונית,

חבורת הדיליבילים הוא משחק הרפתקה חינוכי חדש מבית קינמון והר ארצי מולטימדיה. זהו לא המשחק החינוכי הראשון שיוצא אל השוק הישראלי שוחר ההשכלה, אך הוא פונה לקבוצת גיל חדשה, מבוגרת יותר, שקשה יותר לפתות אותה במשחקי לומדה.

המשחק מתוכנן כדי להכשיר ילדים בני 6-11 במיומנויות אשר על פי רוב אינן נרכשות בבית הספר, כגון: יכולת ניווט, פתרון בעיות, הסתגלות לסביבה חדשה, וזהו רמזים והתחשבות בזולת.

העלילה תעניין כל ילד, לפחות עד גיל 11.

הדיליבילים הם יצורים קטנים וחמודים, אשר חיו שנים רבות בעמק ירוק בשקט ובשלווה, עד שהגיעו לעמק בני האדם. סביב העמק, בנו בני האדם ערים וכבישים, ולאט לאט נעלמו כל מקורות המחיה של הדיליבילים.

בלית ברירה, נדדו הדיליבילים לעיר כדי לחפש פתרון לצורכיהם. אלא שלצערם, היצורים הצבעוניים והחברותיים האלה לא מכירים את העיר הגדולה והם הלכו לאיבוד בכרך הסואן.

לאחר ולהציל את הדיליבילים

בעזרת אנציקלופדיה מיוחדת של הדיליבילים, מפת העיר, מכשיר קשר מתוחכם וקרן, מנהיגת סירת הדיליבילים, השחקנים מנווטים

במזר מוצלח.

ניתן לסכם ולומר, כי תוכנה זו היא דוגמה לספר אינטראקטיבי בו צוות הפיתוח האמנותי והטכני עבד תוך כדי שיתוף פעולה פורה, והעשיר אותנו במוצר מוצלח.



מאת: מיכאל אירני

עומד בלחץ... משחק עם הלב

מאת: ג'ולי קוריטו-עוז

הצופה לבחור מהי התגובה המתאימה בעיניו.

כך או כך, הגימיק המיוחד בלומדה הוא שבסוף כל שלב מבצע וילו שיר ראפ שנבנה בצורה אינטראקטיבית.

בין תחנה לתחנה משוברים קטעי קישור ארוכים ומייגעים למדי, ללא אפשרות יציאה, כשברקע, הקריינות של וילו'ני, חוזרת על עצמה. ההתערבות האינטראקטיבית בתוכנה היא מינימלית, ולאחר כחצי שעה של עבודה עם התוכנה ניתן לומר כי ממצים אותה.

הרעיון של עזרה לנוער מתבגר בדילמות שלו מוצלח, אך

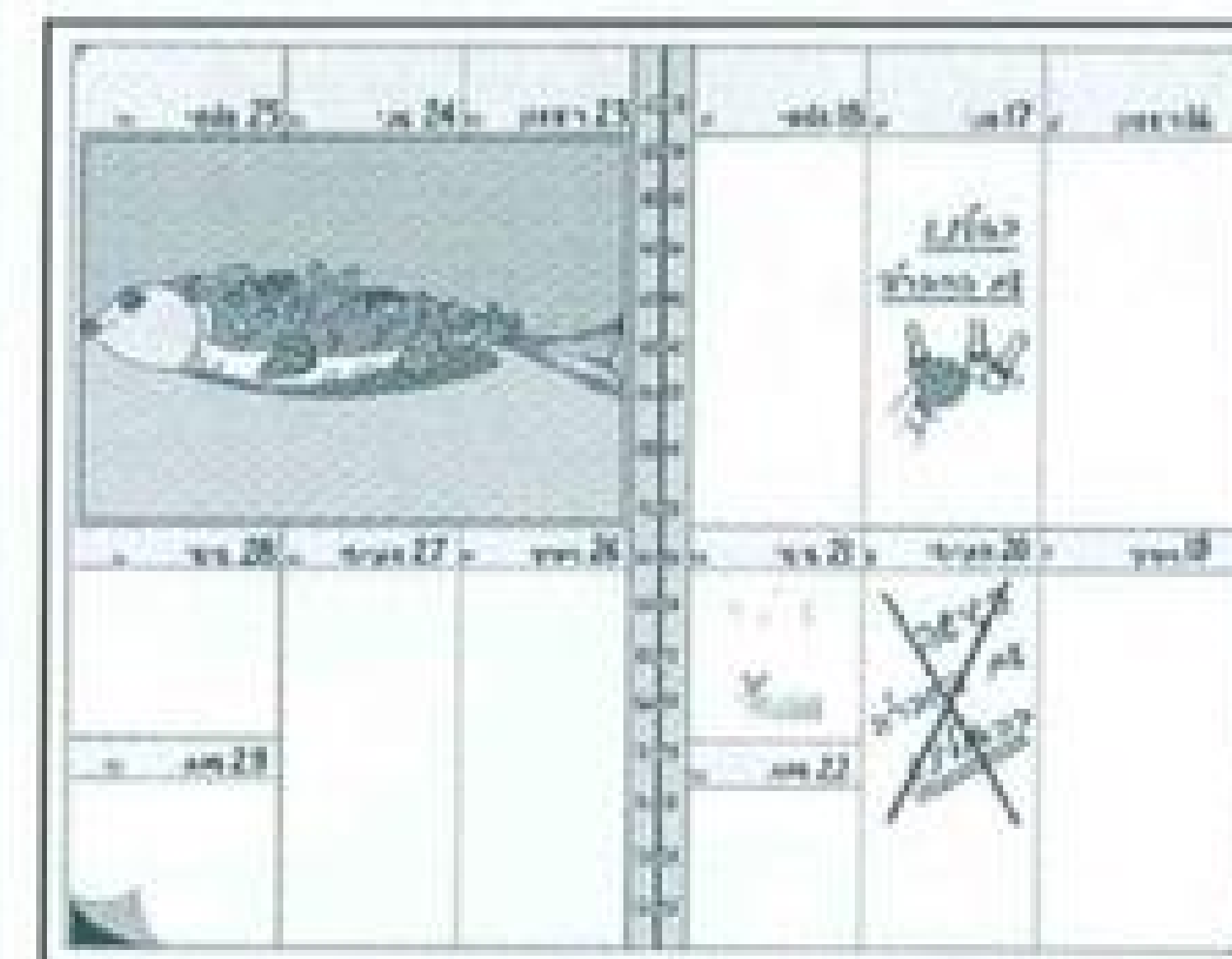
תוכנה חדשה מבית מטיח בסדרת "מולטי וילי" והפעם בנושא לחץ חברתי. גם בתוכנה זו מגלם שמואל וילו'ני את וילו, נער בגיל ההתבגרות המתלבט בבעיות שונות.

וילו מתאהב בטלי החביבה, אך מגלה שחבריו רואים את טלי באור שלילי. מנקודה זו, על המשתמש להיחלץ לעזרתו של וילו ולהתמודד עם הלחץ החברתי.

התוכנה מחולקת למספר שלבים כשבכל שלב מספר תחנות אינטראקטיביות בהן ניתן לעזור לוויילו לפנות לפתרון מסוים. למשל, לחיצה על ציור של שפתיים מציגה תגובות שונות למצבים שונים בהם נתקל וילו, ועל



נוצר הרושם כי צוות פיתוח התוכנה שכח שהוא מפתח מוצר אינטראקטיבי, והתקבל מוצר שמתאים יותר להיות סרט בטלוויזיה החינוכית.



סיפורי סבתא LIVING BOOKS חכים שנית

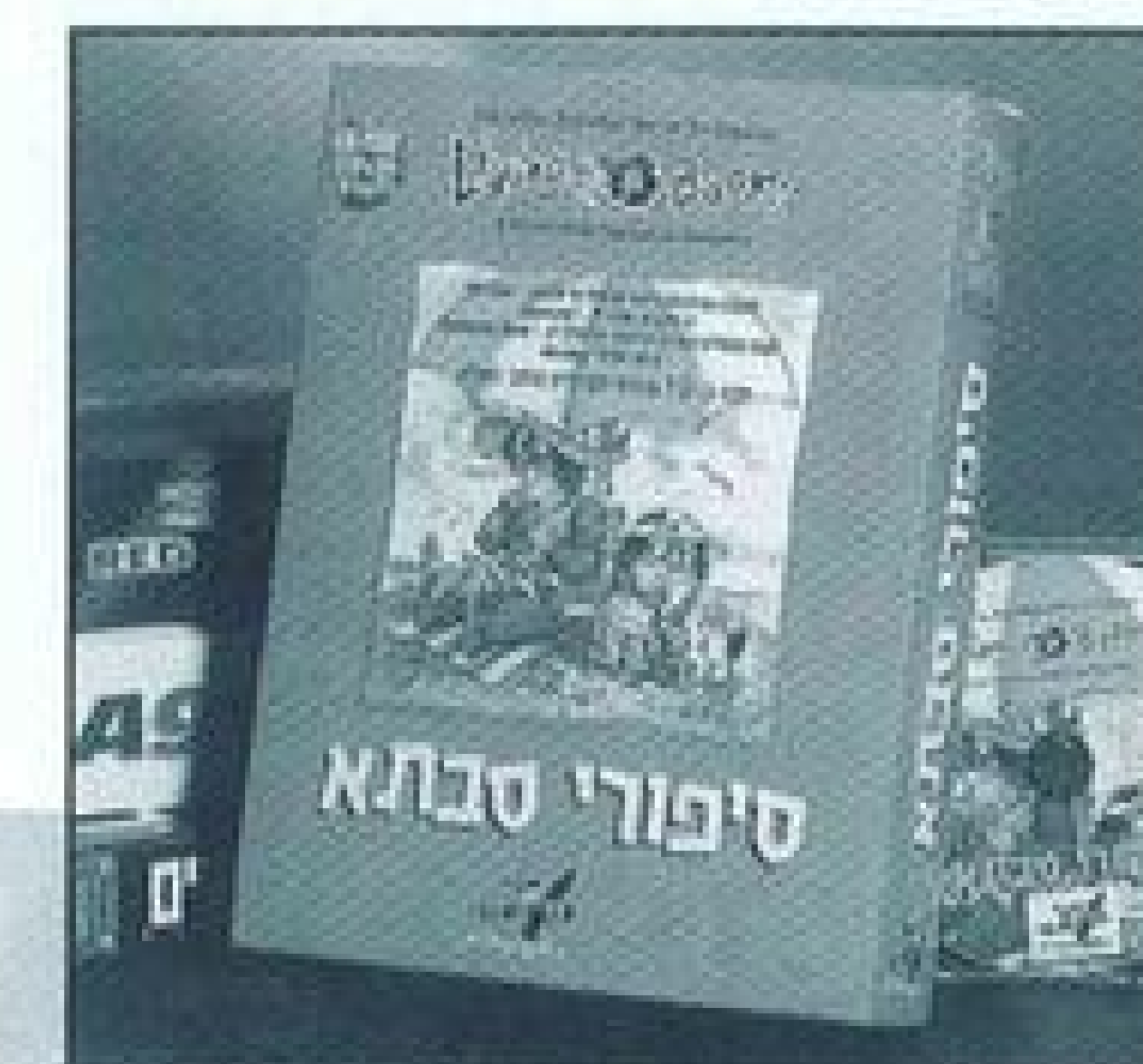
מאת: ג'ולי קוריטו-עוז

שמכון את הילד במהלך השימוש (אגב, אין צורך בדיעת קרוא וכתוב לצורך השימוש בתוכנה).

למעשה, יש בתוכנה שני מצבי פעולה, מצב של סיפור ומצב משחק - במצב הסיפור נהנה הילד מסיפור המוקרא באופן רציף, וילד שכבר יודע לקרוא יכול לעקוב אחר הקריאה, שכן המלים מודגשות במקביל לקריינות. במצב המשחק, יכול הילד בכל אחד מדפי הסיפור להפעיל את כל הדמויות המצוירות, וליהנות מהמוסיקה הנפלאה ומחוש ההומור המפתח.

סיפורי סבתא הוא ספר אינטראקטיבי מסדרת "LIVING BOOKS" האיכותית, שזוכה לטוב מהמכותר "הצב והארנב". ממש כקודמתה, גם תוכנה זו עשויה בחן רב והופכת את חווית הקריאה לעשירה ומהנה מאוד.

סיפורי סבתא מביאה את סיפורו של ערן הקטן, שיוצא ביום קיץ עם סבתו לים, ועובר חוויות חינוכיות רבות תוך היכרות עם דמויות מעניינות. הכל מלווה בקטעי אנימציה משעשעים העשויים באיכות גבוהה, ובהדרכת ערן



MARVEL
Comics

BY VALIANT

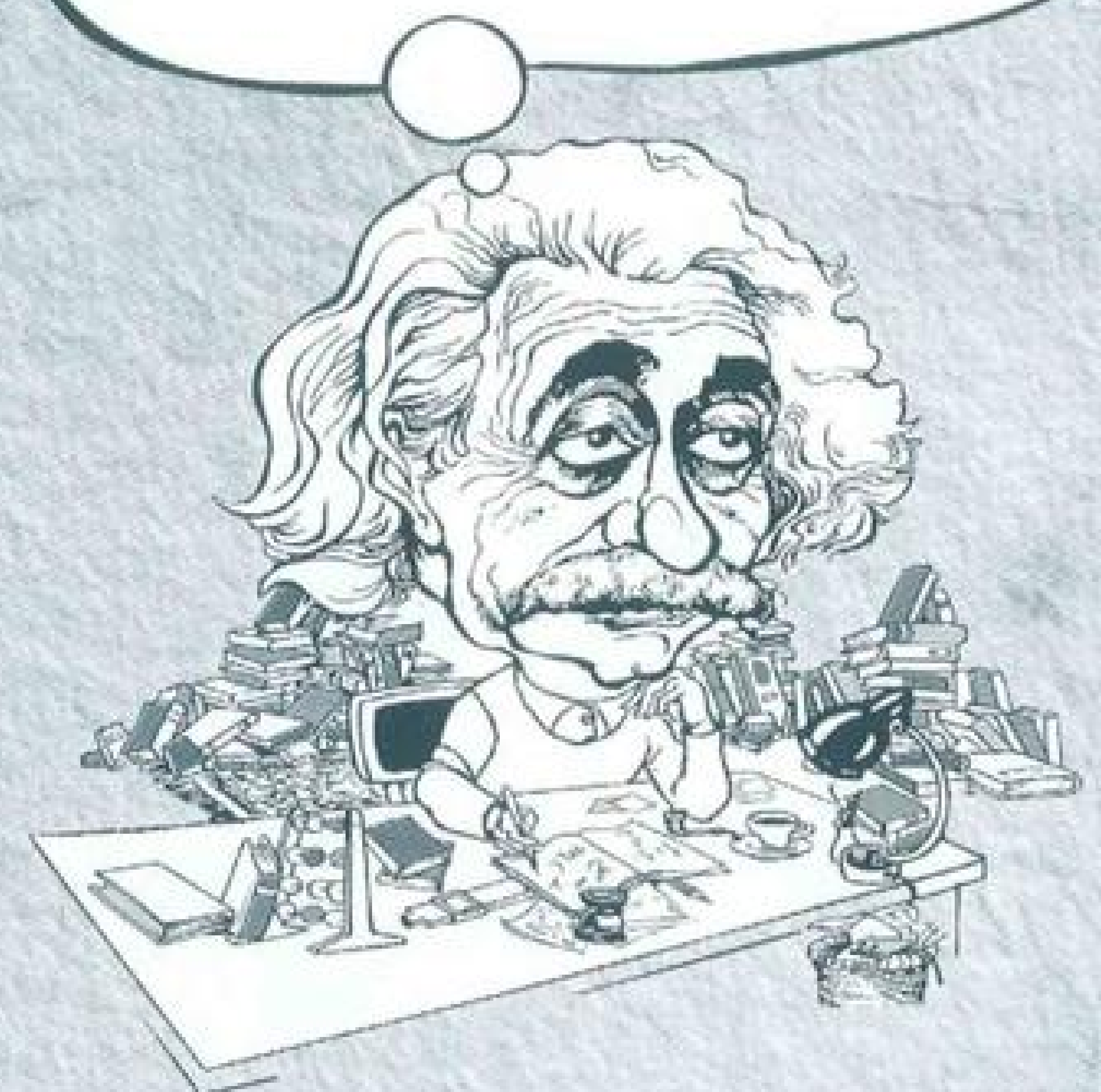
IRON X-O MAN -O MANOWAR IN HEAVY METAL



WIZ
70

נילון

השאלה של צ"ר וויז



הפעם, ולפי בקשות הקוראים מוקדש המדור לשאלות בנושא האינטרנט.

איציק מראשליצ' שואל מהי תוכנית ה-HyperTerminal הקיימת ב-Windows 95 והאם ניתן להשתמש בה לצורך תקשורת באינטרנט.

אהלן איציק, HyperTerminal הינה תוכנית תקשורת רגילה כמו תוכניות כגון Procomm, Telix וכו'. המשמשת להעברת קבצים בין מחשבים. ניתן גם לתקשר בעזרתה עם מחשב המכיל סט פקודות סטנדרטי לאינטרנט (ראה בהמשך). שיתרגם אותן עבור המחשב שלך. בשיטה

זו יהיו לך שתי מגרעות עיקריות - ראשית, התקשורת תהיה איטית מאוד ביחס לשימוש בתוכנות המיועדות במיוחד לתקשורת אינטרנט (TCP/IP). שנית, יהיה עליך להקיש פקודות רבות אפילו כדי לבצע פעולות פשוטות כמו שיטוט באינטרנט. אז מדוע להמציא את הגלגל?

שלומי מחולון שואל מהו TCP/IP.

שלום לשלומי. כפי שאתה יודע, מערכת האינטרנט מבוססת על רשת כלל עולמית של מחשבים המקושרים ביניהם, ומעבירים מידע והודעות בין מיליוני משתמשים ברחבי העולם.

ישנן כמה דרכים לתקשר באינטרנט, וחשוב לדעת כי מערכת האינטרנט בנויה מסט של פקודות וחוקים. אחת הדרכים הינה TCP/IP או בשמה המלא: Transmission-Control Protocol/Internet. המאפשרת למחשבים מסוגים שונים "להדבר" אחד עם השני. בשורה התחתונה - כדי לשלוח או לקבל נתונים דרך האינטרנט, עליך להשתמש בתוכנת TCP/IP ורוב התוכנות הקיימות כיום, יענו לך על צרכים אלה.

אביב מתל אביב שואל באותו עניין מה FTP.

היי אביב. FTP פירושו File Transfer Protocol - סט פקודות וחוקים להעברת קבצים בין מחשבים שונים המשתמשים בתוכנת TCP/IP. אתרים רבים באינטרנט מאפשרים להוריד קובצי טקסט או תוכניות שונות, ובמקרים רבים כאשר תבקש להוריד תוכנה, תועבר למחשב השירות (ל-FTP) בו נמצאת רשימת הקבצים אותם ניתן להוריד. לרוב קיימות ספריות ותתי ספריות כמו אלו המוכרים מ-DOS או Windows.

במרבית התוכנות החדשות לשיטוט באינטרנט קיימת מערכת ניהול קבצים שעושה את "העבודה השחורה" בשבילך. אם תוכנת השיטוט שלך ישנה יותר, ייתכן ויפתח בפניך מעין חלון DOS ובשורת הפקודה תופיע השורה ftp - אתה תוכל להקיש dir כדי לראות את רשימת הקבצים והספריות, ולהיכנס אליהן על ידי פקודות ed רגילות.

כדי להעביר אליך קובץ, השתמש בפקודה get. לצורך הדוגמה, כדי להוריד את הקובץ lampa.txt עליך להקיש:

```
get lampa.txt
```

כדי לצאת ממצב ftp הקש בשורת הפקודה quit.

דור מרמת גן מספר שהוא נהנה מאוד מתוכנת Netscape ומחשימוש ברשת האינטרנט, ושואל כיצד ניתן לשמור תמונות מעניינות כאשר נמצאים בתוך אתר?

שלום דור. כאשר אתה נמצא באתר ורואה את התמונה, הזו את סמן העכבר למרכז התמונה. ולחץ על המקש הימני של העכבר. לפניך יופיע תפריט שיאפשר לך להפוך את התמונה הזו לרקע עבור Windows 95 או בחר באפשרות Save As (כדי לשמור את התמונה כקובץ גרפי) והקש שם. שים לב לשם הספרייה בה נשמר הקובץ - בכל פעם שתשמור תמונה, הספרייה בה יישמר הקובץ תהיה הספרייה

בה שמרת בפעם האחרונה. אחר כך, ניתן להפעיל את מעבד התמלילים Word למשל, וליובא לתוכו את התמונה. דרך תפריט הוספה-- תמונה.

ירון מפתח תקווה שואל באותו עניין, כיצד ניתן לשמור בצורה נוחה ופשוטה טקסטים מעניינים הנמצאים באתר אינטרנט. הוא ניסה לשמור את דף ה-HTML, אך בקובץ שנוצר קיימים סימנים מיותרים שצריך למחוק - דבר הדורש זמן רב.

