080083
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
מרץ 1998

WIZ

ו ו י ז

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

83
גיליון

לגיליון זה
מצורף משחק ההרפתקה
"DRUG WARS"
על גבי CD-ROM

- MSYT 2 - כתבה ופוסטר
- QUAKE II - עולה על המקור
- CURSE OF THE MONKEY ISLAND - ההרפתקה הטובה בשוק
- TOMB RAIDER - שובה של לארה קרופט
- המיטב - 7th LEGION, BLADE RUNNER, WATER WORLD
  DRAGON LORE II, BIRTHRIGHT ועוד...

תמונת השער מתוך
המשחק החדש: BUD TUCKER

01038859
קו-אופ : 580104
שופרסל : 9806083
קו-אופ צפון : 962528

תוכן

העניינים

מרץ 1998 ■ גיליון 83

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
הוראות הפעלה	7
PC: הקירה מצולמת	8
PC: מצעד המשחקים	10
סודות מחדר התמיכה	12
CD קווסט: MYST 2	16
משחקי תפקידים: טמ"י	18
CD אסטרטגיה: 7th LEGION	19
CD אקשן: QUAKE II	20
וויז עסקים	22
בוא לקולנוע: WATER WORLD ,BLADE RUNNER	24
לומדות '	26
משולחנו של ד"ר וויז	30
CD הרפתקה: CURSE OF THE MONKEY ISLAND	32
אינטרנט: חדשות האינטרנט	34
אינטרנט: טלווידאו	36
אינטרנט: HTML, שאלה לעניין	38
CD אקשן: TOMB RAIDER 2	40
משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה-פיי	42
CD משחקי תפקידים: DRAGON LORE II	45
CD משחקי תפקידים: BIRTHRIGHT	46
PLAYSTATION	48
לוח	50
משחקים באמצע הדרך	52



QUAKE II – עמ' 21-20



THE CURSE OF THE – MONKEY ISLAND
עמ' 32



TOMB RAIDER II –
עמ' 41-40

מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: מיכל מצליח ונטע כהן * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רועי ג'נינגס, ערן בן-סער, אבי סבג, טלי פרידמן, מיכאל לוגסי, אור פלג, פול נריה, בן כספי, שי אבני, ענת סבט, עמית חסון-אלוני, מיכאל לוגסי, ג'ולי קוריטו-עזו וערן פולוסוצקי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174 * הפצה ראשית: בר - שיווק והפצה 03-6952118.
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

מורים 98

לפני שש שנים, עוד במהלך השנה הראשונה לקיומו של וויז, ניצל הירחון את העיתוי המושלם של פורים ויזם אירוע גדול של טורניר משחקי תפקידים. בעקבות אירוע זה זוכה התחום להצלחה מיוחדת בתקופה זו של השנה, תקופת הטמ"י (טורניר משחקים ישראלי).

מאז ועד היום, הרבה חשמל זרם במעבדים, וכמו כל דבר גם משחקי התפקידים זכו לגרסאות ממוחשבות של מיטב חברות המשחקים. סדרה כמו MAGIC THE GATHERING של ACCLAIM או של MICROPROSE, BIRTHRIGHT ו-ANTARA של ענקית הקווסטים SIERRA הן רק הוכחות מעטות לכך, כאשר עיקר ההצלחה של התחום נבע משילובו בהפקות מולטימדיה שאינן "משחקי תפקידים נטו". קחו לדוגמה משחקי אסטרטגיה כמו HEROES OF MIGHT & MAGIC או WARWIND - אלה השכילו לבסס את העלילה על תשתית משחקי תפקידים שמקנה המון אפשרויות משחק.

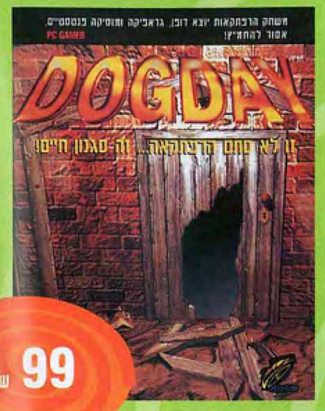
עולם פנטזיה, סייבר-פאנק, פופ או כל תפאורה אחרת שנבחן לבחור, מהווים את האווירה הבסיסית של המשחק, כאשר התשתית מבוססת על אופציות עצומות של בניית דמות, קומבינציות של לחשים וכשפים, שפות סתרים ומעל הכל, משחק של חבורה מגובשת שהולכת עם ההרפתקה עד הסוף.

אבל אם להודות על האמת, קשה לומר שהגרסאות הממוחשבות גברו על הפופולריות של חבורה היושבת בצוותא, מגלגלת קוביות, מזמינה פיצה, מחלקת דמויות, שותה קולה ויוצאת למשימה חדשה תחת ניצוחו של שה"ם מנוסה. אחרי הכל, משחקי התפקידים היו ונשארו פורום אינטימי של כמה חברים, ואולי דווקא האינטרנט ייתן תשובה מסוימת בהקשר זה (ראה מקרה MERIDIAN 59).

קובי סיט

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

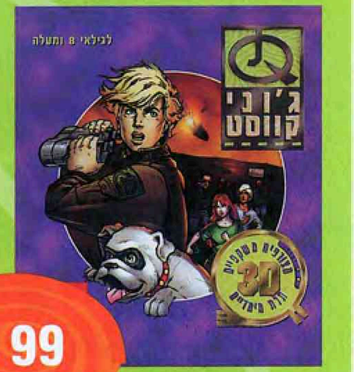
מכירה לוחצת לקוראי WIZ בלבד!



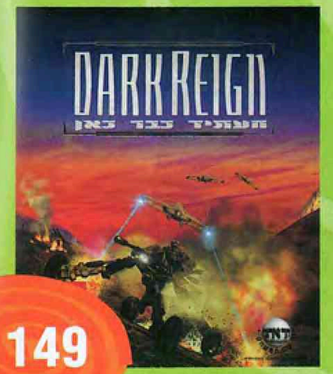
99 ש"ח



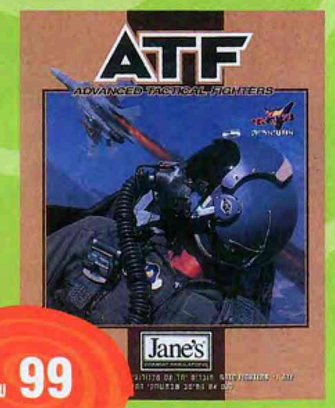
99 ש"ח



99 ש"ח



149 ש"ח



99 ש"ח



149 ש"ח

מרכז הזמנות בכרטיסי אשראי, בין השעות 9.00 - 21.00: 1-800-22-08-40

SCUBA

כיום, במחיר שווה לכל נפש (יחסית...) אתה הופך להיות חלק מהמשחק.

SCUBA מבית פיליפס אינה מתיימרת להיות מערכת מציאות מדומה יקרה, אלא מערכת צפייה ושמיעה למשחקי הטלוויזיה סגה, נינטנדו וסוני החדשים, שמספקת צליל באיכות מעולה ותמונה ללא הפרעות.



The GLOVE

אם כבר הזכרנו את נושא המציאות המדומה, הרי לכם המוצא המשלים - הכפפה.

הכפפה מולבשת על פרק וכף היד, כאשר התנועות מועברות למשחק הטלוויזיה. הסוד הוא שעל גב כף היד ישנם כפתורי שליטה ובקרה וכו'.

בשלב זה, הדבר פועל רק על משחקי טלוויזיה אך גרסת ה־PC בדרך.



C-3D

הדבר הבא הינו

רעיון מקורי: מערכת המוסיפה אפקטים גרפיים תלת ממדיים למערכת משחק הטלוויזיה הקיימת שלך - באופן אוטומטי לחלוטין!

C-3D הינו מכשיר המתחבר למעשה לכל מקור וידאו קיים - התמונה מועברת ממנו אל מסך הטלוויזיה שלך כאשר התוצאה המתקבלת היא דמויות תלת ממדיות, שכמעט בולטות החוצה שווה לראות ולנסות!



SA-VA7

אם אתה זקוק לסיבות טובות לרכישת מערכת צליל היקפי (Surround) יש לנו משהו בשבילך.

SA-VA7 הינה מערכת צליל היקפי מבית סוני שמייצרת סאונד מעולם אחר - הדבר נועד כמובן למשחק הטלוויזיה של סוני אך מתאים גם לסגה ונינטנדו.



ASCII Grip

ה-Grip של חברת ASCII מתיימר להיות הג'ויסטיק האולטימטיבי למשחקי תפקידים ולהרפתקאות.

אומנם הוא נועד כרגע למשחק הטלוויזיה של סוני, אך אם הוא באמת יהיה טוב, הוא יגיע גם אל עולם מחשבי ה-PC.



Lunar Gun

עוד אביזר משלים למשחקי הטלוויזיה הינו אקדח הלייזר המאפשר לירות במטרה וגם לפגוע, הודות להזזת נקודת אור על דמות הקורבן האומלל ולחיצה על ההדק.

אין צורך להתאמץ ולירות דרך הכוונות.



ACT-LABS RS

לאלו המכורים למשחקי נהיגה ומירוצים הומצא הדבר הבא: הגה איכותי, עם ידית הילוכים בסגנון מכונית המירוץ פורמולה 1, וצמד דוושות (האצה והאטה) המשלימות את המערכת.

עוד יצוין כי קיימים 12 לחצנים הניתנים לתכנות, וההגה מתאים למשחקי הטלוויזיה סגה, נינטנדו וסוני.



DRUG WARS



הוראות הפעלה

דרישות מערכת

- מעבד 486
- זיכרון 8Mb ומעלה
- כונן תקליטורים במהירות כפולה ומעלה
- כרטיסי קול: SOUND BLASTER ותואמיו ומעלה

התקנה

1. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים.
2. במצב DOS, הקלד D: ו-Enter (כשהאות D מייצגת את כונן התקליטורים שברשותך).
3. הקש INSTALL ו-Enter כדי להתקין את המשחק בכונן הקשיח.
4. עקוב אחר ההוראות שמופיעות על גבי המסך.

הפעלה

1. עבור לספרייה בה התקנת את המשחק.
2. הקש DW.

מקשי הפעלה

אם אין ברשותך אקדח-ג'ויסטיק PC GAME-GUN, עליך להפעיל את המשחק עם העכבר.

מולטימדיה בכף היד

חברת Sharp בחידושיה האלקטרוניים אהובה עליי במיוחד. ה-Mibilon הינו מחשב כף יד הכולל מסך צבע איכותי, שוקל 430 גרם (!!!) ובין האופציות שניתן לרכוש לו קיים כרטיס הכולל מצלמת וידאו צבעונית זעירה המאפשרת להעביר גם דיבור!

כמו כן, המכשיר מאפשר קישור לדואר אלקטרוני ואינטרנט דרך מודם 33,600 מיוחד.



WinChip

חברה כמעט אנונימית בשם IDT הוציאה לאחרונה מעבד חדש בשם WinChip C6 הפועל במהירות 200MHz ותואם לתקן ה-MMX של אינטל.

המעבד החדש מותקן לתוך כל תושבת מסוג Socket 7 - ופירוש הדבר שניתן להתקינו גם במחשבי 486 מסוימים וגם במחשבים ניידים ולהשביחם לפנטיום מהיר.

מחיר הצעצוע החדש בארה"ב הוא 135$ בלבד!

Avigo

חברת טקסס אינסטרומנטס האמריקנית (שכיום עובדים בה בעיקר יפנים...) נכנסת אף היא לשוק הפנקס האלקטרוני החכם.

המכשיר החדש הכולל כמובן יומן פגישות, ספר טלפונים, וכרטסות מידע שונות כולל מסך גדול יחסית, הפעלה פשוטה וחיבור למחשב PC לצורך העברה נתונים וקליטתם. כמו כן, ניתן לחבר אליו מקלדת PC רגילה (דרך מחשב ה-PC) ולהקליד חומר הישר לתוכו.

יצוין כי הוא אינו מזהה כתב יד - דבר שקיים אצל המתחרים, אך מחירו בארה"ב כ-300$ בלבד.





כסף דיגיטלי

מתי חשת לאחרונה שיש לך יותר מדיי כסף בכיסך? סביר להניח שמעולם לא.

כמה מהמוסדות הפיננסיים הגדולים בעולם כגון Chase Manhattan Bank, חברת Visa USA ו-MasterCard International, עומדות להעביר מן העולם את שטרות הכסף והמטבעות.

כפרויקט לדוגמה, באזור ניו-יורק חולקו 80,000 כרטיסים חכמים בדמות כרטיס אשראי, המהווים למעשה מעין ארנק אלקטרוני. הבנק יכול לטעון בצורה אלקטרונית ("למלא") את הארנק בכסף, ו-600 בתי עסק באזור צוידו במכשירים מיוחדים הקוראים את "הארנק" ומרוקנים אותו אט אט...

אם איבדת את ה"ארנק", מי שימצא אותו יוכל לבזבז את כספך מפני שאין צורך בקוד סודי או חתימה לצורך אישור העסקה. במידה מסוימת, יכול להיות שאנו עומדים בפני שוד הבנקים הגדול בעולם, היות ופורצי מחשבים ינסו לפצח את השיטה, אך אין ספק שה"כסף המוחשי" עומד להיעלם.



The Curse Of The Monkey Island

נערה ממש אוצר

מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

הפעם מדובר בפרק האחרון של אחת מיצירות המופת של LUCASARTS, סדרת ההרפתקה MONKEY ISLAND בפרק זה, המטרה היא להסיר את הקללה האיומה שהטיל פיראט נורא על אהובתנו, לחסל את החברה הרעים ולהציל את העולם. שפע של הומור, גרפיקה מעולה - במילים פשוטות, רוצו לחנויות!


1 אתה לא פיראט, אתה אפס.


2 חברה מזהב, ממש קללה...


3 גב' וודל, זוכרים אותה?


4 פיראטים הם לא רק ספרים טובים, הם


5 באנג'ו הוא הנשק הסודי.


6 "שידות מהיר".


7 תראו מה יש לו על הגב.


8 אם אין קרש, הם יעליבו אותך.


9 הלשון שלך יותר חדה מחרב.


10 נערי החוף.


11 אוכלי אדם הם כבר לא מה שהיו פעם.


12 זכוכים לא חיים בלי אוויר.


13 על החיים ועל הכסף.



14 העיקר, לא לשקר.


15 בחזרה לפארק השעשועים.


16 ילד זקוק לעונג.


17 חבית וקצת פלפל.


18 הכל בגלל האהבה...

מצעד המשחקים

תנודות חדות

הצפת שוק המשחקים עושה את שלה ומסתבר שלא פחות מ-5 פריצות, 5 חדחות ותנודות חריפות היו נחלתו של המצעד החודשי.

במקום הראשון ממשיך לציעוד TOTAL ANNIHILATION, אך מאחוריו מגיע משחק האקשן המצוין QUAKE II, וזו פריצה די מדהימה בהתחשב בעובדה שבחודש הקודם המשחק ניצב במקום ה-20, את מחיר הפריצה הזו משלמים 5 הגדולים של המצעד הקודם וכל אחד מהם (פרט ל-TOTAL ANNIHILATION כמובן) יורד שלב במורד הדירוג.

מנגד, נרשמה מגמת עלייה יפה למשחק האסטרטגיה FALLOUT, אשר בשלושה חודשים טיפס מהמקום ה-14 אל ה-8 וכעת אל המקום ה-6. באותו זמן רשם לעצמו משחק ההרפתקה המופלא THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND מגמה דומה והתרומם מהמקום ה-15 אל המקום ה-9 וכעת אל ה-7. פריצה נוספת נרשמה לפרק ה-PROPHECY (החמישי במספר) מסדרת WING COMMANDER שפורץ היישר למקום ה-8 (בקרוב הדיווח). בהקשר זה, נזכיר כי אומנם עברו כמה שנים טובות אבל סוף סוף המדרגים הבינו שמקומן של הפקות הספורט של EA הוא בעשרת הגדולים, והנה FIFA 98 מצליח לעשות את זה.

בניגוד לפריצות היפות, רושם "זקן 20 הגדולים", CIV 2, ירידה מדאיגה ותוך שלושה חודשים צונח 4 שלבים אל המקום ה-12. משחק ותיק נוסף שמאבד גובה הוא RED ALERT שמתדרדר לא פחות מ-8 שלבים אל המקום ה-13. ירידה לא פחות כואבת (בת 7 שלבים) הייתה נחלתו של DUNGEON KEEPER שמצא את עצמו במקום ה-14. אובדן גובה נוסף נרשם מכיוונו של MASTER OF ORION 2, אשר מתדרדר 6 שלבים אל המקום ה-19 וזה באמת נראה מדאיג מבחינתו.

למרות הכל, בחרנו לסגור את המצעד באווירה אופטימית יותר ולספר על הכניסה היפה של משחק ההרפתקה MYTH אל המקום ה-16, וכן על הפריצה המרשימה של BLADERUNNER (מבית VIRGIN) אל המקום ה-18, כאשר הפריצה האחרונה למצעד (במקום ה-20) באה מכיוונה של חברת DMA החדשה יחסית, שהביאה את AUTO GRAND THEFT.

המודחים:

- ★ CARMAGEDDON מהמקום ה-11 ל-21.
- ★ QUAKE מ-14 ל-26.
- ★ GETTYSBURG מ-16 ל-24.
- ★ RIVEN מ-18 ל-23.
- ★ MAGIC THE GATHERING מ-19 ל-30.

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

לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.worldcharts.com

שם החברה	שם המשחק	מספר שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
GT	TOTAL–ANNIHILATION	16	(1)	1
ACTIVISION	QUAKE II	8	(20)	2
BLIZZARD	DIABLO	52	(2)	3
MICROSOFT	AGE OF EMPIRES	12	(3)	4
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	58	(4)	5
INTERPLAY	FALLOUT	12	(8)	6
LUCASARTS	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	12	(9)	7
ORIGIN	WING COMMANDER PROPHECY	(–)	4	8
LUCAS ARTS	DARK FORCES 2	(6)	16	9
EA	FIFA 98	10	(26)	10
EIDOS	TOMB RAIDER 2	8	(12)	11
CIVILIZATION 2	MICROPROSE	92	(10)	12
VIRGIN	C&C RED ALERT	56	(5)	13
BULLFROG	DUNGEON KEEPER	28	(7)	14
ACTIVISION	DARK REIGN	16	(17)	15
EIDOS	MYTH	10	(23)	16
MICROPROSE	X–COM 3	20	(15)	17
VIRGIN	BLADERUNNER	4	(–)	18
MICROPROSE	MASTER OF ORION 2	57	(13)	19
DMA	GRANDTHEFT AUTO	4	(–)	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.



