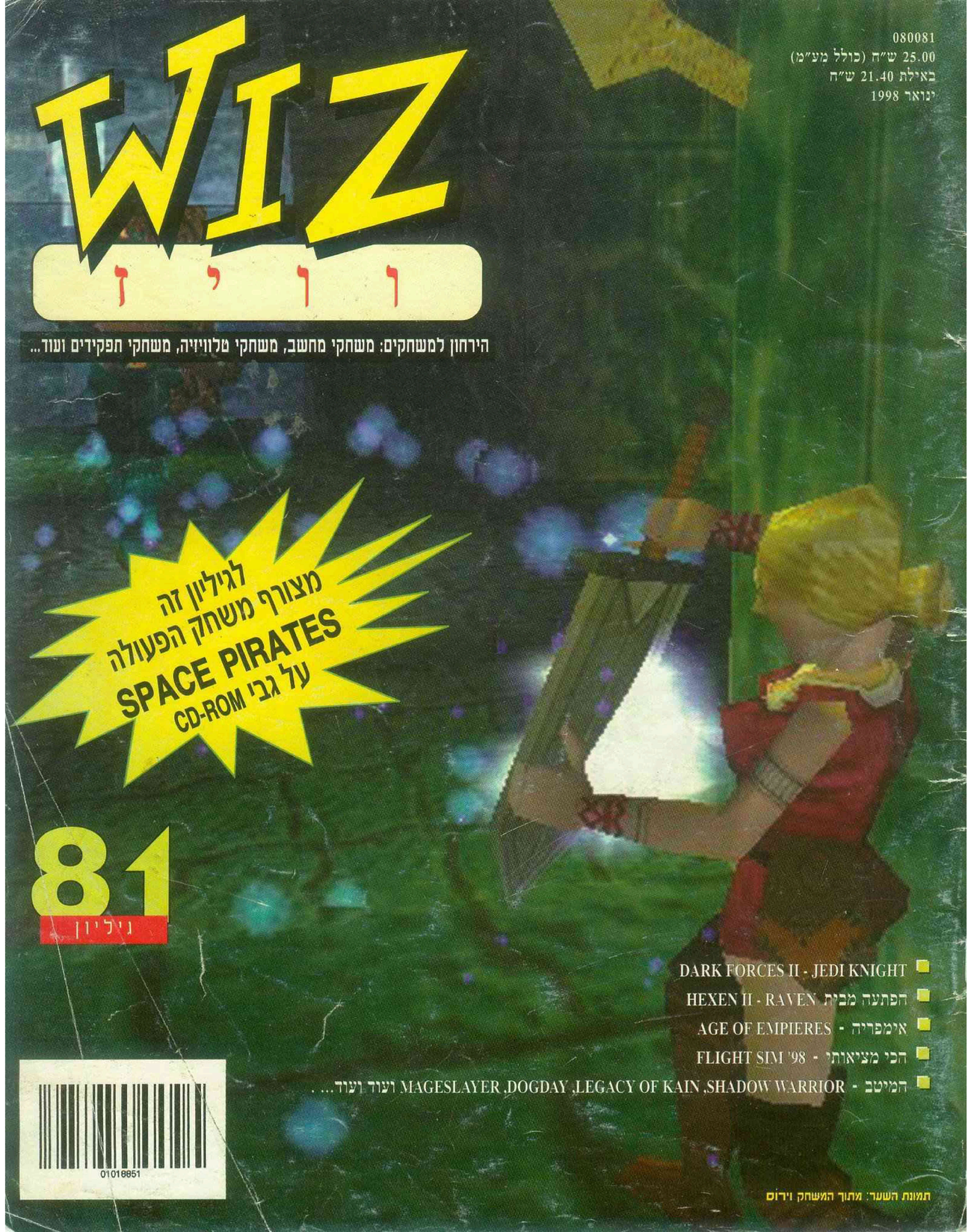
080081
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
ינואר 1998

WIZ

ו ו י ז

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



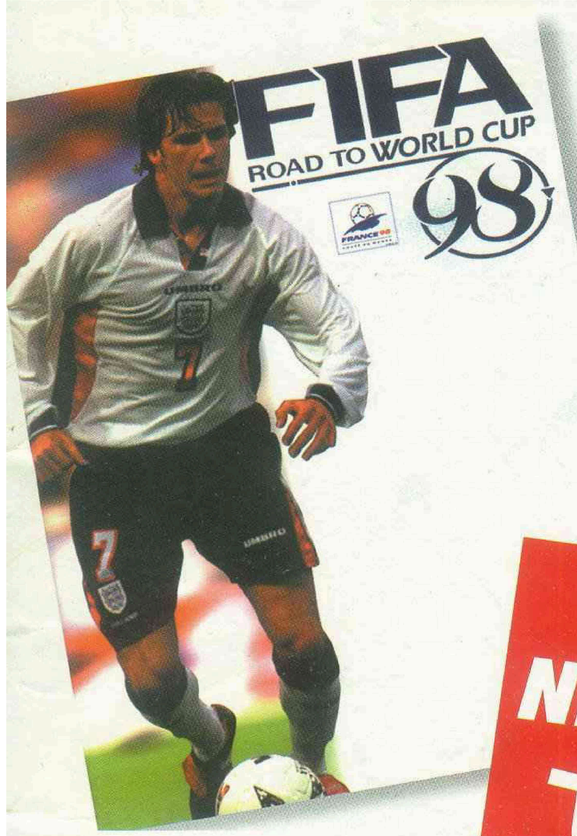
לגיליון זה מצורף משחק הפעולה
SPACE PIRATES
על גבי CD-ROM

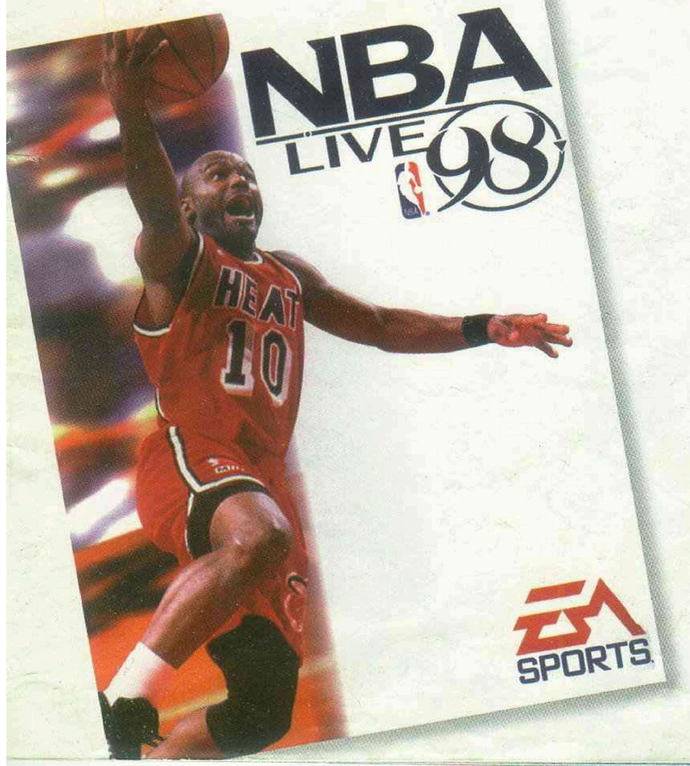
81
גיליון

- DARK FORCES II - JEDI KNIGHT
- HEXEN II - RAVEN הפתעה מבית
- AGE OF EMPIERES - אימפריה
- FLIGHT SIM '98 - הכי מציאותי
- המיטב - SHADOW WARRIOR, LEGACY OF KAIN, DOGDAY, MAGESLAYER ועוד ועוד... .

01018851

תמונת השער: מתוך המשחק וירוס





מרוויחים
FIFA 98 ו-NBA 98
במחיר מיוחד

FIFA 98 ו-FIFA 98 משחקי המחשב
שכובשים את העולם נוחתים בישראל
ואתם מרוויחים הזדמנות חד פעמית
ליהנות ממחיר מיוחד

150 ש"ח = 50 ש"ח X 3

מתקשרים ומזמינים עכשיו

1-800-22-08-40

מודעה

תוכן

הענינים

81

ינואר 1998 ■ גיליון

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
הוראות הפעלה	7
PC: חקירה מצולמת - ORIONBURGER	8
PC: מצעד המשחקים	10
סודות מחדר התמיכה	12
CD אקשן: HEXEN 2	16
CD אקשן: SHADOW WARRIOR	17
CD אקשן: LEGACY OF KAIN	18
CD סימולטור: FLIGHT SIM 98	19
CD אקשן: DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	20
וויז עסקים	22
CD אסטרטגיה: AGE OF EMPIRES	24
לומדות	26
משולחנו של ד"ר וויז	30
CD קווסט: DOGDAY	32
אינטרנט: חדשות האינטרנט	34
אינטרנט: להיות שם	36
אינטרנט: סדנת HTML	38
CD משחקי תפקידים: MEGASLAYER	40
CD בידור: השירים המשחקים	41
משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה־פיי	42
משחקי תפקידים: שיטות הקסם	44
משחקי תפקידים: לעיניך בלבד	46
NOITATSYALP ,RECARDIPAR ,DRAOBREVO	48
לוח	50
משחקים באמצע הדרך	52



HEXEN II - עמ' 16



LEGACY OF KAIN - עמ' 18



AGE OF EMPIRES - עמ' 24

* מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: שולה גרינברגר* מחלקת מנויים: מיכל מצליח * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רועי גינינגס, ערן בן־סער, אבי סבג, אורן רביב, מיכאל לוגסי, אור פלג, פול נריה, בן כספי, שי אבני, ענת סבטו, עמית חסון־אלוני, מיכאל לוגסי, גילי קוריטו־עזז וערן פולוסוצקי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, סריקות והפרדות צבעים ממוחשבים: עוזי דור, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, יחזון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק.

* מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס: 03-5708174

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

הרוצה שלג 98'

הפעם יוצא לנו להיפגש לאחר חופשת החנוכה ולאחר שהספקתם לבזבז קצת כסף ולקחת אוויר לקראת שנה אזרחית חדשה - 1998. וכך, לאחר שבחודש הקודם התייחסתי למה שאפיין את 1997, הפעם ננסה להתייחס (על קצה המזלג כמובן) באופן ממוקד יותר למה שעתיד לקרות בשנה הקרובה.

אם הייתי צריך לשים את האצבע על הנקודות המשמעותיות ביותר, הייתי מחלק את הנושא לשלושה תחומי יסוד: הצד הוויזואלי - התפתחות גרפית על כל המשתמע מכך, הצד התוכניתי - אופיו של פורמט העבודה, כמות המידע שניתן לדחוס עליו וכו') והצד היישומי - אותו היבט שיקבע את איכות חיינו ואופן האינטראקציה עם הסביבה הממוחשבת.

אין ספק שמבחינה ויזואלית, טכנולוגיית תלת הממד הפכה לסטנדרט בפני עצמו, וכבר היום אין משחק הנמנה על שורת המשחקים המובילה, אשר לא משתמש בסטנדרט הזה. להערכתי, טכנולוגיית ה-3Dfx תמשיך להוביל את התחום ותאפשר לכל מתכנת להכיל אלמנטים של תלת ממד באופן נגיש יותר לו ולמשתמש.

מבחינת פורמט העבודה, כוונתי ה-DVD (Digital Versatile Disc), אף הם, ימשיכו להיקלט ולהתפתח במסגרת המדיה, כך שנוכל לדחוס פי כמה וכמה יותר מידע (אפילו לראות סרט באורך מלא), ובסופו של דבר לשלב כמה יישומים על גבי תקליטור אחד.

והאלמנט השלישי יתבטא במשחקים רבי משתתפים, אשר יערבו עוד ועוד אנשים בחוויית מולטימדיה אחת, מה שיהפוך את העניין למרתק הרבה יותר, וימשיך לחזק את מעמדה של האינטרנט.

אבל המרכיב המשמעותי ביותר היה וימשיך להיות שהכל יוסיף להתפתח, הכל ימשיך לזרום, ואנו נמשיך לרוץ ולו רק כדי להישאר באותו המקום...

קובי סיט

הודעה

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

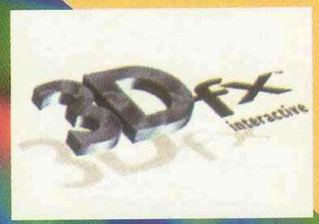
סקופ | חדשות מעבר לאוקינוס | ואולי גם כאן

סגה – הדור הבא

לאחרונה נפוצו שמועות על כך שחברת סגה, יצרנית משחקי הטלוויזיה, מתכננת בחשאי מערכת חדשה, "הדור הבא", תחת שם הקוד "חגורה שחורה".

במקורה, המערכת החדשה הייתה אמורה להיות מבוססת על רכיב תצוגה סופר־מהיר של חברת 3Dfx, אלא שלאחרונה נודע כי סגה ביטלה את חוזה הייצור שלה עם 3Dfx ותכננה מערכת אחרת בשם Dural, המתבססת על טכנולוגיה מהפכנית של ענק האלקטרוניקה NEC.

מה יהיה? נמתין ונראה...



NETSTATION



NetStation הינו הצעד הראשון בכיוון הנכון.

מדובר ב"קופסה שחורה" המחוברת למקלט טלוויזיה רגיל ולקו הטלפון הביתי, ומאפשרת גלישה באינטרנט (עם כל האפשרויות) בעזרת שלט רחוק חכם.

משמעות הדבר היא שאין עוד צורך במחשב PC ובידע מוקדם, היות והמערכת פונה לכל אלו שעדיין מפחדים ממחשבים ומעוניינים בחיבור לאוטוסטרדת המידע. עוד יצוין, כי המערכת מתאימה בהחלט לילדים שיגלו כי מכשיר הטלוויזיה יכול לשמש לעוד מטרות פרט לצפייה בסרטים.

עם זאת, החסרונות העיקריים נעוצים בשלט שאינו ממש נוח לצורך הקלדה, ובשיטת גלגול המסך הטעונה שיפור. אבל השורה התחתונה היא שהכיוון בהחלט חיובי, ובעתיד נראה מערכות נוספות מסוג זה.

עוד בטאמקס?

כמו בכל רעיון שמאיים להשתלט על העולם, עדיין לא נקבע מי ישלוט בייצור מערכות ה -DVD-RAM, ובמילים אחרות - איזה יצרן יהפוך למוביל בתחום טכנולוגיית ייצור הכוננים (להזכירכם, כונן זה מאפשר קריאה וכתיבה ללא הגבלה).

בשלב זה, בכל אופן, החברות סוני ופיליפס משתפות פעולה ומעוניינות שהטכנולוגיה שלהן תהפוך לסטנדרטית, כך ששאר החברות יוכלו להצטרף אליהן או להישאר מאחור.



ניתן לומר שהסיפור מזכיר את קורות הווידאוטייפ הביתי הראשון של חברת סוני אשר פעל בשיטת בטאמקס. למרות איכותו, מחירו הגבוה יצר תחרות ומולו "צץ" מכשיר ה-VHS (יש הטוענים כי גם טכנולוגיה זו פותחה על ידי סוני), ולאחר שהוחלט שאינו עונה על הדרישות, נמכר בפרוטות לכמה יצרנים קטנים דאז.

הללו יצאו לשוק עם מכשירי VHS וכבשו אותו בסערה. במקרה זה, ההבדל העקרוני הוא שחברת פיליפס מביאה "נדוניה" בדמות 11 יצרנים ש"הולכים" על הטכנולוגיה שפיליפס תייצר, כך שנראה שבמהלך השנה הבאה יהפוך כונן ה-DVD-RAM לכונן סטנדרטי שיחליף את הכוננים הקשיחים והאופטיים למיניהם.

אגב, זה המקום לאכזב את כל הפיראטים והמעתיקים למיניהם. בהשפעת חברות ההפקה מהוליווד שעתידות לזנוח את קלטות הווידאו ולייצר סרטי קולנוע באיכות מדהימה על גבי מדיות DVD-ROM (קריאה בלבד) בנפח של עד 17Gb, יאפשר כונן ה-DVD-RAM להכיל "רק" 2.6Gb וכך תימנע אפשרות העתקת המדיה באופן לא חוקי.

מוניטור על כל הראש

חברת פיליפס Magnavox החלה לשווק קסדת צפייה הכוללת אוזניות שנראות כקסדת מציאות מדומה, אך בעצם נועדו לשמש לצפייה בווידאו או במשחקי טלוויזיה.

אגב, היות ואין ביכולתה לזהות תנועה תלת ממדית כמו במערכות מציאות מדומה, מחירה זול יחסית.



סקופ | חדשות מעבר לאוקינוס | ואולי גם כאן



GYROMOUSE

חברת דיימונד מולטימדיה החלה לשווק עכבר חדשני אלחוטי הפועל "באוויר וביבשה".

וכך, כאשר מזיזים אותו על גבי השולחן, הוא פועל כעכבר רגיל (ללא כבל חיבור), וכשמניפים אותו באוויר הוא "חש" את התנועות ומזיז את הסמן בהתאם לכיוון הרצוי!

מחירו בארה"ב כ-100$.

SMART 100X

הנה לפניכם כונן התקליטורים המהיר בעולם: מהירותו פי100!

הסיפור האמיתי הוא שלמעשה מדובר בכונן הפועל במהירות פי 12, ובעזרת תוכנה מיוחדת הוא מאפשר לקבל תוצאות במהירות מטורפת. הבעיה היא שכדי להפעיל את התוכנה המיוחדת הזו, יש צורך לפרמט מחדש את הכונן הקשיח, או לפחות חלק ממנו, בגודל מינימלי של נפח תקליטור(650Mb)!

בפועל, התוכנה יוצרת מעין צילום של תכולת התקליטור על גבי הכונן הקשיח וכשמריצים משחק, למשל, הוא בעצם פועל היישר מהכונן הקשיח וכך מושגת המהירות העצומה.

למרות הסיבוך שכרוך בהתקנת הכונן הזה, שווה לנסות.



CYBERIMPACT

בקרוב יצטרפו לעולם עוד כמה אביזרי היגוי מתוחכמים (ג'ויסטיק נשמע מעליב...) בסדרת ה-CyberImpact.

מדובר בהגה למטוס הכולל מצערת ובהגה למכונית הכולל ידית "גז", כאשר הגה המכונית לא יהיה מוגבל בסיבובו ממש כמו הגה המטוס.



VERSAPOINT

מקלדת מיוחדת זו נועדה לאלו שמבקשים להיפטר מכל דבר המונח על שולחנם.

מידותיה קטנות מאוד והיא מתקשרת עם המחשב באופן אלחוטי בשיטת אינפרא אדום כלל כיוונית המאפשרת לפעול בכל כיוון כלפי המחשב. המקלדת מכילה משטח רגיש למגע הפועל במקום עכבר ומופעלת בעזרת 2 סוללות "אצבע" המספיקות (לדברי היצרן) לשנה תמימה.

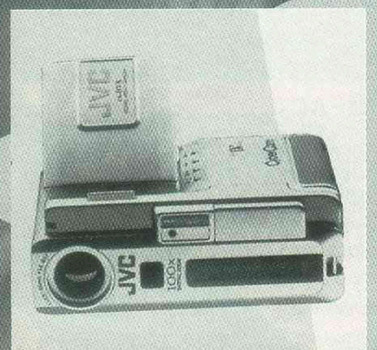


סקופ | חדשות מעבר לאוקינוס | ואולי גם כאן



GAME.COM

חברת טייגר, יצרנית משחקי LCD קטנים, החליטה לבדוק אם יש מקום לעוד מכשיר נייד בסגנון הגיימ־בוי והוציאה את ה-game.com. כך שמעבר למשחקים בקרטריג'ים, קיים קרטריג' מודם/אינטרנט המאפשר לחבר את המכשיר הקטן לקו הטלפון ולגלוש!



GR DVX2

השם הנורא הזה שייך למצלמה דיגיטלית מדהימה וחדשה של חברת JVC.

זוהי המצלמה הקטנה והקלה בעולם שמכילה תכונות מטורפות כמו זום דיגיטלי פי 100! פלש אוטומטי לצילום תמונות, צילום וידאו ותאימות מלאה ל-PC המאפשרת להעביר את הווידאו למחשב ללא צורך בתוכנה נוספת!

המצלמה מספקת איכות של כמעט שידור בקיצור וואוו!!!

42"

חושב להשביח את המחשב ולרכוש מסך גדול! שכח ממסכי "17 או אפילו "21.

חברת פוג'יטסו מציגה מסך שטוח (15 ס"מ עוביו) בגודל "42 ותמורת כ-50,000 ש"ח זה יכול להיות שלך.

לא כולל מע"מ, כמובן...



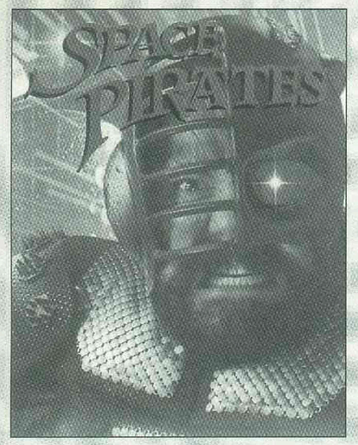


צליל תלת ממדי

מספר חברות בעולם מחפשות את הטכנולוגיה הנכונה לחיקוי פעולת האוזן.

אם האדם מסוגל לשמוע בעזרת שתי אוזניו צלילים מכל הכיוונים, מדוע שלא יוכל לחקות זאת בעזרת המחשב?

ובכן, האוזניים החלליות שבתמונה מהוות התקן מיוחד המתחבר בין כרטיס הקול לבין הרמקולים ובולש אחרי הצלילים וכיוונם. ההתקן מאפשר ליצור הרגשה של צלילים מכיוונים שונים בעזרת שני הרמקולים בלבד!



שודדי החלל

הוראות הפעלה

הוראות התקנה לסביבת DOS:

1) הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים.
2) עבור לכונן התקליטורים על ידי הקשת הפקודה :D (כאשר האות D מייצגת את כונן התקליטורים) ולחיצה על המקש ENTER.
3) כתוב את הפקודה INSTALL ולחץ על ENTER.
4) במסך ההתקנה לחץ על OK (אם ברצונך לשנות את מחיצת ההתקנה, עבור עם סמן העכבר לשורה: DESTINATION PATH ושנה את מחיצת ההתקנה).
5) בחר את מהירות כונן התקליטורים שברשותך: אם ברשותך כונן תקליטורים במהירות בודדת בחר באפשרות "SINGLE SPEED". אם ברשותך כונן תקליטורים במהירות כפולה ומעלה בחר באפשרות "DOUBLE SPEED".
6) לאחר מכן, אשר את ההתקנה על ידי בחירה באפשרות "OK", ואם ברצונך לבטל את ההתקנה בחר באפשרות "CANCEL".

להפעלת המשחק, עבור למחיצה בה הותקן המשחק (בדרך כלל C:\SP), כתוב SP ולחץ על ENTER.

הוראות התקנה לסביבת חלונות 95:

1) לחץ על "התחל" --> "תוכניות" --> "הפניה ל-MSDOS".
2) עבור על צעדים 1-6 בפרק "הוראות התקנה לסביבת DOS".

להפעלת המשחק עבור שוב למצב DOS, עבור למחיצה בה הותקן המשחק (בדרך כלל C:\SP), כתוב SP ולחץ על ENTER.

דרישות מערכת:

- מחשב DX/386 ומעלה
- 8 מגה בייט זיכרון פנימי (565K זיכרון בסביבת דוס)
- דוס 5.0 ומעלה או חלונות 95
- כונן תקליטורים
- כרטיס קול סאונד בלאסטר או תואם
- כרטיס מסך תומך 256 צבעים
- עכבר



אל המטרה, בזמנכם החופשי, אש!!!

- המשחק SPACE PIRATES הינו משחק פעולה המבוסס על סרט וידאו בו השחקן נוטל חלק פעיל מנקודת מבטו של הגיבור.
- השתמש בעכבר כדי לכוון, לירות ולטעון מחדש את האקדח. המקש השמאלי של העכבר משמש לירית כאשר בתחתית המסך ישנה תצוגה של מספר הכדורים שנשארו.
- כדי לטעון מחדש את הנשק, הצבע עם הסמן על תחתית המסך הימני (הסמן יהפוך לאקדח) ולחץ על כפתור העכבר הימני כדי לטעון את הנשק.
- בצדו השמאלי התחתון של המסך נמצא התפריט הראשי בו תוכל לבחור ברמת הקושי, להתחיל משחק חדש, לשמור ולטעון משחקים ולצאת מהמשחק.

הצילו! נתקעתי!

אם אינך מצליח לעבור שלב מסוים, או לפתור חידה כלשהי במשחק, אל תהסס לפנות למדור "סודות מחדר התמיכה".



מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

ORION BURGER הוא קווסט מושתת אנימציה המתרחש אי שם במרחבי החלל, וממש כמו קווסטים אחרים שיצאו בשנים האחרונות, גם הוא מבוסס על עלילה מטורפת שגיבוריה הם עב"מים.

במקרה זה, השחקן נמצא תחת זכוכית המגדלת של צורות החיים האחרות, כך שאם לא יעבור את מבחני האינטליגנציה המושמים בדרכו, יהפכו כל בני האדם להמבורגרים חלליים



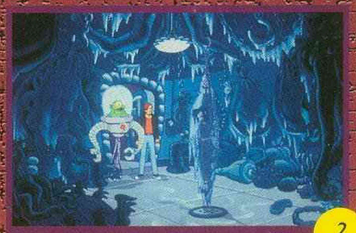
1 חטפו אותי



3 מי ימחק למי את הזיכרון?



5 יש לך דודה והיא דואגת.



2 רבים נכשלו במבחן האינטליגנציה



4 הכל שקט בעיירה.



6 "סוכריה" והמגבר שלך

PC

חקירה מצולמת



7 קשה היא עבודתם של השוטרים.



11 מי אמר שהגשר לא בנוי.



15 ארץ החלומות.



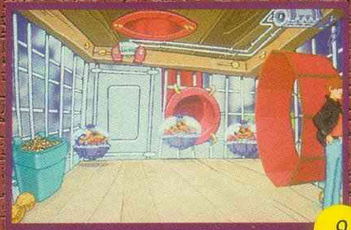
8 המקום הסואן ביותר בעיירה.



12 לחזיר יש חוש ריח מפותח.



16 כל אחד מגשים את רצונו.



9 אלה לא האוגרים שלך.



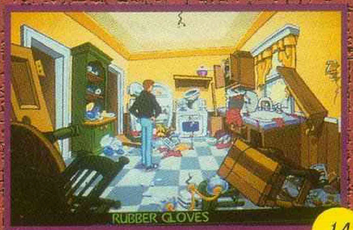
13 דואגים לך בחלל...



17 האם הכל אבוד?



10 הסבא יודע לשמור על האי שלו.



14 עבודתו של המחסל.



18 אנחנו לא לבד...

מצעד המשחקים

זה קורה

כמדי שנה, מתממשות "תחזיות הקריסטמס", ורשימת 20 הגדולים רוויית שינויים הכוללים לא פחות מ-4 פריצות חדשות ו-5 מודחים מתוסכלים.

שינויים גדולים בשלושת הגדולים, לא היו לנו הפעם, אך האקשן האמיתי החל במקום ה-4, אליו פרץ AGE OF EMPIRES המוכיח לכולנו שביל גייטס עוד יכבוש גם את פסגת הדירוג הזו.

את מחיר הכניסה היפה שהזכרנו, שילם דווקא DUNGEON KEEPER שלא מפסיק להתדרדר מאז כבש את המקום הראשון (לפני חודשיים בלבד).

אל המקום ה-7 מגיע DARK FORCES II: JEDI KNIGHT, אשר לאחר הפריצה למקום ה-14 בחודש שעבר, מצליח להמריא לא פחות מ-7 שלבים.

ואם בהמראות עסקינן, נזכיר כי לאחר שלא הצליח להמריא בחודש שעבר, צונח X-COM 3 אל המקום ה-9, ומעניין שאותו התהליך עבר על CARMAGEDDON השערורייתי, אשר עמד במקום ה-8 במשך חודשיים וצנח למקום ה-11.