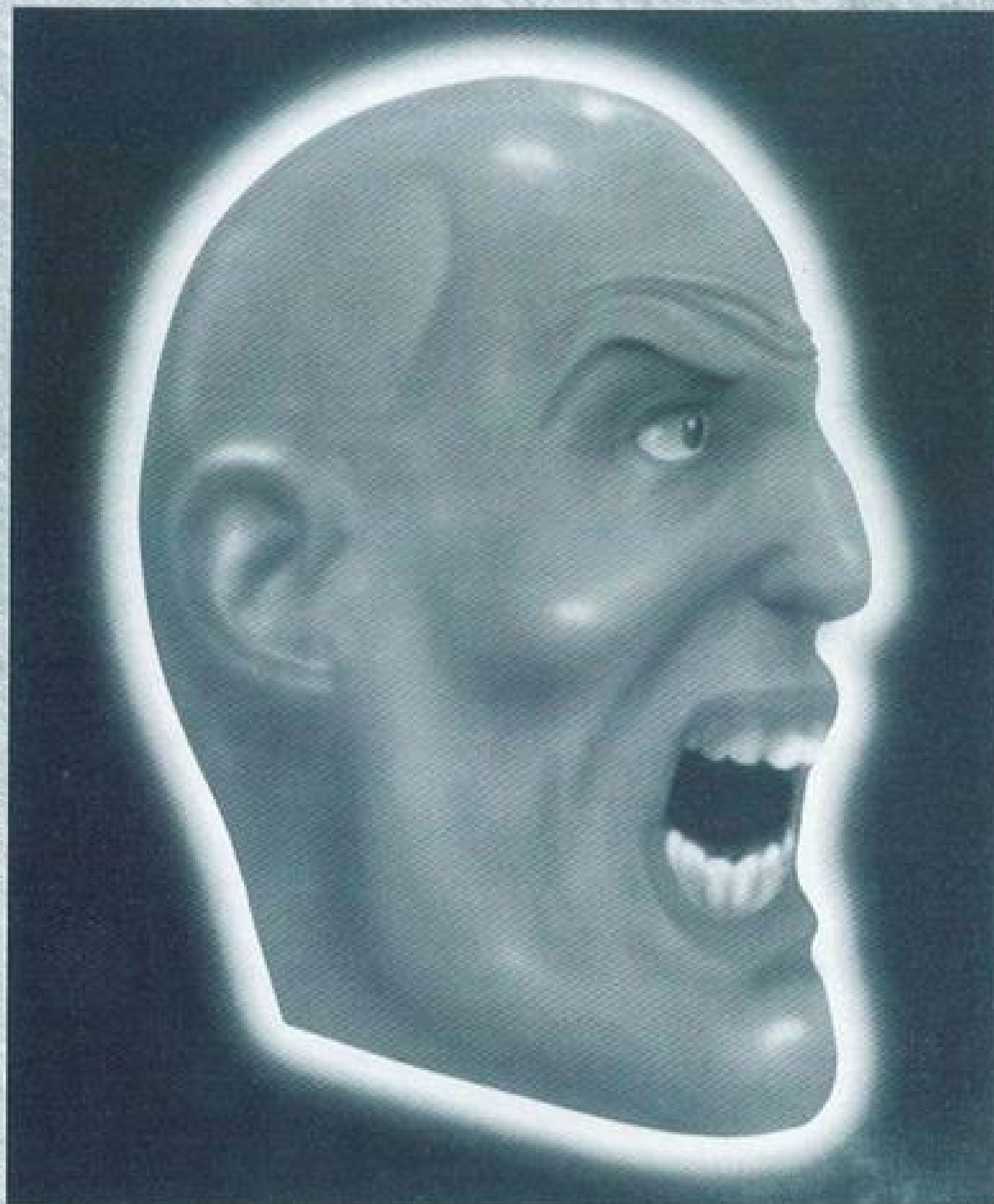
אהלן ירון. קובץ טקסט מקורי של אינטרנט - HTML, מכיל הוראות תצוגה כגון- מרכז הטקסט, הדגשות וכו'. ברור שאם תשמור אותו כפי שהוא, כאשר תטען אותו לתוך מעבד תמלילים, תראה כמובן את ההוראות המשפיעות על התצוגה באינטרנט וכגון Center (וכו').

לדעתך, הדרך הנוחה והפשוטה ביותר הינה להשתמש בתוכנת Windows 95 ולהדביק. כל מה שעליך לעשות לאחר שנכנסת לאתר בו נמצא הטקסט שעניין אותך, הוא לסמן את הטקסט על ידי לחיצה על הכפתור השמאלי של העכבר ומשיכת הסמן משמאל לימין על גבי הטקסט הכתוב שמעניין אותך. לאחר שכל הטקסט "מוכחל", החזק את המקש Ctrl ולחץ על מקש האות C (ופעולה זו מעתיקה ב-Windows 95 כל דבר שסומן לזיכרון). לאחר מכן, אתה יכול להתנתק מהאינטרנט או לעבור ליישום אחר כגון מעבד התמלילים, ובתוכו לחוץ על Ctrl ועל האות V (ופעולה זו "מדביקה" את מה שהועתק לזיכרון ב-Windows 95 אל היישום בו נמצאים). זה הכל.

יוסי מחיפה שואל מה צריך כדי לדבר עם חבר באינטרנט?

היי יוסף. ראשית יש צורך בפה... מבחינת חומרה, יש צורך בכרטיס קול, מיקרופון ומקולרים. מעבר לכך, יש צורך באחת מתוכנות הדיבור כגון

InternetPhone אותה ניתן לרכוש או להוריד מאתר חברת Vocaltech. עליך להבין, מטרת התוכנה הינה לאפשר לשוחח בדיבור דרך מערכת האינטרנט - לא לחייג למספר טלפון של חברך. עליכם להיות מחוברים בו זמנית בתקשורת לאינטרנט כדי שתוכלו לשוחח זה עם זה. למרות זאת, בארה"ב קיימות כבר חברות המציעות שירות תמורת תשלום דל יחסית שמאפשר לך להתחבר דרך האינטרנט לקו חיוג רגיל מקומי בארה"ב ולחייג לכל מקום במחיר שיחה מקומית! צריך רק לזכור שכמו בכל תחום, קיימים נוכלים רבים גם באינטרנט. המנסים בדרכים מספדי כרטיסי אשראי ולהשתמש בהם הלאה. בכל אופן, הרעיון המקורי לא רע.



ליאור מרמת גן מספר שכאשר הוא מתחבר לאינטרנט בעזרת תוכנת Netscape 3, תמיד הוא מתחבר אוטומטית לאתר שלהם. מה עושים כדי לבטל זאת?

שלום לליאור. ראשית, אין לך מה

לכעוס. הרי המושג "מתחברים לאינטרנט" או "נכנסים לאתר" פירושו חיבורו של המחשב שלך למחשב אחר כלשהו איפשהו... לפיכך חברת Netscape גורמת לך להתחבר לאתר שלהם כברירת מחדל (כי צריך כתובת כלשהי). אתר ברירת המחדל בתוכנת האינטרנט נקרא Home Page וביכולתך לשנות אותו על ידי כניסה לתפריט Options --- Preferences Browser Starts With: ובשורת: General, הקש את כתובת האתר אליו תקושר כאשר תתחבר להבא לאינטרנט. זה הכל. אגב, כדאי מדי פעם לבקר באתר Netscape כדי לראות ולקבל עדכונים חדשים של התוכנה.

עלום שם שואל מה זה PING?

למען האמת, PING הינו מונח השייך לימים עברו. כאשר מערכת האינטרנט רק החלה לתפקד והייתה בעיה רצינית של אמינות ויציבות המערכת, אפשרה הפקודה PING לקבל מידע אודות מצב המערכת לרגע הבדיקה. כיום מערכת האינטרנט הכללית אמינה ויציבה כך שאתה יכול לשכוח מהמושג הזה, למרות שיפה ששמעת עליו.

אבי מספר שפעמים רבות המחשב שלו נתקע בזמן תקשורת אינטרנט או שהשיחה מתנתקת. מה ניתן לעשות?

היי אבי. אם אתה יודע בוודאות שהמחשב שלך תקין מבחינת חומרה ותוכנה, והוא לא נתקע ביישומים אחרים, יכול להיות שיש לך בעיה עם קו הטלפון כגון שיחה ממתונה (גורם מס' 1 לניתוקים) או אולי רעשים על הקו. אם קו הטלפון שלך תקין בוודאות, נקי מרעשים ובוטלה בו

אפשרות השיחה הממתנה, ייתכן שהבעיה הינה אצל ספק האינטרנט שלך. באופן כללי, מערכת האינטרנט עובדת בצורה יציבה ואמינה, כך שאין סיבה שלא תיהנה כמו רבים אחרים.

BLOOD & MAGIC

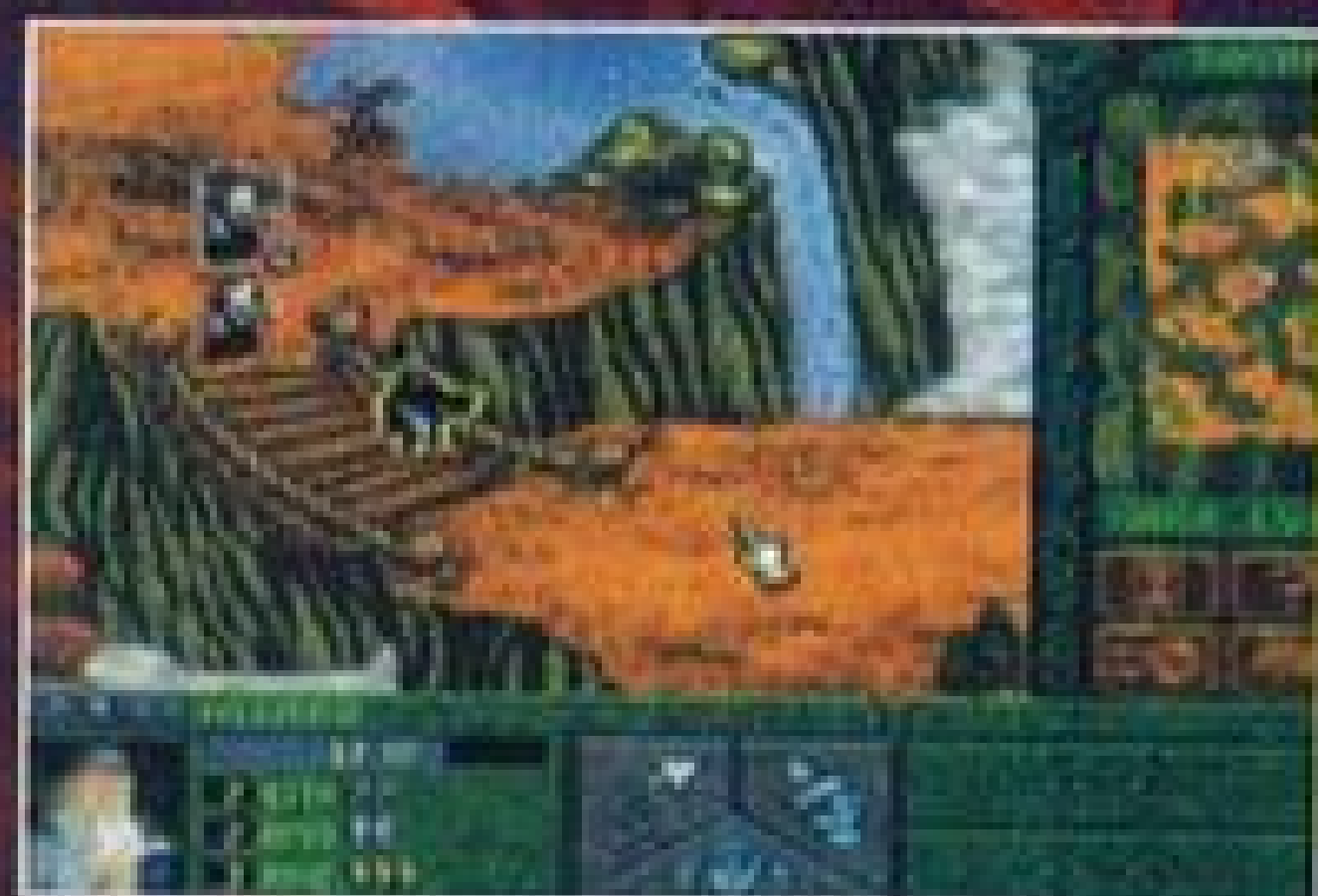
דם, יזע וקסם

כישוף וכל קסם - לכולם מחיר נקוב אותו יש לשלם ממזבור ה-MANA. היפאסלה הגדולה של INTERPLAY הייתה שהמשחק יצא בגרפיקת VGA בלבד, בעוד ש-STARCRAFT, RED ALERT ו-WARWIND כבר עברו ל-SVGA. למרות זאת, הגרפיקה יפה והאנימציה זורמת.

משחק המשתמש הינו די סטנדרטי עבור משחק אסטרטגיה ומורכב מ-3 סמני עכבר: תקוף, לך אל ועצור. לחיצה על כל יחידה או משטח בסביבת המשחק, תביא לפירוט יתר על אותו פרט.

BLOOD & MAGIC מכיל חמישה CAMPAIGN-ים בדרגות קושי שונות, המורכבים ממספר משימות בעלות קישור עלילתי. לאחר שנסיים את כל ה-CAMPAIGN-ים, נוכל לשחק ב-CAMPAIGN בונוס, בו נבנה דמות מנהיג משלנו ותהיה לנו שליטה נרחבת בשאר הפקטורים של המשחק.

מומלץ ביותר לעדכן משוגעי ה-REAL TIME STRATEGY ההולכת וגדלה עם הזמן, לאלו הלוחצים יותר פינגסית הייתי ממליץ לחפש את RED ALERT ואם ממש חשוב לכם עניין ה-AD&D בעלילה, פנו ל-WARWIND של SSI בעולם SPELLJAMMER של T.S.R.



בכישרון שלה להסתנן לכל ז'אנר משחקים, טומנת ידה בצלחת. אם הם הצליחו להביא את SHATTERED STEEL שעלה על MECHWARRIOR 2 בתחום הסימולטורים/דובוטיים, STONEKEEP - משחק התפקידים הנפלא, VIRTUAL POOL הלא הוא משחק הביליארד התלת ממדי ועוד ועוד, שום דבר לא יכול היה למנוע בעדם מלהשתלב בז'אנר האסטרטגי/אקשני.

כסיפתה, שילמו INTERPLAY ביד רחבה לחברת T.S.R. עבור זיכיון על עולם ה-FORGOTTEN REALMS של משחק ה-AD&D, שאבו ממנו את הנתונים על כל היצורים, המפלצות והקסמים, וכך נבנתה תשתית המשחק.

כמו בכל משחק אסטרטגיה, חייבים להיות לנו משאבים. ב-WARCRAFT אלו יכולים להיות עצים וזהב, ב-DUNE 2 קראו לזה SPICE וב-BLOOD & MAGIC אנו שואבים MANA (כוח קסם) בעזרת גלמי בזלת (BASAL GOLEM).

ענקים מתכתיים אלו, כשהם אינם זזים, סוגרים את עצמם בקוקון פירמיד ונכנסים לתרדמה. תרדמה זו מפיקה באופן ישיר את ה-MANA מהאדמה אל מצבורינו. בעזרת MANA נוכל לייצר עוד גלמי בזלת שיצברו עוד MANA יותר מהר, וכך, נוכל ליצור מבנים שונים, כמו מגורי חיילים, מאורות קברים, משכנים וכד', בהם נהפוך את גלמי הבזלת שלנו לחיילים שונים, מכהנים ועד שלדים, מקשתים ועד לזומבים.

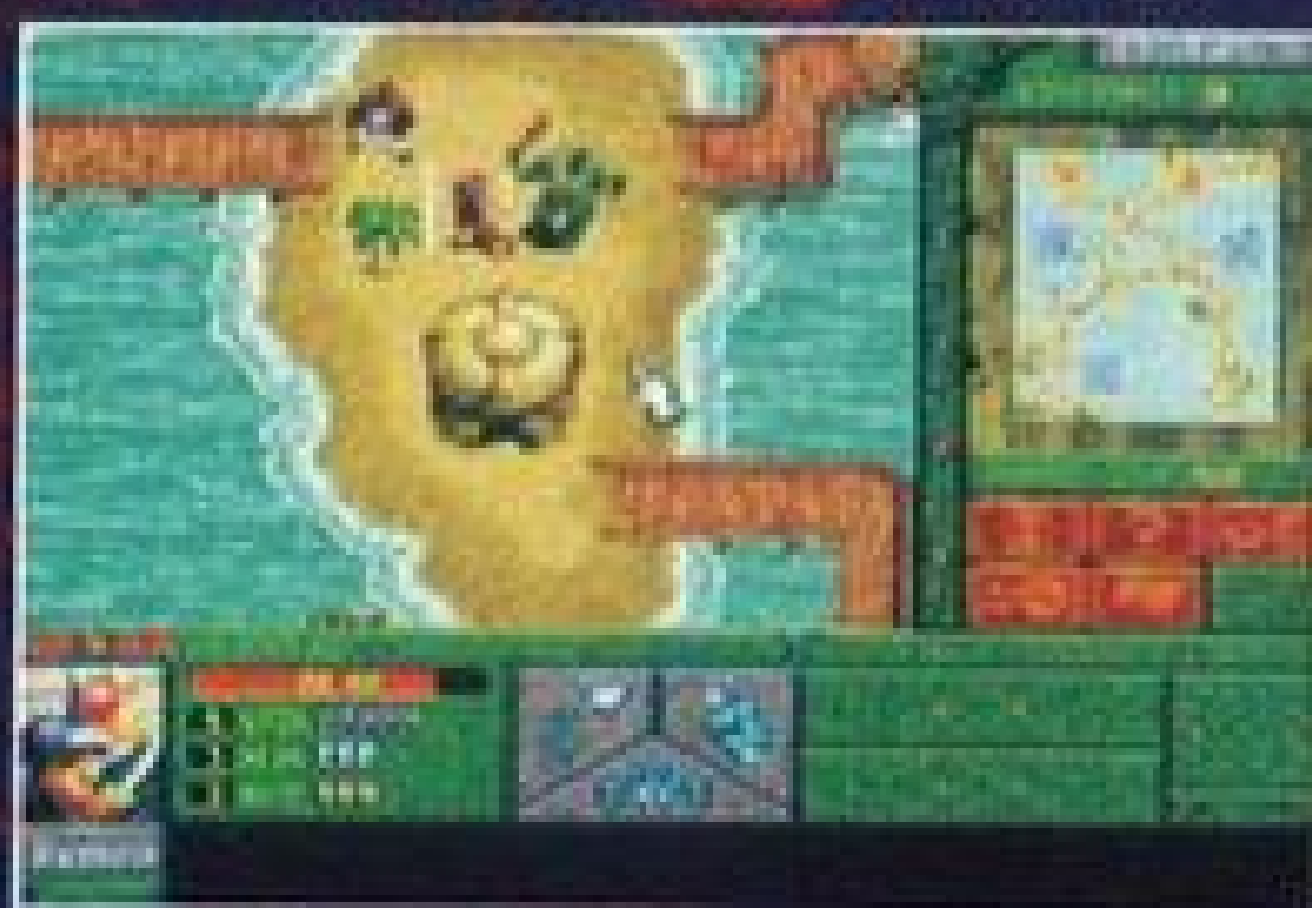
בנוסף לכך, ל-MANA יש שימוש אקטיבי בקרבות. כלומר, אם נתגרה בדרך, הוא יילחם בכל קרב לפי נתוני ההתקפה וההגנה שלו. אך, אם נרצה לגרום לו לנשוף אש, כל נשיפה תעלה לנו 5 נקודות MANA. וכך, כל כוח מיוחד, כל

מאת: דוד וילברשטיין

מאת: דוד וילברשטיין
INTERPLAY שולפת את הארטילריה הכבדה, BLOOD & MAGIC - משחק אסטרטגיה ב"זמן אמתי" המתרחש בעולם הפנטזיה של FORGOTTEN REALMS של ענקית משחקי התפקידים T.S.R.

אסטרטגיה ב"זמן אמתי", או REAL TIME STRATEGY, היא מושג סתום עד היוולדו של DUNE 2, השגור כיום בפיהם של שחקני מחשב מכל הצורות והגדלים. WARCRAFT, COMMAND AND CONQUER ו-RED ALERT ו-Z, סחפו את עולם המחשבים בקדחת האסטרטגיה ב"זמן אמתי" וייסדו ז'אנר כה פופולרי בעולם המשחקים, עד שסוגי משחקים ותיקים, כמו משחקי ספורט וסימולטורים, יכלו רק לקנא בהצלחה. אפילו משחקי האסטרטגיה הוותיקים, מבוססי התורים (TURN BASED), מגרדים בזקניהם בעוד הדור הצעיר שועט אל התהילה.

חברות המשחקים המתעסקות עם אסטרטגיה, כמו SSI, VIRGIN ו-BLIZZARD, הבינו מייד היכן טמונים הדולרים, ומידוץ מטרף החל ביניהם אחר משחק האסטרטגיה המושלם. גם חברת INTERPLAY, הידועה



החמישייה של BUG יוצאת למבצע בעורך המחשב



149 ש"ח לחמישייה

רק באג יכולה להציע לך חמישה משחקים במחיר של משחק אחד!

3 מארזי משחק

1 משחקי פעולה

BRUTAL - צ'יבורי הזעם

כאי ברזאק מתקיים טורניר בהשתתפות אמני הלחימה הגדולים בעולם. BRUTAL משלב משחק לחימה עם סרט טעויות משעשע ורובה תחבום ופילוסופיה.

SUPER STARDUST

ימי הוורד של אולמות המשחקים חוזרים בגודל למחשב הביתי, בהרפתקת אקשן נחלל.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

משחק מעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת הלחימה שלך.

מעבר לכדור

הזמן: המאה ה-21, אתה דרייק נהג מוגית המגוייס לטוחות המורדים לעזור להפיל את האימפריה. גרפיקה מדהימה, מוסיקה מקורית ומרוצי מכונות.

STARBALL

משחק Pinball ממחשב, שעוד לא נראה כמותו.

2 משחקי ילדים

HUMANS I

מאבק לחיים שבו עליך לצבור נקודות ולהישאר עם כמה שיותר אנשי שבת חיים.

רובוקי

סיפור הרפתקאות אינטראקטיבי המשלב אנימציה תלת-ממדית, מספק תכנים חינוכיים ושפתת קישורים תפישתיים.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

משחק מעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת הלחימה שלך.

רו בעיד העתי

משחקים אינטראקטיביים, סרטי וידאו מידע מעניין ושירים מקוריים שכתב ושר דני רובס.

באטמן חוזר

העיר נוטה ונמצאת בצרות. סייע לבאטמן להציל את העיר מציפורני הפיגועין וכבד עיטו בקטעים מן הלהיט הקולנועי "באטמן חוזר".

3 משחקי מחשבה

קידריה

יערות אפלים ודרקונים רדומים. קווסט 4-5 חלקים, אנימציה מרהיבה.

אובונעי הרעם

ארנון האמנה העולמי השתלט על סריבת הערים והאשונות בעולם. תמיכה במשחק רשת של עד 8 משתתפים, תואם קסדת מציאות מדומה.

HUMANS III

חיזורים וועמים רדומים אחריך במיוון הומוריסטי מרתק כנגד הזמן.

חולית I

משחק מחשב המבוסס על רב המכר והלהיט הקולנועי DUNE. אתה מושק את פול אטרוידים, בנו של הרוזן לטו. עליך לזכות בתמיכתם של המקומיים ולטור את חולית מבני משפחת הרקון.

באטמן חוזר

העיר נוטה ונמצאת בצרות. סייע לבאטמן להציל את העיר מציפורני הפיגועין וכבד עיטו בקטעים מן הלהיט הקולנועי "באטמן חוזר".

להשיג ברשת חנויות BUG Stone ובחנויות המחשבים והספרים המובחרות

שיווק והפצה: באג מולטימדיה בע"מ, רח' כנרת 13 בני ברק טל: 03-5794711



מאת: עמית חסון-אלוני

חדשות

מתכנתים ב-HTML

חברת Universal Access מפיצה תוכנה לכתובה מקצועית שונה במקצת של דפי HTML. התוכנה החדשה לוקחת אותנו צעד אחד קדימה ומקנה לסביבת הפיתוח אלמנטים תכנותיים רבים יותר, תוך שילוב אלמנטים של HTML עם אפשרויות של דפים דינמיים, מידע בזמן אמת, פונקציות רבות, סביבות פיתוח שונות ועוד.