רשימת המתנות
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.

מאת: ערן פולוסצקי

שאלות ותשובות

לאחר הפריצה של משחק האסטרטגיה AGE OF EMPIRES, קיבלנו בקשות רבות לצ'יטים ולטיפים. לאור מספר הבקשות הרב, החלטנו בגיליון זה להתייחס למשחק בהרחבה.

AGE OF EMPIRES – צ'יטים

כדי להפעיל את הקודים יש לגשת למצב הדיבור (לחיצה אחת על Enter), ולאחר מכן להקליד את הקודים הבאים (באותיות גדולות!):

קודים חדשים:

BIG BERTHA - לקטפולטה יש כעת טווח של 16 יחידות, וקוטר הפגיעה הוא 10 יחידות.
FLYING - כלי רכב ענק להובלה.
DUTCHMAN - תנועה יבשתית.
HOYOHOYO - הכוהן יכול לנוע במהירות של 6 יחידות, ויש לו 600 נקודות חיים.
ICBM - לבאליסטה יש טווח של 100 יחידות.
NO FOG - מכבה את "ערפל הקרב" (מראה את השטח שגילית במשך כל המשחק).
REVEAL MAP - מגלה את כל המפה.
STEROIDS - בנייה מהירה יותר.
HARI KARI - משמיד את כל הבניינים והיחידות שלך.
HOME RUN - ניצחון מידי במערכה אחת.

קודים חדשים פחות:

DIEDIEDIE - כולם (כולל השחקן) מתים.
RESIGN - אתה מתפטר (קוד שימושי להפליא).
PEPPERONI PIZZA - תוספת של 1,000 יחידות מזון.
COINAGE - תוספת של 1,000 יחידות זהב.
WOODSTOCK - תוספת של 1,000 יחידות עץ.
QUARRY - תוספת של 1,000 יחידות אבן.

AGE OF EMPIRES – טיפים

★ אם אין לך בעיה למצוא מזון רב, מומלץ לבנות יותר מרציף אחד, אזור אחסון אחד ואפילו יותר ממרכז עירוני אחד. כך תוכל להפוך עודף של משאבים ליתרון צבאי ובמהירות. כמו כן, אזורי אחסון רבים יכולים להכפיל את קצב המחקר שלך.
★ לפני שאתה מתחיל לבנות את פלאי העולם, מומלץ שתוודא שהגעת למקסימום האוכלוסייה. לאחר מכן, הצב כמה שיותר הגנות, והפנה את מרב העובדים לבניית פלאי העולם.

ATOMIC BOMBERMAN

יונתן נאמן מרמת גן נתקל בקשיים במשחק ATOMIC BOMBERMAN. אז בשבילך, יוני, החלטנו לפרסם את הטיפים הבאים:

★ כאשר שחקן אחר שם פצצה כדי לפוצץ בלוק יחיד, חכה בצד השני וגנוב לו את הפרס.
★ פצצה תתפוצץ אם הפיצוץ של פצצה אחרת פוגע בה - השתמש בזמן ההשהייה המורחב לטובתך.
★ וירוסים נעלמים כאשר אתה לוקח תוספת כוח, אז אל תפחד לעבור דרך וירוס בדרכך לתוספת כוח.

DARK REIGN

בני שלום מכפר שלם מתקשה לעבור את השלבים המתקדמים במשחק DARK REIGN. כדי שתשפר את הטכניקה שלך, גייסנו עבורך מספר טיפים שימושיים:



★ לאחר מספר משימות פשוטות, השתמש ב-INSTANT ACTION כדי להתחיל משחקים מכלום נגד המחשב. זוהי דרך מצוינת להתאמן, וכך תוכל לשפר את טכניקות הקרב שלך ואת הידע שלך בנוגע למבנים השונים. אימון זה יקל עליך רבות בהמשך המשחק.
★ מקם מספר סיירים שמוסווים כעצמים טבעיים, מסביב לשבילים שימושיים שנמצאים מסביב לבסיס שלך, כדי לצפות התקפות של האויב ולדעת מתי הוא מנסה לחדור לבסיס שלך.
★ אל תשכח שביכולתך למכור מים לפני השיגור, מה שיכול להיות חיוני במידה שמתקיפים אותך לפתע ואתה זקוק נואשות להגנה נוספת.

BIRTHRIGHT

★ שמור את המשחק לפני שאתה מתחיל משימה (אף משימה לא שווה את איבוד הדמויות) - תזדקק לדמויות שלך בכושר שיא (וחיות - כמובן) כדי לסיים את המשחק.
★ אל תגייס את הגיבורים שלך יחד גם כדי לחסוך כסף וגם כדי לקבל את הצירוף הטוב ביותר של גיבורים. חפש אותם, ואל תחסוך יותר מדיי במזומנים.
★ במהלך מיקום היחידות שלך בשדה הקרב, אל תשכח למקם נכון את הצבא שלך - את החיילים הרגליים ואת הפרשים שלך מקם בחזית, מכיוון שהם ייתקלו ראשונים באויב, את הקשתים והקוסמים שלך מקם מאחור, כדי שהם יהיו מוגנים יחסית וכדי שיהיה להם יותר קל לפגוע באויב מרחוק.

BLADE RUNNER

★ בזמן שאתה עובר ממקום אחד לבא אחריו או בזמן שאתה רודף אחרי חשוד, היזהר





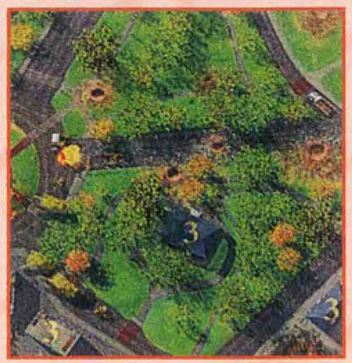


וישים לב לכיוונים אנכיים. מקומות חיוניים רבים נגישים רק דרך סולמות שלעתים קרובות מוחבאים היטב בחשכה. נסה למקם את סמן העכבר בחלק העליון של המסך וחפש את הדרכים הנסתרות הללו.

★ לעתים יהיה עליך לדבר עם דמות שלא זמינה כרגע. בדרך כלל סיבוב קצר מחוץ לחדר ובחזרה יספיק כדי שאותה דמות תחזור ותהפך לזמינה.
★ בזמן שאתה בורח מהפיצוץ, רוץ כמו משוגע לצד ימין של המסך. זה יגדיל למקסימום את סיכויי ההישרדות שלך, וכמו כן, כך תוכל לדבר עם הביו-מהנדס המסכן.

CLOSE COMBAT 2

★ במקרים רבים, המטרה של המשימה היא לא לכבוש את כל המפה מיד, אלא להתקדם אט אט. אם תנסה להשתלט על כל השטח עם הכוחות שקיבלת בהתחלה, קרוב לוודאי שתיכשל, אז תכנן את הדרך שלך כך שתכבוש אתר אסטרטגי אחד או שניים, ולאחר מכן הכרז על הפסקת אש (אלא אם כן קיבלת הוראות שתפיסת הגשר היא חיונית וחייבת להיעשות מהר). לאחר הפסקת האש, תוכל להזיז את החיילים שלך ואת כוחות התגבור לחזית בלי להתעמת עם האויב.
★ למרות שזה נראה מתיש משהו, כדאי לך לנסות לאגף את האויב שלך, כאשר התקפה ישירה חזיתית היא בדרך כלל חסרת טעם. כדי לאגף את האויב בהצלחה, מקם מטרה שהאויב יכול לראות במרחק בטוח. כך האויב שלך יהיה עסוק בזמן שאתה תאגף אותו בעזרת היחידות הטובות ביותר שיש לך. כמו כן, מומלץ שתשלח יחידת סיור מהירה לפני היחידות שלך כדי לדעת בדיוק בפני מה אתה עומד (רק כך תוכל לתכנן נכון את ההתקפה שלך).



★ אם אתה רוצה לבחור בצד הקל יותר, בחר בצד של הגרמנים. הם משתמשים באסטרטגיה פשוטה יותר מכיוון שהם בדרך כלל צריכים רק להחזיק בקרקע שלהם. בנוסף לכך, תוכל לבחון את האסטרטגיה בה משתמש המחשב כדי לתקוף אותך - למד מהניצחונות של המחשב ומהטעויות שלו.

RESIDENT EVIL

★ כדי להשיג את סמל הכוכב, השתמש בג'יל, לך לאולם התצוגה היכן שיש עורבים ליד התאורה, שים לב לכל אחד מהציורים ולחץ על המתגים בסדר הבא: תינוק שזה עתה נולד, תינוק צעיר, ילד שמח, נער צעיר, אדם רגיל, איש זקן. כעת עליך ללחוץ על המתג שליד הציור עם ההודעה, וכך תקבל את סמל הכוכב.
שים לב: אל תירה בעורבים!
★ כדי למצוא את המפתח לאחוזה השתמש בסמל המוזהב (שמצאת ליד הפסנתר) על האזור הריק שמעל האח - כעת קח את המפתח אל מאחורי השעון.
★ כדי להפתיע בחדר של הבייביסיטר, קח את המהדק מהמיטה, לך לשולחן ונסה להרים את היומן.







DAYTONA USA DELUXE

★ אחיזה טובה של הרכב על הכביש היא חיונית. דגמי ה-HORNET וה-GALLOP הם שימושיים בכל מסלול, במיוחד כשה-SUSPENSION מכוון ל-SOFT, כשה-HANDLING מכוון ל-SLOW וכשהגובה של ה-RIDE הקדמי והאחורי מכוון גבוה מאוד.
★ כדי לעצור טוב יותר, הורד מהלכים. כך עושות גם המכוניות האחרות, וזו שיטה



סימן שאלה כחול שיאפשר לך את האופציות החבויות האבות: בחירת שלב, זריקה, ריצה לא מוגבלת, מצב מלא דם וגישה ל-SMOKE ו-KHAMELEON.

★

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

★ כשאתה מוצא את עצמך מול דלת נעולה, נסה ללכת בכיוון ההפוך. בדרך כלל יש דרך להגיע אל הבעיה מהצד השני.

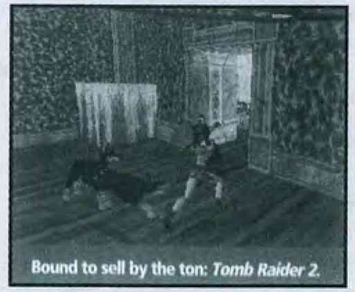
★ תמיד כדאי לזכור שכשאתה עובר דרך אנימציית רכבת הרים ועליך להעביר דיסק, קרוב לוודאי שאתה עובר לאי אחר - נסה למפות את האי שאתה נמצא בו ולמצוא את הפאזלים השונים בלי לעבור לאי אחר, לפחות עד שיהיה לך מושג איפה כל דבר נמצא, ורק לאחר שמשכת כל מתג וידית שמצאת.

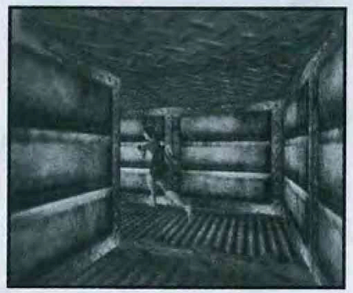
★ כשאתהה על BOILER ISLAND נסה לסגור דלתות מאחוריך, היות ואתה אף פעם לא יודע מה יכול להתחבא בפינה...

★ על האי של הג'ונגל, הגבר את הרמקולים והקשב היטב בזמן שאתה נוגע בעיניים מעץ. כמו כן, קיימים רמזים בסאונד כמו גם סמלים חבויים.

TOMB RAIDER 2

★ בתוך החומה הגדולה, לארה תיתקל בזוג אבני-ענק מתגלגלות בסגנון אינדיאנה ג'ונס. אם תעמוד בנקודה מצד ימין תוכל לעבור בדיוק בין שתיהן (אני יכול לתת לך שתי סיבות טובות למה עמידה בפרופיל לא תמיד תעזור ללארה, אבל תחשוב עליהן בעצמך...)


Bound to sell by the ton: *Tomb Raider 2.*



★ טיפ נוסף לגבי החומה הגדולה: כאשר תראה את הדרקון בדרכך החוצה, היזהר. אם אתה עוצר לקחת אותו, לארה נמחצת בין הקירות. לאחר שלקחת את הדרקון, השתמש בקפיצה הצדדית כדי להתחמק מהקירות בזמן.

השלב של ונציה הוא קשה במיוחד. זכור את הטיפים הבאים:

★ לארה יכולה לירות בחלונות.

★ לארה יכולה לעבור מעל גונדולות עם סירת המירוץ.

★ החזקת מקש ה-Ctrl גורמת לסירת המירוץ לשוט מהר יותר וזה הכרחי כדי לסיים את השלב. שים לב: אופציה זו נמצאת בחוברת המשחק, אך לא מופיעה בתקציר הפקודות.

★ לארה תצטרך סירה אחת כדי להשמיד את המוקשים שחוסמים את היציאה, וסירה נוספת כדי להגיע ליציאה בזמן.

★ אם אתה נתקע בשלב השלישי (BARTOLIS' HIDEOUT) של המשחק, ניתן בדרך כלל למצוא את התשובה על ידי משחק עם מרפסות, כוננויות ספרים, מנורות ואח (כן, זה עם האש והעצים בפנים). כמו כן, כדאי שתנסה לטפס על כל מיני דברים, ותנסה לדחוף את החלק האחורי של האח.

★ הנה טיפ דומה לזה של המשחק הראשון: הדלק לפיד, החזק את כפתור ההליכה לחוץ וזוז צעד קדימה וצעד אחורה (ואז צעד תימני...), שחרר את כפתור ההליכה, הסתובב שלוש פעמים לצד כלשהו, ואז קפוץ פעם אחת אחורה כדי לקבל את כל כלי הנשק או קפוץ פעם אחת קדימה כדי לעבור לשלב הבא.

THE TONE REBELLION

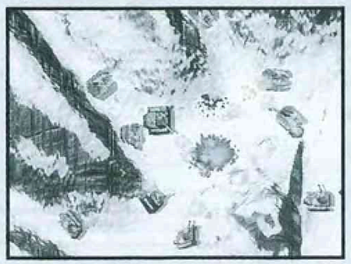
★ הדרך הטובה ביותר להכיר את המשחק היא בעזרת ה-TARKS. ודא שאתה מכין קוסם כמה שיותר מהר, ושמור על מגדל הקסם שלך, מכיוון שקסמי ה-SKY DISK וה-STAR STONER הם המפתחות לניצחון קל.

★ פתיחת שני גשרים לאותו אי מראה את המפה כולה, אך היזהר בזמן שאתה תוקף, מכיוון שלעתים קרובות היחידות שלך עלולות להתבלבל ולהיכנס מהגשר הלא נכון - מה שיביא לכך שהאויב יחסל אותם במהרה.

★ בשלבים המתקדמים יותר, שים לב לתצוגת השלב - כוחות LEVIATHAN תוקפים כאשר אתה חלש, והיצורים על האי הם חזקים. היה נכון בכל השלבים, ושמור על כוחות בכל מקום.

TOTAL ANNIHILATION

כדי לשחק בשלב כלשהו (לפי בחירתך),



היכנס למסך השחקן הבודד והקלד DRDEATH. אם תעשה זאת נכון, תופיע עצם (כן, כמו שכלב אוכל) בין תפריט האופציות וכפתור החזרה לאחור. כעת תוכל לבחור כל משימה שתרצה.



פעם נוספת אנו מפרסמים את כתובתנו ואת מספר הפקס שלנו למשלוח כל טענותיכם, בקשותיכם, טיפים, צ'יטים וכל מה שתרצו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם לכתובת: 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.

חגיגת המצוירים של כל החמנים. מבחר עצום של חוברות וספרים: עברית ולועזית. מחירים מיוחדים לרגל האירוע.

קומיקס פנטזיה 1998

תערוכות
מרתון סרטי וידאו
סדנאות והרצאות
לנוער ולמבוגרים
דוכני מכירה:
חוברות, ספרים,
קלטות, צעצועים,
פוסטרים, משחקי
מחשב, מכירה
וחלפה של אוספי
קומיקס
משחק תפקידים
כולל מדריכים
וספרי משחקים
אמנים ישראלים
רבים מן
הפטיש
עם הקהל
ולחתום על חוברות
וספרים

פסטיבל קומי
ופנטזיה 2...
מוכרחים להגיע!
פורים תשנ"ח
13 - 12 במרץ 1998
יום חמישי: 9:30 - 9:00
יום שישי: 9:30 - 00
בית ציוני אמריקה
מוכרחים

פורים, יום חמישי (12.3.1998)

אולם 4
10:00 - רחל אחינוב: סדנה "כחזרה לאחור הדמויומים" (ילדים)
11:30 - שמעון וסרשטיין: סדנת פרספקטיבה (גיל 12-15)
12:45 - שי וולאך-קויר מציגים את ספרם "עובראקאדה"
13:15 - ערן בן סער: מה חדש במשחקי תפקידים
14:30 - רחל אחינוב: "מסע בחנוכת הזמן"
סדנת קומיקס בהשראת מלחמות ישראל (12-18)
16:00 - רועי ליבר: מי מפחד ממשחקי תפקידים
(להורים שלא יודעים מה הילדים משחקים...)
17:15 - ירמי פינקוס מציג: קבוצת אקטוס טריקוס
17:45 - רחל אחינוב: סדנת "קומיקס אפל" (ילדים)
אולם 2
10:00 - סרטי וידאו דוקומנטרי
11:30 - אורי ברויכין: הנאראטיב של הקומיקס
12:45 - רני לבנון מציג את סדרת האנימציה שיק וכיק
13:15 - יואב נוי מדגים עיבודי קומיקס לקולנוע
14:30 - ניל בידרמן: טכנולוגיה עתידנית בסרטים מצויירים בשנות ה-40
16:00 - אורי ברויכין: הנאראטיב של הקומיקס
17:15 - טריוויה זבנג (שעשועון)
18:00 - צבי קויש מציג אמן קומיקס מפורסם
אולם טורצינור
10:00 - צבי קויש - איך בונים אוסף קומיקס!
11:30 - אורי פינק ואוהדיו
13:00 - מישל קישקה: רשמי מסע מפסטיבל אנגולם
14:30 - אילת זוהר - שרשים מרובעים
של קומיקס יפני
16:00 - יפורסם במועד מאוחר יותר
אולם טורצינור: מרתון סרטי וידיאו - כל היום

שוטן פורים, יום שישי (13.3.1998)

אולם 4
10:00 - יגאל באום וחיים סנקר: מלמדים קומיקס למתקדמים (גם למבוגרים)
11:30 - יפורסם במועד מאוחר יותר
13:00 - שי וולאך-קויר מציגים את ספרם החדש
13:45 - דניאל זיסמן - איך בונים עולם חדש (משחקי תפקידים)
אולם 2
10:00 - אורי פינק: תולדות הקומיקס (משפחתי)
11:30 - ניל מנוסי: סדנת קומיקס לילדים
13:00 - דורון מאיר: אנימציה על קצה המזלג (גיל 12-15)
אולם טורצינור
10:00 - שונית שחל פורת - מנגה ואנימציה
11:30 - רב שיח - פרופיל 107 - הגיבור והגבורה הישראלים בקומיקס
אולם טורצינור - מרתון סרטי וידיאו - כל היום
ייתכנו שינויים של הרגע האחרון

אביב - חברת שמשאלת לכם מעודכנים של משחקי RPG.
Kult by Pro Project, Kabbalah, Rolemaster, Fading Suns
שדות (משחקי הקלפים Star Trek, Magic, Heroes, Troopers, Middle Earth CCG, Babylon 5.
דרושים מדריכים לסדנאות ולפורסים נוספים מתחברו ל- 03-5440995 או 050-653277

כרטיס כניסה לפסטיבל - 25 ש"ח בלבד
כרטיס הכניסה מהווה לכל האירועים
וכל בסיס מקום פנוי באזורים.

