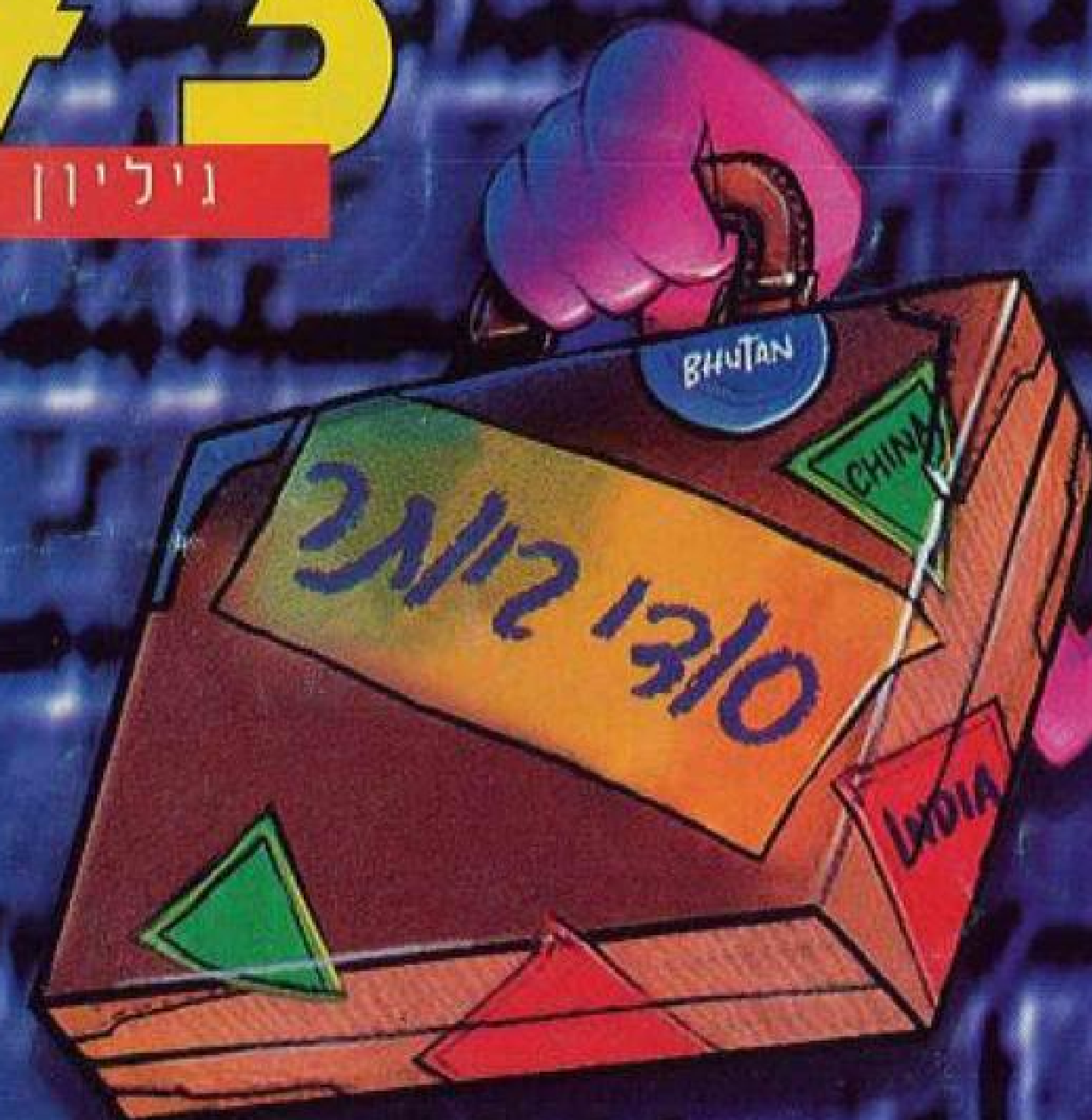


WIZ

ז י ו ו

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

73
ניליון



לגיליון זה
מצורף משחק האסטרטגיה
ARMADA
על גבי CD-ROM

הפנתר הורוד

משפחה בינלאומית

080073
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
מאי 1997

■ שיר השכונה - NEVERHOOD

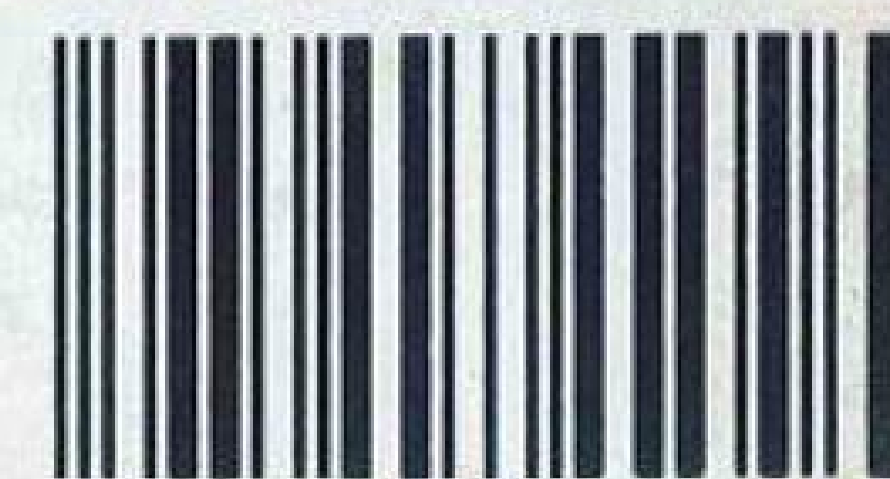
■ הגרפיקה הגדולה - TOONSTRUCK

■ השיגעון החדש - SPACE JAM

■ אינטרנט -סדנה HTML

■ כבר כאן - AGE OF SAIL, AMOK, JETFLIGHTER 3

OVER THE REICH, SSN ועוד.



01047851
פריט קו-אופ:
962528 9906083

כשנכנסנו להפקה "שעת ה-CD-ROM" ידענו שיש לנו להיט ביד, שסוף סוף מגיעה לה התפנית הגדולה ואכן כך היה, אך באותה נשימה ידענו שאין סיכוי שההפקה הזו תתגלה כנכסולת בעיות או ככזו שעוברת באופן "חלקי", ועונה על דרישותיו של כל ציבור הקוראים בלי יוצא מהכלל.

ידענו היטב שנאלץ לרכוש זכויות יוצרים ולנהל מדי חודש משא ומתן מתיש עם חברות המשחקים, ידענו שנאלץ להכשיר צוות תמיכה ומחלקת מנויים שתקלוט כל סענה הקשורה בנושא - במילים אחרות, ידענו שאין אפשרות לעשות פחות מהמקסימום ב-30 ימי החסד שעומדים לרשות המערכת.

מסתבר, שגם המקסימום זה אף פעם לא המקסימום וגם כשחשבת שעשית הכל, תמיד משהו עלול להופיע מנגד ולשבש את התוכניות. וכך, יצא שבגיליון ההגיגי של וויז שוכפלה הגרסה המקודרת של DUNE בלמעלה מ-10,000 עותקים, בלי קשר להסברים ולתירוצים הבאמת טובים שיש לנו, הדבר הכי כן שיש לי לומר הוא שלא כך חשבנו לחנוג את יום ההולדת ה-6 של העיתון ושאו באמת מתנצלים.

בכל אופן, צירפנו לגיליון הנוכחי את הקורים הדרושים (עמ' 18-19) וזאת על חשבון סורג'יר ה-Q-WIZ QUBS שאת פרק ה-SPYCRAFT שלו דחינו בחודש, ואנו מקווים שתאזרו בסבלנות עד הפעם הבאה. מעבר לכך, מחכה לכם גיליון באמת משגע שיעזור לכם להתאושש מהמצות של החודש הקודם ומחופשי ההכנה לחופש הגדול.

ספט, קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבוט Star Trek מתנת באג מולטימדיה. הבובה תישלח לבתיכם: אבדלימוב נגה מנתניה, כגן אלעד קיבוץ עמידה, צ'יסנקי עומרי מראשון לציון, מאינגבוים אלון מכרמיאל, ואנו איתי מכפר סבא, תגיד אריאל מתל אביב, מיכל שטראוס מנהריה, דורבליוב מקסים מקיבוץ תובל, האווה איתמר מתל אביב ולאובב דועי מראשון לציון.

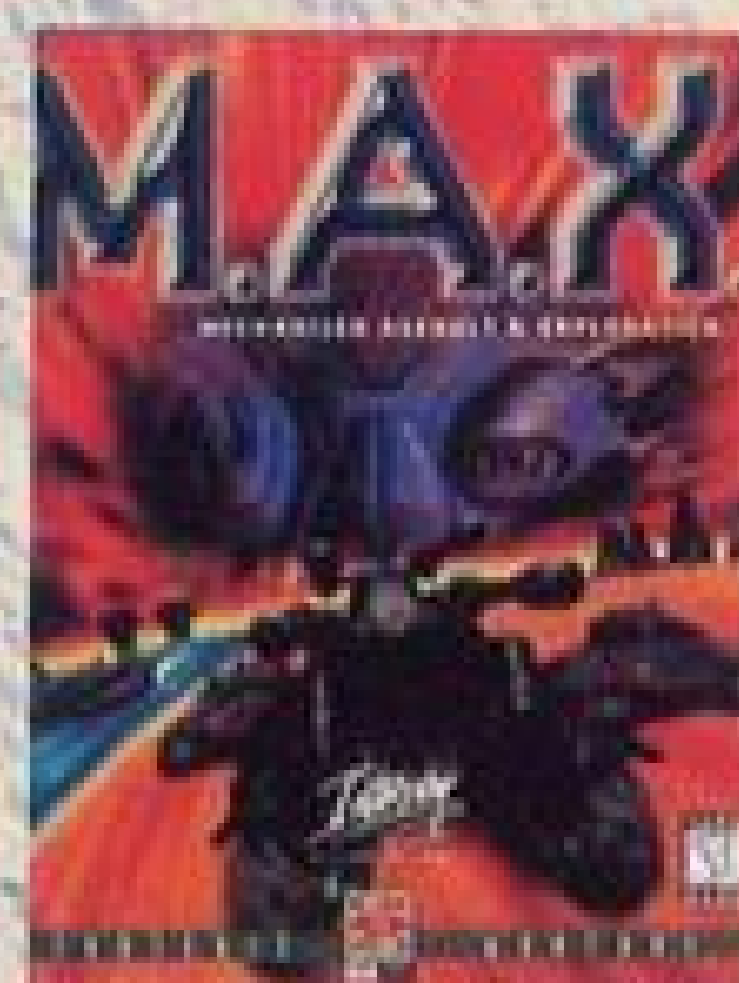
תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

WIZ 3

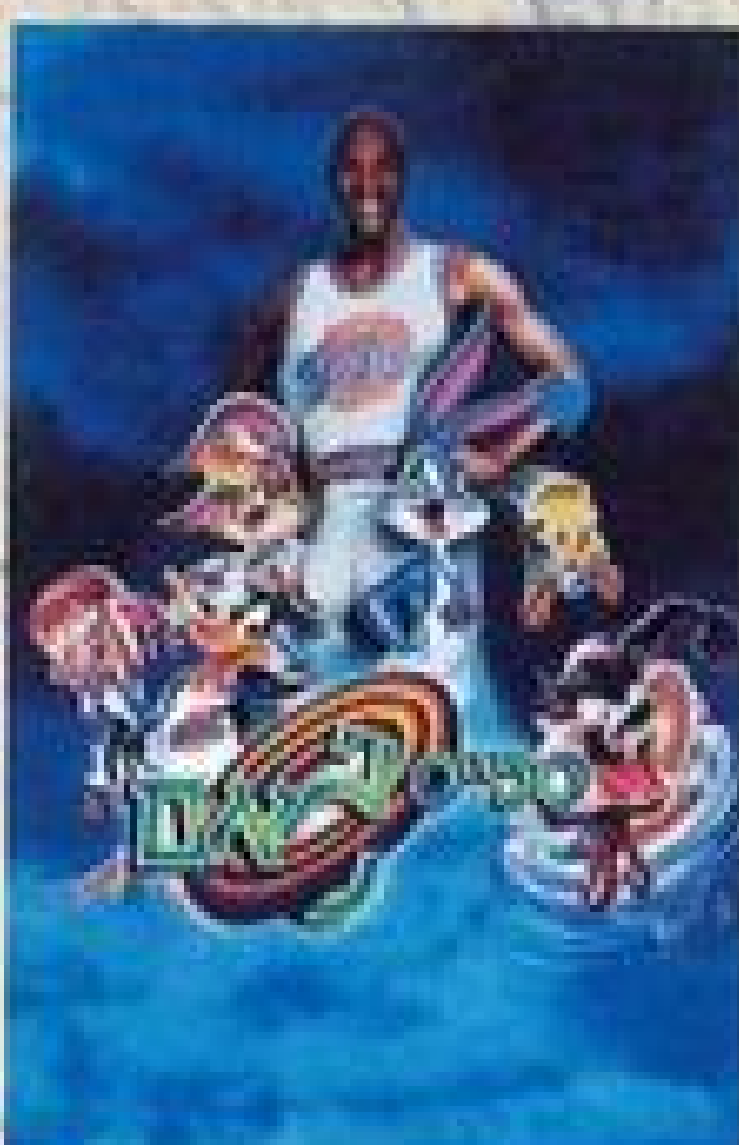
הענינים

מאי 1997 ■ גיליון 73

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
7	הוראות הפעלה - ARMADA
8	PC: תקרה מצולמת
10	PC: מענה המשחקים
12	CD אקשן: M.A.X.
14	טיפים
16	CD הרפתקה: NEVERHOOD
18	Q-WIZ QUEST
20	CD סימולטור: JETFIGHTER 3
23	CD אקשן: STAR FIGHTER 3000
25	CD אקשן: AMOK
26	לומדות
30	משולחנו של דוד וויז
32	CD אסטרטגיה: AGE OF SAIL
33	CD סימולטור: OVER THE REICH
34	אינטרנט: חדשות האינטרנט
36	אינטרנט: סדנת HTML
39	אינטרנט: שאלה לעניין
40	CD ספורט: SPACE JAM
41	CD אסטרטגיה: SSN
42	משחקי תפקידים: שיוח עם מורגן לה-פי
44	משחקי תפקידים: עולם הרוחות
46	משחקי תפקידים: תחמושים
48	CD הרפתקה: TOONSTRUCK
50	לוח
52	משחקים באמצע הדרך



M.A.X. - עמ' 12



SPACE JAM - עמ' 40



TOON STRUCK - עמ' 48-49

מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סיט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: נורית צור • צלם: יהודה נגסיב • המשתתפים: דוד ויז, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פי, דוד אירלס, דיוויד כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני ומיכאל לוגסי • עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

הד ארצי המשחקים הגדולים של מאי



אינטרטייט 76
יש לך איתם חשבון ארון.
הם רוצים להשתלט על כל אמריקה.
הם מתעסקים עם האדם הלא נכון...
קרב סימולטור תלת-ממדי עם
מכוניות גדולות ונשקים
איתנים. בנוסח ספרות זולה.



עיר הילדים האבודים
City of Lost Children
מי חטף את הילדים ולמה?
עזרו לימיה, הילדה
היתומה, לפלס את דרכה
בעולם ביזארי ולהחליץ מבית
התעמים. ארפיקה מציאותית
בטכנולוגיה הדוגמת
תנועות של שתקנים
אמיתיים.



אקטיוו תלת מימדי רצחני בקצב מטריק



Carmageddon
משחק המרוצים המופרך
המבצח והשעורית
ביותר עד כה. מול 25
מתחרים אתה חייב
לשמור על קור הרוח שלך
ולשרוף את המסלול
במהירות מסחררת.



Redneck Rampage
המנוע של Dukenuke'm
המקום דרום ארה"ב,
השחקנים תואים עצגנים
הקורבנות תוצי גבול
ומרגלות טועות! מחזק
אותכם גם אותנו.

מאת: ד"ר וויז

כפפה אופטית

המוצר המוזר הזה הינו סורק עם סיבים אופטיים ומכיל אופציות לעדשת עין-הדג - הגרסה הסופית של העדשה עשויה מחומרים ביולוגיים שפותחו בשיטת ההנדסה הגנטית. קצת חולני, לא?



ג'וק קורא

הרכיב המופיע בתמונה מסוגל לקרוא מדובר ברכיב אלקטרוני קטן ממדים הניתן להתקנה בתוך מצלמות, רובוטים וכו', כשבפועל הוא מזהה כתב ומעביר אותו כטקסט למחשב. אין צורך במערכת הפעלה ומחירו כ-100 ש"ח.

הופך לקובצי J-MPEG או להדפיסו כתמונות לכל דבר. מספיק לצילום של קפיצת בנגיי וצווחה ברקע...



מקלדת אלחוט

תמורת כ-1,400 ש"ח תוכל לרכוש מקלדת עם Touchpad - לוח מגע הפועל כמו עכבר וכולל משדר רדיו למרחק של עד 15 מטרים. אין צורך בקשר עין עם המחשב, וניתן לחבר אליה עכבר רגיל ו/או ג'ויסטיק. יקר אך מעניין.



VideoDirector Studio 200

השם הארוך הזה שייך למוצר חדש הפותח את עולם עריכת הווידאו בפני כל אחד על ידי שימוש במצלמת וידאו רגילה, מכשיר וידאוסייפ ביתי ומחשב 386 ומעלה.



הרעיון הוא שבמקום לשמור את צילומי הווידאו על גבי הכונן הקשיח, החומר נשמר במצלמת הווידאו, משם מועבר לקופסה קטנה בה מתבצעת העריכה והעיבוד על ידי תוכנה מיוחדת ומשם ניתן להעביר את התוצאה אל מכשיר הווידאוסייפ הרגיל.

מחיר המערכת: כ-1,100 ש"ח.

כוון, צלם, הורד למחשבו

מצלמה דיגיטלית חדשה מבית היטאצ'י מאפשרת לצלם 3,000 תמונות צבע באיכות גבוהה או 20 דקות וידאו, או לחילופין 1,000 תמונות צבע בצירוף של עד 10 שניות קול! בכל רגע, ניתן להעביר את החומר המצולם למחשב PC שם הוא

Mitsubishi Apricot

חברת מיצובישי החלה לשווק סדרה חדשה של מחשבי מולטימדיה



TelePort

מוצר חדש בעיצוב חביב למחשבי PC כולל מודם 33,600 ופסק, ורמקול/מיקרופון המאפשרים לענות לשיחות טלפון רגילות גם כשהמחשב כבוי. המחיר בחור'ל: 850 ש"ח.



שובו של המחשב השלם



מרבית מחשבי ה-PC מורכבים ממארו מחשב, מסך נפרד ומקלדת. כמה חברות מובילות חזרו לייצר (בעבר המוצרים לא הצליחו) בעיצובים חדשניים, מחשבים שלמים בתוך מארו יחיד הכולל מחשב, כוננים, מסך, רמקולים ומקלדת. המסכים איכותיים ושטוחים, וכל תחנת העבודה תופסת מעט מקום על גבי השולחן.

המבוססת על המעבד החדש של אינטל, ה-MMX. אגב, מעבד ה-MMX החדש מתאים רק ללוחות אם חדשים ושימו לב, ומאיץ את המחשב ביישומים קיימים בעוד כ-10%. בכל אופן, יישומים שמפותחים עבור ה-MMX יאיצו את עבודת המחשב בכ-60%.

תחנת היצירה של סוני

היצירה, הינה מערכת פיתוח תוכנה של סוני, המאפשרת לכל אחד, תמורת כ-3,000 ש"ח ומחשב PC עם מודם, לכתוב משחקים או כל תוכנה אחרת למשחק הסליווייה PlayStation. מעבר לכסף, חשוב להדגיש כי יש צורך לשלוט בשפת C...



WING COMMANDER ARMADA

הוראות הפעלה

T - חזרה לתא-טייס ממסך בקרת קרב
(רק בארמדה או במערכה)
T - (בתא טייס) בחירת מטרה
פלוס - האצה
מינוס - האטה
BACKSPACE - עצירה
TAB - מבערים
A - טייס אוטומטי
F1-F8 שינוי מצלמות

מקשים חשובים

בתא הטייס:
L - להינעל על מטרה
G - בחירת תותחים
W - בחירת שאר כלי הנשק
D - מסך בקרת נזק
C - מסך התקשורת עם חלליות אחרות
B - מסך בקרת קרב רק בארמדה או במערכה

דרישות מערכת

- מחשב 486DX-33 ומעלה
- 4MB זיכרון ומעלה
- 2592K + 560K RAM זיכרון מורחב
- כרטיס מסך VGA ומעלה
- 20MB פנויים בכונן הקשיח
- MS-DOS 5.0 ומעלה
- כרטיס קול תואם
- SOUND BLASTER
- כונן CD-ROM מהירות כפולה ומעלה

התקנה

1. הפעל את המחשב.
2. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה על ידי הקשת D: (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך). ולחץ על Enter.
3. הקש INSTALL ו-1 Enter.
4. עקוב אחר הוראות שעל גבי המסך.
5. להפעלת המשחק, היכנס לספרייה בה התקנת את המשחק, הקש ARMADACD ולחץ על Enter. יש לוודא שהתקליטור נמצא בתוך הכונן.

תפריט ראשי

- ONE PLAYER - משחק ליחיד
- MULTI PLAYER - משחק לשניים (דרך מודם, רשת או מסך מפוצל)
- LOAD GAME - העלאת משחק שמור
- VIEW CREDITS - מי עשה את המשחק
- EXIT TO DOS - יציאה ל-DOS

סקופ | חדשות מעבר לאוקינוס | ואולי גם כאן

Velo

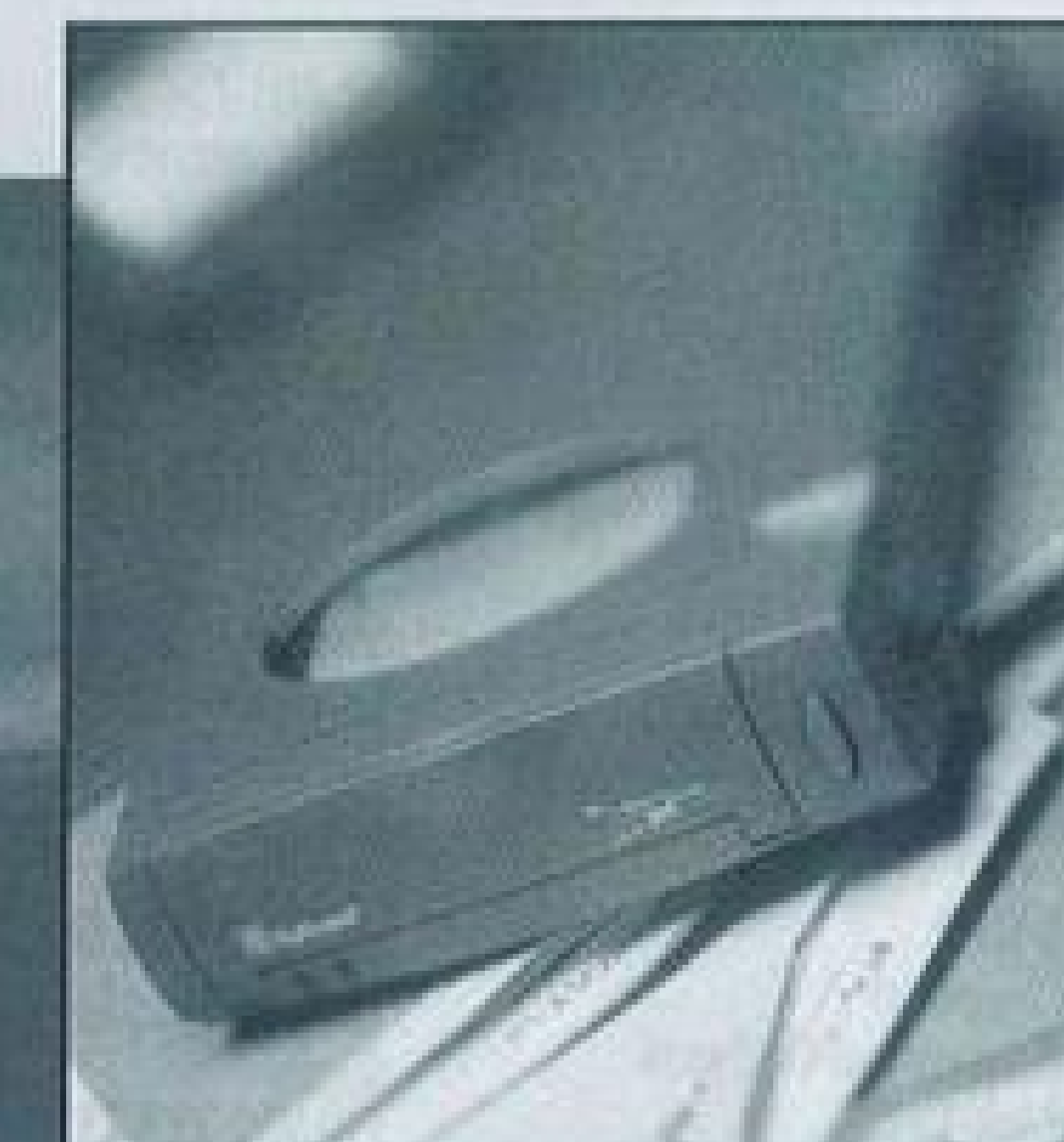
חברת פיליפס הציגה לאחרונה מחשב כף יד הכולל חיבור מיוחד לסלפונים ניידים בשיטת GSM (השיטה האירופאית שתגיע בקרוב גם לישראל).



ל-Velo חיבור תקשורת מהיר במיוחד המסוגל להעביר 230 סל"ש והוא מתחבר לסלפונים הסלולריים של פיליפס לצורך תקשורת נתונים, פקס ויישומי אינטרנט. המכשיר עצמו כולל מעבד RISC "חזק", ויאפשר בהמשך יישום תקשורת סלולרית, כך שלא יהיה עוד צורך במכשיר טלפון נפרד.

SyJet

SyJet הינו כונן מגנטו אופטי נייד חדש המתחבר לבקר SCSI בדומה לכונן Jaz. הכונן החדש של חברת Syquest מתנהג ככונן קשיח אך פועל עם מדיות שליפות תקליטונים מיוחדים בנפח של 1.5Gb הניתנים לכתיבה ומחיקה רב פעמית. מחיר המדיה הינו כ-500 ש"ח ומחיר הכונן הפנימי כ-1,800 ש"ח.



מחשב קשוח

זהו מחשב 486DX4 75MHz שנועד לעבודות שטח - הוא מכיל כונן קשיח 260M, 32M זיכרון פנימי הכולל מערכת הפעלה Windows, DOS ועט אופטי. המחשב הקטן הזה מסוגל לעמוד ברעידות (עד 200 פעם בשנייה), בנפילה מגובה, בטמפרטורות של -10 עד 50 מעלות ובלחות של 95%.





15 אהלן חב'ה.



11 הכומר הבוגד.



7 אני יפה?



16 הניצחון!



12 מפלצות רבות אורבות בדרך.



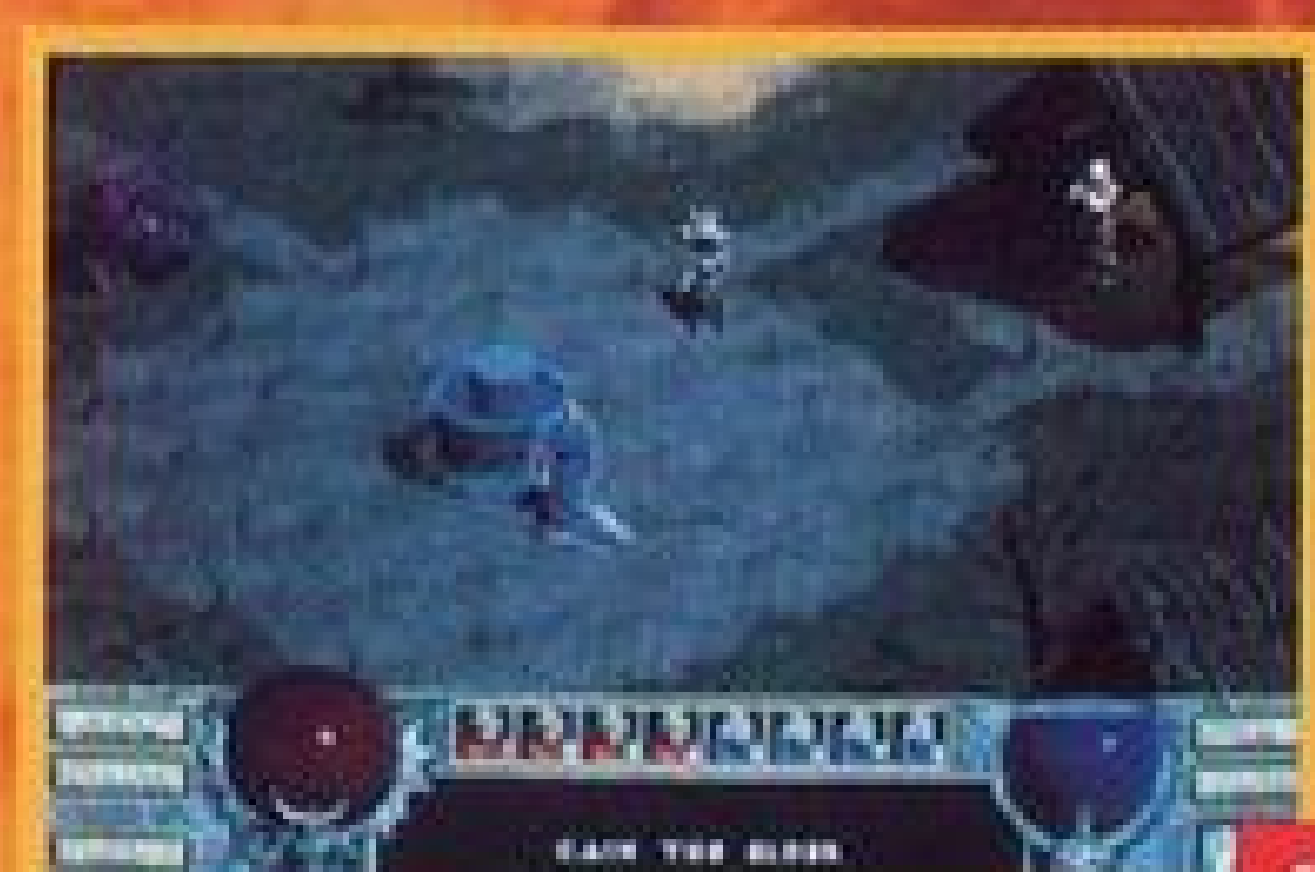
8 מפה בזמן אמת.



17 כאב ראש גדול.



13 מודם או אינטרנט?



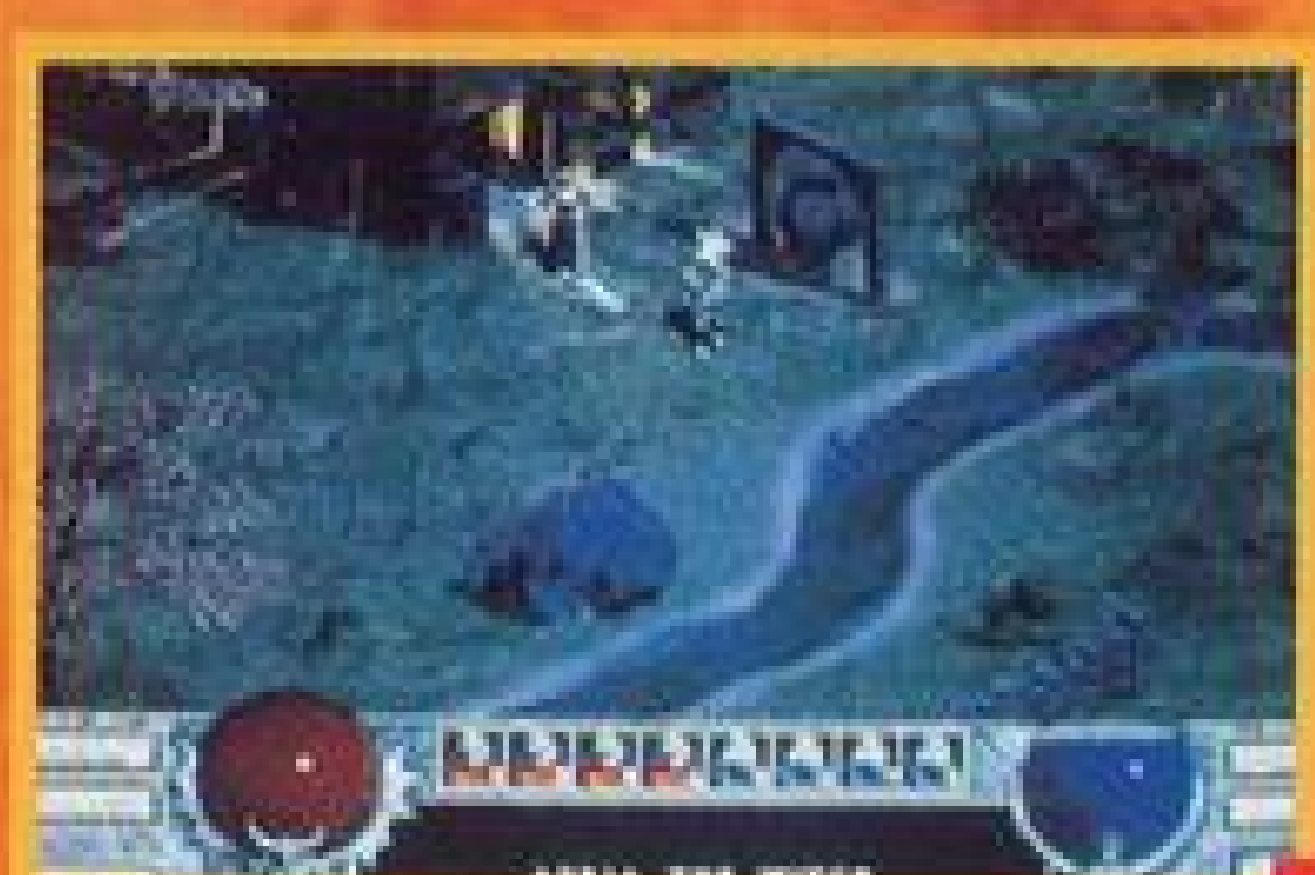
9 חזקן שווה יותר מכפי שזה נראה.



18 ההרפתקה תבוא ממזרח.



14 ניתן לשוחח עם השחקנים האחרים.



10 ובאי גרה מכשפה....



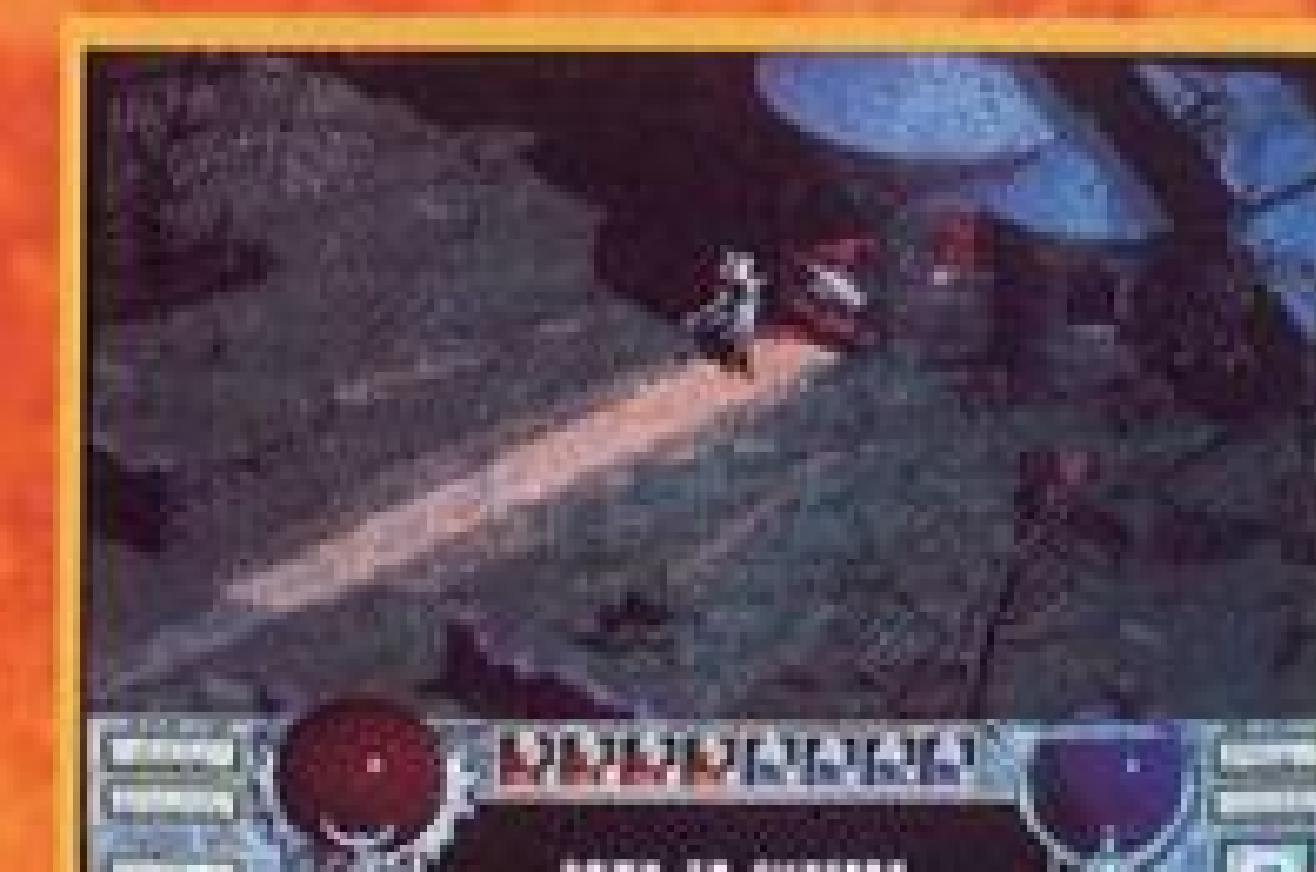
שליט הגיהנום

מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

חברת BLIZZARD שעמדה מאחורי סדרת האסטרטגיה WARCRAFT, עומדת במקרה זה מאחורי DIABLO, הפקה מוצלחת לא פחות של אקשן הרפתקני המשלב אלמנטים של אסטרטגיה, קסמים רבים, גיבור אחד ואפשרות למשחק ברשת.