גם החודש משמש המקום ה-14 כר פורה לפריצות חדשות - הפעם, של FALLOUT, משחק אסטרטגיה חדש של INTERPLAY. פריצה נוספת נרשמה במקום ה-15, אליו הגיע CURSE OF THE MONKEY ISLAND, משחק ההרפתקה של LUCAS ARTS, שפשוט משגע את אירופה, וכנראה שעוד ישגע את הדירוג העולמי.

ואילו הפריצה השלישית ברציפות, נרשמה במקום ה-16 על ידי סימולציית קרב GETTYSBURG שהכריע את מלחמת האזרחים בארה"ב.

מול גל ההצלחות של החודש, מגמות ירידה מדאיגות נרשמו ל-WARCRAFT II המיתולוגי (צונח 7 שלבים בשלושה חודשים) ול-HEXEN 2, הטרי יחסית, שמוצא את עצמו במקום ה-18.

המודחים:

את מחיר הכניסות החדשות שילמו הפעם לא פחות מ-5 מודחים:

- ✗ WARLORDS 3 מהמקום ה-16 אל המקום ה-25.
- ✗ TOMB RAIDER מהמקום ה-17 אל המקום ה-26.
- ✗ DAGGERFALL מהמקום ה-18 אל ה-30.
- ✗ DUKE NUKEM 3D מהמקום ה-19 אל ה-35.
- ✗ X WING VS. TIE FIGHTER מהמקום ה-20 אל ה-23.

הכתובת לדירוג:

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

לגולשי אוטוסטרדת המידע:

http://www.worldcharts.com

שם החברה	שם המשחק	מספר השבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
GT	TOTAL ANNIHILATION	(1)	(8)	1
BLIZZARD	DIABLO	44	(2)	2
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	50	(3)	3
MICROSOFT	AGE OF EMPIRES	4	(-)	4
BULLFROG	DUNGEON KEEPER	20	(4)	5
VIRGIN	C&C RED ALERT	48	(5)	6
LUCAS ARTS	DARK FORCES 2	8	(14)	7
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	84	(7)	8
MICROPROSE	X-COM 3	12	(6)	9
ID	QUAKE	65	(9)	10
SCI	CARMAGEDDON	20	(8)	11
ACTIVISION	DARK REIGN	8	(10)	12
MICROPROSE	MASTER OF ORION 2	49	(13)	13
INTERPLAY	FALLOUT	4	(4)	14
LUCASARTS	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	4	(-)	15
FIRAXIS	GETTYSBURG	4	(-)	16
BLIZZARD	WARCRAFT 2	92	(12)	17
ACTIVISION	HEXEN 2	8	(11)	18
MICROPROSE	MAGIC: THE GATHERING	36	(15)	19
VIRGIN	LANDS OF LORE	12	(24)	20

עכשיו **נדאי לך יותר** לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

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

בנוסף יקבל כל מנוי: ❶ משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
❷ כרטיס חבר במועדון באג סטור, שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.



ר ש י מ ת ה מ ת נ ו ת

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:

- ☐ **ברוטל** (CD-ROM)
- ☐ **אופנועי הרעם** (CD-ROM)
- ☐ (CD-ROM) **RAYMAN**
- ☐ (CD-ROM) **WWF IN YOUR HOUSE**
- ☐ **אזור הגיהינום** (CD-ROM)
- ☐ (CD-ROM) **BAD MOJO**

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
טל' 03-5794711, שלוחה מס' 6
ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ
☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי _____
שם משפחה _____ שם פרטי _____
תאריך לידה _____
רחוב _____ מספר _____ עיר _____
מיקוד _____ טלפון _____ מבקש להיות מנוי מגיליון מס' _____

☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות.
☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)
שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____
מס' ת.ז. _____ מס' כרטיס _____ בתוקף עד _____
חתימת בעל הכרטיס _____ בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

טיפים

סודות מחדר התמיכה

מאת: אורן רביב ואור פלג

שאלות ותשובות

אלגזי ניר מגבעתיים הקשה עלינו וביקש צ'יטים למשחק SHADOW WARRIOR, המשכו של DUKE 3D.

הפעלת הצ'יטים - SWGREED.
מצב אלמוות - SWCHAN.
מצב רוח רפאים - SWGHOST.
כל החפצים - SWGIMME.
קפיצה לשלב - SWTREKXY (משימה=X) (שלב=Y).
הצג מספר פריימים - SWLOC.
שינוי רזולוציה - SWRES.
אתחול שלב - SWSTART.
מפה - SWMAP.
מפעיל רקטות שפן - SWTRIX.
זכייה בחפץ - WINPACHINKO.

בקרוב יגיע...

חברות רבות מאפשרות להוריד גרסאות הדגמה (DEMO) של משחקים זמן מה לפני שהמשחק המלא יוצא לחנויות. עם זאת, רוב הטיפים יעבדו בצורה זהה הן על המשחק המלא והן על הגרסה החלקית ולכן הם שימושיים לזמן רב.
להלן מספר טיפים למשחקים שחלקם עדיין לא הגיע לארץ:

QUAKE 2

הטיפים הבאים עובדים עם גרסת ההדגמה של QUAKE 2 - כדי להשתמש בהם יש להכניס אותם בשורת הפקודה של QUAKE 2 (לחץ על ~).

מצב אלמוות - GOD.
ללא כוונת - NOTARGET.
כל החפצים - GIVE ALL.
שריון - GIVE JACKETARMOR.
תותח - GIVE BLASTER.
רובה - GIVE SHOTGUN.
רובה משופר - GIVE SSHOTGUN.



מכונת ירייה - GIVE MACHINEGUM.
רובה רימונים - GRENADELAUNCHER GIVE.
משגר רקטות - GIVE ROCKETLAUNCHER.
פגזים - GIVE SHELLS.
תחמושת לתותח - GIVE BULLETS.
תחמושת לרובה - GIVE CELLS.
רימונים - GIVE GRENADES.
תחמושת לרקטות - GIVE ROCKETS.
מוקשים - GIVE MINES.
פצצת אטום - GIVE NUKE.
נוק פי ארבעה - GIVE QUAD.
חסינות - GIVE INVULNERABILITY.
משתיק קול - GIVE SILENCER.





NHL 98

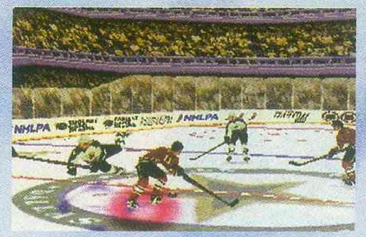
משחק ההוקי המצוין הזה מגיע אלינו יחד עם NBA 98 ושאר החבריה (FIFA 98 בקרוב). הנאה מובטחת לכל חובבי הספורט, הממוחשב והאמיתי...

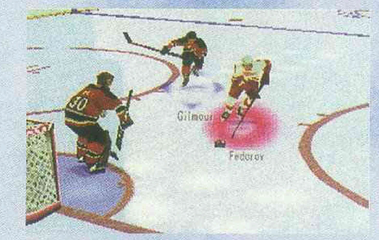
- אם אתה נכנס בכל יריב מזדמן עם כפתור התיקול, אל תחשוש בנוגע לפגיעה בחבריך לקבוצה, הם חסינים לפגיעותיך.
- רק שחקנים מוכשרים במיוחד יכולים להשתמש במהלך המיוחד, אז אל תנסה את המהלך הזה עם שחקנים ממוצעים, זהו בזבוז זמן.
- מסירות קצרות ומהירות עובדות טוב הרבה יותר ממשחק אגואיסטי או ממסירות ארוכות.
- אם שחקן בקבוצה הנגדית נצמד אליך וגורם לך להאט, המשך לרוץ ואל תנסה למסור. רוב הסיכויים שהשופט ישרוק פאול.

סודות מחדר התמיכה

טיפים

- הגנה, הגנה, הגנה - אל תשאיר את השוער שלך לבד מול התקפות מתפרצות. התקפות של שחקן אחד או שניים נגד השוער שלך הן קטלניות ובדרך כלל יניבו שער לתוקף.
- הסתער על הריבאונדים. כך יהיה לך גם סיכוי נוסף בהתקפה וגם תמנע מתפרצת של היריב.





7TH LEGION



- חשמל הוא המשאב העיקרי שלך. בנה כמה שיותר תחנות כוח, אפילו אם זה נראה בתחילה מעט מוגזם.
- כשאתה תוקף חיילי אויב עם טנקים, אל תטרח לירות בהם, דרוס אותם. זה יותר מהיר וכך הם יפגעו בך פחות.
- ארגן את הפלוגות שלך כך שינועו באותה מהירות. אם תשלב טנקים מהירים עם חיילים אטיים, הטנקים יגיעו ראשונים ויכותרו על ידי האויב. כשהחיילים יגיעו, זה יהיה מאוחר מדיי והם יחוסלו אחד אחרי השני.



צ'יטים

HEXEN 2

כדי להפעיל את הצ'יטים למשחק זה, לחץ על "~" ואז הכנס את הקוד.

מצב אלמוות - GOD.
כל כלי הנשק - IMPULSE 9.
כבשה (מהה..) - IMPULSE 14.
התכופפות תמידית - IMPULSE 22.
התחל מחדש - IMPULSE 99.

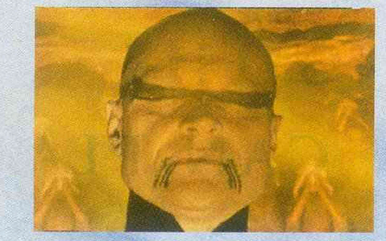




JEDI KNIGHT

כדי להשתמש בצ'יטים במשחק זה, היכנס למצב הדיבור (לחץ על "T") והכנס את הקוד. כדי להפעיל חלק מהקודים יש להקליד ON או OFF לאחר הקוד.

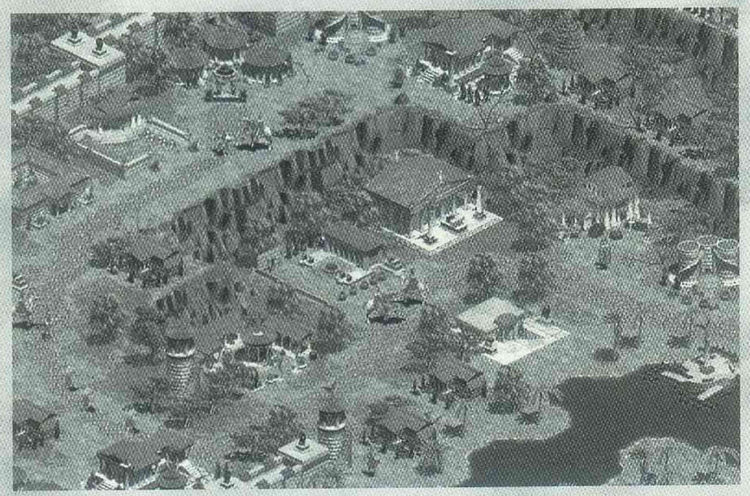
מצב אלמוות - JEDIWANNABE.
מדלג על שלב - DEEZNUTS.
מסיים שלב - THEREISNOTRY.
סופר ג'די - RACCOONKING.
ג'די האור - IMAYODA.
הג'די האפל - SITHLORD.
כוח מלא - YODAJAMMIES.
בריאות מלאה - BACTAME.
כל החפצים - WAMPRAT.
כל כלי הנשק - RED5.
מראה את המפה - 5858LVR.
מצב אטי - SLOWMO.
מצב תעופה - ERIAMJH.





טיפים

סודות מחדר התמיכה



AGE OF EMPIRES

כדי להפעיל את הקודים הבאים היכנס למצב הדיבור והכנס את הקוד באותיות גדולות.

כולם מתים - DIEDIEDIE.
אתה מתפטר - RESIGN.
מגלה את המפה - REVEAL MAP.
תוספת מזון - PEPPERONI PIZZA.
תוספת זהב - COINAGE.
תוספת עץ - WOODSTOCK.
תוספת אבנים - QUARRY.

WING COMMANDER 4

הרץ את המשחק דרך מצב DOS ורשום WC4-CHINKEN כדי להפעיל את הקודים הבאים (כדי לקפוץ שלבים הרץ את המשחק עם שורת הפקודה WC4 XX. ב-XX הכנס את מספר השלב).

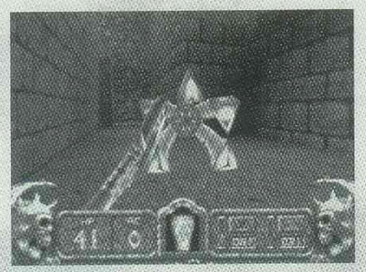
מחסל את האויב הנוכחי - Ctrl-W.
מחסל את כל האויבים - Alt-Ctrl-W.

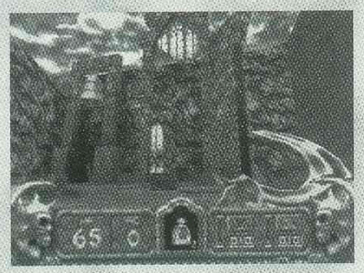
טקטיקות

לאלו מכם שלא אוהבים לרמות עם צ'יטים, ריכזנו שוב מספר טקטיקות.

HEXEN 2

- חפש קירות שבורים או שרוטים והכה בהם - לרוב הם יכילו מעברים סודיים.
- אם כוח הקסם שלך נמוך, דחוף את המפלצות ללבה רותחת או למים - אמנם לא תקבל ניסיון, אבל תשרוד עוד יום...
- הרוצח יכול להתכופף מתחת למלכודות שלו - הקם מלכודת, התכופף מתחתיה והובל את המפלצות היישר אל המלכודת.
- שמור מספר אבני זימון לארבעת אנשי





הסוס. בזמן שהם לועסים את השד שזימנת, תוכל לרפא את עצמך, לזוז ולהכות במפלצות ללא צורך להתחמק יותר מדיי.

DEADLY TIDE

- כישלון במשחק מתרחש רק כשאתה נפגע יותר מדיי. לכן עליך להתרכז בירי בכל דבר שאתה רואה **לפני** שהוא יורה בך.
- ניווטז מלבד ירי תוך כדי סיבוב, אין כל ניווט משמעותי במשחק. אתה יכול להתעלם מהניווט ולהתרכז בירי.
- כדי למנוע את התחממות הלייזר, עליך לירות בצרורות של ארבע יריות, להמתין שתי שניות מלאות ולשחרר עוד צרור.

DISCWORLD 2

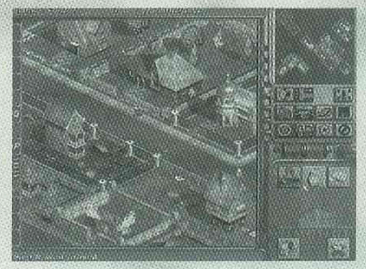
- הזז את הסמן לאט על כל המסך. לאחר מכן הזז את RINCEWIND למקום אחר ועשה זאת שוב - פעמים רבות תמצא שהגיבור הסתיר פרטים חיוניים, ולמעשה עצמים רבים לא בולטים וקשה לשים לב אליהם.
- אם אין לך מושג מה לעשות עם חפץ מסוים, הקש איתו פעמיים על דמות אחת ועל חפץ אחר כדי לקבל מושג כללי מה השימוש של החפץ.
- לא ניתן לפשל במשחק על ידי עשיית משהו בסדר הלא נכון או על ידי מוות, לכן אין זה חיוני לשמור כל רגע (אבל מומלץ לשמור כל פרק זמן קבוע...).
- לעתים, מוסיקת הרקע עלולה להפריע לדיאלוגים - החלש את מוסיקת הרקע בתפריט הסאונד כדי לשמוע טוב יותר את הדיאלוגים.

סודות מחדר התמיכה

טיפים

הקבלן

- נסה לבנות את המפעלים שלך בשכונה אחת ואת המגורים בשכונה אחרת. כתוצאה מכך טענות הרעש יצטמצמו למינימום, ותוכל לחסוך בחלונות מבודדי-קול.
- שמור על אנשי התחזוקה במצב תחזוקה תמידי - תשלום על תיקונים דחופים ירושש אותך במהרה.
- נסה למנוע מהעובדים הפשוטים שלך להיכנס לקרב ישיר, אבל אם אתה חייב, עשה זאת במהירות ועם מקסימום עובדים.



JEDI KNIGHT

- נוע קדימה בזמן שאתה תוקף עם חרב האור כדי להכות שלוש פעמים במהירות - עשה זאת מיד לאחר חסימה כדי לגרום לנזק מרבי.
- בשלב מוקדם במשחק, השקעת הכוח בקפיצה גבוהה יותר יכולה להשתלם מאוד בשלבים הבאים.
- כשאתה מסיים שלב, חזור לשמירה האחרונה שלך והמשך לחפש מקומות סודיים. כתוצאה מכך תקבל מקסימום כוכבים ותוכל להוסיף יותר לכוח שלך.
- שמור על מלאי אמצעי ריפוי בשלבים 21, 20, 16, 14, 11, ו-7. אחרי הכל, תזדקק לכוח הריפוי שלהם כדי להילחם בגידי האפלים.

ECSTATICA 2

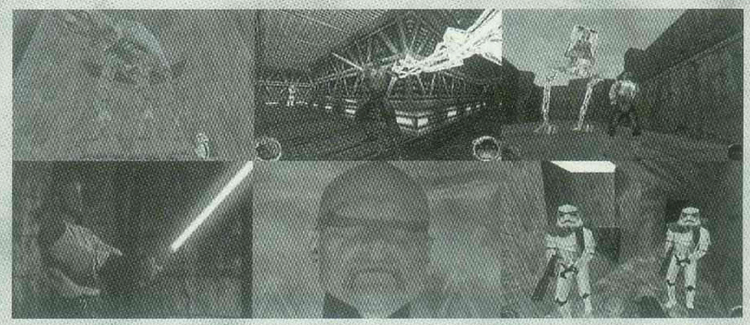
- כשהמשחק מתחיל, מצא נשק מוקדם ככל האפשר. הנשק הקל ביותר להשגה נמצא בחדר האחורי של האורווה - כך שאם אתה רואה חור ברצפה, לחץ על המקש הארוך כדי לרדת בסולם ולקחת את מטה הקסמים שנמצא בפינה.
- תקוף כל דבר שעשוי מעץ מכיוון שמאחוריו יכולים להסתתר חפצי-ערך - בעט בדלתות, רסק תיבות וארונות וחסל מתגים ולחצנים. חלק מהמתגים מזויפים, כך שבעיטה בלפידים זה לא רעיון כל כך גרוע.
- גולמי האבן נמנים על היצורים היותר מגעילים שיש במשחק ועד שאתה מגלה את עקב האכילס שלהם - הם תוקפים לאט יותר ממך!
- התקרב אליהם והכה בהם עם נשק או אפילו בעזרת האגרוף - הפאניקה שתיווצר כתוצאה מהמכה שלך לא תאפשר להם להגיב בחזרה ביעילות.

ENEMY NATIONS

- אם אומות יריבות מתאגדות נגדך - הקם שגרירות, חתום על חוזי שלום ורכז את מאמצי המלחמה שלך נגד האומות שמסכנות אותך הכי הרבה.
- כאשר באר נפט או מכרה פחם מתרוקנים כליל, בחירת הבניין ולחיצה על מקש ה-Delete יהרסו אותו, כך שתרוויח מקום למבנים וכוח עבודה נוסף.
- לפני שאתה בוחר אתר בנייה, שים לב לכיוון של פתח הבניין היות וניתן לסובב אותו למקום הרצוי על ידי החזקת מקש ה-Ctrl ולחיצה על כפתור העכבר הימני. כך תמקם את הבניין בצורה האופטימלית.
- בנה כמה שיותר דרכים כדי לחבר בין אתרי הייצור והבנייה - הדבר חשוב במיוחד כדי להאיץ את מעבר חומרי הגלם לאתרים השונים.

STARFLEET ACADEMY

- אף פעם אל תיתפס בין מספר חלליות אויב - התחמק במהירות גבוהה והכה בהן אחת אחרי השנייה. הדבר עדיף מירי בחללית אויב אחת בזמן ששאר החלליות קורעות אותך לגזרים.
- בזמן לחימה בציפורי הטרף והחלליות הרומולניות, כוון תמיד אל אביזרי ההסוואה שלהן - ברגע שהן מאבדות את יכולת ההסוואה, הן הופכות לטרף קל.
- אל תבזבז טילי טורפדו יקרים על ירי במטרות רחוקות, מכיוון שהם כמעט תמיד יחטיאו - היכנס קרוב ככל האפשר אל המטרה, ואז תירה, אפילו בירי אוטומטי.



אנו מפרסמים את כתובתנו ואת מספר הפקס שלנו לכל טענותיכם, בקשותיכם, טיפים, צ'יטים, וכל מה שתרצו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם.
הכתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד: 51114. כמו כן, אתם יכולים לשלוח פקס למספר 03-5708174. רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התמיכה", בנוסף לשם ולכתובת.

HEXEN II™

הפתעה מבית RAVEN

מאת: טלי פרידמן

אם אתם חושבים שמדובר בעוד משחק תואם DOOM, אז כדאי שתדעו שבנוסף לאופציית העבודה עם מאיץ גרפיקה 3D FX המשווה את איכות הגרפיקה לכזו של נינטנדו 64, HEXEN II הוא גם שילוב של מנוע QUAKE משופר, משחק יריות תלת ממדי, הרפתקה ו-RPG (משחק תפקידים).

למרות ש-HEXEN II משלב ז'אנרים רבים, אין ספק שחברת RAVEN שמה יותר דגש על



הצד המלחמתי ומשחקי התפקידים, כך שבשורה התחתונה אנו מקבלים משחק אקשן הדומה ל-Diablo.

הקרב

הקרב יכול להיות עסק מורכב ביותר. בנוסף לארבעת כלי הנשק, שמיוחדים לכל דמות שהשחקן בוחר, קיימים כאן יותר מ -20מנות כוח שיש למצוא. רבים מאלו מוכרים ממשחקים קודמים, אך ישנם כמובן גם חפצים חדשים.

חפץ אחד, מעניין ביותר, הוא "קוביית הכוח" (Force Cube), שעוקבת אחריך בזמן שאתה נלחם באויביך. ואלמנט נוסף הוא ה-Glyph Of The Ancients, שמתפקד בצורה שונה עבור כל דמות:

ל-Paladin יש רימון עם טווח השפעה גדול, ל -Crusader יש פצצת זמן, ל-Assasin יש מעין מלכודת שמדביקה את עצמה לקיר הקרוב ביותר, ל-Necromancer יש חפץ שמרחף באטיות לעבר האויב, ומתפוצץ לו בפרצוף וכו'.



משחקי התפקידים

מרכיבי ה-RPG באים לידי ביטוי בהודעות שצצות לאורך המשחק. אלמנט ההרפתקה מוצג בתור פאזלים מורכבים שפתירתם דורשת ממך לנוע קדימה ואחורה בין שלבים שונים. בכל אחד מחמשת המקומות השונים: Medieval, Egyptian, Meso-American, Greco -Roman, וה-Cathedral.

ביקורת

למרות היותו משחק אדיר, יש ל -HEXEN 2 כמה מגרעות. דמות ה-Paladin, למשל, מגיעה ליכולת הקרב האופיינית לה רק בשלב השני - כאשר היא משיגה כלי נשק עם טווח פגיעה עוצמתית.



מגרעת נוספת היא העובדה שפשוט אין מפה (הרי כבר ראינו אותה ב-Descent וב-Dark Forces,אז מה הבעיה??), לכן צריך להקדיש זמן רב לשחזר עקבות ולהבין מה הכיוון הנכון או איפה נמצא אותו מקום חשוב בו היינו לפני רגע.

בנוסף, יש גם את הבאגים... רובם, אגב, נוגעים ליכולות המיוחדות של הדמויות השונות. בהקשר זה אזכיר כי יצאה חבילת תיקון, ובסך הכל גרסת המקור של המשחק, כמו גם גרסת ה-OpenGl, מתפקדות טוב יותר עם הרבה מאוד זיכרון. עוד יצוין, כי הרצת גרסת ה-OpenGl על פנטיום פרו 200 עם Diamond Monster 3D ו-64MB של זיכרון RAM, תספק גרפיקה מקוטעת, בפרט על רקע התזוזות הרבות במשחק.

בסיכומו של דבר, הייתי אומרת שכל היופי והאלגנטיות של HEXEN 2 מכפרים בהחלט על כל החטאים הקטנים שציינתי. כך שאם



אי פעם רציתם להיות אינדיאנה ג'ונס או להיכנס לעולמות של סטארגייט, HEXEN 2 הוא בהחלט המשחק בשבילכם. נכון, אמנם לא יהיה לכם את הכובע של אינדי או את השוט, אבל יהיה לכם כוח, יכולת התחמקות, זינוק וגלגול. שלא לדבר על היכולות האקרובטיות, שידרשו מאמצים פיסיים, תזמון וקצת מזל.

ההבדל הקטן

* מבחינת התפאורה, מאפשר HEXEN 2 לשבור זכוכיות, ואפילו להביט דרכן. שנית, המים הם באמת שקופים, ושלישית, אפשר לאחוז דרך מעברים ומחילות צרות.
* מבחינת הקרב, המפלצות בעלות אינטליגנציה מלאכותית גבוהה (ממש משתדלות להתחמק מהירויות), ואם למשל תנסה להתקרב ליגואר, הוא יתגלגל ויזנק - כל זאת, תוך שילוב של גרפיקה וקולות מדהימים.

CD אקשן

SHADOW WARRIOR

DOOM אוריינטלי

מאת: אורן רביב



ריבוי ההפקות בסגנון DOOM-QUAKE שב ומעלה את השאלה כמה משחקים כאלה אפשר לייצר, ועוד לצפות שיימכרו באופן שיחזיר את ההשקעה ויבסס את מעמד החברה המפתחת?

חוקי הצנזורה הבריטיים מכים שנית. לפני כמה שנים, בעקבות פרסום תקשורתי על ילדים אנגליים אשר חיקו נינג'ות שהופיעו בסרטים פופולריים, נחקק חוק שאסר על הצגת כלי נשק מהמזרח הרחוק ומכירתם לקטינים. במסגרת החוק הזה נכללים גם שוריקנים, אותם כלי נשק קטנים וקטלנים בצורת כוכב שנזרק לעבר היריב.

כמובן שאין שום בעיה לראות את ארנולד מרסס בכדורים 10,000 Bad Guys בידיים ובראש, אבל אם אחרי זה הוא מחליט להוציא חסה מבין השיניים בעזרת השוריקן, אז כל הסצינה היקרה תחתך מהמסך.

וכך, בהתאם למציאות החוק הבריטית, קיבלו ילדי בריטניה גרסה מצונזרת של SHADOW WARRIOR, בה הוחלפו השוריקנים בחצים, שהרי כולם יודעים שחץ הרבה פחות מזיק משוריקן...

וואנג, לו וואנג!

אז כפי שכבר ציינתי, SW הוא עוד משחק יריות ממבט ראשון, עשיר בפיצוצים ובמפלצות שונות - והכל באווירת המזרח הרחוק.

הפעם, הגיבור הוא לו וואנג (Lo Wang), שהוא בעצם Duke Nukem סדיסטי עם חרב, חצים ומאגר גדול של הערות מעמיקות על החיים כלוחם אלים. בכל מקום תוכל לראות את האותיות הסיניות, ועיצוב המפלצות והאויבים השונים מזכיר את כל האיורים הסיניים שתמיד רואים בספרי אגדות מהמזרח.

צחוק קטלני

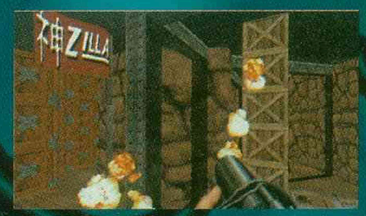
ישנם סוגים שונים של הרס במשחק, ובכל פעם שהדם מתחיל לזרום אתה יכול לסמוך על לו שיספר לך איך הוא רואה את המצב. חתוך את האויב לשניים בעזרת חרב הסמוראי שלך, ולו יאמר: "Oh look he is çoming apart!" (משהו בסגנון "הוא מתפרק"), פוצץ משהו לרסיסים בעזרת טילים מונחי חום ולו כבר יתלונן באוזניך כמה "טיפשי" נראה הבחור עכשיו.