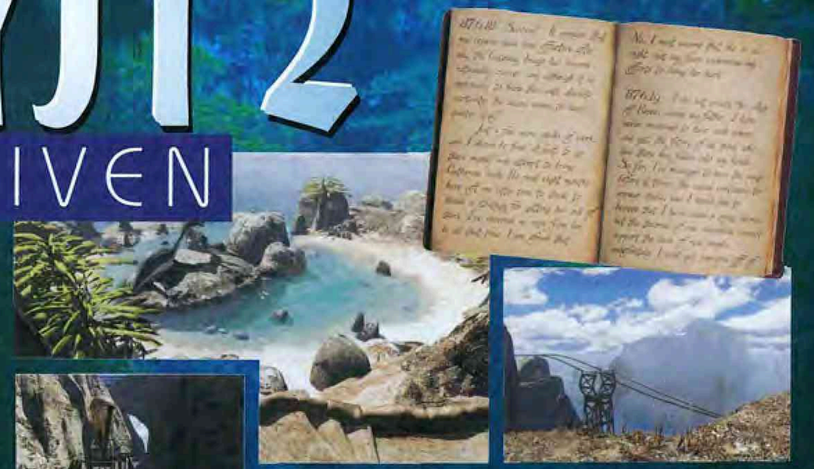
מחיר שולחן למכירת אוסף קומיקס - 50 ש"ח ליום.
להזמנת שולחן להתקשר 03-5733782. השולחנות ניתן הפסטיבל בקניה.
לכרטיס והזמנת מקום להשתתפות במשחקי תפקידים - להתקשר למפלאדון 09-7923210 מספר המקומות טוגבל
ילדים מעוניינים יכולים להביא דפים וכלי כתיבה לשרטוטים.

TO BE CONTINUED

משתתפים: גלובוס יונייטד קינג וידאו, האזן השלישית, מגזין "עיניים", הד ארצי, מעריב הוצאה לאור, מישל מגזינים, סטיות של פינגווינים, מודן הוצאה לאור, ידיעות אחרונות, קונטקס פוינט, אקטוס טרגיקום, במחנה, אוליב, פאלאדין, אסכולה, ויטל, איגוד הקריקטוריסטים והקומיקסאים הישראלי, ואחרים.

CD הרפתקה

MYST 2
RIVEN



מאת: טלי פרידמן

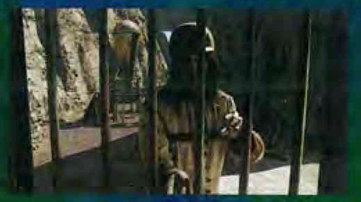
עולם עם פרספקטיבות הפוכות; מערכת העיכול של משפחת החתולים; קצב שלובש בגדי מנתח; ו... אבטיח בטעם שום. נשמע מוזר? חכו שתגיעו ל-Myst 2.

ככל שהיכולת האינטלקטואלית שלי יכולה להבחין, Myst היה אלבום תמונות במסווה של "משחק", מן אוסף של סטילס (תמונות קבועות) עם גירוי מוחי מזדמן בשביל הטעם הטוב.

למעשה, אני מאמינה שהשגשוג של המשחק נבע מהשקנים הלא כל כך טיפוסיים שהתרשמו ממנו - אומנים ששמחו לראות משחק שבאמת עולה על המקינטוש שלהם, עובדי משרד שצריכים תעסוקה בשעות המשעממות, אנשים שנדהמו לראות משחק שלא עונה על הסטריאוטיפים שלהם כלפי אלימות וכו'. בקיצור, כולם חוץ מהשחקן ממוצע. תאמינו לי, ברתי וחקרתי וזה כמו התקליט של ה-Spice Girls שנמכר במיליוני עותקים, למרות שאף אחד לא מודה שהוא אוהב את זה.

יאללה, לעניין

כאשר ניגשתי למשחק, הייתי טעונה ברמה מכובדת של ציניות. קראתי מאמרים לפני יציאת המשחק על כמה מושך, מרתק ומהפנט Myst 2 עומד להיות, וכך, נכנסתי טעונה באפאטיות, מוכנה לשנוא אותו, קוראת עליו, תיגר להביס את הדעות שכבר היו לי עליו, מצפה שהוא ינצח - ואתם יודעים מה? הוא בהחלט ניצח, ובגדול!



עלילה

בואו נציב לנו כמה חוקי יסוד, כאן ועכשיו. אם אתם מחפשים "נון-סטופ" פעולה, משחקים עם מהירות וזריזות ששואבים מכם כל טיפה אחרונה של אדרנלין - תעזבו, ועכשיו. אבל אם אתם מסוגלים לחשוב טוב, אז אתם כנראה תרצו לשחק (ולשחק ולשחק ולשחק).

עכשיו, אם שיחקתם כבר ב-Myst אז אתם כבר יודעים את הרוב ו-Myst 2 הוא פחות או יותר אותו הדבר. העלילה מתמקדת בבחור שמנסה להציל אישהו אי ממזימותיו התככניות של אביו, ובדרך גם להציל את אהובתו. רק שהבעיה היא שהבחור הזה לא חי באותו ממד בעולם בו נמצא האי (Riven), והדרך היחידה בה הוא יכול להגיע לשם היא דרך ספר. למרבה הצער, הוא לא יכול להגיע לשם בעצמו, לכן הוא שולח אותנו - השחקנים.

נשמע מעניין...

לרשותך עומד עולם שלם, ממופה ומסודר, בו אתה נע בעזרת לחיצה על הכיוון אליו אתה רוצה להגיע (המתכנתים החליטו להקל עלינו, ובנו את אופציית ה-Quick Travel, שמאפשרת לך לחתוך את כל קטעי המעבר שמוצגים בזמן המעבר בין המקומות השונים). כמו כן, ישנם אינסוף אתרים חשובים שיוצרים את הצד המרתק במשחק, ופאזלים שהם ממש אתגר מחשבתי. מצד שני, ישנם קטעים שלא מבינים מה בדיוק קורה במשחק או למה האנימציה של החיפושית חיונית לעלילה, כך שמגיעים למסקנה שאת הסיפור יכלו להעביר בצורה טובה יותר. כך בסך הכל, אין ספק שהעלילה עצמה מרתקת, אך בגלל המחסור במידע והחשיבות העליונה בסמלים, המשתמש נוטה למצוא את עצמו מבולבל ומפוור.

שווה את הכסף?

שאלה קשה. ישנם משחקי הרפתקה טובים ממנו, משחקים שמשלבים עלילה יותר מלוטשת, משחק מאתגר וביצועים גרפיים גבוהים בהרבה יותר (Zork Nemesis, למשל) אבל, ישנם גם גרועים יותר.

אם להיות כנה עד הסוף, Myst 2 הוא אוסף של תמונות עוצרות נשימה ורגעים מעניינים ומרתקים (יש לשמור על ראש פתוח), אך לא מדובר במשחק שישתלט לכם על החיים או משהו כזה. עם זאת, אין לי ספק שהמשחק יימכר בהרבה עותקים. אחרי הכל, בעלי Myst יחטפו את המשחק וכאלו לא חסרים.

טורניר משחקי התפקידים הישראלי
טמ"י '98

פעם בשנה כל שחקני התפקידים הישראלים יודעים שיש להם אירוע מיוחד, הגרסה הקטנה והמקומית שלנו לטורנירים הענקיים של ארה"ב ואירופה, משהו שלנו והוא – טורניר משחקי התפקידים הישראלי.

השנה מדובר בטורניר, בו ניתן לשחק את כל המשחקים מכל הסוגים – ימי המו"ד והמוד"מ חלפו להם, וכיום מכירים שמות כמו מרוצללים, Rolemaster, Call of Cthulhu, Vampire ואחרים, כאשר משחקי הקלפים המרכזים שנוספו הם Magic וחיילי החורבן.

בואו נראה מה יהיה השנה בטורניר הישראלי הגדול

♣ משחקי תפקידים

בתחום משחקי התפקידים יפתחו בטמ"י קבוצות רבות של מוד"מ (AD&D) ומרוצללים (Shadowrun), שכן אלו המשחקים הנמכרים ביותר כיום גם בשפה העברית. אבל בעקבות ההצלחה של משחקי התפקידים המונחים, השנה יהיו בטמ"י גם קבוצות של מגוון משחקי תפקידים אחרים כמו Rolemaster, MERP, Call of Cthulhu, Vampire, Worlds of Darkness, Free Form, X-Files ומשחקים רבים אחרים.

קבוצות אלו מיועדות גם **למי שאינו מכיר את החוקים** היות והן כוללות הסבר מהשה"ם על משחק התפקידים וחוקיו (השה"מים אגב הם מקצוענים ממועדון וואלהלה).

♣ משחקי קלפים

משחק הקלפים הפופולרי ביותר הוא Magic: The Gathering, על כן במהלך טמ"י '98 יועברו שלושה טורנירים של Magic. יהיו אלה טורנירים של Type I ושל Type II (משחק בו כל הקלפים מותרים ומשחק בו רק הקלפים החדשים מותרים), וגם טורניר חפיסה סגורה שבו מקבלים קלפים סגורים ומרכיבים מהם את חפיסת הקרב.

משחק הקלפים השני הוא חיילי החורבן, שגם מופץ בעברית. במשחק יכללו גם שלושה טורנירים: טורניר רגיל, טורניר זוגות וטורניר חפיסה סגורה. משחק קלפים נוסף שישוחק בטורניר הוא משחק הקלפים של מרוצללים, אשר יכלול הרצאה מפורטת על חוקי המשחק ומשחק של חפיסה סגורה.

♣ אירועים נוספים

אירוע נוסף בטורניר יהיה Silent death, משחק הלוח האסטרטגי של חברת ICE בו מנהלים קרבות בחלל – ההשתתפות בטורניר האסטרטגי כוללת הרצאה מפורטת על חוקי המשחק והדגמות ולאחר מכן חלוקה ללוחות קרב לחיים ולמוות.

כמו כן, יהיו בטורניר זירות קרב בסגנון משחק תפקידים חי (RD&D בסלנג המקומי של הארץ) – בזירות הללו ייערכו קרבות בכלי נשק דמויי פנטזיה. אל פחד, אלו כלי נשק עשויים פלסטיק עטוף היטב בשכבות ספוג רך, והם מאוד בטיחותיים.

♣ כל ההרצאות

הטורניר כולו ילווה בהרצאות רבות על שיטות משחק שונות ותחומי משחקי תפקידים. כולל, אגב, הרצאה של בן-סער על משחקי התפקידים ותשובות לשאלות מהקהל.

למה? ובכן, חברת אוליב הודיעה חגיגית שבטמ"י '98 עומדת לצאת לאור שיטת שחר הארץ **בעברית!** המשחק נמצא בתרגום מזה מספר חודשים ואלא אם "יפלו השמיים", כמו שמוסר דרור זייתוני מחברת אוליב, המהדורה העברית תימכר כבר במהלך הטורניר.

אז זהו, אני מקווה לראות אתכם בטמ"י שייערך בשניים באפריל בחג הפסח בבית הצנחן ברמת גן, ואם אתם רוצים פרטים נוספים על הטורניר או שאתם מעוניינים להירשם, פנו טלפונית ל-09-8941248 או אל חברת אוליב – 03-5440993.

נתראה בטורניר.



CD
אסטרטגיה

THE 7TH LEGION
הלגיון השביעי

מאת: מיכאל לוגסי

אם הייתי צריך לתמצת את העניין למשפט אחד הייתי אומר שמפתחי הלגיון השביעי ביססו את ההפקה על גימיקים, תחושות בטן, אינטליגנציית מחשב גבוהה והרבה מאוד מזל.

כמו בכל משחקי האסטרטגיה, גם כאן ממש לא קשה להבין שהמטרה היא להקים בסיס הגנתי והתקפי במהירות האפשרית, ליצור גדודים רבים ככל שניתן וכמובן, להרוג, לחסל כל מה שזז או נראה מאיים.

כשהתחלתי להיכנס לעניינים גיליתי ש-VISION SOFTWARE הכינו משחק בקצב מהיר – מבנים מופיעים בלחיצת כפתור, מרכזי אימונים ומפעלים מייצרים חיילים וטנקים במהירות מדהימה ויחידות קרביות מגיעות בספרינט רצחני לנקודות ציון נבחרות.

אין ספק שמהירות זה דבר טוב, אבל במקרה הזה אם תעצור לרגע להשתיק את הכלב או להוציא את אחותך לטיול בשכונה ותבדוק את מצבך לאחר מכן, תראה כי כוחות כבדים של האויב חדרו לבסיס והתחילו במסיבות הניצחון.

מכאן ואילך זה כבר עניין של טעם, ובעוד שאחדים יאהבו מאוד את האקשן הבלתי-פוסק, רבים מחובבי הז'אנר יעדיפו לערוק לכותרים אחרים המציעים שבירת ראש בתכנון קפדני וטקטיקות מלחמה (ראו BRIDGE TO FAR של מיקרוסופט).

לאחר צפייה קצרה בסרטון המקדים, אפשר להבין שבפנינו עוד מלחמה עקובה מדם (ונוזל סוללות) בין בני האדם הפיקחים לרובוטים עקשנים השואפים לחירות – שני הצדדים, מלבד השטח הנתון בתחילה, שווים בהחלט בכל הקטגוריות כאשר המבנים, חילות ההתקפה והכוחות המיוחדים זהים עד כדי בלבול.

ספרות המשחק המצורפת נראית מרשימה, וזו מביאה סיפור רקע ארוך על כל יחידה והסברים מפורטים על כל טכנולוגיה. אך כשמגיע הזמן להפוך את התיאוריות האלה למשחקיות ושליטה – כל לוחם וכלי רכב נראים פחות או יותר אותו דבר ואפשרויותיהם מוגבלות. פרט לכך, הפרק הכתוב מחסיר דברים אלמנטרים והסברים "יבשים" על אופציות משחק ועל מנשק המשתמש על כל סמליו ותפריטיו.

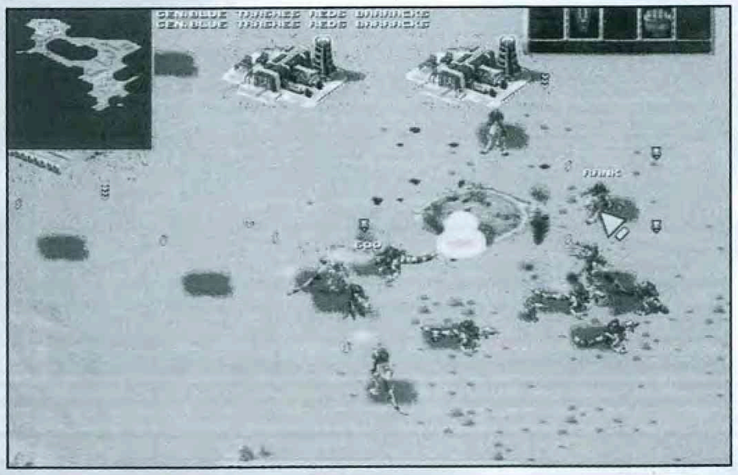
ניתן לומר שהלגיון השביעי לא משופע בטכנולוגיה ואפקטים מיוחדים – יחידות ההתקפה הדו ממדיות נראות מגושמות וקטנות, המבנים לא מעוטרים באנימציה כלשהי וקטעי הסרטים והקליפים שמגיעים בסוף כל ניצחון או הפסד לא קשורים כלל לסצינה האחרונה בה נלחמת. עם זאת, VISION SOFTWARE מקבלים ממני מספר נקודות בונוס על הפיצוצים המדליקים ורצועות מוסיקת הטכנו שמלוות את המשחק.

בדומה למשחקי קלפים כמו MAGIC: THE GATEHRING, ללגיון השביעי מספר קלפי קרבות המחולקים באופן אקראי למשתתפים בזמנים קבועים – קלפים מסוימים כוללים בתוכם את היכולת להשמיד מידית כל יחידה בטווח פעולתם.

חשוב לזכור שקבלת קלף כזה מותנית במזל, כך שחלקכם ימצאו בו שימוש מהנה ואילו אחרים ינחלו אכזבה קשה וירידת מוראל. אחרי הכל, תסכימו איתי שזה די מעצבן לראות את חייליכם נשרפים למוות אחרי ששקדתם רבות על הקמת עשרות גדודים, ושזה די מתסכל להפסיד בדקה ה-90 של הקרב רק מפני שלא מיהרתם לאסוף בונוסים ואוצרות מיוחדים המפוזרים על המפה.

לכל החסרונות שהזכרתי לעיל נוסף גם עניין ניהול המשאבים שכלל לא קיים – שחקנים יכולים להקים מה שהם רוצים בכמות שהם בוחרים ללא תלות במשאיות תבלינים ומינרלים.

וכך, יוצא שבשורה התחתונה הרבה כוונות טובות ומסע פרסום מסיבי למדיי בעיתונות העולמית לא ענו הפעם על הצפיות.