כל זאת ולעת עתה בחינם.

סחר חופשי באינטרנט

דוח מיוחד של הבית הלבן מציע להכריז על האינטרנט כאזור סחר בינלאומי חופשי, במטרה למנוע הטלת מסים על עסקאות הנערכות ברשת. כמו כן, קורא הבית הלבן להקטין ככל הניתן הגבלות על תכנים באינטרנט, ולתמוך בתקנות הפנימיות ובשיטות הדירוג שמאמצות החברות העוסקות במתן שירותים ברשת.

למעשה, הממשל קורא למגזר הפרטי "לתפוס יוזמה" בתחומי התקשורת, בעוד הוא לא יתערב במהלך העניינים. המשך הדוח עוסק בגישה של הממשל האמריקני כלפי נושאים שונים הקשורים באינטרנט, כך שהמעוניינים בפרטים נוספים יוכלו למצוא את מבוקשם באתר של הבית הלבן.

דיבור יקר

חברות הטלפון בארצות הברית אשר רואות את הסכנה המתקרבת מכיוון השיחות הבינלאומיות הנערכות באינטרנט, החלו לנסות ולקדם תקנה, אשר תקבע כי המחיר אשר ישלמו ספקי האינטרנט עבור שיחות הטלפון, יהיה גבוה מזה שמשלמים צרכנים אחרים. פירוש הדבר הוא שייקור השיחות יתגלגל אל הצרכנים הפרטיים של שירותי האינטרנט, עד שיחוסלו השיחות "המבוקשות".

הארי מיטשל, דובר בל אטלנטיק, טוען שיש צורך לאזן בין ההכנסות והוצאות, אך בכל זאת מוסיף: "דבר אחד

שאיננו רוצים לעשות הוא להגביל את התפתחות האינטרנט".

כסף אינטרנטי

בעוד האיחוד האירופי מתלבט ומתווכח על סוג המטבע שימש להעברת כספים בתוך האיחוד, אלפי אמריקניים כבר ערכו את קניות החג שלהם בסטנדרטים החדשים של העברת כספים באינטרנט.



שני הסטנדרטים העיקריים הם CyberCash האמריקני ו-Ecash הנורווגי. אולם, בפני שתי שיטות הכסף האלקטרוני החדש ניצב מכשול אחד עיקרי והוא אבטחת הנתונים. חברות רבות עובדות על פרויקטים שונים על מנת ליצור אבטחה יעילה יותר, ומדי פעם אנו מקבלים דיווחים על שיטות חדשות בצורת חומרה או תוכנה.

אין ספק כי תחום זה ימשיך ויתפתח בצורה מוגברת נוכח מדיניות הבית הלבן עליה דיווחנו קודם לכן.

Netscape-Microsoft

שתי החברות העיקריות בפיתוח דפדפנים לאינטרנט מתכוננות למערכה הבאה במלחמה על לב הגולשים. שתיהן עומדות בפני הפצת הגרסה הרביעית של הדפדפנים אשר תכלול עדכונים רבים, התאמה לסטנדרטים חדשים ופונקציות מקוריות.

גרסת הביתא של הדפדפן של Netscape כבר נמצאת ברשת, ובמיקרוסופט מבטיחים כי גרסת הביתא

שלהם תצא בזמן הקרוב מאוד.

התקפה על WebCom

התקפה ממוחשבת שוגרה בסוף השנה שעברה נגד WebCom, אחד מספקי שירותי ה-WWW הגדולים ביותר בארצות הברית, אשר מקשר אלפי אתרים לרשת. התזמון היה בדיוק בתקופת הקניות של חג המולד, במהלכן ביקשו לקוחות רבים לבצע הזמנות דרך הרשת.

לאיש בחברה אין מושג מי עומד מאחורי התקפה שכזו (שנמשכה כ-40 שעות). ההתקפה חסמה את הגישה לשירותים על ידי משלוח 200 הודעות דואר בשנייה, וכך הושבתה למעשה מערכת הדואר של החברה עד שהמערכת כולה קרסה.



לאחר איתור מקור ההודעות, התגלה כי הן נשלחות משרת של ספק שירותי אינטרנט בקנדה מתוך חשבון אשר פרצו אליו. על מנת למנוע מההודעות להמשיך ולהגיע וכדי שניתן יהיה להתחיל בשיקום המערכת, נחסם קו אינטרנט ראשי בין החברות לחברה המקשרת ביניהן.

התקפות שכאלו מתרחשות ביותר ומעט מאוד פורצים (HECKERS) יודעים איך לבצע אותן. ראשי החברה התבטאו באופן מאופק יחסית בדבר הנזק שנגרם, והבטיחו כי כאשר יאותר הפורץ ינקטו נגדו כל ההליכים המשפטיים האפשריים.

מדברים E-mail

תוכנה משופרת הנקראת Voice Mail 3.0, מבית התוכנה BONZI, מאפשרת לשלוח הודעות דואר קוליות

אינטרנט

ממוחשבת יכולים כעת לפרסם את יצירותיהם ב:

<http://www.zanussi.com/>

★ את המגזין האינטרנטי בנושא זכויות האדם, שהוכר בבריטניה כאתר הלא מסחרי לשנת 1996, ניתן למצוא ב:

<http://www.oneworld.org/blast/>

★ על מנת לדעת עד כמה תוכנה מסוימת באמת טובה כדאי לבדוק ב:

<http://www.ratings.org/>

פיתוח של תוכנה וחומרה לאבטחת מידע באינטרנט, ולהגדיל את ההתאמה בין התוכנות שלה ליישומי אינטרנט שונים.

★ מחקרים מוכיחים כי רק 6% מהפוטנציאל הכלכלי של האינטרנט מנוצלים.

★ Amazon.com, חנות הספרים הגדולה ביותר באינטרנט, מצוידת למזלנו הרב במנוע חיפוש פנימי שיסייע באיתור מבוקשנו (<http://www.amazon.com>).

★ כותבי דפי רשת ואנשי גרפיקה

ולשלב בהן הקלטות ואפילו תמונות. תוכנה זו מסוגלת לעבוד עם רוב תוכנות הדואר הפופולריות כמו זו של Netscape, Eudora, Exchange ו-Microsoft Mail, עם גרסאות של רשתות אחרות כמו Prodigy, AOL, CompuServe ו-MSN ועוד. הדואר הקולי פועל בדומה לדואר האלקטרוני הרגיל, ומאפשר לשלוח הודעות קוליות בעלי הסיומת VEM.

פתיתים

★ חברת IBM הודיעה כי כוונתה להאיץ

פינת המציאות

← תרבות קובה

<http://www.netpoint.net/~cubanel/>



אתר מיוחד מטעם גולים קובנים מוקדש למאבקים של העם הקובני למען דמוקרטיה בארצם, אשר נשלטת על ידי פידל קאסטרו הטוטליטרי. האתר כולל מידע על אמנים, מוסיקה קובנית, אלבום תמונות וחדשות מעודכנות באנגלית ובספרדית.

← קניית תוכנה

<http://buydirect.com>

האם חשבת אי פעם לרכוש תוכנה, בכסף מלא? אם כן, אז כדאי שתדע שחברת CNET השיקה לאחרונה אתר הנקרא BuyDirect, בו תמצא מגוון רחב של תוכנות אינטרנט שונות.



← מוזיאון צעצועים

<http://www.londontoy.com/>

מוזיאון הצעצועים של לונדון מכיל באמתחתו מאות רבות של צעצועים מקוריים, וכאלה שהיו בבעלות אנשים חשובים מהעולם הרחב.



← קולנוער

<http://www.dreamagic.com/roger/teencritic.html>

באתר זה, יש סקירה של נוער על הסרטים החדשים היוצאים לבתי הקולנוע ולספריות הווידאו. בשורה התחתונה, תמצא כאן ביקורת על סרטים ברוח עכשווית והרבה סיפורים מעניינים מעולם הקולנוע.

← אוויה

<http://www.evita-themovie.com/>

סרט שמשך תשומת לב רבה ולא רק בגלל שהשחקנית הראשית המככבת בו היא מדונה, פותח את שעריו ומאפשר לך לגלות כמעט כל מה שרצית לדעת עליו.



← אופטיקה מתקדמת

<http://www.vivitarcorp.com/>

מוצרי האופטיקה של היום ניצבים בחוד החנית של מוצרי ההייטק. על העדיניות של העבר, כמו גם על הטכנולוגיות החדשות, ניתן לקרוא באתר זה.

← Mamiya

<http://www.mamiya.com/>

אם באופטיקה עסקינן כדאי להציץ באתר החדש של חברת Mamiya בארה"ב - חברה



המתמחה בפיתוח ובייצור של מצלמות מסוגים שונים.



PANZER GENERAL



מגדירה לעצמה נישת של משחקים אינטראקטיביים מהירים, ועדיין קשה לראות איך היא תשתלב עם משחקי אסטרטגיה אשר מתאימים דווקא למשחק ברשת. Mplayer היא יישות אינטרנטית בלבד ללא אפשרות של התקשרות ישירה, והיה צורך בקישור מהיר ביותר על מנת לתפעל את המשחקים במהירות סבירה. בעתיד הם מתכוונים לספק מלבד שירותי שיחה רגילים גם שירות של דיבור קולי בין משתמשים (דרך המערכת שלהם), ושירותים של העברת שרטונים ויזואליים ב-online, אם הם יצליחו לממש את זה, תהיה זו מהפכה של ממש בנוחות שבמשחק ברשת.

ל-Mplayer אמורים להיות בערך 10 משחקים גדולים, מוכרים ויציבים. כבסיס לפתיחה ביניהם ניתן למצוא את Quake, מעבר לכך, חשוב להזכיר שהחברה מעורבת בעסקי המשחקים, לא רק דרך אספקת שירות למשחקי רשת, היות והיא גם הבעלים של CATAPULT (חברת משחקים ותיקה אחרת). בכל אופן, אנשי החברה מבטיחים גימיקים רבים נוספים במערכה על ליבו של הצרכן. המשך בגיליון הבא...



TEN מחזיקים מספר מרשים למדי של משחקים מתקדמים המוכרים לנו מהתקופה האחרונה כמו Duke Nukem ואת כל הזכויות למוצרים הבאים בסדרה, Command & Conquer, Deadly Games, Warcraft, Sim City 2000, Panzer General, Deadlock, ובקרבם גם את Master of orion 2. בתחום משחקי התפקידים הם מציעים כמנה עיקרית את Dark Sun של SSI, ומבטיחים כי אחרים יתווספו בתקופה הקרובה מאוד. התוכנית היא לקיים icon של חיבור ישיר אליהם למשחק ברשת כבר על התוכנות הנרכשות בחנויות (בתנאי שקיים חשבון בחברת TEN כמובן).

אין הם מסתפקים בשירותי משחק בלבד, כנותני שירות בתשלום, TEN רואים את עצמם מחויבים לספק שירותים נוספים בעד הכסף ששולם להם על ידי המשתמשים. בנוסף לשירותי המשחק הם מציעים שירותי תמיכה לשחקנים, קבוצות דיון העוסקות במשחקים ושירותים הנחוצים לשחקן "המקצועי".

Mplayer החברה השנייה והמתחרה הגדולה ל-TEN בשוק היא Mplayer (http://www.mplayer.com), אשר

היום לבין אלו שעשו זאת בעבר - נעוץ באיכות המשחקים. בעבר, כמות המשחקים הייתה קטנה ואיכות ירודה, ואילו היום המשחקים מפותחים יותר ועשירים בגרפיקה מדהימה, אפקטים מעניינים ואפשרות למשחק של משתמשים רבים המחוברים דרך פלטפורמות שונות. רוב המשחקים המוצעים כיום הם גרסאות מיוחדות של משחקים המוכרים כבר מהשימוש הביתי (Nukem 3D Duke, Quake ואחרים). ולמעשה, נערך "מירוץ" צמוד מאוד בין החברות השונות המציעות חיבורי משחק, על הזכויות הבלעדיות לשימוש במשחקים מסוימים. באזורים בהם הן נותנות שירותים, את הבחירה בספק שירותי המשחק שלך, תעשה בדיוק באותו אופן בו אתה בוחר איזה משחק לרכוש בחנות או לאיזה סרט ללכת. היתרון הגדול של נישת זו הוא שאין צורך לבזבז שעות של חיבור רק על מנת ללמוד את המשחק או לגלות אם אתה אוהב אותו, אלא הוא כבר מוכר משימוש קודם ואפשר להיכנס היישר לאקשן האמיתי, כשאתה כבר מאומן ומוכן לקראת הבאות.

השחקנים הגדולים
על מנת להבין טוב יותר את המתרחש, סקרנו את ההתפתחויות בשלושת הספקים הגדולים של משחקי המחשב ברשת בארה"ב. שלושת הגדולים שונים במעט ברקע העסקי שלהם, ובדרך בה הם פועלים ומתכננים את עתיד התחום.

TEN
ללא ספק הראשון בתחום הוא TEN - Total Entertainment Network (http://www.ten.com), שהחל את תכנוניו ותוכניותיו עוד בשלהי 1992 וגמצא כיום בנקודת הזינוק הטובה ביותר בשוק. TEN, מבחינות מסוימות, משלב את העתיד עם העבר בכך שהוא "יושב" על האינטרנט, אך מאפשר גם התחברות דרך חיוג ישיר כבעבר. מתקשרי החיוג ישיר יקבלו גם גישה מלאה אל האינטרנט וגם את האפשרות של משחק לא מוגבל בזמן - עסקה מפתה למדי.



משחקים על הרשת הכוטנציאל הוא אנחנו

נישה אך ורק דרך האינטרנט יחייבו את המשתמש להחזיק גם בחשבון אצל ספק שירותי אינטרנט, ומומלץ לברר אם המחיר כולל חיבור ישיר או שיש צורך בחשבון אינטרנט נוסף. בנוסף לכל אלו, קיימות בישראל שתי בעיות רציניות אחרות: האחת, מבחר של ספקי שירותי משחק הוא מצומצם ומוגבל מאוד, והשנייה היא שהמרחק שלנו מספקי שירותי המשחק בחו"ל הוא כל כך גדול, שהפער בין ביצוע הפעולות לתגובת השרת המרוחק הופכת את אפשרות המשחק לבלתי נסבלת.

הוסיפו לכך את העומס הפוטנציאלי אצל ספק השירות המקומי והעומס על הקווים הבין לאומיים היוצאים מהארץ, והרי לכם עיכוב משמעותי ביותר וכמעט חסר סיכוי, לאן כל זה מוביל? ובכן, בהנחה שהצורך בספקי שירותי משחק בארץ הוא גדול, קשה להניח שנמצא אדם המוכן לקחת על עצמו השקעה גדולה שכזו ללא הידיעה הוודאית כי הפוטנציאל אכן קיים. איך שלא תסתכלו על זה, הפוטנציאל הזה הוא אנחנו ועלינו מוטלת המשימה להבהיר כי אכן קיימת הדרישה. אז לפני שמרימים קול צעקה וחותרים על עצומות, בואו נבדוק כיצד מתנהלים העניינים אצל השחקנים בחו"ל. אל משימה זו רתמתי מספר ידידי רשת בחו"ל, שכן קשה מאוד לשחק שירותי מהארץ (ניסיתי - באמת נסיסיתי). וכך כולנו ביחד וכל אחד לחוד, השתעשענו בחלק מהשירותים הניתנים בארצות הברית ובאירופה.

ההבדל השני
ההבדל השני בין נותני השירות של

בשל הטכנולוגיה החסרה (בעוצמה של מחשבים ובאיטיות של התקשורת) והן בשל חוסר המודעות והמוטיבציה להשקיע בפרויקטים מסוג זה. כיום לעומת זאת, כאשר כמעט עם כל מחשב חדש נרכש מודם לתקשורת, האינטרנט הוא מלה שגורה בפי כל, המחשבים חזקים והתקשורת מהירה.

ההבדל האחד
קיימים שני הבדלים עיקריים בין נותני שירותי המשחק של היום לבין אלו שעשו זאת בעבר. האחד היא דרך ההתקשרות - אל כל השירותים החדשים ניתן להתחבר דרך האינטרנט וחלקם יינתנו כמובן גם בהתחברות ישירה דרך המודם. כך או כך, אלו אשר מאפשרים

מאת: עמית חסון-אלוני
משחק מול אנשים חיים וחושבים בעלי מיומנות ודמיון היה מועדף מאז ומעולם על ידי רוב שחקני המחשב. ההמתנה לבלתי צפוי, לתכנון המשתנה או למקוריות של האדם החושב אוצרת בתוכה הנאה גדולה, כמו גם תאוות ניצחון, תחרותיות ומסקנה מעניינת שבינתיים, כך מסתבר, אין תחליף ליריב האנושי.

שירותים של משחק ברשת מול אנשים, קיימים מזה זמן רב, לא כל שכן אם ניקח בחשבון BBS-ים שונים. יחד עם זאת, סביר להניח שאדם שהשקיע עד היום בסוג זה של שירותים, לא ראה רווחים הן

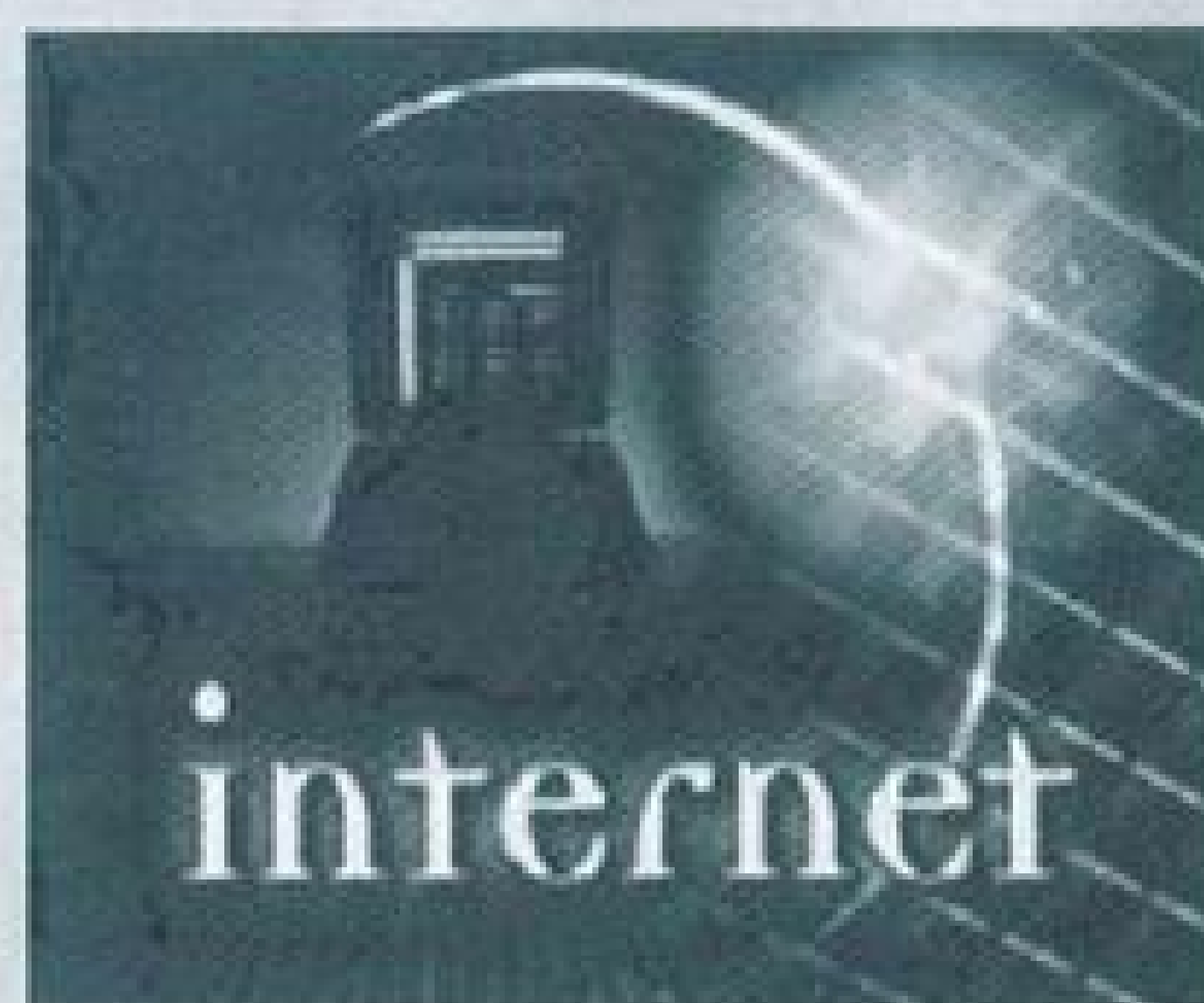




שאלה לעניין

שיכולים לעזור לך במלאכת החיפוש על ידי מסירת פרטים שונים על האדם אותו אתה מחפש, כמו שמו, מקום עבודתו או לימודיו וכו'. כלים אלו כוללים את WHOIS, X.500, NETFIND ועוד.

כ.ד. מרמט השרון: "אני רואה בהרבה אתרי FTP קבצים המסתיימים ב-Z או ב-far. ניסיתי להוריד כמה מהם למחשב והבנתי שהם מכווצים, מהם אותם קבצים? איך פותחים אותם?"