במקרים ממש עקובים מדם, לבחורנו המצוין ייגמרו המילים והוא פשוט יפרוץ בצחוק. כן, לו הוא לא הטיפוס שיקשיב לשיריה של אילנית, ואם הוא כבר קונה את הדיסקים שלה זה בטח רק כדי לזרוק אותם על אנשים.

מקום טוב באמצע

אם כן, בקרב שבין תואמי ה-DOOM (בו עדיין שולט QUAKE) נכנס SW מתחתיו ומתחת ל-DUKE NUKEM, כשהוא מתמקם במקום די טוב באמצע. קשה לומר שהוא ממש מחדש משהו, ונראה שבימינו עמוסי חיקויי ה-DOOM, צריך להשקיע במשחק שכזה קצת יותר מחשבה אם באמת רוצים להתחרות בגדולים.





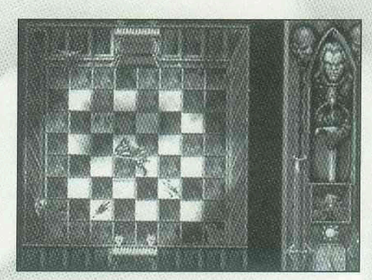
עצה לחיים:
למרות שעל עטיפת המשחק מצוין כי הוא יעלה על פנטיום 90, מומלץ בחום להעלות אותו על מחשב חזק יותר.

CD אקשן

Blood of Omen
Legacy of Kain

מאת: ענת סבט

Blood of Omen: Legacy of Kain, מבית היוצר של חברת Crystal Dynamic, הותאם במיוחד לגרסת ה-PC מגרסת ה-PlayStation, תוך שימוש באלמנטים מוכרים של סיפורי ערפד.



גיבורנו הוא Kain, אציל שקם לתחייה באמצעות כוחות ערפדיים ויוצא לנקום את מותו. וכך, כשהוא מלא רגשות כעס וקנאה בלתי פוסקים על היצורים החיים בשל היותם בני אנוש, הוא צוחק במרירות בזמן שהוא שוחט את כולם.

השינויים והתוספות

כאמור, Blood of Omen לקוח ממשחק טלוויזיה, ומשתמש באותם האפקטים של המשחק המקורי תוך עריכת כמה שינויים. נקודת המבט במשחק היא של מעוף הציפור, ודמויות המשחק מודגשות בגרפיקה חלקה וססגונית שמעוצבת על ידי 3D-Render.

באופן כללי, מדובר במשחק טיפוסי בסגנון Legend of Zelda, שהוא בעצם משחק RPG (משחקי תפקידים). ובהתאם לכך, עיקר הדגש הוא על פיתוח הדמויות ואופיין, תוך שימוש בפעולה מתמשכת עם הרבה פיצוצים, זחילה במבוכים וקרב מגע.

מבחינת מנשק השליטה, קל לנווט את Kain דרך Nogoth (העולם האכזרי והמושחת) ובאמצעות Keyboard או Gamepad הוא יכול להניף בזריזות רבה את נשקו הנבחר, לעשות קסמים ולמצוץ את דמו של האויב. עם זאת, השגת השליטה במשחק היא אטית ולוקח זמן עד שמסתגלים להפעלתו של Kain.

שינוי הצורה

לאחר זמן קצר, ידרוש הערפד מספר קסמים המשנים את צורתו מערפד לאדם-זאב, לקולוניה של עטלפים, לענן ערפל או לאיכר אשר לא יבלוט כאשר יעבור בין אנשים.

Kain חייב לדעת מתי עליו להשתמש בכל אחת מצורותיו השונות, כדי שיוכל להצליח במטרתו הסופית - לעזוב את מעטפתו העל טבעית ולהפוך לבן אנוש. לדוגמה: כאשר Kainנמצא בצורת האדם-זאב, יש ביכולתו לקפוץ מעל תהומות עמוקים. וכאשר הוא איכר הוא יכול להתקשר עם בני המקום ולצבור רמזים חשובים.

כל כלי הנשק והשריון במאגר התחמושת הם בעלי עוצמה גדולה, אך לכל אחד בתורו יש חיסרון. לדוגמה: חרב האש של Kain יעילה מאוד בקרב פנים אל פנים, אך היא צולה את היריב עד אשר הופך לקריספי, ולמעשה שוללת מהערפד אפשרות לקחת את הדם הנחוץ לו מקורבנו.

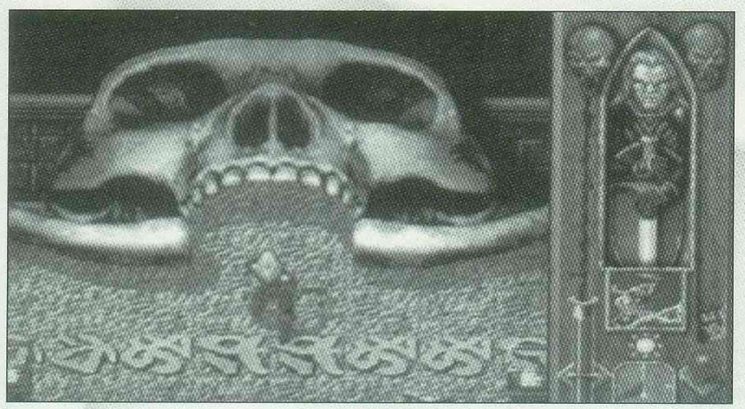
אחד האלמנטים הטובים יותר נעוץ בקולותיהם של הדמויות השונות. את קולו של Kain, למשל, מגלם השחקן Simon Templeman, והערותיו הציניות תורמות לאווירה הכללית של המשחק. כמו כן, קולותיהם של דמויות המשנה לא פחות טובות ומוסיקת הרקע משלימה את סביבת האימה.

לרוע המזל, קולות הרקע של הקרבות (החל מפגיעת חרבות ועד צעקות) לא מגיעים לאיכות הממוצעת של שאר האלמנטים והופכים עם הזמן לנדושים.

המשחק עצמו אינו המשחק הטיפוסי של משחקי תפקידים, וכמו בגרסת ה-PlayStation, המדיניות היא "לשמור מתי שנחוץ" במסכי שמירה מובנים הנמצאים בדלילות במשחק.

אויביו של Kain הם צפויים מראש למרות שקשה לחסלם, ובמשך הזמן הופכת הלחימה למטלה. פרט לכך, חשוב להקפיד שלא להתחבר עם אנשי Nosgoth משום שאחרי זמן מה- Kain ישסף את גרונם וימשיך במסעו.

בסיכומו של דבר, הייתי אומרת ש-Blood of Omen הוא משחק חובה לאוהבי סיפורי הערפדים שמוכנים להשלים עם כמה בעיות טכניות.



CD
סימולטור

Flight Sim 98
הדרך השלישית

מאת: ג'ולי קוריטו-עזז



בדרך כלל, מדמי טיסה נוטים להופיע באחת משלוש הצורות: הראשונה, משימות צבאיות מודרניות שכוללות המון טילים, 14 סוגי ראדר וכו'. השנייה היא הפקה המבוססת על מבצעים היסטוריים עם המון מטוסים מאחת ממלחמות העולם והשלישית היא מדמי הטיסה של מיקרוסופט.

MS Flight Sim היה הסימולטור הראשון שהופיע על PC, ומכיוון שהוא רץ על PC עם CPU 086, הגרפיקה הושתתה על פוליגונים עמומים ב-16 צבעים והקולות היחידים שנשמעו היו "בליפים וסקואקים" מרמקול המחשב.

מאוחר יותר, הופיע Flight Sim 5 שהיווה את הגרסה הראשונה שהשתמשה בטקסטורות מפות, בהצללות ובכל שאר הדברים שנתפסים כיום כמובנים מאליהם, כאשר במשך הזמן הופיעו Flight Sim 95 ו-FS98 אשר יישרו קו עם המשחקים האחרים ועם טכנולוגיות התלת ממד.

מנשק המשחק די מוכר למעריצי הגרסאות הישנות. באופן בסיסי, מדובר במוצר של מיקרוסופט ואם כבר השתמשתם בתוכנות כמו "Excel" או "Word", תזהו את התפריטים שיאפשרו למצוא בקלות כל מה שתרצו, בלי להתפתל בין מסכי אנימציה עמוסים רק כדי להבין איך מכיילים ג'ויסטיק.

המשחק עצמו משופע באפשרויות שהכרנו בגרסאות הקודמות וניתן לקבוע רמות קושי ולשנות פרטים גרפיים (ניתן לסובב את השמים, לשנות תצוגה של אובייקטים על הקרקע, לשנות רזולוציה וכו'). בכלל, חשוב לזכור שהאופציות האלה הן קריטיות, בעיקר לנוכח העובדה שה-FS98 דורש מחשב חזק במיוחד אם לא רוצים לסבול מקצב פריימים עלוב.

באופן כללי, הגרפיקה ב-FS98 חלקה הרבה יותר, היינו - איכות התמונה טובה יותר, אך חשוב לזכור שללא כרטיס תלת ממד יש צורך במעבד פנטיום במהירות 200Mhz לפחות כדי לקבל רמת פירוט סבירה (לטעמי, ברטיס 3dfx בפנטיום 150Mhz עשוי להספיק).

השיפורים האחרים מתווספים ישירות למשחק עצמו - החל בשלושה כלי טיס חדשים ביניהם מסוק נחמד ושני מטוסים מסוג Fixed Wings - מטוס החמקן, 1825 Cessna Skylane וה-45 Learjet, מטוס מצוין להעברת שחורות ממקום למקום.

מכיוון שאין על מה או עם מה לירות, מיקרוסופט שמה דגש על הצד החזותי שכולל כ-3,000 שדות תעופה המפוזרים ברחבי העולם, היינו - פי 10 מהגרסאות הקודמות ובאיכות גרפית משופרת. עם זאת, חשוב לזכור שסימולטורים הם פוטנ-ציאליסטים והכל נראה נהדר מגובה 10,000 רגל, אבל כשמתקרבים האדמה נהפכת לטלאי ענק, כך שהמראה הכי מפורט של ה-FS98 נותן תמונה די טובה אך חסרה בפרטים (כנראה שנאלץ לחכות ל-Flight Sim 2006 כדי שהמשחק יכיל את כל הפרטים שרצינו).

שלושה צדדים

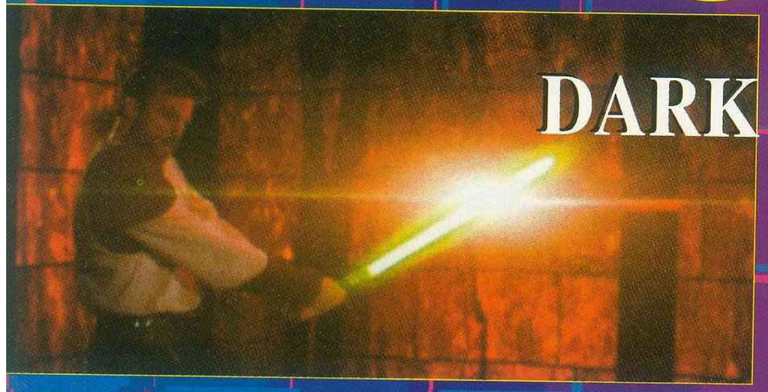
לסיכום, אם אתם רוצים לדעת אם כדאי לקנות את FS98 או לא, התשובה היא די צפויה. אם אהבתם את הגרסאות הקודמות ויש לכם מחשב מספיק חזק עם כרטיס 3dfx תגלו שה-FS98 הוא משחק ענק. מצד שני, אם אתם אנשי קרבות תגלו שהסימולטור מאוד יפה אבל קצת מתון. מצד שלישי, ה-FS89 הוא הסימולטור הכי ריאליסטי שניתן למצוא ויחד עם הגרפיקה היפה ניתן לומר שהוא משחק חובה לכל אחד, אפילו לאלה שלא מתעניינים בהטסת מטוסים.



Jedi Knight

CD אקשן

מאת: ערן פולוסצקי



DARK FORCES 2

לאחר ההצלחה המסחררת של DARK FORCES, מיהרה חברת LUCASARTS לפתח המשך מבטיח. כעת, שנתיים מאוחר יותר, הגיע אלינו משחק ההמשך, JEDI KNIGHT, אשר מתאפיין במנוע תלת ממד מתוחכם, בדמויות מפוליגונים מלאים, בחרבות אור מרהיבות, ובמילים אחרות, בכל האלמנטים שמבטיחים להיט אקשן אמיתי.

ככל שזה נוגע לסרטי קולנוע, ההנחה המקובלת היא שבדרך כלל סרטי המשך לא מגיעים לרמת המקור. אך למזלנו, בענף משחקי המחשב מתהפכות היוצרות ומשחקי המשך רבים מצליחים להתעלות על המקור תוך הכנסת טכנולוגיות חדשות ושיפורים חשובים. זהו בדיוק המצב

במקרה של DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT.

במשחק הראשון נכנסנו לנעליו של קייל קטרן, שכיר חרב שפועל מטעם המורדים כדי לחדור ללב האימפריה המושחתת ולסכל את מזימתם ליצור חיילי אופל. הפעם, חברת לוחמי ג'די אפלים מחפשת את המפתח לקבר מיסטי כלשהו, ולמזלו הרע של קייל, המפתח נמצא אצל אביו שנעלם באורח מסתורי.

בשלב זה, אתה נכנס לתמונה ועליך להוביל את קייל בדרך הג'די, ולהשמיד את החברי'ה הרעים. בנוסף למשימה השגרתית של חיסול אויבים שונים, עליך לבצע מספר משימות נוספות כמו החזרת דיסק הנתונים, פיצוץ הגנרטור, הצפת השלב וכו'. בסיומם של כל שמונה שלבים בערך, תילחם בג'די האפל המקומי אשר אמור להכין אותך לקרב הסופי נגד ג'רק, מנהיג הג'די האפלים.

!3D ,3D ,3D

על פניו, JEDI KNIGHT נראה כמו DARK FORCES שלוחק מחדש בתלת ממד והוא מעניק את אותה תחושה. קיימים אותם סוגי קרבות - וזה טוב. קיימת אותה מפת-על ואותה ארכיטקטורה - וזה טוב. אבל קיימים הרבה מאוד שיפורים שמעלים את המשחק לדרגה חדשה של מצוינות - וזה מעולה!

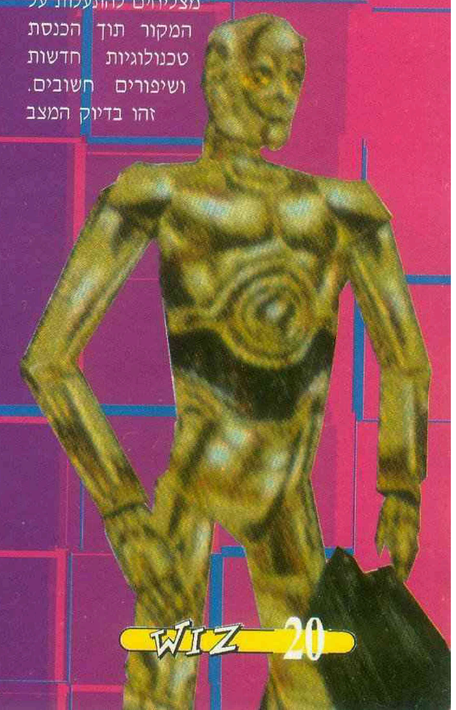
הדבר הראשון בחזית השיפורים הוא הצד הוויזואלי. כל המשחק הופך בתלת ממד והוא כולל פרספקטיבה, תאורה דינמית וטקסטורות שממופות כמעט עד לרמת שרוכי הנעליים. עוד נזכיר כי דמויות בדו ממד נעלמו מהזירה, וכל הדמויות מופיעות בתלת ממד ובאנימציה מלאה.

המבט מעלה/מטה הוא פנורמי וזז בצורה חלקה להפליא בעזרת העכבר, מה גם שקיימת אופציה לראיית הדמות ממבט שלישי (דוגמת TOMB RAIDER), דבר שמאפשר את קיומם של קרבות מרהיבים בחרבות אור אל מול מספר אויבים.

עובדים על הדמות

בניגוד ללוחם האלמוני ב-QUAKE, פה ניתן לעבוד על הדמות ולשפר אותה לפי רצוננו. בסוף כל שלב ניתנים כוכבים עבור ביצוע השלב ובעזרתם ניתן לשפר תכונות, כשהשיפורים מתחלקים לכוחות אופל, נייטרליות ואור.

הכוחות הנייטרליים מאפשרים יכולות אקרובטיות משופרות כמו קפיצה טובה יותר או מהירות גבוהה יותר. כוחות האור הם מעט משעממים כיאה ללוחם צדק - "ברכאות" ו"מגן" עוזרים לך לשרוד מעט יותר זמן, כאשר מנגד "שכנוע" יגרום לאויביך להפוך לזומבים חביבים, ו"עיוורון" יגרום להם לאבד





את דרכם ולהיכנס בעצמים דוממים כמו קירות.

כוחות האופל, כצפוי, הם המדליקים יותר. "ריקה" תעיף את אויביך למסלול אורביטלי. "ברק" יגרום לברק אימתני להופיע לפקודתך. "השמדה" מהווה כוח מרוכז של הרס יעיל להחריד. "ראייה קטלנית" היא גרסה כואבת יותר של "עיוורון" וכדי שלא תגרום נזק בלתי הפיך לגלקסיה, כל הכוחות שלך מוגבלים על ידי באר עוצמה (תשתולל יותר מדיי ולא יישאר לך מספיק כוח נגד האויבים הרציניים יותר).

מרובה לייזר ועד חרב האור

אם נמאס לך לזרוע הרס עם הכוח (או אם נגמרה לך באר העוצמה), עומד לרשותך ארסנל לא מבוטל של כלי נשק. אתה מתחיל עם רובה לייזר פשוט אך מדויק ובהמשך עובר להשתמש ברובה פלזמה הסער של האימפריה - רובה עם קצב ירי מהיר ופחות ממוקד. מעבר לכך, יש מגוון מכונות ירייה ורובים בעוצמות שונות, כאשר בצד הפירוטכני עומדים לרשותך רימונים שונים, מוקשים (עם השהיה או מרעום קרבה) ומשגר רקטות.

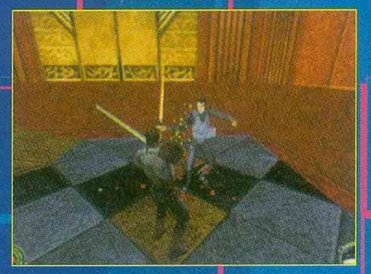
לאחר שלושה שלבים של לחימה תקבל את חרב האור שלך, אותה חרב שהייתה שייכת לאביך.

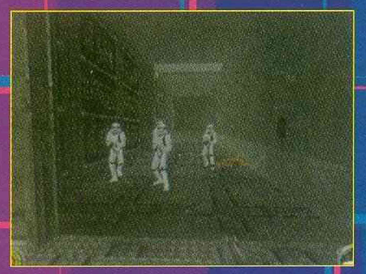
מבחינה מעשית, LUCASARTS השקיעו המון מחשבה בשאלה של השתלת חרב אור בתוך עולם של רובי לייזר. השליטה בחרב האור

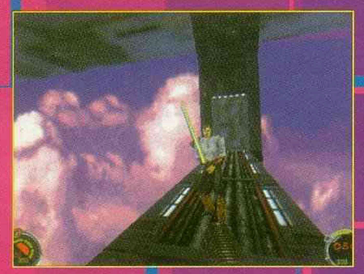


היא פשוטה למדיי וכוללת לחיצה על מקש הירי תוך כדי הזזת העכבר בכיוון המתאים, מה שגורם לתנועות שונות של החרב (הגנה, התחמקות, תקיפה).

אם האויבים שלך מעט רחוקים, החרב תעזור לך להתחמק מהיריות ולהתקרב אל אויביך, כך שמ"טווח אפס", מספיקות מספר הנפות חרב לפני שאויביך נופלים ארצה (העצה הטובה ביותר בהקשר זה היא להשתמש במבט שלישי, כדי להתפעל מהגיבור "מפזז" בתלת ממד תוך כדי שיסוע אויבים שונים).







מנוע המשחק

מנוע תלת הממד של המשחק הוא מרשים ביותר וכולל אופציות רבות שאין במשחקים מהדור הקודם. יש בו תאורה דינמית המאפשרת לפיצוצים ועצמים מועפים להאיר את סביבתם, ובנוסף לכך, המים שקופים, מה שיכול לגרום להנאה מרובה בזמן שאויביך חסרי המזל נגררים על ידי הזרמים אל מותם.

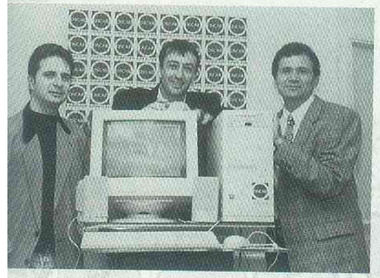
המנוע מתוכנן לפעול היטב גם בסביבה חיצונית (בניגוד ל -QUAKE), שטחי השלבים השונים הם עצומים, ובדרך כלל יש בשלב גם הרבה מאוד תוספות שיוצרות אווירה מיוחדת (שווקים שונים, מפעלים, ארמונות, חלליות סיור וכו'). כמו כן, קיימים שלבים עם דגש מיוחד, כמו השלב בו אתה נמצא על גג ענק ומפציץ TIE מנסה להיפטר ממך תוך כדי הפגזת האזור כולו, או השלב שמתרחש בתוך חללית מתרסקת, שם עליך לרוץ חסר אונים בעזרת מחפש נואשות אחר פתח המילוט.

ההנאה מהמשחק הנפלא הזה נראית אינסופית וחשוב לזכור שהוא כולל מראה וסאונד אשר נגזרו היישר מסדרת הסרטים המופלאה - השומרים זועקים כשאתה מחסל אותם, רובי הלייזר יוצרים את רעש ההדף האופייני, ואפילו חרב האור מהבהבת כשאתה מניף אותה מצד לצד ויוצרת את ה"וש" הכל כך מוכר.

בסיכומו של דבר, הייתי אומר שבזכות השלבים המאתגרים, האווירה המיוחדת, אופציית האחד-על-אחד, מנוע התלת ממד והסביבה שיצאה היישר מסרט בסדרת מלחמת הכוכבים , JEDI KNIGHT הוא כל מה שרצינו שיהיה - יופי של משחק.

WIZ עסקים

מאת: בן כספי



בתמונה: שמואל פולוצסקי, מנכ"ל קומפיוטרסטור, יוסי שכט-מנכ"ל באג-מולטיסיסטם ואבישי פלדמן-מנהל המכירות והשיווק של גרפיקס.

"המוניטין, היקף הפעילות ומידת האמינות של כל אחד מהשותפים, מבטיחים מערך בדיקות איכות קפדניות במהלך הייצור וההרכבה", אמרו השותפים בזמן ההשקה. אחרי הכל, כיום, כשהשוק מציע מחשבים רבים בהרכבים שונים ובמבחר קונפיגורציות, מבטיח ההרכב המעניין הזה, מחשב מקורי במחיר אטרקטיבי.

בישראל נמכרים כיום כ-200,000 מחשבים אישיים בשנה, כ-70,000 מהם מיועדים לשוק הביתי (כ-35%). בבאג מצפים למכור בשנה הראשונה כ -7,000 יחידות מחשבי OSCAR.



OSCAR

באג מולטיסיסטם, איסטרוניקס, גרפיקס וקומפיוטרסטור, משתפות פעולה לראשונה ומשיקות את OSCAR, מחשב שהוא מותג פרטי המיועד לשוק הביתי, ושיימכר בלעדית ברשת חנויות "באג סטור".

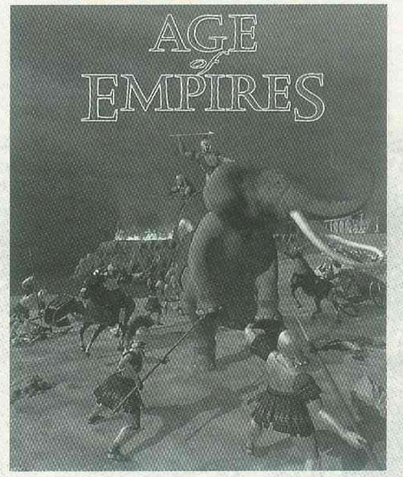
OSCAR ישווק בשתי גרסאות עיקריות: OSCAR PENTIUM ו-OSCAR PENTIUM II, אשר כוללות לוחות ומעבדים מקוריים של Intel, עם תעודת מקוריות ואחריות של איסטרוניקס (המפיץ המורשה של Intel בישראל), כרטיסי קול סאונד בלאסטר מקוריים, כונני CD-ROM בעלי שלט רחוק ורמקולים של CREATIVE (חברת מולטימדיה מעולה המיוצגת בישראל על ידי גרפיקס).

השילוב בין הרכיבים למערכת השלמה נעשה במעבדות קומפיוטרסטור (זכתה לא מכבר במכרז אספקה ואחזקה של מחשבי מערכת החינוך בישראל) וישווק כאמור, בלעדית בבאג סטור — הרשת הגדולה בישראל למחשבים, תוכנה ומולטימדיה אשר מונה 25 חנויות ברחבי הארץ.

OSCAR משווק בקונפיגורציות הבאות:

מוצר	OSCAR PENTIUM	OSCAR PENTIUM II
לוח ראשי	INTEL LONETREE TX ATX 512K	INTEL PORTLAND TX ATX 512K+32K
מעבד	INTEL PENTIUM 166MMX	INTEL PENTIUM II 233MX
זיכרון	16MB 72PIN DIMM	16MB 72PIN EDO
כונן	MITSUMI 1.44MB	MITSUMI 1.44MB
כונן קשיח	QUANTUM PIONEER 2.1GB	QUANTUM FIREBALL 3.2GB
כרטיס תצוגה	ATI VIDEO EXPRESSION 2MB	ATI VIDEO EXPRESSION 2MB
מולטימדיה	כ. קול S.B 16BIT + רמקולים	כ.קול S.B 64 AWE
	CREATIVE CDX16	CREATIVE CDX24
עכבר	מיקרוסופט PS/2	מיקרוסופט PS/2
מקלדת	104 מקשים Win95	104 מקשים Win95
מערכת הפעלה	Win95 תקליטור + ספרות	Win95 תקליטור + ספרות
מסך	POWER ELITE 15"	POWER ELITE 15"
מארז	MIDI TOWER ATX	MIDI TOWER ATX
אחריות ושירות	24 חודשים	24 חודשים
מחיר	5,999 ש"ח	8,599 ש"ח

MICROSOFT FUN



מיקרוסופט ישראל השיקה לאחרונה את הכותרים החדשים לשנת 1998 תחת הכותרת Microsoft Fun - עולם המשחקים והפנאי של מיקרוסופט.

במסיבות העיתונאים האחרונות, הציגה החברה את סדרת המוצרים החדשה הכוללת 17 כותרים, ביניהם גרסאות המשך ועדכון לכותרים מצליחים מהשנים האחרונות, כמו ENCARTA 98 ו-Flight Sim 98, לצד משחקים חדשים כמו Age Of Empires-ו Cart Precision Racing (עם תחילת שיווקו הפך לרב מכר).

DreamWorks, החברה המשותפת למיקרוסופט ולסטיבן שפילברג, שהביאה בשנה החולפת את הלהיטים Goosebumps ו-Neverhood, מציגה השנה את-Chaos Island-The Lost World, המבוסס על הלהיט הקולנועי פארק היורה.

"השנה החלטנו להתמקד במספר מצומצם של כותרי מולטימדיה, לאחר שלמדנו שהלקוח הישראלי יודע להעריך ולהעדיף כותרים איכותיים", אמר אריה סקופ, מנכ"ל מיקרוסופט ישראל. עוד אמר המנכ"ל, "אנו צופים כי קהל היעד שלנו יידע להעריך את ההשקעה, המחשבה והאיכות שהושקעו בתוכנות המולטימדיה החדשות".