QUAKE II

כל האקשן

מאת: אורי אבוניל

כזכור, לפני כשנתיים יצא לשוק המשחק QUAKE שלווה במסע פרסום אגרסיבי ונרחב על ידי חברת ID - ההבטחות היו רבות, הציפיות היו בשמיים ולא היה עיתון מחשבים שלא פרסם מדי שבוע את מצב התקדמות המשחק וניחש תאריכים ליציאתו.

כאשר יצא המשחק לשוק הוא נחטף בצורה שלא זכורה בשוק משחקי המחשב ולאחר שנרגעו מעט הרוחות הסתבר כי המרחק בין מה שהובטח או מה שציפו לו הצרכנים לבין מה שקיבלו הוא די גדול - המשחק הבטית להביא סגנון מהפכני במשחקי המחשב, בגרפיקה שלו, במנוע המשחק, בפס-הקול - למעשה כמעט בכל תחום אפשרי, כאשר בפועל, הוא לא ענה על הציפיות (במיוחד מנוע המשחק) כשההוכחה לכך הייתה שמשחק שלכל הדעות היה נחות ממנו בגרפיקה ובמנוע והיה עלום שם בתחילת דרכו, היווה את יריבו המר (הלא הוא DUKE).

ועכשיו להווה

QUAKE II הינו למעשה מוצר משלים ל-QUAKE ומהווה את מה ש-QUAKE היה אמור להיות. למרות שגם QUAKE II אינו משחק מהפכני בתחום משחקי המחשב הוא בהחלט מהווה קפיצת מדרגה בכל הקשור לגרפיקה מבוססת פוליגונים ומראה כיצד צריך להיראות משחק יריות ברמה גבוהה. כל זאת, אגב, בשקט יחסי וכמעט ללא פרסום בהשוואה למה שקרה בהפקה הקודמת.

אין ספק שאחד האספקטים שהופכים את המשחק למעולה הוא בעצם השימוש המושכל והמרבי שנעשה בחומרה הקיימת, ובמיוחד בהתפתחויות הטכנולוגיות האחרונות בתחום כרטיסי התלת ממדי ושלכים ומשתלטים על השוק.

המנוע המצוין של QUAKE II (שהוא למעשה המנוע של QUAKE בתוספת שיפורים), מנצל את יכולתם של כרטיסי התלת ממד ובונה סביבת משחק עשירה בפרטים, צבעונית וחלקה, ועל ידי כך משפר באופן דרסטי את הגרפיקה.



אפשרות המשחק לשחקן יחיד (בניגוד למשחק רשת) בהשוואה ל-QUAKE שופרה, ואם בפרק הראשון לא הייתה עלילה, לא היו משימות ולא היתה מוטיבציה לסיים את המשחק, הרי שב-QUAKE II ישנו מבנה של עלילה המתרחשת על פני כוכב אחר ומשולבת במשימות שעל השחקן להשלים, דבר שמעודד את השחקן להמשיך עד לסיומו של המשחק מה גם שפרט לירי מסיבי על האויבים דרושה גם מחשבה כיצד לעבור את השלב (מה שעדיין חסר, אם כי מורגש פחות מאשר ב-QUAKE היא המפה שמקלה על ההתמצאות).

לא רוצה להיות לבד

מנוע המשחק רב משתתפים ואפשרויות המשחק ברשת בהחלט מגוונות, כך שניתן לשחק דרך האינטרנט עם משתתפים אחרים או דרך חיבור מודם ישיר. כמו כן, ניתן גם לבחור חוץ מצבע בגדי השחקן גם את מינו. ניתן גם להתחבר לאתר האינטרנט של חברת ID כדי לקבל הדגמה אינטראקטיבית על אפשרות המשחק ברשת.

חיילי צעצוע

מנוע הבינה המלאכותית של האויבים שופר להפליא, מה שבא לידי ביטוי באופן התייחסותם אליך ובתגובותיהם - לא עוד חיילים שיורים עליך מי עם איתורך, אלא חיילים שירו עליך מספר יריות כדי לשתק אותך ואחר כך ירוצו להפעיל את האזעקה כדי להביא תגבורת שתכתר אותך.

אל תופתעו אם תראו למשל שני חיילים שיורים אחד על השני - זה לא באג - הם פשוט רבים מי יחסל אותך קודם. בסך הכל, האויבים רבים ומגוונים וביניהם ניתן למצוא חיילים פשוטים, כלבי שמירה ממתכת, רובוטים מעופפים ומוטציות משונות.

כמו כן, יש מבחר גדול של כלי נשק החל מאקדח לייזר פשוט וכלה במשגר טילי כתף ובמכונות ירייה מסתובבות. בנוסף, ניתן לאסוף רימונים ומכשירי עזר כמו חליפת צלילה, משקפיים אינפרא אדומות ועוד.



כאשר בכל כלי נשק הושקע תכנון רב כדי שהוא יגיב באופן שונה מכלי הנשק האחרים - הן מבחינת דיוק הפגיעה, הן מבחינת הנזק שפגיעתו גורמת והן מבחינת השפעת ההדף שלו עליך.

סביבת המשחק

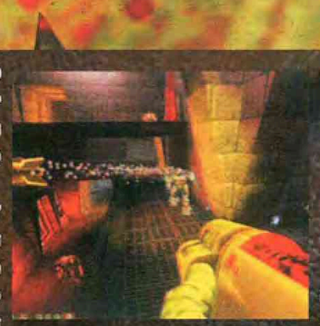
הגרפיקה במשחק עשירה והצבעים מגוונים. אם ב-QUAKE שלטה האפלוליות ורבים מצאו עצמם מבלים זמן לא מבוטל בבחינת רמת הבהירות של המוניטור, הרי שב-QUAKE II לא רק שהמסך לא אפלולי ושחור אלא שלמי שלא יהיה מרוצה נוספה בקרת בהירות ובקרת גאמה לשליטה בצבעים.



כצפוי, מלווה המשחק בפס-קול בסגנון רוק כבד ומכיל 11 קטעי מוסיקה שנכתבו במיוחד למשחק ומשתנים בהתאם לסיטואציה ומצב השחקן - ממוסיקה שקטה ורגועה למוסיקה רועשת (בדרך כלל בזמן קרב).



העובדה שהמשחק בנוי לסביבת Windows 95 בהחלט מוסיפה רבות לגרפיקה ולביצועים אם כי הדבר גוזל זיכרון רב. אך בכל מקרה ולמרות הבעייתיות, בעלי הכרטיסים התלת ממדיים יוכלו לחגוג כאן ולהציג גרפיקה משופרת, ויש להניח שגם בעלי הכרטיסים הסטנדרטיים לא יתאכזבו, היות וניתן לשנות רזולוציות עד לרמה של 1600X1200 (בהתאם ליכולות כרטיס המסך והמוניטור) ולראות יותר פרטים.



עומד בציפיות

הגרפיקה של QUAKE II מעולה ולא אפלולית מדי, פס-הקול מצוין, אפשרויות המשחק מגוונות והעלילה מעניינת מאוד.

החיסרון היחידי כאן נובע מהבחילות לשחרר את המשחק להפצה למרות שהמוצר עצמו אינו מוגמר, וישנם באגים שעדיין לא תוקנו אם כי הם כמעט שאינם מורגשים. מעבר לכך, העדכונים עצמם כבר נמצאים על גבי האינטרנט וניתן להורידם בחינם.

דרישות מערכת:

- פנטיום 100 (מומלץ 133)
- 16Mb זיכרון פנימי (מומלץ 32Mb)
- מערכת הפעלה Windows 95
- 200Mb מקום פנוי בכונן הקשיח (מומלץ 500Mb)
- כונן תקליטורים במהירות מרובעת ומעלה (מומלץ X 8)
- כרטיס קול וכרטיס מסך נתמכי DIRECTX
- מודם - למשחק ברשת



מאת: בן כספי

TRUSTER

פוליגרף למחשב האישי

תוכנת ה-TRUSTER, בפיתוחה של חברת מחשבת, מבוססת על פטנט ישראלי ומאפשרת לזהות שקרים ב"זמן אמת" תוך כדי האזנה לטלפון או באמצעות בדיקה של חומר מוקלט. למעשה, התוכנה מבצעת ניתוח קול, מאבחנת אם הדובר אומר אמת או שקר ומצליחה לזהות מתי הדובר מתרגש, מגזים או מנסה להתחכם.

תוכנת ה-TRUSTER נמצאת בימים אלה בעיצומו של מחקר מדעי ונבחנת האפשרות לשימושים ביטחוניים ופרטיים כאחד. פרט לכך, בבדיקה מדגמית שבוצעה על ידי גורמי ביטחון ישראלים, התקבלה רמת אמינות של 85% הזהה לאמינות הפוליגרף.

כמו כן, מספר ערוצי טלוויזיה בעולם הציגו את ה-TRUSTER כאחת ההמצאות החשובות שפותחו השנה (ביפן, למשל, שודרה בדיקה בשידור חי לפני כ-5 מיליון צופים), מה שאולי משקף את ההתעניינות חסרת התקדים בתוכנה. אצלנו, נערכה מצגת מרשימה פחות בתוכנית האקטואליה של רפי רשף, אך במחשבת מעדיפים להסתכל על התמונה הכלל עולמית.

היקף השוק הקיים לתוכנה ברמה זו, הוא כ-150 מיליון דולר ומחשבת מצפה לתפוס נתח שוק של כ-5% בשנת 1998. ברחבי העולם, מוצעת התוכנה למכירה





ב-$149 (כ-650 ש"ח) ובמחשבת עובדים כעת על תרגום התוכנה לכ-20 שפות שונות.

יצוין כי ניתן להשיגה בכל חנויות המחשבים בישראל וברשתות הגדולות כמו אופיס-דיפו, באג-סטור, סטימצקי ואחרות.

ALPS

חדשות מדפסות

חברת טכנו רלקו מביאה לישראל מושג חדש בתחום מדפסות הצבע - הדפסת Micro-Dry.

טכנו רלקו החלה לשווק בישראל את המדפסות של ענק האלקטרוניקה היפני ALPS, ולמעשה מדובר במדפסות הפועלות בטכנולוגיה חדשנית של הדפסה יבשה שאינה מפזרת את הצבע.

ALPS מציעה טכנולוגיה המאפשרת הדפסה באיכות מעולה בעלות החזקה זולה אף יותר מזו של מדפסות הזרקת הדיו, כאשר במקרה זה, ההדפסה היא של סיכות מיקרוניות המפיקות רזולוציה גבוהה ביותר בתמונה כמעט מציאותית, אשר שומרת על איכותה בתנאים שונים ובעייתיים כמו למשל לאחר קיפול או בתנאי לחות וחשיפה לשמש.

ככלל, המדפסות של ALPS מאפשרות להדפיס על כל סוגי הנייר, על קרטון ועל בד - הן מדפיסות באיכות גבוהה במיוחד על שקפים, מאפשרות הדפסה בנגטיב של לבן על גבי שחור וניתן להדפיס בהן בצבעי זהב וכסף או בכל צבע מטאלי אחר.

טכנו רלקו תשווק, בשלב ראשון, שתי גרסאות המותאמות בגודלן לשולחן הביתי, אך שומרות על האפשרות להפיק הדפסות גדולות ממדים.

הדגם הביתי הראשון, ה-ALPS 1000, מוצע לצרכן במחיר של 1,790 ש"ח כולל

מע"מ, והדגם השני הוא ה-ALPS 4000, שמהווה יחידת הדפסה ביתית שכוללת סורק, ויימכר ב-2,890 ש"ח כולל מע"מ.

עוד יצוין כי טכנו רלקו היא אחת היבואניות המובילות והוותיקות בענף המיכון המשרדי בארץ, ובעלת הזכיון לייבוא ולשיווק כל מוצרי חברת SHARP בישראל. כמו כן, עוסקת החברה בייבוא, שיווק, תמיכה ומתן שירות טכני בתחום המיכון המשרדי.



מבית Microsoft

SIDEWINDER

3D PRO

בחודשים האחרונים משווקת "מיקרוסופט ישראל" את הג'ויסטיק



SIDEWINDER 3D PRO. הג'ויסטיק החדש מתאים לשימוש בסביבת Windows 95 והוא בעל שמונה לחצני הפעלה - 4 על הידית ו-4 נוספים על בסיס הידית. כמו כן, מותקן בג'ויסטיק מתג כובע המאפשר בקרת כיוון בעזרת האגודל, כאשר הידית היא בעלת תנועה סיבובית רחבה וגמישה מהרגיל.

הג'ויסטיק מיועד למשחקי מחשב וסימולטורים תלת ממדיים, והוא מתאים לשימוש הן בשיטה האנלוגית והן בשיטה הדיגיטלית. מעבר לכך, הוא מעוצב בתכנון ארגונומטרי (כמו המקלדות המודרניות), היות והוא מיועד לשימוש ממושך ללא מאמץ תוך הנפקת המקסימום מהמשחק.

מחירו המומלץ לצרכן הוא 329 ש"ח.

GAME PAD SIDEWINDER

הבקר הטוב ביותר בשוק

מיקרוסופט ממשיכה בשיווק ה-SIDEWINDER GAME PAD, בקר המשחק הדיגיטלי הטוב ביותר בשוק. ה-SIDEWINDER מעוצב במיוחד להפעלה נוחה ומצטיין באפשרויות תכנות מתקדמות ובאפשרות לשתף עד ארבעה



לוחות משחק בו זמנית.

בקר המשחק כולל 6 כפתורי הפעלה, כפתור עם שמונה אפשרויות תזוזה ושני כפתורי אש, ומאפשר להתאים את לחצני ההפעלה למשחקים כך שבכל משחק הם יבצעו את הפעולות הנדרשות לאותו משחק.

ה-GAME PAD כולל מדריך מקוון למשתמש המכיל תיעוד אינטראקטיבי צבעוני על גבי המסך, אשר כולל הוראות שימוש בלוח המשחק וגם תוכנת ניהול הגדרות שכוללת טיפים לאיתור והתגברות על תקלות.

יוזכר שבקר המשחק מסדרת SIDEWINDER מאפשר לשחק כל משחק שתומך בג'ויסטיק תקני של מחשב PC.

המחיר - 199 ש"ח כולל מע"מ.

INTELLIMOUSE TRACKBALL

יותר ארגונומיה פחות תנועה

זה לקח כמה חודשים, אך התהליך היה בלי נמנע - גרסת ה-INTELLIMOUSE של מיקרוסופט הפכה את המוצר הזה לעכבר הדומיננטי בתחום ה-PC. הגרסה החדשה של ה-INTELLIMOUSE מבוססת גם היא על טכנולוגיית ה-TRACKBALL, כדור עקיבה חכם המונח על השולחן, שמשפר את איכות העבודה ומונע כאבים במפרקי היד לרגישים שבינינו.

הכדור מאפשר למשתמש לנייד את הסמן על מסך המחשב כשהיד נשארת במצב נייח ואין צורך להזיזה על גבי הלוח כפי שהיה מקובל עד היום. ולמעשה, המתקן הכדורי של העכבר החדש מצביע על פריצת דרך לדור חדש של עכברי מחשב.

מחירו הוא כ-350 ש"ח והחברה מעניקה אחריות לשנה.



BLADE RUNNER

ריצה לשומקום

מאת: מיכאל לוגסי

עלילת המשחק מתרחשת בנובמבר 2019, בדיוק באותה תקופה של הסרט ונשמעת בדיוק כמו עוד סיפור רקע "מרתק" ומקורי. השחקן נכנס לנעליו של רוי מק'קוי, שכיר רחב שרודף אחר קבוצת אנדרואידים ר ש ע י ם



המתחבאים בסביבת לוס-אנג'לס. מנהיג הכנופיה הזו הוא פילוסוף אכזר בשם קלוויס, שמחפש דרכים להאריך את תוחלת חייו, להגדיל את מספר נשמותיו ואיבריו וכמובן להשתלט על העולם.

השפעת השחקן על העלילה נקבעת באמצעות התנהגותו כלפי המשתתפים והדמויות האחרות וזו בעצם קובעת את גורלו. אם למשל תהיו נחמדים מדיי לאנדרואידים תהפכו מיד לאחד מהם ואם תהרגו את כולם, תקבלו על הראש מהממונים ותוחזרו למשימות משרד ומילוי טפסים עד שתוכיחו שאתם ראויים לעמוד מולם בשנית.

WATERWORLD

הכל מים...

הדבר המוזר עוד יותר הוא העניין שאי אפשר להיהרג או להפסיד במשחק, רק לחזור מספר סצינות לאחור ולנסות להשלים אותן בצורה טובה יותר. כך שלמרות העובדה שמדובר במבנה מיוחד, הוא יכול לגרום ייאוש רב אחרי זמן קצר.



למרות הודעות החברה והכתוביות שמאחורי האריזה, BLADE RUNNER איננו משחק ב"זמן אמת" (ואם כן, הוא בטח לא הראשון). לזמן אין תפקיד והשפעה על העלילה וכמו קווסטים אחרים, התקדמות משמעותית תהיה רק לאחר כמה עשרות לחיצות עכבר מדויקות ודי הרבה מזל.

מעבר לכך, המנשק והשליטה בדמות מזכירים מאוד משחקי ילדים אינטראקטיביים וקווסטים קלילים, כאלה שמעניקים לשחקן סמן עכבר בודד שמשנה את צבעו או צורתו בסביבת 'אזור חם', רק שבעוד שבמוצרים קודמים ישנו איזשהו רמז להימצאות חפץ מועיל או פתח מעבר, ב- BLADE RUNNER יש לעבור על כל סנטימטר במסך מספר פעמים כדי להמשיך ולהתקדם עד הסוף.

התיק האישי הוא כנראה החלק היותר מעניין כאן וניתן לעשות שימוש בחפצים מיוחדים המוכרים מהסרט ביניהם כלי החקירות המשוכלל ומכשיר עיבוד התמונה, אך למרות שאביזרים אלו יכולים להגביר את המשחקיות בסגנון דומה לזה של SPYCRAFT, הם לא נחוצים מספיק וכנראה שתעשו בהם שימוש רק בחלקים האחרונים של ההרפתקה.



מבחינה טכנית, המשחק הוא אוסף של אלמנטים, המשלבים נופים מעוטרים עם דמויות מהממות הבנויות מפיקסלים מצומצמים, ורצועות מוסיקה נעימות למשמע אוזניים המתאימות מאוד להתפתחות העלילה, אך בליווי דיבוב הדמויות מחריד ומעצבן.



למען הסדר הטוב, נודה שרוב המשחק הוא די שטחי והעלילה מתפתחת בזמנים קבועים, כאשר הסצינות האחרונות, לעומת זאת, משתנות ומתחלפות בהתאם להחלטותיכם ויכולות להופיע בלא פחות מ־12 צורות שונות.