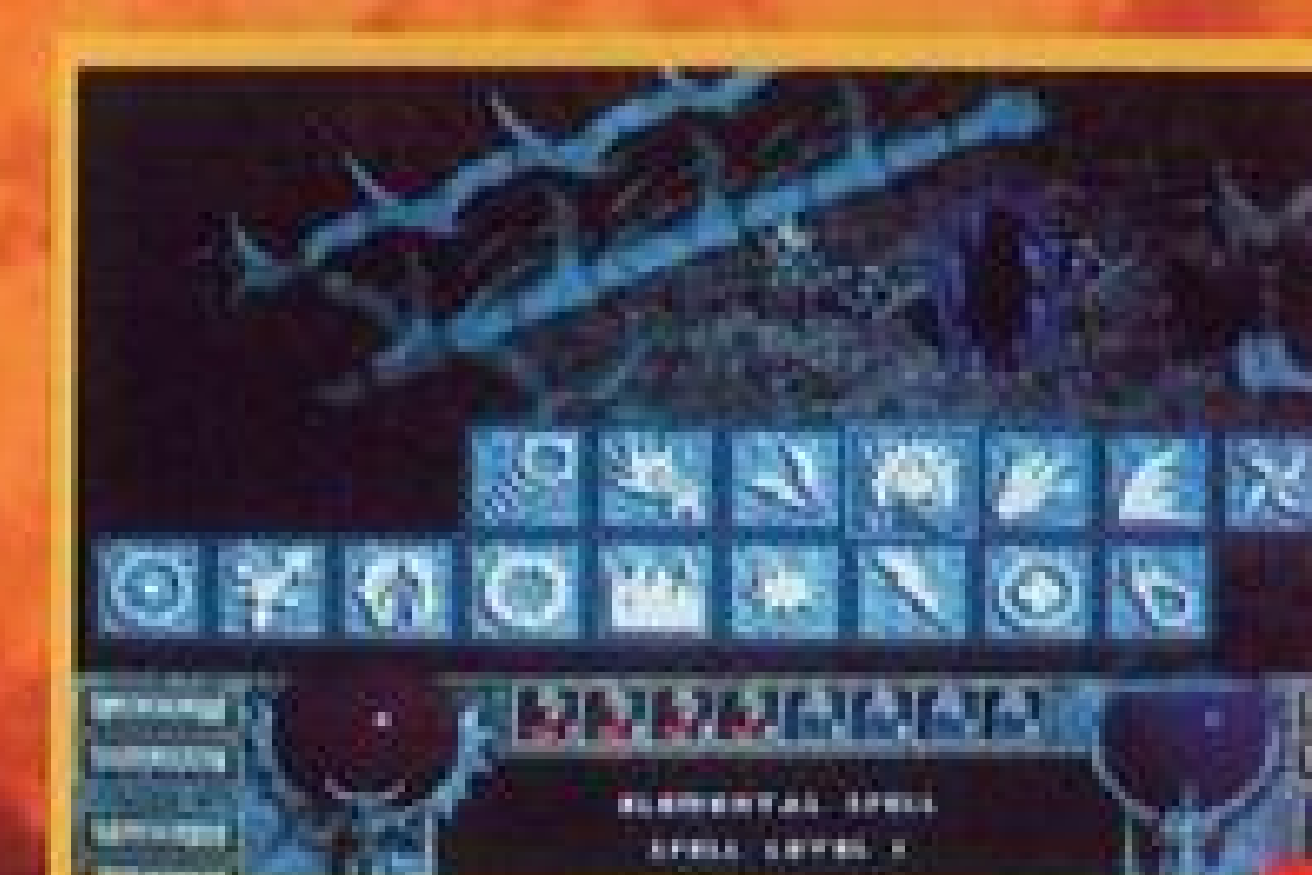
5 גנב עם שריון?



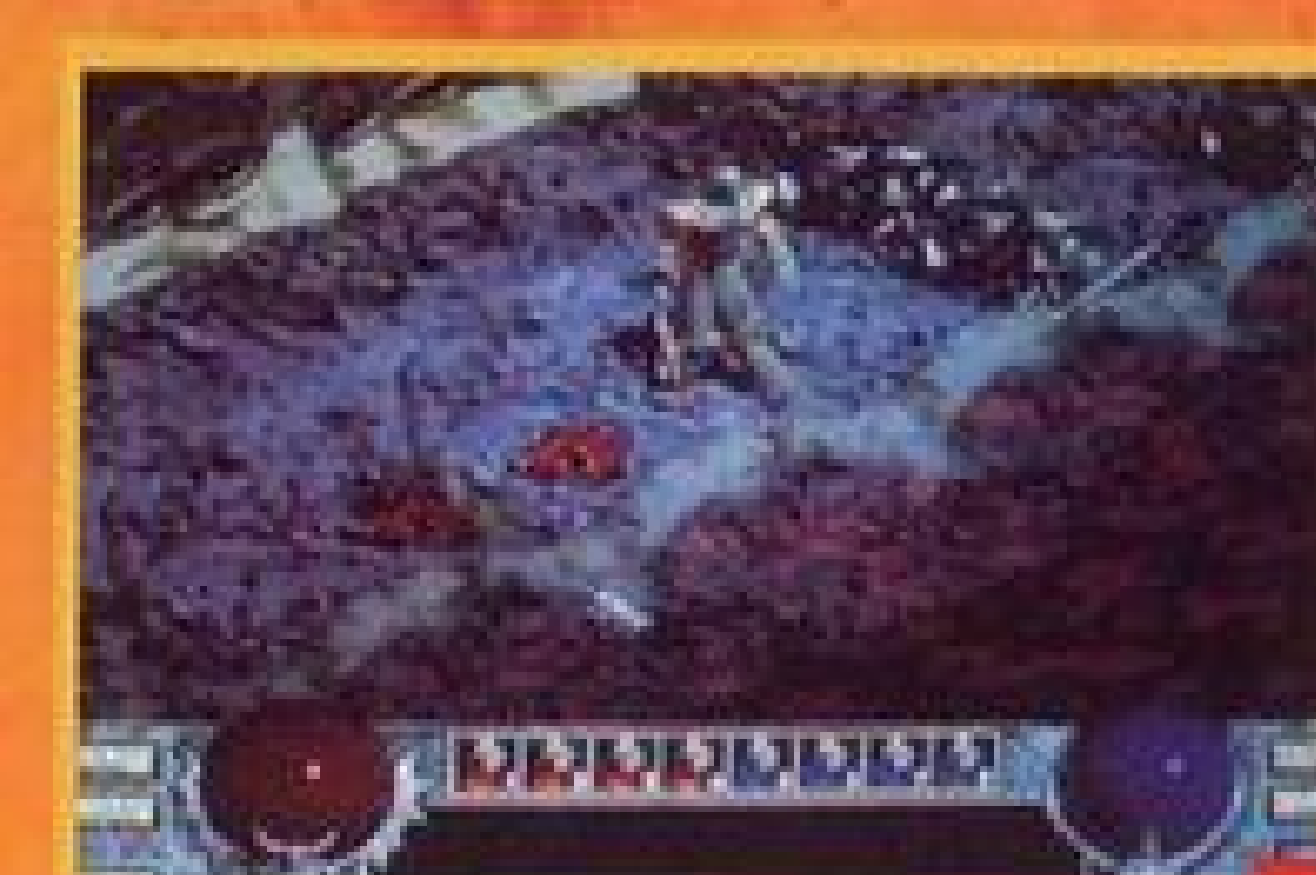
3 כנסייה רדופת רוחות.



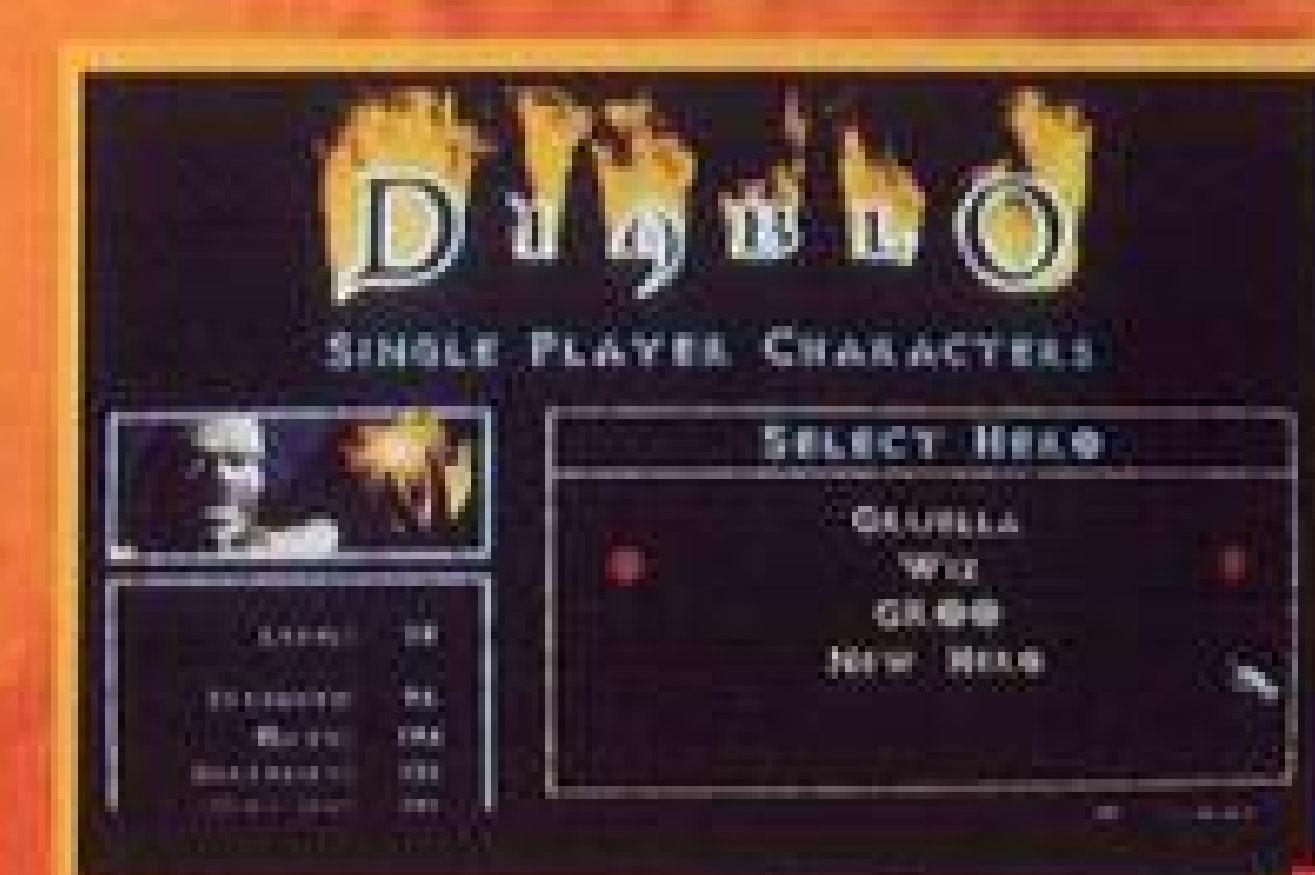
1 שובו של הגיבור.



6 קסמים רבים עומדים לרשותך.



4 גם קוסם יכול להיות חזק.



2 בחר וצא לדרך...

נינזדים שאוהבים משחקים

ספייס ג'אם בטי.די. רום
-בונת STAR TREK במחנה



179 ש"ח

הצטרפו לנבחרת הכוכבים של מייקל ג'ורדן והדמויות המצויירות מבית וורנר ברוס, למשחק הגמר מהחלל החיצון.

בלינקי ביל בטי.די. רום
-קלטת וידאו במחנה



149 ש"ח

דב הקוואלה אהוב הילדים בלומדה מרתקת, מגוון פעילויות, כולל משחקי זיכרון, חשיבה וראשית הקריאה. משחק למידה במיטבו.

Realms Of The Haunting
טי.די.רום - קלטת וידאו מצור ימי - במחנה



199 ש"ח

משחק הרפתקאות בלתי רגיל עם מעל 20 דמויות תלת מימדיות בטכנולוגיית Capture Motion בעולם תלת מימדי ענק.

הפנתר הורוד בטי.די. רום
-תקליטור שירי הפנתר במחנה



169 ש"ח

משחק הרפתקאות בכיכובו של הפנתר הורוד, במסע בילוש בשש מדינות - דובר עברית.

המרכז למשחקי מחשב - טלפון להזמנות: 0840-022-177

בכרטיסי אשראי - 3 תשלומים ללא ריבית. משלוח חינם!

MAX



מאת: אור פלג

במשחק אחד, מעין שילוב של
CIVILIZATION ו-WARCRIFT

מלחמה, רעב ומגפות קטלניות בשילוב עם התמוטטות אקולוגית וצרות נוספות, הביאו להיכחדותו של העולם אותו אנו מכירים. כתוצאה מההרס התפלגה האנושות לשמונה קבוצות יריבות, ודרשה בנייה של ספינות חלל ענקיות שיחפשו בגלקסיה אחר כוכבי לכת הראויים למגורים.

כאשר נמצא כוכב שכזה, נשלח אליו מפקד M.A.X., שהוא למעשה אנדרואיד הנושא מוח של אדם, כדי לבחון את המקום ולייסד בו מושבה. כמוכן שבפני כל אחד ממפקדי שבע הקבוצות הנוספות עומדת אותה המטרה בדיוק, ולכן כמפקד, מוטלת עליך החובה להגן על הכוכב עד להגעתה של כל הקבוצה.

לכל אחת מהקבוצות יש סגולות ייחודיות, כגון: מטוסים טובים יותר, יחידות הגנה משוכללות וכד'. מבחינה גרפית, אין הבדלים בין היחידות למעט הבדלי צבע קלים המבדילים את יחידות היחידות האויב.

לחימה בזמן אמת, בשיטת התורים, לכל צד במשחק ניתן זמן להחליט על מהלכיו ולהורות ליחידותיו לנוע בהתאם. בגמר התכנון, מתבצעות הפעולות כפי שנקבעו ולאחר ביצוען מגיע תור נוסף, שבו השחקן נדרש לקבוע את פעולותיו פעם נוספת.

ניתן למצוא את שיטת המשחק הזו, הדורשת מחשבה ותכנון רבים יותר, במשחקים דוגמת STEEL PANTHERS. מול שיטה זו, שיש הרואים בה מסורבלת ומשעממת, נמצאת שיטת הלחימה בזמן אמת, המוכרת לנו ממשחקים בסגנון C&C, WARCRIFT וכד'. בשיטה זו על הצדדים במשחק לפקד על יחידותיהם השונות, כשאלה מבצעות את המשימות מיד עם קבלתן ומושפעות מהמצב המשתנה בכל רגע נתון.

המשחק מכיל משימות בודדות ומערכות שלמות, אך המטרה בכולן נשארת זהה - לזכות בכוכב. כדי לעשות זאת עליך לבנות יותר מאויבך - אתה מתחיל עם מעט זרעים, אחר כך תעבור לכרות זהב או תנסה לאתר חומרי גלם ודלק, כל זאת כדי לממן פיתוח נוסף. יש מספר רב של בניינים אותם ניתן לבנות,



אך בסופו של דבר בניית הבסיס הופכת למטרה, בייחוד כאשר האויב מדביק את קצב הבנייה שלך - מה שמוכיל אותנו למאבק עצמו.

יחידה בנוי מנגנון הגנה שפותח באש באופן אוטומטי, אם וכאשר מתקרבות יחידות אויב. אחת הבעיות במשחק היא שהמחשב משחק טוב יותר ומהר יותר מהמשתמש האנושי הממוצע, ולכן כמעט כל תור מתחיל אוטומטית עם מתקפה מצד האויב הממוחשב. אי לכך, המשחק מציע למתקשים עזרה של מדריך ותפריטים המצויים במשחק והמפרטים את היכולות והאפשרויות של היחידות השונות, ואף ישנה אפשרות לקבלת עזרה לביצוע הצעד הטוב ביותר במצב נתון.

מציע, מעבר לכך, מצויות בו עשרות רבות של יחידות שונות ואף ניכרת ההשקעה במגוון המשימות הרחב. נוכל לסכם את המשחק ולומר ש-M.A.X. הוא משחק מורכב וקשה לשליטה לשחקנים חדשים, אך אם התעייפתם מניצחונות וזיזים, בוודאי תיהנו מהאתגר.

הלחימה באויב עלולה להיות מתסכלת עקב חוסר הספונטניות שבה, ובשל מורכבותה הדורשת עבודת הכנה רבה. כאשר מספר היחידות גדל וכתוצאה מכך גם השטח מתרחב, המעקב אחר כל אחת מהיחידות הופך לקשה יותר, לכן, בכל



הלחימה באויב עלולה להיות מתסכלת עקב חוסר הספונטניות שבה, ובשל מורכבותה הדורשת עבודת הכנה רבה. כאשר מספר היחידות גדל וכתוצאה מכך גם השטח מתרחב, המעקב אחר כל אחת מהיחידות הופך לקשה יותר, לכן, בכל



סודות אחר התגיכה

FIFA '97

הפעם לא נגלה לכם במפורש מה עושה כל צייט, ורק נוסף שכדי לבצע את הצייטים הבאים עליכם לשנות תחילה את תאריך המחשב ל-29 בפברואר 1997, ובזמן המשחק להקיש את הציוויים הבאים:

KELONG או LAOCHIAO - מי כל השחקנים החדשים האלו
KAYO - הפעילו צייט זה ושימו לב מה קרה לתלבושת של השופט...
LTH - שחקני הקבוצה היריבה קצת התבלבלו.
CANTONA - זהירות על הצופים...

STAR TREK: BORG

מאחר ואין אפשרויות בחירה רבות במשחק זה, אנו נפרט את הצייטים הבודדים שבעזרתם תוכלו אף לסיים את המשחק:

BORG - חזור מסך אחד אחורה.
OBEY - מדלג סצינה אחת קדימה.
HUGH - בוחר את הבחירה הנכונה (או את הבחירה הטובה ביותר).

TOMB RAIDER

צייט נחמד (אך מעט מסובך) - החזיקו את מקש ה-SHIFT לחץ, ולכו צעד קדימה וצעד אחורה. שחררו את מקש ה-SHIFT ובצעו סיבוב של 360 מעלות לכיוון ימין שלוש פעמים. לאחר מכן קפצו אחורה כדי לקבל את כלי הנשק או קפצו קדימה כדי לעבור שלבים.

DESTRUCTION DERBY 2

ברגע האחרון לפני סגירת המדור, הגיע לידנו צייט למשחק החדש, המאפשר להשתמש בכל המסלולים. כל שעליכם לעשות הוא להקיש את הקוד: MACSRPOO.

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. וכמוכן לא לשכוח לצייין "עבוד סודות מחדר התגיכה".



כאשר הם ייפגעו - באופן אוטומטי.
★ אחד מאמצעי ההגנה היעילים ביותר (וכבר בשלבי המשחק המקדמים) הוא המוקשים. שדה מוקשים גדול יכול למנוע התקפה מוקדמת על בסיסך - עליך להניח אותם במרחק הגדול ממוח הירי של היחידות השונות. אם תרצה, תוכל אחר כך לאסוף אותם ולהעבירם למיקום אחר.
★ משגרי טילים הם הכלי היעיל ביותר שבעזרתו ניתן לפוצץ את שדות המוקשים של האויב.
★ אם אינך משחק במשחק קצר, אחד הדברים הראשונים שתודקק לו הוא מכרה נוסף.
★ לכל בסיס ישנה נקודת תורפה, השתמש במרגלים ובצלולות כדי לגלות היכן האויב לא בנה צריחים ותותחי ג"מ, וחלל לתקוף את הבסיס מנקודה זו.
★ אם יש באפשרותך לתקוף את בסיס האויב מהים, בנה צי של אוניות. לאוניות הגנה טובה יותר והן מהירות יותר מכוחות היבשה.

Tom Clancy SSN

לאילו מכם שמהירו לרכוש את המשחק אנו מצרפים מספר צייטים אותם תוכלו להפעיל רק לאחר ביצוע השלבים הבאים: בזמן המשימה יש להקיש "B", ובתיבה הנפתחת יש לרשום את המילים "CISCO SEZ", ולאחר מכן יש להקיש את הקוד הרצוי.
EAT ROCKS - משנה את מצב המשקל של המטרה למקסימום.
SUCK AIR - משנה את מצב המשקל של המטרה למינימום.
HALT POLICE - משנה את מהירות המטרה לאפס (באופן זמני).
EAT LEAD - גורם למטרה נזק השווה לזה של טורפדו.
BOOM - מפוצץ את המטרה.

8675309 - מגלה את כל המפה.
בחר גיבור והקלד 32167 - זכייה ב-5 דרקונים שחורים.
1911 - עלייה למסך האחרון (רק Campaign Mode=2)

RIPPER

ACT 3

לך לדירתו של מגנוסה - הקוד לדלת הוא פתרון של חידת מספרים פשוטה. הסתכל בארון החשמל משמאל לדלת כדי לגלות מספרים - חלק כל אחד מהם בארבע ותקבל 1,2,2,6,4,8,1.
היכנס לדירה והבט שמאלה לעבר השולחן כדי למצוא את ה-WAC של קתרין. סרוק אותו לשלך וקרא את הכניסה האחרונה.

חזור למשרדך וקבל WAC מה-Ripper ושידור מעקב ממשרדו של מגנוסה. לך ל-Falcon Eddie's Well והסתכל בספר החדש שתמצא שם (תצטרך לפנות שמאלה כמה פעמים כדי למצוא אותו). דפדף בעמודים ולקראת הסוף יהיה דף שבצדו השמאלי רשימת ספרים וצדו הימני יהיה ריק - עליך לסדר את שמות הספרים שבצד השמאלי בסדר הנכון לפי המכתב שקיבלת מג'ק.
כשתצליח תקבל קובץ קולי שתוכל לשמוע דרך ה-WAC שלך.



M.A.X.

★ בנה את תותחי הצריח ושאר אמצעי ההגנה הנייחים בצמוד למכנים שלך, וכך הם יישענו בתחמושת ויתוקנו



סודות אחר התגיכה



RAILROAD TYCOON

כמו שיון משתבח עם השנים כך גם המשחק הזה, שנשאר חביב על עורכי המדור אפילו היום בעידן המתקדם. בכל אופן, אם ברצונך להשיג סכום כסף גדול ולהפוך להיות טייקון רכבות, לחץ SHIFT+F1+\$ ולחשבון הבנק שלך יתווספו 3 מיליון דולר.

COMANCHE

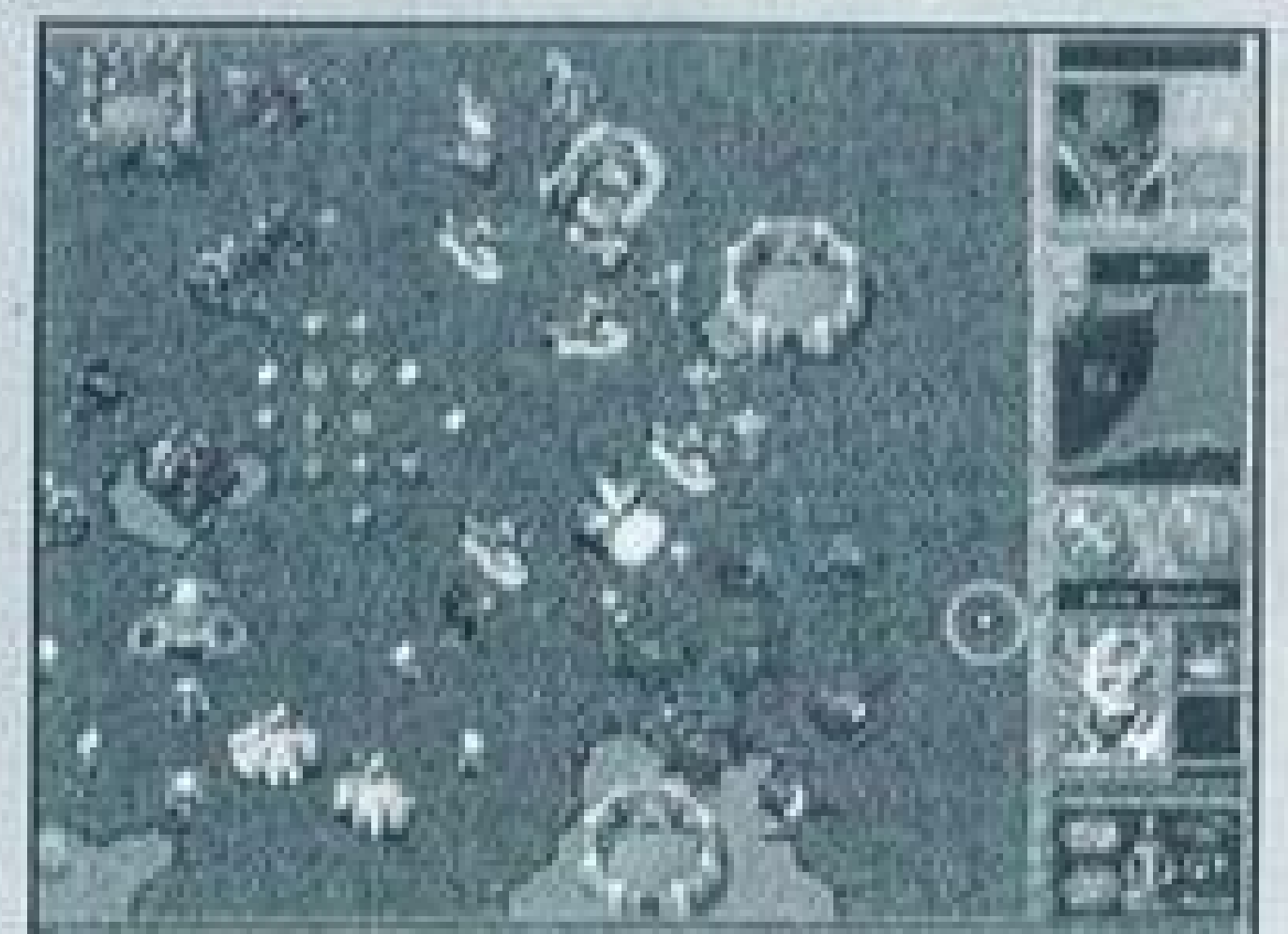
בתפריט ה-OPTIONS, החזק את מקש ה-BACKSPACE וכתוב KYLE. תפריט חדש בשם CHEATS יופיע על גבי המסך. השתמש באופציות כדי לתקן את המסוק ולטעון את כלי הנשק שלו.

SIMTOWER

כשתתחיל מגדל חדש, לחץ עם העכבר בפינה השמאלית התחתונה, וכמות הכסף תגדל.

War Wind

למשחק שעמיתנו המהולל דויד זילברשטיין כה שיבח בגיליון 71, התקבלו צייטים ממספר קוראים.



לחץ Enter בזמן שאתה משחק, והקלד: The Sun Also Raises - כדי לבטל את ערפל המלחמה.
Golden Boy - כדי לקבל 5,000 משאבים.

Heroes Of Might and Magic 2

כמה מכתבים הגיעו למדור בעקבות המשחק הזה, והנה סוף סוף אנו מפרסמים את הצייטים המלאים למשחק.
911 - זכייה בשלב.
1313 - הפסד בשלב.



נהדר, או בקטע שבו רואים סרט על נתיחת חייזרים (החדר בו בעל הבית מת) מקבלים 20 נקודות. אם אתם רוצים להשיג עוד נקודות, פשוט צפו בסרט כמה פעמים, ובכל פעם תקבלו 20 נקודות נוספות אותן תוכלו להמיר לכסף.



Duke Nukem 3D

את הצייט הזה שלח לנו נדב שוורצבר מתל אביב.
היכנס לעורך ב-Windows ופתח את הקובץ USER.CON (בספריית המשחק). שנה שם כל מה שאתה רוצה, אבל אל תשכח לשמור את הקובץ לפני זה.



צלצול הדלת הקפיץ אותי משנתי הערבה על המקלדת. רצתי מהר לדלת ופתחתי אותה כשאני רוצה לאייד את מי שהעיר אותי.
האיש החום שעמד בפתח הדלת נראה לי מוכר.

"נו, לא אומרים שלומי" שאל האיש.
"אורי" שאלתי" אור פלגז תומך במילי, אבל מה קרה לך?
"זה מה שכמה חודשים באי קטן באוקיינוס השקט עושים לבן אדם", אמר אור.

"טוב, היכנס, היכנס, אני אומנם לא צריך עזרה בטיפים אבל אם אתה כבר פה..." "לא צריך עזרה, אה?" שאל אור והסתכל על המסך הריק של המחשב שלי "טוב, בוא נתחיל".

אורן רביב
ואם אתם מתעקשים, אז גם אור פלג



THE PANDROA DIRECTIVE

שלום איתי-רן מלהבים שמנהל כבר זמן רב רומן עם המדור שלח לנו את הטיפ הבא:
"נכון שקשה להשיג נקודות ומוזמנים ב-PANDROA?"





ובהומור העצומים של NEVERHOOD, ולא תהיה להם כל בעיה להפעיל את מנשק המשתמש. כל המשחק נעשה באמצעות העכבר ולחיצה על מקום או חפץ כלשהו מביאה אליו את KLAYMAN.

ב"נקודות-חיות" שונות במשחק, כמו פאזלים וחידות, נצפה בקטע אנימציה לאחר שנצליח להתגבר על המכשול שלפנינו. קטע ההנפשה יכול להיות חידה נוספת, חלק מסדרון התעלומה הגדולה או סתם קטע שיגרום לנו להתפרץ בצחוק.

שיר השכונה

פס הקול של NEVERHOOD הוא קליט והנעימות השונות שהוחדרו לסצינות בקפידה, ברמה של עבודה קולנועית, מוסיפים לאותה אשליה שצינו.

קולות רקע מסוגים שונים, מרפדים את הסצינות השונות. צלילי "קוקי מוצי וחמודי", קולות מזורדים מופקי סינטיסייזרים ומבחר מגוון מאוד של שיהוקים וגיהוקים שונים, מלגלגים ומגלגלים את העלילה.

סוף לסיפור

אחד החסרונות של NEVERHOOD, ושלא תבינו לא נכון, נעוץ בעובדה שהוא אינו מתוכנן לשחקן הרציני (מה שנקרא: HARD CORE). להערכתך, ההשקעה האומנותית במשחק הייתה גדולה מכדי לכוונו לקהל יעד מצומצם כל כך, וזו למעשה הבעיה עם משחקים כמו NEVERHOOD. פעם בכמה זמן, לעתים די רחוקות, כשכבר מגיע משחק או מוצר מולטימדיה שבאמת משתמש ביכולות הטכנולוגיות שהתחום מציע כדי ליצור משהו חדש, מקורי אך לא כל כולו "ממוחשב" ומנוכר (כמו משחקי תלת ממד), אלא מלא בחום, אופי ועלילה – אנו נאלצים "להסתפק" במה שנקרא "לכל המשפחה".

קשה להאמין שהמשחק והפוך לזיגור בפני עצמו, כמו משחקי תלת ממד ומשחקי אסטרטגיה "בזמן אמת", אם כי ייתכן שנראה את NEVERHOOD 2 בעתיד.

זקוקים לעזרה?

אם אתם נתקעים במשחק ולא מצליחים להתגבר על בעיה, נסו את אתר הבית של NEVERHOOD בכתובת: WWW.NEVERHOOD.COM

פאזלים וחידות מחכים למטייל במקום, וכדאי לתייר לדעת שרוב הדברים נמצאים שם מתקופה עתיקה בה המלך הטוב של NEVERHOOD נבגד על ידי עוזרו האישי.

משחקים בפלסטלינה?

NEVERHOOD אינו משחק תפקידים ובוודאי שלא משחק אקשן. אני פותח במה הוא לא, מכיוון שזו מטלה פשוטה הרבה יותר מאשר להגדיר מה הוא כן. מבט חטוף מצדכם אל הלוגו בצד ימין-עליון של עמוד זה, יגלה לכם שהמשחק משתייך לז'אנר ההרפתקה, וגם אם זו איננה ההגדרה המדויקת, היא הכי מתאימה מתוך מבחר סגנונות המשחקים הקיימים. אתה מסייר, חוקר ומגלה סיפור תככים וקנוניות עתיק, תוך פתרון פאזלים, נשיאה ושימוש בחפצים.

המטרה הישירה העומדת אל מול עיניך לכל אורך המשחק היא מציאתם של



תקליטורים קטנים, בהם ניתן לצפות באחת מעמדות טלוויזיה הפזורות ברחבי NEVERHOOD ולחשוף חלק אחר חלק של אותו סיפור בגידה שהתרחש ב-NEVERHOOD לפני שנים רבות.

לשלוט בשכונה

השליטה במשחק פשוטה ביותר. למעשה, מנשק המשתמש הידיוותי ופשטות השליטה הם מה שחופכים את NEVERHOOD למשחק "לכל המשפחה". אמא, אבא, אחות ואנשים שלא נגעו במקלדת ובג'ויסטיק מימיהם, יישבו בקסם

תמונות קפואות (מה שנקרא בעגה: STOP MOTION) נשכח קצת. נכון, "סיפור לחג המולד" של טים ברטון ו"ג'ק והאפרסק הענקי" היו הפקות קולנועיות מלאות של STOP MOTION, אך הן לא מבוססות על אנימציה פלסטלינה.

מוכנים או לא, הנה מגיע גיבורנו האהוב KLAYMAN. אם הייתי מוכרח לתרגם את שמו לעברית ותודה לאל שאני לא מוכרח, הייתי קורא לו "משהו כמו "פלסטליאישי". קטן, בדיחן, צנום וחום – KLAYMAN מסתובב לו בעולם פלסטלינאי הומה ופרטני. עולם זה הוא ה-NEVERHOOD, ולמי שעוד לא הבין מכותרות הכתבה הזו, ה-NEIGHBOURHOOD (שכונה) עם המילה NEVER (אף פעם). מתכנתי DREAMWORKS חשבו שמכיוון ששכונה העשויה כולה מפלסטלינה עם דמויות, מפלצות וחפצים לא יכולה לעולם להתקיים במציאות, שם כזה עשוי להתאים.



זו לא שכונה פאר...

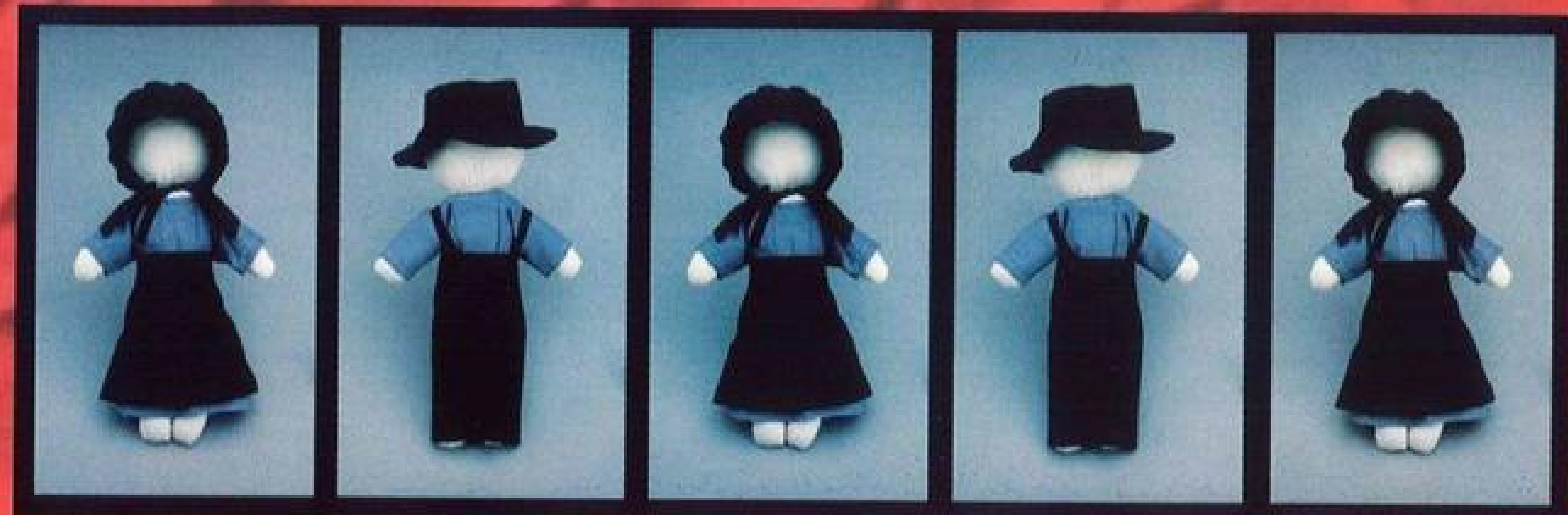
אולי מיותר לציין, אך בעולם/שכונה בו כל דבר בנוי מפלסטלינה, החל מהנוף, דרך הדמויות וכלה בכל האובייקטים הנראים על גבי המסך, אחת ממטרות המשחק ואחד מהאספקטים המהנים בו, זה לסייר בעולם, להתבונן ולהתרשם, חבורת האנימטורים המוכשרים של DREAMWORKS, השתדלה מאוד להחיות כל חדר וחדר וכל סצינה אנימציה בצורה הטובה ביותר. ה-NEVERHOOD איננה בדיוק שכונה יוקרה, אתה לא ממש יכול לטייל ברחוב שכן הוא מלא ביצורים נוראים, מכונות מתוחכמות ומופלאות וחפצי מסתורין.

הערה: פלסטלינה או חימר?

למעשה, החומר בו השתמשו ליצירת משחקים כמו NEVERHOOD ולסוג סרטי האנימציה הנ"ל, אינו מבוסס על פלסטלינה כפי שאנו מכירים אותה, אלא על חומר מיוחד לאנימציות מסוג זה הקרוי CLAY (חימר). זהו אינו אותו החומר הגס משיעורי פיסול וכדורות, אלא חומר עדין ליצירת בובות ומשטחים למטרות אנימציה (ומשהו בסגנון פיסול ללא אפייה...).



The Neverhood Chronicles



סיפורי שום - שכונה

בפינה, חובש כובע מצחייה של E.T. ומחייך. הצוות של DREAMSOFT – חבריה צעירים מלאי דמיון, שאחראים, אגב, גם לצמד משחקי הפלטפורמה המשעשעים והמאוד לא רגילים EARTHWORM 1-2, יצרו משחק הרפתקה שונה לא רק בצורה החיצונית שלו, אלא גם בתוכנו, התל מסיפור העלילה וכלה במטרת המשחק ופס הקול המלווה.

בא לשכונה בחור חדש

MR. BILL ו-GUMBY הם דמויות פלסטלינה שהפכו ללהיטים בארה"ב. בארץ, פרט לכמה הפקות בודדות כמו "אלפי" (מבלי סודות), "יציאת מצרים" ו"עלילות המלך שלמה", לא נחרטה אף הפקת פלסטלינה בזיכרוננו, ובוודאי שלא דמות ספציפית. בעוד אנו מתמחים בדמויות בובות וקפי בן קיפור, מוישה אופניק, "כאילו", "אפילו" ועוד ועוד, האמריקנים מגיחים עם דמויות ממוחשבות (BEAVIS ו-BUTTHEAD ו-HEDROMAX הם רק דוגמה), ויוצא שהקסם הפשוט של אנימציה

הטלוויזיונית והכתובים, סקירות נרחבות בערוצי טלוויזיה בין לאומיים כמו CNN ורשת SKY, כמו גם פרסום ידיעות בעיתונים וימים, הפכו את המשחק לגורדע בקרב הציבור הלא-מודע למשחקי מחשב, בממדים שלא הכרנו מאז SPYCRAFT.

NEVERHOOD – השנים הראשונות

אחת הסיבות לפרסום הנרחב של המשחק נעוצה בכך שפיתוחו החל עוד בעשור הקודם. היום יכולים אמן אנימציה – הפלסטי – לייצר DOUGLAS TENNAPEL וצוות בית התוכנה DREAMWORKS לחייך בגאווה ולטעון שההשקעה אכן משתלמת, אך מי יודע אם בשנת 1988 הם היו כל כך אופטימיים. כשפנו בחיסוס עם כמה שרבוטי פלסטלינה אל המפיק והקולנוען האגדי סטיבן שפילברג, כן, כן, אותו שפילברג שעזר להביא לעולם את THE PIG, מראה שוב את התעניינותו בעולם משחקי המחשב (נראה שאם מדובר באפקטים מיוחדים ובאווירת עלילה קסומה – אפשר למצוא את שפילברג

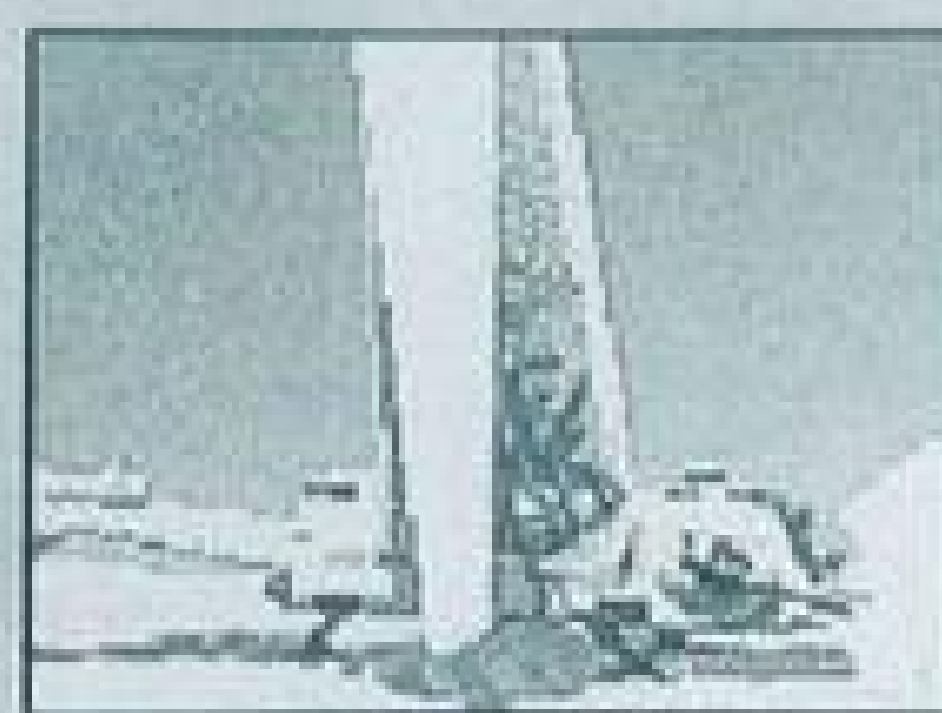
מאת: דוד זילברשטיין
מה שהופך את NEVERHOOD ממשחק הרפתקה חביב אך בינוני להרפתקת מולטימדיה יוצאת מנדר הרגיל, זו העובדה שהוא מוצר התוכנה הראשון מסוגו, בעל סביבת משחק המורכבת אך ורק מדמויות ומאנימציה של פלסטלינה (CLAY ANIMATION).