על פי שאלתך אני מבין שאתה משתמש במערכת DOS. קבצים המסתיימים ב-Z או ב-far הם אכן קבצים מכווצים, אך של מערכת UNIX: קובצי Z מכווצים בתוכנת הכיווץ הסטנדרטית של UNIX (COMPRESS) וקובצי far מכווצים בכיווץ המיוחד לגיבוי על קלטות (TAPE ARCHIVES). את שניהם ניתן

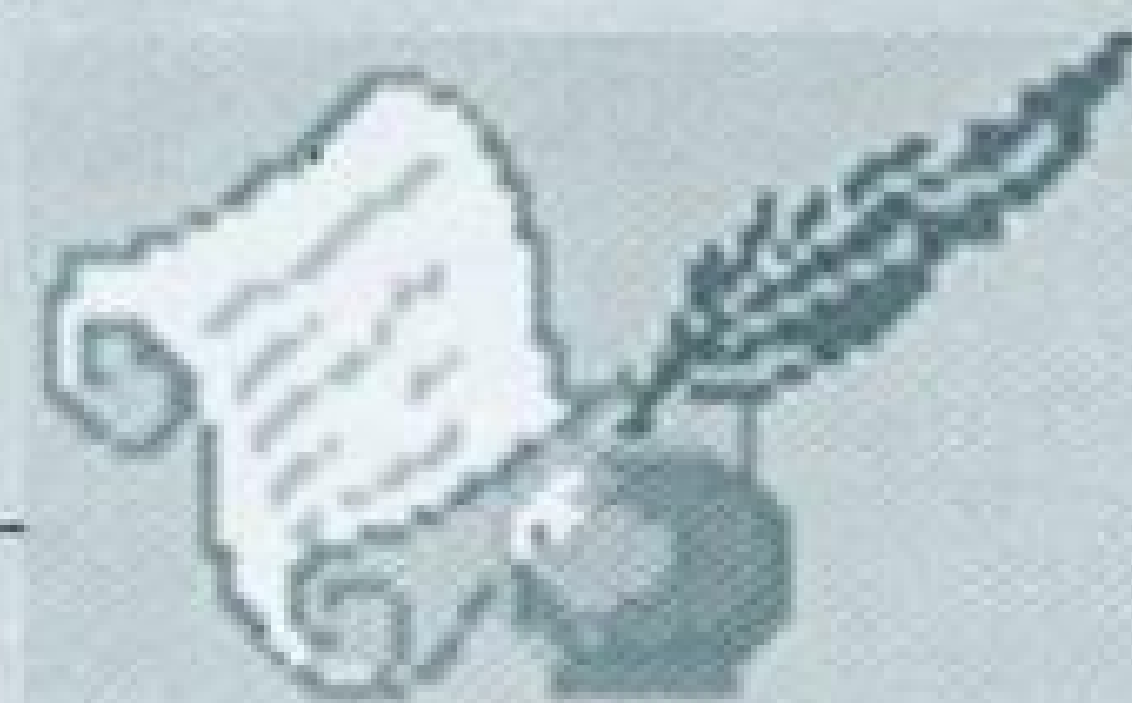
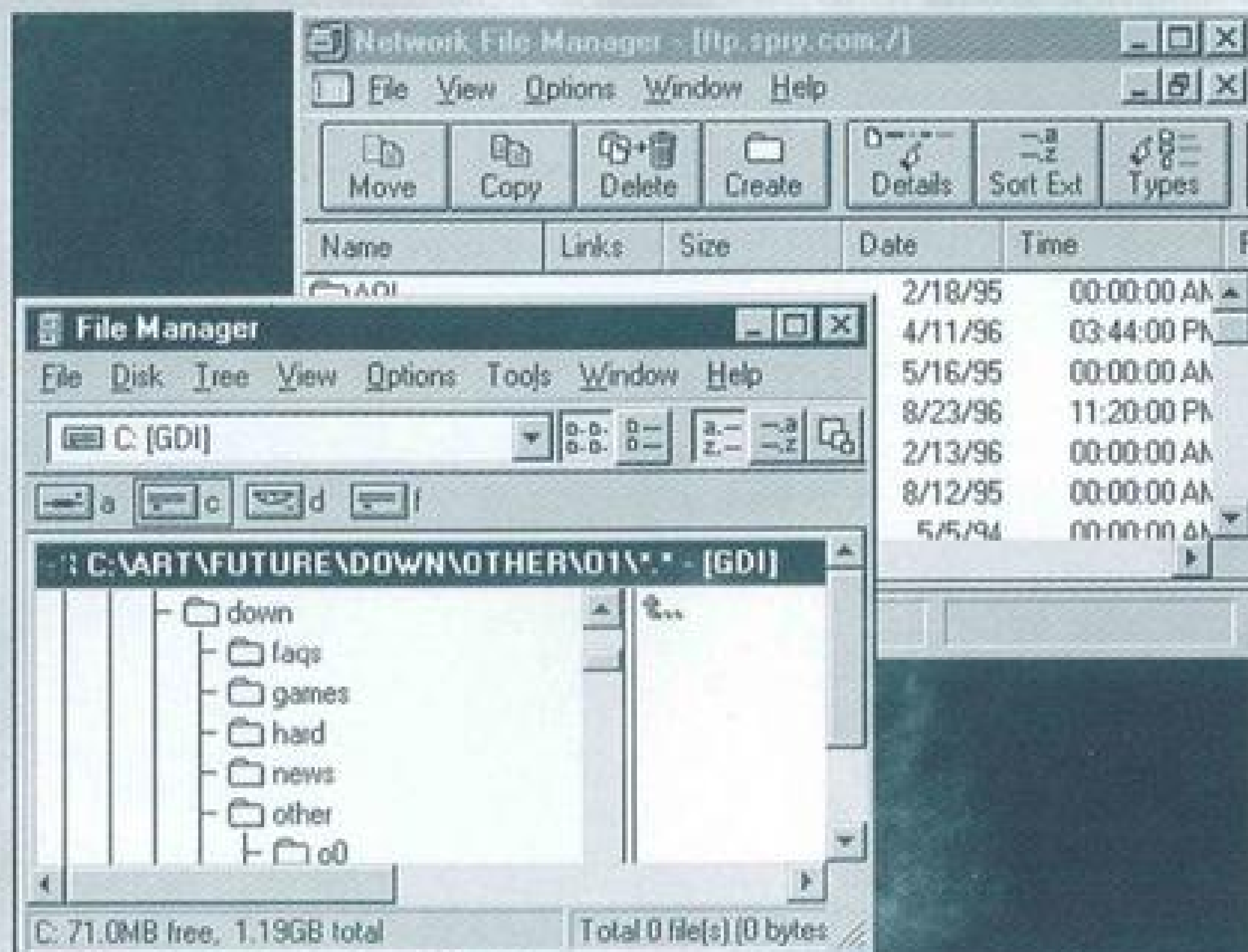
אלי מרעננה: "מה זה ANONYMOUS FTP? פירושו של FTP הוא: File Transfer Protocol, בעזרתו המשתמש יכול להעביר קבצים מ/אל אתר מרוחק המחובר לרשת. ANONYMOUS FTP הוא למעשה הכינוי למשתמש חופשי היכול להיכנס לאתרים הנגישים דרך FTP ללא סיסמה.

כאשר יגיע המשתמש לאתר FTP שכזה, יקיש במקום שם המשתמש את המלה ANONYMOUS והמסכמות אף אומרות שבמקום סיסמה יכניס המשתמש את כתובת ה-E-Mail, אך הדבר אינו מחייב.

כעת, יוכל המשתמש להיכנס לאתר ולתור בו אתר קבצים חיוניים, הכל כמובן תחת ההגבלות החלות על המשתמש החופשי. פרט לכך, חשוב לזכור כי חלק גדול מתוכנות הלוקה של ה-FTP, כבר מכצעות את ה-LOGIN למערכת ה-ANONYMOUS FTP באופן אוטומטי.

אופיר מתל אביב: "איך אני יכול למצוא את כתובת ה-E-Mail של מישהו באינטרנט?"

כיום, האינטרנט מכילה כל כך הרבה מחשבים ומשתמשים, כך שאין זה אפשרי לשמור "מדריך כתובת E-Mail" שלם לכל האינטרנט. הבעיה מורכבת עוד יותר מכיוון שמשתמשים באים והולכים או מחליפים כתובות בתדירות גבוהה יחסית. אך אין זה בלתי אפשרי, קיימות תוכנות וכלים שונים



תודה על כל המכתבים, ה-E-Mail-ים והפקסים שאתם שולחים לנו. המשיכו לכתוב, להביע דעה, לשאול שאלות, להציע הצעות ולספר על אתרים מעניינים. אנו חונכים תיבת E-mail חדשה מיוחדת של מדור זה בלבד, ונקבל בה כל מכתב או שאלה. הכתובת היא: interwiz@shani.net. עדיין ניתן לשלוח לכתובת הרגילה: WIZ - מדור האינטרנט, ת.ד. 2409, בני ברק 51114 או בפקס: 03-5708174.

פח דואר

עם "לקוחות לעתיד" בדיוק כמו בדואר רגיל, ולמרות שבעבר נחקק חוק האוסר פרסום מסוג זה דרך מכשירי הפקס, קשה להאמין כי ייחקק חוק דומה לגבי E-mail.

בחלוף הזמן, מחריפה ההתנגשות התרבותית בין תושבי הרשת הוותיקים - אנשי המחקר והאקדמיה, אשר למעשה עסקו בבניית הרשת - לבין התושבים החדשים שהם אנשי עסקים ומסחר. ההתנגשות הזו באה לידי ביטוי, בין היתר, בעקבות הטרדות הדואר למיניהן. אז מה עושים אם מקבלים הודעות שכאלו באופן קבוע?

1. פנה לספק השירות שלך, ייתכן והוא יוכל לספק לך מענה, אם כי הדבר אינו נפוץ בארץ.
2. העתק ב-Reply את הדואר בחזרה לשולח עם הודעה הכוללת את דעתך.
3. אם הדואר גובל בפעילות פלילית ניתן לפנות לשלטונות - ישנה מחלקה מיוחדת העוסקת בנושאים אלה במשטרת ישראל.

אם חשבתם שתופעות מעצבנות המוכרות לכם מחי היום לא יחדרו גם לחיי המציאות הקיברנטית של האינטרנט, נכונה לכם אכזבה מרה. הודעות ה-"junk-mail" הגיעו גם לכאן, והטרדה אינה פחותה מזו הנגרמת על ידי עלוני פרסום שונים המגיעים לתיבות הדואר הביתיות.

כיום, הולכים ומתרבים אתרים היוצאים כנגד הודעות דואר אלו, ומביעים את התסכול והכעס הרב של המשתמשים השונים על התופעה. אתרים מסוג זה מציעים עצות, טיפים, עזרה ומכילים רשימות שחורות של אנשים וחברות המשגרות פרסומות, על מנת שמשמשים הרוצים בכך יוכלו "להפציץ" את השולחים בהודעות וגידופים.

יחד עם זאת, לא כולם שונאים את הודעות הפרסום הללו ויש כאלה שאפילו מוצאים כי הן מועילות ושימושיות. חברות מסחריות אשר משתמשות בשיטת פרסום זו, מגינות על זכותן ליצור קשר



חלק מהילדות אינטרנט בעברית לילדים

האתר. כלכלב חמוד המופיע בצורות שונות, מדריך ומלווה את המבקר לכל אורכו ורוחבו של האתר מתחילתו ועד קצותיו. המעבר בין אזורי האתר השונים הוא קל מאוד, ואין צורך "לחפור" עמוק מדי כדי למצוא או להגיע אל חלקיו השונים.

כל התכנים מותאמים לגילאי 6-10, וניתן למצוא כאן מדורים רבים אשר מנסים לשתף את הקורא בפעילויות שונות כמו הגלריה אליה שולחים ציורים, מדור סיפורים ועוד. כמו כן, האתר נותן שירותים למבקרי הקבועים כמו "חבר לרשת", דרכו ניתן לחפש חברים חדשים, ושוק קח-תן למוצרים שונים.

כתובת האתר היא: <http://www.coolkid.com>

הוא מעוצב בצורה יוצאת מן הכלל ומתאים את עצמו לקהל היעד העיקרי - ילדים. האתר כולו בשפה העברית והדבר נעשה על ידי שימוש בתמונות של טקסט ולא בגופנים העבריים השונים, שהם אינם סטנדרטיים לכל הדפדפנים ועלולים ליצור בעיות למשתמשים שאינם מקצועיים או מנוסים מספיק.

העמוד הראשי נפתח בתפריט מצויר המוביל אל חלקיו השונים של



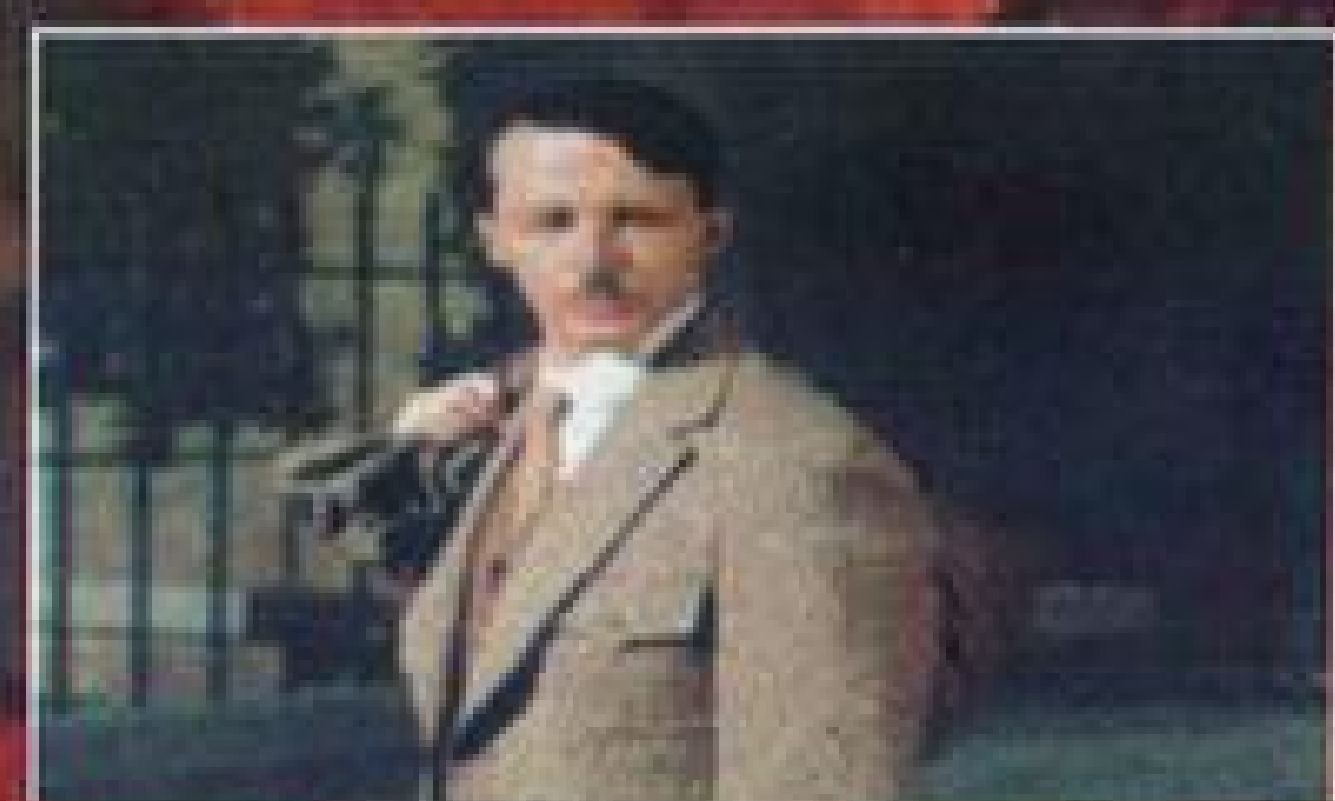
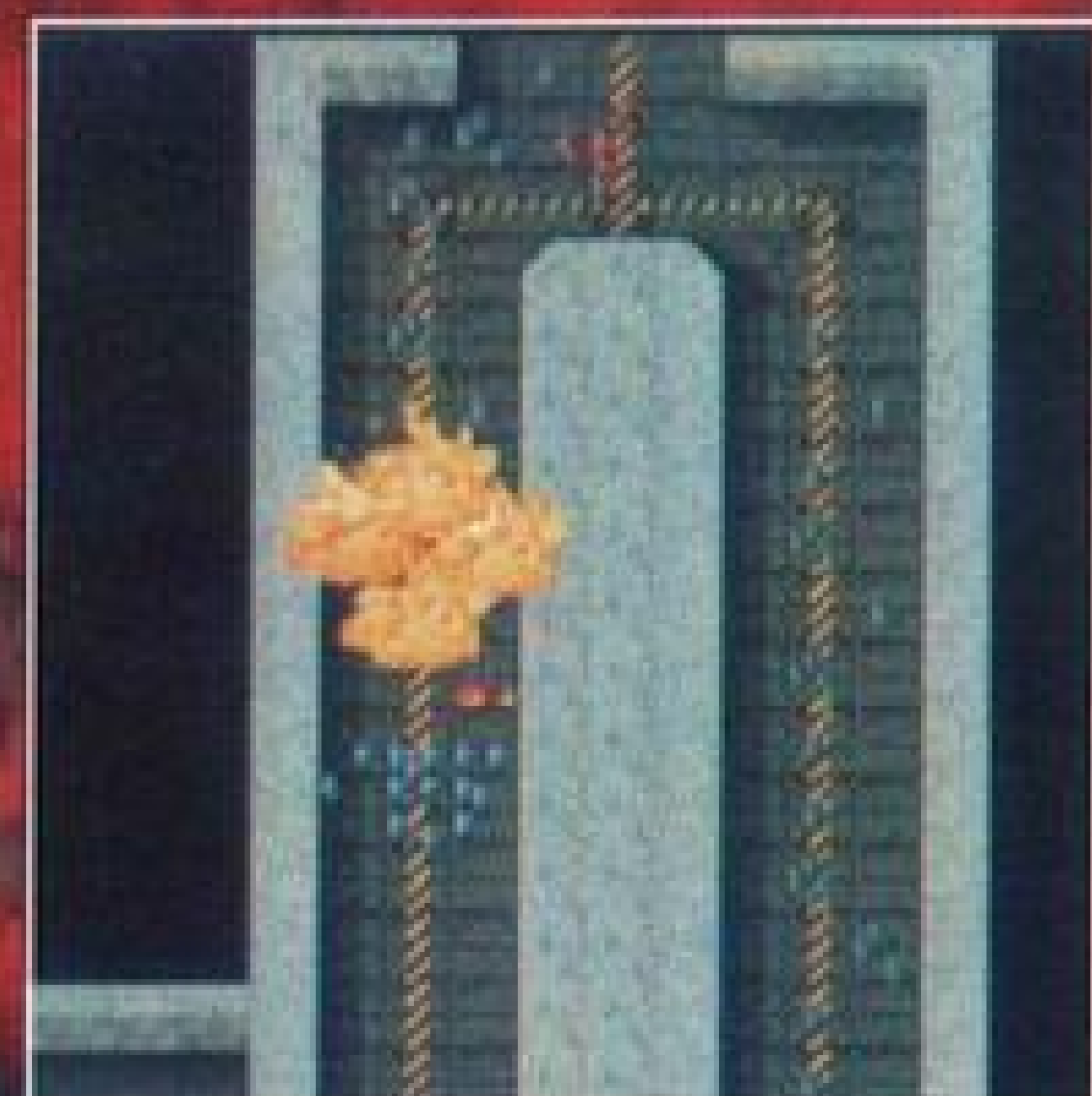
אחת הבעיות העיקריות למשתמשים ישראלים באינטרנט היא השפה, ותבניה חמורה עוד יותר כאשר מדובר בילדים. מגוון האתרים העבריים ברשת הוא מצומצם ביותר ואלו שכבר ניתן למצוא, בדרך כלל מכוונים למכנה המשותף הרחב ביותר ולא ממש עונים על נקודות ספציפיות.

אתר חדש שנכנס לאחרונה לרשת הוא קולדיק - אתר מיוחד לילדים שכולו בעברית. האתר מכיל אטרקציות רבות ביניהן פינה לעיתון הילדים פילון, גלריה של יצירות ילדים, סיפורים ופינוק רבות של פעילות הכוללות מדור מתכונים ועוד.

הפשוטות והמוכרות, במטרה להפוך את העניין להרפתקת אינטרנט שלמה.

על כל אלה

כאשר מחברים את כל אלה, בנוסף לאפשרות של משחקי אימונים, מתקבלת לבסוף חבילה רצינית המהווה שיא נוסף בדברי ימי המשחקים. וכך, ניצב Red Alert בחוד החנית של גדולים וטובים כמו Quake-1, Civilization-2, אשר משאירים שאלה אחת בלתי פתורה, לאן Westwood יקחו אותנו מכאן?



מורכבים, בהם תמצא צוללות וספינות משא ותקיפה.

עם או בלי Windows?

משתמשי מערכת ההפעלה '95 Windows יוכלו ליהנות מגרפיקת SVGA מדויקת וחדה, בכל פעם שטיל משוגר, מכונת ירייה מופעלת או מסוקים נוחתים. התוויה של אלה כל כך חלקה ומשכנעת, כך שהרזולוציה הגבוהה בה הם נתונים מדחיבה את מבטך על המפה, ומאפשרת שליטה טובה יותר על כל היחידות בזמן אמת.

אלה שעוד לא התקינו Windows, יוכלו ליהנות מגרסת DOS-VGA הכלולה בתקליטורים, ושני הצדדים יוכלו ליהנות ממנוסיקה שקטה ונעימה ואפקטים קוליים מרשימים.

משחקים אל המחר

כצפוי וכמתחייב בימים אלה, Red Alert כולל מערך נרחב של משחקי רב משתתפים, מחיבור מודם וכבלים פשוט של שני שחקנים לרשת IPX עד לשמונה שחקנים. החברה גם כללה IRC משלה (Westwood Chat), בו יוכלו אנשים לדבר עם חברים מהעולם, לארגן תחרויות, התערבויות ומשחקי ראש-בראש. כדי להשתתף בעניין, המשתמש זקוק לחיבור מהיר לאינטרנט דרך ספק שירות (למה אתם מחכים?), Westwood-1 הפצירה כי היא תפתח במשחקיה העתידיים קצת יותר מהאופציות

עריכה, נגינת הפצות והעברתם למפקדה. מידת הקושי בפעולות הוגנת ולא תצטרך כוח ענקי של חיילים כדי להשתלט על בסיס האם של אויב ולחלל טנקים כבדים, ומגוון החיילים הגדול ניתן לשימוש גמיש אשר פותח בפניך מספר אפשרויות, שבשילוב נכון, תזווה מהירה ותזמון טוב - יכולים להשלים כל הוראה.

ברמה הסטטיסטית

בסיום המשימה, האקשן האמיתי מפנה מקום למידע סטטיסטי על היחידות



שהצלחת לחסל או על בניינים שהתפוצצו, ומקפץ אותך לסרט וידאו קצרצר אך מרשים שיתאר מה שהצלחת להשיג, ומה מחכה לך בהמשך. אחר כך תמשיך לחדר התדרוכים (תוך ליווי של קליפים פחות מרשימים) ותמשיך במשחק.

עדכונים ושיפורים

בנוסף לכל האלמנטים המוכרים הגיעו, כצפוי, מספר עדכונים ושיפורים כגון: חיילים נוספים, מכונות מלחמה וכלי רכב מיוחדים, המותאמים לעלילה ולזמן ההתרחשות. כמו גם מספר רב יותר של הגנות לבסיס האם שלך, כגון: חומות וגדרות, סדרה רחבה של תותחים (חבויים וגלויים) להתקפות אוויר ויבשה וכלי שיט

Command & Conquer:

Red Alert

אזעקת אמת...

מלחמת העולם השנייה כלל לא התקיימה, לפחות לא כפי שאנו מכירים אותה. היטלר מעולם לא עלה לשלטון, אירופה לא ידעה את המשטר הנאצי האפל ובעצם יוזף סטאלין הסובייטי מהווה את האיום הגדול על העולם.