משחקי מחשב שמבוססים על סרטים תמיד מתחילים במסעי פרסום רחבים והילולי מבקרים. WESTWOOD STUDIOS ו-UNIVERSAL STUDIOS בלטו מאוד בעניין זה ולא הפסיקו לתאר איך שהסרטים המוצלחים שלהם יהפכו להרפתקת מחשב שהחברות הכתירו כ"כותרים האינטראקטיביים הראשונים ב'זמן אמת'".

למרבה הצער, ההבטחות הגדולות משני המוצרים לא מומשו, כך ש־"WATERWORLD" ו-BLADE RUNNER הם עדיין כותרים נחמדים המשלבים גרפיקה מצוינת וסאונד משובח, אבל במקום כלשהו על קו הייצור ושולחנות השרטוט, מישהו שכח להכיל פה משחק.

בדומה לסרט, העלילה הופכת למכשול העיקרי וגורמת לאכזבה הגדולה ביותר. העולם כוסה במים בגלל הקרחונים הענקיים שנמסו, האוקיינוסים התחברו ל"חוף דבוש" אחד גדול (שאין בו ולו אחת מרוחות השמיים) ובסך הכל, כל השלבים נראים אותו דבר עם מסכי רקע מזעזעים בגוונים חולים של כחול.

השליטה בדמויות מעוותת ומסרבה, כאשר בפועל לא ניתן לצוות על לוחם לפטרל או להגן על אזור כלשהו וכל דו קרב מסתיים בניצחון או בהפסד של אחת מהדמויות (תלוי מי הנחית את המכה הראשונה), כך שהמשחק גורם לשחקן להיכנס למעין מעגל פעולות טכניות מורטות עצבים של אסיפת משאבים, "הסתדרות בשורות" ולחיצות עכבר בנקודות ציון מוגדרות מראש.



בצירוף מקרים יוצא דופן, יצא שה-"DEAD LINE" להגשת הכתבה הזו היה יום ראשון בבוקר - שעות ספורות לאחר הופעת ה'קרדיטים' האינסופיים של הסרט המקורי בערוץ הסרטים של הטלוויזיה בכבלים. הסקירה הייתה מוכנה כבר שבוע לפני כן, אך בזמן שאני צופה במופע מיליוני הדולרים הזה, בכיכובו של קווין קוסטנר, הבנתי היכן נעוצה הטעות שבהפיכת שוברי קופות בקולנוע למחזיקי מדפים ושלטים בחנויות משחקים.

אחרי הכל, יוצרי הכותר והמפתחים כבולים לעלילה ולתסריט, שסומכים על אפקט פיצוץ מרהיב או טכנולוגיית תפיסת תמונה להעברת רעיון וסצינה מסוימת. כאשר בפועל, משחקי מחשב (למרות ההתפתחות העצומה), לא מצליחים להשיג את אותה התוצאה ולגרום לעוצמה חוקה מספיק.

במקרה של "עולם המים", INTERPLAY החליטה באופן מפתיע מאוד לתת אור ירוק לפרוייקט וליצור כותר אסטרטגיה מלחמתית ב"זמן אמת", על כדור ענק של מים. וכך, השחקן תופס את מקומו של צ'יף מנוסה, המופקד על ספינה מלאה אזרחים עם כמות מעטה של הידרו (מים טהורים), מזון, כלי נשק ואינפורמציה.

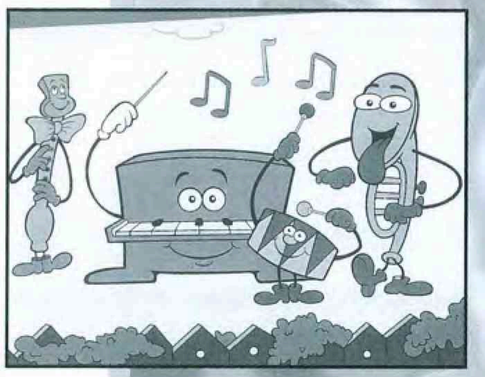
למעשה, שלוש מטרותיו העיקריות של המשתמש הן לשמור על הציביליזציה הקטנה שהקים, לסכל את התקפותיהם של ה"מעשנים" (SMOKERS) ולמצוא את הדרך ליבשה.

יש כאן 25 שלבים, המסודרים מן הקל אל הקשה ובכל קמפיין אתה מופקד על כוח תקיפה קטן המורכב משניים עד 14 גברים, חלקם לוחמים רגליים, חלקם מפעילי מכונות ואחרים מעמיסי תחמושת ומרגלים (בעזרתם תחסל את האויבים ותשיג מזון לאנשיך). בסיום הקרב יופיע קטע וידאו, שיתאר מה הצלחת להשיג, מה מצפה לך בעתיד ומה מצב הרוח של נתיניך. כמו כן, תוכל לשלוח חוליות סחר, ולהשיג ציוד ומוצרים חיוניים כדי להתכונן טוב יותר למשימה הבאה, ולמלא אחר ההוראות בצורה מושלמת תוך שמירה על שלמות הספינה המקורית.



חדש לקומפי
הקונצרט הגדול

מאת: ג'ולי קוריטו-עזז



הורים, שימו לב. אם עד היום רציתם לקנות תוכנות קומפי לילד, נאלצתם להוציא סכום נכבד עבור רכישת מקלדת קומפי. עתה מציעה החברה את אותן התוכנות בפורמט חדש - "מקלדודס" - כיסוי גומי ייחודי ה"מתלבש" על המקלדת הרגילה ועליו מצוירות צלמיות המכוונות את הילד להפעלת המשחק.

לומדת "הקונצרט הגדול" מיועדת לבני 2-6, ויוצרת סביבה שהילד יכול לשחק בה וללמוד ממנה תוך כדי היכרות עם דמויות מגוונות הנמצאות בסביבתן.

יוזכר כי תוכנות קומפי נבנות על ידי צוות מקצועי שמטרתו לעזור לילדים לפתח מיומנויות שונות בתחומים שונים: מיומנות חושית ותנועתית - קואורדינציית עין-יד, מיומנות השפה, התנהגות חברתית וערכים חברתיים, למידת דפוסי התנהגות חיוביים ולא אלימים, התגברות על קשיים חברתיים, יצירתיות וכושר תפיסה.

ב"קונצרט הגדול" מתכוננים קומפי, חבריו וכלי הנגינה לקונצרט חגיגי כשהילד עוזר להם בהכנות ובתרגול. הילד יכול לבקר כל אחד מכלי הנגינה, לנגן איתו בהקשה על המקלדת וללמוד מונחי מוסיקה שונים כמו הבדלי קצב, הבדל בין נגינת סולו לתזמורת וכו'.

כמו כן, במהלך המשחק ניתן לשנות את מזג האוויר, לדבר עם חברים שונים בטלפון, לצבוע את הסביבה ועוד.



איתמר מציל את הים
קומפדיה ממשיכה

תוכנה נוספת מסדרת איתמר, והפעם "איתמר מציל את הים". חברת קומפדיה ממשיכה במסורת לומדות איתמר עם תוכנה יפיפייה המחפה על העובדה שהסיפור לא נכתב על ידי דוד גרוסמן, הסופר הנפלא שעמד בלב ההפקות הקודמות.

הפעם, דג הפלסטיק האדום של איתמר, זה שהוא אוהב לשחק איתו באמבטיה, מחליק לתוך החור של האמבטיה ונעלם. לאיתמר נדמה כי הוא אבד לעולם אך באמצע הלילה קורא לו הדג מחור האמבטיה ומספר לו כי הפקק של הים (זה ששומר שהמים של הים לא יברחו החוצה, כמו באמבטיה) נעלם, והוא מבקש ממנו לבוא לעזור לו להציל את הים.

כאן מתחילה הרפתקה מקסימה כשבדרך פוגשים בהמון יצורים מפתיעים ומוזרים, משחקים במשחקים כיפים ולבסוף מחזירים את הפקק למקומו.

מטרת הלומדה היא הקניית כישורי שפה והכרת אוצר מילים כאשר תוך כדי העבודה יש גם דגש על מילוי הוראות, פיתוח חשיבה אסטרטגית והיגיון. האנימציה של הלומדה מקסימה וגם פס-הקול מותאם בצורה נהדרת, ובסך הכל העבודה עם הלומדה מאוד מרגיעה,



איצטרובל
2 ספריות העשרה

תוכנת איצטרובל מבית מט"ח היא מרכז כתיבה ויצירה לילדים המשלב בסביבת עבודה אחת כלי הבעה מילוליים, גרפיים וקוליים ליצירת מסמך מולטימדיה. הלומדה מיועדת לילדי הגן ולילדים בבית הספר היסודי, ונותנת להם תחושת שליטה הגורמת לעידוד הרצון ליצירה ולביטוי.

בתקליטור זה שתי ספריות הרחבה האחת "אפילו בדרכים" והשנייה "דבר אליי בסמלים".

"אפילו בדרכים" – בספרייה זו נפגוש ב"אפילו", דמות פילון נחמדה שמעבירה לילדים פעילויות שונות ומסרים בטיחותיים להתנהגות נכונה בדרכים. בתוכנה זו הילד מכיר מושגים בתעבורה, לומד להבין את סימני הדרך, מתרגל כללי בטיחות בסיסיים ואף מיישם משהו על קבלת החלטות במצבים שונים בהם הוא נתקל בדרכים.

בספרייה זו שישה סוגי פעילויות כאשר כל אחת מהן שמה דגש על מיומנות אחרת. בין הפעילויות - פעילות בה יש לבחור בין שתי תמונות שבאחת מתנהגים ילדים באופן בטוח ובשנייה באופן לא בטוח, כשעל הילד לבחור איזו היא מההתנהגויות היא הבטוחה.

בפעילות אחרת יש סיפורים קצרים בהם נדרש הילד לענות על שאלות שהוא נשאל או להשלים שיחה, כשבכל הפעילויות, אגב, משולבות בתמונות, בחותמות ובצלילים המעשירים את העבודה.

ספריית דבר אליי בסמלים – ספרייה זו עוסקת בתקשורת והיא פותחה באוניברסיטת תל אביב במסגרת פרויקט מב"ט (מדע בחברה טכנולוגית). כאן נמצא אוסף גדול של חותמות, סמלים וצלילים שונים לשיבוץ במסמכים, בפעילויות השונות, בעיצוב סמלים, בשילוט סביבתי, בפענוח סמלים וכו'.



כמו כן, כוללת הספרייה גם היכרות עם סוגי כתב שונים: כתב חרטומים וכתב בליס. בשני סוגי הכתב כל סימן מייצג מילה, צליל או רעיון, ובהתבסס על סגנונות כתב אלו על הילד לפענח משפטים וקטעי טקסט קצרים, כשגם לצלילים ולמנגינות יכולה להיות משמעות בהקשר זה.

לסיכום, לאלה מביניכם שכבר יש את תוכנת האיצטרובל, והם אוהבים אותה ומעוניינים בספריות חדשות ההנאה מובטחת. אולם יש לשים לב כי ספריות אלו אינן פועלות ללא תוכנת איצטרובל המקורית.

באסטר ואפון הפלא
מבית האחים וורנר

אתם מוזמנים להצטרף להרפתקה "לונית", בהתאם למסורת ה"לוני-טונס", המיועדת לכל אוהבי הסדרה ולא רק לילדים שביניכם. הפעם תצטרפו אל באסטר השפן ופלאקי הברווז בחיפושם אחר מפתח לטירת הענק בה נמצאים הפריטים שנגנבו מהם: תרנגולת שמטילה ביצי זהב, שק מלא זהב ועוגב זהב קסום.

הרפתקה זו עוברת דרך 9 אגדות שונות, כשבכל אגדה יש למצוא חלק מהמפתח תוך כדי מעבר על פריטים אינטראקטיביים מצחיקים (בין האגדות תמצאו את ג'ק ואפון הפלא, זהבה ושלושת הדובים, כיפה אדומה, הזאב ושלושת החזרזירים ועוד).

בעת הצורך, נחלצת לעזרתכם באבס, הפיה השפנפנה, שמחלקת לכם רמזים ואפילו נותנת פלאפון למקרה שתתקעו, וכדאי שתדעו שכל משחק מסתיים ברגע שתצליחו להשיג את שלושת הפריטים (אבל זה לא ממש הסוף, כיוון שבכל פעם המשחק מתקדם בצורה שונה).

מבחינה חזותית, התוכנה היא חוויה נהדרת. האנימציה היא מבית היוצר של האחים וורנר (עובדה זו מדברת בעד עצמה), וקטעי האנימציה רבים ומגוונים



כך שאם להודות על האמת שכחתי את מטרת המשחק ורק חיפשתי עוד ועוד קטעי אנימציה מוטרפים של הלוני-טונס.

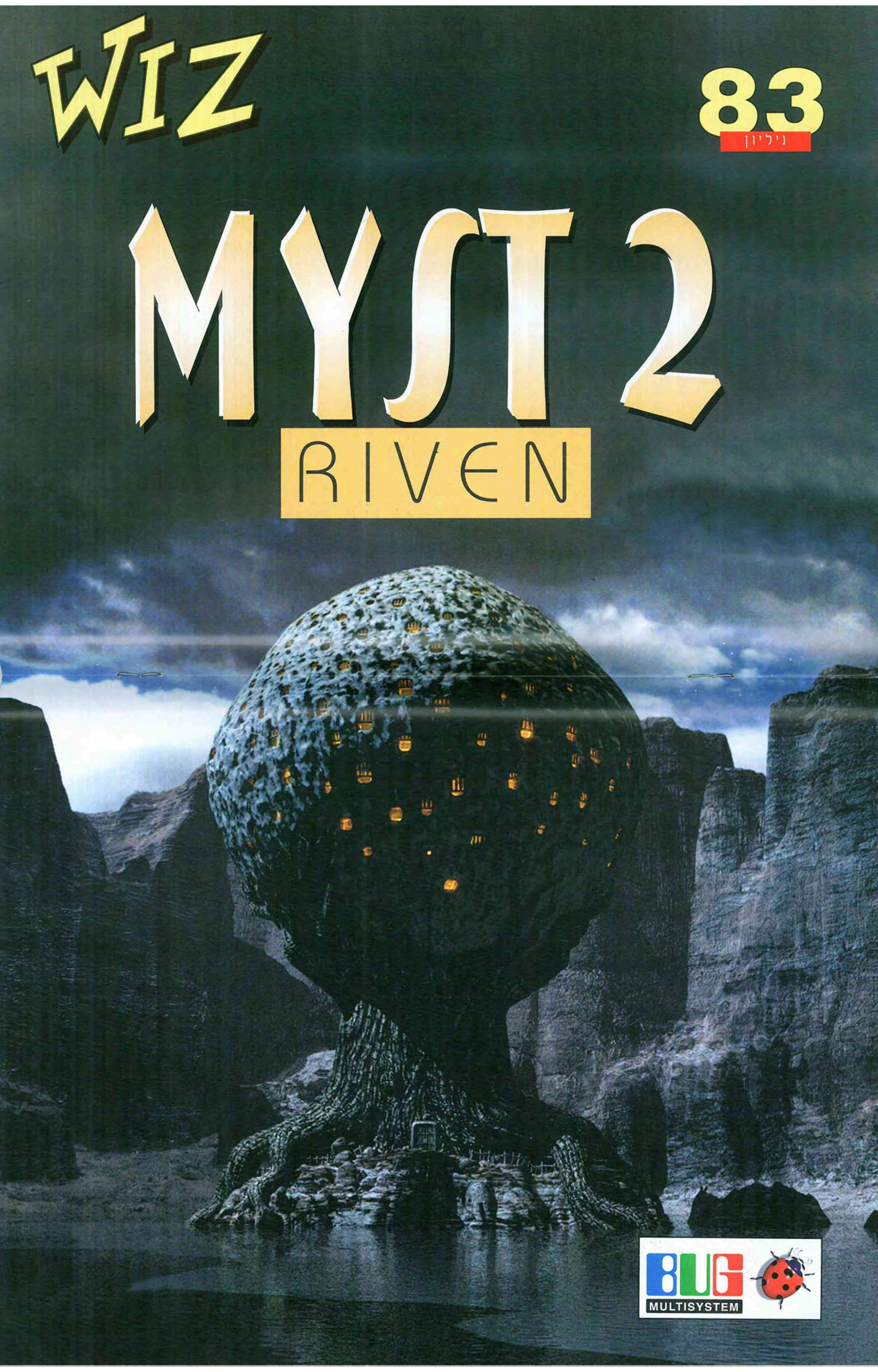
בנוסף לצבעוניות, אפשר להפעיל במקביל מספר פריטים אינטראקטיביים מה שיוצר "סלט" של אירועים על גבי המסך - הפריטים האינטראקטיביים אינם חוזרים על עצמם בכל לחיצה, ובכל פעם מצפה הפתעה חדשה מתובלת בהומור ובטקסט שנון.

כל אלה יוצרים הרפתקה מעניינת שמגובה בדיבוב המקורי של סרטי לוני-טונס בעברית, מה שמוסיף לאמינות המוצר.

WIZ

83
גיליון

MYST 2
RIVEN



BUG
MULTISYSTEM



משוגעים של ד"ר וויץ

קוראים יקרים,

אני יושב לי בקליניקה שלי בחלוקי הצחור אחרי שטיפת ידיים יסודית ושימוש בכמויות בלתי מוגבלות של חומר חיטוי, ומחזיק כמה מכתבים ששלחתם אליי. הממם... גם אחרי בחינה מדוקדקת במיקרוסקופ האלקטרוני המשוכלל לא הצלחתי להבין מה כתוב בחלק מהמכתבים, אנא מכם חוסו על ד"ר אובד עצות כמוני, כדי שאוכל לבצע דיאגנוזה טובה ולתת פרוגנוזה מדויקת יותר. אנא, כתבו בכתב יד ברור ואם לא קשה לכם הדפיסו את מכתביכם, וציינו את מרב הפרטים.

אבל כרגיל, העיקר הבריאות!

נועם מבני ברק מספר, "לא מזמן תכנתתי ב-QBASIC והייתי רוצה להפעיל את התוכנה מבלי להשתמש בשפה עצמה, אלא מתוך Windows או מ-DOS."

נועם שלום, ראשית עליי לברך אותך על נאמנותך לשפת ה-BASIC, יפה שיש שזוכרים לה תהילת עבר. שנית, מה שאתה מחפש נקרא קומפיילר או בעברית "מהדר". תפקידו של המהדר הוא לתרגם את מה שתכנתת בשפת QBASIC, שהיא שפה עילית, לשפה שהמחשב מבין ללא צורך במתורגמן.