כדאי לדעת

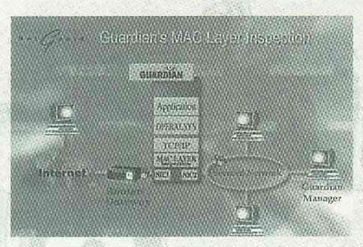
מדי שנה נמכרים בישראל כ-500,000 כותרים, 60% מתוכם משחקים, 30% לומדות ו-60% מוצרי רפרנס (מכירות השוק מוערכות ב-75 מיליון ש"ח). עוד יצוין, כי מתוך המשחקים הנמכרים בישראל 10% הם תוצרת ישראל, 25% מתורגמים והשאר נמכרים בשפה האנגלית.

פלונטר של מחשבת

חברת פלונטר הפקות המפעילה את "פלונטר מדיה־סטור" - חנות וירטואלית באינטרנט למכירת סרטי וידאו, תקליטורים, מחשבים ומולטימדיה, יוצאת החודש במבצעי מכירות בשיתוף חברת מחשבת.

בין המבצעים תוצע הנחה של 50% על המוצר Screentoys ("צג־צוע") - מכשיר המתחבר למקלדת המחשב ב-3אפשרויות שונות:

האחת - בצורת אסלת שירותים, השנייה - מערכת לפיצוץTNT (כמו בסרטים מצוירים) והאפשרות השלישית - ספק מתח גבוה. מחיר המוצר דרך "פלונטר מדיה־סטור" הוא 99 ש"ח במקום 199 ש"ח.
המוצר השני הוא קסדות מציאות מדומה מבית VIO שיימכרו ב-999 ש"ח במקום ב-3000 ש"ח.



כתובת האתר להדגמות והסברים נוספים: www.plonter.co.il.

FireWall לעסקים קטנים

E.I.M תשווק את מאבטח המידע Gurdian ל-10משתמשים ומעלה.

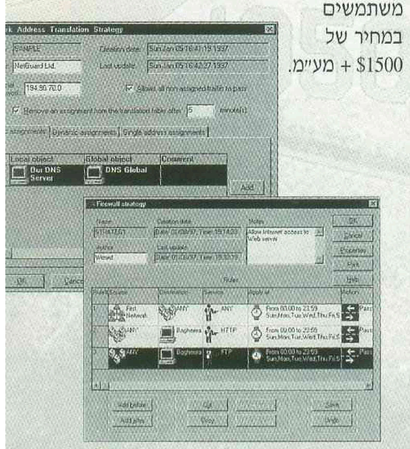
חברת E.I.M התמנתה למפיצת מוצרי אבטחת המידע באינטרנט, Gurdian של חברת לנאופטיקס הישראלית. למי שלא יודע נזכיר שה-FireWall של לנאופטיקס, משווק ברחבי העולם ונחשב לאחד הפתרונות האיכותיים בשוק (כולל זכייה בכמה תוארי איכות מטעם מגזינים מקצועיים באירופה ובארה"ב).

מינויה של E.I.M נועד לאפשר גם לעסקים ולמשרדים קטנים ובינוניים להצטייד לראשונה בפתרון אבטחת מידע באינטרנט. "עד היום רק ארגונים גדולים כמו בנקים, חברות ביטוח, צבא ואחרים הטמיעו מערכות מסוג זה", אומר דורון יפה, מנהל תחום תוכנות ורשתות ב-E.I.M. "משרדים ועסקים קטנים נשארו פרוצים לחלוטין וחשופים לחדירה של גורמים עוינים לשרת, להחדרת וירוסים, לספתימת הרשת ב-JunkMail וכו'. Gurdian יאפשר להם לראשונה להגן על עצמם באמצעות מערכת ידידותית ועשירה בפונקציות".

כמו כן, ה-Gurdian מספק פונקציות חשובות גם בתחום הפרודוקטיביות של עובדי הארגון. ניתן למנוע מעובדי הארגון לגלוש להנאתם באינטרנט, באופן כזה שייחסכו שעות עבודה יקרות ויוקטן העומס הלא הכרחי ברשת.

יתרונות נוספים קיימים גם בתחום הקישוריות - עד היום קישוריות לאינטרנט בכלל וקישוריות מאובטחת בפרט, הייתה כרוכה בהתקנת נתב (Router) ובכוח אדם לטיפול במערכת (כוח אדם שבדרך כלל אינו בנמצא בארגון קטן), אך באמצעות ה -Gurdian מתאפשרת הקישוריות דרך מודם חיוג או כרטיס ISDN בשרת - ללא צורך בנתב יקר.

E.I.M תשווק גרסאות תוכנה החל מ-10 משתמשים
במחיר של
$1500 + מע"מ.



AGE of EMPIRES

שפעת של אימפריות

מאת: אורי אבוניל

לאחר סדרת משחקים שלא זכו להצלחה מסחרית מדהימה (כמו Fury 3 ו-Deadly Tide) מוציאה חברת מיקרוסופט את Age Of Empires, משחק שעומד לשנות את התמונה ולזכות במקום של כבוד בצמרת המצעדים.

המשחק עצמו הוא שילוב בין War Craft ל-Civilization, ומתנהל בתקופת זמן מוגבלת - בין השנים 50,000 לפסה"נ עד 1,000 לספירה, כך שלמעשה מדובר במשחק הראשון שמתרכז בתקופות היסטוריות שכמעט ונזנחו לטובת מותחנים עתידיים ובדיוניים כמו Red Alert, C&C וכו'.

בתחילת המשחק ניתנת לך האפשרות לבחור באחת מ-10 אימפריות עתיקות (כגון: יוון, רומי, מצריים), ובמסגרת הדגש על העובדות ההיסטוריות, ההפקה מלווה במפות אותנטיות של האזור המדובר ובטבלה כרונולוגית מדויקת.

כמו כן, הפס-קול (המצוין) הותאם אישית לסגנונה התרבותי של כל אימפריה, כאשר לכל תרבות מבנים ייחודיים משלה ויחידות שאופייניות רק לה. לרומאים, למשל, הצמידו צנטוריונים, לקרתגו פילי מלחמה, למצריים מרכבות וכך הלאה.

בחרתי – מה עכשיו?

השלב הבא הוא לבחור בין מספר אפשרויות משחק: יחיד, רשת, תסריט, משימות או עורך שלבים, ומטרתך משתנה בהתאם לסגנון המשחק שנבחר. החל מהוראות שליט עליון (במקרה שלי פרעה כלשהו...) וכלה במשחק מהיר שמטרתו להכניע את האימפריות האחרות. בכל אופן, מומלץ להתחיל לשחק במשימות היות והן מתנהלות מן הקל אל הכבד, ובאמצעותן תוכל ללמוד כיצד להרכיב יחידות שונות, לבנות מבנים ולאסוף משאבים.

עם זאת, מספר התרבויות העומדות לבחירה (4 בלבד) קצת מאכזב, וכל משימה מתנהלת לפי ציר הזמן מתקופת האבן אל תקופת הברזל - כל זאת דרך עובדות היסטוריות להעשרה.

זהו, המשחק מתחיל!

בתחילה השחקן מוגבל למספר מועט של יחידות (במקרה הטוב) או לאיכר בודד שבעזרתו בונים אימפריה, כאשר במרכז העניין עומדת השליטה על המשאבים שהופכת את האיכרים (ספקי המשאבים) לחשובים ביותר.

המשחק כולל 4 משאבי יסוד: מזון, עצים, אבנים וזהב.

מזון ניתן להשיג באמצעות בניית חוות ודיג, עצים ניתן להשיג באמצעות חטיבה ואבנים וזהב באמצעות כרייה (זהב, אגב, הוא המשאב היחיד שניתן לסחור בעדו עם יריבים אחרים). ככל שתשלוט ביותר משאבים תוכל להשיג עוד איכרים ולבנות מבנים שיאפשרו לך התקדמות טכנולוגית ובניית כלי מלחמה טובים יותר. לכל תקופה, כאמור, מבנים וכלים שאופיינים לה וככל שתתקדם בזמן כך יתווספו לך כלים ומבנים חדשים ומשופרים.

אז הכל טוב ויפה?

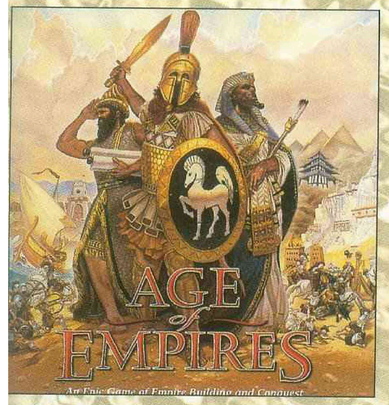
קיימות מספר נקודות תורפה שאמנם אינן פוגעות במשחק באופן רציני, אך בהחלט מגבילות אותו...

- ניתן לסחור בעד זהב בלבד.
- לא ניתן להמיר משאב במשאב אחר שקיים בשוק.
- קשרים עם תרבויות אחרות מוגבלים רק למסחר בזהב.
- כמות האוכלוסין מוגבלת ל-50 נפש, כאשר רק לאספקת משאבים דרושים כ-30-20 איכרים.
- לא ניתן להרוס מבנים לאחר שנבנו.
- ה"בינה המלאכותית" של היחידות היא פרימיטיבית (אולי כיאה לתקופה?), ולא פעם מצאתי 2 איכרים שנתקעו בין עצים או חיילים ש"נרדמו" באמצע הקרב בעוד חבריהם ליחידה נלחמים בחירוף נפש.

בקיצור

בסך הכל, זהו משחק טוב ומרתק שכולל גרפיקה טובה ומפורטת, אנימציה חלקה, צבעים חדים ופס-קול ואפקטים שמוסיפים לתחושת המציאותיות. כמו כן, השתמשו כאן במנשק נוח, פשוט ומוכר ממשחקים דומים (גם פה מקשי ה-Ctrl וה-Shift עובדים שעות נוספות), ומצורפת למשחק חוברת התקדמות טכנולוגית המפרטת מה עליך לבנות כדי ליצור יחידה מסוימת - רעיון יפה ויעיל שמונע עיקובים מיותרים.

בכל מקרה, אוהבי Warcraft ו-C&C לא יתאכזבו.





אסטרטגיה, פעולה והרפתקאות

משחק הרפתקאות ופעולה
שבו מוטלת עליך משימה
להציל את עצמך.

179 ש"ח

משחק אסטרטגיה מרגש
כולל גרפיקה גלי-מאדית מרהיבה!

169 ש"ח

משחק סימולציה דרמה צבאית
המשלב פעולה, הומור
וגרפיקה גלי-מאדית!

189 ש"ח

להזמנות בכרטיס אשראי 24 שעות ביממה

1-800-22-08-40



מאת: ג'ולי קוריטו־עזז

חלונות 95 – המדריך המלא למתחיל

הפעם הראשונה שהתרגשתי כל כך...

חברת "צעדים" מציגה מוצר חדש ושימושי לכל אלה שעדיין קשה להם עם רעיון השימוש במחשב או שפשוט לא מבינים מה עושים עם הדבר הזה ואיך.

בכל מקרה, לאלה מביניכם שמאסו במבטים המזלזלים של הילדים הקטנים ורוצים לעשות את זה לבד ובקצב שלהם, הנה הפתרון - תוכנה שהיא מעין מורה הפרטי, ואם היא עובדת במחשב שלכם כראוי, ההנאה מובטחת.

נכון, תוכנות כאלה כבר היו קיימות בעבר, אלא שהפעם, מנצח על המלאכה **ירמי קפלן** שמסביר במילים פשוטות (לעתים פשוטות מדיי) ובדרכו הספונטנית מאיפה מתחילים את העבודה - הכל, במסגרת סרטוני וידאו.

בתוכנה שבעה חלקים:

פתיחה, שם תוכלו לראות את ירמי שר את שיר הנושא מהסדרה "הפוך", כמו גם מצג הסברה כללי בכל הנוגע לעבודה עם התוכנה.

חלק המפרט את **חלקי המחשב** ביניהם המקלדת, המארז, המסך והעכבר (ההסבר על העכבר כולל גם תרגול קטן לעבודה איתו).

היכרות ראשונה עם **מערכת ההפעלה חלונות 95** - שולחן העבודה, לחצן התחל וכד'.

חלק העוסק בנושא **תיקיות וקבצים** חלק הדן **בזיכרון ובכוננים, פרק על תפריט התחל, הסבר על הכתבן וסיכום.**

חשוב לומר שההסברים לא מייגעים וירמי קפלן עם הכאריזמה וחוסר המנוחה שלו מצליח להעביר את הזמן בצורה נעימה. עוד יצוין כי במהלך כל העבודה עם התוכנה ניתן לעצור את הסרטונים, לשחק איתם קדימה ואחורה במידה שפספסתם משהו או אם אתם כבר מכירים אותו.

לטעמי, אין ספק כי מי שלא מכיר את חלונות 95 ויש לו קצת סבלנות, יוכל ללמוד כאן הרבה ובאופן מהנה יותר מקריאה שגרתית בספר.

יש לי סוד אני קורא אנגלית! חלק א'

מאת: ג'ולי קוריטו־עזז

באופן כללי, ניתן לומר שתוכנות מט"ח צברו מוניטין רב בשנים האחרונות, כאשר אחת מנושאות הדגל היא הלומדה "יש לי סוד אני קורא". ללומדה זו כמעט ואין מתחרים בשפה העברית, והפעם חברת מט"ח עושה זאת בשפה האנגלית.

הלומדה "יש לי סוד אני קורא אנגלית" מיועדת לבניי 6-11 ומלמדת את השפה האנגלית מהיסוד. התוכנה מלמדת אוצר מילים בסיסי הנלקח ממצבים יומיומיים, מעבירה את האלף-בית האנגלי, ובסופו של דבר מאפשרת כתיבה וקריאה של טקסטים פשוטים באנגלית - הכל במסגרת מהנה וחווייתית.

בלומדה חמישה מרכיבים: שיעורים, משחקים, ספרייה, קלטת ופנקס.

השיעורים מחולקים ל-11 יחידות לימוד כשכל אחת מהן מורכבת מחמישה שיעורים וממשחק לתרגול החומר הנלמד.

המשחקים השונים עוזרים ברכישת מיומנויות כגון התאמת ביטוי לתמונה, זיהוי אותיות, הכרת מבנה האותיות, זיהוי רצף של אותיות, זיהוי ביטויים מושמעים וכו'.

בספרייה ניתן, כמובן, למצוא ספרי שירים וסיפורים רלוונטיים.

הקלטת שומרת על מה שהוקלט בשיעור ומאפשרת הקלטות חדשות.

הפנקס הוא מעין מעבד תמלילים קטן שמאפשר לתרגל כתיבת מילים בצירוף כלים שונים לקישוט המסמך.

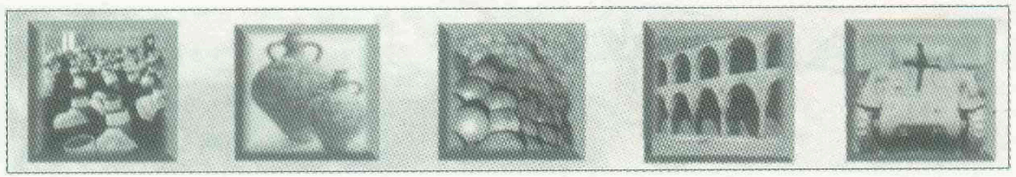
כמו כן, מצורפות לתוכנה שתי חוברות - האחת, חוברת עבודה בה הילד מתרגל את מה שלמד בהתאם ליחידות התוכנה. וחוברת שנייה מיועדת להורים ומסבירה באופן יסודי את מרכיבי התוכנה ואת המטרות השונות של הפעילויות.

לטעמי, מבין לומדות מט"ח זוהי אחת הלומדות המוצלחות ביותר, בעיקר מהבחינה החזותית (נקודת התורפה העיקרית של לומדות מט"ח) ומבחינת קטעי הקול והאנימציה - המוצלחים יחסית. מכל התוכנות שאני מכירה ללימוד אנגלית למתחילים, אין ספק שזוהי התוכנה המתאימה ביותר לילדים והמבטיחה ביותר להשגת המטרה.



ארץ ישראל

אנציקלופדיה גיאוגרפית היסטורית



מאת: שי אבני

לפני כמה שבועות, ובמעמד סגן הרמטכ"ל, האלוף שאול מופז, הוצגה לראשונה "ארץ ישראל - אנציקלופדיה גיאוגרפית היסטורית" במולטימדיה. האנציקלופדיה הוצגה בטקס חגיגי רב משתתפים, על ידי מט"ח (המרכז לטכנולוגיה חינוכית) ועמנואל הראובני, עורך האנציקלופדיה.

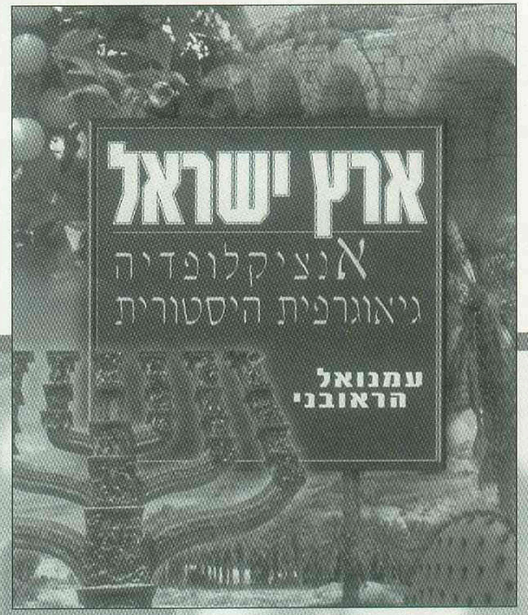
אנציקלופדיה זו היא מאגר המידע הגדול והעדכני ביותר שיצא עד כה בארץ (בתחומי הגיאוגרפיה, ההיסטוריה, הארכיאולוגיה והטופוגרפיה), ואין ספק שתרומתו להכרת הארץ וחקירתה היא רבת משמעות, היות והוא יאפשר מחקר רב־תחומי של ארץ ישראל.

האנציקלופדיה היא, כאמור, פרי מפעלו של עמנואל הראובני, גיאוגרף ומחברם של ספרים רבים בתחום המחקר הגיאוגרפי וההיסטורי של ארץ ישראל, ועל הכנתה שקד במשך 20 השנים האחרונות. התקליטור עצמו כולל כ־3,000 ערכים ראשיים וכ־35,000 ערכי משנה, ביניהם: אתרי עתיקות, שמורות טבע וגנים לאומיים, מחנות צה"ל, בתי כנסת, מנזרים, מסגדים, נחלים, מעיינות, אנדרטאות, כל כבישי הארץ, אלפי צילומים נדירים (מרביתם בצבע) ועוד ועוד.

עוד יצוין, כי יושמו בתוכנה מנגנוני חיפוש משוכללים עם מנגנון נקדן טקסט, ציון אנגלי וערבי לשמות האתרים ו"תעודת זהות" לכל ערך, הכוללת אוסף נתונים בסיסיים.

במט"ח שהוא מלכ"ר (מוסד ללא כוונת רווח), מדגישים שוהחלט להשקיע בפרויקט זה, בין היתר, בגלל חשיבותו החינוכית והתרבותית לרגל חגיגות ה־50' למדינת ישראל, והוא מצטרף, למעשה, לעשרות הלומדות (עליהן מדווחת גיולי שלנו מדי חודש) מסדרת הספרייה החינוכית.

האנציקלופדיה מוקדשת לזכר הנופלים במערכות ישראל.





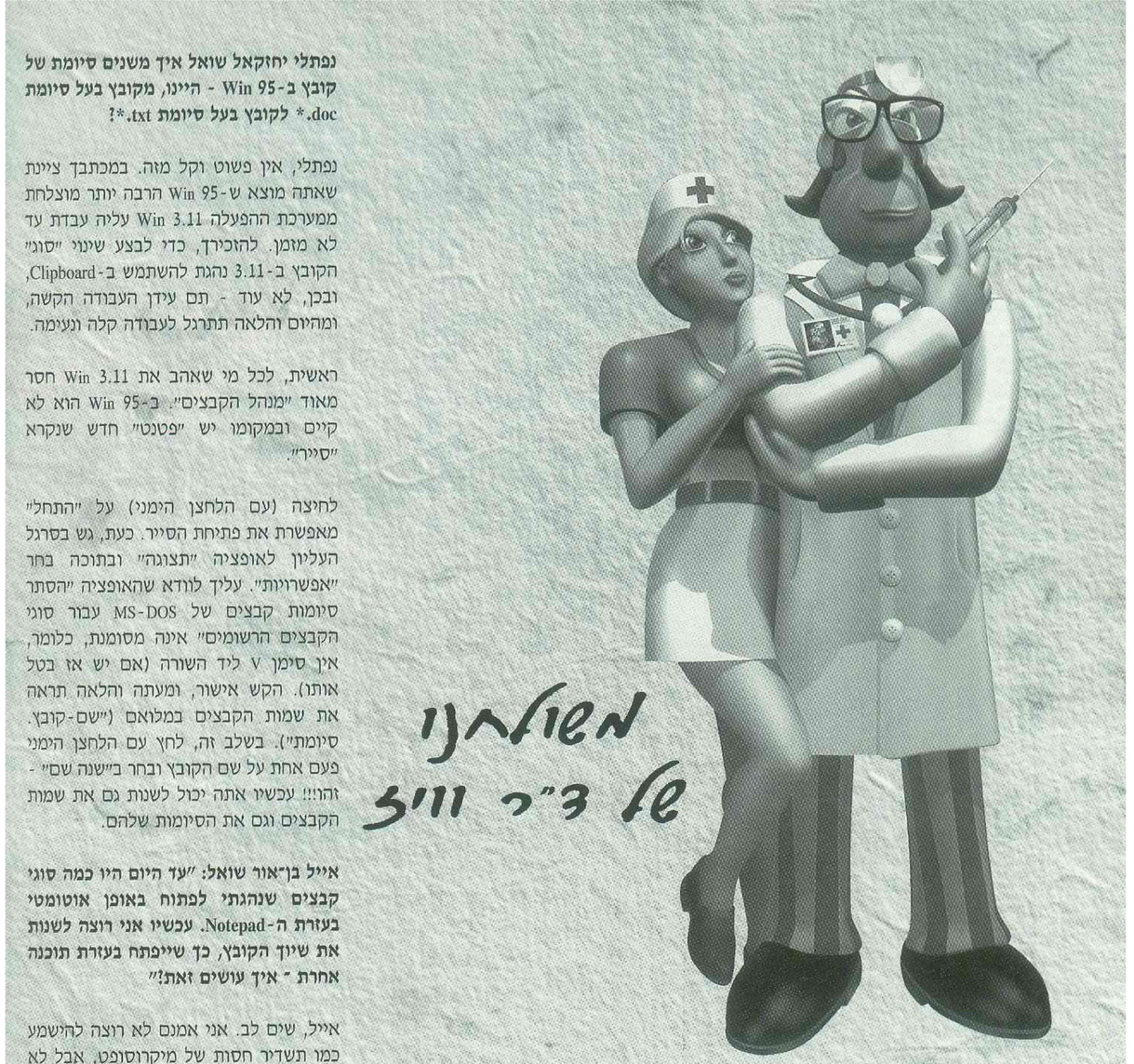
WIZ 81

גיליון

מדיה פלוס
מקבוצת גלובס יציד

ZELDA

THE LEGEND OF ZELDA



משוגעים של ד"ר וויל

אלון ויינר שואל היכן מומלץ לקנות משחק SONY PLAYSTATION (בארץ או בארה"ב), כמה עולה המכשיר והיכן ניתן להשיג אותו.

ובכן, אלון, זוהי שאלה מצוינת, משום שרבים מתלבטים האם כדאי לקנות מוצרי מולטימדיה בארץ או בחו"ל, ומוטב שתדע כי בתחום משחקי הטלוויזיה ובעיקר ב-PLAYSTATION, יש בעייתיות מסוימת.

אני מניח שבארה"ב תמצא את המכשיר במחיר מוזל יותר, אך מצד שני, סביר להניח, שהמכשיר יהיה חסר תועלת בארץ. למעשה, המכשיר הוא משחק טלוויזיה המשדר אות וידאו, כאשר בעולם ישנן 3 שיטות עיקריות לשידור - התקן צרפתי SECAM, התקן אמריקני NTSE והתקן אירופאי PAL המקובל גם בארץ.

מן הסתם, המכשיר שתרכוש בארה"ב יהיה בעל תקן אמריקני, כך שלאחר שתחבר אותו לטלוויזיה בישראל לא תראה כלום או שתראה הכל בשחור לבן. אי לכך, מוטב לרכוש את המכשיר בישראל (מחירו הוא כ-999 ש"ח), וניתן להשיגו בכל חנות מחשבים "נחשבת".

נפתלי יחזקאל שואל איך משנים סיומת של קובץ ב-Win 95 - היינו, מקובץ בעל סיומת doc.* לקובץ בעל סיומת txt.*?

נפתלי, אין פשוט וקל מזה. במכתבך ציינת שאתה מוצא ש-Win 95 הרבה יותר מוצלחת ממערכת ההפעלה Win 3.11 עליה עבדת עד לא מזמן. להזכירך, כדי לבצע שינוי "סוגי" הקובץ ב-3.11 נהגת להשתמש ב-Clipboard, ובכן, לא עוד - תם עידן העבודה הקשה, ומהיום והלאה תתרגל לעבודה קלה ונעימה.

ראשית, לכל מי שאהב את Win 3.11 חסר מאוד "מנהל הקבצים". ב-Win 95 הוא לא קיים ובמקומו יש "פטנט" חדש שנקרא "סייר".

לחיצה (עם הלחצן הימני) על "התחל" מאפשרת את פתיחת הסייר. כעת, גש בסרגל העליון לאופציה "תצוגה" ובתוכה בחר "אפשרויות". עליך לוודא שהאופציה "הסתר סיומות קבצים של MS-DOS עבור סוגי הקבצים הרשומים" אינה מסומנת, כלומר, אין סימן V ליד השורה (אם יש אז בטל אותו). הקש אישור, ומעתה והלאה תראה את שמות הקבצים במלואם ("שם-קובץ. סיומת"). בשלב זה, לחץ עם הלחצן הימני פעם אחת על שם הקובץ ובחר ב"שנה שם" - זהו!!! עכשיו אתה יכול לשנות גם את שמות הקבצים וגם את הסיומות שלהם.

אייל בן־אור שואל: "עד היום היו כמה סוגי קבצים שנהגתי לפתוח באופן אוטומטי בעזרת ה-Notepad. עכשיו אני רוצה לשנות את שיוך הקובץ, כך שייפתח בעזרת תוכנה אחרת - איך עושים זאת?"

אייל, שים לב. אני אמנם לא רוצה להישמע כמו תשדיר חסות של מיקרוסופט, אבל לא בכדי סססמת החברה היא "יחידות היא התוכנה הבולטת שלנו...". לחץ עם הלחצן הימני על "התחל" ופתח את הסייר. בסרגל הכלים העליון גש לתצוגה, בחר באופציית האפשרויות (לאפשרות שתי לשוניות בחלק העליון) ובחר ב-"File Types", שם תופיע רשימה של כל הקבצים שנפתחים אוטומטית עם כל תוכנה.

אתר את סוג הקובץ שאת השיוך שלו תרצה לשנות, בחר בו ולחץ על כפתור ה-Edit שנמצא מימין לרשימה. כעת, יופיע חלון חדש שבחלקו התחתון נמצא כפתור, עליו רשום Edit. כאשר תלחץ עליו, ייפתח חלון חדש



שבחלקו העליון תמצא 3 לחצנים (אחד מתחת לשני). על התחתון הקש Browse, לחץ עליו ובחר את התוכנה החדשה שתפתח אוטומטית (בלחיצה כפולה) את הקובץ שבחרת. לאחר שעשית זאת, סגור את כל החלונות על ידי לחיצה על "OK" או "אישור" ובינגו... שינית שיוך של קובץ!!!

שרון כותב: "קניתי דיסק קשיח ואני לא יודע כיצד לחבר בין שני דיסקים במחשב שלי."

שרון, קודם כל תתחדש. שנית, אם אין לך ניסיון בהתקנות, עדיף שתביא את המחשב למעבדת שירות, שם יתקינו לך את הדיסק וכך יימנע נזק מיותר למחשב ו/או לדיסק. כעת, אם בכל זאת החלטת לעשות זאת באופן עצמאי, הייתי ממליץ לך להיעזר בחבר מנוסה יותר.