עוד לפני שבוחרים את NEVERHOOD לעומק, כבר יודעים שמדובר בסיפור הצלחה. אני מניח שרובכם הגדול שמע דבר מה על המשחק, שכן יותר מאשר על ידי פרסום מסחרי, NEVERHOOD הפך לנפוץ בשל כיוונו תקשורתי מחוץ למגאזיני המחשב





RAIDER
TYPE: QUICK STRIKE VEHICLE
ARMOUR: LIGHT



ORNITHOPTER
TYPE: CLOSE SUPPORT
ATTACK AIRCRAFT
ARMOUR: LIGHT



QUAD
TYPE: LIGHT ATTACK VEHICLE
ARMOUR: LIGHT



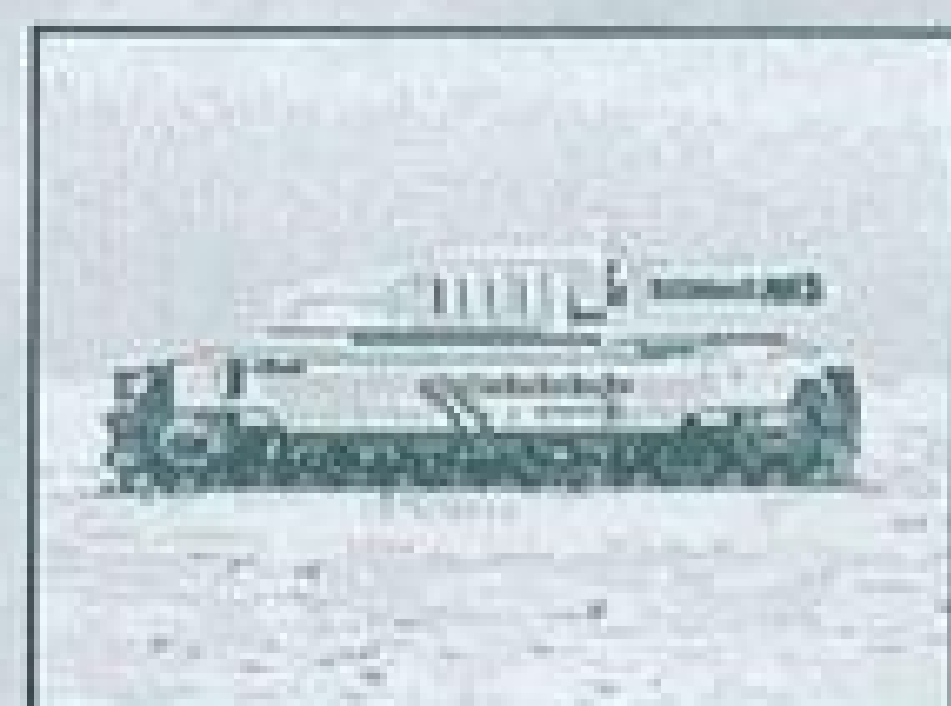
HARVESTER
TYPE: SPICE RECOVERY
VEHICLE
ARMOUR: MEDIUM



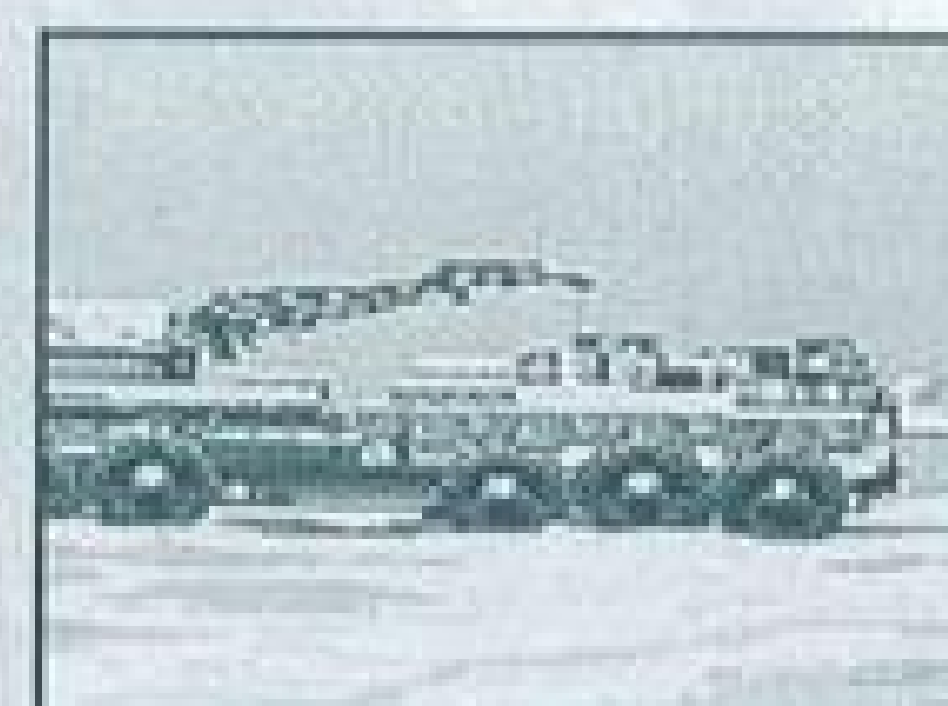
SABOTEUR
TYPE: ESPIONAGE UNIT
ARMOUR: LIGHT



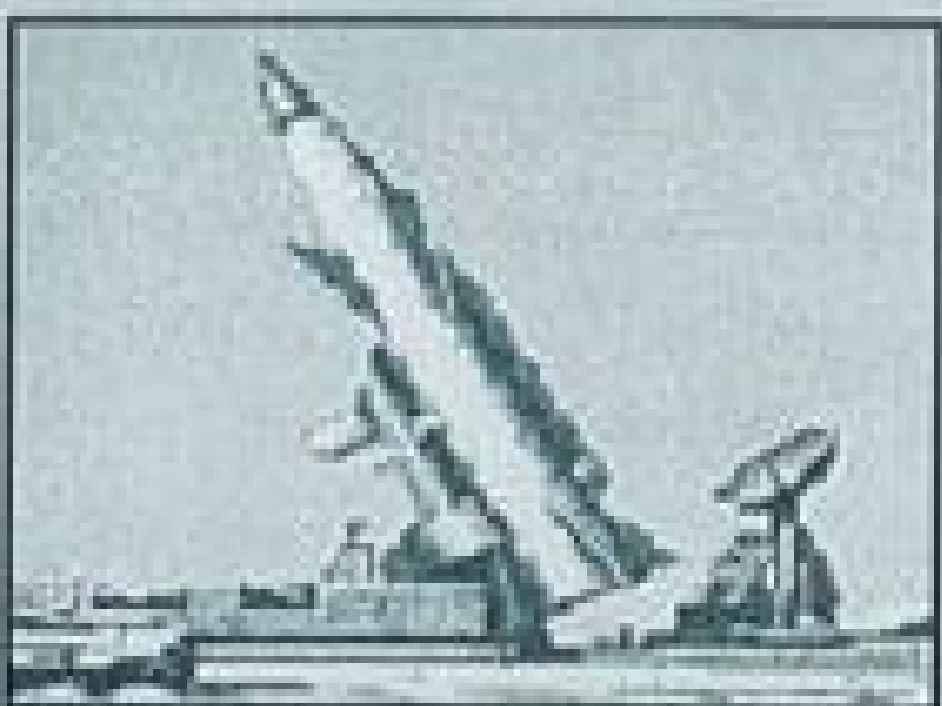
SAND WORMS
TYPE: CREATURE OF DUNE
ARMOUR: HEAVY



COMBAT TANK
TYPE: MEDIUM BATTLE TANK
ARMOUR: MEDIUM



MCV (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE)
TYPE: BASE DEPLOYMENT
VEHICLE
ARMOUR: MEDIUM



DEATH HAND
TYPE: BATTLEFIELD
SUPPORT MISSILE



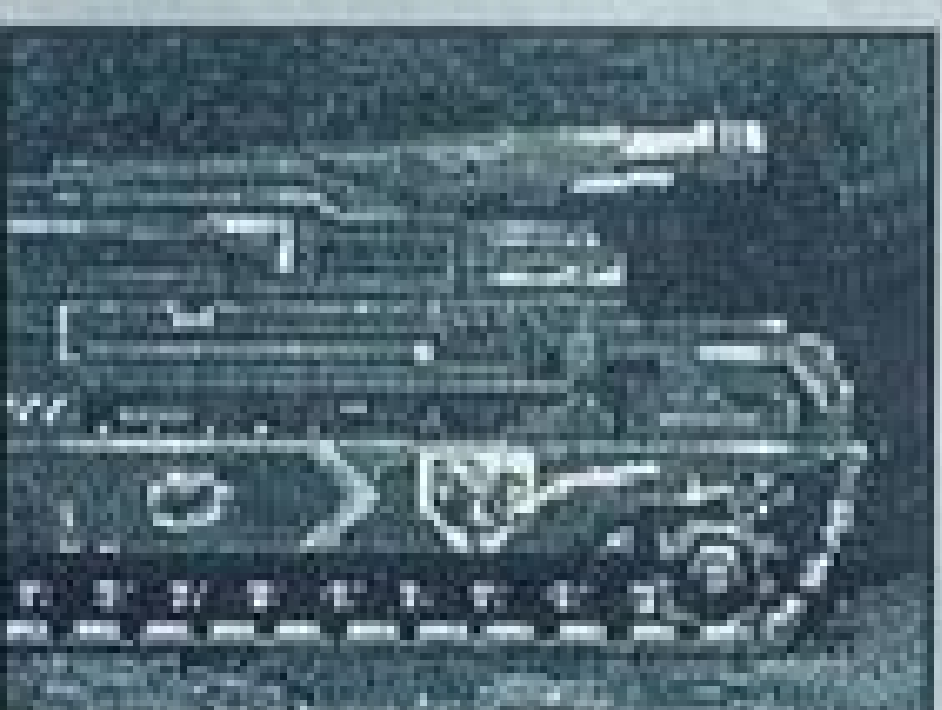
FREMEN
TYPE: GROUND BASED
MILITARY UNITS
ARMOUR: LIGHT



MISSILE TANK
TYPE: BATTLEFIELD
SUPPORT VEHICLE
ARMOUR: MEDIUM



INFANTRY
TYPE: GROUND BASED
MILITARY UNITS
ARMOUR: LIGHT



DEVASTATOR
TYPE: ADVANCED BATTLE
TANK
ARMOUR: HEAVY



SONIC TANK
TYPE: ADVANCED BATTLE
TANK
ARMOUR: MEDIUM



SIEGE TANK
TYPE: MAIN BATTLE TANK
ARMOUR: HEAVY



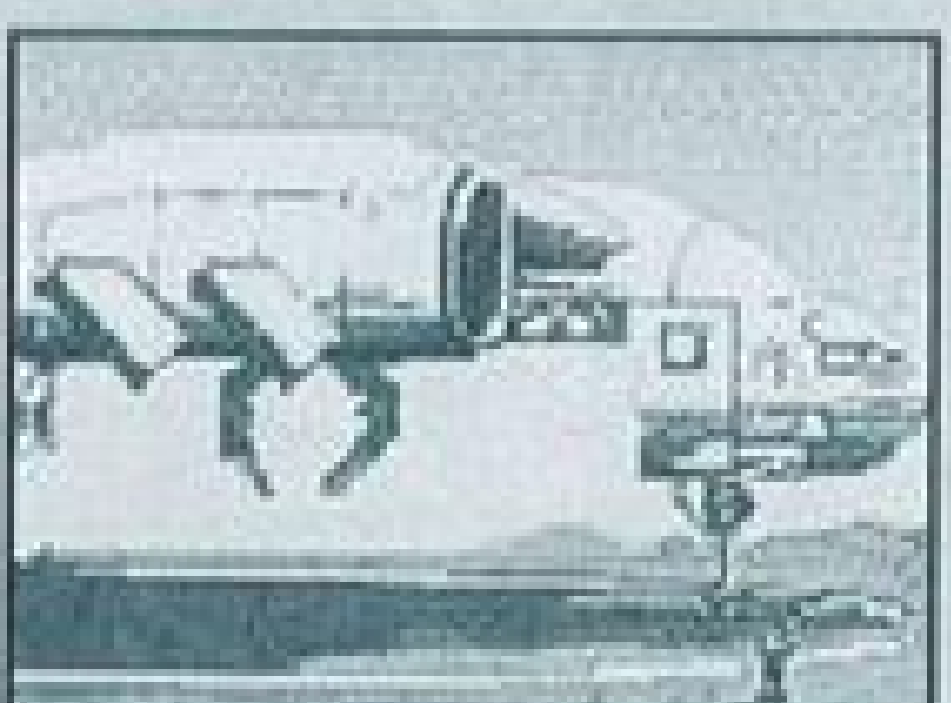
TROOPERS
TYPE: GROUND BASED
MILITARY UNITS
ARMOUR: LIGHT



SARDAUKAR
TYPE: GROUND BASED
MILITARY UNITS
ARMOUR: LIGHT



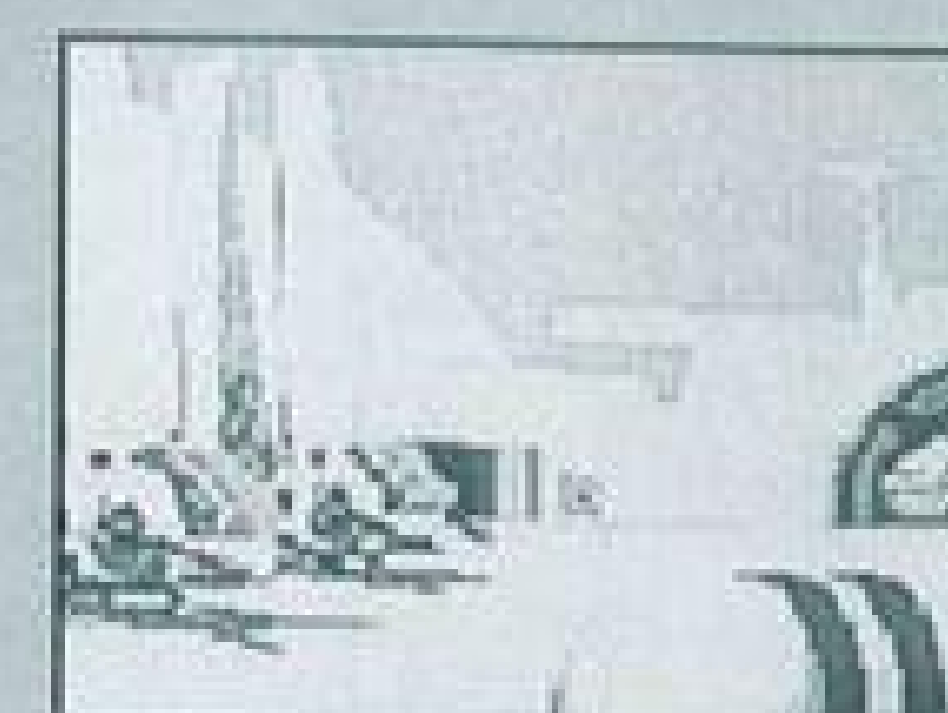
DEVIATOR
TYPE: BATTLEFIELD SUPPORT
VEHICLE
ARMOUR: MEDIUM



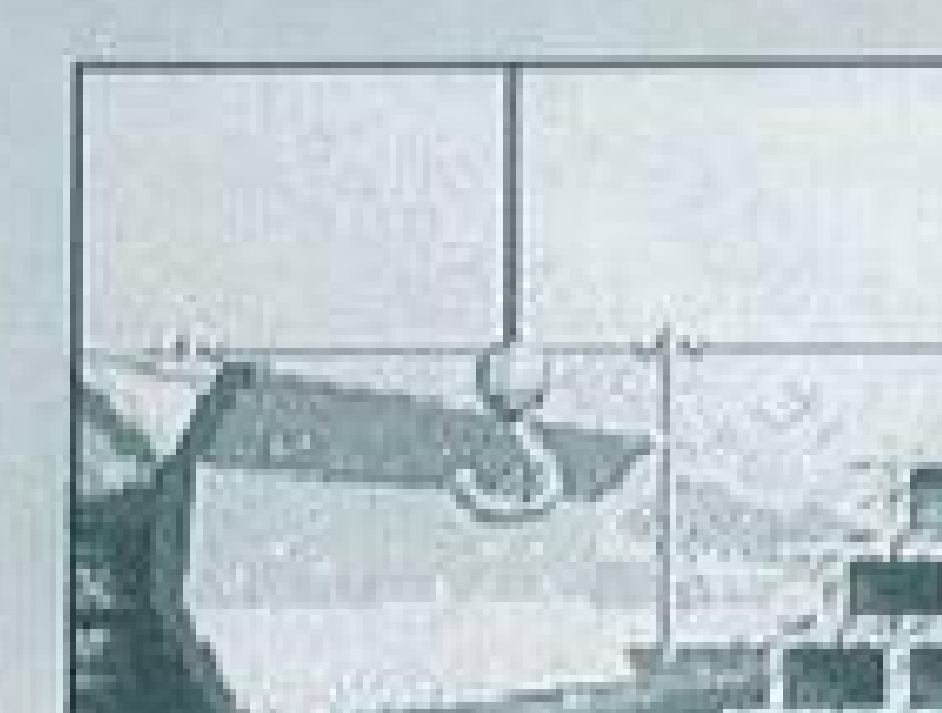
CARRYALL
TYPE: AIRBORNE UNIT
ARMOUR: LIGHT



TRIKE
TYPE: LIGHT RECON/STRIKE
VEHICLE
ARMOUR: LIGHT



HIGH TECH FACTORY
TYPE: PRODUCTION FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



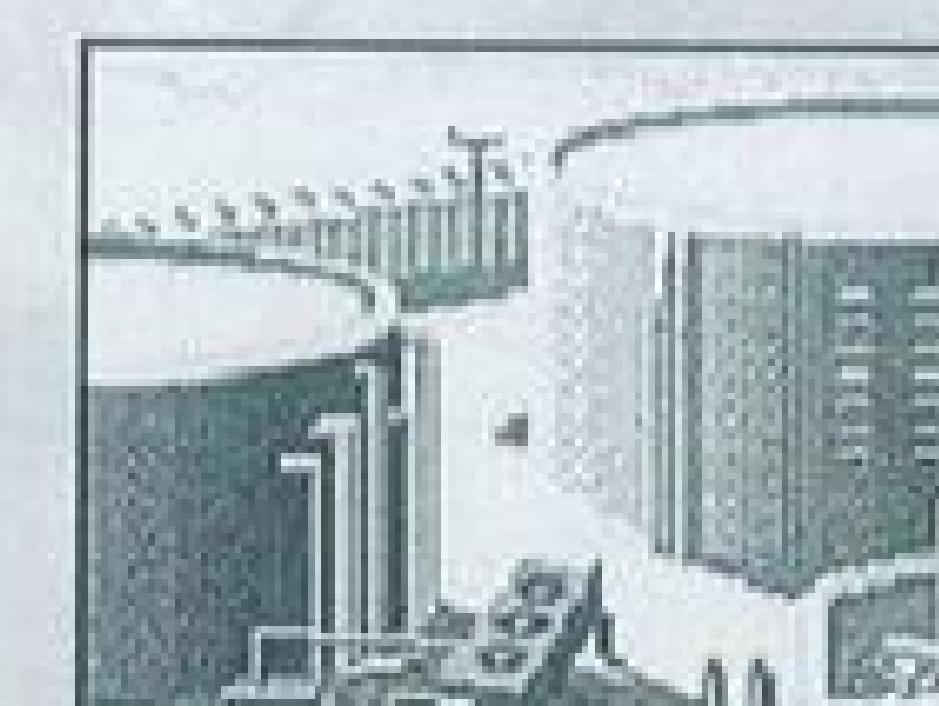
CONSTRUCTION YARD
TYPE: PRODUCTION FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



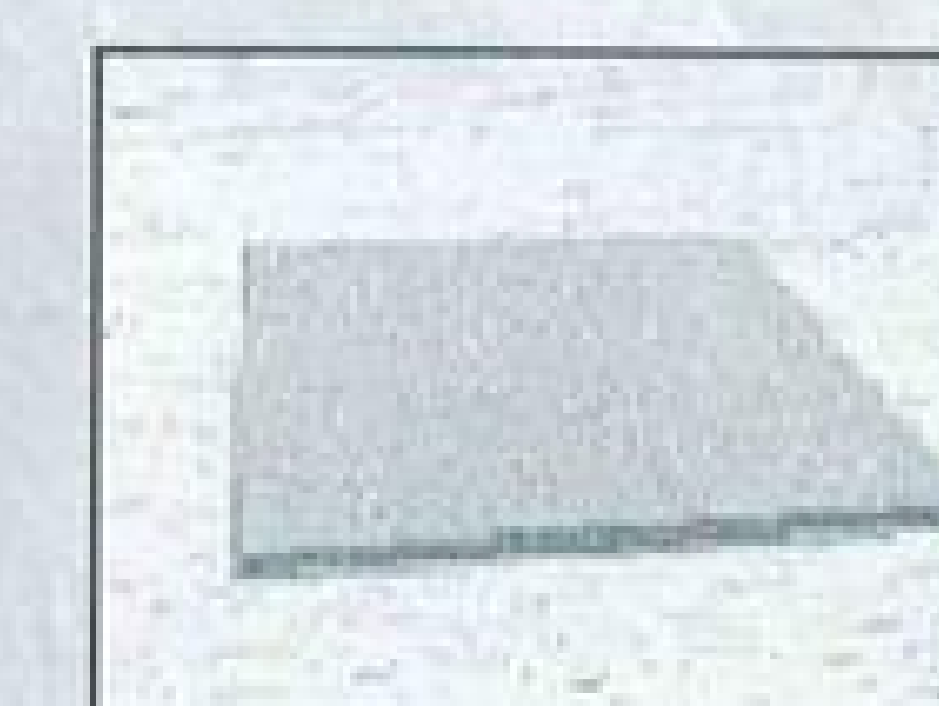
REPAIR FACILITY
TYPE: INDUSTRIAL FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



BARRACKS
TYPE: PRODUCTION FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



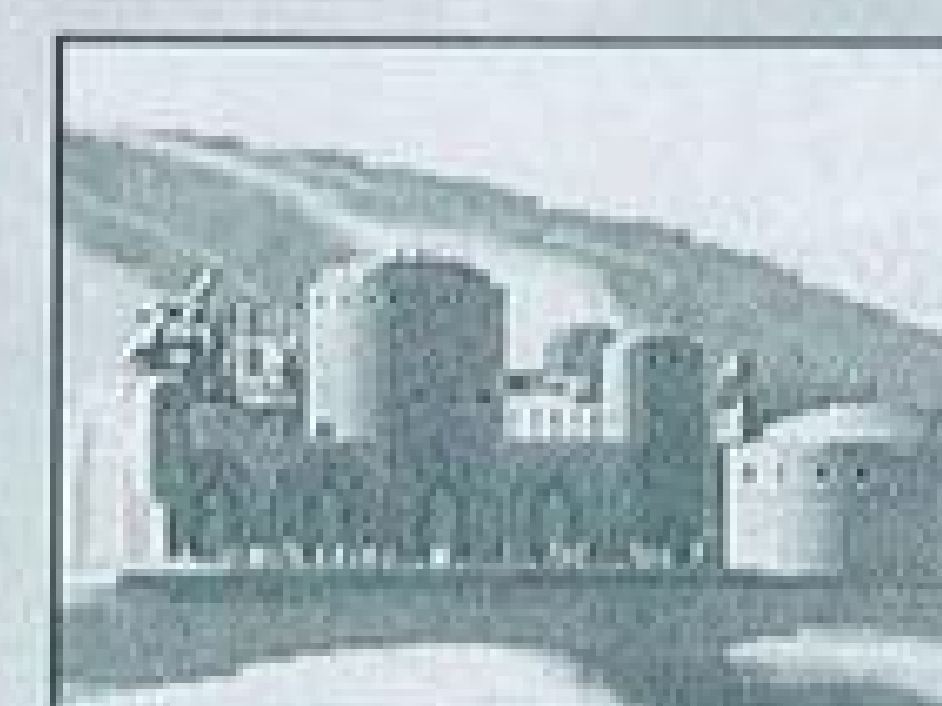
SPICE SILOS
TYPE: STOREHOUSE
ARMOUR: LIGHT



CONCRETE SLAB
TYPE: FOUNDATION
ARMOUR: MEDIUM



IX (RESEARCH CENTRE)
TYPE: TECHNOLOGY FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



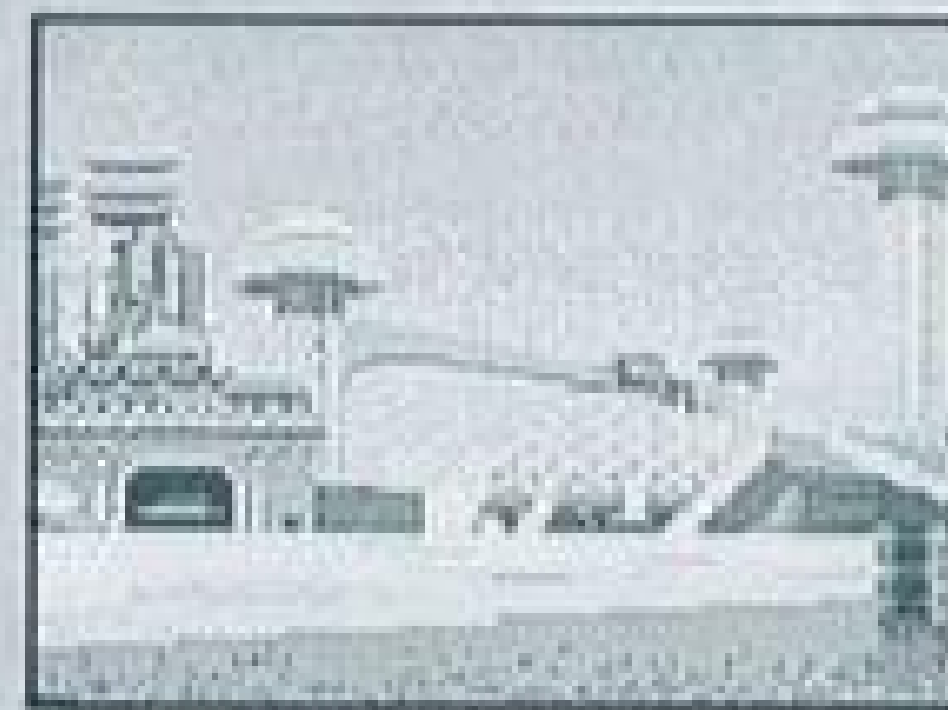
WOR (TROOPER TRAINING FACILITY)
TYPE: PRODUCTION FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



OUTPOST
TYPE: MILITARY/SURVEILLANCE
STRUCTURE
ARMOUR: HEAVY



WALLS
TYPE: DEFENSIVE WALL
ARMOUR: MEDIUM



STARPORT
TYPE: ADVANCED STRUCTURE
ARMOUR: HEAVY



LIGHT FACTORY
TYPE: PRODUCTION FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



TURRET
TYPE: GROUND BASED
TURRET
ARMOUR: HEAVY



WIND TRAP
TYPE: POWER PLANT
ARMOUR: LIGHT



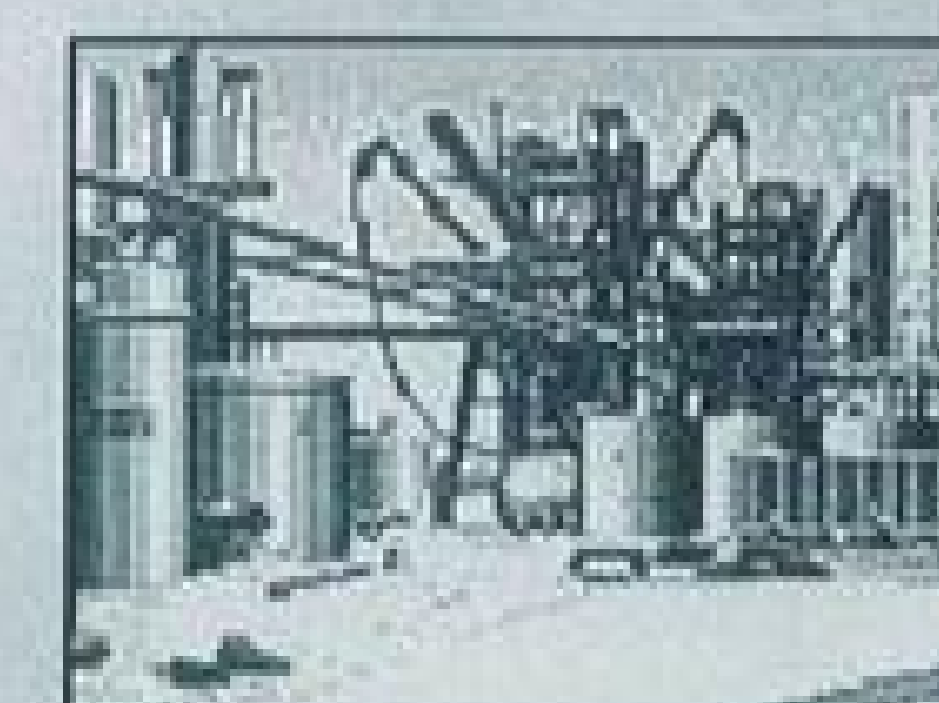
PALACE
TYPE: CAPITOL BUILDING
ARMOR: HEAVY



HEAVY FACTORY
TYPE: PRODUCTION FACILITY
ARMOUR: MEDIUM



ROCKET TURRET
TYPE: GROUND BASED
TURRET
ARMOUR: HEAVY



REFINERY
TYPE: INDUSTRIAL FACILITY
ARMOUR: MEDIUM

קודים - 7 DUNE 2

לבצע משימות קלות עד כדי שיעמום. הגישה הפשוטה יותר למשחק נותנת מספר חלוקות של

בקרת תא הטיס שעשויות ביסודיות ובתמציתיות, ולקוחות בחשבון את מספר כלי הנשק במערכת ובמצבי הדרך האפשריים. תכונה מוערכת שהיינו רוצים למצוא בסימולטורים אחרים היא הדמיית תא הטיס, שמאפשרת תנועת מצלמה בעזרת ג'ויסטיק, מבלי לבחור בזווית ראייה מיוחדת. מעבר לכך, הדברים שעושים את סימולציית הטיסה למהנה כמו גרפיקה טובה, השתתפות במשימות ובקורות משכנעות - כולם בנמצא מרגע שאתה מקבל עליך משימה.

לא לשונאי הנחות

הוויתור על הריאליזם, שנועד לקדם את המשחק בקצב מהיר לא מוריד מהאתגר, אבל "טייסים מושבעים" יתקשו לבלוע חלק מהוויתורים. במהלך קרבות מעל שטחי האויב לדוגמה, אתרי SAM גדלקים גם כאשר יש עשרות מטוסי אויב בסביבתך (ייתכן כי סוחרי הסמים אכזריים עד כדי יירוט מטוסייהם). המטוס יכול להאט במהירות פנומנלית, ותאונות טיס אופייניות כמו השתתקות מנוע, הסתחררות ודליקות קשות כמעט ולא מתרחשות.

למרות שהגישה לנושאת המטוסים ממולכדת בצורה המשכנעת ביותר מבין אלו שראיתי בסימולטורים אחרים, הנחיתה עדיין קלה מדי, כך שבכל מקרה יהיו לך מעט בעיות בתפיסת כבל העצירה. לסיכום, הייתי אומרת שאם אתה מוכן לוותר על ריאליזם מושלם ולקבל את התמונה הכללית, JETFIGHTER 3 בהחלט משכנע ומרגש.



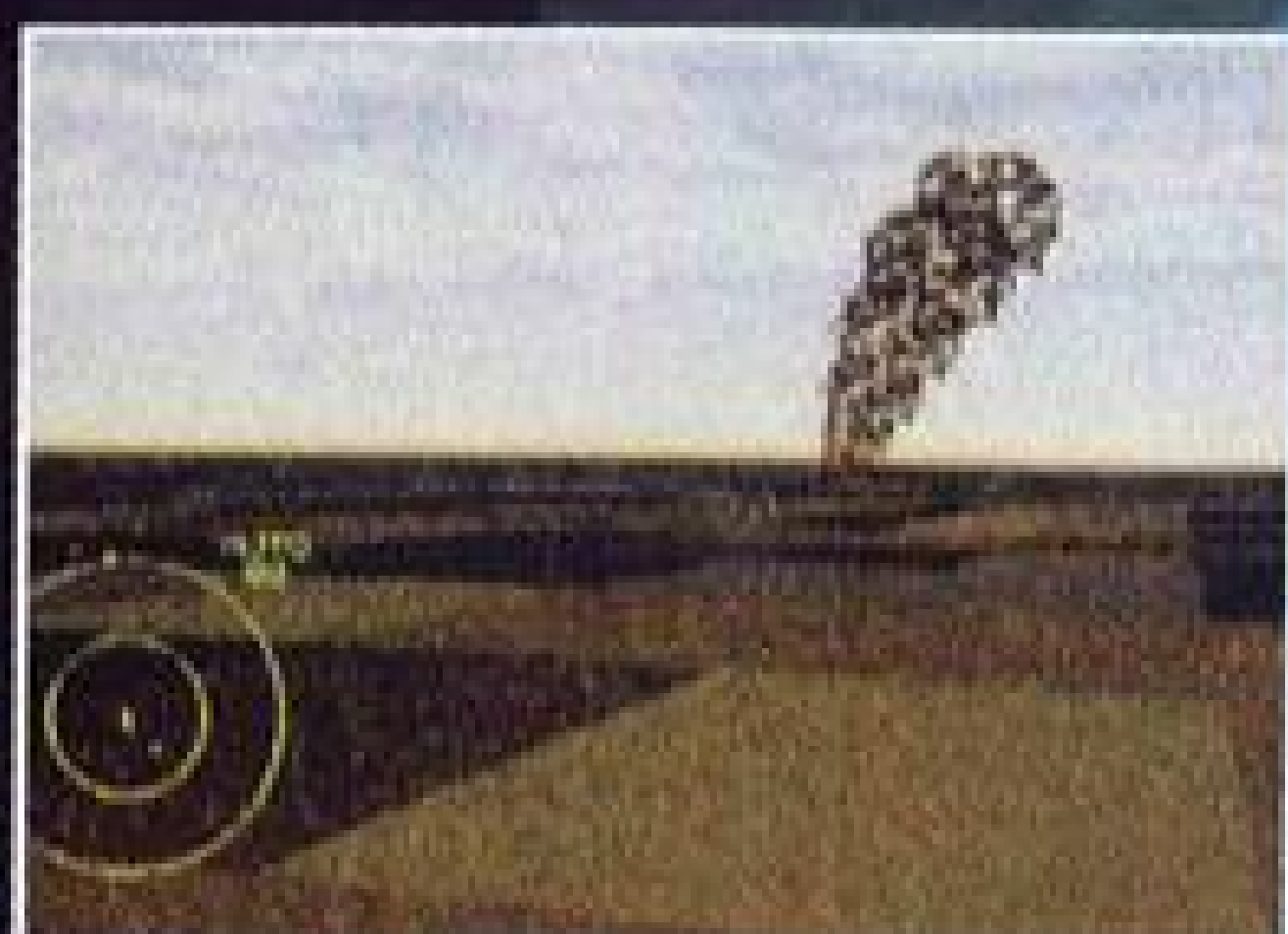
מומלץ: פנטיום 133, CD-ROM, 16MB RAM במהירות מרובעת, ג'ויסטיק ו-PROGRAMMABLE-THROTTLE.



המשחק בצורה בלתי נסבלת. עדיין קיימות מספר תכונות האפשרויות במחשב עם מספיק כוח סוס - אלה כוללות עננים שקופים ושובלי אדים הנותנים לסביבה ולכלי נשק תחושה אמיתית, וטקסטורות עסיסיות של גבעות וחרים מוסיפות עומק לג'ונגלים הדרום אמריקניים.