אחרי שאתה מסיים לתכנת ב-QBASIC ושומר את העבודה שלך אתה מקבל קובץ ASCII בעל סיומת BAS. עכשיו אתה רוצה להפוך את התוכנה לכזו שתרוץ לבד, ולכן עליך "להדר" אותה, ואז תקבל את התוכנה שלך עם סיומת EXE, ואז תוכל להריץ את עמל כפיך ללא צורך בהפעלת QBASIC עצמה.

נו, בוודאי תקפוץ ותוסיף "אבל אין מהדר כזה בספריית DOS ...", ואתה צודק!!!

למה אין? ככה... אם יש לך גישה לאינטרנט גלוש להנאתך לאתר http://qbasic.com ושם תוכל למצוא את הכלים הדרושים לך.

לפני שתניח את הגיליון מידך ותיגש לעבודה רשום לפניך כמה הערות: ראשית, קובץ BAS ש"הודר" ושונה לקובץ EXE לא ניתן להפוך חזרה ל-BAS, לכן שמור את קובצי ה-BAS המקוריים שלך.

שנית, אם תפעיל את התוכנה ש"הידרת" מתוך Windows 95, ייפתח באופן אוטומטי חלון DOS ואם אתה רוצה שמעשה ידיך ייפתח בתור תוכנת Windows, עליך לתכנת ב-VB דהיינו VISUAL BASIC, וזה כבר סיפור לכתבה אחרת.

שרון מתל אביב כותבת, "יש לי מחשב פנטיום 166MMX, 16Mb זיכרון וכונן קשיח של 1.6Gb, ואני משתמשת ב-Windows 95. הכונן עושה המון רעש בזמן העבודה והמחשב כבר לא עובד באותה מהירות שעבד כשקניתי אותו לפני חצי שנה. האם הוא כבר התקלקל?"

דבר ראשון, כל הכבוד שרון על הפירוט, ככה אני אוהב לקרוא מכתבים...

דבר שני, המחשב שלך לא מקולקל הוא פשוט מבולגן. אני מניח שמאז שקנית אותו כבר הספקת להתקין כל מיני תוכנות ומשחקים, ובין השאר גם למחוק חלק ולהתקין מחדש. מה שקורה אצלך בתוך הכונן הקשיח הוא דבר פשוט - בתחילה כשהוא היה ריק התוכנות הותקנו אחת אחרי השנייה באופן מסודר, ואחרי שמחקת חלק מהן נוצרו חללים ריקים על הכונן, מה שגרם לכך שכל מקום ריק התמלא על ידי תוכנה חדשה, ואם היא הייתה גדולה מאותו מקום פנוי היא המשיכה להתקין את עצמה בהמשך הכונן (לעתים קורה שתוכנה מסוימת מותקנת כמעט כמו פסיפס וחלקים שלה מפוזרים על פני כל הכונן).

אז מה? תשאלי את עצמך הרי זה מחשב, והוא אמור לדעת לקרוא גם בחלקים. נכון, אבל דמייני לעצמך את הכונן כתקליט ואת ראשי הקריאה שלו כמו זרוע של פטיפון - כל עוד השיר שמושמע הוא רצוף אין שום בעיה, אבל אם הוא יהיה בחלקים שונים של התקליט הזרוע תצטרך לקפוץ ממקום למקום, וזה גוזל זמן יקר וגם גורם לרעש שאת שומעת מהכונן שלך - הרעש מגיע מראשי הקריאה של הכונן שקופצים ממקום למקום.

אז הבנו את הבעיה, איך פותרים אותה?

פשוט מאוד, את ניגשת לסמל (Icon) המחשב שלי ופותחת אותה, שם תמצאי את מוצלח של החברה להגנת הטבע?

בקיצור, רוצים את מנהל הקבצים הישן והטוב של Windows 3.11. ובכן, לחצו התחל, הקישו winfile ואשרו. בינגו!!! ה-File Manager הישן והמוכר חזר.

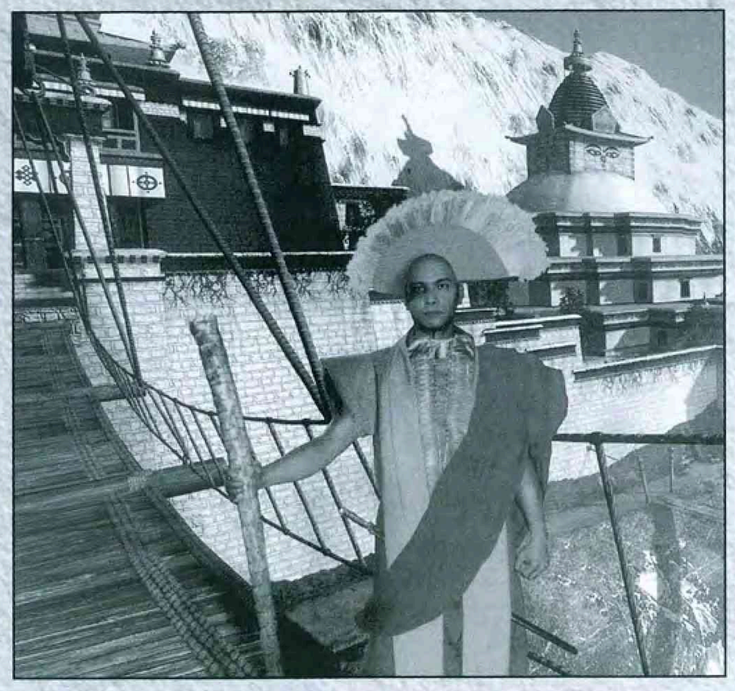
3. אתם מעתיקים קבצים או מעבירים קבצים בין תיקיות, ונמאס לכם בכל פעם ללחוץ על Shift או על Control, ובין כה וכה אף פעם לא זוכרים איזה מקש להעתקה ואיזה להעברה? נסו בפעם הבאה לגרור קבצים בעזרת הלחצן הימני של העכבר וראו מה קורה.

טיפים ל-Windows 95

1. רבים מכם פותחים כמה חלונות במקביל, ובגלל עומס לא רצוי על גבי המסך סוגרים את התיקיות שהובילו לתיקייה שאתם נמצאים כרגע, ודווקא שלושים שניות אחרי שסגרתם תיקייה אתם צריכים אותה שוב.

   אז מה? שוב לפתוח את כל התיקיות? ממש לא. בחרו את שורת הכותרת של התיקייה הנוכחית, לחצו על מקש ה-BackSpace ופרמטו אותה בתיקייה הקודמת.

2. עובדים תחת Windows 95, נמאס לכם לפתוח תיקיות כל הזמן על הכונן, והסייר נשמע כמו טיול לא



התקנת DirectX 5

לאחרונה יצאו כמה וכמה משחקים חדשים לשוק (אפשר לומר אפילו משחקים יפים...), ואיתם נחתה עלינו מכה חדשה ושמה DirectX 5. קיבלתי כמה וכמה מכתבים, מברקים, איגרות וסתם פתקים, מהמון חבר'ה שנתקלו בבעיות בזמן שניסו להתקין את DirectX 5 על Windows 95. מסתבר שמערכת ההפעלה השל גייטס מכריזה בכל פעם מחדש שבגלל העובדה שאנו דוברי השפה העברית לא נוכל להתקין את ה-DirectX 5.

לא עוד!!! מהיום והלאה, אתם ניגשים ללוח הבקרה ובוחרים הגדרות אזוריות. בלשונית של הגדרות אזוריות אתם משנים מעברית לאנגלית (ארצות הברית) ולוחצים על אישור.

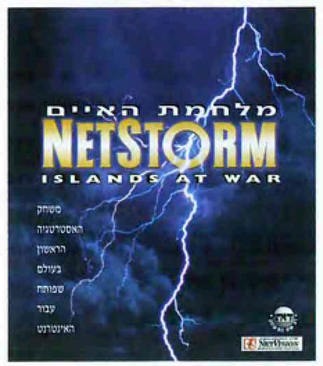
Windows 95 תדרוש מכם במפגיע לאתחל מחדש את המחשב, אך לא ולא!!! אין צורך לאתחל אלא פשוט להמשיך לעבוד כרגיל - כעת אתם מוכנים ומזומנים להתקין ברוב גאון והדר את DirectX 5 על המחשב שלכם, ולהמשיך לדבר עברית צחה.

שלל הכוננים שלך (תקליטון, תקליטור וכונן קשיח). בעזרת העכבר את בוחרת את הכונן הקשיח ולוחצת על הכפתור הימני. כעת, נפתחה תיבת שיחה שם תבחרי "מאפיינים", בתוך מאפיינים תבחרי את לשונית (למעלה) הכלים, וכעת לפנייך 3 אפשרויות ועלייך לבחור את התחתונה - מצב איחוי, לחצי על "איחוי כעת" (ייתכן שהמחשב יורה לך שאינך נדרשת לאחות כונן זה כעת, התעלמי מהודעה זו ולחצי על הפעל).

עכשיו כל שעלייך לעשות זה להתרווח בכיסא ולתת לכונן לעשות לעצמו סדר בבלאגן - הכונן מאחד את כל הקבצים בגושים אחידים ולא בחלקים נפרדים, מה שגם יאיץ את עבודת המחשב וגם יהפוך אותה לשקטה יותר.

www.
netstorm.
netvision.
net.il

אסטרטגיה באינטרנט זה משחק בשביל



משחק האסטרטגיה הראשון באינטרנט, מחכ
לך עכשיו שתיכנס ותוכיח מי כאן הוא האסטרט
והמצביא הטוב בעולם.
w.w.w.netstorm.netvision.net.il
הד ארצי מולטימדיה ונטוויזן חברו יחד בשביל
להביא אליך את משחק האסטרטגיה הראשון
באינטרנט, העובד תחת שרת ישראלי מהיר
במיוחד.
netstorm – משחק אסטרטגיה מתוחכם על
גבי האינטרנט, בו יכולים לשחק עד 8 גולשים
בו זמנית עם אופציית דיבור אחד עם השני,
צבירת נקודות ועליה לרמות משחק גבוהות
יותר.

הד ארצי multimedia
זה שם המשחק

נטוויז'ן . כך משתמשים באינטרנט.
NETVISION
החברה המובילה בישראל באינטרנט.לשרותך.

TITANIC

CD הדפתקה

The Curse Of The Monkey Island

הקללה היחידה שלא תרצו להסיר!

מאת: מיכאל לוגסי

שני הפרקים האחרונים בסדרת "אי הקופים" היו כנראה הסיבה שהחסרתי כל כך הרבה שעות שינה. רק לעתים רחוקות מאוד מגיעה למדפים הרפתקה טובה ומרתקת כל כך, שגורמת לי להפסיד דברים חשובים וחיוניים ביותר כמו ארוחות סדירות, התכוננות למבחנים ושידורים חוזרים של "סיינפלד".

חברת LUCASARTS הצליחה לסיים בזמן (קצת לפני חג המולד וחנוכה) הרפתקה שחיכינו לה בסבלנות 5 שנים, ולהרכיב פרק שלישי מוצלח בהרבה, מלא בהנפשה ועמוס בגרפיקה משובחת המעטרת את הדמויות שהוצגו ב"סודו של אי הקופים" (1990) וב"אי הקופים 2: נקמתו של לאצ'אק" (1992). כמו קודמיו, קללת אי הקופים ממשיכה בשילוב הנכון של משחקיות גבוהה, אפקטים קוליים מצוינים, חידות ופאזלים תחרותיים, עלילה מסועפת ודיאלוגים הומוריסטיים שיפילו אתכם מהכיסא.

בפרק זה עליך לעזור לגיבור ג'ייבראש טריפווד לחסל סופית את הזומבי האכזר "לאצ'אק הפיראט" שחוזר בשלישית כדי להינשא לאליין מארלי, בחורה מקסימה, מושלת האיים הקריביים ובחירת ליבו של ג'ייבראש.

הקפיצה למשחק מראה את לאצ'אק רוקם במוחו מזימות שטניות ומשגר יהלום מקולל לסביבתו של ג'ייבראש ואהובתו. ג'יי מועד על היהלום, ומציע אותו כמתנת אירוסין לחברתו. לרוע המזל, גיבורנו ענוד את הטבעת על אצבעה של אליין והופך אותה לפסל זהב שנגנב על יד חבורת פיראטים.

כבר בהתחלה, תוכלו לבחור את רמת הקושי בה תרצו לשחק, כאשר הרפתקה מחולקת לשישה חלקים (הראשון שבהם משמש כמעין פרק הקדמה וחימום), והמשחק נראה ונשלט כמו כותרים קודמים של החברה. ג'ייבראש מתחיל את מסעו על אי קטן ומצחין, ובקרבת עיר הומה אדם עליו להסתובב ולחקור את המקום, לדבר עם מי שרק אפשר, להרים כל מה שניתן ולפתור סדרה של חידות מצחיקות. לקראת הסוף תאתרו את אליין ותצליחו להסיר את הקללה, אך תוך זמן קצר תמצאו את עצמכם במסע נוסף להצלת האנושות כולה.

המנשק ובקרת השליטה מאוד דומה למה שהכרנו ב-FULL THROTTLE וכשאתם מעוניינים שג'יי יבצע אינטראקציה כלשהי על חפץ או דמות אחרת, פשוט לחצו עליהם ותפריט פעולות יקפוץ לפניכם עם הסמלים המוכרים של זוג עיניים, אף, ידיים ושפתיים (כשמולכם נמצא למשל דוכן עמוס סוכריות טופי תוכלו להסתכל עליהם, להוסיפם לתיקכם האישי או לאכול אותם. פשוט ויעיל).

דו שיח ב"קללת אי הקופים" הוא מהלך חשוב, חיוני והכרחי. אך בניגוד לקווסטים והרפתקאות אחרות, בהן יש לקרוא ולשנן עמודים ופסקאות דיבור שלמות, ב"קללת אי הקופים" הרמזים, הרעיון ומטרת השיחה מובאים כבר בתחילתו.

לאורך העלילה, מופיעים סרטי הנפשה מדהימים שיתארו מה הצלחתם להשיג ומה ממתין לכם בהמשך, כאשר המוסיקה, כפי שניתן היה לצפות מ-LUCASARTS, מיוחדת ומשתנה בהתאם לסיפור (בין הרצועות ניתן למצוא נעימות מהפרקים הקודמים והכותרים הישנים של החברה).

החידות ב"קללת אי הקופים" הן קשות, אך לא מייאשות, משולבות בעלילה באופן נפלא וקשורות לסיפור או לדמות שהובילה אליהן (לא עוד לוח שחמט באמצע המדבר, שפותח דלת על עץ דקל ומשקה גמל). במקרה זה, פתרון הפאזל, מתאפשר לא פעם על ידי שימוש באחד מחפציכם האישיים והציוד שעל גבכם (אם זה לא יעבוד, ג'ייבראש יציע רמזים נחמדים).

לעתים קרובות, תמצאו את עצמכם בקרב ספינות אסטרטגי וחמוד שמזכיר מאוד את סצינות הדו-קרב בפרקים הקודמים. אלה שלא אהבו במיוחד את קטעי האקשן ותחרות האופנועים ב-FULL THROTTLE, ישמחו לשמוע כי ניתן לוותר עליהם ולערוך רק את דו קרב ההשפלות (אחת מהנקודות החזקות של הסדרה ופרק זה).

לסיכומו של דבר, הייתי אומר שפשוט אין מה לא לאהוב בכותר הזה, אולי רק את סופו, שמגיע מהר מדיי.



חדשות

מאת: עמית חסון-אלוני

מיקרוסופט קנתה את HotMail

מסע הקניות של מיקרוסופט ממשיך ומשתלט על שוק המחשבים והאינטרנט העולמי. בתחילת השנה רכשה החברה את HotMail - החברה הגדולה ביותר לשירותי דואר חינם. מיקרוסופט ביצעה את הרכישה כדי להשלים את רשת העבודה שלה, אשר עד לאחרונה הייתה חסרה מנוע חיפוש ויישום לדואר.

וכך, לאחר שהחליטה לשלב את מנוע החיפוש inktome, פנתה מיקרוסופט לחברת HotMail וביצעה את העסקה, שאמורה להביא לאינטגרציה מלאה בין HotMail לאתרים השונים של מיקרוסופט כמו msn.com, expedia, CarPoint ואחרים.

כסף תמורת מידע

האם תם עידן המידע החופשי?

ובכן, עד עכשיו היה עושר רב של אתרים המספקים מידע רב בחינם (חלקם מחברות מידע מובילות בעולם), וכל מה שהיה נחוץ הוא חיבור לאינטרנט ודפדפן מסוג כלשהו. בימים אלה, נראה כי אנו עומדים לפני שינוי היות וחברות המספקות מידע רוצות לראות רווחים תמורת השירות שהן נותנות.

עיתונים רבים, למשל, אשר עד לא מזמן אפשרו קריאה חופשית של המהדורה האינטרנטית שלהם, מתחילים לדרוש כסף והכניסו סיסמאות לכל הדורש לקבל את המידע. בין העיתונים ניתן למצוא את Business Week, Slate, הארץ ועוד.

אחרי הכל, אנשים מתחילים להבין כי תקופת הניסויים תמה ושרבים מספקי המידע דורשים תשלום כבכל מדיה אחרת.

אף אחד לא מזיל דמעה

אחד הדברים הבולטים לאחר פסיקת בית המשפט האמריקני נגד מיקרוסופט, היה חוסר הפרגון והיעדר הצער של שותפותיה לעסקים.

בכירים בחברות תוכנה העובדות בשיתוף עם מיקרוסופט נעו בין נייטרליות להצדקה מוחלטת של התביעה, כאשר בכינוס אינטרנט עולמי שנערך לא מכבר בניו-יורק, נראו רבים ממנהלי חברות אשר נמצאות בקשרי עבודה קרובים עם מיקרוסופט, מרוצים מן ההתפתחויות האחרונות.

"אני חושב שמיקרוסופט היא ארגון מסוכן אם היא תנצל את ההשפעה שלה בדרך זו," אמר מנהל בכיר "היא כל כך גדולה ובעלת השפעה גדולה כל כך, שקשה לחברות קטנות לסרב לה".

נטסקייפ מפסידה

בחודשים האחרונים החלה חברת נטסקייפ להראות הפסדים במאזנים העסקיים שלה, ומאז שמיקרוסופט הוציאה את הדפדפן המתחרה חלה ירידה במכירות הדפדפן של נטסקייפ אשר נחשב דווקא לאיכותי יותר מזה של מיקרוסופט.