ועכשיו לעבודה.

כבה את המחשב ופתח את המארז, כך שלפני שאתה מנתק את החשמל גע בגוף המתכת של המארז כדי לפרוק כל חשמל סטטי שהצטבר בגופך (אויב מספר אחת של ציוד אלקטרוני).

הבט בדיסק שכבר מותקן במחשב - בחלקו האחורי ישנו ג'מפר (Jumper) שמקצר זוג רגליים אשר תחתם כתוב Default. לידם, יש עוד שני זוגות פינים (Master=MA ו-Slave=SL). העבר את הג'מפר למצב MA, ובדיסק החדש עשה את אותו הדבר אך העבר אותו למצב SL. מה שעשית כרגע זה להגדיר את הכונן הישן כדיסק ראשי (Master) ואת החדש כדיסק משני או כ"עבד" (Slave). בשלב זה, הכנס את הדיסק החדש למקומו, סגור את הברגים שלו, חבר לו תקע מתח פנוי כלשהו (שים לב לשגמים שבפלאג בזמן החיבור), וחבר אליו את החיבור הפנוי בכבל השטוח שמחבר את הדיסק הישן שלך (הפס האדום בקצה הכבל השטוח פונה לפלאג המתח).

כבה את המחשב, הדלק אותו ובמצב תכנות ה-CMOS תן למחשב לזהות את הכוננים באופן אוטומטי, כך שאם הכל נעשה כשורה לא תהיה לו בעיה לזהות את שני הדיסקים. אם אתה משתמש ב-Win 95 הוא יזהה לבד את הדיסק החדש. אך כדי שתוכל להשתמש בו גם בגרסת הדוס הישנה, אתחל את המחשב בגרסת הדוס הקודמת, הוסף ל-config.sys את השורה LASTDRIVE=Z ועכשיו גם הדוס יגיד לך תתחדש.

לפני שניפרד, הייתי מציין שתי אזהרות לכל מי שמתכוון לבצע לבד התקנות.

חבריה, שימו לב - אם אתם לא מנוסים בהתקנות, השאירו את העבודה למומחים, חבל להסתכן בקלקול הציוד שלכם ו/או בהריסת המחשב. אם בכל זאת החלטתם לעשות זאת לבד, כל הכבוד על היוזמה, אך זיכרו להאריך את עצמכם. חשמל סטטי אינו מורגש תמיד, אך הוא עשוי להוות גזר דין מוות לציוד אלקטרוני.

ובנימה אופטימית זו אסיים בברכתי הרגילה, העיקר הבריאות!!!

קניות בחו"ל

נכון שהמחירים מפתים, **אבל** תלוי מה אתם מתכוונים לקנות. אם הפריטים הם רכיבים אלקטרוניים כמו זיכרונות, אין שום בעיה - כל שעליכם לזכור הוא לבקש מהמוכר שירכיב את הזיכרונות במחשב כלשהו ויוודא שהמחשב "עולה" והכל עובד כמו שצריך!!!

עצה זו נכונה בעצם לכל רכיב או חלק במחשב שלכם שאינו בעל חלקים מכניים כמו מודם, כרטיס קול וכו'. פשוט מסבירים למוכר באדיבות שאתם לוקחים את הרכיב לחו"ל ושאתם מבקשים לבדוק שהוא אכן תקין.

בעניין פריטים בעלי חלקים מכניים-נעים כמו דיסקים קשיחים, CD-ROM והלהיטים המיובאים - Zip Drive ו-CDR למיניהם - יש להיזהר כפל כפליים. זאת משום שהם מכילים חלקים נעים (ראשי קריאה, מנועים, עדשות נעות ועוד), והופכים לרגישים במיוחד לטלטלות ולזעזועים המתרחשים בדרך הביתה.

כאן מתחילות הבעיות של טלטלות, מכות וזעזועים, שמהן ועד מוצר מקולקל ללא תקנה הדרך קצרה מאוד. מה עושים? ובכן, כדי שלא תשלו את עצכם, בידקו היטב אם לרכיבים יש תעודת אחריות תקפה גם מחוץ לגבולות המדינה בה נרכשו. אחרי הכל, ברגע שתמצאו את עצמכם עם מכשיר מקולקל שכל יבואן של החברה (בארץ) יתנער מאחריות כלפיו, כל מה שיישאר לכם לעשות זה להזיל דמעה ולהשליך את המכשיר יקר הערך שלכם לפח האשפה.

CD QUEST

מאת: אורי אבוניל

DOGDAY

יומו של הכלב

DOGDAY הוא משחק חדש מבית חברת ASYLUM (די אלמונית בתחום משחקי המחשב), אשר עלילתו מתרחשת בממלכה דמיונית הנשלטת על ידי כלבים וחתולים.

מדובר במשטר טוטליטרי של חתולים, המנסים לחסל את כל מתנגדי השלטון בכל האמצעים העומדים לרשותם, לרבות



המשטרה החשאית. אלא מה? כמו בכל משטר אפל, גם כאן פועלת מחתרת אשר מנסה להפיל את השלטון.

אתה משחק דמות של כלב ותפקידך הוא ליצור קשר עם המחתרת הנקראת CATS COALITION (קואליציית החתולים) ולהיזהר מאנשי המשטרה החשאית שמחפשת אותך. במילים אחרות, מדובר בקווסט מקורי וחביב שקצת מזכיר את NEVERHOOD המעולה, אך נופל ממנו במספר בחינות.

ראשית, אתה "ינדרק" לתוך המשחק ללא כל הקדמה או הסבר על מטרתך (רק בחוברת המצורפת ישנה תמצית העלילה), ועליך לחקור בעצמך את המקומות כדי לברר מה אתה צריך להשיג.

מנשק המשתמש פשוט, וכמו בכל קווסט - עליך להצביע עם הסמן על חפצים שברצונך לקחת או להשתמש. אך חבל שהסמן לא משתנה כשניתן לבצע פעולה כלשהי, דבר שחוסך עשרות לחיצות מיותרות כדי לבדוק כל חפץ באזור מסוים. וכך, יוצא שהכפתור השמאלי של העכבר הוא הלחצן היחיד שישמש אותך - אין כל מיני פקודות או הוראות ועליך רק להצביע על המקום המבוקש (כמובן לאחר שמצאת אותו...) ומשם כבר יתגלגלו העניינים.

המשכיות העלילה מהווה גורם חשוב במשחק כמו גם סדר הדברים. בניגוד לקווסטים רבים, אתה חייב להתקדם בסדר מסוים כאשר כמעט שלא תחזור למקום שכבר היית בו, ואם פספסת משהו, אזי הפתרון היחיד



הוא להתחיל שוב את המשחק. לכן מומלץ להתעמק במקום בו אתה נמצא, לחקור אותו עד תום ואף לשמור את השלב.

ישנן במשחק שתי נקודות מעניינות ומושכות. הראשונה הינה האפשרות להקליט את כל תנועותיך ומעשיך ואחר כך לצפות בהם בהילוך חוזר בפורמט מיוחד של המשחק עצמו, מה גם שניתן לשלוט בסרט על ידי תפריט מיוחד שייפתח לאחר סיום ההקלטה. הנקודה השנייה היא שהמשחק עצמו מכיל מספר "משחקונים". ובכן, מי שמכיר את DAY OF THE TENTACALE, בוודאי זוכר שכאשר נכנסים לאחד מחדרי הבית ניתן להשתמש במחשב בתוך החדר כדי לשחק את המשחק המלא של MANIAC MANTION. במקרה של DOGDAY, תיקלע למצב בו עליך לזכות בפרס הדרוש להשלמת המשימה על ידי קביעת שיאים בחנות משחקי הווידאו.

בחר באחד מ-3 משחקים קלאסיים שהותאמו לסביבה של המשחק: PAC-DOG, CATS INVADERS או אסטרואידים והתחל לשחק - מקורי ומשעשע מאוד! אגב, כדי להרוויח את הכסף למכונות המשחק תאלץ לעבוד בחלוקת מזון.

בסיכומו של דבר, ניתן לומר כי זהו משחק מעניין ולא קל (בתור ותיק קווסטים מצאתי עצמי לוחץ פעמים רבות על F1, הלא הוא מקש הטיפים המפורסם), אם כי ניתן היה להשיג תוצאה טובה יותר באמצעות שיפור הפס-קול, שכלול מנשק המשתמש והפשטת העלילה על ידי סרטון מקדים.



שרים ומשחקים

עם עוזי חיטמן

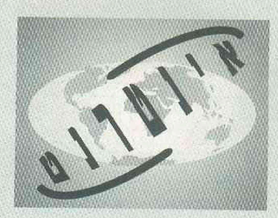
מיטב שירי הילדים שאהבנו לבני 6-2

- משחקים אינטראקטיביים
- משחקי הרכבה
- קאריוקי
- צביעה

להזמנות בכרטיס אשראי 24 שעות ביממה

1-800-22-08-40

חדשות



ביל גייטס מגנה

ביל גייטס, היו"ר והבעלים של מיקרוסופט, מגנה את ההתקפות האחרונות על חברתו, וטוען כי חלק מההתקפות המשפטיות נגד מיקרוסופט ממומנות על ידי חברות מתחרות שהחליטו להפיל את אמפריית התוכנה.



למעשה, ידוע כי התאגדות של חברות נגד מיקרוסופט אכן קיימת, ואין חברה בעולם המחשבים המסוגלת לעמוד מולה, אולם הדרמטיות בה נאמרו הדברים עלולה להביא לפתיחת מסכת חדשה של חילופי האשמות, להן היינו עדים כבר בקיץ בין יו"ר סאן ליו"ר מיקרוסופט.

סין מחזקת את הרשת

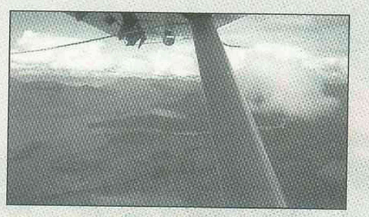
לא מכבר דיווחנו על התפתחויות בסין ביחס לאינטרנט, והנה אנו מגלים כי הממשל הסיני מעודד התחברות של בני המעמד הבינוני לרשת.

עם זאת, חשוב לזכור כי האינטרנט בסין היא קטנה מאוד בממדים סיניים (בערך 300,000 משתמשים) ותחת שליטה מלאה של הממשל, החל מההתחברות הראשונית, דרך התכנים המצונזרים וכלה בעובדה שכל מתחבר חייב להירשם במשטרה המקומית קודם להתחברותו.

למרות הכל, דומה כי הניסיון של הממשל לקבל שליטה נוספת על התושבים דרך האינטרנט אינו עולה יפה, שהרי הגבלה וצנזור האינטרנט אינם עובדים בטווח הרחוק (בני נוער הגולשים באינטרנט נפתחים לרעיונות חדשים והדבר מסייע להם בהקשרים של חופש הביטוי).

האינטרנט גובר על סוכני הנסיעות

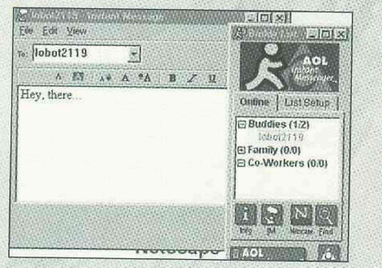
כמעט 14 מיליון איש לא ייעזרו השנה בעצותיהם של סוכני הנסיעות, ובמקום זאת ייעזרו ברשת הגלובלית כדי למצוא אתרים



ומקומות שכדאי לבקר בהם, לשכור חדרי מלון ומכוניות ולהשיג כרטיסי טיסה מוזלים.

יצוין, כי למרות שהיקף רכישת המוצרים ובכלל זה עסקאות תיור עדיין מוגבל ביותר, רבים מבין המטיילים נעזרים באינטרנט כדי לתכנן את הטיול ואת המקומות בהם יבקרו. אחרי הכל, הרשת מאפשרת לברר מפות דרכים, מועדי ביקור עדיפים, מועדי פסטיבלים שונים, שעות פתיחה של מוזיאונים וכו'.

נטסקייפ 4.04 – חדש בשטח



חברת נטסקייפ לא מפסיקה להציג בפנינו חידושים והמצאות. העדכון החדש הוא אולי לא ההמצאה הגדולה של העשור, אך ישנם מספר צעצועים חדשים שתמיד נחמד שיש ושיהפכו את החיים לקצת יותר קלים.

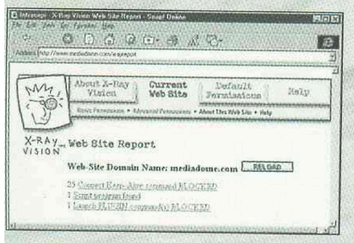
חלק מהחידושים הבולטים מיועדים דווקא למשתמשי AOL, שנוכחותה בארץ כלל לא מורגשת, ואחרים לכלל משתמשי האינטרנט. לטעמי, החידוש הבולט ביותר הוא תוספת המהירות לאפליקציות ג'אווה השונות, כך שבעת ההמתנה קצרה בהרבה מכפי שהיינו מורגלים בנטסקייפ 4.03 או בגרסאות הקודמות בכלל - זאת בעקבות שיפור אופן האתחול של האפליקציות בדפדפן.

תוספת חדשה לדפדפן הינה התמיכה בפורמט PNG - פורמט תמונות אשר קיים כבר זמן מה (בעיקר במחשבים נישאים) ומאפשר שמירת תמונות באיכות טובה יותר מ-JPG ובגדלים קטנים יותר מה-GIF, כך שבכל מקרה הוא גמיש יותר משניהם גם יחד. כמו כן, קיימת בגרסה החדשה תמיכה משופרת לסביבת אינטרה-נט (סביבת רשת פנים משרדית), המשפרת את העבודה מול מערכות נובל.

בנוסף, שופרה הגישה של תוכנת הדואר המצורפת ותוקנו בה מספר תקלות מינוריות מהעבר. באופן אישי, אני מסופק אם די בחידושים האחרונים כדי לטרוח ולהחליף את הגרסה הביתית הקודמת, אך אין ספק שחלק מהחידושים (בעיקר PNG) ישפיעו עלינו בעתיד.

בטיחות דרך רנטגן

כולנו שמענו וסיפרנו סיפורי זוועה על מה שאפליקציות החודרות אל מחשבינו דרך הרשת יכולות לעשות. ובכן, כעת ישנה תוכנה חדשה ומקפת שמיירטת אפליקציות ActivX (ההרסניות ביותר), בודקת אותן ואפילו יכולה לשנותן במידה שקיים חשש בטיחותי כלשהו. יצוין כי התוכנה אינה מטפלת באפליקציות ActivX בלבד, אלא מתמודדת גם עם ג'אווה, תוכנות עזר היורדות אליך וכו'. וכך, למרות שקיים חוסר נוחיות מסוים בזמן השימוש בתוכנה (לעתים דפים היורדים אליך עלולים לקבל עיוות כלשהו עקב עבודת התוכנה), אנשים אשר הבטיחות היא בראש מעיינם ירגישו מוגנים יותר מאחורי התוכנה.



אינטרנט

פינת המציאות

פרויקט קונטקט
http://sunsite.unc.edu/lunar/alien.html



על פי אתר זה מסתבר שזה לא מסובך מדיי ליצור קשר עם חייזרים, היות ויש מסרים מסוימים אשר קל מאוד לפענח. האתר מזמין את הגולשים לנסות לעשות זאת בעצמם.

חייזרים וחטיפת נשמות
http://www.cia.com.au/brough/

האם אתה יודע כיצד ניתן להתנגד ולהתגונן מפני חטיפות על ידי חייזרים? ובכן, כאן תמצא שיטות התגוננות מפי בעלי ניסיון.

UFO/Aliens
http://ufos.miningco.com

אתר גדול המכיל כתבות רבות בתחומים מגוונים, הקשורים בעצמים בלתי מזוהים ובעדויות ותיאוריות על חייזרים.

EMUFORA
http://www.logicnet.co.uk/emufora/main.html

פורום הדן בעסקי החייזרים, בעיסוקיהם ובכל הנושאים הקשורים בהם, הכל ב־WEB.

הומור חייזרי
http://freezone.com/kclub/aliens/aliens.html

אתר סאטירי על אספקטים שונים הקשורים בחייזרים.



מלכודת לחייזר
http://www.crl.com/~getalife/aliens.html

רוצה ללכוד חייזר? אולי כדאי שתקרא את מה שיש לאתר להציע.

מפגשים קרובים
http://www.hooked.net/~ufoman

אתר זה מכיל תמונות וכתבות העוסקות בחייזרים מנקודות מבט שונות, כולל דעותיהם של גולשים שונים.

חנות חוצנית
http://www.mostunusual.com/untindex.html



בחנות זו תמצא את המוצרים הייחודיים והנדירים ביותר הקשורים בחייזרים - הכל באיכות מיוחדת במינה.

יקום פארללי
http://ufo-hyway.com

אתר מדהים ביופיו שעוסק בנושא החייזרים מנקודת מבט אומנותית.



מפגשים מד־הימים
http://www.ah-mazing.cp,/encounters/

מפגשים מדהימים על פני ספינה בלב ים - אתר זה מוקדש לסמינר בן שבעה ימים הדן בנושאי חטיפות.



אתר החודש

ALL-STARS



לאחר תקופה בה לא בחרנו את אתר החודש שלנו, אנו חוזרים אל המסורת ומגישים לכם אתר אשר שווה התייחסות מיוחדת.

הפעם בחרנו באתר ALL-STARS, אשר למרות שמו עוסק בכוכבים ישראליים בתחומים השונים כמו טלוויזיה, דוגמנות, בידור, הומור וספורט.

כל דף של כל אחת מהדמויות שנמצאות כאן משקף פחות או יותר את פועלו ואישיותו של כל כוכב;

בדפים של **ליאור חלפון** ניתן למצוא פרטים ביוגרפיים קצרים הכתובים בהומור אופייני, שמשולב בלא מעט תמונות מהדמויות השונות שגילם בקומדי־סטור.

בדפים של **יעל בר־זוהר** ניתן למצוא תמונות מתקופת הדוגמנות שלה, וגם לשלוח לה מכתבי הערצה בתקווה שיהיה לה זמן לענות.

הדף של **מוטי דניאל** כולל סטטיסטיקות על משחקיו השונים והישגיו הספורטיביים.

דפים נוספים באתר הם אתרים של **סיגל שחמון, אלונה פרידמן, מיכל זוארץ, ליאור מילה, סנדי בר, בנות פסיה, משה פרסטר, נועה תישבי, סי הימן, נאור ציון, אלי דריקס ועוד רבים אחרים.**

האתר מבית היוצר של טל־טל (החברה שיצרה את וואלה) רק ממשיך לגדול ולצמוח וכפי שוודאי כבר הבנתם, ממש כדאי לבקר.

אינטרנט
להיות שם

מאת: עמית חסון־אלוני

האינטרנט או הרשת הן מילים שגורות בפי כל בסוף שנות ה־90'. כולם מדברים על זה וכולם רוצים להיות שם - אף על פי כן, לא תמיד כולם יודעים בדיוק על מה הם מדברים ומה בדיוק קורה שם... באינטרנט.

בארגונים מסחריים ולא מסחריים רבים כבר יש כתובת דואר אלקטרוני לצוות העובדים או למחלקות שונות, ואם הם לא נמצאים ב־World Wide Web, אז אין ספק שיש להם את הרצון או התכנון להיות שם מתישהו בעתיד הקרוב.

כל חברה מודעת לכך שהמתחרים כבר פתחו חזית ברשת הגלובלית המאפשרת גישה של 24 שעות ביממה, 7 ימים בשבוע - לקבלת מידע, רקע או ביצוע עסקאות. אחרי הכל, קהילת האינטרנט העולמית מונה כיום כ־40 עד 50 מיליון נפש, ואין ספק שזהו קהל שאי אפשר להתעלם ממנו, מה גם שקצב הגידול שלו מהיר ביותר.

למה ומדוע?

ישנן סיבות רבות לכך שחברות, ארגונים או אנשים פרטיים רוצים להיות ברשת, ומזה זמן רב, יצרנים שונים, בעיקר בתחומי הטכנולוגיה, רואים באינטרנט אזור תצוגה למוצרים, לטכנולוגיות ולפיתוחים החדשים שלהם. יתירה מזאת, בל נשכח שכיום ניתן לבצע עסקאות ישירות או עקיפות באינטרנט בין גופים מסחריים שונים או בין גופים גדולים לצרכן הבודד. חלק גדול מחברות הוצאה לאור, למשל, הבינו מהר מאוד את הפוטנציאל הגלום באינטרנט ומיהרו לצאת אל הרשת, כך שכיום כמעט לכל עיתון, מגזין או חברת טלוויזיה יש לפחות אתר אינטרנט אחד.

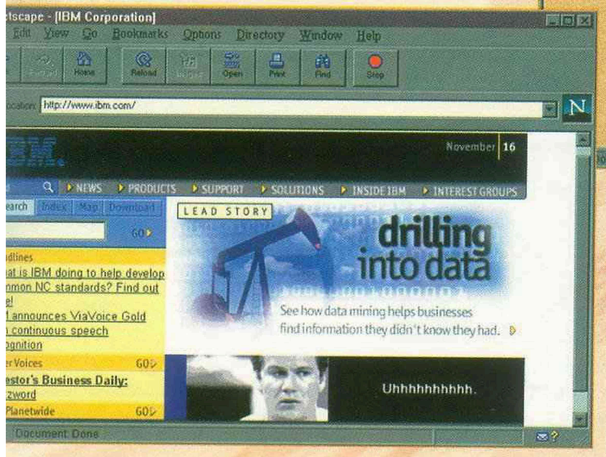


למרות היציאה המהירה אל הרשת, ניתן לראות כי חלק לא מבוטל של האתרים משעמם וחסר השראה עד כדי כך שהוא משפיע לרעה על תדמיתה של החברה. ואין עוררין שחברות רבות אשר אמורות להיות בחזית הטכנולוגיה - חברות אשר זקוקות למגע ישיר עם הצרכנים או כאלו הפונות לקהל של ילדים או בני נוער - חייבות להתאים את האתר לקהל היעד הרלוונטי, כך שאתר חסר השקעה או משעמם עלול לפגום בשנים של עבודה, פרסום או תדמית טובה.

אין זה פלא כי חברות אשר אין להן נגיעה ישירה בתחומי הטכנולוגיה מתקשות לפעמים להבין את כל נושא האינטרנט או שאינן מסוגלות בכלל לתפוס במה באמת מדובר. לדעתי, הבלבול וחוסר ההבנה גורמים להתדרדרות במוטיבציה להשקיע, כך שלעתים נותרות חברות ענק עם אתרים דלים ביותר או כלל ללא אזכור באינטרנט.

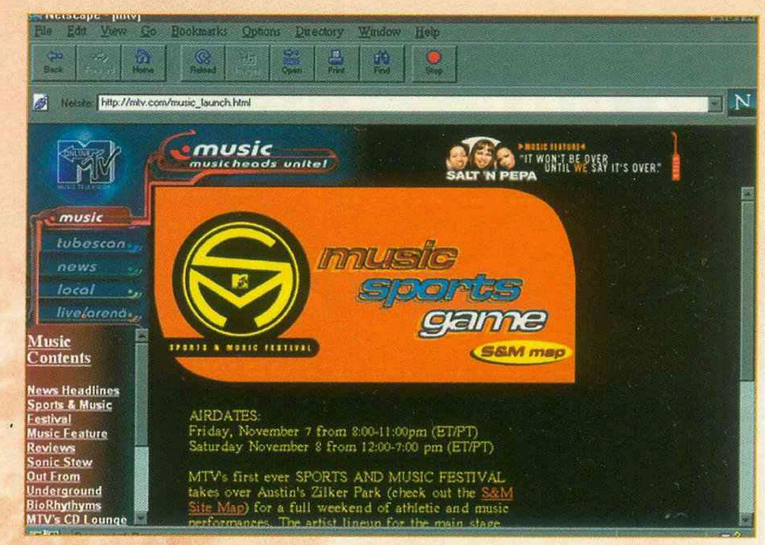
מא' עד ת'

בגלל אופיה של הרשת (או נכון יותר לומר של ה־WEB), אתה מתחיל באתר מסוים ועד מהרה מוצא את עצמך במקום שונה לגמרי אחרי שלחצת על מספר קישורים. בדרך זו, הגולש אינו זוכר תמיד היכן התחיל את מסעו, ואין ספק שהסבירות כי ירשום לפניו את



כתובותיהם של כל האתרים שביקר בהם היא נמוכה ביותר. על כן, בעת תכנון האתר, יש לקחת בחשבון את אלמנט הזיכרון ולבנות את האתר בצורה שתקל על הגולש להפנים בקלות את כתובתו המדויקת, כדי שיוכל לחזור אליו בעתיד אם ירצה בכך.

אם אינך רוצה שידלגו על האתר שלך בקלילות, כדאי שהוא יהיה מעוצב בצורה מושכת ומעניינת ושהתכנים יהיו מרתקים ושימושיים לקורא, כי חשוב לזכור שהתחרות



על עינו וזמנו של הגולש היא גדולה מאוד. ככלות הכל, כיום יש קרוב למיליון אתרים והקצב גדל בכ־5000 אתרים בשבוע.

ציבור הגולשים הוא ציבור הפכפך - כל הזמן מחפשים דברים חדשים ומעניינים יותר. אם האתר הוא משעמם או שאינו מתעדכן, הוא לא יזכה לביקורים חוזרים. אתר טוב - חייב שיהיה לו את הניצוץ ואת הייחודיות שלו, ואף אם נדרש לחכות מספר חודשים נוספים על מנת להשלים את המלאכה, מוטב לעשות זאת במקום להפיק אתר משעמם וחסר חיים ומבקרים. בכלל, האתר חייב להיות מוצלח בניסיון הראשון, היות וגולש מאוכזב לא יחזור יותר וביקורת רעה עלולה לגרום נזק ממשי.

אחרי שהאתר שלך כבר הוקם והצליח למשוך קהל גולשים, עליך לשמור עליו "חי" ולעדכן אותו מדי פעם, שהרי העמדת הדף כמו שלט בצומת דרכים פשוט לא תספיק. זכור, אנשים יחזרו אל האתר שלך רק אם יהיה שם משהו חדש לראות (ניצון כי יש אתרים אשר מתעדכנים על בסיס יומי כמו אתרי חדשות ואקטואליה, אחרים מתעדכנים אחת לשבוע או אחת לחודש, הכל תלוי בדחיפות המידע או בסוגו).

החדשות הטובות

החדשות הטובות הן, ששינויים ועדכונים הם דבר פשוט בדרך כלל - כאשר השלד בנוי, כל מה שיש לעשות הוא להחליף מספר טקסטים או להוסיף הירכיה נוספת. בקרב חברות רבות קיים הרושם כאילו יש צורך להחזיק צוות עובדים קבוע כדי להחזיק אתר המתעדכן מדי תקופה, אך הדבר אינו נכון.

בדרך כלל, 4 עד 15 שעות עבודה שבועיות עשויות להספיק לעדכונים השוטפים, שיכולים להיעשות על ידי חברה חיצונית או על ידי עובד שהוכשר לכך במיוחד (הכשרה פשוטה וקצרה). בכלל, ידוע כי חברות שונות, בעיקר בארה"ב, מעסיקות נערים המבצעים את העבודה מהבית לאחר שעות הלימודים ללא כל קושי.

3, 4 לעבודה!

כדי ליישם את הכתוב מעלה, יש להשתמש בכלים שונים החל מתכנות HTML דרך עיצוב גרפיקה וכלה בשימוש באנימציה וצליל - כל אלו תוך שילוב קונספט ייחודי ומעניין שיצור את האתר שעונה על כל הציפיות והדרישות ממנו. מידת המקצועיות הדרושה לביצוע משימה זו היא בדרך כלל גבוהה מההערכה הכללית, שכן מלבד כתיבת HTML ועיצוב יש לשמור את היצירות הגרפיות בגדלים קטנים, היות ואף גולש לא יסכים להמתין עד שגרפיקות בגדלים עצומים יירדו אל המחשב שלו.