קרבי זה קרבי

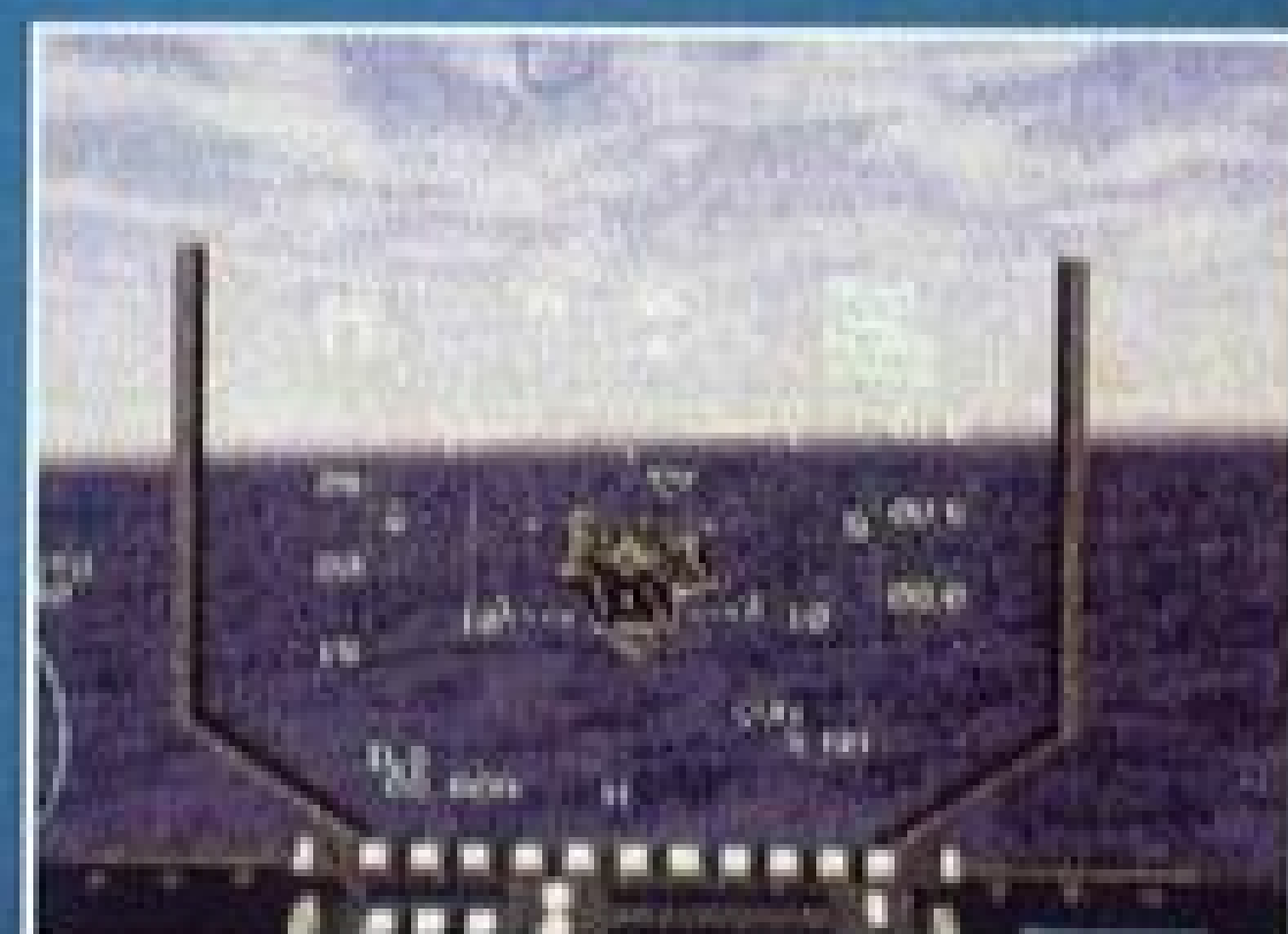
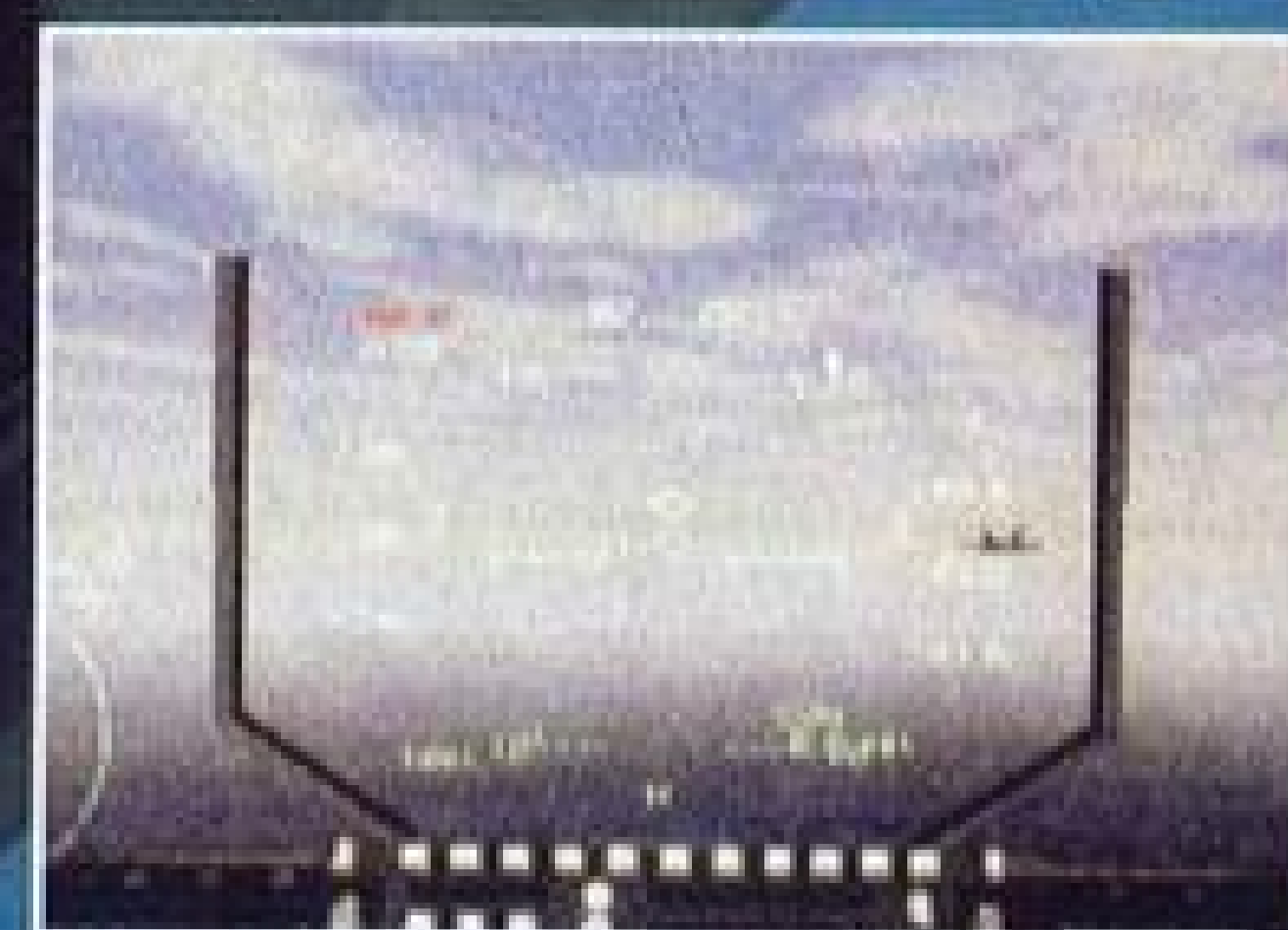
הקרב מגוון ומאוזן וכולל משימות קרקע, משימות אוויר-אוויר וקרבות נוספים נגד מתקנים סובייטיים, כלי רכב ומטוסים בבעלות סוחרי הסמים. כמו ברוב הסימולציות של קרבות אוויר, האתגרים נעשים קשים יותר אחרי כל מבצע, אבל מה שראוי לציון הוא כי רמות הקושי משתנות בהדרגתיות, כך שכמעט ואין סיכוי שתתקדם מעבר ליכולתך או שתרוץ



F22-1 של NOVALOGIC'S, אולם, לרוע המזל, הוא אינו משתווה למשחקים אלו באיכות התמונה - JETFIGHTER 3 צורך מערכת מהירה במיוחד כדי להריץ אותו בצורה חלקה ברזולוציות גבוהות ופרטניות.

כדי לרכך את המכה, קיימים כאן ארבעה מצבי וידאו הנתמכים מ-320X200 ועד 640X480. למעשה קובץ READ.ME שמגיע עם המשחק טוען כי המשחק עוצב במיוחד כדי להיראות טוב ברזולוציה של 320X200 וכמובן שזה לא מנע מהחברה להציג תמונות ברזולוציה גבוהה על גבי האריזה.

במחשב פנטיום 90 עם כרטיס וידאו ממוצע הצלחנו לקבל תמונה באיכות סבירה ברזולוציה של 640X480, על ידי כיבוי אופציית העננים והורדת גודל המסך ל-80%, אם כי פרטים נוספים תקעו את



JETFIGHTER 3

גבולות האפשר

מתגמלת יחד עם דרישה של תשומת לב ואמינות של סימולציה.

הסימולטור נפתח

אתה מתחיל את המשחק כטייס שלא מכבר הוצב ב-PEACE MAKER של UNS וכוח הפריסה של האו"ם המוצב על גבי נושאת מטוסים העוגנת בחופי קולומביה. במקום הגישה המסורתית בה אתה בוחר את הגיחה הבאה שלך מתוך משימות שונות בתפריט משעמם, אתה למעשה עושה את הדברים תוך כדי הליכי קליטה ומיון לפני העלייה למטוס.

ברגע שבחרת לענות לקריאה וזכית בקבלת פנים לבבית מהאדמירל, תוכל לגשת לספריית האונייה הצבאית, שם תוכל לקרוא E-MAIL מהחברה בבית, להיכנס לחדר המבצעים ולשנות את מבצעי החובה, להקריין מחדש משימות שנכשלו או סתם לקחת מטוס לסיבוב מבלי לפחד שיירטו אותך.

בכל משימות האימונים והמבצעים המאוחרים, תטוס בשמיים לא ידירותיים מעל דרום אמריקה, במרדף אחרי סוחרי סמים מזוינים המנסים לשבור את מחסום האו"ם.

פעילות אווירית

משחקי הפעולה המעטרים את ספינת ה-PEACE MAKER, הם תוספת נחמדה המחזיקה אותך מרוחק בין המשימות, אך בטרם תיכנס אליהם רצוי שתתחמש. במוסך המטוסים על הספינה תבחר בין הדבור F/A18 לבין ה-F-22N (גרסה עתידית של מטוס קרב) מעבר לכך, תבחר כלי נשק מסדרה של מאגרי נשק מוכנים, ואז כל מה שנשאר זה לאחוז במרגמה ולטוס למשימה הבאה.

להמתיק את התמונה

חלק הווידואלי של המשחק משתמש באותו אוויר דליל שהכרנו בסימולטורים מצוינים כמו EF2000 של חברת DID

סימולטור שהפילוסופיה שלו חרגה מהמלכודת של "ריאליזם, ריאליזם, ריאליזם", נתקל באופן רגיל בבוז ובהזנחה, אך אפילו אל המחנות המגוונים של הלוחמים ושחקני הפעולה, מגיע לעתים מוצר אשר מזעזע את יסודות החשיבה, ויוצר חוויה מספקת.

JETFIGHTER 3 של חברת MISSION STUDIOS הוא ללא ספק סימולטור ריאליסטי ביותר, אשר מצליח לשמור על איזון בין הנאה ופעילות

מאת: ג'ולי קוריטו-עוז

בכל פעם שמשחו חדש או שונה מוצא דרכו לתוך אחד הז'אנרים המוגדרים, קמה צעקה משני צדי המתרס. חלק מהשחקנים טוענים כי הוא מבריק, ואחרים טוענים באכזריות כי זה זבל - האמת, בדרך כלל, נמצאת אי שם באמצע.

מגמה זו פגעה בצורה קשה בעיקר בסימולטורים של קרבות אוויר. כל



STARFIGHTER 3000

77147

לעתים, גם תיתקל בתופעה של טייס המודיע שהוא נכנס למבנה הגנתי כששנייה אחר כך הוא שועט בטיסת קאמיקזי אל תוך ארבעה מפציצי אויב. הצוות הגרפי עשה את עבודתו די טוב, עם השראות יפות פה ושם - כשתירה במרכזו של מגדל לדוגמה, הוא ייפול בצורה ריאליסטית למדי (ומהמרכז החוצה, כשהחלק העליון נופל על התחתון) ושווה לשים לב.

קטעי הקישור בין המשימות אינם שווים צפייה חזרת, אולם כדאי להתמקד בקולו של הקריין בקטעי הפתיחה, שמסביר מה כשהוא מסביר לכם על ה-MARK IV PREDATOR עולה לראש דמותו של פאר ג'וניור כשהוא ממליץ לקנות סט כפיות מוזהב ב-12 תשלומים. צריכים לראות כדי להבין.

יש סיפור?

יכנס
דקלאסיקה, אבל אין ספק שהוא מספק
הנאה רבה לכל אוהבי משחקי הירי.
במיוחד מהרגע שאתה מצליח לאסוף
מספיק גבישי קריסטל ומשיג לעצמך
WINGMAN.

כפי שכבר ציינתי, ההשוואה של SF עם TERMINAL VELOCITY או FURY היא בלתי נמנעת, אבל אין ספק שהוא עולה עליהם בז'אנר משחקי ה- Shoot-'em-up.



ב-Death Star? זה בערך מה שתעברו במשחק הזה, רק שלא כמו סולו, לא תצטרכו לפחד מהתרסקות מרהיבה על קירות הקניונים, היות ותוכלו פשוט לפוצץ אותם. איך לא חשבו על זה קודם? אולי חשבו, אבל עד עתה רוב המשחקים פחדו להתרחק יותר מדי מהריאליזם של מדמי הסיסה למיניהם והיה לנו בעיקר את TERMINAL VELOCITY ואת DODNO .FURY.

כאן, המטרה העיקרית היא לירות ולהכות כמה שיותר. אין צורך לחשב מסלולי טיסה מלאים בנקודות ניווט וגם לא לדאוג למיכלי הדלק - כל מה שצריך הוא לטוס, לבחור מטרה ולירות - מן נוסחה מודרנית של XENON.

אולם, למרות שסביבת המשחק היא גרפיקה תלת ממדית יפה למדו, הוא לא מתעלה לרמה חדשה מבחינת הצליל או הגרפיקה (חסידי MAGIC CARPET יזהו בוודאי את האפקט של הדים ומבנים המתהווים מהערפל).

חללית האם שלך תיתן לך טרמפ עד לשטח חלל עיון במיוחד. שבו כל גשר, מגדל שמירה או גבעה הם מטרה וברגע שתושמד תשחרר מעין קריסטלים שיעלו את יכולת החללית שלך וידגישו את הזיקה למשחקי המכונה הישנים: עליית יכולת ה-PREDATOR תבטא כמובן מהעלאת כוח השריון ועד הוספת כלי נשק חדשים וקטלניים יותר.

להסתער!

כנראה שחברת TelStar לקחה יותר
די ברצינות את אווירת מחקי המכונה,
עד שהם נתנו לכמה פגמים מאוד מיותרים
להיכנס למשחק. ה-WINGMAN למשל
הוא כנראה אילם, היות ובמקום לשמוע
את ההודעות שלו באמצע קרב ולהמשיך
ולפוצץ חלליות, אתה נאלץ לקרוא
במהירות הודעת טקסט שנעלמת באותה
פלאומיות בה היא הופיעה.

מאת: אורי רביב

בשקט, בשקט, חברת TELSTAR
הוציאה משחק מלא בירויות, פיצוצים
וטייפים לא החלטיים -
FIGHTER 3000.

השנה היא 3037, ולמרות שהאדם עדיין לא השיג שלום עולמי, יש לו את FedNet (ומן אר"ם אפקטיבי). מאות שנים של שחיתות ומלחמות עשו את שלהם באוכלוסיית האדם ואלו ששרדו מבקשים להביא הרמוניה ויציבות לעולמם. למעשה, המנהיגים של FedNet היו הראשונים שהציעו זאת ובעזרת מסע בחירות אינסטיטיבי עלו לשלטון. אתה, אדוני יקר, קיבלת לחסור מזלך מכתב קצר מנציח השלטון שמציע לך להצטרף לחיל החלל.

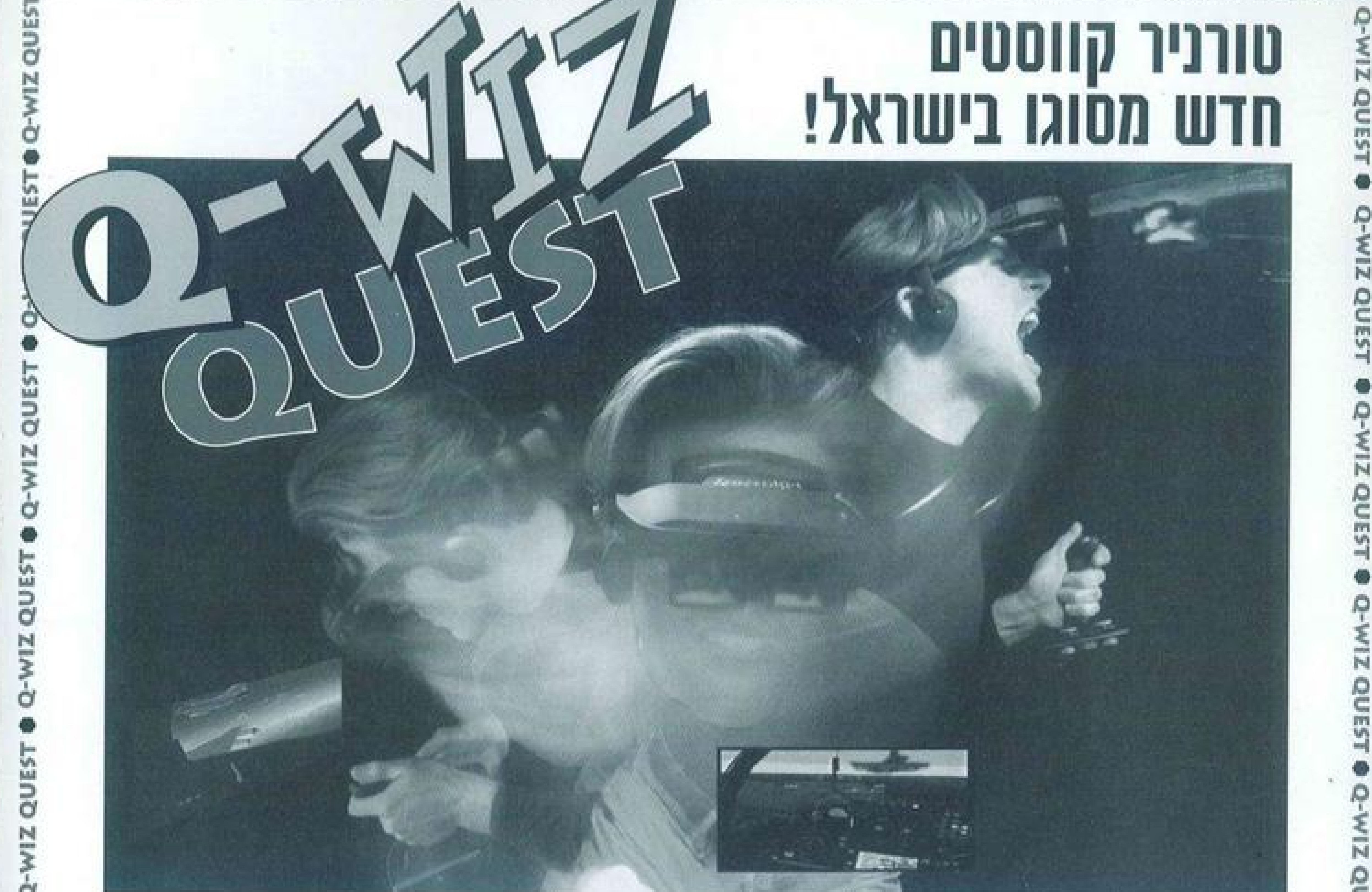
נו טוב, אם עומדת להיות מלחמה בגלקסיה מי אתה שתפסיד אותה, ובכלל, מה עדיף לך, להצטרף לצד של המורדים ולנסות את מזלך בידי על ספינות טובה ענקיות וחזרות ישע או לקבל את מטוס החלל המתקדם Predator MarkIV היישר מהמפעל הגלקטי?

פוצץ לך קניון

זוכרים את הקטע במלחמת הכוכבים
שהאן סולו מטיס את ה-Millennium Falcon
שלו דרך המעבר הצר



● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ●



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

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

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

SPYCRAFT - THE GREAT GAME

תאריך אחרון להגשת המועמדות יהיה ה-14.5.97.

ביום חמישי ה-15.5.97, בין השעות 17:00-18:00, נציג המערכת יתקשר אל שלושת הנבחרים.

O-WIZ-QUEST תוצר

ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114

ברצוני להגיש מועמדותי לאורגניזם החודשי.

תאריך:

שם פרטי

— 3177

טלפונים:

שם ה'

— בידי

דברים 48

תמונה

(אם שלחת תמונה
אין צורך לשלוח שוב)

● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ●

כשל עצמו נחשב לעיקרון מוסרי, שברשותו רובוט רב עוצמה, שיכול לשנות את צורתו לצוללת בסגנון הרובוטיקיס.

בעזרת הרובוט עליך להתקדם בתשעת שלבי המשחק שמחולקים בדרך כלל לשני חלקים. חלק מהמשימות הן פשוט ריצה מטורפת נגד הזמן כשבקבוצתך שומרים למיניהם, ובמשימות אחרות יש לך את כל הזמן שבעולם, ועליך לחפש מקומות סודיים בזמן שאתה מפצץ לרסיסים כל דבר שזו בשדה הקרב.

קיים כאן מגוון לא רע של כלי נשק ובמהלך המשחק תוכל למצוא כל מיני תוספות למיגון הרובוט ולהשבת מלאי הנשק שעומד לרשותך - כל אלו יקלו על התמודדותך עם רבבות האויבים שמשחקים לחסל אותך.

לצער, אין חידוש של ממש בתחום הגרפיקה מלבד מגוון הנופים והררי, מדברי, יער ותת-ימי ואפשרות לרזולוציה של עד 800x600. חיסרון נוסף הוא שניתן לשלוט ברובוט רק בעזרת המקלדת, אין אחרים רבי שלבים לחקור וחלק מהאויבים מפחדים כמו הצעצועים של אחותי.

די, די, די

במשחק יש המון אויבים, מעל 20 סוגים, ובשלב כלשהו האצבע מתחילה לכאוב מדוב יריות, כך שבכל מקרה, גם אם תרגישו שהעסק חוזר על עצמו, לא תרגישו בודדים לרגע במסע נועז כנגד חצי עולם.

(1) במשחק אין אפשרות שמירה, ודי מעצבן להיפסל בסוף שלב ארוך במיוחד, ולכן רשמו לפניכם את הטיפ הבא: מקישים "ZZZCYX" באופציית ה-PASSWORD במסך האפשרויות, וכך יש גישה לכל השלבים במשחק. (2) הדרישות המינימליות לא גבוהות וכוללות מחשב 486/DX2, 8MB זיכרון, מסך SVGA, DOS 6.0 וכרטיס קול.

אמוק

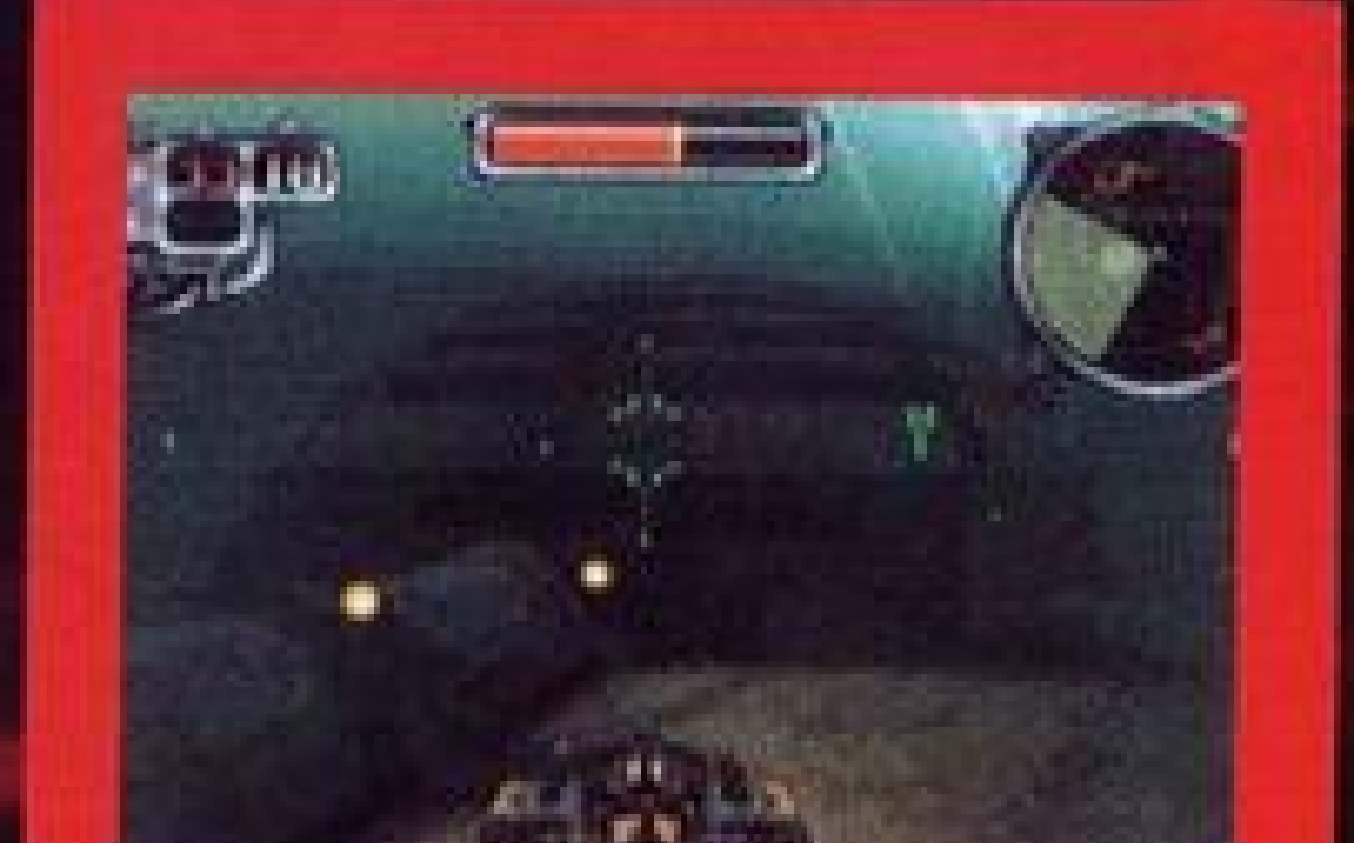
היקף שהכניסה כסף רב לכיסם של מספר מנהלים, אשר שכרו אותך כדי שהמלחמה תימשך. הסיבה שנבחרת ברורה אף היא, אין לך משפחה, אין לך רגשות ויש לך מוניטין של אדם חסר מוסר (אלא אם כסף מאת: ערן פולוסצקי)

רוב המשחקים הגיבור הוא בחור טוב שמשקיע את מיטב זמנו בעזרת לזולת ובהריגת יצורים המסכנים את העולם. כאן, לעומת זאת, אתה האיש הרע וזהו אולי תמציתו של העניין.

לרוב שחקני המחשב לא אכפת אם הגיבור במשחק הוא טוב או רע, כל עוד המשחק מאתגר ומעניין. במקרה זה לקחה חברת GT INTERACTIVE את רעיון הגיבור הרע ופיתחה אותו באופן כזה, שהמשחק מהווה אתגר גם למנוסים מבין השחקנים (יש אנשים שפשוט יגידו שהמשחק קשה מדי), היות ויש בו אלמנטים מעניינים ביותר.

מי אני, ולמה?

הגיבור במשחק הוא גרט סטון, שכיר חרב שנשכר למטרה אחת בלבד - לגרום נזק מרבי לכוכב AMOK ולפגוע בהסכם השלום שנחתם זה מכבר. מה הסיבה שמישהו ירצה לפגוע בהסכם השלום? התשובה ברורה - כסף, כסף ועוד כסף! במשך 47 שנים התנהלה מלחמה רחבת



חדש

עברית על המסך



מסע הרפתקאות מרתק



3 שנות פיתוח



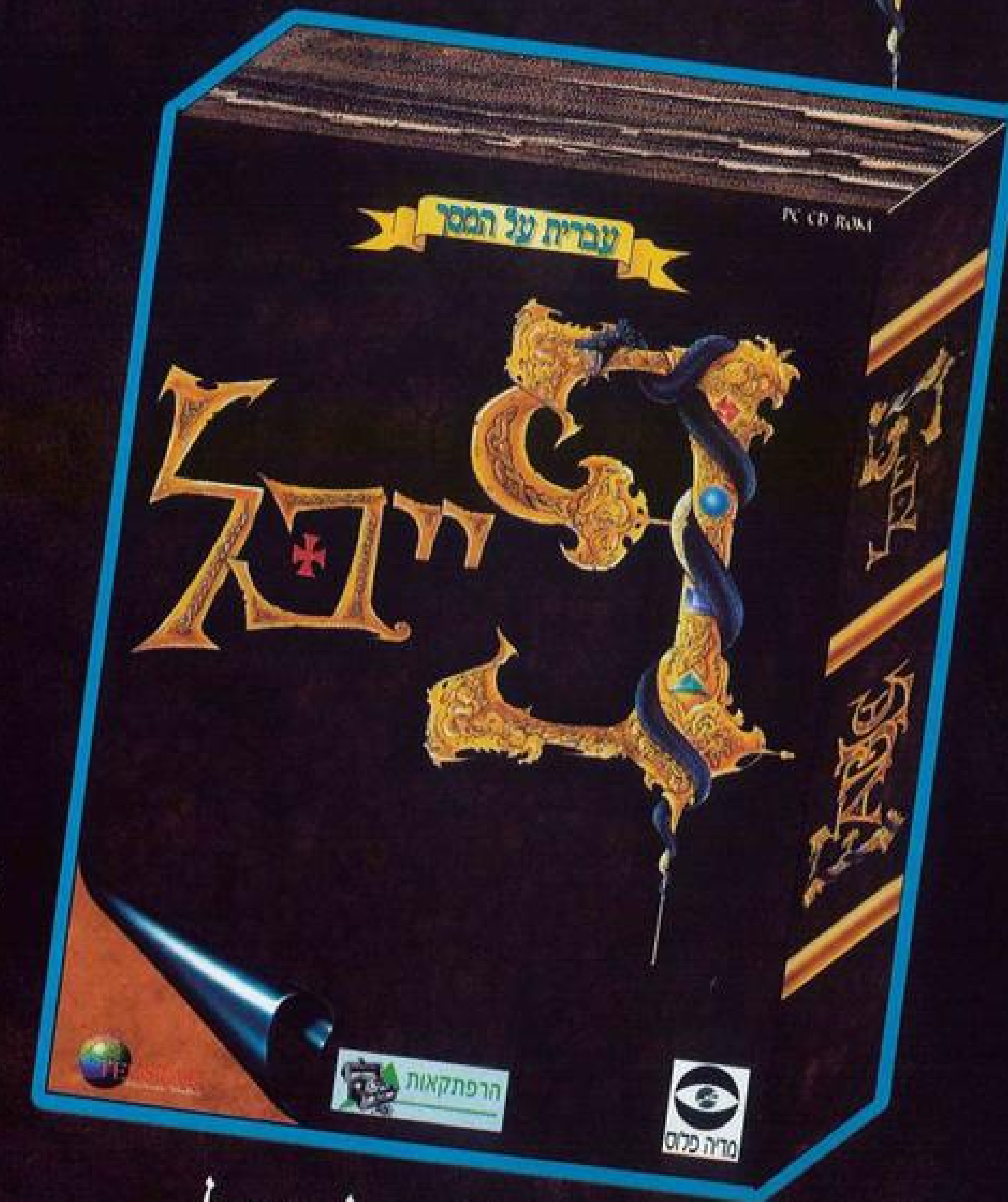
עשרות דמויות לפגוש ולחקור



גרפיקה מדהימה ברזולוציה גבוהה



נופי משחק מדהימים



הזהרו... בעולמו של פייבל, לא הכל כפי שהוא נראה.

JULIA CHILD HOME COOKING WITH MASTER CHEFS במטבח של ג'וליה

מחשב במטבח. אפשרות אחרת היא להיכנס לשיעורים, שם הכנת כל מתכון מוצגת על ידי סרטון וידאו בכיכוב השף, מה גם שקיים אינדקס המאפשר לחפש מוצרים לפי סדר אלפביתי ואת המתכונים בהם מופיע המוצר. חלק מהתוכנה מוקדש גם ללימוד טכניקות עבודה במטבח, כמו צורות קילוף ועוזרים קטנים המקלים על העבודה וטבלאות מדידה ופנקסי רישום בהם ניתן לכתוב רשימות קניות ולהדפיסן.

היות והתוכנה אינה מקומית, חלק מהמוצרים אינם בנמצא וחלק אחר לא ממש מוכר, אבל באופן כללי ניתן לבחור מתכון כלשהו ולהלבישו כחול-לבן. זהו, אכלתי עם העיניים ועכשיו אני הולכת לבשל.



בלינקי ביל והמערה הסודית מערה להשכיר

משחקים במסך זה הדורשים מהילד ריכוז וחשיבה כדי שהוא יוכל לשחק. הפעילות הבאה היא משחק פאזל אליו מגיעים על ידי לחיצה על חלקי הפאזל המרכיבים דמות מהסיפור, והפעילות האחרונה היא תצוגת השקופיות, אליה ניתן להגיע על ידי לחיצה על מקרן. כאן אין מצב פעילות, אלא הקרנה רצופה של תמונות אמיתיות מממלכת החי של אוסטרליה - כל זאת במסגרת סיפור אינפורמטיבי ומשעשע מפיו של מר וומבט.

התוכנה כולה מלווה בקריינות, כך שילד שאינו יודע לקרוא יכול להתמצא בה לבדו. יחד עם זאת, אלה שכבר קוראים ויכולו לתרגל את יכולת הקריאה שלהם בקריאה בליווי הקריינות.

כמו בכל ספר אינטראקטיבי קיימת אפשרות סיפור או אפשרות משחק בדפי הסיפור, אך במוצר זה יש מגוון פעילויות המוסיף עניין ואתגר לילדים - הכול בשילוב טכניקות עזר כמו מר וומבט שמארח את השחקן בביתו, ועוזר לו להתמצא בכל מסכי התוכנה. וכך, לחיצה על פלטת צבעים מובילה לדף משחק הצביעה, בו ניתן לצבוע כל אחת מדמויות הסיפור ולקבוע את התפאורה.

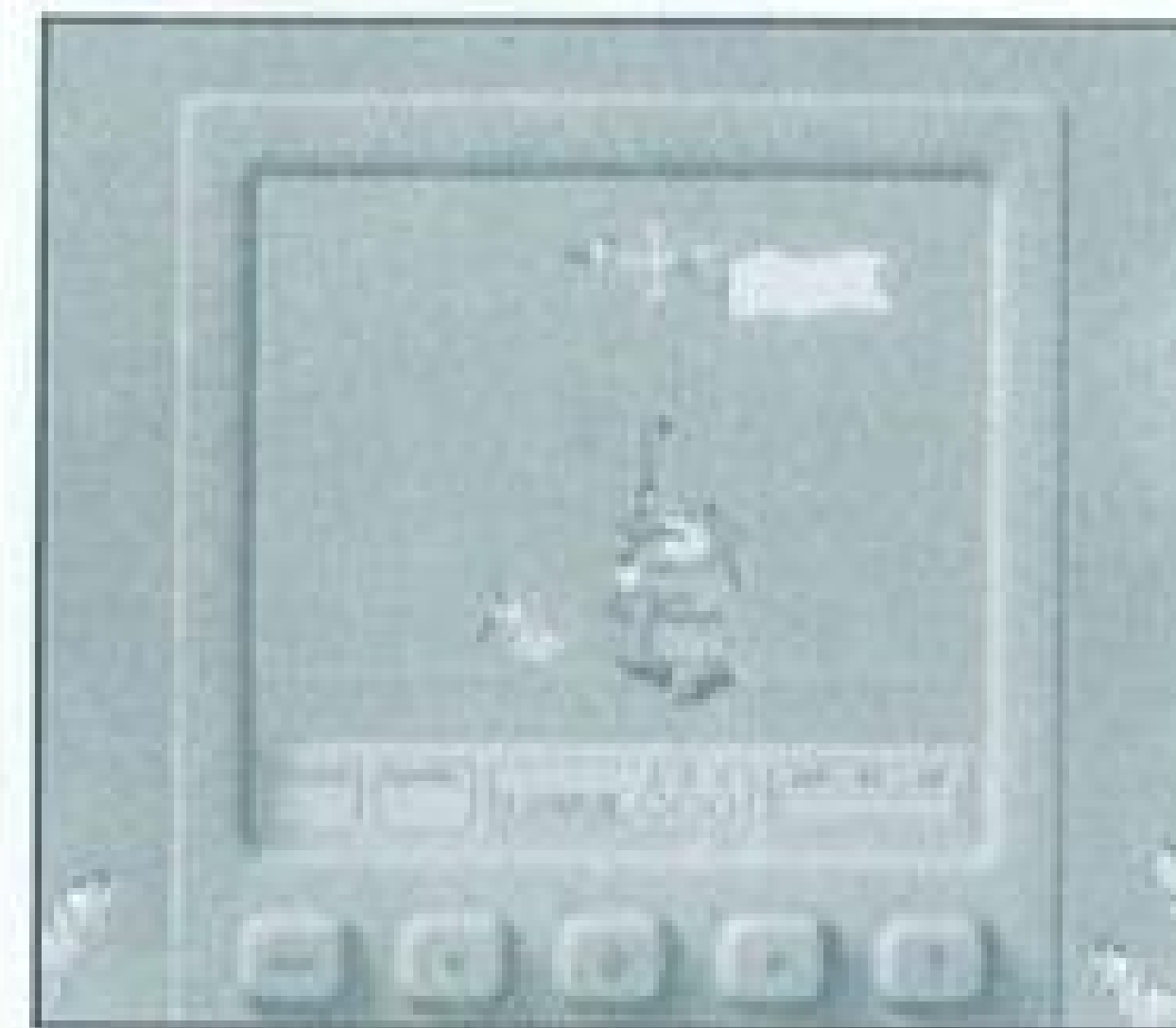
לחיצה על ספר עם סימן שאלה מובילה לדף המוצא של משחק הויכרון וישנם מספר

בלינקי ביל וחבורתו יוצאים לעזרתה של משפחת השפנים הנחמדה, שבינם נעשה צר מלהכילם. החבורה מתכנסת ויוצאת לחיפושים ברחבי היער. לשמחת כולם מתגלה מערה גדולה ומרווחת, ולרגע נדמה כאילו המשפחה הגיעה אל המנוחה והנחלה. אולם, מסתבר כי מישהו גנב לשפנים את הרהיטים. האם מישהו מנסה לגרש אותם?



A-B-CD ROM GAMES משחקים אנגלית

ליירט חלליות עוינות המאיימות להשמידך ולהיזהר שלא לפגוע בחלליות אחרות. המשחק מתרגל מיון מילים לפי נושאים שונים ומשפר את יכולת הקריאה.



ב"מבוך הקסום" יש לנוע עם "בוגלי" במבוך ולטרוף אותיות לפי סדרן. המשחק מתרגל כתיבה וקריאה של כ-400 מילים ומחייב ריכוז, תכנון ושליטה טובה בלוח המקשים. אחרונה חביבה היא "התיבה המוסיקלית" - תיבה זו מכילה שישה שירי ילדים מוכרים באנגלית, המאפשרים לכם להקליט את עצמכם תוך כדי ליווי מוסיקלי של המחשב.

בחוברת המצורפת למשחק פירוט של המשחקים יחד עם הערות פדגוגיות שמדגישות את מטרתם. כמו כן, מצורף מילון של כל המילים המופיעות בתוכנה ובסיום כל משחק מופיע לוח תוצאות בו ניתן לראות את הטעויות ואת התשובות הנכונות - כל זאת בליווי היגוי קולי של המילים ופירושן בעברית.

הלימוד בתוכנה איננו מובנה וקשה לי להעריך עד כמה הוא אפקטיבי, אולם המשחקים עצמם מהנים ומגוונים, כך שגם החשיפה הממושכת לאנגלית יעילה לכשעצמה.



חברת לויטק פיתחה תוכנה ללימוד אנגלית, המשלבת את הלמידה במשחקים מגוונים במטרה להפוך את חווית הלמידה למהנה.

בתוכנה A-B-CD ROM GAMES משולבים שבעה משחקים שונים הבנויים בסביבת תלת ממד ססגונית. במסך הפתיחה קרוסלה מסתובבת ובתוכה משובצים המשחקים.

לכל משחק מטרה משלו, במשחק "צייד המילים" יוצאים לצוד מילים באנגלית. המשחק מלמד ומתרגל כ-600 מילים חדשות, עם דגש על לימוד קבוצות מילים ייחודיות בשפה האנגלית ועל שיפור מיומנות הקריאה.



במשחק "מכונת הקזינו", אפשר להמר ולהרוויח כסף, אולם לא המזל משחק אלא הידע. המשחק מיועד להקנות כללי דקדוק בסיסיים, לתרגל את הבנת הנקרא ודורש כושר חשיבה וכושר החלטה מהירים.

במשחק "הנחש הטורף" יש לאמן נחש לטרוף את האותיות הנכונות. המשחק "מסווה וזכרון" דומה למשחק הזיכרון, ובו יש לזכור את המילים הנמצאות מאחורי המסרות ולגלות את הזוגות המתאימים להן. המשחק מלמד ומתרגל כ-400 זוגות של הפכים ותרגילים ומעשיר את אוצר המילים.