זוהי המקום בו אתה נכנס לתמונה ובוחר לצד מי להילחם. לצד צבא הסובייטים, המסתמכים על כוח ברוטאלי, בו המטרה מקדשת את האמצעים, או לצדן של בנות הברית - הלוחמות בשיטת הפתעה וריגול.

כמובן, שהצד הסובייטי זוכה לרייטינג גבוה יותר ולשחקן ניתנת האפשרות להיכנס לנעליו של אדם רע במסע לטבח עולמי. צריך להבין שהשיקולים בצד הזה של המתרחש נובעים מגורמים שרירותיים - אם לדוגמה המנהיג "קם על צד שמאל" הוא עשוי לפקוד על מספר חיילים לזרוע הרס בכפר קטן, בגלל שמיקומו "מפריע לנוף".

תשתית אסטרטגית

חדר התדרוך הופך את אט למפה ממבט עליון המלאה בטנקים, חיילים ואמצעי לחימה מתוחכמים, אשר דרוכים בציפייה



מאת: מויכאל לוגסי

ניתן לומר כי משחקי האסטרטגיה הם קורבן של הצלחתם - ובעצם סובלים מאותו גורל הפוגע במשחקי DOOM. למעשה, המתכנתים מבינים כי התחום צובר תאוצה, והם מפגיזים את השחקנים בכותר אחרי כותר של משחקים באותו סגנון.

וכך, השחקנים שבסך הכל מבקשים ריגוש נוסף מאז Command And Conquer (לטעמי, משחק ה-PC הטוב ביותר), עתידים למצוא עוד חיקוי משעמם, אלא אם הם יבחרו ב-Red Alert, החמשך האמיתי ל-C&C...

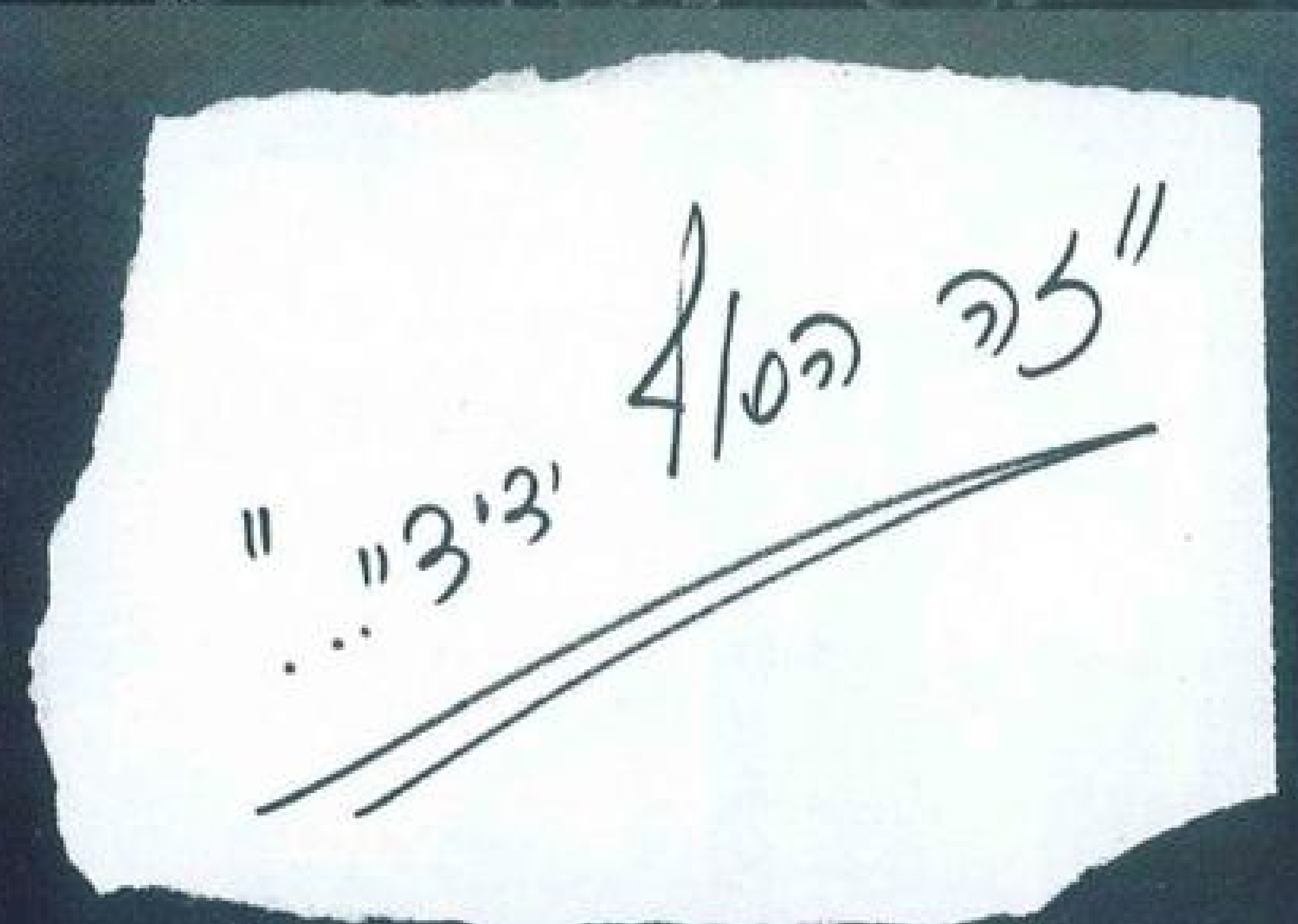
ברוך הבא לסדר העולמי החדש, עולם שבו לוחמי גרילה וקרבות רחוב הם עניין שבשגרה, עולם טכנולוגי עתידני שבו השליטה במשאב היקר, טיבריום, גוררת שליטה מיידית בכוכב.

דבר אחר קרה...

מבחינת העלילה, כדור הארץ הוא אותו כוכב המוכר לנו כיום, רק בהבדל אחד -

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער (אבל אין הוכחות)



הייתי מורגן, ציפיתי לזה או לבשתי פיג'מה של סיירת מטכ"ל. אמר אבי שלבש פיג'מה מנומרת. נקישת אצבע שנייה גרמה לשלושתנו להופיע באמצע יער מטופש מלא שיחים ועצים. "מה עושים?" שאל אבי והחל לשמן את מברשת השיניים שלו. "מורידים את הוגו, למה?" שאלתי בתמימות. "למה, אגב? לא שאכפת לי בכלל." שאלה מורגן. "כי אני עצבני." עניתי. "אתה תמיד עצבני." אמר אבי. "כן אבל הפעם זה לא בגללכם." הוכחתי הגיונית את הסיבה שלשמה אני מתכוון "להוריד" את הטרוגל. "יש לך רעיון כיצד לאתר אותו?" שאלתי את המממ'טית (מכשפה מומחית במציאת טרולים). "אני יכולה להפוך את היער למלחיה," הציעה מורגן, "או לזמן לפה את אחד המטלפנים שבטה יודע איפה הוא." אבי דרך את מברשת השיניים, "זמניו" הוא אמר. מורגן הטילה לחש זימון זריז ומולנו

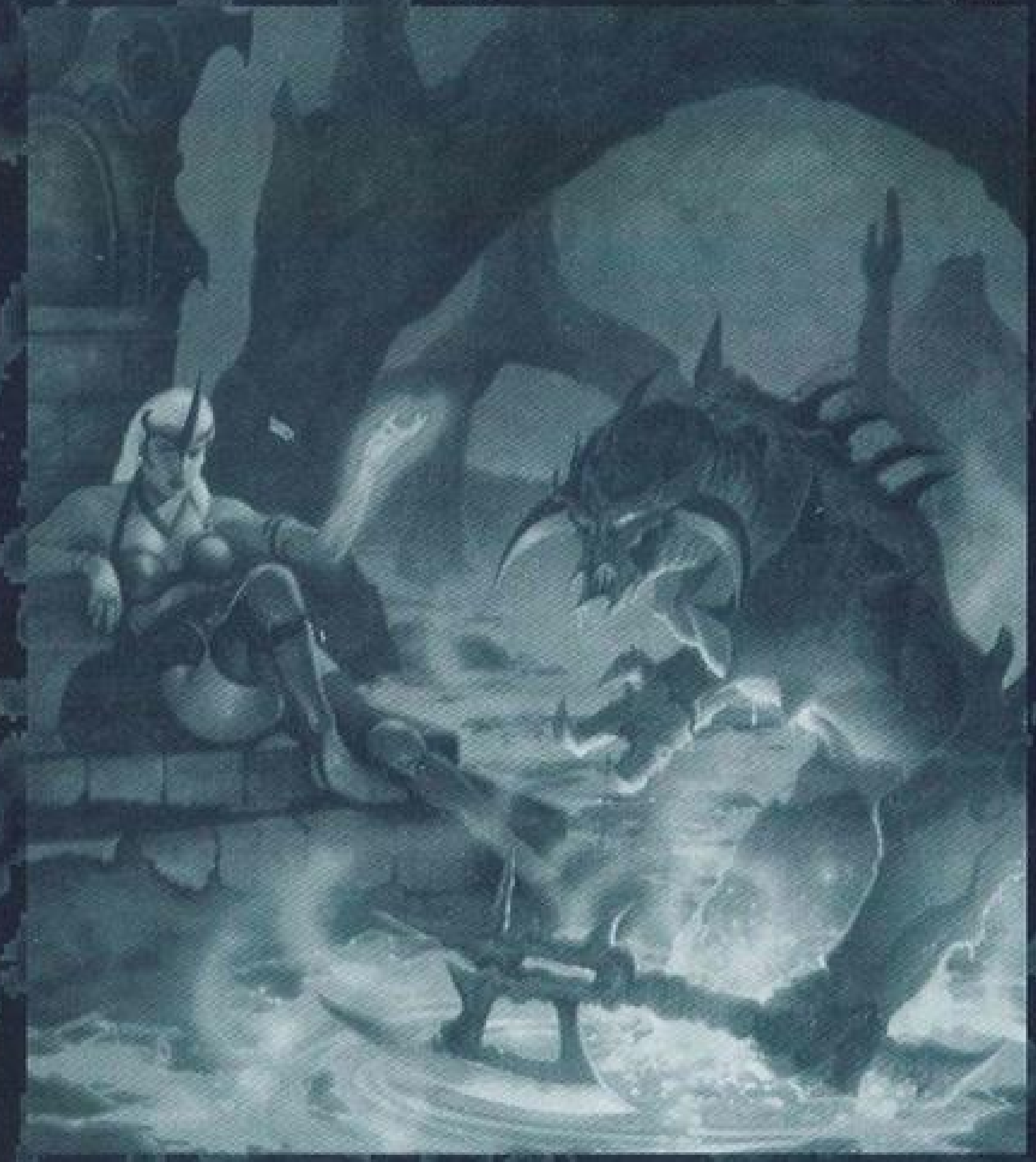
היה זה יום חורף חם (רק בארץ יש כאלו) והתעוררתי לקול דלת שנטרקה. גררתי את עצמי מהמיטה ובדקתי את הבית, הייתי לבד. בדרך למטבח נתקלתי בכיסא הסלון, קיבלתי חבטה עצומה בכוהן (אתם יודעים כמה זה כואב) וקיללתי בקול רם את העולם, את הבוקר וליתר ביטחון את השכנים החדשים ממול. אחרי זה הכנתי כוס תה, ושפכתי מים רותחים על האגודל שלי. אז כבר קיללתי את התה, את הקומקום, הסוכר וליתר ביטחון את השכנים החדשים שלי ממול. בסוף התברר ששמתי מלח במקום סוכר, ושרטתי את עצמי כשהזזתי את הכיסא והטלוויזיה הייתה מקולקלת (קיללתי את הכל, גם את התקע הקטן של הטלוויזיה, וליתר ביטחון את השכנים החדשים ממול). לבסוף כשמורגן הופיעה ושאלה מה קרה החלטתי לספר לה שזה הסוף של הוגו. "אה, אין בעיה." אמרה מורגן. נקישת אחת באצבע גרמה לאבי להופיע כשהוא עדיין אוזן את כוס רעל העכברים החמה של הבוקר.

הופיעה ילדה קטנה ומנומשת שאחזה טלפון ביד. "אההה..." היא התחילה להגיד, מופתעת על השינוי בסביבתה הקרובה. "שלום!" אמר אבי וכיוון את הקנה של מברשת השיניים בתוקפנות. "איפה הוגו?" הוא היה בנהר בפעם אחרונה ששיחקתי. רגע, אתה לא אבי סבגז? אבי פער את פיו ונדם לרגע קל, "איך זיהית אותי?" "לפי הכומתה, יש לי שאלה בשביל מורגן." "מה הבעיה?" שאלה מורגן, שנכנעה כבר מזמן לכוחה המציאות. "קוראים לי ענת ואני משחקת מרוצללים. רציתי לדעת מה ההבדל בקרב במקלעת מול כרח ומול דקר אחר ואם אפשר ליצור כרח עם יותר מק6 אחת ליוזמה שלו." "ובכן אין ממש הבדל בין קרב מול כרח ומול דקר אחר. בשני המקרים את חייבת להגיע לטווח מגע ולהשתמש בשגרות קרב, אך כשמבצעים מבחן התקפה מגלגלים לפי דירוג התוכנה." "מבחן ההתנגדות של כרח שונה מזה של דקר יריב רק בכך שכרח מגלגל מספר קוביות השווה לדירוגו ואילו דקר יגלגל לפי הטבעת שלו, התשובה לשאלה השנייה שלילית, שהרי אפשר לתת בונוסים עצומים יותר ויותר לזמן התגובה אבל רק ק6 אחד." נטשנו את ענת ורצנו אל הנהר, הספקנו לראות את הוגו מזנק פנימה בקריאת "אני בא גרנולה!" "שניכנס פנימה?" שאלתי. "השתגעתי?" שאלה מורגן, "השמלה הזו עלתה לי הון!" "היא שחורה." העיר אבי. "מה רע בזה?" התפרצה מורגן, "שחור

הוא צבע קל, הוא הולך עם הכלו" "בייחוד עם עוד שחור." אמר אבי. "אבי, מלח נמס במים." אמרתי. "אז?" "שתוקו!" "אני מזמנת עוד שחקן!" אמרה מורגן וזימנה בחור גבוה וממושקף. "וואו! לזה אני קורא מציאות מדומה!" הוא אמר, "רגע, אתה לא אבי סבגז?" אבי ספר בשקט עד 666 ושאל, "איך זיהית אותי?" "מי עוד מסתובב עם מורגן והוא לא ערץ? אגב מורגן, יש לי שאלה." "כמובן," ענתה מורגן, "לא חשבתי אחרת. אבל קודם תצטרך לפסול את הוגו כדי שיעבור מסלול. אני לא נכנסת למים." הממושקף הטביע את הוגו תוך שניות ופנה שוב אל מורגן. "קוראים לי קובי ואני מחדדה, רציתי לדעת למה התכוונת לא משפיעות על הכישרונות במרוצללים, ואם אפשר לשחק קצת עם טבלת יצירת הדמות כי לא נראה לי הוגו שמטה-אדם יהיה חייב לדרג A את הגזע שלו, ובן אדם רגיל E. חוץ מזה רציתי לדעת אם יתרגמו הרפתקאות, מוצרים וספרים למרוצללים כי זו אחלה שיטה." "קודם כל כבר תרגמו את מריה כספיתאי (הרפתקה למרוצללים) ואת אל תתעסק עם דרקון (ספר למרוצללים), וימשיכו לתרגם עוד מוצרים לרוב כי הרבה אנשים חושבים שזה אחלה משחק." אמרה מורגן. "התכוונת לא משפיעות על הכישרונות כי רוכשים אותן בנפרד, אך אם אתה רוצה רעיון נחמד אז אתה יכול להחליט שכל כישרון מושפע מהתכונה הכי קרובה שלו ברשת הכישרונות, ואם התכונה היא אחד אז יש לו קובייה אחת פחות ממה שצריך ואם היא שש או יותר אז יש לו בונוס של קובייה אחת. לא הייתי ממליצה לשחק עם דירוגי הגזעים בטבלת יצירת הדמות אבל אתה יכול להוריד מטה-אדם ל-B אם זה נראה לך מאוד מאוד לא הוגן." קובי הודה לנו ואמר שלעורך יש אחלה שם. אמרנו לו שיש לו אחלה של מזל שהוא לא מכיר את העורך ואיחלנו לו אחלה דרך צלחה והלך לדרכו. החלטנו שהכי טוב לערוב להוגו במערה ומוהגן מייך טלפרטה אותנו לפתח המערה שם נתקלנו בדמות מוזרה. מולנו עמד מישהו במכנסיים רחבים צהובים-ירוקים-אדומים-סגולים-חומה ומים, כובע מטופש בצבע תכלת ואקדח פלסטיק ואמר: "תפסיקו עם זה אתם הוהסים את כל התוכנית." "היי." אמרתי, "אתה לא ויל צצובר?" "איך זיהית?" שאל צצובר. "לפי הסימן הכחול-שחור של החבטה

הגדולה שאבי הוריד לך." אמרתי. "אבי לא הוריד לי שום חבטה." אמר צצובר. "הפתעה!" אמר אבי וחבט בצצובר. בינתיים מורגן צלצלה בפעמון. "כן? הוגו?" שאלה מישעה באינטרקום. "לא גרנולה, זו מורגן." אמרה המממ'טית (מכשפה שמכירה מכשפות מרובות). "מממ'ט! איזו הפתעה. תעלי." עלינו למעלה. "תיכנסו," אמרה גרנולה, שלא דומה למורגן למרות שהן דורגיות מרוחקות או משהו. "הוגו תיכף מגיע, אבל אין לו שום סיכוי." "שמענו," אמר אבי, "באנו כדי להבטיח בדיוק את זה." אחרי חמש דקות נכנס הוגו לחדר והביט במורגן מופתע. "את לא גרנולה?" הוא שאל. "איזו חדות הבחנה." אמרה מורגן, "היא בחופשה, נתנו לה חוזה חדש, אתה יודע איך זה. בכל אופן הבחירה בידך אבל אין לך שום סיכוי."

"תמיד המכשפות ואמרות את זה," אמר הוגו, "אבל זה אף פעם לא נכון." "הפעם זה אחרת." הבטיחה לו מורגן, "הפעם באמת שאין לך סיכוי." הוגו תהה למה הכלוב מכוסה בד ומשך בחבל מספר שלוש, מייד נפתח הכלוב ואבי שלח ידיים החוצה ותפס את הוגו המופתע. "הוגו, יש לך ולמברשת השיניים שלי דיבור צפוף מאוד." הוא משך אותו פנימה ונתן לו "ניסיון אחרון." או יותר נכון "אחרון, אחרון, חביב." "מה עכשיו?" שאלה מורגן כשחזרנו למטבח. אבי החל לשמן את החלקים המורכבים יותר של הארנק שלו. "טוב," אמרתי, "יש לי שכנים חדשים ממול."





קריאתו של קתולו

שאתה יודע יותר על טיבו האמיתי של היקום ועל הכוחות והיצורים השוכנים בו, אתה הולך ומאבד את שפיותך, כך שגם אם תשחק באופן גאוני תצא מזה חי אך מאושפז. מכיוון שבסופו של דבר המשחק בנוי כמלכוד שמטרתו לגרש את המפלצות העתיקות, אתה צריך ללמוד את לחש הגירוש וכדי ללמוד אותו אתה צריך לקרוא ספר מסתורין ורק אז לאבד שפיות בגלל הידע שצברת, בגלל הלחש שהטלת ובגלל שראית את המפלצות העתיקות - ובגלל שראית את המפלצות העתיקות - במלים אחרות, ניצחת ואתה מטורף. וכך, הדגש הוסב באופן טבעי ממשחק של חוקים ונקודות למשחק תפקידים טוב. המשחק יצא לאור בהוצאת Chaosium עטורת הפרסים, שהביאה לנו גם את Pendragon על פי אנדות המלך ארתור ו-Stormbringer על פי ספריו של מייקל מורקוק, שתורגמו עד כה לצרפתית, גרמנית, איטלקית, יפנית וספרדית וכרגע אין תוכניות לתרגמו לעברית, כך שהוא נשאר משחק לדוברי האנגלית שביננו.

וכמעט כל סופר אימה מודרני טוען כי הוא מושפע עד מאוד מכתביו (וספן קינג למשל). על פי לאבקראפט היקום הוא מקום גדול והאנושות מהווה חלק זעיר ממנו ביחס לכוחות האמיתיים שבו - האלים העתיקים. אז לאיפה נכנס המשחק? ובכן בקתולו אתה משחק בתפקיד חוקר, איש הגיל אשר גילה כמה דברים שאולי היית מעדיף שלא לגלות, דברים ששלחו אותך ואת ידידך לחקור את הלא-גודע ולהתעמת עם היקום העוין ועם ברואיו המזוויעים. ניתן לשחק את המשחק בשלוש תקופות שונות: שנות התשעים של המאה הקודמת, שנות העשרים או שנות התשעים של המאה הזו. מעבר לכך, חשוב לזכור כי אתם עומדים להתעמת עם יצורים אימתניים ועם זוויות שונות, כך שבסופו של דבר היא תמות או תצא מדעתה. נושא השפיות הוא הדבר המור ביותר במשחק שעושה אותו מיוחד גם בהשוואה למשחקי אימה אחרים. בקתולו, ככל

מאת: ערן בן-סער
"אנו חיים על אי שליו של בורות בלב ים האינוסוף השחור, בו לא נפליג רחוק. המדעים, כל אחד מושך לכיוונו שלו, פגעו בנו עד עתה רק במעט; אך ביום מן הימים, הצירוף של מידע פרוץ יפתח מרחבים כה מבעיתים של מציאות... עד כי דעתנו תיטרף עלינו או שנימלט אל עידן חושך חדש."
ה.פ. לאבקראפט
לא סתם הודפסה ציטטה זו של לאבקראפט על גב הספר "קריאתו של קתולו", משחק האימה המבוסס על כתביו של הסופר המופלא. ציטטה זו קולעת אל לב ליבו של המיתוס של קתולו, כי האמת על היקום ועל הקיום היא כה איומה וכה נשגבת מבינתנו, עד כדי כך שככל שנדע יותר כך נלך ונאבד את שפיות דעתנו. בכל אופן, הווארד פיליפס לאבקראפט (1890-1937), נחשב בעיני רבים לאחד מגדולי סופרי האימה של המאה העשרים,

"אל מבוך זה ירדו מאות גיבורים ואיש לא חזר." הקריאה ברייבשאדו את השלט בפתח המערה.

"אני חושבת שזה עלול להיות מסוכן." אמרה כארמה.

"מה גורם לך לחשוב כך?" שאלה ברייבשאדו וגירדה את קצה אוזנה המחודדת.

"מאות גיבורים ואיש לא חזר?"