אם כן, האינטרנט היא דבר חשוב וזאת כבר כל אחד יודע, אך אופן הנוכחות שם חשוב לא פחות. חברה או אדם הרוצים להיות באינטרנט רק על מנת "להיות שם", נדונים לכישלון מראש, ומוטב לתכנן היטב את הדברים כדי שהמאזן בין רווח להפסד ייטה לכיוון הנכון.



סדנת HTML

מאת: עמית חסון־אלוני

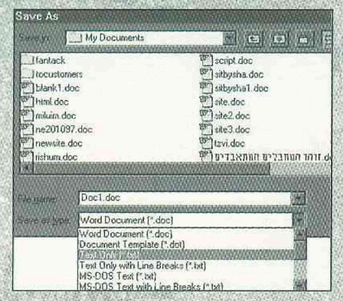
לאחר הפסקה ארוכה אנו חוזרים אל סדנת ה-HTML שלנו. לבקשתם של קוראים רבים, נרענן מעט את הזיכרון ונענה על מספר שאלות נוספות לפני שנמשיך לדון בנפלאות שפת ה-HTML.



לאורך כל התקופה בה התפרסמה סדנת ה-HTML, עלו שאלות רבות לגבי עבודה עם מעבדי תמלילים רגילים כמו Word ואחרים. ובכן, כאשר עובדים עם מעבדי תמלילים יש לשים לב לדברים הבאים:

1. עליך לעצב את הדף בדיוק כפי שאתה מעצב כל דף אחר.
2. כאשר אתה שומר את המסמך הקפד להשתמש ב-...SAVE AS או ב-שמור בשם... ולא סתם בשמור.
3. כאשר עולה חלון השמירה תבחין כי בחלק התחתון מופיעה אפשרות לבחור בסוג הקובץ (SAVE AS TYPE:) - כאן עליך לבחור ב-TEXT DOS או ASCII או TEXT ONLY או בכל דבר דומה המציין טקסט נקי.
4. במחשבי מקינטוש יש לשמור את הקובץ כ-TEXT.
5. כעת הקובץ שמור בצורה נקייה ללא כל התוספות של מעבדי התמלילים השונים.

בעיה נוספת שמשתמשים רבים נתקלו בה נגעה לעובדה שהקובץ לא נשמר בשם הנכון. זכור, סיומת הקובץ צריכה להיות html. או htm. וכך גם עליך לרשום כאשר אתה שומר את הקובץ. פרט לכך, שים לב כי הקובץ לא נשמר כ-somefile.txt או כ-somefile.html.txt או בכל צורה דומה שאינה somefile.html. במידה שהקובץ לא יישמר עם הסיומת הנכונה, הוא יוצג בדפדפן כקובץ טקסט רגיל ולא כקובץ HTML.



האם תגי ה-HTML חייבים להיות באותיות גדולות?

בהחלט לא. כתיבת תגי ה-HTML באותיות גדולות - מטרתה להבליט את התגים מהטקסט הרגיל הכתוב במסמך ולהקל על תיקון השגיאות הקיימות או על עבודות שיפור עתידיות.

איך אני גורם לטקסט להבהב?

ניתן לגרום לטקסט להבהב על ידי שימוש בתג <BLINK> ולסיימו על ידי </BLINK>, אך תג זה שייך לנטסקייפ בלבד ואינו עובד בהכרח בדפדפנים של חברות אחרות.

האם יש הבדל בין שימוש בסימון הקסדצימלי לצבעים לבין השימוש בשמות הצבעים?

מבחינת הצופה אין שום הבדל, אלא אם הוא משתמש בדפדפן ישן מאוד שלא איפשר להשתמש בשמות הצבעים אלא רק בסימונם ההקסדצימלי. מעבר לכך, יש לזכור כי בשימוש בשמות ניתן להגיע רק ל-16 צבעים, ואילו בשימוש בסימון הקסדצימלי ניתן להגיע ליותר משש-עשרה וחצי מליון צבעים.

האם יש תג HTML כלשהו המאפשר להכניס רווחים בין מילים?

כן, התג שמכניס מרווח אחד בין מילים במסמך HTML הוא: - ללא סימוני גדול מ...קטן מ...

איך מכניסים תמונות או אנימציה לאתר שלי?

המתן לשבוע הבא - אז נדגים הכנסת תמונות, אנימציה ומניפולציה של תמונות.

איך אמור להיראות הדף שלי?

הדף אותו אתה יוצר אמור לשקף אותך, ולכן רק אתה יכול להחליט מה הוא יכיל ואיך הוא ייראה. אולם יש מספר עקרונות שהופכים דף או אתר אינטרנט לטוב.

1. תציג משהו שמישהו רוצה לראות, לדעת או לקרוא. אם תוכן האתר אינו מעניין אין שום סיבה להגיע אליו.
2. שמור על מידע נגיש, מובן ומסודר. אל תייסר אנשים במסעות חיפוש מייגעים וצור הפניות ברורות ומובנות.
3. צור קשר עם הקוראים. ברגע שאתה יוצר איזושהי אינטראקטיביות עם הגולשים, אתה גורם להם לרצות לשוב לאתר ולשמור על המודעות לקיומו לאורך זמן.
4. עדכון הדף מדי פעם הינו גורם חשוב בשמירה על קהל הקוראים, שהרי ברגע שאתר נשאר סטטי למשך זמן ארוך אין שום סיבה לחזור ולקרוא שוב ושוב את אותם הדברים.
5. עיצוב מושך את העין תמיד יהווה יתרון, והוספת גימיק או אלמנט ייחודי יגרום לאנשים לזכור את האתר.



שאלה לעניין

אורי מכרמיאל: "לעתים אני מנסה להגיע אל אתר או אל דף שאני יודע שהוא קיים, אך עדיין אני מקבל תגובה כאילו הוא לא קיים."

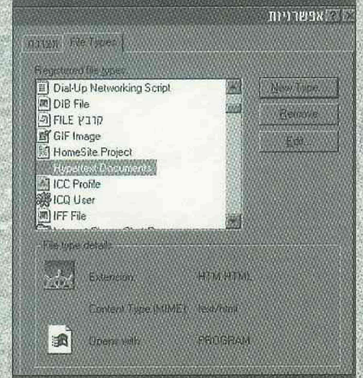


מספר הודעות השגיאה שעומדות בפני שרת אינטרנט הוא בדרך כלל מוגבל ביותר, ולכן ייתכן כי מקור הבעיה נעוץ בכך שהשרת אליו אתה מנסה להגיע הוא כל כך עמוס עד כי אינך מצליח להגיע אליו. ישנם שרתים אשר מוגבלים למספר מתחברים במקביל ואינם מסוגלים לקבל מתחברים נוספים באותו זמן, ולכן כדאי להמתין מעט ולנסות שוב לאחר מספר דקות.

אייל מחל-אביב: "האם ניתן לשלוח מכתבים בתצורת HTML?"

הדבר תלוי בתוכנת הדואר שלך (חלקן תומכות בכך וחלקן לא). זכור שעליך לוודא שגם תוכנת הדואר של המקבל מסוגלת לתמוך במכתבים בצורת HTML. במקרים כאלה, אני למשל, משתמש בטקסט בלבד.

עמית מהוד-השרון: "הורדתי את הנטסקייפ 4, אך כעת כשאני לוחץ על קובץ HTML עדיין נפתח הנטסקייפ 3 ולא ה-4 - איך פותרים את הבעיה?"



גש לסייר ה-Windows ובסרגל העליון בחר ב-תצוגה <<- אפשרויות... כעת בחר ב-File Types, מצא את Hypertext Documents וערוך אותו כך שיופעל הקובץ שאתה רוצה.

עופר מירושלים: "מדוע נדרש זמן רב כל כך לדפדפן לטעון דפים?"

משך הזמן שדרוש לדפדפן כדי לטעון דפי אינטרנט תלוי במספר גורמים - בגודלם, במיקומם, בעומס הקווים באותו הזמן ובמהירות העבודה שלך. רוב המעמסה, אגב, נוצרת בשל הגרפיקה שהיא למעשה רוב "המשקל" של הדפים. במידה שהדבר מציק לך מאוד, ניתן להורות לדפדפן להוריד את הדפים ללא תמונות, ורק כשתזדקק להן תוכל להוריד אותן.

מנחם מנצרת עילית: "איך ניתן לשמור מכתב לפני שאני שולח אותו?"

ראשית, כדאי לזכור כי כל מכתב שאנו שולחים נשמר בתוכנת הדואר האלקטרוני שלנו, בדרך כלל בספרייה שנקראת send items (שם הספרייה משתנה לפי תוכנות הדואר השונות). לפני המשלוח ניתן לשמור את המכתב מחוץ לתוכנה הזו על ידי הפניה ל-File <<- Save.



אנו מודים על המכתבים והשאלות הרבות שמגיעים אלינו. נשמח לקבל תגובות, מכתבים, המלצות ושאלות נוספות בתא הדואר האלקטרוני:
interwiz@shani.net

CD
משחקי תפקידים

מאת: אורי אבוניל

"עשרות שנים אני נע בין 5 העולמות של אטרוסיטי - אוגר כוחות, פותר תעלומות, אוסף קסמים, רוכש ידע ונלחם ביצורים זדוניים - הכל בחיפוש נואש ומתמשך אל הקרב האחרון עם אדון המוות עצמו..."

זוהי תמצית עלילתו של משחק חדש שהוציאה לאור חברת GT בשיתוף חברת RAVEN - שלכב הסכר לטובה מהמשחק המצליח HEXEN והמשכו העדכני HEXEN 2.

הפעם מדובר במשחק תפקידים תלת ממדי המתרחש כולו בסביבה דמיונית לחלוטין, ועליך לבחור באחד מתוך ארבעה לוחמים כדי להגיע אל אדון המוות עצמו (לורתין) ולשים קץ לקללה בת אלפי השנים שהוטלה עליך.

כל אחד מארבעת הלוחמים הוא בעל תכונות וכוחות שאופיינים לו, ויש לו כלי נשק ייחודיים כמו גם קסמים שונים, כך שאלו החזקים בקסמים חלשים בכוח ולהיפך (בדיוק כמו בדיאבלו).

לאחר שתבחר באחד מתוך הארבעה תשלח אותו אל העולם הראשון (אחד מתוך חמשת העולמות שעליך לעבור), שם תפגוש את האוראקל שילווה אותך במסע הקשה וידריך אותך אל עבר העולם הבא.

כל עולם שונה מקודמו ובעל מאפיינים ייחודיים - החל מעולם ביבים שם שוכנות מפלצות מעוותות ויצורים משונים ועד לקטקומבות שם מסתובבים שדים איומים. המפלצות שתפגוש בדרכך נתונות לשליטת כוחות האופל ולשליטתו של לורתין, כאשר בכל עולם תפגוש מפלצות שונות שמטרתן לפגוע בך. כמו כן, הציב לורתין שערים שדרכם הוא יכול לשגר מפלצות נוספות ועליך למצוא שערים אלה ולהשמידם.

בכל עולם ישנם מבוכים רבים שתצטרך לעבור - המבוכים עצמם די קלים ולא תבזבז זמן רב בחצייתם, מה גם שהמבט על השחקן עילי (בדיוק כמו במפות של DUKE ו-DOOM).

בהקשר זה, ראוי לציין שמבחינת השליטה בשחקן, אתה שולט במבט עילי במשך כל המשחק, כך שזווית הראייה נשארת קבועה לאורך כל המשחק. לטעמי, זה רעיון מצוין אם צריך לעבור מבוכים, אבל מונוטוני מדי כשמבינים שזוהי זווית הראייה היחידה לאורך כל ההרפתקה - תאר לעצמך לשחק את DUKE דרך המפה כל הזמן...

המשחק עצמו רווי אלימות, והדבר מתבטא באנימציית הקרבות - לא פעם תראה בדייקנות כיצד חותכת חרבך יריבים כאילו היו עשויים מחמאה, ואין צורך לתאר כיצד הם נראים לאחר מכן (בחו"ל מומלץ המשחק לבני 17 ומעלה!).

הגרפיקה במשחק פשוטה, אך הוא תומך בכרטיסי מסך תלת ממדיים שבהחלט מוסיפים לצד הוויזואלי ומקלים עליך בהתמצאות ובשליטה. מעבר לכך, האנימציה זורמת ויורדת לפרטים והפס-קול והאפקטים מוסיפים לאווירת המתח והאימה, כמו גם לשחרור מיותר של אדרנלין לזרם הדם (כמובן רק למי שממש "ננגס" למשחק).

בגדול, הייתי אומר שזהו בהחלט משחק טוב אחרי שמתרגלים לזווית הראייה ואם משתמשים באופציית ריבוי המשתתפים.

דרוש כרטיס מסך בעל 1 מגה זיכרון לפחות (4 לכרטיסי מסך תלת ממדיים) וכרטיס קול תומך DIRECTX.

CD בידור

השירים המשחקים

עם עוזי חיטמן

לראשונה בישראל, מציגה חברת "קלאסי די" מבית אורנית תקליטור מולטימדיה לילדים בגיל צעיר מאוד (בני 2-6), אשר מכיל פיתוח חדשני המשלב בין אנימציה לווידאו.

בתקליטור מגיש ושר עוזי חיטמן את מיטב שירי הילדים עליהם גדלנו (ביניהם שלאגרים היסטריים כמו "אלוהים שלי", "נולדתי לשלום", "השירים המשחקים" ועוד). וזאת, תוך כדי משחק בדמויות האנימציה המרכיבות את המסכים השונים, כאשר בפועל, בלי הכנה מוקדמת ובמפתיע, מופיע עוזי חיטמן ומגיש את השירים על גבי סרטי וידאו המהווים חלק בלתי נפרד ממסך האנימציה.

מסכי ההתרחשות

הילדים ילמדו את השירים המוכרים והיפים בעזרת ארבעה מסכי התרחשויות: חדר הילדים, הלונה פארק, החווה וחצר בית הספר.

בכל אחד מארבעת המסכים ניתן לבצע כמה פעולות מפתח:

- להשתתף במשחקים האינטראקטיביים וללמוד שירים.
- לשיר בקאריוקי, כאשר מילות השירים תופענה בתחתית המסך בעברית או בעברית פונטית (מילים עבריות הכתובות באותיות אנגליות) המיועדת לילדים בחו"ל. יצוין כי גם כאן מנשק השליטה נשאר פשוט ומבוסס על "הצבע ולחץ",

כאשר קליק אחד מעביר את המסך מהאפשרות הרגילה לקאריוקי ובחזרה.

- להשתתף במשחק הרכבה חדשני שמטרתו לשפר את התפיסה הצורנית ואת יכולת הזיכרון (לחיצה על כפתור המשחק תעלים את הדמויות מהמסך ורק צילן יישאר, ובשלב זה יצטרך הילד למקם את הדמויות במקומן המקורי בעזרת "הקלקה" פשוטה על העכבר).



- לצבוע את המסך באמצעות עזרים צבעוניים ולהוציא פלט הדפסה של יצירת האמנות האישית.



הוכחה נוספת למידת הידידותיות של התוכנה מתבטאת באמצעות קריינית הרצף, שתדבר אל הילדים בכל שלב ותסביר להם היכן הם נמצאים ואילו אפשרויות עומדות בפניהם. כמו כן, יינתנו למשתמשים פידבקים חיוביים כמו קריאות עידוד ודרבון כשהעניינים מתחילים להסתדר.

אופציה נוספת וחשובה לא פחות היא האפשרות להפעיל את התקליטור, כך שכל השירים יושמעו ברצף, בזה אחר זה, והמסך יגיש את האנימציה ואת קטעי הווידאו של עוזי ללא התערבות מצד הילד, שפשוט הופך לצופה אם הוא עייף מדיי או אם צריך להרגיל אותו לפעילות.

התוכנה עצמה מותאמת למחשבי PC, למחשבי MAC, לחלונות 95 ולחלונות 3.11, וכדי שהכל יהיה ממש נוח ופשוט, מופעלת תוכנית "הפעלה אוטומטית", וכל מה שמתבקש הוא להכניס את ה-CD לכונן, ולחכות שהתמונות יעלו על המסך.

ועוד משהו!

- **המאייר והאנימטור הראשי של התוכנה הוא אלכסנדר (סשה) גייפמן, אנימטור "קומפי" לשעבר והאיש שיצר את אחד מסרטוני הפרסומת של "במבה".**
- **התקליטור יופץ בכל חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים, על ידי "באג מולטיסיסטם" במחיר של 169 ש"ח לצרכן.**
- **מצורפת במתנה קלטת אודיו ובה כל השירים המופיעים בתקליטור ומבוצעים על ידי עוזי חיטמן.**

שיחות עם מורגן לה־פיי

משבר גיל העמידה

מאת: ערן בן־סער, אבי סבג, אסף ארבל וגיא הילטון

באותו בוקר מר וגורלי (שעמד בניגוד מוחלט לערב הגשום, הסגרירי, אך המשעמם לחלוטין שהיה לפניו), נמנמנו אבי ואני על הספה של מורגן. מכיוון שאלוויס, חתול וזמר בדימוס, החליט להשחיז את ציפורניו על כף רגלי השמאלית, זכיתי לצפות במחזה נדיר אשר שופך אור נוסף על המסתורין האופף את מורגן.

מורגן ניגשה בהליכה בטוחה אל המראה הפינתית. היא נעמדה מולה ופרסה בכל יד פוסטר קטן - ביד שמאל החזיקה פוסטר של יעל בר־צוהר וביד ימין החזיקה פוסטר של סנדי בד.

מורגן כחכחה בגרונה ושאלה "ראי ראי שבפינה, מי יותר יפה אני או אלו שבתמונה?"

מורגן נעצה מבט בראי, הראי נעץ מבט במורגן, מורגן **נעצה** מבט בראי, הראי **נעץ** מבט במורגן, מורגן שבה **ונעצה** מבט בראי, הראי התחיל להזיע. "את! בטח את!" הבטיח לה הראי, "מי אם לא את! רק את! מורגן, מורגן, מורגן, מורגן," הראי החל לנפנף בדגלים ופונפונים, כמו שרק ראי שחושש לחייו יכול, "תנו לי מס! תנו לי וו..."

"אה, שתוק!" אמרה לו מורגן והפכה אותו למלחייה. זרקתי את אלוויס על אבי ורק לחש העתקה זריז מצד מורגן הציל אותו ממטח כדורי המגנום של אבי חישן.

"אבי, קום." אמרתי.

"מה השעה?" שאל אבי ונצר את נשקו.

"מה זה משנה?" שאלה מורגן, "למי באמת איכפת? רובכם תמותו בסוף ממילא." המכשפה הסתובבה והלכה למטבח.

"זה נכון?" שאל אותי אבי בלחש.

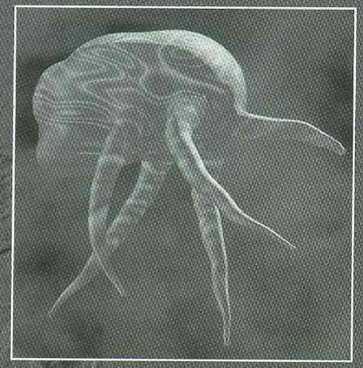
"מה נכון?"

"שנמות בסוף."

"אל תהיה דביל. מלחיות לא מתות, הן רק מתחלפות."

קמתי ועקבתי אחרי מורגן אל המטבח.

מצאתי את הקשישה יושבת על הכסא הפינתי וקוראת בעיתון.



"משהו חדש?" שאלתי.

"ערן, אתה חושב שאני אקדמאית?" שאלה מורגן.

"???"

"ברצינות, מה אתה חושב?"

"בואי נראה, את דוברת כל שפה בעולם, יודעת הכל על דברים שאני עוד לא יודע שיש מה לדעת עליהם בכלל, ואפילו על כמה דברים שלא בטוח שיש, אפילו על דברים שעל..."

אבי נכנס למטבח, "תגידו, מהי מהירות התעופה הממוצעת של ציפור דבק תלת־ראשית בעלת כנף פגועה מנזקי גשם חומצתי ורגל תותבת באטמוספירה של כוכב מטיפוס ג'י -45ביום גשם קליל?" וניגש לשתות קולה.

"שלושים ואחת נקודה שבע קמ"ש, אבל זה לא יכול לעזור לי עכשיו." אמרה מורגן.

"רואה?" אמרתי.

"תגידי, מה את קוראת שם בכלל?" שאלתי.

"מודעות דרושים." אמרה מורגן.

אבי נתן הדגמה יפה של המזרקה בכיכר דיזינגוף והוסיף כמה אלמנטים משל עצמו, בעיקר על הקיר ממול. "מה?"

"אתם חושבים שאני יכולה להיות גננת?" שאלה מורגן.

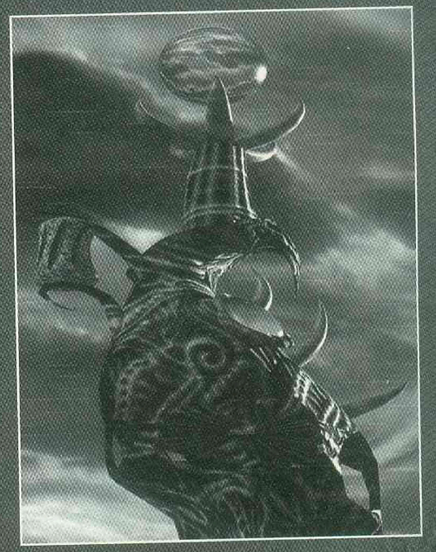
ניסיתי לא לדמיין את זה, לאבי לא היתה בעיה, "כמה זה כבר קשה לשמור על שלושים מלחיות?" הוא תהה.

צעדתי אחורה כדי לא להיפגע מהריקושט, אבל כלום לא קרה.

אבי גירד בראשו באכזבה, "מורגן, אני עדיין לא מלחייה."

"או," אמרה מורגן, "מחפשים חוקרת בצוות אנטיביוטיקה למו"פ אנליטי. צריך תואר בכימיה, שליטה בעברית ובאנגלית וידע טכני."

"יש לך תואר בכימיה?" שאלתי והזזתי את מבחנות הניסוי בהם גידלה מורגן שיחי



למלם חצבני.

"אני חושב שאם תרצי תשלטי בכל עברי או אנגלי שרק יבוא לך." תהה אבי בקול רם, "אבל אני לא בטוח בקשר לידע הטכני".

הוא ניגש אל ברז המים של מורגן שתוקן על ידה בראשית השנה שעברה, פתח את הברז, משך את הידית הגדולה שבקצה המתקן שליפף את הברז, חיבה שגלגלי מכונת המזל ייעצרו וצהל כששלושתם הראו דובדבנים. מים יצאו מהברז.

"וואו, בניסיון אחד!" וטס למלא טוטו.

"מה פתאום את מחפשת במודעות דרושים?" שאלתי.

"מהנדסת גרעין לא כדאי לי," מלמלה מורגן מותחת לאף, "מאז צ'רנוביל אני לא מתקרבת לדברים הקטנים האלה. איך קראו להם?" היא הרימה את הראש והתאמצה להיזכר.

"על מה את מדברת?" שאלתי בדאגה, "אם את צריכה לעשות כסף, את **יכולה לעשות** כסף."

"אוי, מעצבת דגי סושי עדינים לאירועי היי־סוסייטי, זה אפילו בא עם רכב צמוד."

"מה?" אמר אבי והניח שני קרטוני פיצה על השולחן, "ממתי הפכת לצפונית?"

"אנחנו ברמת אביב ג', זוכר?" אמרתי לאבי, "למה פיצה?"

"בגלל הפחמימות, החלבונים, הוויטמינים, הגבינה הצהובה והדבר האדום הקטן הזה באמצע." אמר אבי והרים אחד בתהייה.

"היי, נערת שליחויות, זה רעיון!" אמרה מורגן, "יש לי טוסטוס."

"מורגן, יש לך מטאטא עם גלגלי עזר." טענתי.

"ואני חושש לחשוב מה יקרה למי שלא ייתן לך טיפ." אמר אבי ונגס בפיצה, "הופ! עבר לי החשש."

מורגן זרקה את מודעות הדרושים בגועל, "אין שום דבר שאני יכולה לעשות!" פניה רעדו באופן מדאיג, "אני חסרת תועלת!" היא פרצה בבכי היסטרי וטמנה את ראשה בידיה.

אבי ואני הבטנו במורגן ומהכיס שלי נפל ציק המשכורת מוזיו. היקום עצר נשמתו בתדהמה, אני ואבי התחבקנו וחיכינו לסוף העולם. "אני אוהב אותך אבי!" צעקתי בעיניים עצומות.

"תעוף ממני!" צעק אבי ודחף אותי לעבר המקרר.

"אני אוהב אותך, מקרר!" חיבקתי אותו. המקרר החזיר לי חיבוק אוהב, "הררר, גרר, מרר, ערן!" צעק המקרר באימה.

אבי שלף שני אקדחים מחגורתו (שלושה אחרים נפלו ארצה), הוא בשום פנים באופן לא עמד להיכנע.

במקום אחר בגלאקסיה פקח משהו עם טיפה יותר מדיי עיניים והרבה פחות מדיי שיער את כל עיניו ובהה ביקום בתדהמה. "זה לא יכול להיות." הוא אמר ולחץ על כפתור האזעקה. הוא שלף מהמחשב הגדול את קובצי תוכניות הקרב הגדול שגנרלים מבני גזעו, וגם מכמה גזעים אחרים, עמלו עליהם שנים.

מכל המסדרונות נהרו יצורים רבים כמוהו אל חדר הבקרה הענק ובהו בסירנה שעמדה דומם מיליארדי שנים. "רבותיי," הכריז היצור, "עברנו לכוננות עליונה: מצב צהוב ודביק עם נקודות ירוקות שש. שזה רבותיי, הרבה יותר חמור ממצב אדום־בי־ללא כל גווני רקע שצץ לפני חמש מאות אלף שנה, ואפילו הרבה יותר חמור ממצב לבנדר זרחני עם גרעיני שומשום מטוגנים שכמעט שהביא עלינו את הקץ לפני שישים מיליון שנה. רבותיי זהו הדבר האמיתי, זהו הדבר לו חיכינו כל הזמן הזה!"

"מה?" שאלו חלק מהיצורים, "האם אמפריית וואן־צאן־כאן פתחה במתקפה?"

"מה?" שאלו אחדים, "האם הקוסמוס נתקל בשדה אינפנטיליות דחוס?"

"מה?" שאלו אחרים, "האם חור שחור ענקי מאיים לבלוע את זמרת האופרה הנודעת בלה־טיבה־דה־לה־לגונה?"

"מה?" שאל אחד אחרון, "האם ביטלו את ארוחת הערב?"

"לא רבותיי," אמר היצור שהפעיל את האזעקה, "זהו הסוף האמיתי - הנבואה עומדת להתגשם! אחרית הימים בפתח! מורגן לה־פיי עוברת את משבר גיל העמידה!!!"

בוויז הבא יהיו פיצוצים שלא מהעולם הזה, וחלק שכן, אבי יעשה את הלא ייאמן (כרגיל), מורגן תחליט על גורל כל הבריאה, אני אתחבא כפחדן לאורך כל הפרק, וגיא, מה עושה גיא?

אומנות הקסם

הכבוד של I.C.E

מאת: אבי סבג

המדריך לקסם המהות (ESSENCE COMPANION) הוא ספר הרחבה חדש ל-RMSS (אשף התפקידים בהוצאתו החדשה), שמציב סטנדרט חדש לשיטות קסם במשחקי תפקידים.

המהות, אנרגיית הקסם המסתורית שבה משתמשים הקוסמים כדי לכופף את חוקי הטבע, הייתה ונשארה אחת התעלומות הגדולות ביותר. יותר מהקסם הכוהני המבוסס על אמונה או המנטליזם המבוסס על שליטה עצמית, היוותה המהות נושא למחקר של מאות אלפי קוסמים וחוקרים במשך עשרות אלפי שנים. התוצאה של שנות המחקר מתבטאת ב -5אסכולות הקסם, אשר כל אחת מהן מציעה דרך שונה לשלוט באנרגיה, בהשפעותיה ובפילוסופיית חיים שונה לחלוטין.