ב"קרב החלליות" יש



מאת: ג'ולי קוריטו-עוז

הסמוראי הקטן

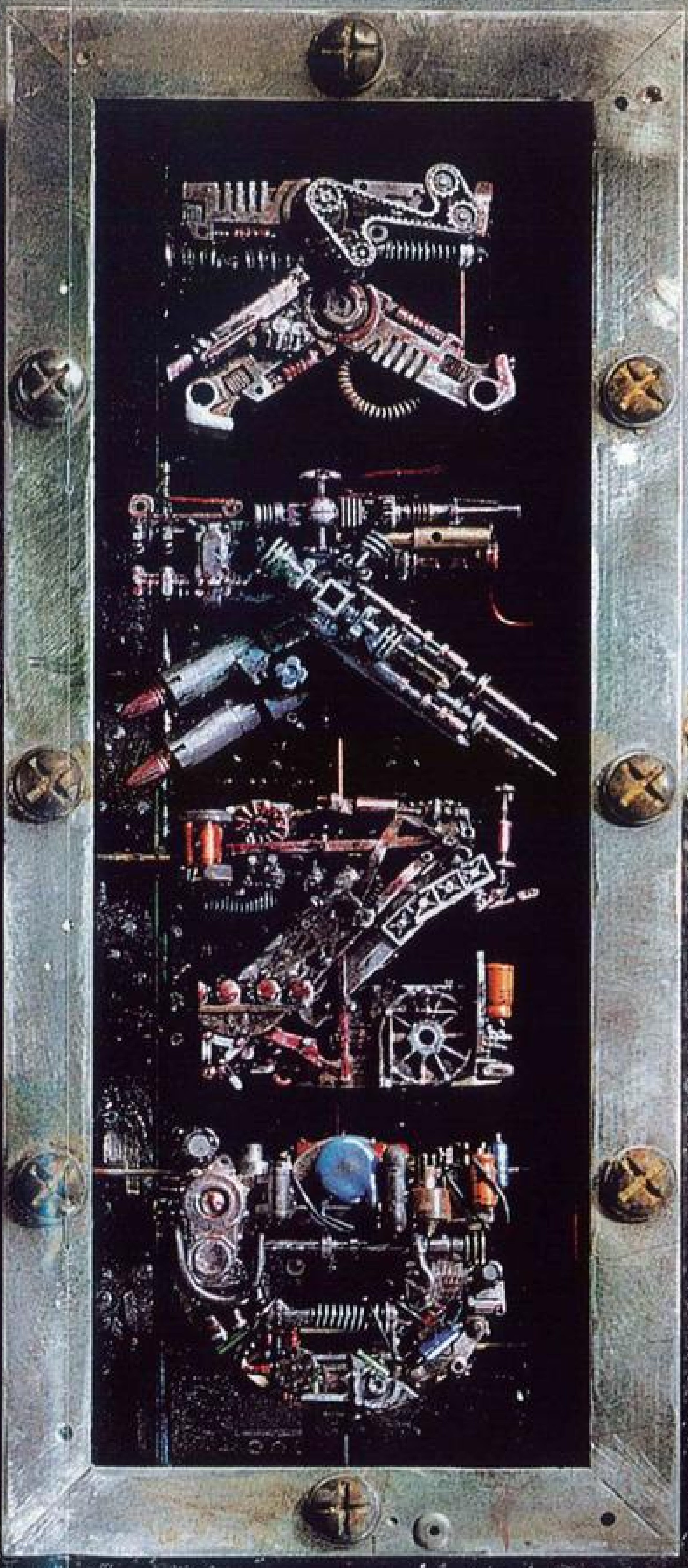
כגודל התקווה...

התוכנה השלישית מבית מיראז' בסדרת "אגדות קסומות". אחרי אגדת העם האפריקני "אימו והמלך" ואחרי אגדת העם הרוסי "באבאיאגה והאווזים", מגיעה אגדת עם יפנית "הסמוראי הקטן".

האגדה היא עיבוד דומה לסיפור אצבעוני. זוג הורים חשוכי ילדים, מתפללים לעץ משאלות ומבקשים שיהיה להם ילד. העץ נותן להם תפוח מזהב ומתוכו יוצא טארו הקטן. במשך הזמן, טארו אינו מרוצה מכך שצוחקים על גודלו, ויוצא למסע לארמון הקיסר, שיהפוך אותו לסמוראי ואולי אף לילד בגודל רגיל. הסיפור המקסים מלווה באנימציה איכותית וכמו בשאר מוצרי הסדרה, וגם כאן קיימת אפשרות סיפור ומשחק אשר עשויה בצורה משעשעת וססגונית.

WIZ 73

11.5.11

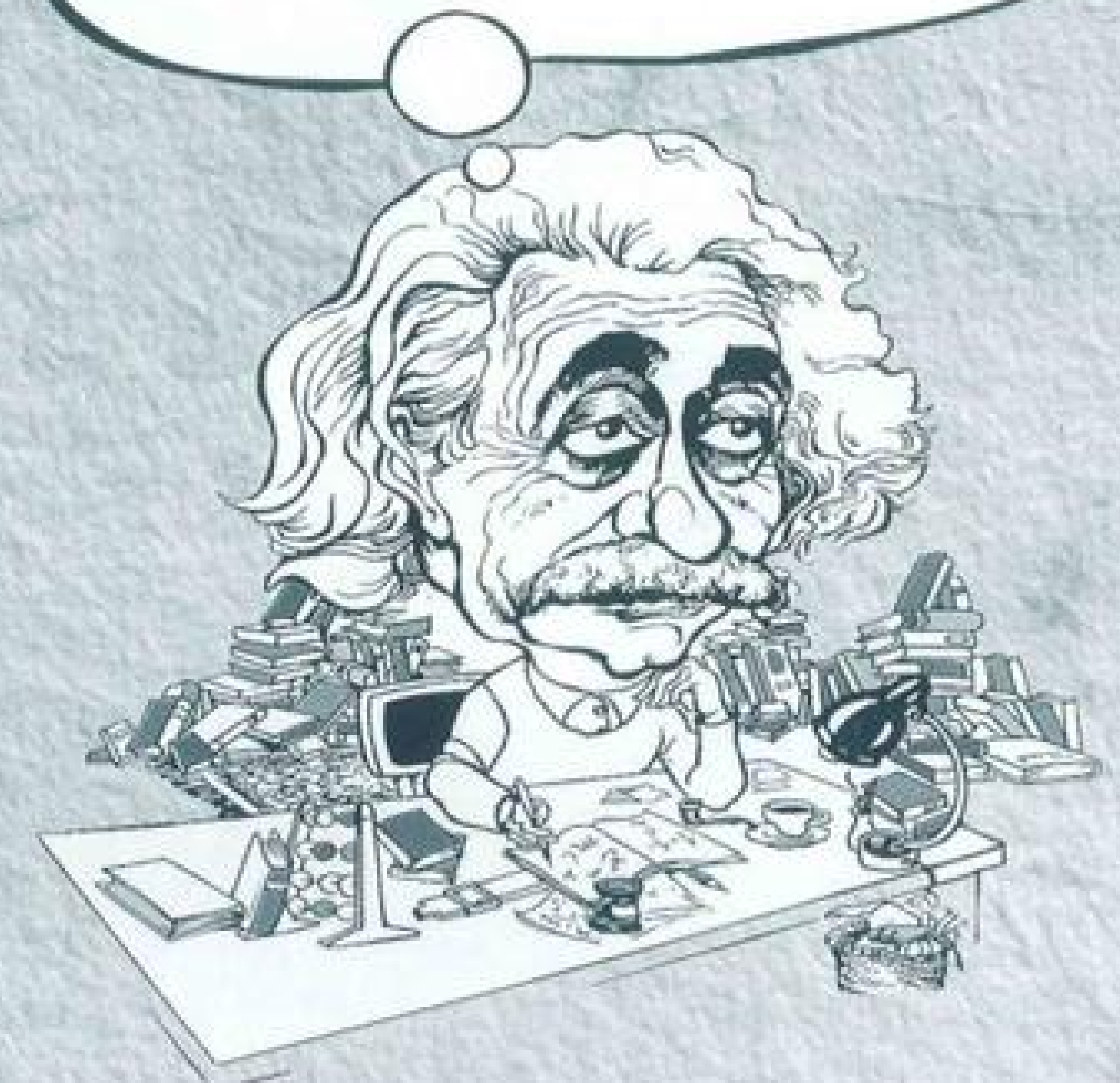


KRUSH, KILL
WIP DESTROY

ELECTRONIC ARTS



השולחנו על צ"ר וויז



דוד יהודאי מבקש לדעת אם כרטיס ה-CIRUS LOGIC הוא באמת מצוין, כפי שטוענים חבריו?

ובכן, התשובה תלויה בהגדרת המושג "מצוין". אם שאלתך היא, "האם אני מקבל סחורה טובה עבור מחיר הכרטיס?" אז התשובה היא כן. במובן זה הכרטיס מוצלח ביותר ונחשב לאחר מכרטיסי המסך הזולים ביותר המאפשרים תמיכה ב-SVGA.

אולם, אם בהגדרתך ל"מוצלח" אתה מתכוון לרמת איכות ביחס לכרטיסי מסך אחרים, מבלי להתחשב במרכיב המחיר, התשובה היא הפוכה. CIRUS LOGIC, על המודלים השונים שלו, הינו כרטיס פשוט

ודי פרמיטיבי בעולם כרטיסי המסך. אם אתה מעוניין בכרטיס מסך איכותי (למטרות משחקים), הייתי ממליץ על אחד מכרטיסי TSBNG או אחד מכרטיסי ATI (רצוי ה-MACH 64). למטרות רציניות יותר כמו עבודה עם יישומים גרפיים מפותחים או עריכת תמונות, כרטיס DIAMOND STEALTH בהחלט הולם, סדרת כרטיסי המסך של MATROX עולה עליו בהרבה. הדגם הנפוץ שלהם, MILLENIUM, משובח ביותר, ולאחרונה הם הוציאו את MATROX MYSTIQUE, כרטיס המכיל בין השאר גם מאיץ חלקי לתלת ממד.

יש לציין כי תחום התלת ממד החדש יחסית, הוא עולם אחד לגמרי. רוב האנשים שמשקיעים בגרפיקה, מוסיפים גם כרטיס מיוחד לתלת ממד, המאיץ את יכולות חישוב הגופים, הטקסטורה והתאורה של עצמים תלת ממדיים. הנפוץ מכל אלו הוא ה-VOODOO שעובד מבלי להתנגש ברוב כרטיסי המסך הנפוצים.

מעבר לכך, בתערוכת COMDEX האחרונה, יצאו גם חברת ATI וגם חברת MATROX בהכרזות לגבי כרטיסי מסך משולבים (דו ממד ותלת ממד). שיהיו את השיא האיכותי של שני הקצוות. איך שלא יהיה, לגבי התוצאות בשטח ואומדני המחירים, נגלה את האמת רק לאחר מחצית השנה הנוכחית.

חשוב לציין, שכמו ללוח-האם עצמו, גם לכרטיס המסך יש זיכרון בר-הרחבה. הקונפיגורציות הנפוצות כיום במחשבים אישיים, הן של 1 או 2 מגהבייט ואילו הכרטיסים שציינתי לעיל מסוגלים לעבוד בתצורה של 4 מגהבייט וחלקם אף ביותר מכך. בנוסף, כדאי לדעת שישנם שני סוגי זיכרון לכרטיס הגרפי - VRAM המהיר ו-DRAM שמהווה את הסטנדרט הרגיל.

רונית מרחביה מעפולה, עובדת כמה שנים עם תוכנת העיצוב הגרפי - COREL DRAW. לאחרונה, היא עברה למערכת ההפעלה Windows 95 ומאז היא אינה מסוגלת לעבוד עם COREL DRAW בעברית (גם לאחר שהתקינה את התוכנה מחדש).

אח רונית, רונית, חדשות רעות אני נושא בנוגע לבעייתך. ראשית, חבל שלא ציינת את מספר הגרסה של תוכנת ה-COREL שלך. אך מכיוון שציינת שהתוכנה בשימוש כבר מספר שנים וגם בגלל אופי הבעיה, אני מסיק שמדובר בגרסה 5 או בגרסה ישנה יותר.

הגרסה העברית, אותה מספקת חברת אימפאקט, נציגת COREL בארץ, מכילה גופנים (FONTS), לשעבר ידועים כ"פונטים" (בשפתנו) שלא ניתן לשלבם ב-Windows 95. הפתרון היחיד שמציעה החברה, הוא עדכון התוכנה לאחת הגרסאות החדשות, 6 או 7. פתרון זה הוא אומנם יקר (מעל ל-300 דולר), אך אין עוררין לכך שהדבר יפתור את הבעיה.

חשוב לזכור שגרסאות 6 ו-7 של COREL, עובדות עם מנוע גופנים עברי חופשי, המאפשר עבודה בעברית גם במערכת Windows 95 שאינה תומכת בעברית כלל!

פתרון זול יותר עבורך, הוא לאתחל מחדש את הכונן הקשיח ולאחר גיבוי כל קובציך החשובים, להתקין שוב מערכת הפעלה DOS 6.22 עם Windows 3.11 ולבצע התקנת Windows 95 לספרייה אחת מ-Windows (במקרה זה נהוג להתקין לספרייה בשם "Win95").

התהליך עצמו יאפשר לך ליהנות ממערכת ההפעלה Windows 95, אך אם תקישי F4 תינתן לך האפשרות להעלות את מערכת ההפעלה הקודמת, להפעיל את Windows 3.11 ולעבוד על ה-COREL בעברית ובאנגלית ללא תקלות.

לרון מינץ יש בעיה. המחשב שלו נמצא במארז MINI TOWER. כשרכש את המחשב שאל את המוכר בחנות אם ניתן להציב את המארז גם בצורה אופקית והמוכר השיב בחיוב. לאחר שהתקין ערכת מולטימדיה, המכילה בין השאר כונן תקליטורים במהירות מרובעת, הוא נרעש כשגילה כי כשכונן התקליטורים "שוכב על הצד" התקליטורים "נופלים" ממגש הכונן.

רון היקר, הפתרון הפשוט ביותר הוא, באמת למצוא דרך כלשהי להעמיד את המארז על כנו. אם אינך יכול לבצע זאת, תתפלא לגלות שדווקא יש מוצא. הדלק את המחשב שלך, והקש על כפתור ה-EJECT הפותח את מגש הכונן. התבונן במגש עצמו ותראה מסביב ל"מגש" בו אתה אמור להניח את התקליטור, שני "אטבים" קטנים מפלסטיק, שניתן לשולפם לאחר שהנחנו תקליטור במגש וכך למנוע ממנו ליפול או לזוז לכיוונים לא רצויים. יחד עם זאת, לא בכל כונני התקליטורים קיים ה"פסטט" הזה, וכדאי שתדע כי זו איננה פונקציה של מחיר, אלא פשוט של הפירמה המייצרת את הכונן - חברות מסוימות השקיעו יותר מאחרות ב"מגש" התקליטורים.

גלית איכני מבאר שבע מבקשת לדעת מדוע בכל פעם שהיא מתחברת לאינטרנט, עולה לה "מטוף" על המסך בו היא מקישה את שמה וסיסמתה, ואילו

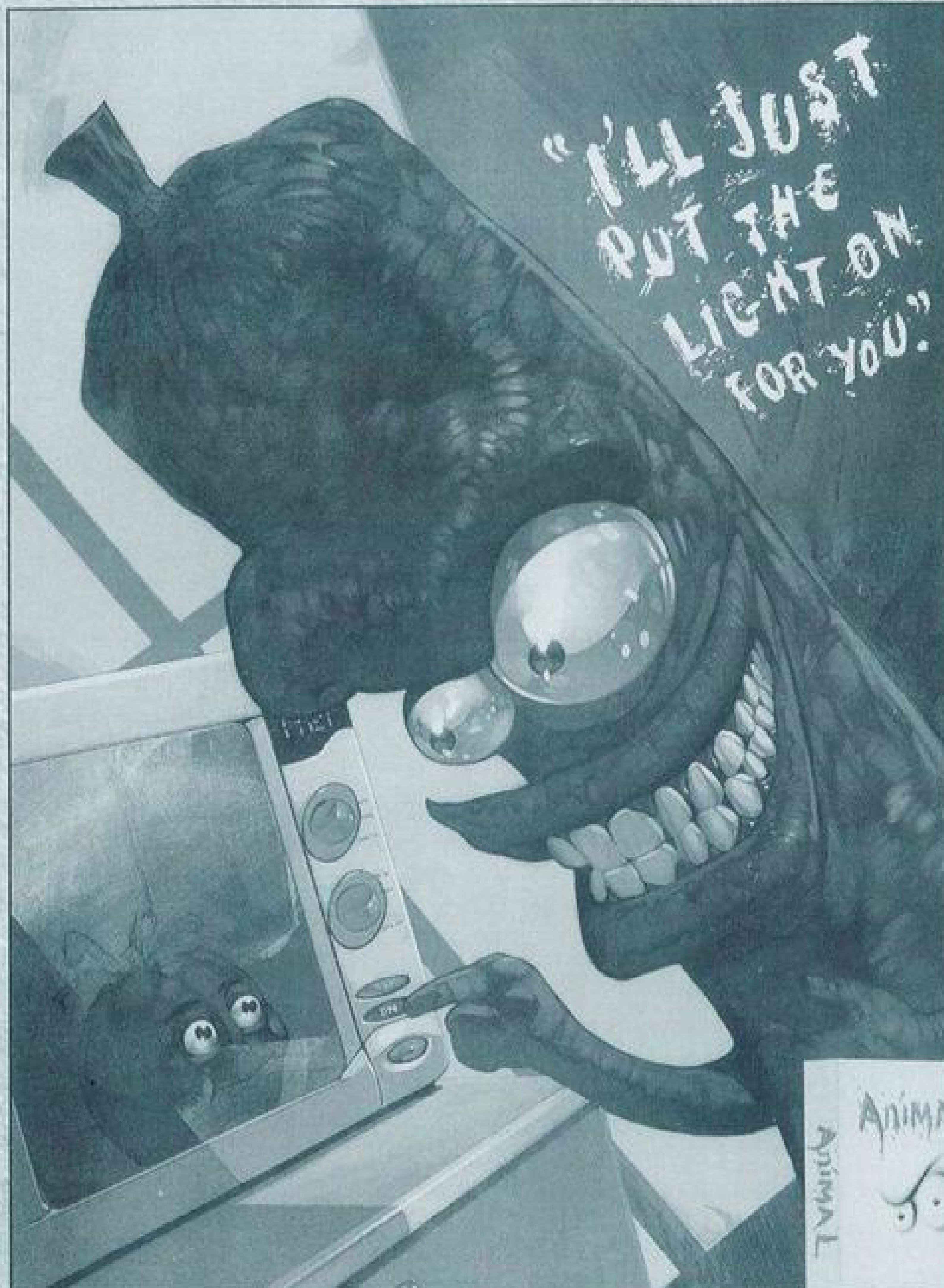
שכנתה מתחברת דרך אותו ספק באופן מיידי.

גלית, את לא היחידה שכותבת אלינו בעניין זה. כעיקרון, אופציית העלאת מסוף לאחר החיגוי, נמצאת בהגדרות ההתחברות לרשת, וניתן לשנותה מתוך תיקיית "חיגוי לרשת" (Dial-Up Networking) שנמצאת ב"מחשב שלי".

עם זאת, כיבוי האופציה לא יבטיח את התחברותך המיידית - ראשית, את צריכה לבדוק שמותקנת אצלך תוכנת Scripting,

המאפשרת לקובצי טקסט מסוג מיוחד "לתקשר" מול שרת ספק האינטרנט שלך (תוכנת Windows 95 מגיעה עם תוכנה כזו, אך היא לא תמיד מוגדרת כברירת מחדל, מה גם שתוכנות Scripting אחרות ניתנות להורדה מהרשת עצמה). שנית, את צריכה קובץ script (עם סיומת .scr) מספק האינטרנט שלך, המכיל את כל הפקודות הנחוצות כדי להתחבר אל השרת שלו ודרכו אל האינטרנט.

בהצלחה לך, ולכל הכותבים ששאלו שאלה דומה.



Over The Reich

שמיים מגנים מעל

משהו על סקסטיקה בקרבות אוויר ועל כיצוניהם של מטוסים אמיתיים, כמו למשל מדוע ה-Spitfire הבריטי, למרות תכונות הישן, היה יריב שווה ל-Pocke-Wulfe הגרמני בעל התותחים הכבדים, או מהי הדרך הטובה ביותר להפיל טייסת של B-17 עם טילי אוויר. כמו כן, הגרפיקה במשחק בהחלט טובה. המשחק מצויד בנויידאו-קליפים יפים באורך כולל של 40 דקות, המוסיקה עצמה מתאימה לאירועים, וראוי לציון שהמדריך המצורף בנוי למופת ומפורט עד לרכיב האחרון.

ושלא תבינו לא נכון - אומנם מדובר במשחק אסטרטגיה אווירית מתוחכם, אך הוא איננו דורש גיוסטיק עם 20 כפתורים מתכוונים, קסדה תלת ממדית או כל דבר מפואר אחר - רק מחשבה מהירה ואינסטינקטים טובים. כך שאם כבר עייפתם מלפענח מה עושה כל מסך רב-תצוגה, כל טיל וכל כפתור בתא הטייס, או ברוכים הבאים למשחק הרבה יותר פשוט ואישי. 9 בסולם ריבי.

אומנם המשחק יעלה על 486 עם 8MB זיכרון, אולם מומלץ כמובן פנטיום עם 16MB.



לקרב בין עשרות מפציצים, מטוסי קרב מלווים ומטוסי יירוט, כשכולם זזים ונורים על המסך. אין ספק שנעשתה כאן עבודה תכנונית מעולה, אשר הצליחה להכניס את כל המשתנים הרבים האלו למערכת אלגנטית ומאוזנת, וזה גם מסביר מדוע ישנם משחקים שלמרות כל ההשקעה לא יפעלו טוב בסביבת משחק של "זמן אמיתי" (Real Time).

ב-OTR אתה חייב לחשוב ולהשתמש בכל ההיגיון שלך ובכל הניסיון שצברת במשחקים בסגנון הזה, והמחמאה הגדולה ביותר שאני יכול להעניק לו היא העובדה שאם תשב עם מדריך על מטוסים וסקסטיקות אוויריות ממלחמת העולם השנייה, המשחק באמת יעבוד.

באופן אישי, אהבתי לשחק במצב ה-Tour-Of-Duty, שבו תצטרך להתמודד פעמים רבות עם אירועים כמו טייסים שננטשים את המטוס כי הם מפחדים או פצועים מדי, הופעה פתאומית של תגבורת בצד השני, תקלות טכניות במטוסים, דילמות פיקודיות והאם תניח לטייס הטוב ביותר שלך לנטוש את מטוסו הפגוע או שתשאיר אותו באוויר כי "אני צריך לחסל רק עוד מטוס אחד והנה...?". או אפילו מותו הפתאומי של חבר טייסת. בזמן שאתה נהנה, תוכל גם ללמוד

מאת: אורן רביב

בסתיו '95 הוציאה חברת Avalon Hill את Flight Commander 2, אשר לא היה סימולטור טיסה גרידא, אלא משחק סימולציה מתוחכם של פעולות טקטיות מבצעיות. מאז יציאתו, צבר המשחק תגובות אוהדות עד כדי כך ש-Avalon Hill הליטה להוציא משחק המשך דומה, ולו רק עבור אלו שלא מצאו את ההרפתקה.

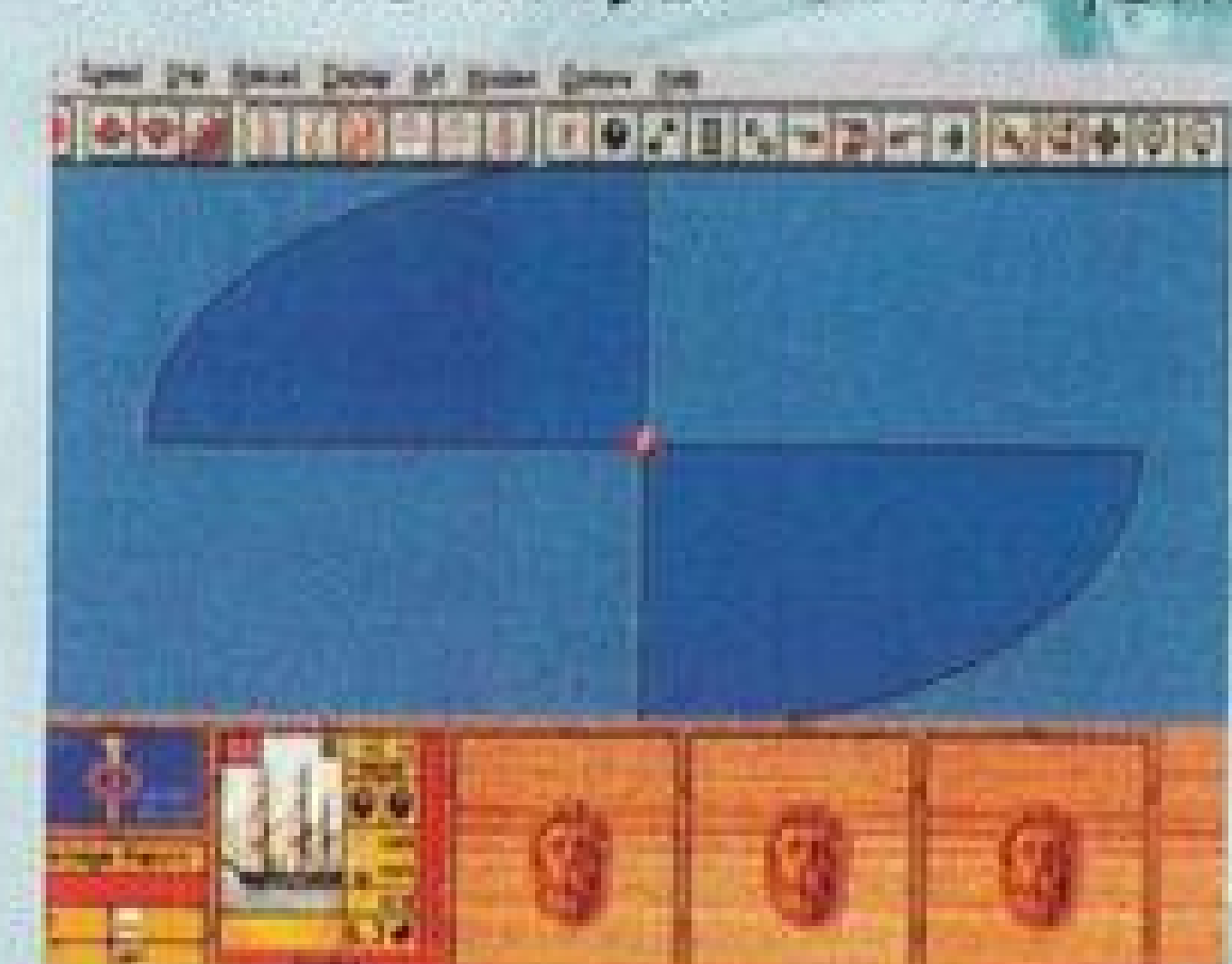
Over The Reich לוקח אותנו לקרבות אוויר במלחמת העולם השנייה, ומאפשר לנו לבצע משימות בודדות, קרבות אוויר (Dogfights) או להתכונן לשירות מלא כטייס קרב.

כל תור במשחק מייצג כמה שניות של "זמן אמיתי", כשבמהלכו כל אחד מ-22 סוגי המטוסים השונים זו ומתמרן לפי תכונותיו המוגדרות, חורים אלו מאפשרים לך לתכנן את המהלכים ולפרוש את מערך המטוסים הוקר שלך בזיהוי.

כאשר מטוס אייב נכנס לטווח האש של אחד ממטוסיך יופיע סמל של כוונת מעליו יחד עם מספר שייסמן את סיכויי הפגיעה שלך בו. מצב זה יכול להיות בין שני מטוסים בלבד, אולם (כאן הגענו לקטע האסטרטגי המסובך), המצב יכול להתפתח

AGE OF SAIL

נגד כיוון הרוח יכול לקחת נצח באפשרות של מהירות ריאליסטית, אך בטוח כי זה הזמן הדרוש לפעולה כזו בחיים



האמיתיים) עם אפשרות טעינה מחדש של שתי דקות, כדי ליצור פעולה עירנית שמאפשרת שליטה בקצב הטקטי. מבחינת העלילה, כדאי להזכיר שאתה מגויס כסגן משנה בחיל הים הצרפתי (בריטי, ספרדי או אמריקני) ושואף להוביל את צי המלחמה שלך לניצחון תוך צבירת ממון, וככל שתצליח יותר, כך תקודם ותקבל אחריות גדולה יותר. בכל אופן, המשחק כולל מגוון רחב של אתגרים וניתן לשחק בו במשך שעות, מבלי להרגיש שהוא חוזר על עצמו.

אלמנט מצוין נוסף הוא עורך התסריטים, העומס בכ-2,000 דגמים של ספינות היסטוריות מדויקות, וכך, עם מינימום מאמץ, ניתן ליצור כל קרב שעולה על הדעת - אם לדוגמה תהיה איך ייראה קרב בין דגמרק לארה"ב, אתה יכול לארגן אותו, לשמור אותו ולהחליף קבצים עם אויבים דרך המודם.

כיום, קיימים שלושה משחקי AGE OF SAIL בשוק - כשכל משחק שונה מרעהו בצורה משמעותית ששווה התנסות. כך ששחקנים אשר הסתפקו עד כה בעותקים ישנים של "ANCIENT ART OF WAR AT SEA", פשוט חייבים לבדוק את העניין.

מומלץ: פנטיום, 16MB RAM ותמיכה של כרטיס קול.

באיטיות רבה) ומגוון מהירויות טעינה מחדש של תותחים. החלק הפחות טוב של התוכנה נובע בראש ובראשונה מאופי התקופה המדומה. בקרבות בין מספר ספינות, כמעט בלתי אפשרי לעקוב אחר תמרונים הספינה, אלא אם כן מבצעים "ZOOM OUT" לנקודה שבה ספינות אלו נעשות קטנות יותר מנקודה בודדת. במילים אחרות, אינך יכול לראות את כל האפקטים המרשימים שמתרחשים.

לעומת זאת, איכות הגרפיקה גבוהה ומייד תבחינו בעיצוב ספינות ייחודי, אפקט הים מצטבר ורעמי מטה תותחים. באופן אישי, בחרתי לשחק באפשרות "FAST" (תימרון ספינה שתפליג בזיגזגים



מאת: גילי קורית-עוז

עד כמה שסדרת האסטרטגיה "CIVIL WAR" הייתה מוצלחת, היו מספר רגעים שרציתי לצעוק "די, מספיק". נכון, אי אפשר להאשים את החברה שניסתה להמשיך עם גל ההצלחה, אך הבעיה היא שיותר מדי מוצרים מעניינים הוזנחו כשמבצע נוסף של CIVIL WAR יצא לדרך.

היום, סוף סוף לקחה חברת TALONSOFT את מנוע הקרב שלה "TRIED AND TRUE", ותרגמה אותו לקרב בין ספינות במאה ה-18 ותחילת המאה ה-19. התוצאה היא תוספת הגונה ומכובדת לז'אנר שתפס תאוצה לאחר תרומה ארוכה.

AGE OF SAIL מגיע עם 100 תסריטי דו קרב מיתולוגיים בין ספינות, כמו הקרב בסרפלגר, CAPE ST. VINCENT, CAMPERDOWN ועוד. הקרבות נשלטים על ידי גרסה מחודשת של מנשק TALONSOFT, בתוספת מגוון תכונות ייחודיות כמו אופציית OVERLAY, קשת-ירי מהספינה, מספר רמות ZOOM, מהירויות משחק משתנות וקרבות שפותחו



אינטרנט

- ★ המוזיאון לאומנות מודרנית בשיקגו פתח אתר אינטרנט - ניתן למצוא אותו ב: <http://www.mcachicago.org/>
- ★ אינטל עובדת בתקופה האחרונה על שבב מיוחד לשיפור מעבר מידע אינטרנטי דרך קווים לוויינים.
- ★ בתקופה האחרונה החלה התאגדות של חברות פרסום באינטרנט במטרה להתכונן למאבקים עתידיים...

- ★ מיקרוסופט עם כל כך הרבה חברות מחשבים נובעת מנקודת חולשה כלשהי?
- ★ חברת האלקטרוניקה אינטל, יצרנית המעבדים (CPU) הגדולה בעולם, נכנסת לתחום תקשורת הנתונים של לווייני תקשורת דרך שותפות עם חברת ESS הלוקסמבורגית.



- ★ החברות נטסקייפ ונובל הסכימו על הקמה משותפת של חברת תקשורת חדשה. החברה שאמורה "לעמוד" מול מיקרוסופט נקראת Novonyx ותתחיל בפיתוח תוכנה שתשלב בין גרסאות דפדפן חדשות למערכות ההפעלה של נובל הנקראת InternetWare.
- ★ חברת מיקרוסופט וחברת HP מקיימות שיתוף פעולה הדוק כדי לייצר את מחשב הרשת הבא. האם עלינו להסיק מכך כי שרשרת שיתופי הפעולה של

חדשות



מאת: עמית חסון-אלוני

חיבוריות אינטרנט, כמו גם ערוצי שידור ממוחשבים עתידיים ועוד. מחירו של הכרטיס החדש יהיה \$395 בארצות הברית.

חדשות רעות: ה-IE-4 כבר כאן

האם שיווקו של ה-Internet Explorer 4 הוא בגדר חדשות טובות? ובכן, מומחי רשת רבים טוענים שלא כך הדבר. גרסתו הרביעית של הדפדפן ה"מיקרוסופטי" לוקחת אותנו כמה צעדים קדימה, ולמעשה יוצרת סביבה אינטגרטיבית בין מערכת ההפעלה ושל מיקרוסופט לדפדפן החדש.

כתוצאה מכך, האיחוד בין שתי התוכנות עלול להקשות על השדרוג של כל אחת מהן בגרסה שתבוא אחריה, וכשמדובר בדפדפנים תמיד רצוי לחשוב על העתיד...

מאיץ קשר

תוכנה חדשה הנקראת Web Buddy משפרת את מהירות העבודה ברשת לקשרים איטיים. היא מארגנת את העבודה מול אתרים מהירים ואיטיים ובעצם גורמת לניצול יעיל יותר של זמן העבודה, המתבטא בשיפור האתרים העובדים ב-On-Line, ישירות מול הדפדפן. פרט לכך, התוכנה מסוגלת ליצור המרות ממסמכי HTML למסמכי טקסט מבוססי Word, כשיש צורך במידע פונקציונלי ולא מדובר בגלישת הנאה ה"מעדיפה" גרפיקה שצורכת משאבי פס גדולים מאוד.

פרטים נוספים ב:

<http://www.dataviz.com/webbuddy>

Compuserve למכירה

רשת המחשבים קומפיוסרב החלה להראות סימני ירידה ברווחיות עד כדי

פיתוחים מפה ומשם

בתקופה האחרונה ניתן לראות כי טכנולוגיות אינטרנט רבות מגיעות מכיוון גרמניה ומסתבר כי דווקא המדינה שהתפרסמה בזכות התעשיות הכבדות, תעשיית המכוניות והבירה, מצליחה להזרים לכיוון האינטרנט טכנולוגיות חדשות וחדשניות.

היתרון המרכזי של הגרמנים נובע מהשוק המקומי שלהם - המהווה למעשה את הנתח הגדול ביותר באירופה, ומספק במה להרצת פיתוחים שונים הזוכים לתגובות לפני הוצאתם לשוק הבינלאומי. וכך, לאחר שהתבססו בשוק הגרמני, חברות המחשבים פותחות סניפים בארצות הברית במטרה לפלוש לשוק האמריקני הענקי, ודרכו להתבסס בכל רחבי העולם - לצורך ההשוואה, נציין כי חברות ישראליות שאינן מצליחות לבסס את הצלחתן ולהתנסות מספיק בשוק הישראלי הקטן, נאלצות להתמודד ישירות בשוק הבינלאומי, כך שבהחלט אין מה להתבייש בסיפורי הצלחה כחול-לבן.

כרטיס ללוויין

חברת ADAPTEC, יצרנית מוצרי החומרה, סיימה את הפיתוח והחלה בשיווק מוצר המאפשר ל-PC רגיל להתחבר ישירות אל לוויין המספק שירותי אינטרנט מהירים.

המערכת הקטנה מתחברת אל המחשב בעזרת ערכה חיצונית או כרטיס פנימי, ותומכת ב"שידורי חיבור" של מספר חברות מובילות ביניהן DirecTV, מיקרוסופט וחברות נוספות כמו IBM Gateway 2000-1.

החומרה המבוססת על טכנולוגיית "דחיפה" ("PUSH"), אותה נסקור בגיליון הבא, מאפשרת תשדורת נתונים של

פיתוחים ישראלים

בין הפיתוחים הבולטים של חברות ישראליות לאינטרנט בולטות דווקא הטכנולוגיות למשלוח פקסים דרך האינטרנט, בתוכנה ובחומרה - חלקן בזמן אמת וחלקן לאחר אחסנה קצרה בתוך השרת.

בתחום זה בולטות החברות הישראליות, משום שכמעט ואין חברות בעולם העוסקות בתחום זה, והתחרות העיקרית קיימת בין שלוש חברות הסטארט-אפ: רדלינקס, נט-אקס'ג' ואראל-נט.

עוד מחקרים

גילויים של מחקרים אחרונים מראים כי עם הזמן גדל בהדרגה מספר המצטרפים לאינטרנט ומספר המפרסמים בה מדי חודש, אך עם זאת מספר ספקי השירות וספקי האתרים אינו עולה ואפילו יורד במקומות מסוימים.

אין עדיין הסבר מדויק לתופעה, אך עושה רושם שהתחרות הקשה בתחום מתן שירותי האינטרנט והטכנולוגיות החדשות המביאות אינטרנט דרך כבלים או לוויין ישירות הביתה, מקשות על הספקים הוותיקים.

פתיתים

★ לשביבי ה-MMX של אינטל הוכנסה לאחרונה תמיכה רחבה ביותר למוצרים ולטכנולוגיה של MACROMEDIA.



פינת המציאות

ספורט

Converse <

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

האתר של חברת נעלי הספורט, קונברס, עורך סקירות היסטוריות ועדכניות של הספורט העולמי - הכל כמובן מתובל בלא מעט פרסום עצמי.

Sportspin <

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

זהו אתר מעוצב להפליא המכיל חדשות ספורט מארה"ב ומהעולם. המעניין הוא כי האתר אינו מכיל חדשות הקשורות לספורט בלבד אלא גם לספורטאים עצמם - במילים אחרות, אפשר לקרוא לזה רכילות.

מדע

OterOrbit <

<http://www.spacenews.com/orbit/>

אתר מדעי המכיל מידע רב על החלל, לרבות חדשות מעודכנות על המתרחש בתחום.

זמן עולמי <

<http://www.webshaman.com/zone/>

אתר שימושי המכיל מערכת שעונים של למעלה מ-550 ערים שונות ברחבי העולם - עליך רק למצוא את העיר המבוקשת או כזו הקרובה אליה, ותוך שניות תקבל את השעה המדויקת.

המשך בעמוד 39

מוסיקה

אתר התקליטן <

<http://www.thedj.com>

אתר מוסיקה מקיף ביותר המכיל מידע רב על אומנים שונים, תקליטים, תקליטורים, שירים וערוצי האזנה ב-Real-Audio.



Aerosmith <

<http://www.aerosmith.com>

אתר חדש לגמרי של להקת ארוסמית' שהוקם לאחרונה ברשת. האתר המקסים מושפע מהקו העיצובי שמאפיין את כל תקליטי הלהקה, ומכיל קליפים, צלילים והרבה מידע אודות הלהקה וחבריה.

קאנטרי <

<http://www.twangthis.com>

לחובבי מוסיקת הקאנטרי יש עוד אתר חדש ומעניין. האתר מכיל מידע רב על אומני קאנטרי מהעבר, וכן מידע שכל חובב מושבע של התחום ירצה לדעת.



אתם מסתובבים ברשת כבר תקופה ארוכה, מקציצים מאתר לאתר, משוחחים בה ושם, שולחים דואר, מתכתבים ושוב גולשים בין אתרים שאחרים בנו. כעת, אחרי שצפיתם ולמדנתם כל כך הרבה אתם מרגישים ובצדק, כי הגיע הזמן שתבנו אתר משלכם - כדי לעשות זאת יש להכיר כמה מושגים בסיסיים בשפת ה-HTML ולהתחיל לבנות.



HTML - בונים אתר



מאת: עמית חסון-אלוני

כשאנו אומרים שפת HTML, רבים עלולים להיבהל ולחשוב שמדובר כאן בשפת תכנות מסובכת ומורכבת אשר דרוש זמן רב כדי ללמוד אותה, אך לא כך הדבר. בפועל, שפת ה-HTML (Markup Language) משתמשת בתגים כדי להגדיר פעולה ושינוי מסוים, ולא בפקודות ובשפת Markup אתה כותב ולא מתכנת.

בסדרת הכתבות הקרובות, נביא בכל גיליון פונקציות נוספות של השפה במטרה לשפר ולשכלל את האתר הבסיסי ביותר אותו נבנה כבר היום.

לא לקנות מוכן

כבר ברגעים אלו יש בידך את הכלים הדרושים על מנת לפתח דפי HTML. אני לא מדבר על תוכנות מתוככמות כמו FrontPage או PageMaker אשר עושות את הכל למענך באמצעות מספר לחיצות של העכבר - תוכנות אלה הן נהדרות, אך אין צורך בהן היות והן לא חושפות את המרחש מאחורי הקלעים וכעצם מחסלות את התחושה של בניית האתר בעצמך.