"אני לא חושבת שיש מה לדאוג," אמרה ברייבשאדו, "אולי ירדו לשם מאות גיבורים אבל אנחנו גיבורות!"

"גיבורות להשכיר." העירה כארמה.

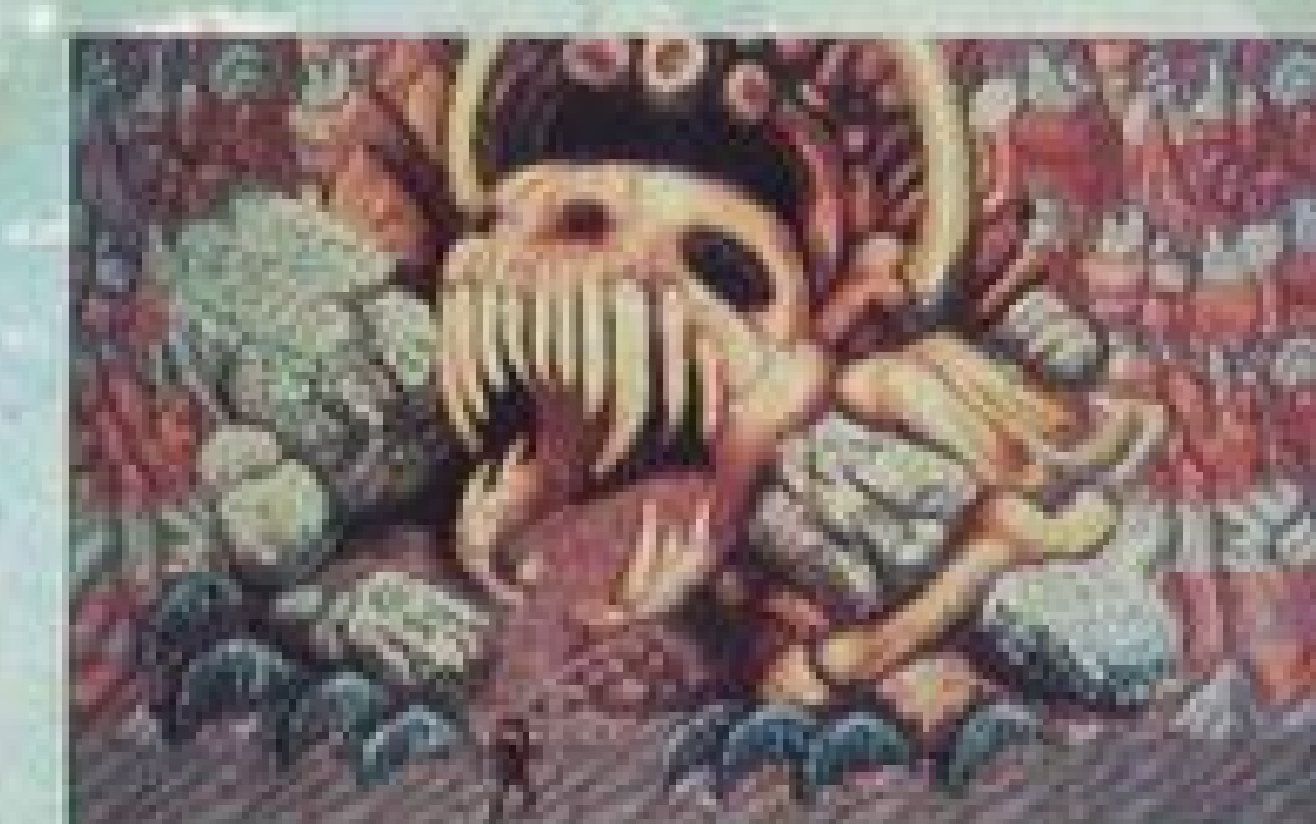
החמונים

גיבורות להשכיר



"לא," אמרה כארמה, "מאיפה הניסיון הזה?"
"אריק נתקל בהם פעם, הוא אומר שהם רק רוצים לראות אם יש לך עלים וכאלה." איש החילוון הקרוב ביותר, זה ללא המחוש חשמאלי, שלף סכין ארוכה. "אני חושבת," אמרה כארמה, "שכדאי לנו להאמין בזה מאוד, מאוד." בסופו של דבר השניים יחליט שנמאס לו ממבוכים רגילים ופשוטים והוא יתחיל לעשות את הבלתי צפוי - להפוך מבוכים להרפתקאות של ממש ולא למנוחה שבין ההרפתקאות האמיתיות. אם זה קורה, צפו לבלתי אפשרי ואל תהרגו את המפלצות כי יש להן מה לספר לכם. אל תקחו את האוצר וזו מלכודת ואל תפתרו את החידה כי יש דרך אלימה יותר לצאת מזה. "אני חושבת שזה היה גאוני מצדי." אמרה כארמה, "ללכת ולהיראות כמו המשיחה מהאגדות של הננסים הצהובים." "יופי, ממש יופי," אמרה ברייבשאדו והתנדנדה תחת משקלם הכבד של הארגזים. "מזל ששכנעתי אותם שהם צריכים להשמיד את אנשי החילוון בזמן שאנחנו שולחות את המתנות שלהם לעולם הבא, כדי לזמן את צוציק אל הננסים." "כארמה." "מה?" "תפסיקי לבלבל ותחילי לעזור."

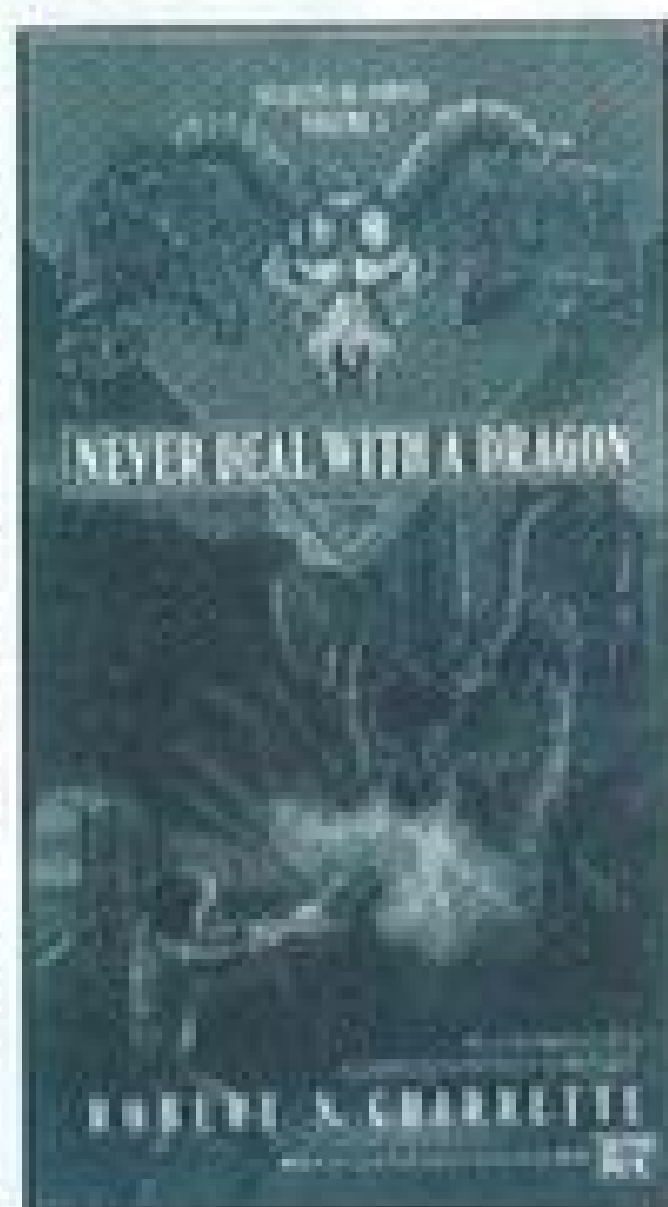
"נאחס, הכל בגלל שהתקמצנת לקנות את הדיו הבלתי נמחק, אפילו במים של הגמד ההוא."
העצה השנייה היא להצטייד מראש בציוד נגד מלכודות, בחבלי טיפוס, חבלי קשירה, חבלי משיח, יתדות ארוכות לאוהל, יתדות קצרות לערפדים, שמן, לפידים, מגילות קסם מגוונות, סכינים חדות, סולמות חבלים, מזון מיובש לשנתיים-שלוש, הרבה מים, סירה מתקפלת ושק (בשביל האוצרות, כמובן). כמו כן, מכיוון שבמבוכים יש בדרך כלל רק שלושה סוגים של סכנות אפשריות (מפלצות, מלכודות וחידות קטלניות), רצוי ניסיון רב כדי לטפל בכל הגורמים האלו.
"לדעתי," אמרה ברייבשאדו בזחירות, "הם לא מתכוונים להרוג אותנו." אנשי החילוון הנוראיים הזילו ריר ופסעו לעבר הלוחמות.



אוי הרפתקאות המבוך, כמה פעמים הרצנו אותן? כמה פעמים שלחנו קבוצות אל קרקעית האדמה בחיפוש אחר אוצרות ומוזרויות, כמה פעמים זחלו גיבורינו בחשיכה, כשאחד מהם אוחז בידו מפה ונר ומנסה נואשות לשכנע את כולם כי הם שמסתובבים במעגלים? כמה פעמים ספרנו עד עשר ועד שגמרנו כבר לא נשאר טרול לרפואה?
הרפתקאות מבוך, אגב, אינן מכילות רק מבוכים תת-קרקעיים, אלא הן יכולות לכלול גם מבנים כמו סירות הבנויות ממסדרונות, וחדרים שנכנסים גם הם לקטגוריה המבוכית.
העצה הראשונה שאפשר לתת למי שמתכנן להסתובב בין מאות חדרים, אלפי מסדרונות ומיליוני מלכודות - היא לצייד מפה. בנושא זה, אנו לא מתכוונים רק לשחקן אלא גם לרמות ולכן חשוב מאוד לקנות גיליון קלף משובת, דיו, נוצה באיכות טובה ומגורת נפט או מקור אור אחר.
"אוקיי, שאדו, כבר היינו בחלק הזה של המבוך," אמרה כארמה, "תראי הנה הגופה של טורף הגופות שהרגנו."
"איפה?" הרימה ברייבשאדו את ראשה מהמפה.
"שם, שם ושם." הצביעה כארמה, "וגם קצת שם."

מרוצלים בעברית

חברת אוליב תרגמה את "אל תתעסק עם דרקון", הספר הראשון בסרילוגיית סודות הכוח של מרוצלים, וניתן לרכוש אותו בחנויות הספרים. הסרילוגיה הזו היא הראשונה מבין ספרי המרוצלים הרבים ונציג חברת אוליב, דרור זיתוני, מוסר כי "התחלנו ונמשיך לתרגם ספרים ומוצרים למרוצלים כל עוד אנשים ירצו לשחק ולקדור בהם".



הספר מגולל את סיפורו של סם ורגו אשר אחותו נעלמה, והוא מצא את עצמו נמלט ונרדף בעולם המור של תאגיד-על, עולם בו הצעד השגוי הראשון שלו עלול להיות גם האחרון.

חדש של טרי פראצ'ט

Maskerade, ספר חדש מסדרת עולם הדיסק של טרי פראצ'ט, רואה אור בימים אלה, ועושה צחוק מכל עניין פנטום האופרה. העלילה מתרחשת בבניין האופרה של האנק-מורפורק - בניין ענק ואפל, מקום בו זמרות סופראנו צעירות ותמימות נגררות לגורל אכזר על ידי מוח מרושע עד מאוד... אך לא אבדה התקווה, סבתא רוח-שעווה, המכשפה המפורסמת ביותר בעולם הדיסק, נמצאת בקהל והיא לא מוכנה לסבול דברים שכאלו.

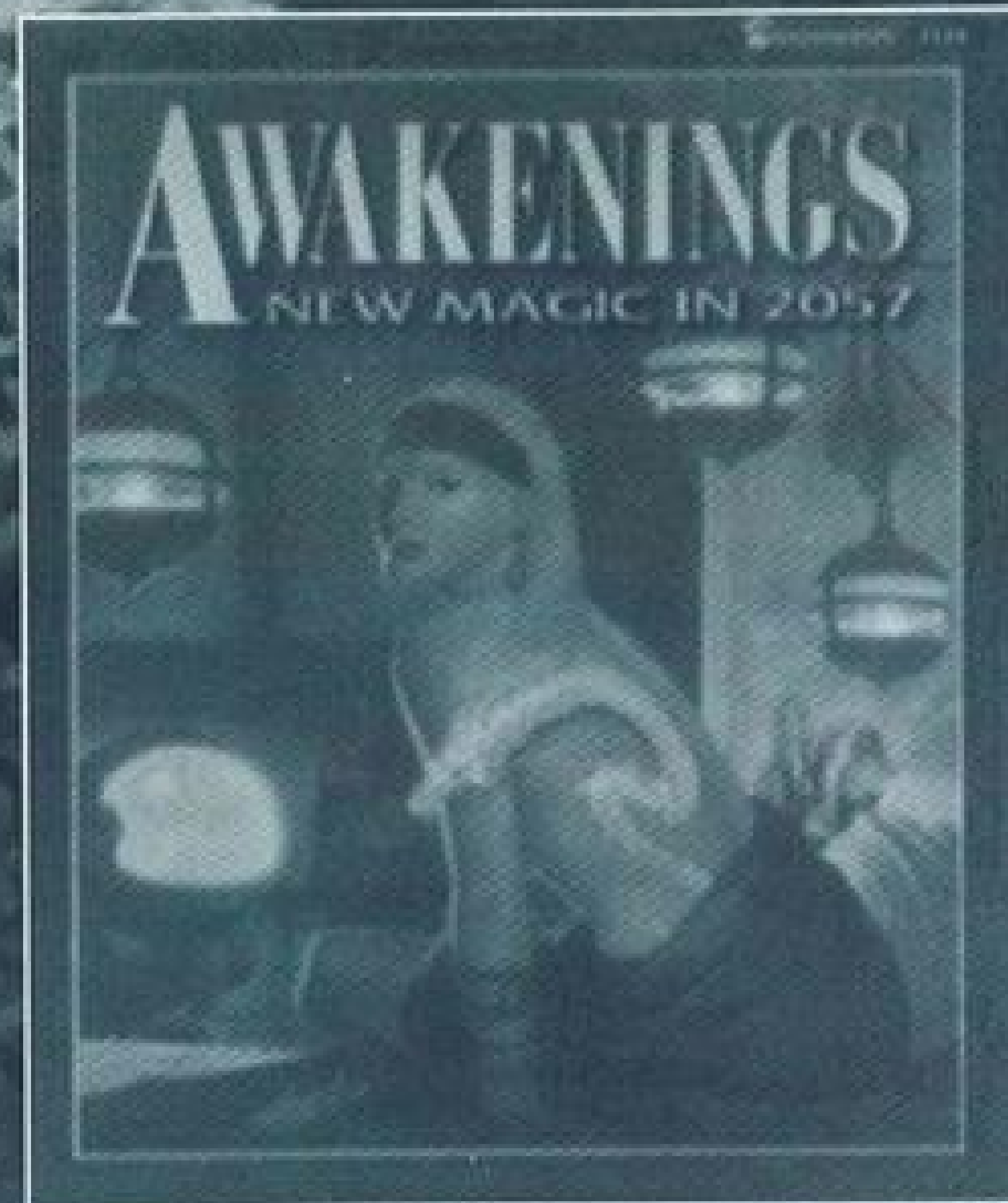


טורניר משחקים ישראלי

כמדי שנה, גם בפורים הקרוב, ייערך טורניר משחקי תפקידים. אלא שהפעם, כתוצאה מהתרחבות השוק, במקום ט.ד.י. (טורניר דרקונים ישראלי), ייקרא הטורניר ט.מ.י. (טורניר משחקים ישראלי). הטורניר ייערך בחסות חברת אוליב, יבואנית מרוצלים וחיילי החורבן. לפרטים: 09-8941248 או 050-553277.

כנס חנוכה של מועדון דמיה

מועדון דמיה, עליו סיפרנו לכם בעבר, ערך כנס בחופש חנוכה בבית ציוני אמריקה בתל אביב. הכנס נמשך ארבעה ימים וחולק לשני חלקים: ביומיים הראשונים נערכו קורסים והרצאות מגוונות. ערן בן-סער לימד מרוצלים למתחילים ולמתקדמים והרצה על הרעיונות שמאחורי Rolemaster ושיטת הגיבור. ניר שפיגל, שחקן קרב-טכ' ותיק, לימד את משחק הלוח הפופולרי וערך קרבות הדמיה מרובים. טל גוטמן העביר קורס מרתק על יצירת הרפתקאות קריאטיביות והנחיית משחק מתקדמת ודני זיסרמן לימד כיצד לבנות עולם פנטזיה, ומערכה שתהיה יותר מסתם סיפור או אוסף של הרפתקאות. ביומיים שבאו אחר כך נערכו טורנירים נושאי פרסים של חיילי החורבן, קרב-טכ' ומרוצלים ונערכה מכירה של מוצרים העוסקים במשחקי תפקידים של חברת מיצוב וחברת אוליב. מסתבר כי המועדון הקטן הופך את למועדון הרציני הראשון מזה זמן מה, ומי שרוצה להצטרף יכול לברר פרטים בטלפון 09-8941248, או דרך חברת אוליב.



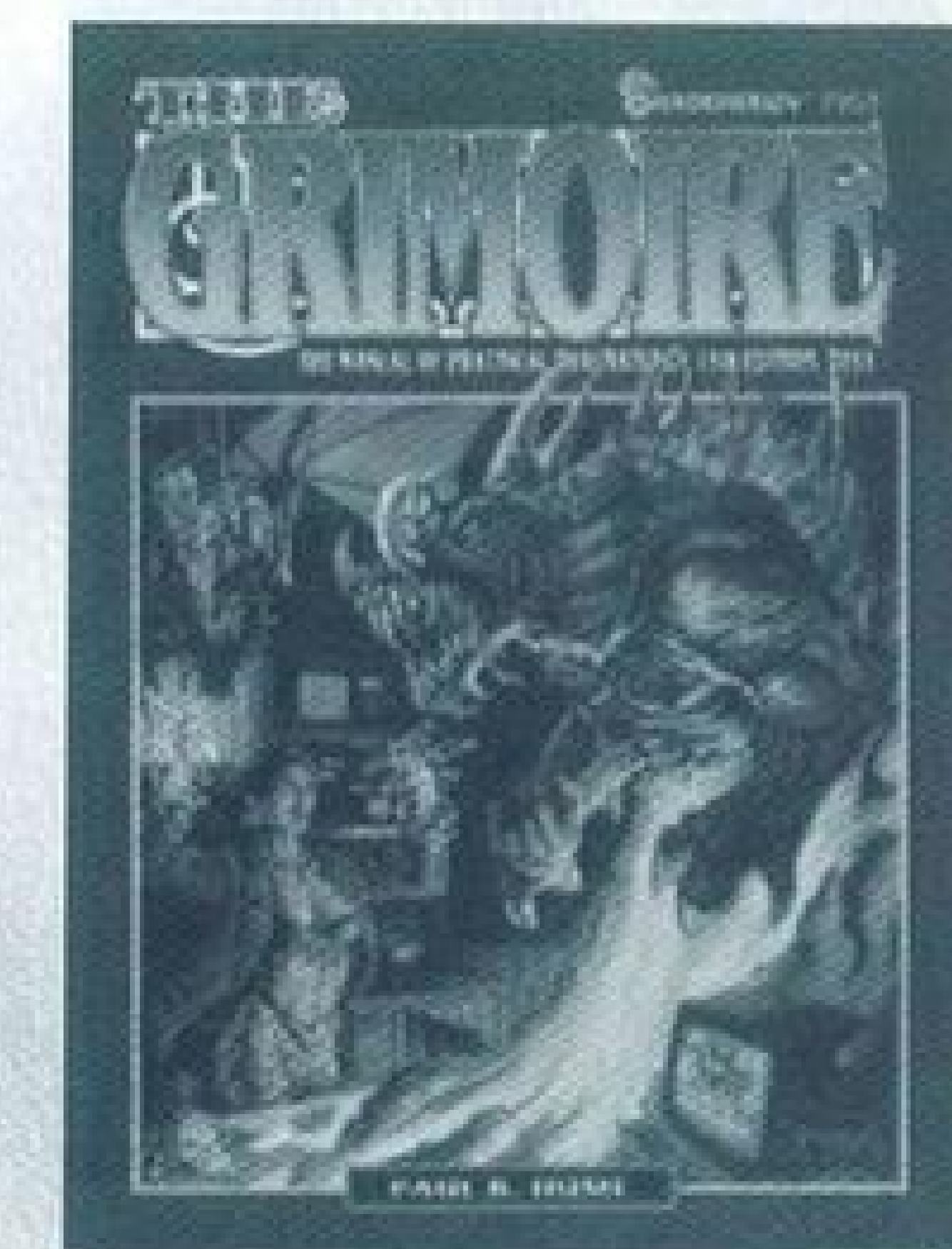
Fuzion - הצלחה או כישלון

דיווחנו לכם כי Bubblegum Crisis, המשחק הראשון של שיטת Fuzion, אשר פותח על ידי חברת Games Hero וחברת R Talsorian Games, יצא לאור, והוא מבוסס על סדרת אנימציה יפנית העונה לאותו השם. ובכן, למרבה ההפתעה המשחק נמכר היטב, אך מעטים מאוד משחקים בו באמת. מסתבר שחובבים רבים של שיטת הגיבור ושיטת Interlock קנו את הספר, רק כדי לראות כיצד פעל המיזוג בין השיטות השונות ועד כמה "אוניברסאלית" התוצאה. כעת, שוקלים להוציא משחקי Fuzion בתחומים קצת פחות מוזרים כמו סייברפאנק, סופר-גיבורים ופנטזיה.

The Grimoire

ספר הגניזה

מפרט על אלכימיה, רוחות חופשיות, ידירותיות וכל שאר סוגי הישויות. כמו כן, הוא דן במישור האסטרלי ובמישורים שמעבר לאסטרלי ובעוד נושאים רלבנטיים.