העשבנות

העשבנות היא אחת משלוש האסכולות שדורשות זרזים לשם הטלת הקסמים, וכמו שתי האחרות, מנצלת התורה הזו את העובדה שעצמים מסוימים הם בעלי משיכה קבועה כלפי תחום קסם כלשהו ומכילים כמות מסוימת של מהות בתוכם.

כל עצם מתאים להטלת קסמים מתחום מסוים ואף מספק חלק מנקודות הכוח(P.P) הדרושות להטלה, תוך שימוש בזרזים מתחום הצומח בהתאם לדרישות הקסם. יתרונות האסכולה נעוצים בכך שהעשבן לא צריך לדבר או לבצע תנועות בזמן ההטלה ובעובדה שזרזים צמחיים קלים יחסית להשגה. מאידך, החסרונות העיקריים נעוצים בעוצמתם הנמוכה של הזרזים הצמחיים ובעובדה שתמיד יש לחדש את מלאי הזרזים.

קסם הבשר

אסכולה זו דומה מאוד לעשבנות, אך נבדלת מהאחרות בכך שהזרזים המשמשים את קוסמי הבשר הם מעולם החי, כלומר חלקי בעלי חיים, מפלצות ודמויי אדם למיניהם.

על הקוסם להשיג את מבוקשו באמצעות עריכת ניתוחים בבעלי חיים, והדבר הנורא ביותר הוא שככל שהחלק טרי יותר כך גם גדל כוחו; זו, אגב, הסיבה שישנם סיפורים רבים על הקרבת בעלי חיים ואדם כחלק מהטקסים של קוסמים אלה, מה שהוציא להם שם של רשעים צמאי דם. היתרון העיקרי הוא שאין צורך לדבר או לבצע תנועות במהלך ההטלה וכן שהזרזים הם עוצמתיים יחסית. מאידך, החיסרון העיקרי מקורו בקושי להשיג זרזים ולשמרם.

קסם הקריסטלים

זוהי האסכולה האחרונה המשתמשת בזרזים לקסמיה. הקריסטליסטים מנצלים את המהות האגורה בתוך הקריסטלים, אך שלא כמו באסכולות הקודמות, הקריסטלים לא מתכלים לאחר ההטלה, ובאמצעות טעינה מחדש של הקריסטל יוכל הקוסם להשתמש בו לאורך זמן.



לכאורה מדובר ביתרון עצום, אך אם הקריסטליסט לא מבזבז את זמנו בחיפוש אחר זרזים, עוצמתו מוגבלת לקיבולת של הקריסטלים שברשותו ולכמות נקודות הכוח שניתן לשאוב מהם. עוד יצוין כי גם הקריסטליסט לא צריך לדבר או לנוע, אך בניגוד לאחרים, עליו לדאוג לזרזים שלו היות והם בעלי ערך כספי רב ומהווים מטרה לגניבות.

קסם המילים

כאשר ראשוני היצורים התבונתיים החלו לדבר הייתה לכך השפעה רבה על המהות, ורק הגייה של מילים בשפה העתיקה והראשונית יצרה תופעות קסומות. עם זאת, לאורך ההיסטוריה נוצרו ונמחקו שפות, עד כדי כך שכיום קיימים רק שרידים ורסיסים של אותה שפה קדמונית והם מפוזרים בין השפות והניבים השונים בעולם.

וכך, ככל ששפה עברה פחות שינויים לאורך השנים, כך גם שמרה על עוצמה רבה יותר ביחס למהות. כתוצאה מכך, קוסם המילים תמיד לומד שפות נוספות ומחפש אחר תרבויות אבודות כדי להגיע קרוב ככל הניתן לשפה הראשונית ולהגדיל את עוצמתו. הצורך ללמוד ולחקור כדי להתחזק, כמו גם העובדה שכדאי לדבר באופן ברור, מהווים את חסרונה העיקרי של האסכולה, כך שמנגד, היתרון העיקרי נעוץ במהירות הרבה שבהטלת הקסמים בשיטה זו.

הקסם התנועתי

זוהי אולי אסכולת הקסם הפשוטה והמוקדמת ביותר , שבה קוסם התנועות מסוגל לעצב את המהות לצורה הרצויה לו וליצור אפקט קסום, על ידי ביצוע תנועות מסוימת. ככל שהקסם חזק ומורכב יותר, כך הופכות התנועות למסובכות וקשות יותר להבנה למרות שצופה מהצד עלול שלא להבחין בדבר.

פרט לכך, קיים קושי מסוים בלימוד האסכולה (כמעט שלא ניתן ללמוד אותה מספרים) ובדרך כלל יש צורך במורה. מנגד, יתרונה העיקרי הוא בכך שאין צורך בזרזים ובדיבור, אך אם הקוסם יהיה קשור או תפוס בצורה כלשהי הוא לא יוכל להטיל את קסמיו.

ועכשיו לשה"מ

כל שה"מ יכול להחליט כיצד ואם בכלל הוא משלב את האסכולות בעולם שלו, כאשר שימוש באסכולות משנה את חוקי הקסם הכתובים ב-SPELL LAW.

ניתן, למשל, להחליט שכל הקוסמים בעולם ישתמשו אך ורק בקסם המילים או שחלוקת האסכולות תהיה על רקע תרבותי, כך שהעמים הברבריים יעסקו בקסם הבשר והעשבונות, נוודי המדבר ילמדו את קסם המילים ותרבויות מזרחיות העוסקות באומנויות הלחימה יסתמכו על קסם תנועתי. אפשרות נוספת היא להחליט, למשל, שהאסכולות ייקבעו לפי המקצועות השונים של מטילי הלחשים וכו'.



מסייעות - כיצד יוצרים אותן ומהן מסוגלות לעשות.

עוד במדריך, שלושה מקצועות חדשים המשתמשים בקסם המהות: קוסם הרונות, מעצב המנה והלוחם-קוסם יחד עם שש רשימות קסם חדשות וייחודיות לכל מקצוע. מלבד זאת, יש עוד 16 חבילות הכשרה הקשורות בשימוש בקסם המהות - חבילות היוצרות אפשרויות שונות לבניית דמויות מיוחדות, כגון: מומחה השדים, המגונן, ארקנומאנסר (קוסם העכבישים), מאלף החיות ועוד.

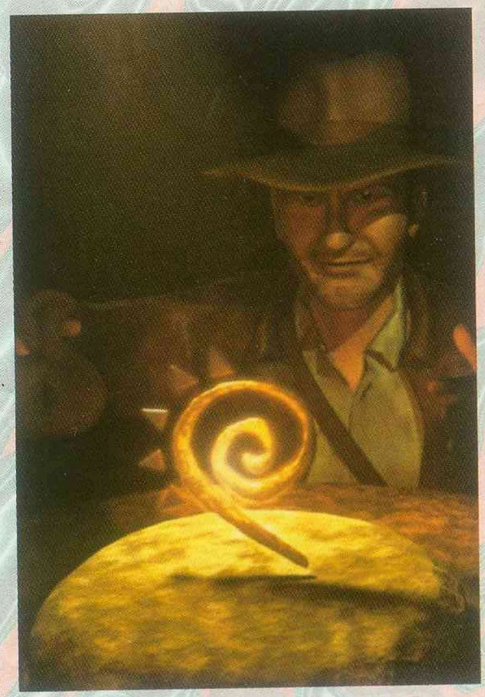
לחלק מהדמויות יש רשימות קסם ייחודיות המתאימות לאופי הספציפי של כל חבילה שכזו, וכדי להשלים את התמונה המקיפה על עולם המהות מופיעות בספר עוד כ-20 רשימות קסם פתוחות וסגורות.

אותן אופציות חדשות שמאפשרות שילוב של מקצוע וחבילת הכשרה, שכל אחת נותנת גישה לרשימות קסמים ייחודיות המתאימות בדיוק לאופי של הדמות שבחרת יחד עם השתייכות לאחת מאסכולות הקסם, יוצרות דמות מעניינת במיוחד והופכים את השימוש בלחשי המהות להנאה אמיתית.

בסופו של דבר, העושר של הקסם יוצר אווירת פנטזיה משגעת, וכפי שציינתי, מה שבהוצאה הקודמת היווה נקודת חולשה הופך ב-RMSS לאחד משיאי המשחק.

הפיכת החולשה ליתרון

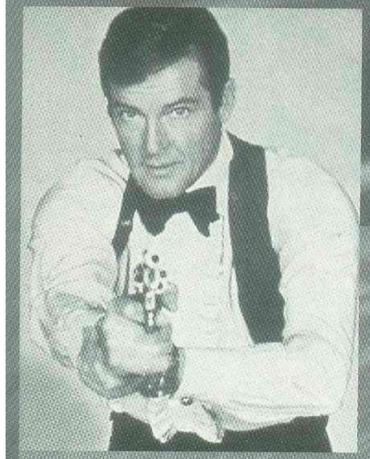
הכנסת האסכולות למשחק יוצרת גיוון ועניין והופכת את מה שאולי הייתה אחת מנקודות החולשה של השיטה לאלמנט מהנה. לטעמי, הן יכניסו הרבה עומק לדמויות המטילות לחשי מהות ויתנו כיוונים חדשים להרפתקאות, כמו חיפוש אחר זרזים חדשים או מסע לשבטים אבודים כדי ללמוד את שפתם.



בנוסף, מכסה המדריך גם את חוקי הקסם הפולחני ומציג תיאור מפורט ביותר של כל מרכיבי הפולחן - מהן ההשפעות של אורך הפולחן, השפעות החומרים השונים בהם משתמשים הקוסמים, כמו גם השפעות כישרונות ותחומי ידע שונים על מידת ההצלחה. בנוסף, יש כאן תיאור מפורט על חיות

לעיניך בלבד

מאת: שבי בגיל



א' הביט במראה בסיפוק, אפילו אמא שלו לא הייתה מזהה אותו. לרגע הוא התעכב כדי לנסות ולמנות את כל הזהויות שלבש במשך השנים אך, הפסיק עם זה כשהבין שהכל חסר סיכוי.

א' זרק עוד מבט אחד בראי רק כדי לבדוק אם הוא זוכר מיהו באמת ויצא מהמכונית. בצדה השני של המדרכה שכב על הרצפה סוכן במסווה של שיכור ולצדו היו עוד שני אנשים שמעולם לא ראה. א' טיפס במדרגות ונכנס לבניין השגרירות, הכניס את ידו לכיס המקטורן וידו פגשה במתכת הקרה של מכשיר הציטוט הזעיר.

אמנם השנים "הטובות" של המלחמה הקרה כבר מאחורינו, אך די בהקרנה מחודשת אחת של אחד מסרטי ג'יימס בונד כדי להזכיר לנו עד כמה התגעגענו לקלאסיקה של סרטי הריגול.

אלפי סרטים, ספרים וסדרות טלוויזיה נכתבו בסגנון שהיה ונשאר אחד הפופולריים ביותר - אותו עולם סודי של סוכנים חשאיים המצויים בסכנה מתמדת, של מרדפים ומעקבים תוך שימוש בפטנטים מדליקים. כל אלו היו ונשארו בסיס מצוין למשחק תפקידים טוב.

הצמא לידע...

מה שהתחיל את הכל היה הצורך של כל מצביא ומנהיג במידע עדכני ומדויק על אויביו - מה הם מתכננים, מה גודל כוחם הצבאי, מהו הנשק הסודי שהם מפתחים. היכן ממוקמים המרכזים האסטרטגיים וריכוזי הכוחות שלהם וכו'. עם הזמן התרחב תחום הפעילות מעבר להעברת מידע גרידא, והסוכנים החשאיים החלו לבצע מבצעים מיוחדים כמו חיסולים או חטיפות של אנשי מפתח, השמדה של מטרות אסטרטגיות, השפעה על מדינאים באמצעים שונים ואפילו יצירת תסיסה בתנועות מחתרתיות שבמדינת האויב.

כל הפעולות האלה היו חייבות להתבצע באופן חלק כך שלעולם לא יהיה ניתן להוכיח שמדינה כלשהי אחראית להן. התוצאה הייתה יצירת הריגול הנגדי שמטרתו מציאת סוכני אויב בשטח המדינה שלך, כך שנוצר מעגל של ריגול וריגול שבנגד במעין משחק חתול ועכבר שלעולם לא נגמר.

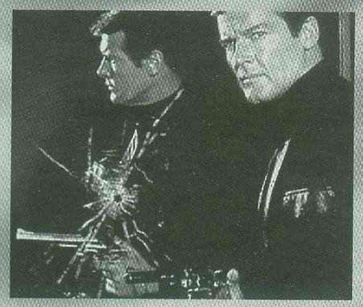
בתור ז'אנר עצמאי למשחק תפקידים פותח עולם הריגול אין סוף אפשרויות, אך הוא מחייב מידה מסוימת של הכנה מראש, מפני שהקפדה על פרטים היא אחד המאפיינים החשובים של התחום.

בונים עולם

הצעד הראשון הוא בניית העולם - בדרך כלל מדובר במערכה בהווה ובעולם האמיתי, אך ניתן על בסיס זה לערוך כמה שינויים המוסיפים עניין. באופן אישי, אני מעדיף אלמנטים פחות צפויים כמו תאוריות קונספירציה, שמועה או פארנויה כלשהי, אשר משפיעות במהירה על סוכנויות הביון אשר אינן כפופות לשום חוק, עומדות מאחורי מעשי חיסול, מסתירות מידע מהציבור ומהממשל ובכלל מצטיירות כמפלצות.

אפשרות שנייה היא שינוי הזמן, חזרה לשנות המלחמה הקרה או קפיצה לעתיד הקרוב, כדי לשחק בעולם כמו מרוצללים או אפילו יותר קדימה, כדי לשחק סוכנים של המורדים במערכה של מלחמת הכוכבים.

אפשרות שלישית היא להמציא סוכנויות בהתאם לאופי הרצוי על ידי השה"מ, כדי לא להיות מוגבל בתחומי פעילות מצומצמים כמו, למשל, המשרד למחקרים חשאיים (ממ"ח) שמתמחה במבריחי נשק וטכנולוגיית גרעין ומונע את הפרת מאזן הכוחות במזרח התיכון.



האפשרות הרביעית היא מציאות חלופית - השנה היא עדיין 1997, אלא שחייזרים מבקרים פה מדי פעם וגם יש פעילות ענפה של ערפדים, אנשי זאב, וכל מיני שדים ומפלצות ממישור קיום שכן. אולי הממשלה יודעת ומכחישה, אולי יש איזה ארגון טרור שכדת ברית עם השטן במטרה להשתלט על העולם, בקיצור X-Files במינימום או Dark Conspiracy במקסימום.

אפשרות חמישית היא שינויים "קלים" בתהלך ההיסטוריה; ברית המועצות מעולם לא נפלה, גרמניה לא אוחדה שוב, והרי לנו מלחמה קרה משופרת עם אמצעים וטכנולוגיה עכשוויים. כמובן, שניתן גם לשחק בעולם שלנו כפי שהוא, וכל מה שצריך לעשות זה לצפות בחדשות כדי לדעת שלא חסרים ארגוני טרור, ניסיונות התנקשות ומבצעים מיוחדים.

יוצרים קבוצה

הצעד השני הוא יצירת הקבוצה. הדבר הנכון הוא לדאוג להרכב מקצועות ולמגוון התמחויות כדי שהקבוצה תוכל לתת מענה לכל מצב אפשרי. התפקידים הקלאסיים הם:

הסוכן הסמוי: אדם המסוגל ללבוש אין סוף תחפושות ודמויות ולהסתנן לכל מעגל חברתי.

הטכנאי: אשף אלקטרוניקה המסוגל לתקן ולתכנן מכשיר לכל מצב, החל ממכשיר קשר בגודל של כפתור מעיל ועד להתקנת משגר טילים במכונית תמימה למראה.

גאון המחשבים: ה-Hacker שבקבוצה המסוגל לחדור לכל מחשב בכל מקום.

הפורץ: Cat Burglar המתוחכם, שמסוגל לחדור דרך כל מערכת הגנה, להיכנס ולצאת מבלי שירגישו.



האישה/גבר המפתים. אנשים המיומנים בשימוש בקסם אישי ובנוכחות כדי להשפיע על אחרים ולהשיג את מבוקשם.

מומחה הנשק ואומנויות הלחימה. מקצוען בכל מה שקשור לצליפה, חבלה, קרבות עם או בלי נשק וחיסולים. אלה הם רק הטיפוסים הקלאסיים, וחשוב לזכור שלחלק מהדמויות תהיה נגיעה לכמה מהתחומים (ג'יימס בונד לדוגמה הוא שילוב קטלני של כמעט כל סוגי ההכשרה האלה).

בנוסף, כל סוכן צריך לדעת כמה שיותר שפות, להכיר כמה שיותר כלי נשק, רעלים, אמצעי ביות ומעקב, להיות כמה שיותר מקושר ולהכיר את אזור הפעולה כמו את כף ידו. כמובן שלא הכל חל על כל סוגי המערכות, אבל בסך הכל, כשבונים את הדמות, יש מקום לתת הכשרה מקיפה בכמה שיותר תחומים.

הדמויות

בשלב מאוחר יותר, יש לקבוע את מקורן של הדמויות - האם כולן שייכות לאותו ארגון? אם כן, אז יש לבנות אותן במונחי משחק, לדעת מה בדיוק המשאבים שעומדים לרשותן (והאם יש להן איזה Q שנותן להן עטים נפיצים ומפוניות לפני כל משימה?). אם הן משתייכות לארגונים שונים, מה טיב היחסים ביניהן? אולי הן בכלל שכירי חרב חופשיים המציעים את שירותיהם למרבה במחיר? מי הם האויבים ומה תחום הפעילות של הקבוצה? כל אלה הן שאלות עליהן יש לתת תשובה לפני תחילת המשחק.

בהתאם להרפתקה

בקשר ליצירת הרפתקאות, האפשרויות הן אינסופיות. אם למשל הוחלט לשחק במחלקת הסמים של ה-F.B.I, ניתן לנסות ולחדור במסווה לקרטל הסמים בקולומביה או למאפיה המקומית בלוס אנג'לס, לצוטט לקווי הטלפון של כרישי הפשע בניו-יורק או לעקוב באמצעות צילומי לוויין על הברחת הסם לחופי מיאמי.

אם אתם משחקים בסגנון פנטזיה, תוכלו לשלב קונספירציות בחצר המלוכה כמו, למשל, מצב בו מוחו של המלך מורעל באופן קבוע כדי שיישאר בחיים אך מרותק למיטתו.

שיטות המשחק

הז'אנר (בצורתו הקלאסית) מומלץ למשחק בשתי השיטות האוניברסאליות: שיטת הגיבור ו-GURPS. כמו כן חברת I.C.E הוציאה ספר הרחבה בשם Black Ops העוסק בדיוק בתחום ומומלץ לכל מי שמעוניין בז'אנר. הספר מכיל פרטים על כל ארגוני הביון והטרור בעולם, פירוט על המקצועות המתאימים, כישרונות חדשים, דוגמאות של אביזרים מיוחדים, סקירה היסטורית של ההתרחשויות בעולם הטרור והביון העולמי ב-50 שנים האחרונות, צרור עצות מצוינות להרצת הרפתקאות ואפילו רביעיית הרפתקאות לדוגמה.

רעיונות נוספים להרפתקות בסגנון ניתן לשאוב מספרות הריגול והביון, מסרטים ומסדרות טלוויזיה כמו משימה בלתי אפשרית, אך מקור מעניין יותר הוא התקשורת. תמיד תוכל למצוא איזה אזכור לפרשייה המערבת טרור, פשע מאורגן או סוכנויות ביון כלשהן, או לחלופין, תמיד תוכל לקחת פרשייה ולהמציא תאוריית קונספירציה מאחוריה המערבת את הממשלה, את ה-C.I.A ואת המאפיה הקולומביאנית.

שיהיה בהצלחה, רק זיכרו שאם מישהו מכם ייתפש או ייהרג, אני והמערכת נכחיש כל קשר לפרשה. כתבה זו תשמיד את עצמה בעוד 5 שניות, 4, 3, 2...

סיפורים, הרפתקאות וכל המופיר והיוצא בהן, שייכו אליהן, למשתמי וסגיודים - כשנות אלו.



OverBoard!™

על הסיכון

מאת: בן כספי

"עוגן, עננים וחול, אין דבר יותר גדול מלאהוב את כל הקשור בגלים" - כך שרה להקת כוורת באמצע שנות ה-70' וכך יישם בית התוכנה של PSYGNOSIS באמצע שנות ה-90' של ה-PLAYSTATION.

OVERBOARD הוא משחק אקשן-אסטרטגיה שמהווה שילוב קטלני בין C&C ל-WARCRAFT. המשחק מתנהל במבט עילי, כשאת הספינה עליה מופקד השחקן, מנווטים בין שבעה ימים במטרה לאסוף את בקבוקי ה-S.O.S ולכבוש את העולם.

המשחק מאפשר גישה מתמדת למפת העולם, שבאמצעותה ניתן להביט בקצב



מסע הכיבוש ובמיקום הספינה ביחס לתמונה הכוללת. תנועת הספינה ריאלית ככל הניתן (הטיה לשמאל מובילה לימין והטיה לימין מובילה לשמאל), ובין פתיחת מיצר אחד למשנהו חייבים לחסל נקודות ירי של האויב כמו מצודות, תותחים, מארבים נסתרים וכו'. כמו כן, גולת הכותרת היא ההתמודדות עם מכשולי היגיון שונים ועם ספינות אויב, שממחישות עד כמה מנוע ה-REALTIME הנחה את צוות הפיתוח.

כשהתחלתי לשחק, גיליתי שאין דרך להימלט מאויב זה או אחר, היות ובמקרה כזה, המיצר לא ייפתח בין השטחים הימיים (היינו, אין אפשרות לעבור שלב) או שהאויב (במידה שהוא נייד) פשוט ירדוף אחריך ולא ייתן לך מנוח גם בשלבים היותר מסובכים שיבואו אחר כך.

עקרונות ההתגוננות הבסיסיים נשמרים לכל אורך המשחק, והקפדה עליהם (מה שדורש תרגול לא מבוטל) תוביל אותך בסופו של דבר, ולאחר דפיקות לב מיותרות, לחוף מבטחים. מול מסורי הענק המסתובבים או מול מרכבות האש תאלץ "להשתמש בראש" - תחויב, למשל, לנוע עם כיוון התנועה של המסור המסתובב או לחכות במרווחי זמן מדודים בין התפרצות אש אחת לאחרת.

יצוין כי במידה שהספינה עולה באש היא לא נשרפת מיד (במצב זה, אגב, מומלץ להוביל את הספינה אל מתחת למפל



הקרוב), אך קופצים ממנה מלחים אותם צריך למשות מן המים המסוכנים. אני חייב לומר, שלא תמיד מסע ההצלה עולה יפה, היות והתנועה לעבר המלח הטובע כרוכה בסכנה גדולה מדיי עבור הצוות או שפשוט לא מספיקים להגיע. במקרים האלה, אגב, יישמעו צווחות מצוקה מצד המלח, מה שיכול להיות רגע קשה לרגישים שביננו.

הקולות הנשמעים הם באיכות גבוהה מאוד (כאן יש יתרון ברור לבעלי טלוויזיות סטריאופוניות). ובכלל, הפס-קול של התוכנה כולל את שלל הסופרלטיבים הדרושים לאווירת הפירטים שהוא מצליח להעביר - החל ממוסיקת רקע טרופית, דרך נעימות הפלגה טיפוסיות וכלה באוושות גלים ורעמי תותחים.

עיקר כלי הנשק שעומדים לרשות המשתמש הם תותחים וניתן לקבוע מינון ירי (פעם של ארבעה כדורים מהסיפון ופעם של כדור אחד מהחרטום), כאשר בשלבים מתקדמים יותר ניתן להשתמש בטילים הנורים מעלה אל עבר כדורים פורחים או אל צלחות מעופפות המגיעות משום מקום ובאופן מסתורי.

השלבים המתקדמים יותר כוללים יותר חידות וסיבוכים. אך לטעמי, עיקר היופי שלהם נעוץ בכך שהם הרבה יותר ריאליסטיים וכוללים אלמנטים של יום ולילה, הצללות וטופוגרפיה - הכל במסגרת תשתית ה-REAL TIME.



כלי עזר חשוב בהתמודדות עם רזי ההרפתקה הוא ה-ZOOMING, אשר מביא תצלומי תקריב ולוויין המאפשרים מבט כללי על הזירה וכיוון אפקטיבי יותר של הירי. את האופציה משיגים באמצעות לחיצה על כפתור ה-Select בג'ויסטיק, והייתי ממליץ להשתמש בה, לא רק משום שהיא יעילה מאוד, אלא בעיקר בגלל שהיא מדגישה את העבודה הגרפית הנהדרת שנעשתה כאן. כל הספינות, המעגנים, התותחים, המצודות - הכל נראה בתלת ממד או במבט צדי וחושף את ההשקעה האדירה של האנימטורים של PSYGNOSIS.

בסיכומו של דבר, ניתן לומר כי מדובר בלהיט PLAYSTATION בטוח, ואין ספק שהחגיגה הופכת לגדולה יותר אם מנצלים את אופציית ריבוי המשתתפים.

RAPID RACER

הכי מהיר

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT מביאה הפעם את משחק המירוצים הכי חם שיש היום בשוק משחקי הטלוויזיה - RAPID RACER.

השוק מלא משחקי מירוצים מכל הסוגים, כאשר התשתית של כולם היא פחות או



יותר זהה - בוחרים גיבור, בוחרים כלי רכב, בוחרים מסלול ויוצאים לדרך.
לכן, השאלה המתבקשת היא, מי לכל הרוחות, צריך עוד משחק כזה? ובכן, כפי שאומר שמעון פרס, התשובה מתחלקת לשלושה חלקים: ככל שיש יותר מירוצים כך התחרות קשה יותר והמוצר חייב להיות



ברמה גבוהה. אנשים אוהבים את המשחקים האלה כי הם לא דורשים יותר מדי מחשבה וסבלנות, אז למה שלא ניתן להם את מה שהם רוצים. והחלק השלישי של התשובה הוא ה-PLAYSTATION - מכונת משחק "חזקה" שעיקר כוחה הגרפי מתבטא דווקא במשחקי מירוץ מהירים.
RAPID RACER שנכנס בדיוק לחלק השלישי של התשובה, הוא משחק PLAYSTATION קלאסי העושה שימוש בגרפיקה מהירה מאוד ובהצבת אתגר בכל הנוגע ליכולת ריכוז ומיומנות שליטה ותזמון.

בוחרים סירה

לרשות השחקן עומדות שלוש סירות לבחירה, כאשר כל אחת מהן מאופיינת בתכונה איכותית הנותנת לה "פור" על הספינות המתחרות. ייתכן שסירת המירוץ שלך תתאפיין ביכולת תאוצה גבוהה, ייתכן שתתאפיין ביציבות משמעותית או בעמידות בתנאים קשים, בכל אופן התכונות השונות יופיעו במסגרת סקאלות על תפריט הבחירה הספציפי.