כתוצאה מכך, פנתה נטסקייפ למתן שירותים ופתרונות למערכות של העברת כספים וביצוע עסקאות ברשת הגלובלית, אולם בתחום זה ישנם מתחרים רבים מאוד ולא צפויים שם חיים קלים.

חוק וסדר ברשת

יש מספר אנשים אשר מקווים להרוויח לא מעט כסף מהאינטרנט, אך האנרכיה שסוררת ברשת (לטעמם) אינה מועילה לעסקים - בכינוס שנערך לא מכבר בסיאטל (שאינו הראשון מסוגו), הם דנו בהכנסת חוק וסדר לרשת הגלובלית.

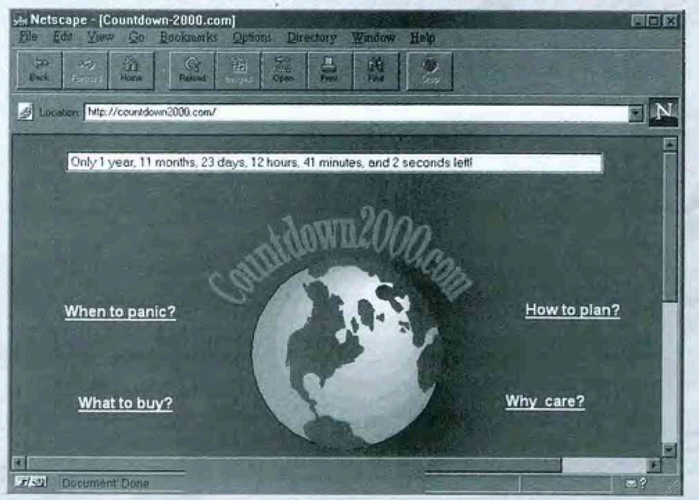
בכינוס ידונו אנשי הפורום לחוק ולמדיניות באינטרנט בכמה מהנושאים היותר מעוררי מחלוקת ברשת, כולל בנושאי צנזורה, עסקים ברשת, פרטיות והעברת כספים, וינסו להדביק את הקצב המטורף של האינטרנט. בכל אופן, מטרתם העיקרית היא להשיג הסכמה על תקנות לפני שהממשל יעשה זאת עבורם.

פתיתים

★ האתר countdown2000.com יצא לדרך בתחילת השנה, זהו האתר המקיף ביותר שעוסק באלף הבא, וניתן למצוא בו מידע על מסיבות פתיחת המילניום, מידע ועצות בקשר לבאג ה-2000 ועוד.

★ ה-W3C מציע סיור באינטרנט ומציג למפתחים חדשים את הטכנולוגיות החדשות והחדשניות הקיימות ברשת.

★ אחד הכיוונים החדשים אליו צועדת הרשת הוא התקנת רשתות אלחוטיות באינטרה-נט, כאשר מספר חברות מציעות טכנולוגיות חדישות להעברת אינטרנט באופן אלחוטי.



האתר countdown2000.com

אינטרנט

Microsoft®
Where do you want to go today?®

חור ברשת של מיקרוסופט

מאת: עמית חסון-אלוני

עד כמה בטוח אתה מרגיש כשאתה מחובר לאינטרנט? האם אתה סומך על מערכת ההפעלה שלך שהיא סגורה בפני פרצות? תהא התשובה אשר תהא עדיין אין מקום להיכנס לפניקה.

חור אבטחה חדש התגלה במערכות ההפעלה של מיקרוסופט ה-Windows 95/NT כאשר הן מחוברות לרשתות TCP/IP (זהו הפרוטוקול המשמש להעברת מידע באינטרנט וברשתות תקשורת אחרות).

ההתקפה על מחשבים המפעילים מערכות הפעלה של מיקרוסופט נקראת "bonk" (על שם תוכנת הפריצה), וכאשר תופעל התוכנית על מחשב ברשת, יופסק מתן השירותים וכדי לחזור ולהפעיל את המחשב לאחר ההתקפה יש לאתחל את המחשב מחדש.

עם גילוי הפרצה הגיב ג'ונתן רוברט, מנהל המוצר של תוכנת Windows: "במונחים מעשיים אנו עושים את מה שאנחנו תמיד עושים - התייחסות רצינית מאוד לנושא הבטיחות," והוסיף "אנו בודקים את התוכנה הפורצת ועובדים על מציאת תיקון". כאשר ייצא התיקון אל העולם ניתן יהיה לאתר אותו במדור האבטחה והתיקונים של אתר מיקרוסופט ברשת, ועד יציאתו יישארו כל מערכות Windows 95 ו-NT פגיעות לתוכנה.

התוכנה התוקפת היא למעשה גרסה חדשה לפורצת המוכרת כבר למעלה משנה בשם teardrop שגרמה למערכת ההפעלה לבצע עשרות פעולות לא נחוצות שהביאו לעומס ולנפילת המערכת - הפרצה החדשה מגלה כי הטיפול בפרצה הקודמת (או פרצת האם) לא היה יעיל, וכי מיקרוסופט אינה מפעילה את האמצעים הדרושים כדי לסגור פרצות שכאלו באופן מוחלט או אפילו כדי לטפל כראוי בכל בעיה נקודתית שעשויה להתגלות.

לא פעם בעבר טענו משתמשים רבים כי מיקרוסופט אינה מקדישה את הזמן הראוי לבעיות הצצות במערכות ההפעלה, כאשר אל הפרצה הנוכחית אפשר כבר להתייחס כאל הוכחה של ממש לאוזלת היד של מיקרוסופט בנושאים אלו.

בכלל, אופן הפעולה של חברת הענק לא ממש ידוע אך מומחים לאבטחה טוענים כי אין אפשרות לדעת מדוע נגרמת תקלה זו, כל עוד אין בידיהם את קוד המקור של Windows.

כמו כן, לא ידוע בדיוק היכן נולדה התוכנה החדשה שמנצלת את הפרצה, אך ידוע כי ישנם עוד עשרות תוכנות דומות המנצלות פרצות שונות במערכות ההפעלה שלנו, אשר נשמרות אצל האקרים בלבד ואינן יוצאות לאור. תוכנות אילו אינן קשות לכתיבה ובדרך כלל הן גם קצרות ביותר (אורכו של קוד המקור של "bonk" למשל הוא 140 שורות בלבד).

למרות הכל, חשוב לזכור שיצירת חסימה מוחלטת בפני פורצים אינה אפשרית אך ההתייחסות המעשית של מיקרוסופט לנושא מעלה תמיהות רבות - בהצהרותיה הפומביות שמה מיקרוסופט את נושא האבטחה בראש סולם העדיפויות, אך גילוי חורים ידועים שלא נסתמו באופן מוחלט מוכיחה כי הצהרות לחוד ומעשים לחוד.

אם לא נתגלה תיקון לבעיה זו ואתה צפוי להיות מותקף על ידי התוכנה, דרך ההתגוננות היחידה היא להסתתר מאחורי firewall חזק, לעבור למערכת הפעלה אחרת או פשוט לא להתחבר לרשת עד מציאת פתרון הולם.

נכון לכתיבת שורות אילו לא נמצא כל תיקון לבעיה, אך ייתכן כי עד יציאת המאמר לאור כבר יופץ תיקון באתר מיקרוסופט באינטרנט.

אתה זז באינטרנט

מאת: עמית חסון-אלוני

הקומבינציה של ירידת מחירים, חידוש הסטנדרטים, מחשבים חזקים יותר, רשתות מהירות והשתפרות המוצרים, הפכו את ה-videoconferencing (פגישת/דיון וידאו) למושכת יותר ויותר ולאפשרית בתנאים שלא אפשרו זאת בעבר. אך לפני שאתה רץ לחבר מצלמת וידאו למחשב שלך, כדאי לבדוק ולחקור את הנעשה בשוק הזה כדי שתוכל לדעת אם הדבר מתאים או כדאי לצרכים שלך.

המוצרים לוועידות וידאו השתפרו בצורה ניכרת בגרסאותיהם האחרונות ואולי הם מתחילים לקבל נופח קצת יותר פרקטי מבעבר. אך על פי בדיקה ראשונית עולה כי לא תמיד התוכנה תכיל את כל מה שתרצה, ודווקא תכונות מסוימות אותן תחפש לא יהיו בנמצא.

ברגע שתוכל ליצור מערכת מושלמת כדי לנהל שיחות וידאו באינטרנט, תגלה כי הדבר יכול להיות יעיל ביותר למרחקים קצרים ואף משעשע לעתים קרובות. למעשה, מערכות אלו רחוקות מלהיות מושלמות באמת ועוד ארוכה הדרך עד שישמשו אותנו בחיי היום יום. אך כאשר יבוא היום (והשאיפה היא שזה יהיה ממש בזמן הקרוב ביותר), ניתן יהיה לבצע ישיבות והרצאות טרנס-אטלנטיות, לנהל כיתות לימוד כאשר המורה והתלמידים יושבים בערים מרוחקות, לנהל שיחות וידאו ביחידים או בקבוצות והכל בשיחת טלפון.

במערכות videoconferencing גדולות בארצות הברית, הביעו המשתתפים התלהבות רבה מהתוצאות של הפגישות הללו - באחד הבנקים המבוססים בניו-יורק כבר השתמשו במערכת שכזו כדי לנהל ישיבות, פגישות אישיות, הרצאות וניהול ראיונות אישיים.

"השימוש בוועידת וידאו הוא הרבה יותר יעיל וחסכוני מאשר לטוס כדי לבצע את הפגישות," אמר מנהל בכיר בבנק - "בוועידת וידאו, הדברים הנאמרים מקבלים תמיכה גם מבחינה ויזואלית והמרצה שולט בקצב העניינים, מה שנותן יתרון על ניהול פגישות בשיחות ועידה בטלפון, שהיוו ועדיין מהוות כלי עבודה חשוב בחברות רבות בעולם."

המדיום החדש לא רק שיפר את צורות העבודה הישנות אלא גם יצר אפשרויות חדשות רבות בתחומים שונים. למשל אוניברסיטת סטנפורד ואוניברסיטת פרינסטון (שתיים מהאוניברסיטאות היוקרתיות ביותר בארה"ב) ניהלו שיעורי מוסיקה משותפים עם מרצה אחד בלבד. שיטה זו גם אפשרה להם לקיים הרצאות ללא הצורך בתשלום דמי נסיעה וטיסה יקרים למרצים המעולים.

מעשים, לא דיבורים

עם כל היתרונות של הדבר, היישום בפועל איננו דבר פשוט, בייחוד כאשר עומדים לפנינו יותר ממאה מוצרים המגיעים ממקורות שונים. כאשר אתה בוחר מוצר שכזה למחשב הביתי הבחירה היא קלה יותר שכן בדרך כלל תסתמך על המחיר, על איכות התוצאות המתקבלות ועל קלות התפעול של המוצר, ותהיה מוכן להתפשר על רמת הדיוק של המוצר בשונה מחברה מסחרית או אוניברסיטה גדולה הזקוקה לציוד זה לעבודה שוטפת.

לרוב מוצרי הוועידה ישנם ארבעה חלקים מרכזיים: מצלמת הווידאו, התוכנה למימוש הקשר וציוד הקישור עצמו, כאשר הציוד או התוכנה מבצעים את הכיווץ והפתיחה של המידע הנשלח והמתקבל מהמחוברים השונים (לא תמיד קיימת ההבחנה בין החלקים השונים באותו האופן, שכן חלק מהחברות מפצלות את



טלוויזיה באינטרנט



התהליך ליותר גורמים וחלקן מאחדות חלקים אחרים).

כאשר מביטים בשלל המוצרים רואים כי יש הבדלים משמעותיים ביותר בין מחיריהם. ההבדל הזה נובע מהטכנולוגיות השונות ששימשו לבניית המוצרים, מהאיכות הסופית שלהם, מהמערכות שהם מתאימים להן וכו'.

הסוג הפשוט ביותר של ועידת וידאו הוא הקשר הדו כיווני, אשר פירושו הוא קיום קישור אחד בלבד בין שני מקומות שונים. ישנם כמובן גם קישורים בין מספר מקומות במקביל, מה שדומה יותר לשידור טלוויזיה שחלק מהתחנות יכולות רק לקבל ולא להחזיר מידע אל השולח או אל התחנה הראשית.

שולחניות וחדריות

באופן עקרוני, ישנם שני סוגים עיקריים של ועידות וידאו - שולחניות וחדריות. המערכות השולחניות הן בעלות פונקציות ואופציות רבות ובדרך כלל הן גם מאוד פשוטות לתפעול - אלו הן המערכות שישמשו אדם בבית כדי לתקשר עם אנשים ברשת הפנימית או דרך האינטרנט לשם שעשוע או עבודה. בתחום זה המערכת בעלת הביצועים הטובים ביותר והפופולרית ביותר היא זו של חברת VocalTec (בסקרי ביצועים רבים יצאה מערכת זו כמנצחת, ובדרך כלל גם בהפרש משמעותי מהבאות אחריה).

מערכות מסוג שונה הן המערכות החדריות, מערכות אלו מציעות יציבות וגמישות רבות יותר, אך בדרך כלל דורשות משאבים גדולים בהרבה מהמערכות השולחניות גם בתחום המחשוב וגם במחיר שיש לשלם עבורן ועבור התשתית שהן דורשות. למערכות אלו יש בדרך כלל איכות טובה יותר של קול ותמונה, והן יכולות לקלוט מספר



ערוצי מידע מאותו מקור או ממקורות שונים, כמו גם להציג שקופיות ומסמכים בקלות ובצורה בהירה שיכולה לקשר את האנשים המתדיינים בשני חדרים או יותר.

דרישות המערכת...

מכיוון שווידאו דורש משאבים גדולים מאוד מהמחשבים עליהם הוא רץ, אפילו מוצרים במחירים נמוכים יותר עדיין דורשים מחשבים מהירים ובעלי ביצועים טובים כדי לעבוד כמו שצריך. למשל, מערכת ה-WebCam של Creative תעבוד בצורה יעילה רק על מחשבי פנטיום במהירות 166 ומעלה, ואילו מחשבים אשר אינם עוברים את ה-100Mhz יתקשו לספק וידאו ברמה איכותית.

מניסויים רבים שערכתי על מערכות אלו גיליתי לרוב כי השימוש בהם דרך מודם באינטרנט אינו יעיל ואף מתסכל מאוד. יצירת הקשר עלולה להיות מסורבלת מאוד והתמונות אינן ברורות וקופצניות מאוד (גם בקישור לחו"ל וגם בקישור בתוך הארץ). בחיבור ישיר אל קווי האינטרנט המצב השתפר בהרבה וחל שיפור ניכר גם בתקשורת עם אנשים אחרים המחוברים במודם, אך עדיין קשה לקרוא לניסוי מוצלח.

רק כאשר השתמשתי בקווים הפנימיים של החברה (Intranet) המצב השתפר בהרבה, האיכות עלתה, ניתן היה לראות את התמונות בבהירות יחסית והקולות נשמעו באיכות טובה בהרבה.

מכאן, שיעבור עוד זמן רב עד שנוכל להשתמש בטכנולוגיה זו באופן יומיומי ובצורה קלה ונוחה.

סדנת HTML

Photoshop 4.0

מאת: עמית חסון-אלוני

סדנת ה-HTML יצאה אל אוויר העולם כדי לסייע לקוראינו בעיצוב אתרי אינטרנט אישיים וייחודיים, אך כדי לעצב את האתר אנו זקוקים למעט יותר מידע - אי לכך והתאם לזאת, יוקדש המדור לתחומים נוספים הקשורים בעיצוב האתר כמו גרפיקה ויצירת אינטראקטיביות.

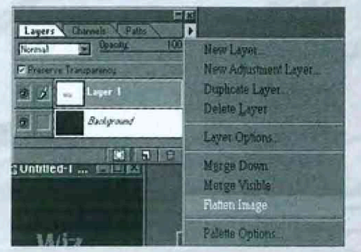
אם אתה רוצה שאתר האינטרנט שלך יהיה קצת בולט יותר, קצת ייחודי יותר, משהו שישרוד בזיכרונו של הגולש הממוצע, כדאי לדאוג כי שלא יופיעו רק תמונות מפולפלות על רקע אפרורי. למזלך, לא צריך להיות גרפיקאי מדופלם כדי ליצור אפקטים ייחודיים ולא ממש קשה להוסיף לוגו ייחודי, אנימציה זריזה או תמונה אישית.

פוטושופ היא תוכנה מקצועית לעריכת תמונות ומספקת שפע של אופציות ומגוון גדול של אפקטים.

יצירת מילים באנימציה

.1

פתח קובץ חדש בפוטושופ כאשר החלון גדול מעט יותר מהגודל הסופי של האנימציה הרצויה. בחר ברקע שחור וצבע עליון אדום ואחר כך בחר בכלי הכתיבה ורשום את המילה



הרצויה בחלון התמונה. כעת, מרכז את המילה בתוך התמונה, לך אל חלון השכבות (layers) ואחד את כל השכבות (Flatten Image). בשלב זה, יש לך מילה בצבע אדום על רקע שחור בשכבה אחת.

.2

אם תפריט השכבות (Layers) אינו פתוח גש לשורת התפריט העליון ופתח את חלון השכבות כך שהוא ייראה. בחלון זה צור מספר שכבות חדשות כמספר האותיות במילה שכתבת, במקרה שלנו אלו שלוש שכבות (בשלב זה לא תראה אף השפעה על התמונה אך השכבות נוצרו - תוכל לראות זאת בחלון השכבות). כעת בחלון התמונה, בחר את כל התמונה (Ctrl-A), "צלם" את הבחירה (Ctrl-C) והעתק אותה (Ctrl-P) לכל אחת מהשכבות שיצרת קודם לכן. כעת זה הזמן לבודד כל אחת מהאותיות שבמילה שהקלדת בתחילה.

לאחר שסיימת, שמור עשרה העתקים של תמונה זו - כל אחת מעשר התמונות תשמש כנקודת התחלה לכל אחת מהתמונות שתיצור את האנימציה העתידית.

.3

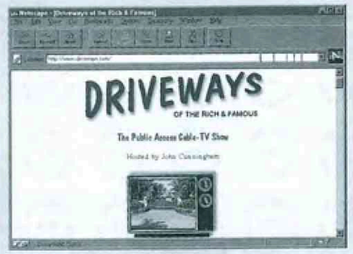
פתח את המסמך המקורי שלך ובחר את השכבה הראשונה (שכבת האפס). לך אל הפילטרים (Filters) בחר את Pixelate ובתוכו את Mosaic. כעת הכנס ב-Cell Size את המספר 4, ותוכל להבחין כי האות הראשונה הופכת למעט מטושטשת.