מעבר לכך, קיימים כאן מטילי לחשים חדשים כמו דרואידים, אשר יכולים להיות הרמטיים או שאמאניים שהטוטמים שלהם אינם חיות, כגון: הירח, האלון, הים, השמש ואחרים. וקיים סוג חדש של ידעוני - ידעוני יסודגאי, שהוא ידעוני הרמטי המקורב לאחר היסודות (אוור, אדמה, אש או מים) ומוגבל בהטלת לחשיו בדומה לידעוני שאמאני, וכן ששה כוחות חדשים

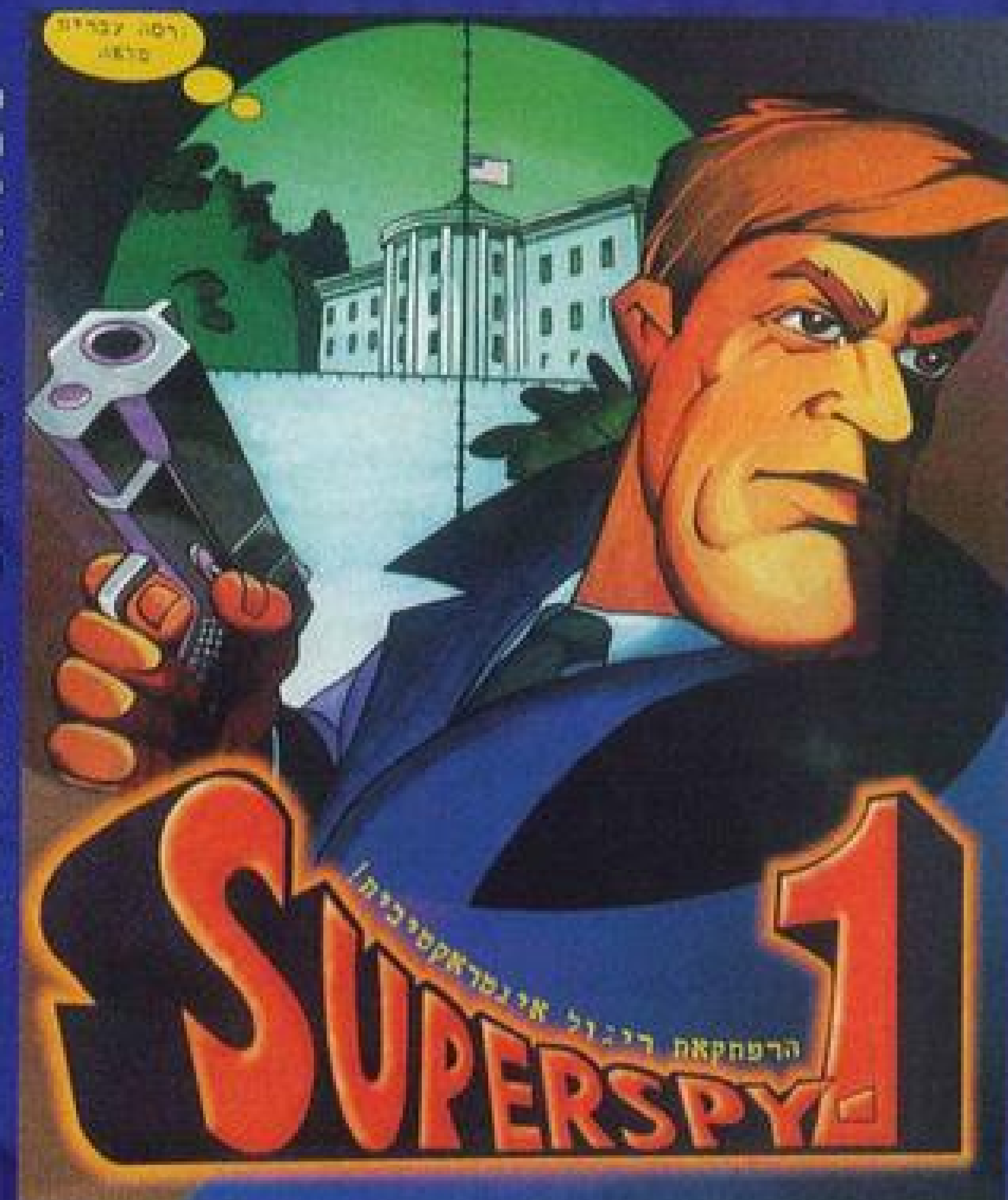
מאת: ירון קוגלר
למרות שאני משחק מרוצלים בעברית אין לי כוח לחכות עד שיתרגמו את כל ההרחבות שלו, ולכן את רובן אני קונה באנגלית ומסתדר איכשהו. לדעתי, ההרחבה הכי טובה היא ספר הגניזה (The Grimoire), שמרחיב את שיטת הקסם של מרוצלים ומוסיף עומק לדמות הקוסם או השאמאן הכלוא בעולם הטכנולוגיה.

מה לעשות, אני אוהב מטילי לחשים. גם ששיחקתי פנטזיה אהבתי קוסמים ולא לוחמים או גנבים, שהרי ככלות הכול, יש קסם מיוחד בעיסוק בעל-טבעי. ולכן, כשעברתי למרוצלים התחלתי לשחק קוסם הרמטי, ומאז זו הדמות הקבועה שלי. מלבד כתיבה תיאורטית על הצדדים השונים של הקסם כמו על האופן בו גדל ילד קוסם, על הקשר בין הקסם לדת, בין הקסם לחוק ובין הקסם לעולם העסקים - הספר מספק רשימה מעניינת על האנשים המפורסמים בעולם הקסם, ותרומה עצומה של חוקים חדשים ואפשרויות חדשות למי שרוצה לשחק בתור קוסם, לא כל שכן, על כמות גדולה של לחשים חדשים מכל הסוגים.

הספר מספק חוקים על תכנון קסמים מקוריים, על מציאה או ייסוד קבוצות קוסמים, נהלים של טקסי קבלה לחוגים גבוהים של קסם ומידע על מטה קסם שהוא סוג חזק של קסם השמור רק לקוסמים גבוהים, מרחיב את חוקי הקסם הטקטיים,

SuperSpy

כולכם מבוטרים!



מאת: מיכאל לוגסי

משחקי המחשב של היום מתחלקים לשני סוגים - אלה המלווים בסרטי וידאו ונותנים לשחקן מעט מאוד אקשן, ואלה הנותנים אקשן בשפע. SuperSpy החדש, מבטיח סוף סוף לשלב בין שני האלמנטים.

אתה משחק בתור סופר-מרגל, סוכן ותיק ב-FBI, אשר נחלק לעזרה במשימה מכרעת, משימה שכישלון בה יהיה סופו של הסוכן. למרות כל הניסיונות לשלחה ולהשמדה בחלל, הנובה נגנבה על ידי טרוריסטים בעלי זהות לא ידועה, שעשו זאת דרך מעברים ודרכים מאובטחות, כשהדבר מסכן את האנושות כולה. הנובה, למי שלא יודע, מסוגלת ליצור חיידקים בתאוצה מוגברת ואם היא תגיע למערכת המים, היא תתפשט ותתרכב עם ותהרוג כל יצור חי תוך שניות מועטות. חקירה קצרה גילתה כי בפרשה מעורב סוכן FBI לשעבר, מי שהיה שותפו של הסופר-מרגל ועד שזה חיסל מספר אנשים בניגוד להוראה מגבוה, ישב בכלא וסולק מהמדינה.

השותף, שתמיד קינא בניגורו, מציב בפני ידידו אתגר מיוחד, מלא בחידות ומכשולים. המנשק שבעזרתו תשלט על הדמות פשוט וקל, ויורכב מחץ עיקרי אחד שישנה צורתו בזמן שהוא מונה על "נקודות חיות"

במסך, לדוגמה - חץ שיוצב על אדם מסוים יהפוך לפה ויאפשר להתחיל בשיחה. שלבטח תגוב רמזים ומידע בקשר להמשך העלילה. החץ יהפוך ליד כשהוא מונה על דלת כדי לפתוח או לסגור אותה, או כשהוא יהיה בקרבת חפץ שניתן להרימו ולהוסיפו להפצץ האישיים. בתחילה, המזוודה שלך כוללת חפצים בסיסיים לביצוע המשימה, כגון: משקפיים מיוחדים למבט אולטרא-אדום וראיית לילה, ערכה לפירוק פצצות ומורכבת

ממברגים, מקדחות נסענות ומפתחות, יומן רישום ומכשיר קשר למפקדה הראשית - לפרטים מעודכנים והתפתחויות בסיפור. תזווה יכולה להתבצע בשני אופנים - על ידי החץ כשבעזרתו נעים לכיוון פתחים ומעברים במסך, או באמצעות מכשיר השיגור עמו תגיע למקומות החוקים יותר תוך שניות. בין סצינה לסצינה, משולבים חידה קלילה, קטעי פעולה נחמדים ואפשרות צפייה בסרט אנימציה על מה שהצלחת להשיג ומה שמצפה לך בהמשך (קטע ממהדורת חדשות, מבט מגבוה על בסיס האויב או ישיבת מנהלים באחת המפקדות).

"מחשבת", המייצגת הרשמית של המשחק בישראל, עשתה נפלאות בהוספת גרסה עברית לכותר, היות והקולות אותנטיים ומותאמים לתזוזות השפתיים המצוירות, בהקלטה איכותית.

פרט לכך, בתוכנת ההתקנה תבחר בשפה הרצויה למשחק, מה שמבטיח הנאה גם מצד השחקנים הצעירים יותר, המתקשים בשפה האנגלית, ובמיוחד בקווסטים, המשלבים סקסט רציני ועלילה חשובה לביצוע כל הפעולות ולעזרה בפתרון החידות. חברת "מחשבת" גם השקיעה לא מעט בסאונד, ושילבה מוסיקה שקטה ונהדרת המתאימה למוצר המיוחד הזה, שבהחלט שווה קנייה.

שירים וסיפורים שכיף לשחק איתם...

כן. אתם מוזמנים לשיר ולהקליט, לשמוע ולראות סיפורים מרתקים, לצאת למשחקי הרפתקאות כנגד כל הסיכויים... נראה אתכם!



גילאי 5-9
סוד המלך

- משחק הרפתקאות חינוכי אינטראקטיבי
- מסע בארץ קסומה מלאה באגדות והרפתקאות
- מגוון משימות ללימוד ומרגול
- אנימציה ייחודית

גילאי 4-14
ציפור הנפש

- על פי ספרה הנודע של מיכל סנונית בגרסת מולטימדיה אינטראקטיבית מהנה
- אנימציות מרהיבות
- מגוון משחקי דמיון ומחשבה

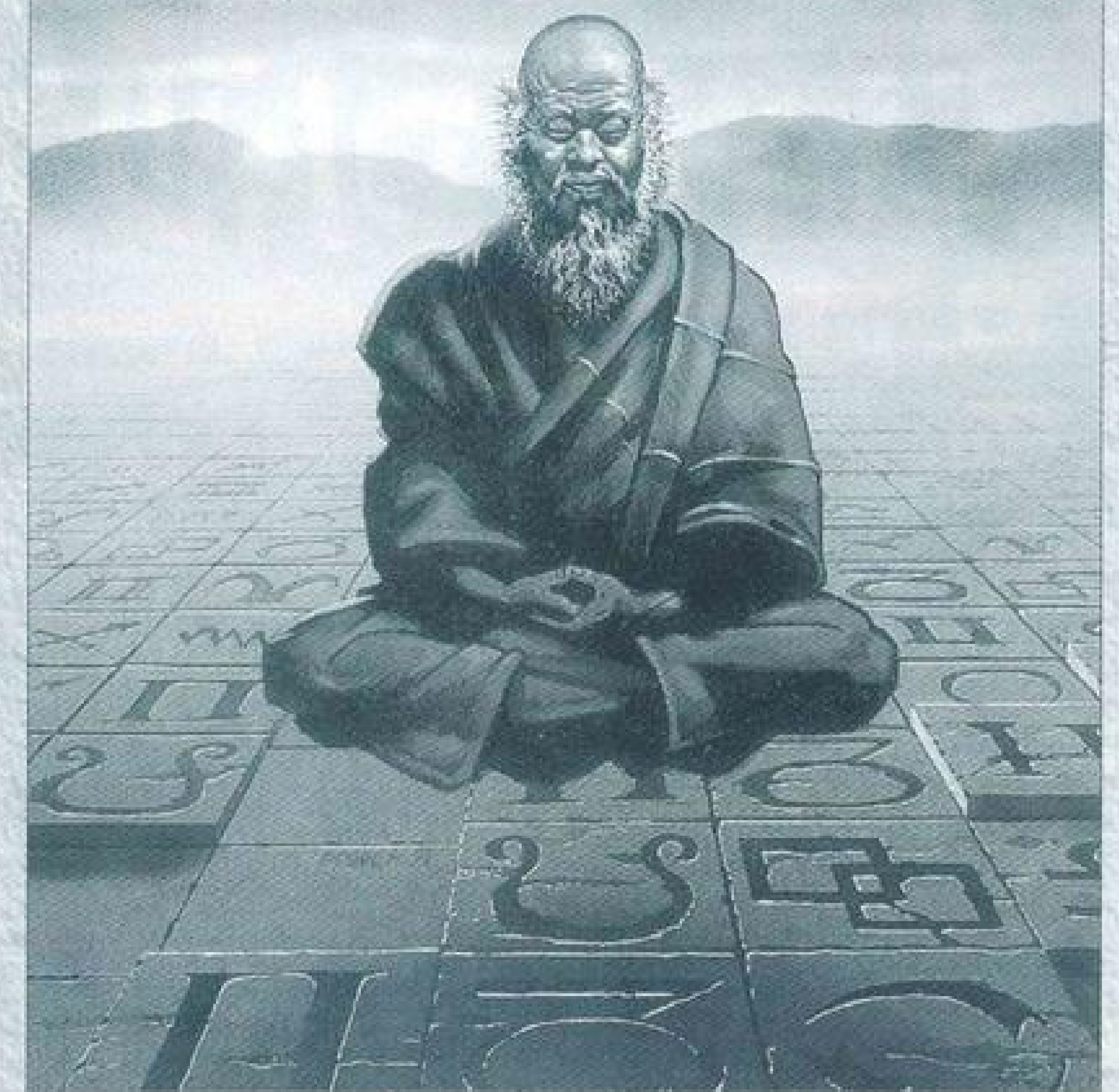
גילאי 3-9
מיץ פטל

- סיפור ילדים אינטראקטיבי על פי ספרה המפורסם של חיה שנהב
- מגוון משחקי דמיון ומחשבה
- אנימציות מרהיבות
- מוסיקה ואפקטים

גילאי 4 ומעלה
שירים ומקליטים עם דודו זר

- הגשם חלום - להיות זמרת אמיתית
- 30 שירי ילדים המבוצעים על ידי דודו זר מפרפר נחמד, בליווי אנימציה

להשיג ברשת חנויות **BUG Stone** ובחנויות המחשבים והספרים המובחרות
שיווק והפצה: באג מולטימדיה בע"מ, רח' כנרת 13 בני ברק, טל: 03-5794711



למכירה

- ✓ למכירה סגה עם זוג שלטים, זוג קלטות (ששוויין 600 ש"ח), שנאי וחיבור לשלוויה, הכל במחיר של 450 ש"ח. עידן, 06-528652.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: סיימון 1, לבד בחשכה 1, RAYMAN-1 WING COMMANDER. מוכן להחליף במשחקים: TIME COMMANDER, COMMAND AND CONPER. אדיר, 03-5595230.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב 2 + 2 ג'ויסטיקים + המשחקים פיפא עם 2 ג'ויסטיקים ומשחק + טטריס 32 משחקים + משחק המחשב פיפא 94, כל זה במחיר מציאותי! עידן, 03-6319725.
- ✓ למכירה לארי 6 + פתרונות למשחק ב-90 ש"ח ובטירתו של דוד מוח ב-50 ש"ח. עומרי, 09-9523362.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: WITCHAVEN ב-10 ש"ח, TERMINAL VELOCITY ב-30 ש"ח, PRIMAL RAGE ב-50 ש"ח, FLIGHT UNLIMITED ב-50 ש"ח, למכירה משחקים על גבי CD-ROM: MARIOT המחשב על גבי CD-ROM, דורר ערד, 03-6312152.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר שעוד לא הגיעו לארץ כגון: FIFA 97, NBA LIVE, עידן ועוד. גיה, 03-6425553.
- ✓ למכירה משחק המחשב MARIOT על גבי CD-ROM, דורר ערד, 03-6312152.
- ✓ למכירה תקליטורים מחיר: SPHAT, WHO KILD TILOR FRANCE ותקליטורים מהארץ: סיימון 1 ו-WITCHAVEN. מוכן להחליף את המשחקים הנ"ל תמורת טריפר וגבריאל ניט 2. אסף שטיינר, 04-8445298.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים ישנים וחדשים על גבי CD-ROM: STAR, QUAKE, DEADLOCK, TERA-NOVA, AFTERRLIFE, CONTROL 3, DEADLINE ועוד. נתנאל, 03-7525549, בין השעות 16:00 ל-22:00.
- ✓ למכירה מודם/פסק 14.400 מהיר במצב מעולה 250 ש"ח בלבד. נתנאל, 03-7525549, בין השעות 16:00 ל-22:00.
- ✓ למכירה המשחקים: ALON IN THE DARK 2 המקורית ב-70 ש"ח, ALON IN THE DARK 3 (לא באריזה), ויומו של הסנטקל באריזה מקורית ב-65 ש"ח. משה, 08-8566614.
- ✓ המשחקים הכי יפים במחירים הכי זולים: 3D DUKE ב-28 ש"ח, WARCRAFT 2 ב-25 ש"ח, QUAKE ב-19 ש"ח, NEXEN ב-22 ש"ח, ABUSE ב-18 ש"ח, NORMALITY ב-14 ש"ח, ועוד הרבה קודים. שמוליק, 04-85534581.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי ה-PLAY STATION, GEX, RAYMAN, ובייסבול, החל מ-250 ש"ח. אלעד, 04-8229308, בין 16:00 ל-18:00.
- ✓ למכירה/החלפה המשחק הבא על גבי CD-ROM: "RISE OF THE ROBOTS" ב-25 ש"ח. יניב, 03-6313114, אחרי 20:30.

למכירה

- BATTELES GREAT NAVAL ב-10 ש"ח, ENTOMORH ב-30 ש"ח, RAYMAN ב-80 ש"ח, SSF2T ב-10 ש"ח, RISE ב-10 ש"ח, שרלוק הולמס ב-25 ש"ח, קירנדיה ב-10 ש"ח, מסדרון 7 ב-10 ש"ח ושולייט המכשף ב-10 ש"ח. עידן, 06-528652.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM במחירים מדהימים! הוגו 4 ב-100 ש"ח, MORTAL KOMBAT 3 ב-200 ש"ח. אוהד, 03-6478145.
- ✓ למכירה MEGADRIE עם 4 קלטות, בינהן: מורטל קומבט, פיפא, במחיר מציאה של 500 ש"ח. נא להתקשר לשי, 03-7392938.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר שעוד לא הגיעו לארץ כגון: FIFA 97, NBA LIVE, ועוד ועוד. גיה, 03-6425553.
- ✓ למכירה משחק המחשב MARIOT על גבי CD-ROM, דורר ערד, 03-6312152.
- ✓ למכירה תקליטורים מחיר: SPHAT, WHO KILD TILOR FRANCE ותקליטורים מהארץ: סיימון 1 ו-WITCHAVEN. מוכן להחליף את המשחקים הנ"ל תמורת טריפר וגבריאל ניט 2. אסף שטיינר, 04-8445298.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים ישנים וחדשים על גבי CD-ROM: STAR, QUAKE, DEADLOCK, TERA-NOVA, AFTERRLIFE, CONTROL 3, DEADLINE ועוד. נתנאל, 03-7525549, בין השעות 16:00 ל-22:00.
- ✓ למכירה מודם/פסק 14.400 מהיר במצב מעולה 250 ש"ח בלבד. נתנאל, 03-7525549, בין השעות 16:00 ל-22:00.
- ✓ למכירה המשחקים: ALON IN THE DARK 2 המקורית ב-70 ש"ח, ALON IN THE DARK 3 (לא באריזה), ויומו של הסנטקל באריזה מקורית ב-65 ש"ח. משה, 08-8566614.
- ✓ המשחקים הכי יפים במחירים הכי זולים: 3D DUKE ב-28 ש"ח, WARCRAFT 2 ב-25 ש"ח, QUAKE ב-19 ש"ח, NEXEN ב-22 ש"ח, ABUSE ב-18 ש"ח, NORMALITY ב-14 ש"ח, ועוד הרבה קודים. שמוליק, 04-85534581.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי ה-PLAY STATION, GEX, RAYMAN, ובייסבול, החל מ-250 ש"ח. אלעד, 04-8229308, בין 16:00 ל-18:00.
- ✓ למכירה/החלפה המשחק הבא על גבי CD-ROM: "RISE OF THE ROBOTS" ב-25 ש"ח. יניב, 03-6313114, אחרי 20:30.

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

נותנת לי להיכנס! נתקעתי במשחק קינג קוסט 7 (מסע המלך 7) איך מכינים מים סדויים? בתמורה אתן עזרה ממשית במשחקים קירנדיה 3-1 בכל הגובלינים, בכל מסעות המלך, במסע בחלל ובסימון 1,2. כתובת: ת.ד. 15346, ראשון לציון.

הצילו

✓ ממש זקוק לעזרה נואשות לטיפים ל-GABRIEL KNIGHT 2 + ULTIMA 8-1, POLICE QUEST SWAT +, תמורה אעזור בסימון 1, סם אנד מקס, אינדאנה ג'ונס באטנלטים ועוד כל מיני משחקים. דניאל, 03-9013099.

✓ זקוק בדחיפות לעזרה במשחקים: "פרדי



מעוניין

- ✓ מוכן לעזור במשחק הידוע SHANNARA. אהוד, 06-942569.
- ✓ מעוניין להשיג את סים סיטי 2000 ומנה-רייס 2. אלעד, 02-5869154 (לא בשבת).
- ✓ מעוניין לרכוש גיליונות ישנים (לא מאוד) של WIZ ומוכן לשלם עבור כל גיליון במצב טוב - 4 ש"ח.
- ✓ הגיליונות המבוקשים הם 44-53 ומטה. הצעות לשלוח לכתובת ת.ד. 15346, ראשון לציון.
- ✓ מעוניין לצרף מספר מוגבל של חברים למועדון החירונים והשאלונים הראשון מסוגו במדינה. המועדון ישלח כל שבועיים מספר שאלונים בנושאים שונים לחבריו, החברים יענו על השאלון וישלחו אותו חזרה למערכת המועדון, או נבדוק אותו והפותר שצבר את הניקוד הגבוה ביותר יזכה לפרס הקשור למחשבים (משחק על גבי תקליטורים ו/או ספר מחשב). מהרו עוד היום לשלוח בקשה להצטרפות לת.ד. 15346, ראשון לציון.