בוחרים מסלול

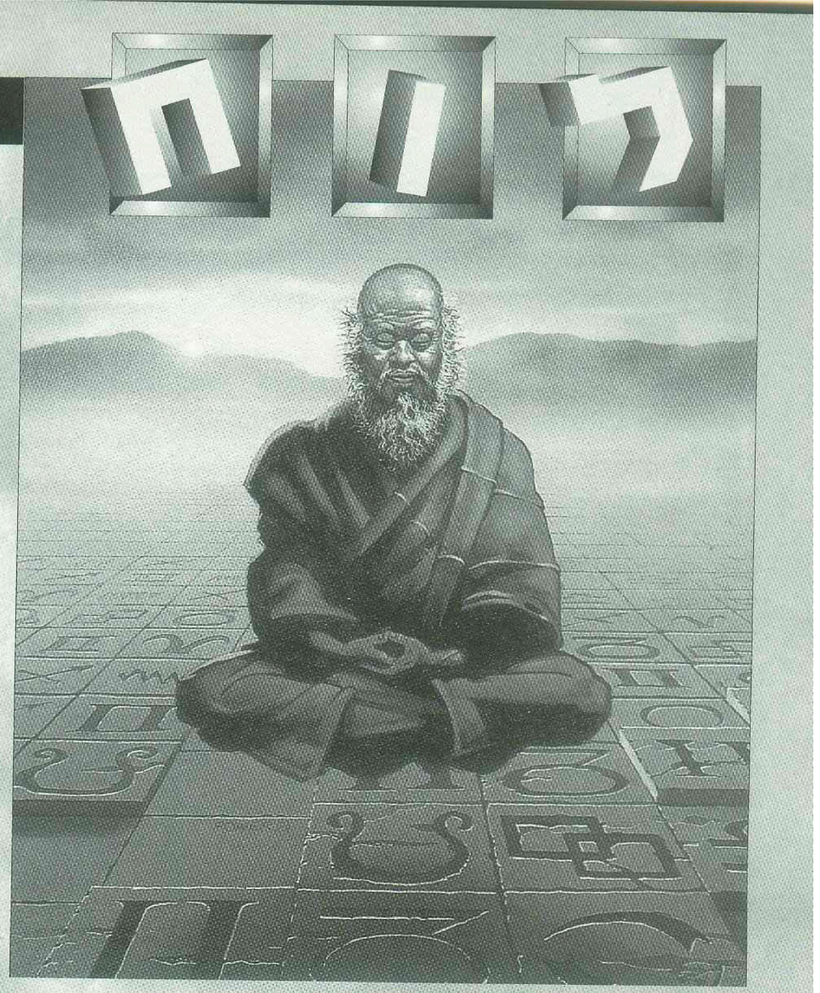
רגע לפני שהמירוץ מתחיל בוחרים את "יזרת האירוע", כאשר עומדים לרשותנו כ-10 מסלולים הממוקמים במקומות שונים בעולם. שלושת הבולטים שביניהם הם המירוץ בחופי מיאמי, מירוץ בגרנד-קניון ומירוץ באגמי אלסקה.
כל אחד מהמסלולים עוצב, כמובן, באופן ייחודי המתאים לתיאור המציאותי של המקום, החל בביטוי הוויזואלי (הקרח באלסקה, השמש של מיאמי וכו'), דרך האפקטים הקוליים והפס-קול וכלה בהשלכות האזור על זרמי המים, שאם נרצה או לא ישפיעו על יכולת הניווט.
לדעתי, ההתנסות המדהימה ביותר בהקשר זה, מתרחשת דווקא במסלול הגרנד-קניון; תארו לכם מירוץ במעלה הקניון, בין נקיקי הסלעים ודרך המנהרות השונות, כאשר חלק גדול ממנו נעשה בניגוד לזרם, מה שאומר שחייבים לנצל את אופציית הטורבו של המירוץ.
זה אולי המקום לומר שמעבר למטרה הגדולה של "לשבור את השיא", השחקן



מוצא את עצמו מתחשב בתנאים סביבתיים תוך ניצול האופציות השונות. כך שלמרות שהמשחק עצמו לא קל ודורש מידה לא מבוטלת של אימון, בסופו של דבר משתלטים על העניינים ומתחילים ליהנות.



כדי למצות את האופציות השונות, מומלץ להקשיב להערות הביניים, וכדי לשמוע את ההערות טוב יותר ניתן לשלוט ב"וולויום הקרין" כנגד "וולויום המוסיקה".



למכירה

- למכירה כ-500 משחקים על גבי CD-ROM ודיסקטים. כמו כן מוכר קודים לכל משחק הקיים בשוק במחיר של 5 ש"ח למשחק. נתיב, 09-7710237.
- ✓ למכירה ציטים, פתרונות וטיפים לכל המשחקים, חדשים וישנים. בנוסף, ניתן לקנות משחקים חדשים שיצרתי ושלבים חדשים שיצרתי למשחקים כמו Warcraft, RED ALERT וכו'. פרט לכך, ניתן לשכור את שירותיי לבניית אתרים מקצועיים באינטרנט, לחיפוש ומציאת דמואים, תמונות ועוד. עמית, 08-8584469.
- ✓ למכירה משחק חדש באריזה - קומפילנד למקלדת הילדים קומפי. המשחק מיועד לבני 6-2, המחיר 50 ש"ח. גלעד, 04-9834548 (לא בשבת).
- ✓ למכירה או החלפה המשחקים: MASTER LU ו-FABLE ו-POSTAL. רם, 03-6476478.
- ✓ למכירה סגה גיים גיר עם שלושה משחקים ושני נרתיקי נשיאה, ב-700 ש"ח. אורנה, 09-8352929.
- ✓ למכירה משחקים מצוינים וחדשים כמו NBA98, FIFA98, TOMBRAIDER 2. אביב, 03-7300720.
- ✓ למכירה או החלפה המשחקים הבאים: מסעותיו של טורין, המגדלור, MYST, APACHE LONGBOW ועוד. אוהד, 07-6550467.
- ✓ למכירה מעל 1000 ציטים מגניבים לכל המשחקים החדשים, מקוטלגים לפי הא'-ב' עם עזרה בעברית, על גבי דיסקטים במחיר 5 ש"ח. רועי, 02-583169 (לא בשבת).
- ✓ למכירה המשחק המעולה MECHWARRIORS 2 על גבי תקליטור מקורי וחדש לגמרי, במחיר 89 ש"ח בלבד! בנוסף למכירה, DESERT STRIKE על גבי תקליטור מקורי במחיר 59 ש"ח בלבד והמשחק אינדיאנה ג'ונס וגורלה של אטלנטיס ב-49 ש"ח. כל קונה יקבל תקליטור נוסף מתנה חינם. אייל, 09-7925253.
- ✓ למכירה קופסת מחשב (ללא מסך) הכוללת: לוח אם 33-486dx, כוננים 1/2 3 + 1/4 5. זיכרון 5 מגה, כרטיס id, כרטיס גיוסטיק, ספק כוח 220w, דיסק קשיח 210, זוג רמקולים, מקלדת, CD-ROM X 4. הדיסק הקשיח כולל תוכנות ומשחקים: חלונות 3.11, דוס 6.2, ו-Word 6.0. ליאור, 03-6917684.
- ✓ למכירה הסימולטורים: MARINE FIGHTERS ו-NAVY FIGHTERS על גבי CD אחד בנוסף למשחק דמוי CIV 2 של MAGIC GAME בשם DESTINY. המשחקים באריזה מקורית במצב טוב. עמיר, 09-7410413 (לא בין 14:00-16:00).
- ✓ למכירה/החלפה משחקים רבים במחירים מצוינים ביניהם: SPACE QUEST 6, SHIVERS, KING QUEST 6, HEROES 2, DIABLO, LBA2 ועוד הרבה משחקים חדשים. נדב, 04-9989864.
- ✓ למכירה עשרות משחקים חדשים על גבי תקליטורים - SPACE JAM, FIFA 97, NBA 97, MDK, TIME COMMANDO וסטרייקר 96. יוני, 03-5338046
- ✓ למכירה מדפסת סיכות EPSON LX400 במחיר 300 ש"ח. צביקה, 08-9491606.
- ✓ למכירה המשחקים הכי הכי חדשים כגון: FIFA 98, EXTREME ASSAULT, RELOADED, NBA 98, IF22, FORMULA 1 ו-ECSTICA2. עמיחי, 03-5076986.
- ✓ למכירה משחקים רבים, חדשים וישנים, על גבי CD-ROM, ביניהם: MECHWARRIORS2, SWIV 3D, טושטוש, DESERT STRIKE, DEADLOCK, משחקליק ועוד. כל הקונה משחק יקבל תקליטור נוסף חינם. אייל, 09-7925253.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים על גבי תקליטור: RISE OF THE ROBOTS, SYSTEM SHOCK, STARBALL, NAVY-STRIKE, ARMADA, BOUNTY HUNTER, SUPER STARDUST, הנסיך הפרסי 2+1, חולית 2, מייקל ג'ורדן, כוחות האופל, השדים האדומים, פרה היסטריה 3, ועוד משחקים על גבי דיסקטים. יוסי, 03-5362396.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: BROKEN SWORD ו-DISCWORLD. THE BEAST WITHIN מיכל, 04-8252634.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר על גבי דיסקים כגון: TEST DRIVE OFF ROAD, APOCALIPS, X-COM, MAGIC THE GATHERING, MDK, KICK OFF 97 ועוד רבים. המחיר למשחק נע בין 50 ל-70 ש"ח (תוספת למשחק נוסף 10 ש"ח). דניאל, 03-6593571
- ✓ למכירה או החלפה המשחקים הבאים: **CITY OF THE LOST CHILDREN 4, LBA 2**

WING COMMANDER, I-76 ועוד. אופיר, 02-5834404.

✓ למכירה מגה דרייב אמריקני לטלוויזיית מולטיסיסטם, 6 שלטים, 23 משחקים, רובה ושנאי - הכל במחיר 1000 ש"ח. צביקה, 08-9491606.

✓ למכירה המשחקים הבאים: הבמאי הצעיר, רחוב ההפתעות, ORION BURGER, קורל דרו יחד עם דגש 2 + תוכנת אינטרנט, גוף האדם, חרקים קטנים ומטריפים ו-DEAD LOCK. עמית, 08-9266184.

✓ למכירה המשחקים הכי טובים ב-60 ש"ח: EURO 96, WORMS, NBA97, DUKE 3D ועוד. דוד, 03-9232759.

✓ למכירה המשחקים הבאים על גבי תקליטורים באריזות מקוריות: SPUD, LBA, PSYCHIC DETECTIVE, BAD DAY ON THE MIDWAY, ARCADE AMERICA ועוד. במחירים 55 - 90 ש"ח. דודי, 03-5344898.

✓ למכירה גיוסטיק חדש ל-SONY PLAYSTATION ב-170 ש"ח. 03-6992615 בערב (לא בשבת).

✓ למכירה 16MB זיכרון 72 PIN, 60nnsec ללא EDO למחשבי 486 ומעלה במחיר 240 ש"ח, וכן מודם פקס חיצוני 14.4k USROBOTICS SPORTSTER SI חדש באריזה מחו"ל + ספק כוח ותוכנות להתחברות ב-120 ש"ח. אורן, 03-6770444.

✓ למכירה סגה מגה דרייב 2 הכולל: שני משחקים, אקדח ושני גיוסטיקים. אייל, 052-225469.

✓ למכירה המשחקים הבאים על גבי תקליטורים וכולם במחירים נמוכים: SAVAGE, ORION CONSPIRACY, PANZER GENERAL, WARRIORS, DRAGON LORE. ניר, 07-6272270.

מעוניינים

✓ מעוניין להשיג קווסטים ולעזור במשחקים. שירן, 03-5346685.

✓ מעוניינים להשיג קווסטים ומשחקי ספורט. ליאור ויאיר, 04-9896899.

✓ מעוניין לקנות את הנסיך הפרסי 2+1. איתן, 04-8239428.

✓ מעוניין ב-SHERLOCK HOLMES AND THE MISSING FILES. נדב, 04-9989864.

✓ מעוניין במשחק THEME HOSPITAL, בתמורה אתן משחקים רבים ביניהם, NBA97, MDK ועוד. יוני, 03-5338046.

✓ מעוניין להשיג MORTAL COMBAT 2, מוכן לשלם כסף. 02-5813607 בין השעות 13:00-20:00.

✓ מעוניין לקנות את המשחקים הבאים: P.O.D, OUTLAWS, REDNECK RAMPAGE, NEED FOR SPEED 2, INTERSTATE 76 בגרסה מלאה ובמחיר סביר. אביעד, 06-6420630.

✓ מעוניין להשיג את הקווסטים הבאים: QUEST FOR GLORY 3-4, SPACE QUEST 5, KGB, סם ומקס, פרדי פארקש, רובין הוד, זרע האופל. כמו כן, מעוניין לעזור בקווסטים שונים. אסף, 03-5520305.

✓ מעוניין לקנות את המשחק VR SOCCER במחיר סביר. כמו כן, מעוניין לרכוש גיליונות ישנים של WIZ. ליאור, 03-5062239 לא בשבת.

✓ מעוניין להשיג את HEROES 1 ויומו של הטנטקל. כמו כן, מעוניין להשיג את ספר השחקן וספר לשליט המבוך באנגלית או בעברית. אבי, 09-8628288.

✓ מעוניין להשיג את סיימון 1 במחיר זול. דן, 04-8245104.

✓ לכל המעוניינים, אם יש שאלות ואתם תקועים, ניתן לרכוש פתרונות מלאים למשחקים ישנים וחדשים (ב-6 ש"ח). איתי, 09-8827173 בין 16:00 - 19:00.

הצילו

✓ זקוק לעזרה במשחק LIGHTHOUSE, כיצד פותחים את הכספת שבחדר העבודה במגדלור? שירן, 03-5346685.

✓ הצילו!!! תקוע במשחק POLICE QUEST 4 בבית הסוהר כמו כן תקוע ב-IN THE DARK ALONE, איך עוברים את שני האנשים אחרי הגשר ומה עושים עם הסימן האדום? אלברט, 06-6262681.

✓ הצילו! שמי מעוז ונתקעתי במשחק DISCWORLD1 אחרי שנותנים את המחבת לנשיא האוניברסיטה. במידה שאתם יכולים לעזור לי אנא שילחו למספר פקס: 09-7400985.

✓ הצילו!!! תקוע בקירנדיה 1. איך נכנסים למערה של מלקולם? בתמורה אעזור בשוליית המכשף 1. ערן, 03-9669592.

✓ הצילו!!! תקוע במשחק אינדיאנה ג'ונס וסודה של אטלנטיס. איך משיגים את הבטריה לג'יפ באתר החפירה? אוהד, 03-6478145.

✓ הצילו!!! תקוע נואשות במשחק LBA2 - אנא עזרו לי. בתמורה אעזור במשחקים: 3 ALONE, LBA1, סיימון 2+1 ועוד. משה, 08-8566614.

✓ הצילו! צריך עזרה במשחק HEXEN, בתמורה אתן טיפים, קודים למשחקים ישנים וחדשים כמו: 3+2+1 M.K, DOOM 1+2, HEROES 1+2 וכו'. יניב 9344668.

משחקי תפקידים

✓ דרושים שחקנים ושחקניות באזור יבנה רחובות, בגילי 14-12 למשחק חיילי החורבן (לרציניים בלבד!!!). דור, 08-9432487.

✓ מעוניין לקנות חוברות משומשות של משחקי תפקידים (לרבות שיטות באנגלית). איתי, 07-6510080.

✓ למכירה ספר החוקים של שיטת CALL OF CTULHU, ספרי כישוף 8,9,13 וכן טרילוגיית האלף האפל. משה, 03-5321648 בערבים (לא בשבתות).

✓ שני שחקנים מנוסים, שה"מ ושחקנים בגילאי +13 מעוניינים להקים קבוצת AD&D באזור רעננה. ליאור, 09-7746288, אריאל, 09-7714813.

✓ מעוניין להשיג את ספר השחקן וספר לשליט המבוך באנגלית או בעברית. אבי, 03-868288

✓ שה"מ מנוסה מחפש קבוצה בגילי 15 עד 20 למשחק AD&D באזור תל אביב. דני, 03-6472661 או 03-6491885.

✓ מעוניין להצטרף לקבוצת שחקנים בגילי 12-11 במשחק מבוכים ודרקונים, מירוץ צללים או חיילי חורבן. יוסי, 03-9668041.

מאת: מיכאל לוגסי

MEN IN BLACK
לבושים בשחור

מפיץ: SOUTHPEAK

הפקת המולטימדיה, MEN IN BLACK, הינה הרפתקת אקשן אשר מושתתת על עשרות סצינות הלקוחות מהפקת הקולנוע, כמו גם על נעימות רקע מפס הקול המקורי בכיכובו של וויל סמית'.

במהלך המשחק, השחקן נכנס לנעליו של גיבור אתלטי וחסון, המבקש להצטרף לסוכנות המיוחדת, בראש ובראשונה כדי לעבוד עבור הממשל האמריקני ולקבל, חינם, חליפת טוקסידו ומשקפי שמש מדליקים.

עוד יצוין כי משולב כאן מנגנון תלת ממד ייחודי וסדרה רחבה של כלי נשק, המתגבשים יחדיו לכותר אקשן אדיר.



DESCENT: FREESPACE - THE GREAT WAR
בקיצור, DESCENT 3

מפיץ: PARALLAX STUDIOS

חברת PARALLAX משקיעה בימים אלו את כל זמנה בהכנות, בפרסומות ובשינויים אחרונים בדרך לשחרור הפרק השלישי בסדרת DESCENT עטורת הפרסים.

הפעם מדובר במשחק מעולה (עם שם ארוך), שמעביר את השחקן לאזורי חלל עוינים, שישמשו זירת קרב לאויבים, רובוטים, ספינות ובסיסי חלל מפוארים, כאשר המשתמש צריך לווסת את דרגת הקושי המבוקשת ולזרוע הרס היכן שרק אפשר.

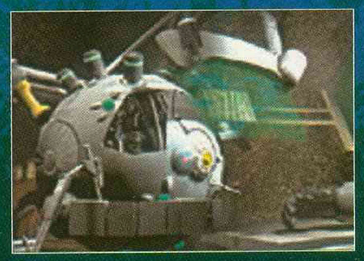
.....

JOURNEMENT PROJECT: LEGACY OF TIME
עובדים על פרויקט

מפיץ: PRESTO STUDIOS

פרק חדש ואיכותי בסדרת "הפרויקט" צפוי להגיע למדפים בעוד אתם קוראים שורות אלה.

חובבי הסדרה ישמחו לשמוע, שבפרק זה הם יקבלו שליטה מלאה על חליפת הזמן המשוכללת, דבר שיאפשר מעבר מהיר בין זמנים ועולמות - כל זאת כדי לפתור חידות מסובכות וארוכות יותר המתפרשות על כמה ממדי גלקסיה.





גם כאן, השחקן יכול לווסת את רמת הקושי לכל חידה בה ייתקל ולקבל רמזים "חכמים", שיקלו עליו את הפתרון מבלי לקלקל את ההנאה מהמשחק.

עוד נזכיר, כי במקרה זה הגרפיקה חדה ומדויקת והסאונד מרשים, ממש כמו בפרקים הקודמים.

.....

BATTLE SPIRE
זה D&D!?

מפיץ: BETHESDA



חוץ מסדרת EYE OF THE BEHOLDER (בעין המתבונן) האגדית, לא נוצרו משחקי מבוכים ודרקונים "טהורים" מוצלחים, בהם על השחקן להרכיב חבורת לוחמים ולצאת להרפתקה קשה עם כל הקסמים, גלגולי ההצלה ומפות החרטומים.

אז לאלה שמצפים כבר הרבה זמן להמרה משובחת של משחקי הלוח הישנים (כותרים שלכאורה פינו את הדרך למשחקים בסגנון DOOM, שלא דורשים הכנות מוקדמות ועשרות קובצי שמירה על הכונן הקשיח), מביאה חברת BETHESDA את BATTLE SPIRE, כותר RPG מבטיח.

במקרה זה, השחקן יצטרך לווסת את תכונות הגיבורים בהם בחר, להעמיס עליהם כלי נשק וציוד מתאים ולשלוח אותם לקרב ארוך ומייגע נגד מפלצות, שדים ומה לא.

LORDS OF MAGIC
OH MY LORD!

מפיץ: IMPRESSION SOFTWARE







בעולם המסתורי של הורק, שליט רשע ושמו בלקוט החליט להרוס ולטבוח כל מי ומה שניצב בדרכו באמצעות חרב קסמים. מול האיום הזה, ניצב השחקן שכמנהיג חבורת "האנשים החופשיים" צריך למצוא דרך להילחם בבלקוט ולהציל את האדמה.

LORDS OF MAGIC הוא, למעשה, הפרק הראשון בסדרת המשך הדומה מאוד ל- LORD OF REALMS. כותר זה משלב לחימה בזמן אמת וניהול משאבים במסגרת קמפיין תורות (לכל יחידה מספר צעדים מצומצם בו עליה להשיג מטרה כלשהי).

הרעיון הנחמד הוא, שבנוסף לגרפיקה המדהימה ולמוסיקת הרקע המתאימה את עצמה לאווירה, ניתן לצרף לצבא שלך (תוך כדי משחק) מאמינים ולוחמים אחרים הנחושים בדעתם לעזור ולהגדיל את סיכויי הצלחתך.

.....

STAR TREK: BIRTH OF THE EMPIRE
לראות את הנולד

מפיץ: MICROPROSE

בחודש הקודם הבטחתי שאנו עתידים לראות עוד שלל משחקי STAR-TREK חדשים על המדפים. ובכן, חברת MICROPROSE







לוקחת את סדרת המדע הבדיוני הנצפית ביותר, ומביאה לחובביה כותר נהדר שעלילתו מתרחשת הרבה קודם לכן, במחברת הראשונה של יומן החללית.

"לידת הפדרציה", כפי שהשם מרמז, מאפשר לשחקן להקים את צי הכוכבים ממש מנקודת ההתחלה ולצבור כוח ורייטינג על ידי הקמת בסיסי חלל, מפעלים, מצבורי מזון, גנרטורים ועוד.

וכך, בין חניכת בית ספר גלקטי וגילויים טכנולוגיים מבריקים במעבדות, תצטרכו לצאת למלחמות או לפגישות פיוס עם הקלינגונים, הרומלנים, הפרנג'ים ושאר הצבאות המוכרים.

בכל אופן, מדובר במשחק עם גרפיקה מיוחדת ומשחקיות גבוהה - צפוי להגיע בתחילת השנה החדשה.

.....

F1: RACING SIMULATION
מקום ראשון!

מפיץ: UBISOFT

UBISOFT (יוצרת RAYMAN החמוד) משהה את שחרור כותר הפורמולה 1 שלה לחג המולד, ואחרי משחק קצר בגרסת ההדגמה החופשית (בכתובת www.ubisoft.com) נשארתי נפעם ונלהב.



הכותר כולל את כל 16 המסלולים האמיתיים של העונה כשהוא מקיף את העולם ממונטה קרלו ליפן ובחזרה; כל המסלולים תוכננו





בקפידה לאחר שעות של צילומים והתבוננות בשטח, תוך יצירת קומבינציה מעניינת של בונוסים מדליקים כמו שופטים, קהל, עמדת תיקון (בתלת ממד), תא נהג ואפילו שידורי רדיו של הצוות.

כמו כן, הבהירו ב־UBISOFT שהם נחושים בדעתם לסלק את המשחקים הקודמים שמנסים, ללא הצלחה, להעביר ולהגביר את הריאליזם, כך שבעבודת הפיתוח הזו קיימת אפשרות לווסת (בנוסף לדרגת הקושי) את חוזק הצמיגים, את אורך הכנפיים, את התנגדות ההגה וכו' - ממש כמו בסימולטור משובח.

.....

FORSAKEN
איזו קומבינה!

מפיץ: INTERPLAY

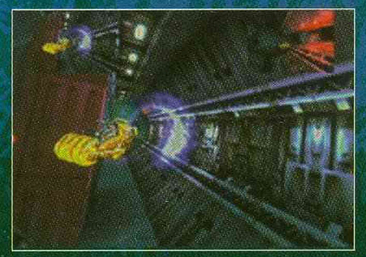
FORSAKEN הוא כותר שלוקח את השחקן לחלל תלת ממדי, במעין DEATHMATCH בסגנון DOOM, בו כולם רוכבים על אופנועים מעופפים - שילוב מעולה של DESCENT, DUKE ו-ROCKET JOCKEY.

עיקר כוחו של המשחק נעוץ ביכולת לתמרן את האופנוע בסיבובי 360 מעלות, דבר שיאפשר לך להיתקע, לדחוף ולמשוך כל עצם ודמות על המסך. המשחק כולל 15 משימות סולו ו־8 מפות מרובות שחקנים, לחיבור מודם או רשת.

על השחקן לתפוס את ההגה וההדק, לעמוד מול חבורה רחבה של רובוטים ואנדרואידים מתכתיים, להקשיב לקולות הרקע המדהימים, ובמילים אחרות - לחוות את הגרפיקה המצומצמת ולחכות בסבלנות עד צאת הכותר לחנויות.

בינתיים, עומדת לרשותכם גרסת הדגמה חמה וחופשית להורדה הנמצאת באוטוסטרדת המידע:
http://www.acclaimnation.com/forsaken.





.....

SEPTERRA CORE
לחימה באלכסון

מפיץ: VIACOM

SEPTERRA CORE שייך לז'אנר המשחקים המעניקים נקודת מבט מזווית אלכסונית על חבורת גיבורים עמוסי כלי נשק, ובמילים אחרות - מדובר במשחק שמצריך לחימה מטורפת בעשרות רובוטים ואויבים.

מעבר לכך, מה שמייחד את SEPTERRA היא האנימציה המיוחדת שהושקעה בכל דמות, בכל אגרוף ובכל מכת חרב. בכלל, לפי גרסת ההדגמה נראה שחברת VIACOM הצליחה להרכיב בדיוק את מה שהרבה שחקנים חיפשו - שילוב של משחק מכות אחד על אחד (כמו VIRTUA FIGHTER) וכותר פלטפורמה (דמות נלחמת על מסך רץ).



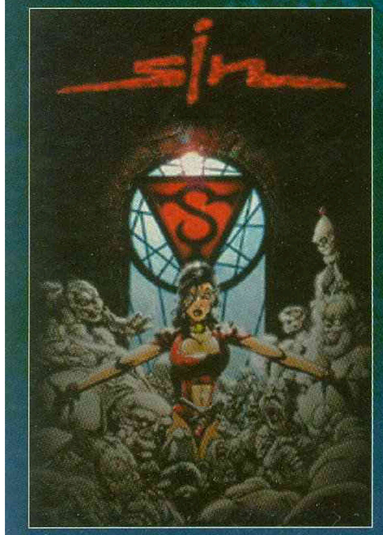


.....

SIN
נראה טעים!

מפיץ: INTERPLAY

בינתיים, רק תמונות ולכידות מסך מהפרויקט החדש והסודי של INTERPLAY.
פרטים נוספים בחודש הבא.



©1996 Wanderlut Interactive, Inc., Intelligent Fun & Games, Wanderlust logo are trademarks of Wanderlast interactive, Inc. The Pink Panther and Characters are trademarks and ©1996 of United Artits Pictures, Inc. and are Licensed by MGM/UA L&M. TM used by permission. All Rights reserved.

ניתן להשיג בחנויות מחשבים, סטימצקי, ספרי, צעצועים, מוסיקה וספרים.

שיווק והפצה בלעדי מדיה פלוס מקבוצת גלובוס-יונייטד וידאו: ת"ד 8236 א.ת. חדש נתניה 42504, טל. 1-800-220-901

מבצע HEWLETT® PACKARD
מונדיאל 98

HEWLETT® PACKARD יצרנית המדפסות והסורקים הגדולה בעולם וחברת א.י.אם EIM המפיצה הראשית של מוצרי HP בישראל מכריזות על מבצע עולמי ללא תקדים:



קונים
מדפסת או סורק של HP מבית EIM עם המדבקה הירוקה

מקבלים
- כדורגל מקצועי בתקן FIFA
- חולצת מונדיאל מדליקה
- ערכת תוכנות גראפיות*

*הערכה כוללת את התוכנות הגראפיות המובילות בעולם: קורל דרו 4 ■ PRINT HOUSE – תוכנת עיצוב ■ תוכנה מקצועית להדפסת מדבקות ■ תוכנה להדפסה על חולצות ■ תוכנת פוטו לעיבוד תמונות ועוד...

וטסים למונדיאל
בין רוכשי המדפסות והסורקים יוגרל כרטיס טיסה וכניסה לאחד ממשחקי הגביע העולמי בצרפת



הקפד לרכוש את מוצרי HP מבית EIM עם מדבקת מבצע המונדיאל הגדול.

HEWLETT® PACKARD
מפיץ מורשה

EIM
חברת המחשבים האישיים הגדולה בישראל

ספח מלא של תעודת האחריות מהווה אישור השתתפות בהגרלה. החברה רשאית להפסיק את המבצע בכל עת וללא הודעה מראש.

הקפד לרכוש את מוצרי HP מבית EIM עם מדבקת מבצע המונדיאל הגדול. כי עוד לא היה מבצע כזה...

להשיג בכל חנויות המחשבים המובחרות ברחבי הארץ וברשתות השיווק הגדולות

HP באי.איי.אם - הכי משחלם