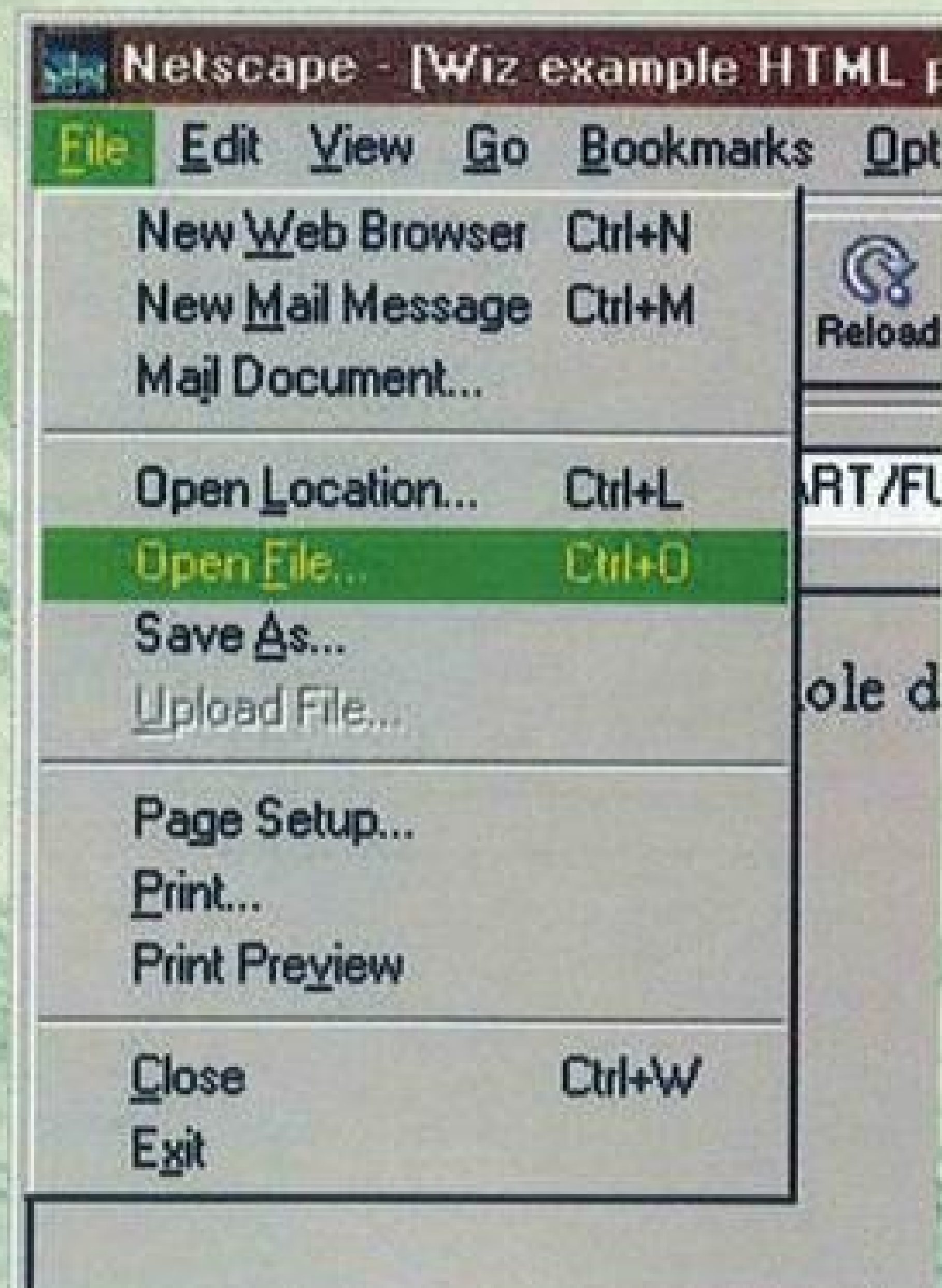
מה עכשיו?!

אז איך בכל זאת בונים אתר ללא תוכנה? את האתר ניתן לבנות בעזרת כל עורך טקסט המצוי בידך, מעורך הטקסט הפשוט של ה-DOS הישן ועד ל-Word Perfect 7 ובאופן אישי אני ממליך להשתמש ב-Notepad (פנקס רשימות) הפשוט אשר מגיע עם כל מערכת הפעלה של Windows. לאחר שסגרנו את העניינים הללו אנו

מוכנים להתחיל במלאכת הבנייה, אך לפני שעושים את הצעד הראשון כדאי מאוד לדעת איזה סוג או צורה של אתר אתה רוצה לבנות. כידוע, ישנם סוגים שונים של אתרים הבנויים באופנים ובצורות שונות וכדאי לדעת על אלו נושאים אתה רוצה לדון באתר - האם תקדיש אותו לנושא מרכזי אחד או שהוא יעסוק בכל הדברים שמעניינים אותך? האם תמלא אותו בתוכן ממשי או שהוא יהווה אינדקס מרוכז למקורות מידע אחרים בנושא מסוים?

חשוב לזכור שאם לא נעשה סדר בדברים, האתר עלול להישאר מנומנט חסר כל צורה אשר אף גולש לא ירצה להגיע אליו, והרי מטרתנו המרכזית היא למשוך כמה שיותר מבקרים (ועל דרכים להגברת מספר המבקרים באתר נדון באחד הגיליונות הבאים).

אם כך, הדבר הראשון שעלינו לעשות הוא לקחת את העיפרון הישן והטוב ולהתחיל לשרטט על נייר את העקרונות המרכזיים של האתר העתידי. אני לא מדבר רק על צורתו החיצונית אלא על המבנה הכללי שלו - כיצד ייראה ולהיכן



יוביל הדף הראשון, מה יכילו כל אחד מדפי המשנה וכו'. לאחר שסיימנו את התכנון הראשוני, אפשר להתחיל לבנות את הדפים אשר מכילים את תגי ה-HTML. תגים אילו יורו לדפדפן של הצופה אלו חלקים מהטקסט להציג באופן בולט, לאילו מהם יהיה קו תחתון, היכן למקם תמונות ומי מהם מהווים קישור לדפים או אתרים אחרים.

מושגי יסוד

ישנם כמה דברים חשובים שעלינו לדעת כאשר אנו מתיישבים לקודד את דפי ה-HTML שלנו. הראשון הוא ששפת ה-HTML אינה רגישה לאותיות גדולות או קטנות באנגלית, כך שהדף יקבל כל צורה מהשתיים, אך המוסכמות והנוחות האישית קובעות כי על תגי ה-HTML

עשה זאת בעצמך



להיות באותיות גדולות, מה גם שבצורה זו יהיה נוח יותר לאתר אותם בין הטקסטים הרגילים הכתובים על פי רוב באותיות קטנות.

למרות שדפי ה-HTML אינם רגישים לשוני בין האותיות, חלק ממערכות המחשב דווקא כן רגישות (UNIX למשל) - לרוב המשתמשים אשר מניעים מסביבת DOS ו-Windows הדבר נשמע מוזר או משונה, אך זו הצורה בה מערכות אלו פועלות.

אני מתעכב על נקודה זו מכיוון שהחוב המוחלט של שרתי האינטרנט וה-Web בעולם ובארץ הם שרתי UNIX ויש צורך להתחשב בכך כאשר יוצרים קישורים לדפים, אתרים או תמונות אשר נמצאות על השרת.

בפועל, על שם הקובץ ושם הקישור להיות בדיוק באותה הצורה - לרוב, המוסכמה לעבודת Web ב-UNIX היא של שימוש באותיות קטנות בכל הקבצים.

מהו תג ואיך הוא נראה?

התגים ב-HTML הם אלן אשר מורים לדפדפן מה לעשות וכיצד להציג את



ובמידע אודות אומני
קומיקס, ספרים
חדשים ויצירות
מיוחדות.

< מחסן קומיקס

.toronto.edu/pub/comics/
ftp://ftp.white

כאן תמצא קובצי מידע רבים על התעשייה, מדריכים
לסדרות קומיקס ועוד.

< X-MAN

http://www.santarosa.edu/~sthoemke/x.html

אתר ה-WEB הזה מרכז מידע נרחב על סדרת הקומיקס,
X-MAN, והוא כולל סקירה היסטורית, חשיפת היוצרים
השונים, הדמויות וכו'. מעבר לכך, נמצאים פה מרכזי מידע
רבים, רשימות דיור, קבוצות דיון בנושא ועוד.



Copyright © 1997 Newspaper Enterprise Association, Inc.
Redistribution in whole or in part prohibited

המשך מעמ' 35 פינת המציאות אוספים

< אוספי בולים

ftp://ftp.funet.fi/pub/pics/misc/stamps

לאספני הבולים ברשת ישנם אתרים שלמים המוקדשים
להם - אתר FTP זה מכיל אוספים שונים של אנשים מהעולם,
לרבות אוספים נדירים במיוחד.



קומיקס

< קומיקס אלטרנטיבי

Newsgroup:alt.comics.alternative

קבוצת דיון זו עוסקת בסוגים השונים של הקומיקס
האלטרנטיבי - כאן תוכל להתעדכן בחדשות האחרונות

שאלה לעניין

עומרי גבע: "חיפשתי את קובץ
ה-passfix.exe אשר פותר את בעיית
שמירת הסיסמה ב-Windows 95 (באתר
של מיקרוסופט) אבל לא מצאתי אותו -
האם אתה יכול למסור את הכתובת
המדויקת?"

אתרי אינטרנט דינאמיים מטבעם
ונוטים להשתנות לעתים תכופות - לכן
אנו משתדלים שלא לציין מיקום מדויק
של קבצים. יחד עם זאת, רוב ספקי
השירות לאינטרנט מחזיקים קובץ זה
באתרי התמיכה שלהם - פנה לספק
השירות שלך ובקש את המיקום המדויק
של הקובץ.



נשמח לקבל תגובות, שאלות
והצעות ב-E-mail:
interwiz@shani.net, או בכתובתנו
הרגילה.

התוכנה). במערכות אחרות יהיה הדבר
פשוט יותר - במערכת Unix, למשל, הדבר
ידרוש כתיבת תסריט אחד בלבד.

נדב רוזנפלד: "קיוותי שתוכלו לפרסם
רשימה של שרתי IRC במדור, תודה."

נדב היקר, ברוב תוכנות ה-IRC מצוין
כבר מספר לא מבוסס של שרתים
הרשומים כאופציות התחברות, אך בכל
זאת נפרסם רשימה מקוצרת זו:

irc.dal.net:6667

us.undernet.org:6667

irc.ais.net:6667

אייל מקריית חיים: "בכל מיני אתרים
אני יכול להוריד קובצי מוסיקה כמו WAV
ואחרים, אבל אני צריך ללחוץ על כל אחד
מהם בנפרד. האם ניתן לסמן את כולם בבת
אחת ולהורידם אוטומטית?"

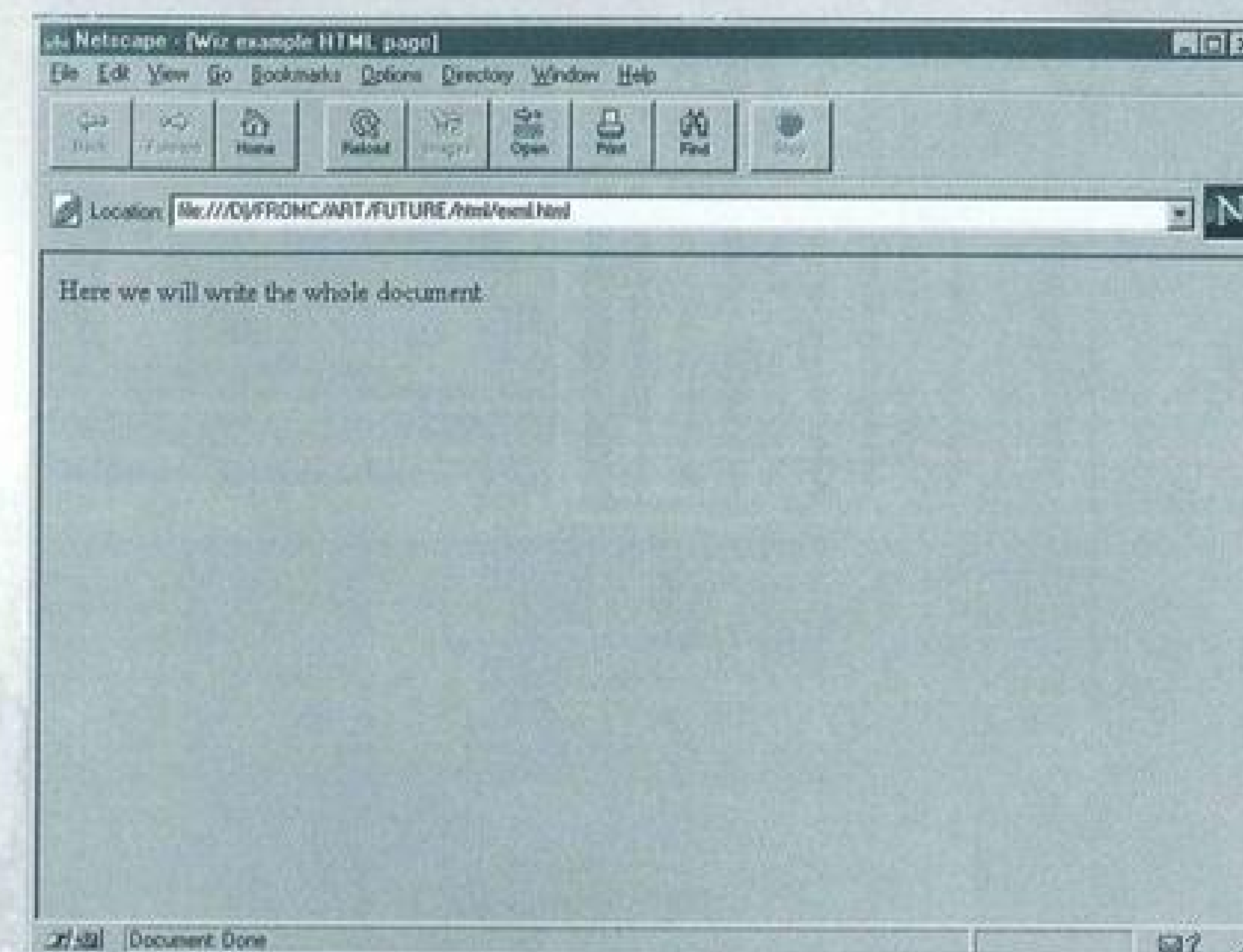
למעשה כל קובצי המוסיקה שאתה
רואה באתרים הם קישורים אל קובצי
המוסיקה שנמצאים בכונן הקשיח של בעל
האתר. כיום כל תוכנות הדפדוף
הפופולריות לא מאפשרות סימון של
קישורים כדי להורידם בצוותא, ולכן סימון
של קבצים והורדתם איננו אפשרי בדרכים
קונבנציונליות.

אמיר מקריית חיים: "ניסיתי להיכנס
ל-MUD שנקרא AVALON, והתברר לי
שזה MUD בתשלום. איפה ניתן למצוא
MUD שאינו דורש תשלום?"

רוב ה-MUD-ים הקיימים באינטרנט
הם בחינם, ורק חלק קטן מהם דורשים
תשלום כלשהו. ניתן למצוא רישומים של
MUD-ים רבים ברשימות ומקומות
הנקראים "MUD CONNECTORS" - הגדול
והמפורסם מכולם נמצא ב:
http://www.mudconnector.com

עלום שם שואל: "האם אני יכול להתנתק
מהאינטרנט אוטומטית ברגע שהמחשב
מסיים את ההורדה או שניתן להורות למחשב
להוריד" משהו בשעה ספציפית?"
התשובה לשאלתך מעט מסובכת.
החלק הראשון בהחלט אפשרי על ידי ציון
זמן מוגבל וקצוב שאחריה יתנתק המחשב
(אם לא מבוצעת כל פעולה מצדו).

כדי לבצע את הפעולות שהזכרת
בחלק השני, כדאי לזכור שבמערכת
Windows יש צורך בשימוש בתוכנות
מיוחדות אשר ייזו את השעה ויתקשרו
אל ספק השירות בעזרת תסריט אוטומטי
(בשלב זה, ישלוט בפעולות סוכן (Agent)
שייגש אל המקום המיועד ויוריד את



ב-OFFLINE, שהרי פיתוח האתר מתבצע
על המחשב שלך, כאשר אינו מחובר
לאינטרנט ואינו מוצג ישירות על הרשת.
במקרה זה, את המסמך אותו אתה כותב
תשמור בכונן הקשיח שלך עם הסימון
.html או .htm. לאחר שתעשה זאת תוכל
לגזור את הקובץ מסייר ה-Windows לתוך
חלון הדפדפן שלך, ואז תוכל לראות כיצד
תיראה יצירתך באינטרנט.

דרך נוספת היא פשוט לפתוח את
מסמך ה-HTML השמור על ידי
open file... בתפריט File של ה-Netscape
(ראה תמונה בעמוד קודם).

זכור! לאחר כל שינוי שאתה עורך
במסמך ה-HTML עליך לשמור אותו
מחדש ולבצע טעינה (Reload) של המסמך
בדפדפן.

כאן אנו מסיימים להפעם. בגיליון
הבאה נדון בשינויים השונים שניתן
לבצע בטקסט המוצג בדפדפן ודברים
נוספים. אם יש שאלות או בקשות
לדיון בנושאי HTML, ניתן להפנות
אותם לכתובת דואר האלקטרוני
המוצגת בסוף המדור.

המסמך, זאת אומרת לאחר התג HEAD.
לאחר ההוספה של תגים אילו המסמך
ייראה כך:

```
HTML
HEAD
TITLE Wiz example HTML page /TITLE
/HEAD
BODY
Here we will write the whole document
/BODY
/HTML
```

למעשה, אלו כל התגים ההכרחיים כדי
להתחיל ליצור דף HTML. כעת ייווה
הדפדפן את המסמך שכתבנו כמסמך חוקי
ויציג אותו - דרך הדפדפן ייראה הדף
הנוכחי כך:

כעת המסמך ריק מתוכן ומכיוון
שעדיין לא כתבנו דבר, כל טקסט שתכניס
בין הסימנים BODY-BODY יוצג בתוך
חלון הדפדפן.

לפני שנמשיך, עליי לציין מספר
דגשים בקשר לתצורת העבודה



הטקסט, התמונה או כל מידע אחר שמצוי
בתוכן או סביבם. תג HTML מוכל בתוך
סימני גדול/קטן מ- - כאשר הדפדפן
יראה סימן כזה הוא ידע כי מדובר בתג
ולא בטקסט רגיל ויפעל על פי ההוראות
שמוכלות בתוכו. לצורך העניין, ישנם שני
סוגים עיקריים של תגים, הרגילים וכאלה
המשמשים כמעין מיכלים
(CONTAINERS).

לתגים מיכליים יש תג פתיחה ותג
סיום, תג המורה על התחלה או סיום
מסוים ותג המורה על סופו. רוב התגים הם
דווקא תגים מיכליים וכאשר נדון בכל
אחד מהתגים נציין מאיזה סוג הוא.

כל מסמך HTML מתחיל בתג HTML
ומסתיים בתג /HTML - תג זה מורה
לדפדפן על תחילת וסיום דף ובעצם כל
מה שתמצא לכתוב או ליצור בדף שלך
יכתב בין שני סימונים אלו.

מתחת לסימן ה-HTML יבוא סימון
ה-HEAD אשר מורה על תחילת ראש
המסמך - ראש המסמך מכיל מידע חשוב
אודות דף זה וחייב להופיע בו, גם הוא
כמובן מסתיים בסימון /HEAD.

בתוך ה-HEAD ישנו תג הכרחי נוסף
והוא ה-TITLE. התכולה שבין תג זה לתג
הסיום שלו /TITLE היא השורה שתיכתב
בראש חלון הדפדפן - זכור ששורה זו
צריכה להיות קצרה וקולעת והיא למעשה
הראש של כל העמוד שיופיע אם וכאשר
מישהו יוסיף את הדף שלך אל רשימת
הסימונות שלו.

למעשה דף ה-HTML שלנו נראה כך:

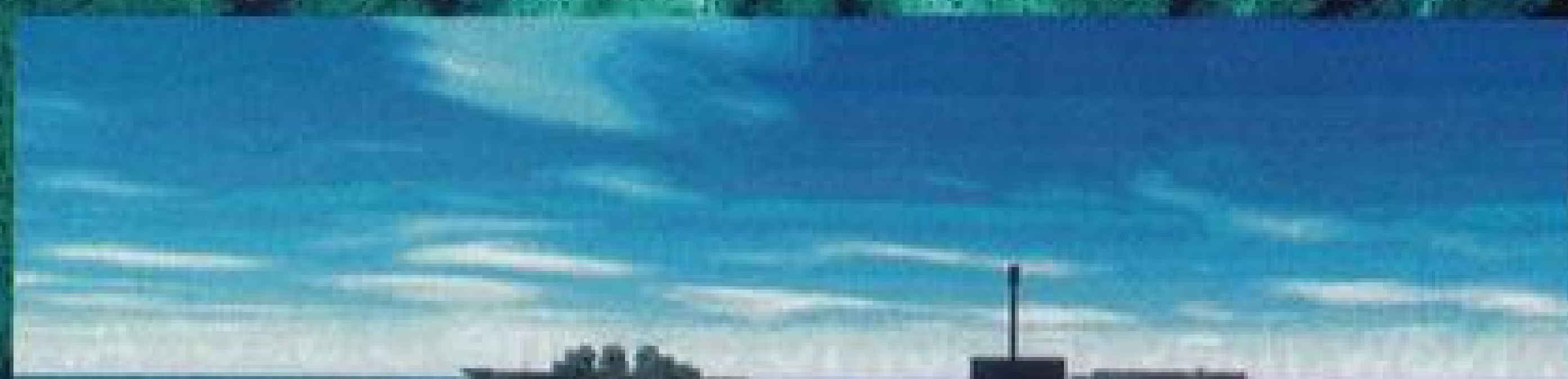
```
HTML
HEAD
TITLE Wiz example HTML page /TITLE
/HEAD
/HTML
```

ראינו עד כה מספר תגים הכרחיים
ליצירת דף HTML אך עדיין לא הגדרנו
את האזור בתוכו ייכתב הדף עצמו, האזור
אשר מציין את מה שהצופה יראה. תחילת
אזור זה מסומן על ידי התג BODY וסיומו
על ידי התג /BODY. למעשה בין סימונים
אילו ייכתב כל הדף עצמו. תג ה-BODY
נכנס מיד לאחר תג הסגירה של ראש

מאת: אור פלג

Tom Clancy SSN

מאבק ים במעמקי ים



הטילים משייטים במים בזמן שיגור, ואפשרות לראות את צוללות האויב טרם הופעתן על סוגאר הצוללת. היית מסכם ואומר כי גם אם המשחק אינו מהווה חיקוי ריאליסטי מדויק לעולם הצוללות, הוא מהווה פתח נפלא לכל אלו שרוצים להתנסות בקרבות תת ימיים.

מומלץ לפחות פנטיום 60, 8MB זיכרון RAM Windows 95-1.

במשחק זה, חוזר Clancy אל ספרו הראשון - "המרדף אחר אוקטובר האדום" ושאיף הפך בהמשך לסרט, וממש כמו הספר, גם המשחק מבוסס על עולם קלסטרופובי של קרבות ימיים מודרניים המתרחשים בצוללות. למעשה, מטרת הפיתוח הייתה ליצור סימולטור של צוללת לא דווקא בדרך הריאליסטית ביותר, אלא באופן המחקה את האווירה המיוחדת מסרטי צוללות.

סיפור העלילה המהווה את המסגרת למשחק, תואם אף הוא את סגנון ספריו של Clancy - ארה"ב וסין עומדות על סף מלחמה לאחר שהתגלתה קבוצה של איים המכילים את אחד ממאגרי הנפט הגדולים והאחרונים בכדור הארץ. שתי האומות הגדולות מאמינות שלשתיהן זכות שווה לשלוט באזור, ולכן שתיהן משגרות כוחות ימיים כדי להגן על האיים.

במפקד צוללת התקיפה הגרעינית, "USS Cheyenne", תישלח לסדרת משימות שמטרתן לפנות את הדרך לכוחות היבשה של ארצות הברית, ולפתוח במתקפה על הבסיסים הסיניים. אף על פי שבתחילה ניתן להאמין שהסינים נלחמים מלחמה אבודה מראש עם צוללותיהם הישנות וצוותיהם החובבניים, לא כך הדבר, מאחר שבהמשך מתברר כי הדוסיס עוזרים לסינים ומעניקים להם צוללות חדשות וצוותים טובים ומיומנים יותר.

התפתחות העלילה בנויה כמבוקי חדשות (בסגנון CNN) המקשרים בין המשימות שהן די פשוטות, ובדרך כלל דורשות להשיט את הצוללת דרך מספר נקודות ציון. במהלך השיט יש לאתר את יחידות האויב, להשמידן ולהמשיך לעבר המטרה הסופית שיכולה להיות שיגור של טיל לעבר מטרה מסוימת, מפגש עם הצי בנקודה כלשהי וכד'. כדי להצליח במשימות, על השחקן להשתמש בטקטיקות לחימה וטכניקות קרב שונות, כמו גם עובדות אינפורמטיביות שונות הנלמדות במהלך השימוש.

ברמה הבסיסית, SSN אינו שונה בהרבה ממשחקי צוללות מודרניים אחרים, הוא איטי ושיטתי, ופועל בהתאם לשלבי התקפה מדויקים, צעד אחר צעד. בכל אופן, גם אם זה אורך קצת זמן, הסיפוק בשמיעת צוללות אויב מתפוצצות תחתיו, מוביח עד כמה האפקטים הקוליים מוסיפים לאווירת הקרב.

סכנים לא אמ

MONSTARS
LOSE!!!



כדורסל מהסרטים

חביבה למדריי אודות ביצועי השחקנים לעומת אלה שבקבוצת המפלצות היריבה, ודי כיף להשוות שיאים ולהגביר את התנועות הייחודיות לכל שחקן.

האפקט התחרותי שבהרפתקה. SPACEJAM יוצא בגרסאות ל-Sony PlayStation, ל- Sega Saturn, וכמובן ל-PC הביתי שלנו - הוא תומך ברשת של עד שישה שחקנים, וקהל היעד העיקרי הוא תלמידים בגילאים הקטנים יותר, למרות שגם צעירים ברוחם וחובבי כדורסל יוכלו ליהנות ממנו (במיוחד לאחר שמייקל ג'ורדן הברז מ-97 NBA).

דרישות המשחק לא גבוהות במיוחד ומחשב 486-66 עם 8MB זיכרון וכרטיס מסך SVGA בעל 1MB זיכרון מספיק בהחלט. מה שכן, דרושים 35MB על הכונן הקשיח.



לגוון מכיוון שההבדלים בין השחקנים לא ממש מהותיים, ודי מהנה לראות את התנועות הייחודיות לכל שחקן. טקטיקה מומלצת היא לא לנסות לשחק כדורסל כמו במציאות, אלא לרוץ בעזרת הטורבו, למסור רק אם היצורים לוחצים וכמובן לסיים את ההתקפה בהטבעה שתלווה בקטע אנימציה קצרצר המשתנה מדמות לדמות.

מעבר לכך, בהגנה אסור לשמור אזורים ולא משנה מה הפרשנים יגידו לכם, ומוטב לרוץ אל השחקן עם הכדור ולנסות אחת משתי טקטיקות: אם אתם לא ממש מוסריים אתם יכולים לרחוף את היריב, אלא שאז תסתכנו בפאול. ולעומת זאת, אם חשקה נפשכם במשחק הוגן - תוכלו לנסות לקפוץ ולחסום את הכדור (טקטיקה זו נכשלת 95% מהמקרים). בסוף המשחק תוצג סטטיסטיקה

מאת: ערן פולוסצקי
עם צאתו של הסרט החדש SPACEJAM בכיכובו של מייקל ג'ורדן והדמויות המצוירות של האחים וורנר, יוצא לשוק גם משחק המחשב המצוין של חברת ACCLAIM.

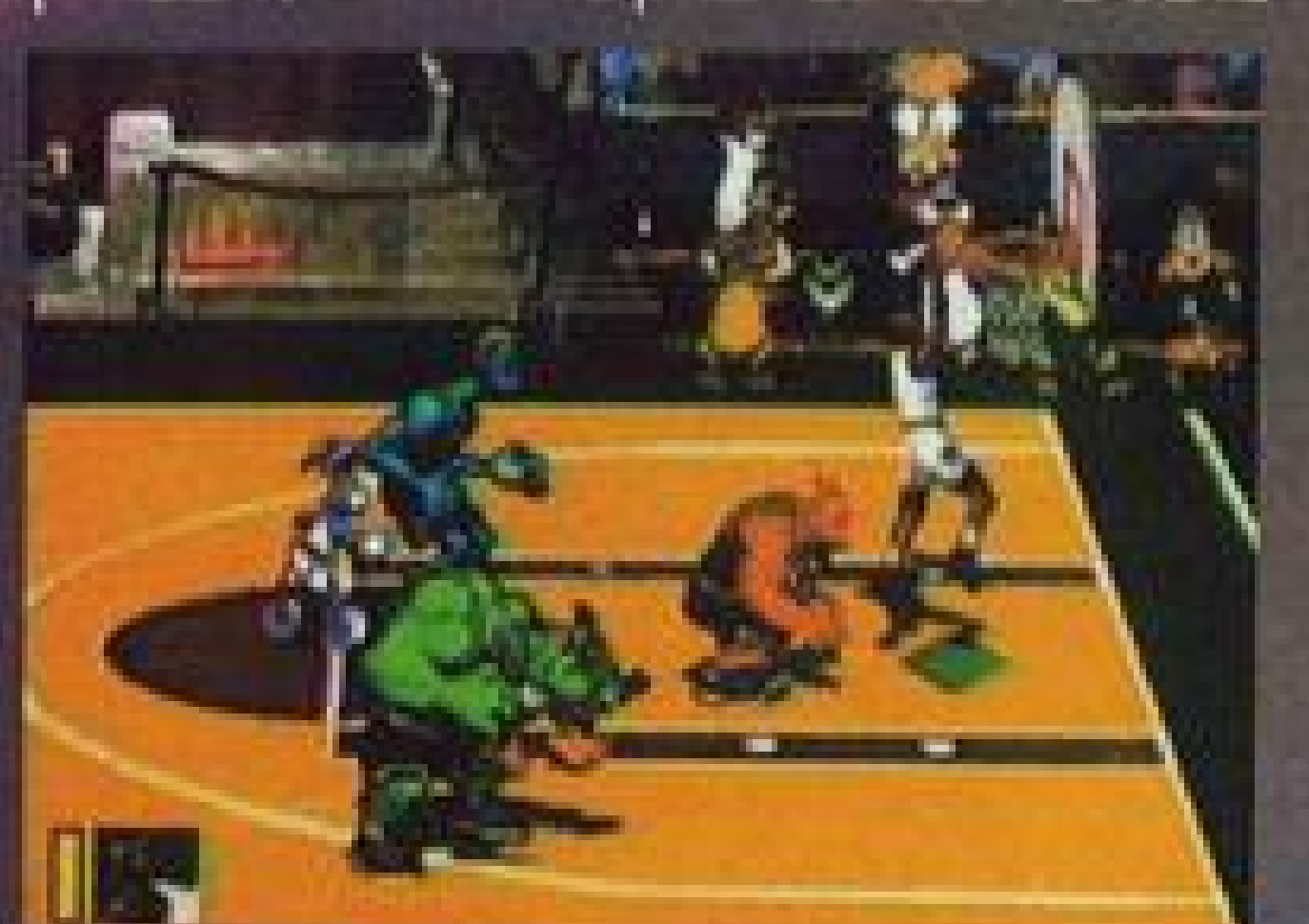
זה הזמן לנעול את נעלי הכדורסל ולהתכונן לקצת כדורסל עם אקשן - "שלוש על שלוש" זה שם המשחק, ועל שופט אף אחד פה לא שמע. אומנם ישנם יצורים נבזיים, גבוהים וחזקים (כמו בכדורסל במציאות), אך בעזרת מייקל ג'ורדן וחבריו המצוירים נצליח להתגבר גם עליהם.

ברוח הסרט, המשחק ושכולל הטבעות מרהיבות, זריקות מוזרות ופאולים, מצליח למשוך אותנו להתלהבות מסורניר הכדורסל הבין-גלקטי, שיקבע את גורלם של הלוגי-טונס.

ההפקה עצמה עשתה צעד קדימה בתחום משחקי הספורט, כך שבין הרבעים השונים באפשרותנו להיכנס למשחקונים נוספים שכוללים את "מירוץ החלל", "אתגר חדר ההלבשה" ו"חדר הגביעים" - בכל אלו תתבקשו לעזור למייקל וללוגי-טונס לנצח את ה"רעים" ולהביא גאולה לדמויות.

ייחודו של המשחק בא לידי ביטוי בכך שהשחקן מאחד כוחות עם באגס באני, דאפי דאק, השד מטומניה ושאר חבריהם המצוירים (וכמובן - מייקל ג'ורדן), בתחרות בלתי פוסקת נגד המפלצות שנגנו את הכשרון והיכולת של מספר שחקני כדורסל ידועים, במטרה לנצח בגמר הבין-גלקטי.

ניתן אף לשחק עם "החברה הרעים" שגם להם יש כאמור לא מעט כשרון. כך או כך, אתם בוחרים את הקפטן של קבוצתכם ואת שני חבריו לקבוצה, כשהנתונים לגבי כל אחד מהשחקנים מוצגים לפניכם. בהקשר זה הייתי ממליץ



שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג ושגריר שווייץ בישראל

בצוהרי היום עמדו רועה עזים זקן ונכדו על פסגתו של אחד מהרי האלפים השווייצריים. "נכדי", אמר הסב, "כל היופי הלבן והטהור הזה שייך לנו. נכון, זה לא באמת שלנו, אבל לנו יש את הזכות לעמוד פה מדי יום ולראות את אחת ממתנות הטבע שהאל הטוב נתן לאדם. כל ערב, נכדי, כשאני הולך לישון, אני מודה לאלוהים שנתן לי לחיות בגן עדן עלי אדמות." הבוק ירוק נענץ בפסגה הסמוכה ומכשפה לבושה בשחור ושני כתבים לבושי ג'ינס הופיעו. אחד מהם אחז עוזי, השני אחז חמודומטר והמכשפה אחזה חתול שחור בשם אלוויס. "הסתבכנו." אמר רועה העזים הזקן.



יודללייהו!!!

"יודלללייהו!" זעק אבי אל השממה האלפית.
 "אה, שתוק שסו" צעק מישהו ממרחק כמה פסגות.
 "זה נחמד." אמרתי למורגן, "קור כלבים, שלג, מפולות, שכנים ידידותיים. בואו נגור פה."
 "אם אתה בועט למישהו בתחת, ואחר כך הופך אותו לחביתה, האם אתה באמת בקריזה?" שאלה מורגן פילוסופית.
 "אם עז אוכלת לך את הנעל, ואתה יורה לה במצח, האם אתה באמת רע?" שאל אבי ואיים על העז שלעסה את נעליו.
 "היי", אמרתי, "אני אוהב עזים." מורגן ואבי נעצו בי מבט. "במובן האפלטוני של המילה, כמובן."
 "היי, את מורגן לה-פיי?" נשמע קול בין הפסגות.
 "מי אמר את זה?" שאל אבי וכיוון את העוזי סביב.
 "שלוש פסגות משמאלו" אמר הקול. ראינו בחור צעיר מנופף לשלום.
 "לא להאמין שאני פוגש אותך פה," הוא צעק, "אני מישראל."
 "באמת?" הופתעת, "ואני חשבת שכולם פה מדברים עברית!"
 "לא הייתי קוראת לחמש וחצי קילומטר מרחק אווירי להיפגש," אמרה

מורגן, "אבל בטח יש לך שאלה."
 "אה, טוב, קוראים לי יניב צבי ואני מנהריה. לפני כמה זמן התחלתי לשחק מרוצללים, אבל בלי כל הפנטזיה, רק סייברפאנק. אחד הדברים שהכי הפריעו לי זה שכשאתה משחק באופן כזה, כל הדמויות יוצאות מאוד דומות אחת לשנייה. ניסיתי להכין טיפוסים שיתאימו רק לסייברפאנק ונגמרו לי הרעיונות די מהר, אולי לכם יש כמה?"
 "בטח," אמרה מורגן, "אבל אתה צריך לחשוב על העולם ולא על המקצוע כשאתה בונה טיפוס. כי טיפוס במרוצללים איננו מסגרת קבועה כמו סוג דמות ב-AD&D. חוץ מזה במרוצללים ניתן להשתמש בדקדק וסמוראי רחוב שהוא שומר ראש, בלש, שכיר חרב, עובד חברה וחבר כנופייה ולבנות את הטיפוסים האלו: כוכב רוק, כתב (פורסם בוויז), מומחה לביטחון מערכות (מאבטח מידע ממוחשב), מכונאי, צייד ראשים ורופא רחוב. אבל בסופו של דבר ההבדל בין הדמויות לא נעוץ בטיפוס שלהם אלא בעומק שנותן כל שחקן לדמותו ואולי זו הבעיה שלך ושל שחקניך."

כלב סן-ברנארד גדול הגיח מאחורי סלע שהיה ממוקם קצת מתחת לפסגה. אלוויס נתן בו מבט חשדני ואבי החוויר כסיד.

"אתה עוד מפחד מכלבים?" שאלה מורגן את אבי.
 "לא," אמר אבי, "משיניים."
 "שלום." אמר הסן-ברנארד, "צריכים חילוף?"
 "אה, לא." השבתי, "טוב לנו כאן. אנב כמה אנחנו רחוקים מהכפר?"
 "שעה הליכה." אמר הכלב. "אתם בטוחים שאתם לא רוצים חילוף, זו העבודה שלי."
 "בשביל זה חבית האלכוהול הקטנה?" שאלה מורגן.
 "לא, אני אלכוהוליסט."
 מורגן צקצקה בלשונה.
 "אבל אני עושה את שלי, אני פה כדי לחלץ אנשים מסכנים שנקברו בשלג ואין להם סיכוי להינצל. התפקיד שלי זה לחלץ אותם ולהביא אותם למקום מיושב כדי שיקבלו טיפול רפואי בהקדם, אחרי הכל, אני מוכן ומזומן להקריב את חיי למען הזולת..." הכלב המשיך לברבר אבל החמודומטר שלי הדליק נורה צהובה. חוץ מזה קשקשים שחורים התחילו לצמוח לי על העור והניבים החלו להתארך. נעצתי באבי את עיניי האדומות ורטנתי.
 "תן לי להפריע לך," הפריע אבי לכלב, "מכיוון שאתה עומד לברבר עוד שעה וחצי, ומכיוון שהחמודומטר של ערן מראה

על 8.2 יחידות חומד, אני חייב להתריע בפניך שכשתגיע ל-9.113 יחידות, חומד ערן יהפוך לחיית טרף שחורה ובראשיתית וירדוף אותך ואת זיכרך לעד. כמו כן, במקרה הלא סביר שערן לא יתפוס אותך, כשתגיע ל-10 יחידות חומד אתה עלול להיעלם מהקיום ולפעור קרע ברצף הזמן-חלל שיהפוך את כל יצורי התבונה בייקום למטריית גשם שקופה. או שפשוט תהפוך לבורשט הונגרי חם, זה תלוי בגודל החבורה."

הכלב נדהם, "איזו חבורה?"
 "חשבתי שלעולם לא תשאל." אמר אבי וחבט בכלב בחוזקה.
 "מה אתה אומר?" הוא שאל אותי והצביע על החבורה.
 "בינונית פלוס, בהחלט בורשט הונגרי חם."

סן-הברנרד התעלף קלות ונפל מההר. "היי, זה היה החילוף שלי!" אמר מישהו מתחת לסלע.
 "סליחה?" שאלה מורגן, "אתה מתלונן?"
 "אה..." החבור הצעיר שהיה שכוב תחת הסלע הקבור בשלג בדק את סיכויו להיחלץ מלחש מלחייה מכוון, "לא, למען האמת לא."

מצד שני הייתה לו חבורה רצינית בראש, אפילו אם לאבי לא הייתה יד בדבר, ואולי זה מה שגרם לו להגיד, "אבל את חייבת לי שאלה. אני יודע שאת מורגן

לה-פיי."
 "איך אתה יודע?" שאל אבי.
 "אני מקשיב לכם כבר חצי שעה."
 "שאל." אמרה מורגן עם מבט קר בעיניים.

"טוב, קוראים לי שגיא והייתי רוצה לדעת אילו שיטות פנטזיה אפשר להשיג בארץ מלבד ה-AD&D וגם אילו שיטות מדע בדיוני אפשר להשיג."