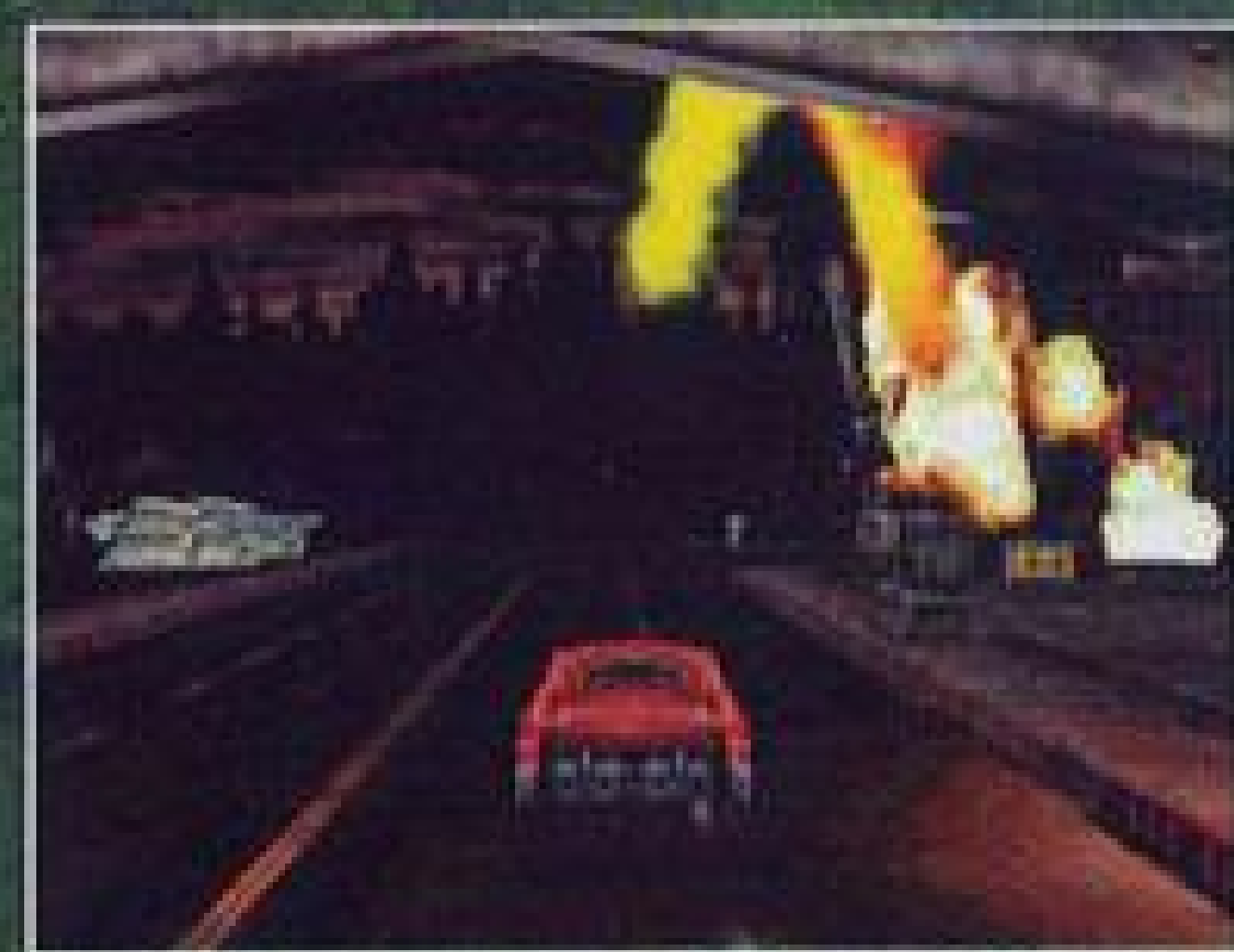
משחקי תפקידים

- ✓ מחפש שחקנים או מנחי משחק בני 14-16 ל-SHDOWNRUN, BATTLE TEACH או חייל התורבן, באזור תל אביב. דניאל, 03-5519389.
- ✓ הדד, 03-5536236.
- ✓ שחקן מחפש קבוצה ו-GM מנוסים בסביבות גיל 15 למשחק SHADOWRUN או MERP. תומר, 03-6472544.
- ✓ שחקנית בעלת ניסיון מעוניינת להצטרף לקבוצה בגילאי 18-15 באזור בנימינה/זכרון יעקב/פרדס חנה. המשחקת AD&D, D&D או כל שיטה אחרת. נטשה, 06-6389610.
- ✓ פרקס" ו"מסע המלך 1". בתמורה אעזור במשחקים מסע המלך 2,5,6,7 וסימון המכשף 1,2. אלעד בר-איתן, 06-338195.
- ✓ תקוע ויבלות במשחק "אי הקופים 1". בתמורה (או סתם למי שרוצה), אשמח לעזור במשחקים: סיימון המכשף 1, קירנדיה 1 וב-1 DUNE. אריה, 02-9961914.
- ✓ הצילו! איפה אני משיג עוד מטבע לצאת מהאי של קנוק ב"בחזרה לזורקי"? 2. איך מגיעים לעיר התת ימית של HYDROS באולטמה 8 ומה קורה לפוקס של XAVIAR? הדד, 03-5536236.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק POLICE QUEST בתקליטור מספר 3, בקטע שבו מוחזק בן הערובה. בתמורה אוכל לעזור במשחק: FULL THROTTLE. גל, 03-7399713.
- ✓ נתקעתי במשחק עולם הריסק באמצע ACT 2 מבקש עזרה דחופה ודרייה! ואיך אוכל להיכנס לפסיכיאטר? הפקידה לא

המלחמות של בריטניה הן טעות, וכי יש לפעול במהירות כנגד הממשל כדי למנוע אי נעימויות נוספות בעתיד.

יותר זה מכון לקהל המבוגרים, אלו שחיו בתקופה ההיא, למרות שלפי הדיוק העצום בפרטים ובמקומות, גם צעירים יותר ימצאו בו עניין היסטורי מיוחד.

המשחק צפוי לצאת רק בעוד כחצי שנה, ולמרות שאינו משלב קטעי וידאו מיוחדים, הוא צובר תאוצה מיוחדת באמצעות פרסומי החברה וקבוצות העיון הענקיות שמוקמות בעקבותיו.



Realms of the Haunting סנדלים תנכיים

⊙

מפיץ: Interplay

אם אתם משוטטים קבועים באוטוסטרדת המידע ובאתרי משחקים, בוודאי כבר נתקלתם באחת מהפרסומות של Interplay העוסקות בכותר זה...

בפרסומות אלה מבטיחה Interplay - לספק את משחק האימה הטוב ביותר, בשילוב קטעי אלימות חריפים בהשראת התנ"ך.

המשימה היא למצוא אבידות ושרידים מלפני 14 אלף שנה, ואבירים, שבעתיד עלולים לסייע לרשעים בחיסול האנושות כולה.

וכך, תוך תזוזה מדהימה בסביבה תלת ממדית, אשר מתפרסת על פני 500 חדרים, בשילוב מוסיקה המשתנה בהתאם לאווירה ואפקטים קוליים מצוינים, מתפתח משחק פעולה, שקטעי הווידאו המיוחדים בסוף כל אחת ממשימותיו פשוט ידהימו אתכם.

Propaganda התעמולה בעיצומה

⊙

מפיץ: Virgin

עולם התעמולה הוא מושלם לעלילת משחק מחשב, וג'ק הלה, החייל שפרש, יודע איך לנצל את העניין לטובתו.

תוך שבועות ספורים, הוא מקבץ אחריו המון מאמינים הדוגלים ברעיון כי כל

מתכנתי INScape ניגשו לעבודה מתוך אותה קונספציה, ומביאים את SAFE CRACKER לכל מי שנהנה במיוחד לפרוץ כספות או לפצח אתגרים מחשבתיים עם תיבולן פלילי.

בהרפתקה זו, אתה משחק בתור מפקד אבטחה בחברה גדולה אשר עובר מבחני קבלה לעבודה. לאחר שעברת את המבחנים הראשונים והראיונות, תצטרך לעבור מספר תרגילים ומבחנים מעשיים כדי להוכיח שאתה מתאים, ובין היתר תצטרך לפרוץ לבתים ולפתוח ארונות ומגירות.

וכך, כשהוא בנוי בגרפיקה חדה ומדויקת SAFE CRACKER מבטיח כ-35 כספות שונות ומגוונות מסוככים, שלבטח ירתקו את כל המתעניינים בתחום.



מאת: מיכאל לוגסי

⊙

Sub-Culture Heal The World

מפיץ: Virgin

מה שדי מעצבן במשחקי מחשב חדשים הוא הדמיון הבולט לכותר קודם, אם באלמנטים של עלילה, אם באלמנטים של מנשק - כך או כך, חוסר המקוריות מכרסם ביכולת שלו לרתק אותנו למן הרגע הראשון.

למזלנו, מדי פעם יוצאים לשוק משחקים כמו Sub-Culture ומוכיחים שנותרו עוד המון הזדמנויות ורעיונות שטרם נחקרו.

המשחק מציב אותך בלב ליבו של מאבק ממושך בין בני האדם על מרחב מחייה ומשאבי קיום, בעידן בו המין האנושי מזהם והורס את איכות הסביבה בה הוא חי.

משימתך "הפשוטה" היא להביא את הצדדים היריבים לאחוזה ושלוש, לשלב את שתי הטכנולוגיות והמידע שהשיגה כל קבוצה, וליושם אותו במחקר מקיף על ניקוי הכוכב - פקודה המצריכה פעולות ארוכות שיעניקו לשחקן שפע אלמנטים מעניינים.

וכך, כשהוא משלב גרפיקה עוצרת נשימה וצליל מרשים במהלך עלילה מרתקת, Sub-Culture של Virgin מבטיח הרפתקה שתחזיר את האור החסר למשחקי ה-PC.



במהלך המסע, דרך ביקור מהיר בכל אחד מעשרת העולמות, נתקלים בלא פחות מ-60 דמויות שונות ו-17 גזעים, אשר יכולים להאיש או להגביר את קצב החיפוש על ידי מתן רמזים ועצות מועילות.

מה שנחמד כאן, הוא שבהיעדר אפשרות להתווכח ולשכנע חייזרים אחרים



SpaceBar תלחצו על רווח

⊙

מפיץ: Rocket Science

ממבט חטוף, ניתן להבין כי כותר זה שם דגש על הצד המוזר שבחיים. מדובר במסעו של אדם משועמם בעקבות חיזור אלים - והכל, מסביב לעולם המעוצב בסביבה תלת ממדית מצוירת, המאפשרת תזוזה חלקה בסגנון DOOM.



⊙

Safe Cracker מפצחי הכספות

מפיץ: Inscape

כל כמה חודשים, מגיע אלינו משחק שמכוון אל שכבה מצומצמת מאוד של אנשים ותחביבים (וכותרים כמו, PBA Bowling ו-Trophy Bass הם דוגמאות מצוינות לכך).



Nitro Racers תנו גז!

⊙

מפיץ: Studio 3DO

כל מי שמסתובב במרכזי מכונות וידאו ותיקים, בוודאי מכיר את המשחק הזה.

משחקי מחשב - מהרגעים האחרים!

משחק הטניס המציאותי ביותר שנוצר.
"גביע דיוויס" - התחרות האמיתית על גביע העולם

"משחק הטניס המציאותי ביותר שנוצר!"

- טכנולוגיית "Morphing" המדויקת והמאפשרת גרפיקה במידת שלמות
- אפקטים קוליים וזיכור הקולות
- זרימה מציאותית
- 48 דמויות שונות
- מנגנון זמן, היסטוריה וטבלות

משחק גביע דיוויס טניס

PC CD-ROM

הדקה ה-90

משחק הכדורגל וסימולטור הניהול הקרובים ביותר למציאות!

- יכולת משחק רבת משתתפים
- זוויות צילום בלתי מוגבלות
- כל אפשרויות מזג האוויר
- קריינות משחק מלאה
- אפשרויות ניהול

מרה מדיה

סוף סוף
משחק הכדורגל וסימולטור הניהול
האמיתי והיחידי!!!



מדיה פלוס מקבוצת גלובוס-יונייטד וידאו. ת.ד. 8236, א.ת.ה. נתניה, 42504.
טל: 09-885-3535, פקס: 09-885-3511, E-mail: mdiaplus@netmedia.net.il

משחקים באמצע הדرد

מחשב. כעת, הגיע הזמן לשינוי והכותר החדש שהיא מציעה באמת עושה את ההבדל.



אמרו שלום ליצורים החמודים, לאנימציות וולט דיסני ולעלילה המסובכת והמורכבת שהכרתם בעבר (אפילו לא תפגשו את המלך גראם), והתחילו להתרגל למשחק תלת ממדי מושלם המאפשר גיוס פשוט והוספה של שלל דמויות ויצורים, אשר אמורים לתת לך מושג כלשהו על המקום והזמן בו אתה נמצא.

בכל אופן, מוטב להשאיר אתכם במתח עד כמה שאפשר (מה גם שסיירה לא גותגת להרבה מידע לצאת לעיתונות), ולאפשר לכם להביט בתמונות ולחכות בסבלנות.

Drowned God טעות לעולם חוזרת

מפיץ: Inscape

מנגנון הצבע ולחץ, רוזלוציה גבוהה ומדויקת ועלילה מיוחדת - כל אלה מאפיינים את גרסת ההדגמה הראשונית של הכותר החדש מבית Inscape.

בכותר זה, מוצאו של האדם הוא בהתפוצצות אטומית גדולה, בה קמו מספר אנדרואידים והרכיבו נוסחאות ליצירה המונית של יצורים חסרי בינה רצונית כלשהי - בני האדם.

מטרתך, כאדם נוסף במשחק, היא לסייר בארבעה עולמות, למצוא בכל אחד מהם את הפרט המבוקש, ובסופו של דבר להרכיב את כל אלה, במטרה לעזור לבני האדם להחכים ולהגיע לטכנולוגיה ולכלכלה של סוף המאה ה-20.



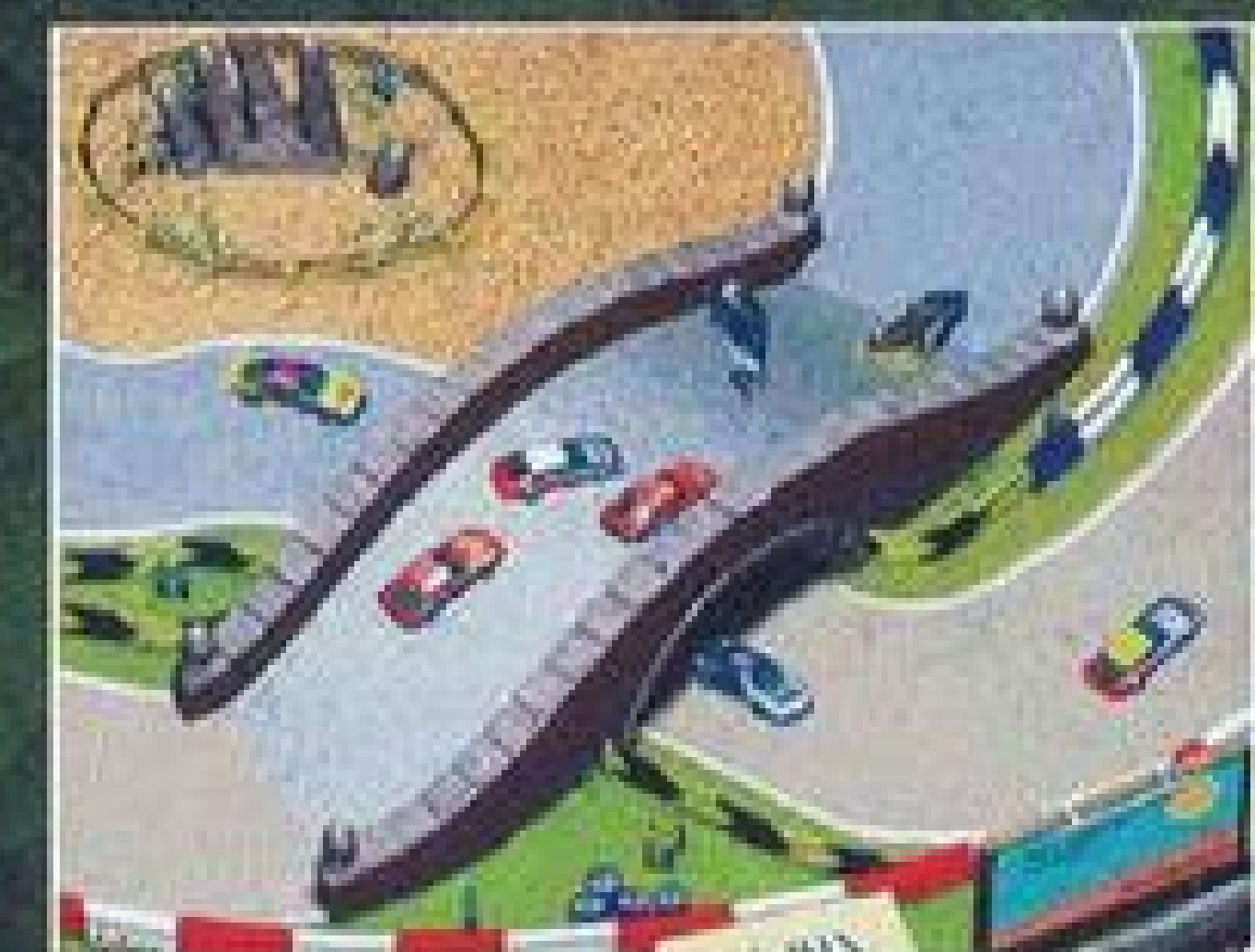
קרח והרבה בוך. המטרה פשוטה - לחצות את קו הסיום ראשון לאחר 5 סיבובים. הכלי העיקרי - NITRO, מעין שילוב של הזרקת דלק מהירה ולחיצה מואצת על דוושת הגז, מבטיח להעיף את הרכב הרחק מעבר למתחרים.

וכך, תוך שילוב של אנימציה מעולה לכל מכונית, סיבובים, פניות, התהפכויות ומהירות מדהימה - משחק זה הוא ללא ספק, המירוץ המשובח ביותר בו נתקלתי.

King Quest: The Mask of Eternity יותר מעוד פרק...

מפיץ: Sierra

אפילו יוצרת הסדרה, רוברטה וויליאמס, מסכימה כי עניין "מסע המלך" כבר הובן ויושם מספיק פעמים במשחקי



מדובר במירוץ מכוניות מהיר, שנותן לשחקנים ולפחות באופציה של הרזולוציה הגבוהה, לראות את כל המסלול אותו יצטרכו לסיים כמה וכמה פעמים.

כל אחד מהאזורים מלא ברמפות, בורות וגשרים, ויכול להיות בנוי מאספלט,

עכשיו קבלו את המנה העיקרית

MAX

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™

ליצור לשלוט ולהרוס.

משחק מלחמה ואסטרטגיה המאפשר להגיב בזמן
אמיתי או לפי תור. אתה קובע את סדר הכוחות
באוויר, בים וביבשה.
אתה שולט בקצב המשחק ומתאים את מהירות התגובה
ליכולת האישית שלך.
הגרפיקה מטריפה והביקורת מהללת:

"לקחת את המשחק ל-MAX"
(מתוך Strategy Plus)

"C & C עם יותר חכמה"
(מתוך Eitachon Pc Zone)

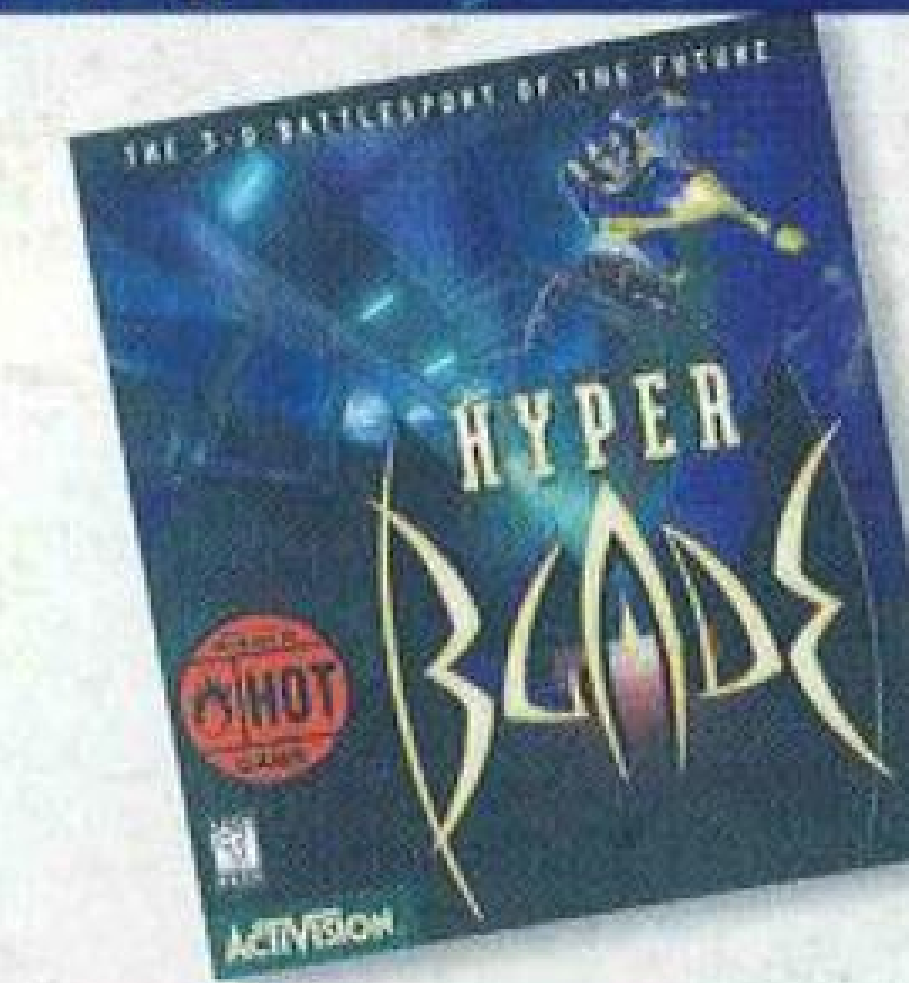
עוד מהד-ארצי מולטימדיה



זו מלחמה אחרת לגמרי. חובה למי שכבר התמכר. המשחק משלב
שלושה ואגרים של משחקי מחשב סימולטור, פעולה ואסטרטגיה.
הכלי שלך הוא מטוס קרב אכזרי. בו-זמנית אתה גם נלחם, גם
מטפל במאגרי האנרגיה שלך שנפגעו וגם מתקן mech שניפגעו.



במשחק זה תיתקל באויבים, שהם רוצחים מקצועיים חמי
מזג ואכזריים. אתה חש כל הזמן כאילו קנה של נשק רב עצמה
תקוע בישבךך...



הספורט של שנות אלפיים. חוקי קרח הופך להיות משחק מופלא
ו... אלים. אלימות חסרת פשרות בדרך לשער הייב. החוק היחיד
על המגרש הוא החובה לצאת הייפרבלייד - מהיר, יפה, חזק, ומועל
הכל ברוטלי. למחפשים משהו שונה - הייפרבלייד.

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתמשים
בישראל

shimur.net