"טוב, שגיא, מלבד ה-AD&D ניתן למצוא בארץ את Lord of the Rings Roleplaying (MERP), Middle Earth Roleplaying, Earthdawn ו-1, וכמובן שאם אתה יכול כדאי להשתמש בשיטה אוניברסאלית כמו Hero או GURPS. אבל אם אתה מחפש מדע בדיוני אתה בבעיה, היות והשיטות הטובות באמת יצאו מהשוק. Traveller שייכת ל-GDW שפשוטו רגל וייקח זמן עד שההפצה הפרטית שלה תגיע לארץ ו-Spacemaster של ICE נמצאת בעריכה מחודשת ותצא לאור בעוד שנה. אך אל ייאוש, ניתן למצוא משחק מדע בדיוני חדש בשם Fading Suns של חברת Hollistic."

"אחלה!" אמר שגיא, "עכשיו בקשר לחילוף שלי..."

מורגן הפכה את שגיא למחלץ פקקים והרימה אותו. "כשתגיע לארץ אתה תהפוך חזרה לבן-אדם." היא אמרה והשליכה אותו לאוויר.

דבר מוזר קרה, מחלץ הפקקים לא נפל והמשיך לעוף לכיוון הכללי של המזרח התיכון.

"אנחנו יכולים לרדת לכפר עכשיו?" שאלתי.

"כן." אמרה מורגן, "נרד לכפר."
 "יופיו!" אמר אבי. "אני חייב לקנות תחמושת."

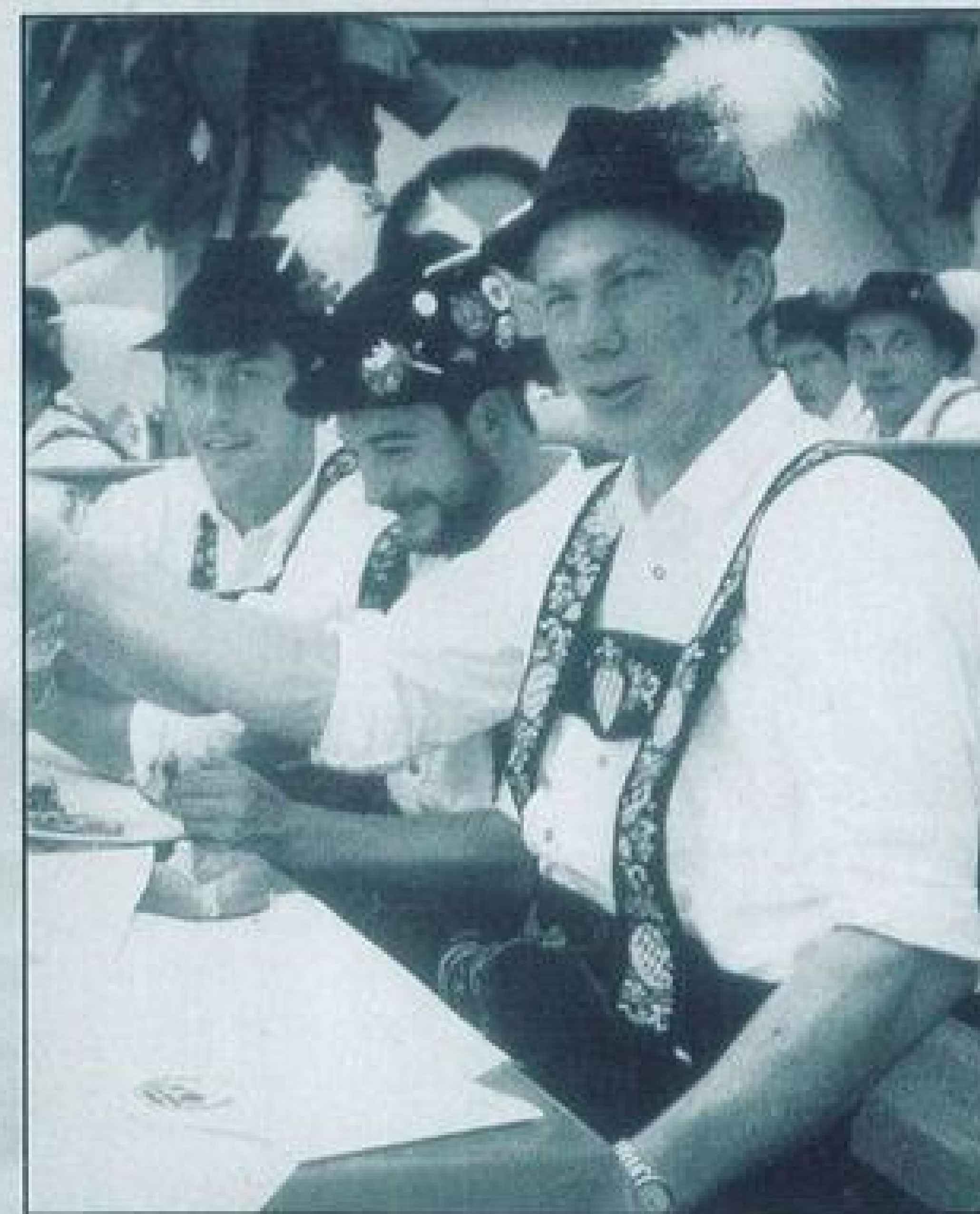
"אתה לא תהיה מבוסס עד שתוריד איזה הר, נכון?" שאלה מורגן.
 "כן!!!" אמר אבי.

מורגן הקישה באצבעותיה וחמישה הרים מסביבנו התמוטטו ברעש מחריד. במרכז המישור שנפרש לפנינו היה כפר קטן שהתחלנו לפסוע לכיוונו.

רועה העזים הזקן ונכדו הביטו בהרים שהפכו למישור. "נכדי," החל רועה העזים הזקן לספר, "זוכר שאמרתי לך שאין מכשפות?"

"כן סבא."
 "אז יש, ולגרועה מכולם קוראים מורגן. הישמר מפני מורגן נכדי, תמיד תוכל לזהות אותה לפי שני המטומטמים שהולכים אחריה לכל מקום."

"זאת הייתה היא, סבא?"
 "כן נכד, ונראה לי שהיא הולכת לכיוון הכפר."
 "הם הסתבכו." אמר הנכד.



עולם הרוחות

מאת: ערן בן-סער

שני סגנונות משחקי התפקידים העיקריים בהם משתמשים ברוחות, על כל סוגיהן, הם הפנטזיה והאימה. אבל אם תנסו שיטה המסבירה את פשר הרוחות תוכלו לעשות בה שימוש רחב יותר.

קיימים שלושה סוגי רוחות: רוחות אמת, נשמות מתים ונשמות חיים. נשמות חיים הן פשוטו כמשמעו אנחנו, הנשמה הפנימית הנמצאת בכל יצור חי היא רוח לכל דבר שנוצרה עוד ברחם האם. נשמות מתים הן נשמות של יצורים אשר גופם חדל להיות, אך במקום לעבור לעולם הבא הן נשארו מאחור במישור הזה או במישור הרוחות, לעומת זאת, רוחות אמת הן יצורים אסטרליים חסרי גוף ונצחיים הנמצאים במישור הרוחות אך עלולים להגיע גם למישורנו.



רוח היא דבר חסר גוף, אפילו נשמות חיות, לכן כאשר בונים רוח יש להעניק לה נתונים רוחניים ותכונות זריזות מנטאלית (או זריזות פשוטה). ב-AD&D, למשל, לרוח יינתנו תכונות תבונה, חוכמה, כאריזמה וזריזות. בשיטת הגיבור ניתן לדווח - תבונה, זריזות, אגו, נוכחות ומהירות. במרוצצלים ניתן לדווח - מהירות, כאריזמה, תבונה, כוח רצון, מהות, קסם ותנובה. כמובן שרוחות חיות הנמצאות בתוך גוף מקבלות את התכונות הפיזיות של הגוף וכלומר כל היתר והופכות ליצור של ממש, אבל על זאת נרחיב בהמשך.

"אז יש לנו יצור לא ממשי", אתם בטח חושבים, "תמיד רציתי כזה, אפשר ללכת?" אבל ברוחות יש הרבה יותר מכך. מישור הרוחות אינו מוגדר ומכיל בתוכו אין-סוף רוחות ונשמות שונות וחסרות גוף ושם דבר פיסי אינו יכול להיכנס אליו. הדבר המוזר ביותר במישור זה הוא עצם הימצאותו במישור הראשון ולכן רוחות במישור הזה רואות ושומעות מה קורה בסביבתן בשני המישורים יחדיו, כשכל תנועה במישור האחד גוררת תנועה במישור השני.

המפגש עם הרוחות מתרחש בשני אופנים: או שאתה מגיע אליהם באמצעות מסע רוחני, או שהן מגיעות אליך על ידי זימון, רדיפה, התאכסנות או דיבוק. נדון באפשרות הראשונה, מסע רוחני. מסע רוחני הוא תהליך היכול לנבוע מקסם, טקס או יכולת מיוחדת, בו יצור תבונה משחרר את נשמתו מגופו ושולח אותה למישור הרוחות, בזמן שגופו נשאר מאחור ללא תזוזה. הנשמה החיה "מחליקה" אל תוך מישור הרוחות, שם היא יכולה לגדל כרצונה ולתקשר עם רוחות אחרות הנמצאות ברמתה או ברמה אחת מתחתיה או מעליה. מסע רוחני יכול להתבצע בשלוש דרכים: בעזרת קסם, בעזרת טקס או בעזרת יכולת מיוחדת. ב-AD&D לחש מסע רוחני הוא לחש כוהנים מעוצמה חמישית הפועל כמו לחש אסטרלי, אלא שזמן הטלתו הוא רק חמש דקות והוא

פועל רק על הכוהן עצמו. בשיטת הגיבור זהו לחש המבוסס על DESOLIDIFICATION (או מוצקות) ויחד עם החיסרון של 'השאת גוף מאחור' (-) וכוח היעלמות - זה די פשוט לבנות לחש זה לכל שיטה אחרת. מסע רוחני המתבצע בעקבות טקס נפשי הוא ארוך ומייגע ואורך מספר שעות (ולעיתים ימים), שבמהלכן נכנסת הדמות לטראנס על ידי נשימת אדים של קטורת ואכילת רעלים שונים ומשונים. החיסרון במסע רוחני שכזה הוא שהדמות זוכרת במשטש את המסע, וצריכה לבצע גלגול כנגד התבונה עם עונשין של 2- כדי לזכור פרטים (בשיטת הגיבור או שיטות התומכות בתכונת תבונה רוחנית). ולבסוף מסע רוחני בעזרת יכולת מיוחדת - יכולת מיוחדת יכולה להיות מוענקת לכוהנים בעולמות פנטזיה או להיות תכונה מולדת במערכת אימה כלשהי.

עוצמת רוחות

עוצמה ראשונה: רוחות בסיסיות וחלשות מאוד - בעלות ידע מוגבל. עוצמה שנייה: רוחות חלשות למדי - ידע מוגבל על ההווה. עוצמה שלישית: רוחות בינוניות - ידע על ההווה והעבר - מעט ידע בנושאים אחרים. עוצמה רביעית: רוחות חזקות - ידע על העבר, ההווה והעתיד - ידע רב בנושאים נוספים. עוצמה חמישית: רוחות על. ידע על כל הזמנים והמישורים - ידע נרחב בנושאים נוספים. נשמה חיה: עוצמה ראשונה עד שלישית. נשמה מתה: עוצמה שנייה עד רביעית. רוח אמת: עוצמה שלישית עד חמישית.

מטח / המרכז לטכנולוגיה חינוכית

מעכשיו לימודים זה משחק ילדים.



לומדות איכות לבית!

50 לומדות מחשב איכותיות בכל המקצועות: לילדים, לבני-נוער ולכל המשפחה.

מתאים לתכנית הלימודים בבתי הספר ומאפשר ע"י משרד החינוך והתרבות

הלומדות הן מבית היצר של מטח - הגוף המוביל בפיתוח חינוכי לספר וללמוד למערכת החינוך בישראל. ברבות הלומדות ממוחשפות מידי המומחים שחברו ומתמחים. דבר המבטיח את רמתן הגבוהה ואת התועלת והלמידה והחשיבות האמיתית שלהן. לומדות הספרייה החינוכית ממוחשפות בעריכת עשירה, קריאה, אפקטים קוליים, ממוחשפות אשר הפכים את תהליך הלמידה לחוויה מרגה ומגניזה את המשיכה של הילד הלומד. עם לומדות הספרייה החינוכית תוכל להעשיר את עולמו של ילדכם ולסייע לו להצליח ולהתמקד בלמודיו ולהשיג בבית הספר ומחוצה לו.

י"מ רבים ללומדות מאפשרות, מיושנות בתכנית הישנה

שירות ותמיכה טכנית ופדגוגית

6 ימים בשבוע להורים ולילדים

נחקלם בעייה טכנית בהפעלת הלומדה? הילד זקוק להדרכת מורה? מעוניינים ביישון פדגוגי לבחירת לומדה המתאימה לילדכם? מטח מעמיד לרשות לקוחותיו מרכז תמיכה טלפוני משוכלל ובו מורים, יועצים פדגוגיים ומומחי תוכנה וחומרה.

03-6460139 רב קווי

גולשים חדש חיינו עם (טויד)

10 שעות חיבור לאינטרנט תוכנת התחברות חיינו חד פעמי לכל לקוח חדש

שוברי קנייה לסימקקי בשווי 20 ש"ח חיסום

תקליטור משחק מתנת BUG בשווי 149 ש"ח חיסום

חשוב! על כל 2 לומדות נוספות מקבלים מתנה נוספת!

חשוב על מנת להשתתף במבצע, מלא פרטיך בשובר זה, צרף את הסכום של הלומדה הנבצעת הכלולה בכל קופסה (סכום נכבד כל לומדה) ושלח למטה במעטפת הנוצרת המצורפת לכל קופסה. משפחה. מטח. כתובת. פקיד.

פניה ללומדות שקיבלו: פניה ללומדות שפנימויות לנו: (וא לסמן לפעילות חתומה ונכונה)

להשיג בתנויות המחשבים, בחנויות הספרים, הצעצועים וברשתות המובחרות בכל רחבי הארץ. שיווק והפצה: EUI הפצה לחנויות ספרים: סטימקקי

קתה נלר נלר

עצב

מאת: ערן בן-סער

נושא הנשים בפנטזיה מעניין לשעצמו, אך הוא הופך למרתק עוד יותר כשמבינים שלא קל לבחורה אחת להסתדר בתוך חבורה של הרפתקנים שריריים, מיועזים, ובואו נודה בזה, רחוקים מהבית...

המהלך הראשוני של אישה נעוץ כמובן ביכולת הפיתוי הבלתי נדלית שלה מול שומרים, אנשי מכס, המשטרה המקומית, השופט והגנב עם הרטייה על העין. ברגע שהשה"ם אומר, "מנהיג השודדים צועד קדימה ומורה לכם לזרוק את נשקכם." מתחילה ההרפתקנית של החבורה לעשות לו עיניים ולרמוז כי אולי כדאי להתעכב קצת ולחשוב על זה.

"טוב", אמר מנהיג השודדים שהקיפו את החבורה (היה לו שיער שטני ודמיון מפתיע לבראד פייט), "תזרקו את הנשק לכאן ואת הכסף והתכשיטים לשם, ואל תעשו יותר מדיי חוכמות - אחרי הכל יש חמישה קשתים על הגבעה משמאלכם ואני לא משלם להם מספיק." גילאן ורופוס רטנו ותחלו להחיר את הכלים שלהם. קינמון, הנוכלת הצעירה שחילצה אותם ממשמר העיר בתמורה לסכום סמלי, הורידה קודם כל את המעיל שלה ובעיניים נוצצות שאלה, "אולי פשוט נשב ונדבר על זה?"

כמובן שמי ששתמשת באומנות הפיתוי דואגת בדרך כלל גם לאמצעי הימלטות מאוחרים יותר, רגע לפני שהעסק יוצא מכלל שליטה. רעיונות נפוצים הם הפגיון במגף (או במחשוף או איפה שלא תרצו), הכפתור השני בחולצה

שתמיד משוח רעל, ידידות ארוכת ימים עם נחש/עכביש/נדל/עקרב (מחק את המיתור) ארסי וכמובן נבוט שחור קטן ומוצק המוכר יותר כ'מפצח'. אנב, במקרים מאוד קיצוניים גם מפצח אגוזים יכול להיות שמיש.

גילאן רופוס וקינמון רכבו הלאה מחבורת השודדים מחוסרת ההכרה. "את אוהבת רעל, לא?" שאל רופוס.

"אני ספרתי סיכת שיער מורעלת, ציפורן מורעלת, פגיון מורעל, כפתור מורעל ומחשוף קטלני." אמר גילאן, "פספסתי משהו." "אה, כן." נזכרה קינמון והוציאה את הרפידות מתחת לשריון החזה שלה, "והוץ מזה גם העקבים שלי מורעלים." "את לא נועלת נעליים עם עקבים." אמר רופוס.



"הם נשלפים." השיבה.

כמובן שלאשה הבוחרת בחיי ההרפתקה יהיה צורך בלתי פוסק לעמוד מול הדרישות המוגזמות של החבורה, כגון: תבשלי, תכבסי, תצורי, תגרדי לי בגב וכמובן תכני תה. אבל מכיוון שהיא בדרך כלל לא ממש עושה זאת, תוהים יתר בני החבורה מדוע יש לה פטור משמירות וצחצוח כלי נשק בתמורה לכל זה. מצד שני יש מקומות שרק אשה יכולה להיכנס אליהם בחיפוש אחר מידע - לא מדובר רק בשירותי הנשים, אלא גם בחדר של הדוכסית, ויותר חשוב - בחדר של הדוכס...

"נזי" שאל גילאן כשקינמון חזרה לפונדק.

"הוד מעלתו הרוזן מגוריק יאסוף את דמי השוחר שלו הלילה." אמרה קינמון, "אני אמורה לפגוש אותו מייד אחרי זה בפונדק העשירים ההוא - 'חץ הכסף'."

"טוב", תהה רופוס, "אנחנו לא רוצים לאכזב אותו."

"לפחות לא לגמרי." אמרה קינמון ומירקה את שריון העור השחור והנוצץ שלה.

"את בטוחה שאת לא מכירה את כארמה?" שאל גילאן.

מובן שאשה יכולה גם לסמוך על השוביניזם הגברי המצוי בכל מערכת פנטזיה. אתם יודעים, להתעלף ברגע הנכון, לקבל בחילה ממראה גופה מזוויעה

ובכלל לצפות ליחס מיוחד ולתשומת לב, ככלות הכל היא הרי לידי. לא כל הנשים יעשו זאת, פמיניסטיות זועמות כגון כארמה לא יסכימו לכך בחיים, אבל כשמספיק דברים נמצאים על כף המאזניים גם הרגלים עשויים להשתנות. "אני עוצר אתכם", אמר להם איש המשמר, "באשמת גניבת כספו של הרוזן, איום על חיי וניסיון לרצחו!" קינמון החזירה כמו רוח.

"חמודי", אמר לו גילאן, "אני אף פעם לא מנסה, לו רציתי להרוג את הרוזן - כל שדי הגיהנום לא היו מצילים אותו." "ספר לשופט, אתם הולכים לגרדום, ידידי."

קינמון נאנחה והתעלפה, כל אנשי המשמר שהקיפו אותם רצו לעזרתה. לאחר מספר רגעים הכניעו רופוס וקינמון את השומרים וגילאן דיבר עם איש המשמר המופתע, "נשויד" הוא שאל. איש המשמר הנחן.

גילאן הוריד את חרבו והציץ לכיוון קינמון, "אז לך, אני חושב שהחיים הענישו אותך מספיק."

מצד שני חיי חבורה לא יהפכו לקלים יותר בגלל הצטרפותו של ה'מין החלש' לנדרויהם. אישה עצבנית עשויה להיות מאוד מסוכנת ומומלץ לשלוו אותה לחזית כשהיא במצב רוח קרבי במיוחד.

גילאן השליך סכין אל חייל הרוזן שקפץ מהגג ובעט היטב באחד שיצא מהסמטה,



רופו ירה בריקים כמו תת-מקלע וכלבי הגיהנום שוימן נברו בכמה חיילים אחרים. קינמון הייתה עסוקה כבר כמה דקות בחייל הראשון שתקף אותם. "זה", היא אמרה, "בגלל שלא נתת לאשה זכות קדימה." מכת חרב לא-קטלנית בירך.

"זה", היא המשיכה, "בגלל ששברת לי ציפורן." מכת חרב לא-קטלנית ביד. "זה בגלל שאבא לא קנה לי סוס נדנדה ליום ההולדת." מכת חרב.

"זה בגלל שבעל הפונדק היה נשוי..." אבל, לכל דבר טוב יש את נקודת התורפה שלו, הלוחם השרירי ששומר על הכרכרה לא יהווה איום לרוב החבורה, אך מכיוון שהוא כל כך בלונדיני וכל כך מוצק וכל כך פטוטוני, הלוחמת עלולה להסס רגע לפני מכת החרב, רגע שיכול להפוך את הקערה על פיה.

החבורה ישבה במאסר.

"יופי", אמר גילאן, "ממש נפלא. אני מקווה שהפלירטוט שלך עם מר עיניים כחולות היה שווה את זה."

"מאיפה לי לדעת שהוא הגזבר של הדוכס?" שאלה קינמון, "היו לו עיניים כל כך כחולות."

"ולך אין מה להגיד?" שאל גילאן את רופוס.

"לא", ענה הקוסם הירוק, "אני אוהב את עצמי חי."

אנב, מניסיוני יש שני סוגי דמויות נשים: אלה שבאמת משחקות על ידי נשים, להן רוב התימונים האלו יבואו בצורה הרבה יותר טבעית, ואלו שמשחקות על ידי גברים, שאז רק יכולת משחק טובה תעניק להן את התוצאות הרצויות. בכל אופן, אני חושב שלשחקנים ממש טובים לא משנה המין של הדמות, ומכיוון שרוב השחקנים הם אכן גברים, רק יכולת ההתנתקות הזו תביא לחבורות מאוזנות יותר המכילות דמויות משני המינים.

רופוס וגילאן בהו כמו שרק קוסם ווטון יכולים לבהות כאשר הם בוחים בשתי דרקוניות אדומות משחקות קלפים עם קינמון.

"מי היה מאמין?" שאל גילאן. הדרקונית עם הכנפיים המקומטות לקחה קלף נוסף מהקופה ונהמה בקורת רוח.

"עוד תהי" הציעה קינמון לדרקונים. "מי יאמין לנזי" שאל רופוס. צחקוקי הדרקוניות הדהדו ברחבי העמק.

"ג'יין!" הכריזה קינמון.

אותה אנימציה, אך האווירה והאופי אינם "קארטוניים" לחלוטין. להיפך - רוב המתכנתים מעדיפים ז'אנרים האופייניים לקולנוע המצולם: אקשן, אימה, מתח וכו'.

העימות הסופי

כשבאתי לאותו ברנש, עם תשובתי המנוסחת בכתב על גבי מספר דפים (שכן הרביתי לפרט ולהדגים מהמשחק יותר מאשר במאמר זה), השיב הנ"ל בזלזול שהוא כלל אינו זוכר במה מדובר.

את הילדים שלו, לעומת זאת, הצלחתי לעניין והם בעיצומה של הרפתקת TOONSTRUCK ממש בהגיעם אליו. אם כן, TOONSTRUCK מלא הומור



ויהווה אתגר גם לשחקנים מקצועיים. לא - זהו לא הקווסט הקשה ביותר ששיחקתם וקרוב לוודאי שגם לא הקווסט המוצלח ביותר, אך הוא בחלט יכול להתחרות על תואר הקווסט המצחיק ביותר, והוא ניצב בשורה אחת עם SAM & MAX, MONKEY ISLAND, SPACE QUEST, LARREY ו-DAY OF THE TENTACLE.



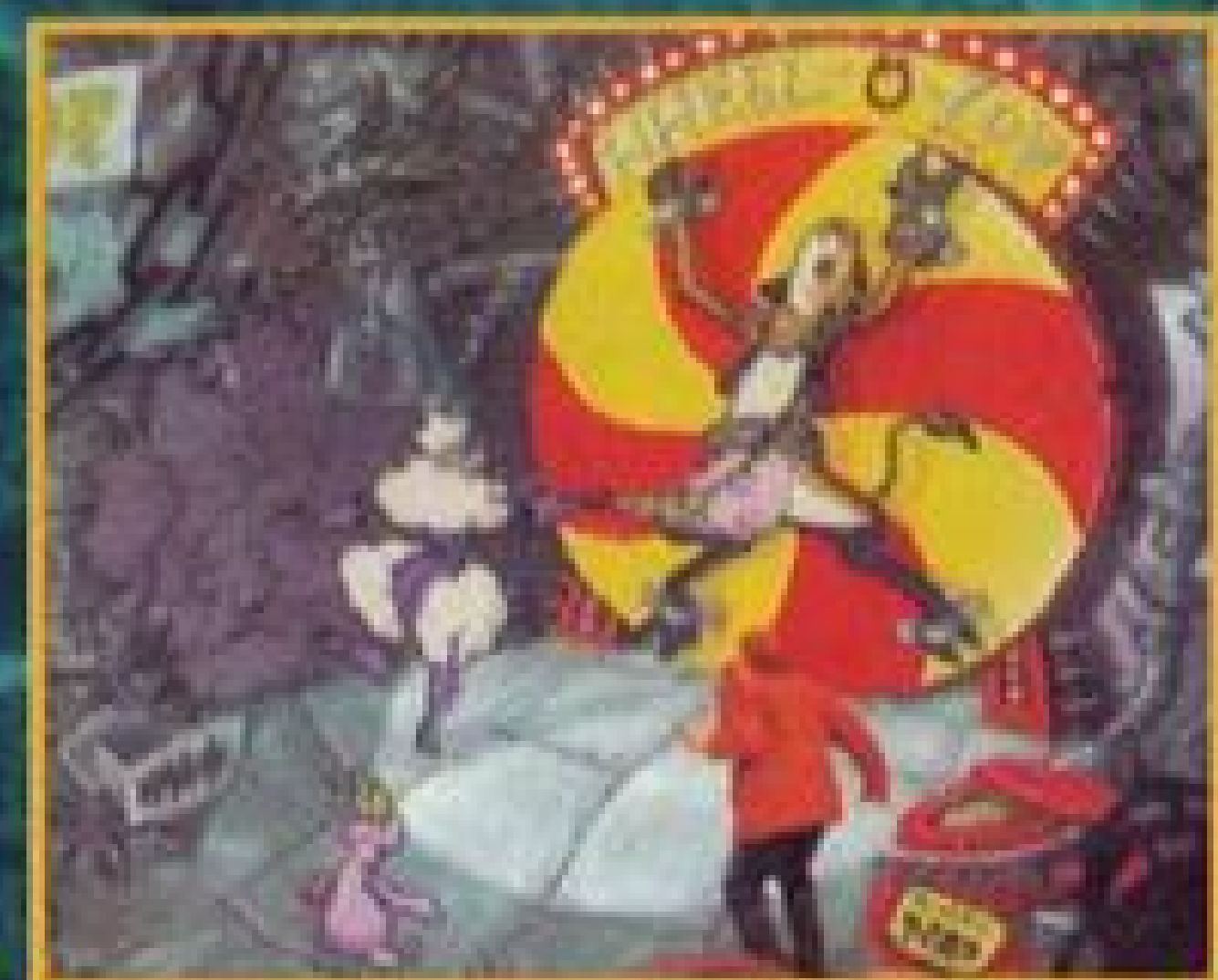
הראשון: כדי ליצור עולם בסגנון סרטים מצוירים צריך יותר מגרפיקה מצויירת - צריך שסגנון המשחק יהיה זהה לאלו של אותם "קארטונים" שאנו מכירים מהטלוויזיה, ובמקרה הזה מדובר בסגנון צועק, מופרע ואימפולסיבי.

האופי המיוחד נמצא גם בשלוש הארצות בהן נעבור (ZANYDU, CUTOPIA ו-MALEVOLANDS) שם נמצא חידות ופאזלים במבחר די גדול, שמסוגננים גם הם בהתאם. למרות שהם אינם מקוריים לגמרי, הם מוטבעים בעלילה, מלאי הומור מופרע ומחפים על כפילויות בחזות גרפית איכותית ומבדחת.

התשובה

ממש אז, כשנכנסתי עמוק למשחק - זה היכה אותי.

הגורמים המבדילים בין TOONSTRUCK למשחקים גרפיים אחרים נעוצים במכלול הפרטים כולו: החל בסגנון הגרפי הרועש-נוצץ דרך דמויות TOON-יות צבעוניות ועד הקולות הצוחניים הסטריאוטיפיים - כל אלו הופכים את המשחק ל"סרט מצויר" בעוד שבמשחקי מחשב אחרים הסרט אומנם מצויר מבחינה טכנית, והאנימציה היא



אמט בראון, ממציא מכונת הזמן ביבחורה לעתיד". באופן מקרי או לא, הוא גם גילם את JUDGE DOOM בסרט ROGER RABBIT, אותו שופט מרושע הרוצה להשמיד את כל ה-TOON-ים המצוירים עלי-אדמות. כאן הוא הגיבור, כמוכן, ויוצא כנגד NEFARIOUS המנסה להגשים פחות או יותר את אותן מטרות... עוד כנגדו (ובעיקר כנגדו...) משמש FLUX WILDLY, שהוא TOON "ארנבי" במקצת, סגול, אשר את קולו מגלם DAN CASTELLANA, הלא הוא הומר סימפסון הנודע.

פסי האטה

אחד המכשולים שעמדו בפניי בדרכי לגייס תשובה לאדם המבוגר (ששמו יישמר במערכת) היו הפרעות קשות בביצועי



המשחק. לרוע המזל, TOONSTRUCK הוא משחק DOS, ולמרות שאפליקציות ACTIVEX מסתובבות בשוק כבר שנה וחצי בערך, VIRGIN לא ייצרו גרסת 95 למשחק.

הוא אומנם יכול לפעול בחלון DOS, אך בניגוד למשחקים אחרים ש"מתנהגים יפה" במצב זה, TOONSTRUCK הוא ילד רע. ניסיון לבצע מספר יישומים ואפילו לתת לאפליקציות הבסיסיות וכמו בדיקת דואר, התחברות לרשת וכו' לרוץ במקביל, כמעט תמיד נסתיימו בתקלה כלשהי - או במשחק או בתוכנה.

אין עם מי לדבר...

ובעודי נאבק בבעיות התוכנה וממשיך לחשוב על מענה הולם לאותו חצוף, אני שם לב לעובדה שכל דמות וכמעט כל דבר במשחק - מדברים.

נכון, מאז עידן התקליטורים, מנגנון SPEECH נחשב לדבר של מה בכך, אך ב-TOONSTRUCK תשומת הלב שניתנה למנגנוני הדיבור היא מיוחדת. המשחק כוחל בטקסט ומשתמש בסמלים (ICON-ים) גרפיים כדי לציין את נושאי השיחה הניתנים לבחירה.

מעבר לדיבור עצמו, מנוע הצבע-ולחץ של המשחק מגיב כמעט לכל דבר בצליל כלשהו וכולם מתאימים לאווירת סרט מצויר. בנקודה זו מצאתי את הרמז



בתוך סרט מצויר



עושה את הסרט המצויר של TOONSTRUCK ל"סרט מצויר", ולא לסרט המצויר שמהווה את הגרפיקה הרגילה של משחקים אחרים. ההנחה הבסיסית שלי הייתה שמדובר בעיקר בגרפיקה - עצם העובדה שדמות הגיבור מצולמת, וסרוקה למחשב בצורה כה איכותית וגם כשהיא נעה או פועלת על גבי המסך אנו למעשה רואים אנימציות וידאו בעולם מצויר, כבר מצביעה על הבדל בין TOONSTRUCK למשחקי הרפתקה גרפיים אחרים.

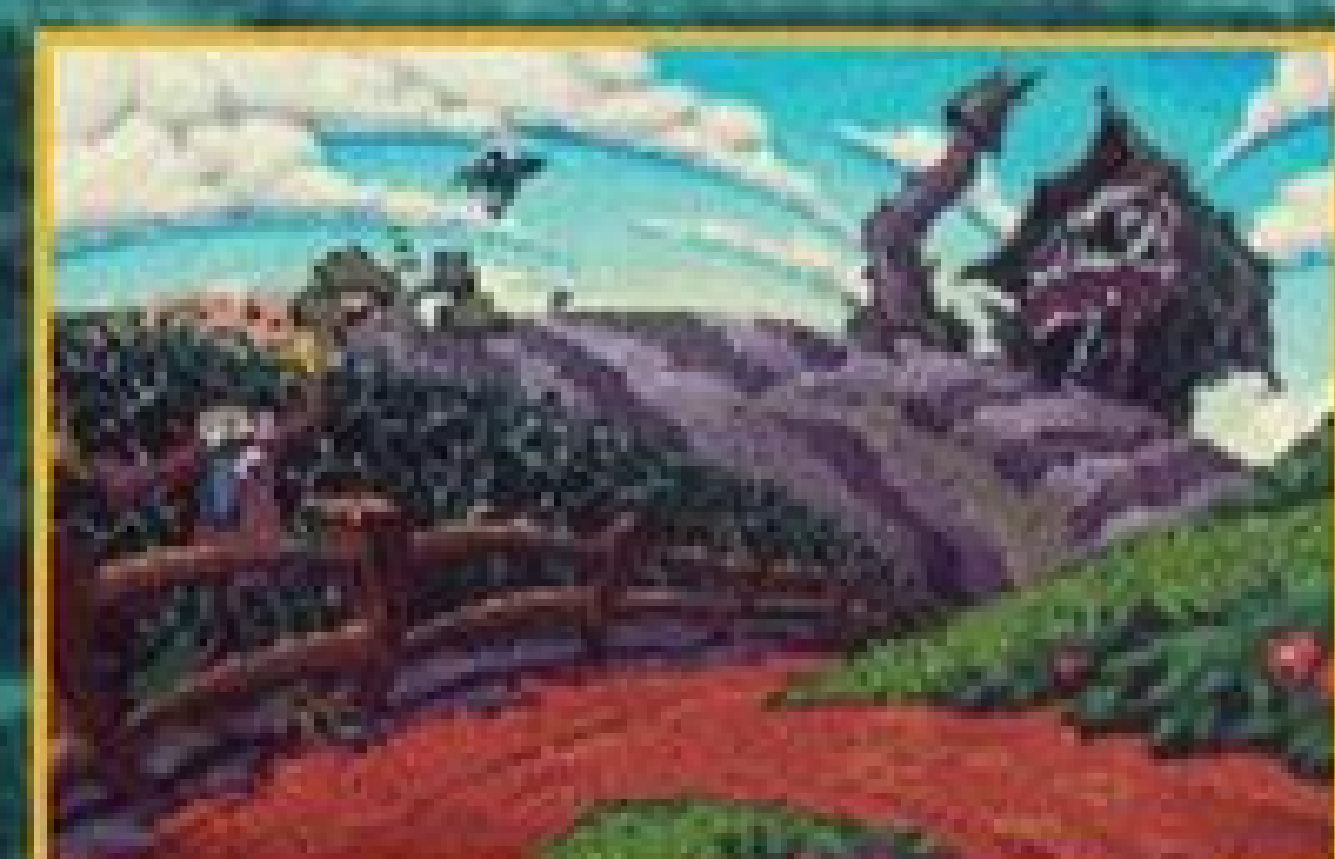
ובעודי בוחן הנחה זו, גיליתי משחק הרפתקה הומוריסטי לחפליא וכיאה לסרט מצויר... המוכן להסתפק בעלילה שטחית ולחפות על כך בקטעי הומור מופרעים, הנעים בקיצוניות ראויה לציון בין הז'אנרים של הנון-סאנס, הסלפסטיקס והסאטירה.

הקסם שבטעות

DREW BLANC הוא הגיבור - אנימטור לא יוצלח הנקלע אל מחוזות מופרעים פרי יצירתו ודוברי האנגלית שביניכם ודאי כבר שמו לב לשגיאות, שהרי DREW BLANC בתרגום חופשי פירושו "צייר כלום".

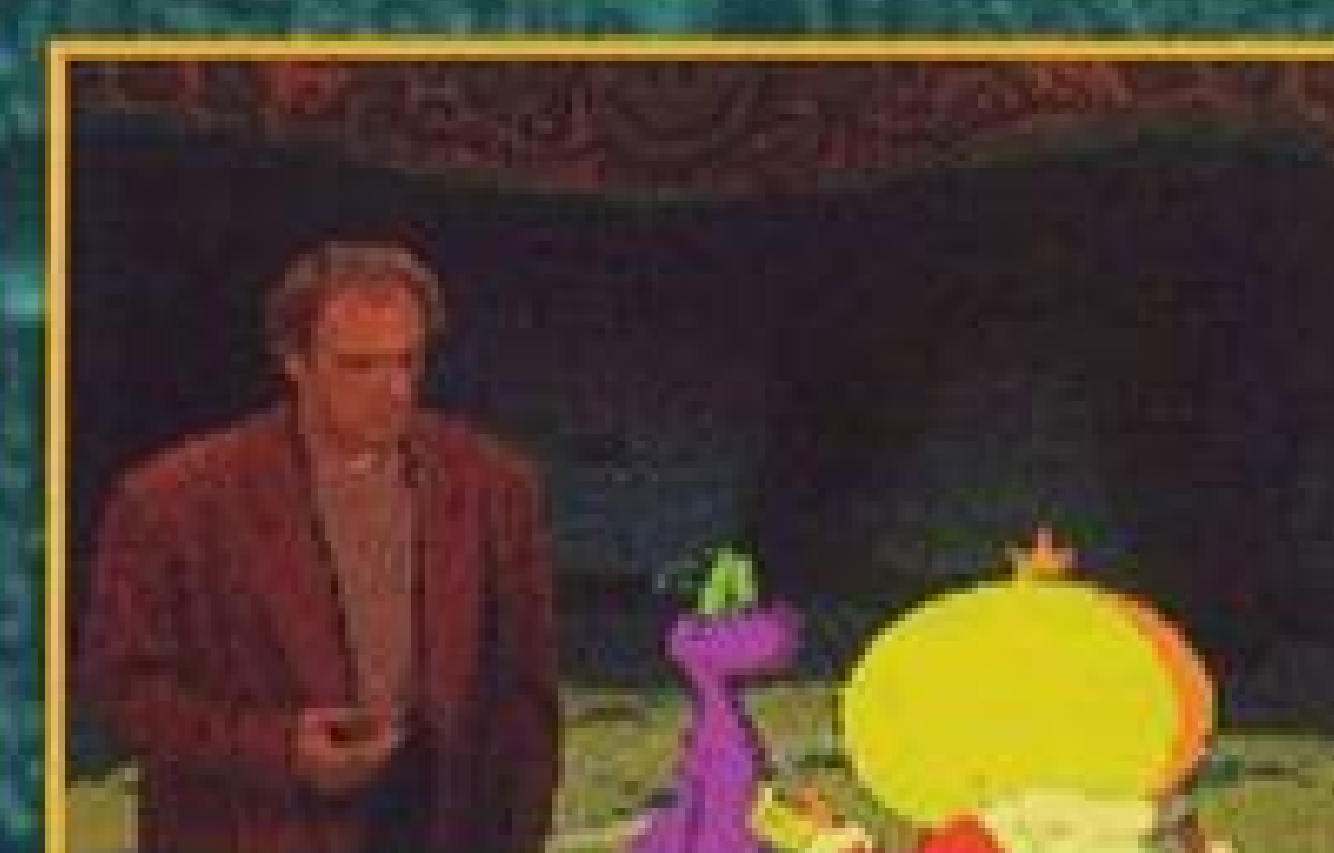
את דמות הגיבור מגלם CHRISTOPHER LOYD הנודע כדוק

לענייני מחשב ומשחקים את הרעיון המרכזי של TOONSTRUCK - בו אתה מגלם אנימטור שנשאב בטעות אל עולם מצויר שברא, גיליתי קושי גדול לגרום לו להבין את גודל המשחק. הוא טען שמאז ומתמיד הגרפיקה והאנימציה במחשב היו מצוירות וכשיצא לו לראות מדי פעם בפעם משחקי מחשב - הם נראו ממילא כסרט מצויר. מהו אם כך ה"ביג דיל"



בלעשות משחק שמכריז על העולם הפנימי שלו כעל סרט מסוג זה? מצאתי את עצמי עומד ומשתאה על כך שלא יכולתי למצוא נימוק טוב כנגד טענתו. מבחינתו, השיחה נסתיימה בכך, אך לא היה לו כל מושג לגבי ההשפעה שהייתה לטיעון הסתמי שהנחית, מבלי לחשוב פעמיים, על ערכם הנאמן.

ביטלתי את שאר תוכניותי והתיישבתי מול המשחק במטרה אחת - לקבוע מה



מאת: דוד וילברשטיין

הפעלת המשחק TOONSTRUCK הייתה חוויה של לידה מחדש, לא במובן של היטחנות וזיכור הנפש, אלא יותר במובן של תלישה פתאומית ממצאות רגועה, שלווה ופסטוראלית אל עולם צעקני, גועש ומרעיש, בו REN & STIMPY היו מרגישים בבית.

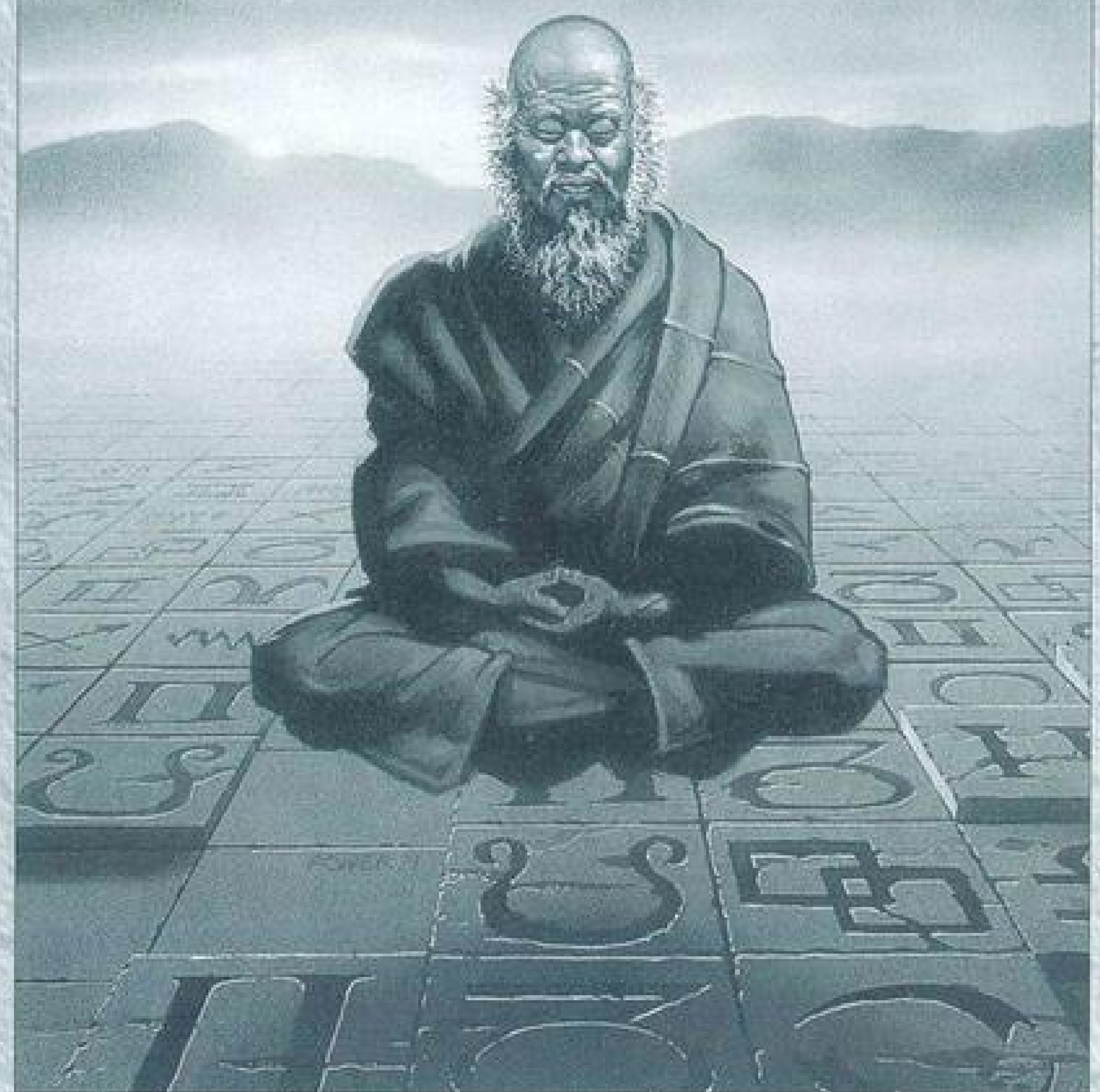
אכן כן, אל מול ההפתעות הקולניות ש-TOONSTRUCK שולף מכל עבר, המציאות היומיומית נראית כרחם אימהי ומוגן. כך שהטיפ המרכזי לדגעים שקובעים למשחק הוא לדמיין אי בודה, דקלים ואדמת חול זהובה בלב ים קריבי (כחול-טורקיז). כל זאת, כשבדקע דממה פרט לרשח הנלים ואוושת הרוח בכפות התמרים. מומלץ לדמיין זאת חזק-חזק, כי ב-TOONSTRUCK תספגו מנות מרוכזות של ההיפך הגמור.

חלק מהמבקרים אף הגדילו לעשות בהגדירות אותו כערבוב של ROGER RABBIT, SAM & MAX ו-REN & STIMPY, בכלנדר הגדול של חברת VIRGIN.

הסיפור על הסיפור על

TOONSTRUCK

כשסיפרתי לאדם מבוגר, פוקח, אך זר



למכירה

- ✓ למכירה מדפסת סיכות בשחור לבן עם אפשרות לצבע CITIZEN (SWIFT) 02-5850364 במחיר נמוך ביותר. אנטון.
- ✓ למכירה משחקים חדשים לבעלי מודם: NBA 97, MASTER OF ORION 2, RA 06-6528652
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: נורמליטי ב-150 ש"ח, FADETOLBLACK ב-180 ש"ח, והמשחקים הבאים על גבי תקליטונים: EXTREME GAMES, רדואר, אקטוא סוקר ועוד. למשחקים על CD-ROM: אבי, 08-8641863, פלאפון 052-543023, למשחקים על גבי תקליטונים: משה, 08-8566614
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: כוחות האופל, RISE OF THE ROBOTS, WITCHAVEN, מייקל ג'ורדן ב-50 ש"ח, סל, 04-9837465
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: RED ALERT, NBA 97, FIFA 97

למכירה

- ✓ למכירה מעבד BOARD + 486DX + 4M זיכרון וכרטיס מסך MOTHER + 1M OAK TECHS: VESA + עומד זוהר, 03-5524474
- ✓ למכירה משחק טריוויה בעברית עם שלוש אפשרויות משחק, רק 30 ש"ח. דויע, 09-575077
- ✓ למכירה המשחק TERROR T.R.A.X., במצב מצוין ב-160 ש"ח. תומר, 09-565535
- ✓ למכירה המשחק אופנועי הרעם על גבי CD-ROM, ניב, 09-7484314, בין השעות 14:00 ל-18:00
- ✓ למכירה סוקר ידני צבעוני לוגייטק 2400 DPI חדש באריזה, כולל בקר ותוכנות ב-800 ש"ח. תומר אבישר, 03-5741055
- ✓ למכירה משחקי מחשב חדשים: SIMCOPTER, STAR CONTROL 3, SYNDICATE 2, SIMGOLF, DEADLINE, ESPN NBA AIRBONE, CRUSADER-2, ROADRASH ועוד. דני, 03-6593083
- ✓ למכירה משחקי מחשב מהטובים בעולם על גבי CD-ROM במחירים נוחים. סל, 052-651996
- ✓ למכירה סופר נינטנדו אמריקני + מתאם + מתאם "BIT32" + 2 ג'ויסטיקים + שני משחקים: "SUPER MARIO 3D", "TOY STORY" - הכל במחיר מציאה של 500 ש"ח. דניאל קנטור, 03-5237859
- ✓ למכירה/להחלפה המשחק SPYCRAFT באריזה מקורית ב-150 ש"ח בלבד. רודיק, 09-911033
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: WEREWOLF, RIPPER, CRUSADER, SPYCRAFT, הכל באריזה המקורית. שמוליק, 03-5373002, 050-821776
- ✓ למכירה המשחק FIFA INTERNATIONAL SOCCER ב-60 ש"ח. עומר, 02-9992066
- ✓ למכירה כרטיס מסך של חברת ATI 1MB MACH 64 ב-120 ש"ח. אלון, 09-9506307
- ✓ למכירה משחקי מחשב חדשים: POWERSLAVE, FIFA 97, MICROSOFT ועוד. דני, 03-6593083
- ✓ למכירה משחקי גייס בוי שונים במחירים בין 40 ל-80 ש"ח. בקופסאות המקוריות. ענת, 03-5407733, עד 23:00
- ✓ למכירה/להחלפה משחקים חדשים: DUKE 3D, MM2, WWF, FIFA 96, WORMS PLUS, WAR 2, סולומון, 08-9245026
- ✓ למכירה מנה דרייב + 3 קלטות ומשחק המחשב DUNE 3, DOOM 2, DOOM 1

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- ✓ ועוד. עמית, 07-6481131
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: SPORTS SPECTACULAR, SPACE GAMES, BOARD GAMES, 10 PACK SERIES, CHALLENGE PACK, WHITE WOLF SERIES
- ✓ 10 משחקים כגון DOOM, NINJA TURTLES, MORTAL KOMBAT, OPERATION COMBAT 2, OPERATION-1 MEGAMAN, NEPTUNE, לירן, 08-9286543
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: TIME COMMANDO ב-100 ש"ח, CYBERIA 2 ב-130 ש"ח, HOMICIDE ב-130 ש"ח, A.T.F. ב-100 ש"ח, ROAD RUSH ב-100 ש"ח, 03-6582346, בין השעות 18:00 ל-21:00
- ✓ למכירה/להחלפה משחקים חדשים: EARTH WORM JIM 2, JOHOONY BAZOOKA, NORMALITY, VR SOCCER 96, RISE OF THE ROBOT 2 משחק בין 20-30 ש"ח. דרור, 06-790103
- ✓ למכירה משחקי מחשב חדשים: RED ALERT (C&C), SCREAMER 2, TOMB RAIDER, TOYSTORY, DESTRUCTION DERBY 2, SWIV 3D, FIFA 97, ERABICATOR, DAYTONA USA, HEROES OF MIGHT MAGIC 2, דני, 03-6593083
- ✓ למכירה המשחק RED ALERT. ניב, 03-6425553
- ✓ למכירה המשחקים: GABRIEL KNIGHT 2, RISE OF ROBOTS, DAWN PATROL, THE JOURNEYMAN PROJECT, TURBO, שוליות המכשף 1, WITCHAVEN 1, LOST EDEN, SHERLOCK HOLMES: CONSULTING DETECTIVE, SHERLOCK HOLMES: THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
- ✓ כולם במחיר מוזל. ירון, 02-5325226
- ✓ למכירה מחשב 486DX-66 מנה זיכרון פנימי, HD-850 מנה + עכבר + משטח לעכבר + מקלדת 101 מקשים + מודם 14,400 + מסך 14 אינץ' SVGA + כיסויים. ליאור, 03-7323076
- ✓ למכירה/להחלפה משחקים על גבי CD-ROM במחירים זולים: WAR CRAFT 2, DUKE NUKEM 3D, EF 2000, RAYMAN, POLICE QUEST SWAT

- THE RIDDLE OF MASTER LU, CRUSADER, WING COMMANDER 3-4, ALONE IN THE DARK 3, SYSTEM SHOCK, DARK FORCES, FX FIGHTER ו-3 KYRANDIA. איתי, 09-698908
- ✓ למכירה המשחקים על גבי CD-ROM: DUNE 2 ב-40 ש"ח, נמלולים 1 + נמלולים 2 ב-30 ש"ח, REUNION ב-30 ש"ח, עולמו של ווין ב-30 ש"ח, FIGHTER WING ב-30 ש"ח. גלעד, 050-978775
- ✓ למכירה המשחקים: WAR 3, FIFA 96, STRIKER 95, WAR 2, HIGH OCTAIN, RISE OF THE ROBOTS, EXTREME GAMES ו-1 DERBY. אוהד, 07-752003 או רון, 07-752364
- ✓ למכירה/להחלפה מספר משחקים לא מוגבל של תקליטורי צריכה. שמוליק, 050-821776
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר:



- NBA LIVE 97, FIFA 97, WAR CRAFT 3 ו-C&C. רועי, 03-9656549
- ✓ למכירה משחקים חדשים ויפים מכל הסוגים באמצעות המודם. משחק חדש בסביבות 30 ש"ח. עידן, 06-6528652
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: THE LEGEND OF KYRANDIA, HAND OF FATE, פו הדב, הרפתקאותיו של פרופסור פיתה-רון, פאט פאט על הירח, ב-90 ש"ח. משחקים על גבי תקליטונים: אבודים בזמן 1 ו-2, ב-80 ש"ח. פנינה, 050-534369, 08-8561892

מעונייני

- ✓ מעוניין להתקשר עם בני גיל 15 עד 19 ולהכיר על כל נושא שבועלם. ניב, 03-6745154
- ✓ מעוניין להקים מועדון BBS, מחפש שותף עד גיל 15 מאזור תל אביב והשרון בלבד, חובה ידע בתוכנה אחת לפחות. בן, 050-952635
- ✓ מעוניין לעזור במשחקים: MK 3 ושווליות המכשף, ליאור, 08-9253215
- ✓ מעוניין למכור/להחליף את המשחקים: TERROR T.R.A.X., MIDWAY ON THE BAD DAY, EVE OF DOMINATION - C&C, עופר, 09-7741807
- ✓ מעוניין לקנות 16M זיכרון במחיר של 70 ש"ח. חנן, 06-6943991

הצילו

- ✓ הצילו תקוע במשחק "TOMB RAIDER" בשלב השני. מה עושים עם MAGNUM CLIPS? דימה, 04-9819187
- ✓ הצילו תקוע במשחק BAD MAJO בשלבים האחרונים ואיך מפילים את הסיגריות ואיך מצילים את רוג'ר. בבקשה עזרו לי. אורן, 09-9559589
- ✓ הצילו אני צריך עזרה ב-S.W.A.T. ואיך עוברים את חוקנה בתקליטור 1. איך למצוא ברובה הצלפים. עזרה כללית ב-Space Quest, בתמורה אתן קודים ל-TOMB RAIDER, WORMS, WARCRAFT, WITCHAVEN. יונתן, 06-6556977
- ✓ הצילו נתקעתי במשחקים: CYBERIA 2 ו-1 GABRIEL KNIGHT 2 בתמורה מוכן לעזור במשחקים: PHANTASMAGORIA, THE DAY OF TENTACLE, אינדיאנה ג'ונס, אבודים בזמן, CYBERIA, קודים ל-WARCRAFT 2. טרוסמן דמיטר, 07-6813531
- ✓ הצילו כיווצתי משהו ב-ARJ בעזרת קוד ואיני זוכר מה הקוד, זה מאוד חשוב לי ובתמורה אתן תמונות למחשב או כסף. רועי, 04-9918414
- ✓ הצילו נתקעתי במשחקים: I CEMAN, לארי 7 והסוד האפל של יערות העד. בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון, 09-9504881, לא בין השעות 14:00 ל-16:00 ולא אחרי 22:00

משחק תפקידים

- ✓ שחקן AD&D מנוסה מחפש קבוצה רצינית בגילי 13 עד 15 למשחקי AD&D, בנצרת עילית. יונתן כורם, 06-6556977

שנכלא במתקן עינויים של החברה המתחרה. עליך לצאת (חמוש במיטב החליפות וכלי הנשק מפיתוחי החברה) לעבר נקודות ציון משובשות כדי להציל את אביך, לפענח את התעלומה ולהכניס את המנוולים מאחורי סורג וברז.



Flying Saucer
עוף גזול

מפיץ: AnyRiver Entertainment
חברה AnyRiver Entertainment חדשה וחסרת מוניטין, תשחרר בשבועות הקרובים מדמה טיסה, שיתמקד יותר בנוחות הפעלה ויירוש מרתוני, ופחות בפרטים אותנטיים ולחצי אוויר ריאליסטיים (חשבו Wing Commander ולא Falcon 4.0).



הקטלני, אשר הצפין אותו עם הפלטות של הצבעים המיוחדים וכל האפקטים הנהדרים מהפרק הקודם. תקליטור זה יכול בהחלט לספק לימוד תוך כדי משחק, לכל ילד בגיל 6-9, שגדול מדי לקומפי וקטן מדי ל-ENCARTA. אגב, מתרוצצת שמועה, אבל רק שמועה, שבקרוב מאוד עומד להגיע למסכינו ריימן 2 - עם יותר שלבים, יותר צבעים ובמילים אחרות - חגיגה גדולה...

Desine
אבא?

מפיץ: GameTek
השנה היא 2,016 ומה זמן רב, אביך, מנכ"ל תאגיד גדול ומסתורי, נמצא בחזקת נעדר. מתחת לפני השטח קיימות תחושות ושמועות שהעלמותו המשונה קשורה לעבודתו בפרויקט סודי ביותר על חיזורים ואנדרואידים.

בדיקה שגרית של תא הדואר האישי שלך, מספקת להפתעתך מכתב אלקטרוני מאביך, המספר כי הוא זקוק לעזרה משום



ההרפתקה מתרחשת בסביבה תלת ממדית ומכילה אלמנטים חדשים המסכנים את המוגרפול של Warcraft-1 Command And Conquer.

Amazing Learning Games
with Rayman
הוא חוזר, ויש לו מחברת ביד!

מפיץ: UBI-Soft
יידע הוא כוח, ומסתבר שגם לגיבור-על כמו Rayman, הדמות ההיסטרית מהרפתקת הפלטפורמה המצוירת, יש מה ללמוד.



השחקנים חייבים לזכור זאת, ולעזור לגיבורנו לקרוא ולאיית, לספור ולמנות בזמן שהוא נלחם (וללא אלימות, כמובן) באויביו המושבעים, ומנסה לקפץ ולחלג מעל מכשולים אכזריים שהציבו בדרכו.

מטרתו הסופית היא להציל את ספר הקסמים והיידע מידיו של מד הושך



מאת: מיכאל לונסי

ARMYMEN
חיילי צעצוע

מפיץ: Studio 3DO

זוכרים את התקופה ששיחקנו בחיילים ובכלי נשק מדומים, במלחמת צבאות עקובה מפלסטיק? ובכן, אנשי 3DO מבטיחים לספק לנו בעוד כחודשיים את אותה ההנאה, על גבי מסך המחשב.

ARMYMEN לוקה אותנו להרפתקת אסטרטגיה חדשה, ראשית, תבחרו באומה שתילחם עבור עצמאותה ותווסתו את דרגת הקושי ועוצמת האויב. מכאן תועברו למבט-על במפה מפורטת, עליה תניחו גדודים, טנקים וג'יפים למיניהם, תוך שימוש בשיקול דעת צבאי - וכך, לאחר שתאשרו את ההצבה, הכלים הדוממים יוכלו לנוע לפי הוראותיכם, להתקיף ולהגן במידת הצורך ולפתוח בהתקפות מורכבות, בשילוב נהדר של גרפיקה תלת ממדית ואפקטים קוליים מרשימים של יריות ופיצוצי דימונים.



Battle Of IronClads
מסע צלב

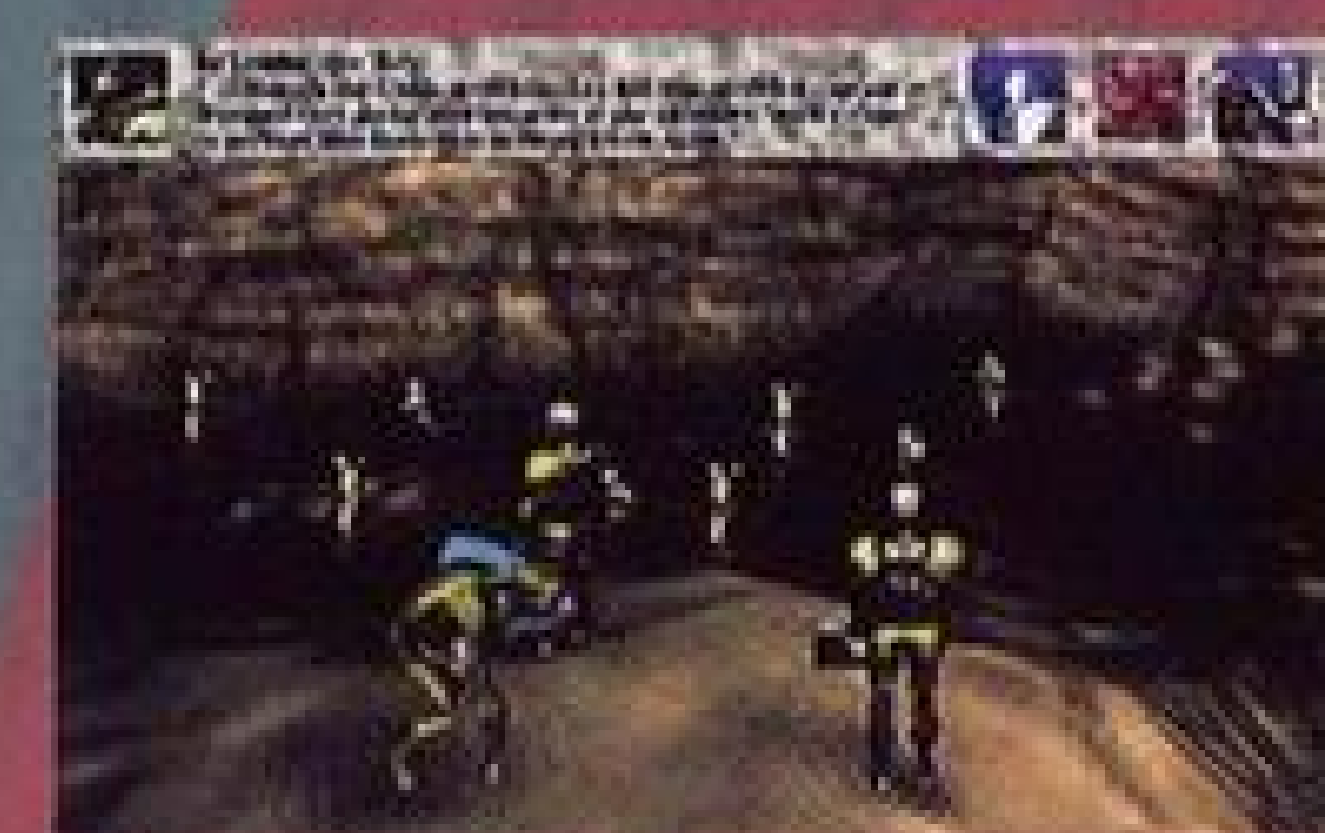
מפיץ: Grolier Interactive
כותר זה, שבקרוב יופיע למחשבי PC ולמקינטוש, מאפשר לך, השחקן, לקחת חלק במערכה היסטורית וחשובה ממלחמת האזרחים האמריקנית.



Dark Colony
חתול-שחור

מפיץ: GameTek
GameTek מבטיחה לשחרר בחודשיים הקרובים כעשרה כותרים, שרבים ומבטיחים, אך נראה שמשחק זה ימשוך הרבה יותר תשומת לב מהאחרים - מדובר בהרפתקה אסטרטגית עתידנית המתבססת על המלחמה הארוכה בין החיזורים (שאינם זרים יותר) לבין בני האדם, על כוכב הלכת מאדים.

עליך לבחור באחד הצדדים, להקים כמה שיותר מבנים הגנתיים והתקפיים, להרכיב ולאמן מכונות וחיילים ולשחרר את המקום מעול הכיבוש של היריב - כל זאת, תוך שימוש נכון במינדרלים ובמשאבים שעל אדמת האזור.



לאחר שבחרת באחד הצדדים - המאוחדים או העצמאיים, עליך, כקפטן, לקבל החלטות קריטיות שיכריעו את גורלו של הצוות, תוך לחימה בקבוצה השנייה אותה יישחק המחשב, חבר או חברים בהתמודדות דרך מודם או רשת.

כאן, כמו בכל משחק אסטרטגיה טוב, תגלה שפע של רמות קושי וקמפיינים, בשילוב מוצלח של קטעי היסטוריה וקליפים המובאים ברוח התקופה.



לנסות את כל העולמות

קצת קלאסיקה

פתור מזימה לרצח לואי-ה-14 בארמון המפורסם בעולם. שחזור מרתק של הארמון ויצירות האמנות שבו. האם תוכל לגלות מי זומם לרצוח את מלך השמש?



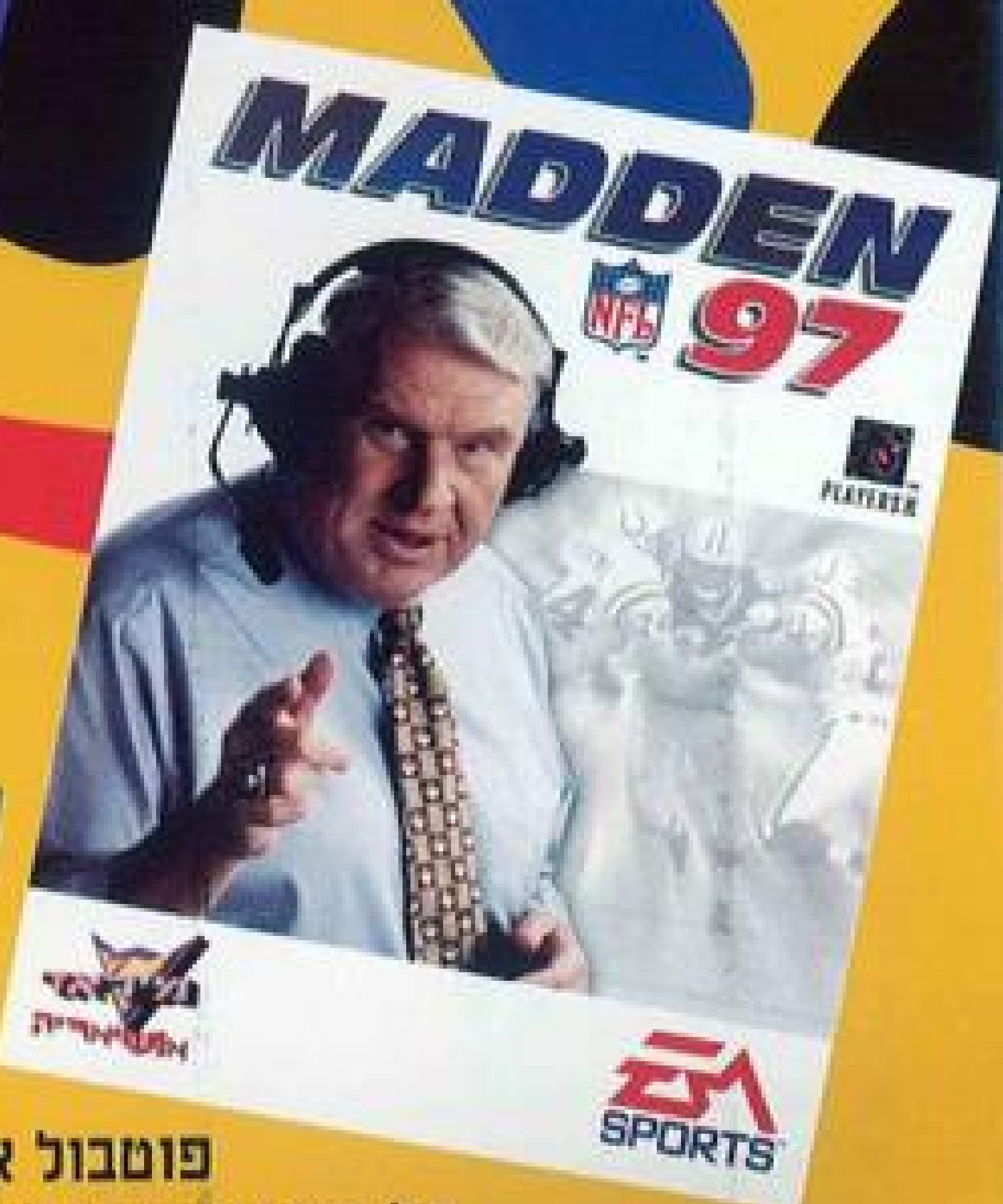
קצת אקשן

היה אביד אמיץ וצא לחפש את הדרקון האישי שלך במטרה להפוך למנהיג האבירים ולצאת למיגור כוחות הרשע המשתלטים



קצת ספורט

פוטבול אמריקאי! כל האנרגיות! בכל הכוח! הצטרף למגרש הפוטבול האמריקאי ושחק במשחק הספורט החזק בעולם!



החברה המובילה בלומדות ומשחקי מחשב

האתר באינטרנט:
<http://www.mirage.co.il>

משחקים באמצע הדור

ובין היחידים שמסוגלים להעביר כל כך הרבה פריימים צבעוניים בשנייה אחת. POD מגדיר מחדש כל מרוץ והתמודדות כלי רכב שיוחקת בה עד היום, כשהוא



RoboTech מי לא קיבל?

מפיץ: GameTek
תסכימו איתי, שכותר המשחרר באותו יום לכל פלטפורמות משחקי המחשב, הטלוויזיה והווידאו, חייב להיות מיוחד במינו.



משלב את מיטב האלמנטים של המולטימדיה, ומאפשר משחק באינסוף שלבים ומסלולים המשתנים באקראי (החברה מבטיחה ששום תחרות לא תיראה כמו זו שקדמה לה).

בנוסף לכך, לרשות השחקן עומדת בחירה מלאה של רכיבי כלי הרכב ויכולת לוויסות מושלם של מהירות היריד - מה שמבטיח יותר תלת ממדי אמיתי.

Uprising פורמולה חדשה

מפיץ: Cyclone Studios
אוהבים אסטרטגיה? פעולה בסגנון DOOM? מה בדבר שניהם יחד? חברת Cyclone הצעירה, מבקשת להרכיב סגנון משחק חדש, שמחבר בין המבט הרחב ממשחקי ה-DOOM, לבין קטעי האסטרטגיה מסדרות כמו Command And Conquer.



חשבו על זה כך - פורמט אסטרטגיה שמשלב בחירה אקראית של אזור על המפה, הקמת מבנים ומגדלי הגנה, אימון חיילים, הוצאתם לקרב וכו', אך במקום



מה שנחמד בסימולטור הזה הוא המהירות, המורגשת כבר לאחר סרטון הפתיחה. מתברר, שגיבורנו נכלא בכלא הרוסי על לא עוול בכפו, וניצל הזדמנות חד פעמית (בטקס העברת האסירים) לרצוח טייס מקומי ולחטוף את מטוסו המשוכלל. כאחד ששולט במטוס המופלא הזה, עליך ללמוד במהירות את כל האופציות הנחוצות שבתא הטייס ולעבור את הגבול האווירי כמה שיותר מהר - כל זאת כשבקבוקיך מטוסים ומסוקים ששואפים להפילך, גם אם מדובר בהפלת מערכות נשק יקרות ביותר, מה שמבטיח לספק אקשן מהיר וללא מעצורים.

POD נגמר הדלק

מפיץ: UBI-Soft
יותר זה הוא בין הראשונים שפותחו בהתאם לטכנולוגיית MMX של אינטל,



יתרון הניירון

יתרון הגודל - ניירון הוא המחשב האישי הנמכר ביותר בישראל. **יתרון האיכות** - מחשבי ניירון עוברים בדיקות איכות קפדניות ועומדים בכל התקנים כולל תקן ISO 9002. **היתרון הטכנולוגי** - הטכנולוגיה החדשנית של מחשבי ניירון מאפשרת שידור בקלות ובבטיחה לך מחשב שלא תצטרך להחליף לאורך שנים. **יתרון עם פתרון** - בכל תחום - מולטימדיה, מחשוב לעסק, בוגוסים ענקיים ושתי שנות אחריות של E.I.M. חברת המחשבים האישיים הגדולה בישראל.

יתרון הניירון - היתרון שלך.

בונוס ענק

NEWRON-Pack

אינטרנט שנה חינם - 30 שעות כל חודש.

חבילת התקליטורים כוללת:

- קסם החתום - המשחק הנמכר של 1996.
- פאוואר ריינג'רס - ספר הדפסה וצורה בעברית.
- מילון מיכל - מילון משפחתי אנגלי-עברי.
- עבר-אנגלי.
- לקסיקון ידענות אחרונות - אנציקלופדיה בעברית על כל תחום.
- לוטוס אורנג'ייר - יומן אישי בעברית ממוחשב וידידותי.
- RAYMAN - משחק רמות לילדים - רב מכר.
- מיץ פסל - ספר ילדים בעברית - להיט ענק.
- קורס אינטראקטיבי במולטימדיה ע"י תקליטור ללמוד WIN95.
- דגש אקסנט - מעבד תמלילים ל-WIN95, רב לשוני (30 שפות).
- 200 משחקי חלומות.
- דפדפן האינטרנט של מיקרוסופט - EXPLORER 3.01 מהיר ידידותי ובעברית.
- אנטי וירוס ל-WIN95.

לפי תקנון EIM לא כולל דמי רישום וחיבור

NEWRON Multimedia P133

מעבד אינטל פנטיום Pentium® processor 133Mhz מותאם למעבד אינטל פנטיום בטכנולוגיית MMX

זיכרון

16MB RAM EDO

דיסק קשיח

2GB WESTERN DIGITAL בעל מהירות העברת נתונים המותאמת למולטימדיה.

מאיץ גרפי

2MB 64BIT לבצועים גרפיים ברמה גבוהה כולל הקרנת סרטי וידאו דיגיטליים - MPEG

מסך

14" N/A

כוננים

כונן CDROM מהירות X 12 כולל כפתור נגינת CD חיצוני, כונן 1.44MB

מודם/פקס

33,600Bps

מערכת קול

16BIT FULL DUPLEX מותאם לשיחות טלפון באינטרנט, רמקולים מוגברים 60 WATT

מארז

עומד בתקני FCC/EMI נבד קרינה אלקטרו מגנטית, עכבר ומקלדת 104 מקשים ל-WIN95.

וחומרה

מ. הפעלה

תוספות

WINDOWS 95 ע"י תקליטור, כולל רישון וספר הדרכה בעברית.

אחריות

2 שנות אחריות.

6584 ש"ח



ניירון מולטימדיה זה משחק אחר לגמרי

NEWRON multimedia

בונוס ענק

MMX-Pack

כולל את בונוס הענק NEWRON-Pack

כל הכותרים בחבילה פותחו במיוחד לטכנולוגיית ה-MMX בכולם מיושמים אפקטים ללא תקדים בתחום המולטימדיה.

נוף האדם - מצגת גרפית מרתקת, כולל הסברים בניה ועיצוב גופים - טכנולוגיית ה-MMX לעיצוב גרפי - אפקטים מדהימים.

תחנת חלל - סימולטור מושלם של תחנת חלל.

גוסים תלת מימדיים - קבצי מידע ותמונות טכניים ייחודיים.

POD - מרוץ מכונות עתידי בשלושה מימדים.

NEWRON P166

Intel Pentium® processor with MMX™ technology 166Mhz מעבד אינטל פנטיום בטכנולוגיית MMX

זיכרון

16MB RAM EDO

דיסק קשיח

2.5GB WESTERN DIGITAL

מאיץ גרפי

2MB 64BIT לבצועים גרפיים ברמה גבוהה כולל הקרנת סרטי וידאו דיגיטליים - MPEG

מסך

14" LRV

כוננים

כונן CDROM מהירות X 12 כונן 1.44MB

מודם/פקס

33,600Bps

מערכת קול

16BIT FULL DUPLEX מותאם לשיחות טלפון באינטרנט, רמקולים מוגברים 60 WATT

מארז

עומד בתקני FCC/EMI נבד קרינה אלקטרו מגנטית, עכבר ומקלדת 104 מקשים ל-WIN95.

וחומרה

מ. הפעלה

תוספות

WINDOWS 95 ע"י תקליטור, בעברית כולל רישון וספר הדרכה בעברית.

אחריות

2 שנות אחריות.

7888 ש"ח



ניירון מולטימדיה עם מעבד פנטיום בטכנולוגיית MMX

NEWRON multimedia

* כל המחירים כוללים מע"מ * המחיר מחושב עפ"י \$1 = 3.3 ש"ח



NEWRON
המחשב האישי הנמכר ביותר בישראל



NEWRON מבית EIM רק אצל המשווקים המובחרים: תל אביב: שקם דיונינוף סלטר 03-5259192. אוקטב צפון ת"א 03-5235504. אוקטב מרכז ת"א תחנה מרכזית חדשה 03-5372503. קרביץ החשמונאים 03-5610986. מכניק 03-5287102. דינמיקה 03-6426573. באג סטור דיונינוף סנטר 03-5288281. באג סטור דיונינוף, 03-5225288. באג סטור אונבי ת"א, 03-6430470. רמת גן: נשנב 03-7510935. תמליל 03-5748611. קרביץ קניון איילון 03-5792287. דינמיקה ר"ג 03-6189920. באג סטור אונבי ב"א 03-5354598. גבעתיים: אוקטב גבעתיים 03-6730287. מיקרוצואל 03-5717122. פי.סי. סנטר 03-5731002. אזור: מולטיטק 03-5569427. בת ים: באג סטור קניון בת ים 03-5535268. חדרה: באג סטור קניון לב חדרה, 06-6342430. חולון: מיקרו מחשבים 03-5042256. אוקטב חולון 03-5594422. בני ברק: מרתף מחשבים 03-5793105. חיפה: קרביץ חיפה 04-8724359. אוקטב צפון מרכז נעמן 04-8740179. גינת מחשבים 04-8213077. אי.טי.איי. מחשבים 04-8739393. דירון מחשבים 04-8332645. באג סטור אונבי חיפה 04-8261906. ירושלים: חשב, אוקטב ירושלים 02-6737377. מחשב ולמד 02-6563983. ליטל 02-6535589. באג סטור 02-6250254. באר שבע: אוקטב קניון המחשב 07-6277325. דינמיקה 07-6283101. בית המחשב 07-6272726. באג סטור קניון הנגב, 07-8569720. אילת: מייל מחשבים, אוקטב אילת 07-6373714. כפר סבא: אלדון מחשבים 09-7673692. באג סטור קניון הצומת 09-7422714. גרניט סופר מדיה 09-7676359. לד מחשבים 09-7411184. רמה"ש: ראשית מחשבה 03-5490321. באג סטור 03-5472834. רעננה: ביט מחשבים 09-7710993. הרצליה: למיר מחשבים 09-9587843. באג סטור בית מרכזים 09-9585457. ק. שמונה: אוקטב ק. שמונה 06-6902393. נחריה: אוקטב נהריה 04-9926911. טבריה: אוקטב טבריה 06-6724487. נתניה: קרביץ נתניה 09-8843322. אוקטב נתניה 09-8343266. באג סטור קניון השרון 09-8628132. פ"ת: אלעזר 03-9305455. ר.מ. 03-9220936. יהוד: אוקטב יהוד תל"מ מחשבים 03-5362399. אשקלון: א.א. מחשבים 07-6715666. חץ מחשבים 07-6729888. צקה 07-6750666. אשדוד: אוקטב אשדוד 08-8565393. סיאמאס מעבדות 08-8564144. באג סטור קניון אשדוד, 08-8569678. קרית גת: אלקומפ 07-6815225. רחובות: ר.ר. מערכות 08-9361175. משאלות 08-9362292. באג סטור קניון רחובות 08-9456433. נס ציונה: באג סטור קניון נס ציונה: 08-9405808. ראשלי"צ: תכלית 03-9651864. דינמיקה 03-9616030. באג סטור מרכז רוטשילד 03-9500795. עפולה: אוקטב עפולה 06-6590524. בית שאן: אוקטב בית שאן 06-6588506. עמנואל: בלוגרס 09-921597. קיבוץ שומריה: 07-9910122. קצרין: אוקטב קצרין 06-6963949. ראש העין: אוקטב ראש העין 03-9024426. נצרת עלית: מ.י. תוכנה ומחשבים 06-6468757. ברקן: יובל מחשבים 03-9067850. קיבוץ צרעה: צרעה תקשורת 03-9908888.

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתמשים
בישראל

shimur.net