שמור את התמונה הזו (זוהי התמונה הראשונה באנימציה שלך) ופתח אחרת - בתמונה השנייה בחר שוב בשכבה הראשונה וגרום לאפקט ה-Mosaic (אבל הקפד על רמה 8 בראשונה ו-4 בשכבה השנייה). שמור את התמונה.

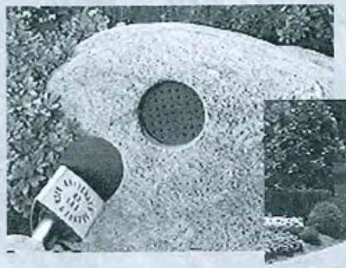
בשלב זה, גש אל התמונה השלישית ובאותו תהליך צור אפקט של 12, לשנייה אפקט של 8 ולשלישית אפקט של 4 - המשך באופן זה על כל התמונות של האנימציה עד לסיום כל התמונות עם כל האותיות. אחרי שתסיים את כולן בחר ב-Flatten Image והפוך את כולן לפורמט gif (בחר ב-Adaptive Palette עם 8 צבעים).

.4

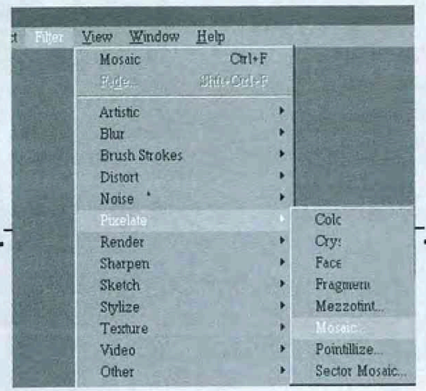
כעת, כשכל התמונות לאנימציה מוכנות, תוכל להוריד מהרשת כל אחת מהתוכנות היוצרות אנימציה (ישנן רבות כאילו בחינם ברחבי הרשת), ולהפוך כל אחת מהתמונות שיצרת ל-Frame באנימציה. יודגש כי תוכל ליצור אנימציה בלולאה אינסופית או להגביל אותה במספר מסוים של לולאות אם תחשוב שהצופה ישתעמם מלראות את העניין ללא הפסקה.











שאלה לעניין

אורי מירושלים: "מה זה Webmaster?"

למעשה, משתמשים במושג לתאר את מנהלי אתרי ה-WEB השונים, כאשר במקורו המושג בא לתאר את האחראים על אתרים בחברות אינטרנט. מדובר באנשים בעלי ידע רב בשפת HTML JAVAScript, Script וכו', כמו גם התמצאות בהפעלת שרתי אינטרנט. בכל חברת אינטרנט יש Webmaster והוא האחראי העליון על אתרי האינטרנט של החברה ואתרים שהיא מארחת.

רועי ולברג: "איך ניתן לראות VRML?"

כיום, כמעט כל הדפדפנים נמנים על הדור החדש ותומכים בשפת ה-VRML. הדפדפן בעל התמיכה הטובה ביותר ליישומים אלה הוא ה-Netscape 4 וניתן להוריד אותו מאתר נטסקייפ באינטרנט. בכל אופן, אם ברשותך נטסקייפ 3 או אקספלורר 3 עדיין תוכל לצפות ב-VRML אם כי לא באותה היעילות.

רונית כהן: "מה זה flood ב-IRC?"

פשוטו כמשמעו, flood היא הצפה וכאשר אדם ניכנס לערוץ ובאופן ידני או אוטומטי מציף את הערוץ באינסוף הודעות ומביא לחסימת הערוץ בפני המשתמשים.

TOMB RAIDER 2

שובה של לארה!

מאת: ערן פולוסצקי

מאז יציאת המשחק הראשון בסדרה, המוניטין של חברת CORE DESIGN המריא לשחקים, ומנהלי החברה פשוט ישבו על זרי הדפנה וצפו ב-TOMB RAIDER הופך לאחד הלהיטים הקלאסיים. לארה קרופט נעשתה לכוכבת-על, הופיעה כמעט בכל עיתוני המחשבים ואפילו בזמן המופע של U2 נראתה מפזזת על מסכי ענק יחד עם בונו. אתרים רבים באינטרנט קמו לכבודה, ותמונות שלה הופיעו בכל מקום. היו אף דיבורים על הפקת סינגל שלה – בכל מקרה, כולנו ציפינו לה כמעט כמו למשיח, אבל בניגוד אליו – היא כבר פה!

בדומה למשחק הקודם, הרקע של המשחק הוא בסגנון אינדיאנה ג'ונס, והפעם ההרפתקה של לארה מתרחשת באופן חלק והגיוני, והשלבים עצמם הם הרבה יותר מגוונים מאלו שהיו בפרק הראשון. כעת אתה לא מוגבל למבוך אינסופי ומעצבן, וחלק ניכר מההרפתקה מתרחש באזורים פתוחים, במקומות דוגמת ונציה, טיבט וסין.



החלק שמתרחש במקומות סגורים השתפר גם הוא, וניתן לראות שהרבה עבודה ודמיון הושקעו ביצירת מגוון השלבים. כעת תיאלץ לפלס את דרכך דרך בית אופרה, ספינת נוסעים, מנזר ומקומות נוספים שיוצרים אווירה ייחודית לכל אורך המשחק.

המתכנתים מאמינים כנראה באמרה הנושנה של "אם זה לא שבור - אל תתקן את זה!", ולכן הם כמעט ולא שינו את השילוב המנצח של פתרון בעיות, תקירה וקרבות (למרות שכעת יש הרבה יותר קרבות, לאלו מכם שהשתעממו בין קרב לקרב במשחק הקודם).

כמו כן, האויבים באים כעת במגוון גדול יותר. חלק מהם מגיעים ממלכת החיות (כרישים, טיגריסים, נשרים וכלבי שמירה), חלק מהגזע האנושי (הרבה פסיכופטים שאוהבים לירות בכל דבר שזז) וחלק מעולם האגדה (איש השלג וחבריו). כל האויבים מתוכננים ומוצגים בצורה נפלאה (שימו לב לכרישים, רק אל תתקרבו אליהם יותר מדיי...) כשבנוסף לשיפור הגרפי הרציני, שופרה האינטליגנציה המלאכותית של האויב.

עם זאת, בדומה למשחק הראשון, חסר משהו בחלק מהקרבות - הכיוון האוטומטי של לארה בכל פעם שאויב כלשהו נכנס לשדה הראייה שלה. העובדה שפעמים רבות היא חשה בסכנה לפני שהשחקן מודע לה והשילוב המלאכותי לעתים של זוויות הראייה - כל אלו יכולים לגרום לכך שאתה יורה באויב בלתי נראה בתקווה שאתה פוגע במשהו.

לא זאת בלבד, אלא שלעתים השאלה האם תצליח להתחמק מאויב מסוים לא תלויה בכישרון ובזריזות שלך, אלא במספר הפעמים שאתה מצליח לקפוץ כמו לוליין מטורף - למזלנו, החלק האלים במשחק הוא הכי פחות משמעותי, ומהווה אמצעי נוסף שגורם לך להיות בהיכון כל הזמן.

תכנון השלבים

כמו במשחק הראשון, גם כאן עליך לחשוב כדי להתקדם. אומנם פעולת החשיבה באה כהלם לחלק משחקני המחשב, אך מי שמקווה להתקדם ב-TOMB RAIDER 2, יצטרך לתרגל קשות את התאים האפורים. אחרי הכל, מדי חמש דקות אתה מגיע למקום שנראה כמו דרך ללא מוצא, ועליך לפענח כיצד ניתן להמשיך. תודות למערכת עריכת השלבים הגאונית של המשחק (שמאפשרת למתכנני השלבים להתנסות בזמן שהם



מתכננים את השלב), כל אזור נוצל במלואו ושום דבר לא הולך לאיבוד.

נקודת אור נוספת היא שבעוד שבמשחקים רבים הרקע של השלב הוא סטאטי ולא ניתן להשתמש בו, כאן ניתן להשתמש כמעט בכל מה שאתה רואה - המרפסת הוונציאנית המרוחקת, התעלה המוזרה ההיא, הסלע הגדול הזה - כל אחד מהם יכול להיות שימושי בשלב זה או אחר של המשחק.

רק עם אופנוע?

חידוש נוסף ומרתק ב-TOMB RAIDER 2 הוא כלי הרכב החדשים, בעזרתם תוכל להגיע למקומות מרהיבים. בתחילה תיתקל בסירת מירוץ מגניבה בעזרתה תחקור את התעלות של ונציה במהירות גבוהה. בשלב מתקדם יותר, גבוה בהרי טיבט, תיאלץ לשלוט במזחלת שלג ממונעת ותוכל להתפרע איתה כרצונך... הדבר הנחמד בכלי רכב אלו הוא שהם לא הוספו כדי להוסיף גימיק קטן למשחק, אלא הם פותחים ים של אפשרויות הנאה חדשות ולמרות שהם כיפים מאוד, הם לא מקלים עליך במאומה.

בכל מקרה, תיאלץ לחקור מקומות חדשים ולפתור חידות, כאשר ההסתייעות בסירת המירוץ היא הדרך היחידה לעבור את השלב הראשון של השלבים בוונציה.

ביקורת בונה

למזלנו הרב, יוצרי המשחק קיבלו ביקורות בונות רבות בקשר למשחק הקודם, ונראה לנו שהם התייחסו כמעט לכולן. בניגוד למשחק הקודם בו לארה לא השתנתה כלל, ונשארה עם אותם בגדים ואותה הופעה במהלך כל המשחק, פה היא מחליפה תלבושות שונות מדי פעם ויש לה אפילו חליפת צלילה. אפילו המראה של לארה עבר שיפור קוסמטי, ונוסף לתספורת החדשה שלה (קוקו ארוך למדיי שלעתים מתנופף ברוח), תווי הגוף שלה



פחות חדים ויותר אנושיים. שינויים קוסמטיים הם דבר אחד, אך נוספו כאן גם תכונות שימושיות יותר כמו טיפוס לצדדים ופנייה מהירה במים.

כמו כן, אם במשחק הקודם תגובת המקשים קיבלה ביקורות קשות כעת





שופר מנגנון הקלט, והדמות מגיבה מידית לכל תנועה שתנסו לבצע. פרט לכך, התווספו פה ושם מספר כלי נשק וביניהם יש גם מטול רימונים ורובה חצים.

עד עכשיו כתבנו וכתבנו ועדיין לא הספקנו להסביר מספיק על האווירה האדירה שיש במשחק, על הסצינות המדהימות שמתרחשות מתחת למים או על הדרך בה אתה יכול לחקור לחלוטין את הבית של לארה בשלב האימונים (שכולל הדרכה קרבית חדשה).

חוץ מזה, לא הספקנו לספר על פס-הקול המעולה שיש למשחק ועל האפקטים הקוליים שנכנסים בדיוק בזמן ומפתיעים אותך בכל פעם מחדש. אומנם לא דיברנו על כל אלו, אך אנו מניחים שגם כך אתם די להוטים לנסות את ההפקה המדהימה הזו.

נו, למה אתם מחכים? לסיכום? עוד לא הבנתם שהמשחק הזה הוא אחד היותר טובים שיצאו לאחרונה?

שיחות עם מורגן לה פיי



מאת: ערן בן־סער ואבי סבג

לכבוד: מר שפיץ א. צולה.

הנידון: בקשתך לארגון טורניר משחקי תפקידים פלנטארי בחג החניקה. לבקשתך אנו מברתנו, "נאכלזבר בצ"א", את האנשים המתאימים ביותר לארגון טורניר שכזה על הפלנטה שלך. האנשים הללו מנוסים בארגון טורנירים של משחקי תפקידים גם בכוכב מולדתם הקטן (מגורים דומות), ואין זו ספק כי הם יוכלו לצאת במשימה המורכבת שברצונך להטיל עליהם. שלושת האורגנים יסופקו לך בימים הקרובים יחד עם האלות כיצד להתנהג על יגורים אלו.

בהצלחה, מאת: ו. חיפשתי,

מנכ"ל נאכלזבר בצ"א.

וכך באחד הימים הגשומים של סוף ינואר, בזמן ששיחקנו אני, מורגן ואבי במשחק הלוח Gods, חרשו כוחות מוזרים מזימות כנגדנו.

"תורך, דביל." הודיע לי אבי בחיוך רחב - מורגן ניהלה קרב אבוד כנגד הכוחות שלי, אבל אבי בתורו מחק מהלוח מחצית מיצוריי.

"חכה, חכה." אמרתי ושילמתי בעד יצור נוסף. יש לי את המשתכפלים שלי, ומורגן עוד לא סגרה איתך חשבון."

"היא גם לא תסגור." אמר אבי.

"או, אני לא יודעת," אמרה מורגן, "אני חושבת שאני יכולה..."

ואז העולם נהיה סגול, נשמעה מוסיקה מרגיעה ואיזה קול ביקש "אנא המתינו בסבלנות, המעבר במנהרה ייקח כמה דקות. האם ניתן להציע לכם בוטנים מלוחים?"

"כן!" אמר אבי. שקית קטנה של בוטנים מלוחים צצה בידו.

האור חזר להיות רגיל ומצאנו את עצמנו יושבים במשרד קטן ואפור. מולנו, מעבר לשולחן משרדי עמוס, ישב איש גבוה וצנום בחליפה קצת קטנה והביט בנו בעצבנות.

"אהה, שלום?" הוא שאל.

"אההה? זה כואב?" שאלה מורגן ותפסה לו את האף בחוזקה.

האיש אותת שכן, זה כואב מאוד.

מורגן עזבה לו את האף והתיישבה על קצה השולחן. "עכשיו," היא אמרה, "מה בדיוק אנחנו עושים פה, ואם כבר, איפה זה פה?"

"והכי חשוב," הוסיף אבי, "איך אנחנו חוזרים לשם, ואיפה אפשר להשיג עוד בוטנים מלוחים?"

אני לא אמרתי כלום, במקום זה בהיתי בתדהמה בפוסטר ענק שהיה תלוי על הקיר מאחורי האיש. היה זה ציור של דרקונים מעופפים בשמי לילה ומתחתם המון שולחנות עם המון אנשים וכותרת ענקית: "טורניר משחקי התפקידים הפלנטארי בחג החניקה." יחד עם המון תיאורים למה כדאי לבוא.

"תן לי לנחש." אמרתי ברגע שהצנום ניסה להתחיל לדבר. "אתה עורך טורניר משחקי תפקידים פלנטארי."

"אהה, כן." גמגם האיש וניסה ליישר את עניבתו.

"בחג החניקה, אני מניח."

"אהה, ובכן. כן."

"ואתה צריך מישהו לארגן אותו."

"כן, כן!"

"חשבת עלינו."

"בדיוק!"

מורגן ואבי התנפלו עליי לפני שהספקתי לנגוס בצווארו של האיש והשכיבו אותי על הרצפה.

"תראו," אמר האיש וניקה את הריר מחזית חליפתו, "שמי שפיץ והמליצו לי עליכם. אני בטוח שנוכל לעבוד ביחד."

ירקתי את כדורי ההרגעה שאבי ניסה לדחוף לי לגרון, "אתה בטוח! אתה בטוח!, הא!, הא-הא-הא!, הא!"

מורגן הפכה אותי למלחייה. "תראה," היא אמרה לשפיץ, "הוא ארגן כבר חמישה טורנירים אצלנו, למה אתה חושב שהוא ייפול בפח שוב?"

"ולמה אתה חושב שניתן לו לארגן עוד טורניר," שאל אבי, "יש לך מושג כמה זמן לקח לנו להחזיר אותו למצבו הרגיל אחרי הטורניר האחרון? אם אתה לא יודע הייתה שם מישהי עם בובת עטלף חמודה על היד, ואיזה בחור שזרק קמח על אנשים וביקש מהם לחשוב מחשבות שמחות."

"תראו," אמר שפיץ, "לא חשבתי שתעשו את זה בהתנדבות..."

מורגן נקשה באצבעותיה ופתחה את תיק המסמכים שלה, אבי ואני לבשנו משקפי שמש שחורים. "תראה, החוזה הפשוט הזה עומד להבטיח שכל הצדדים יצאו מרוצים," אמרה מורגן, "ושיטת חישוב השכר שלנו פשוטה להפליא בתנאי שאתה יודע להוציא חזקה עשירית מנתח הכנסות של 90% ומעלה על כל שלושה מבקרים בטורניר או שתי חפיסות קלפים שתמכור..."

"לא חשבתי רק על כסף," אמר שפיץ, "היו לי כמה רעיונות אחרים."

"לא כסף?" שאלנו אני ואבי בתדהמה, "נראה לך?"

"אני אציג לך את שני שותפיי," אמרה מורגן, "תאב-בצע וחומד ממון."

"נעים מאוד," אמרתי, "עבור סכום סמלי אני מוכן להסביר לך איך תוכל לשלם פחות לשני שותפייך על ארגון הטורניר, הכל תלוי בחלוקה נכונה של המוזמנים לזוגות ומכירת חצאי חבילות במקום חבילות שלמות..."

בפעם השנייה באותו היום מצאתי את עצמי כמלחייה.

"ובכן, למשל במקרה שלך," פנה שפיץ לאבי, "השקענו הרבה מחשבה כיצד נוכל לשלם לך כראוי על הארגון."

"שני מיליון." אמר אבי, "לא כולל בונוסים."

שפיץ זרק חוברת על השולחן, בשער הייתה תמונה מפוצצת של בחורה בלבוש מאוד לא צנוע אוחזת רובה סער ארוך עם שלושה קנים, שבע שרשראות תחמושת, שתי כוונות לייזר וסכין ארוכה מקדימה.

"חשבנו," אמר שפיץ אל אבי שעיניו איימו לצץ מחוריהן, "חשבנו על מנוי לכל החיים לירחון 'אש ותחמושת'."

"גאאה, דאהה." פלט אבי וחטף את החוברת.

"אם תואילי," אמר שפיץ למורגן והצביע עליי. מורגן החזירה אותי למצב צבירה אנושי. "בקשר אליך." אמר שפיץ.

הרמתי יד, "ראה, אין לי את החולשות הפסיכולוגיות הקטנות שיש לשותפי כאן," בינתיים אבי הפך דפים בחוברת, מצץ אצבע ופלט צחוק היסטרי קטן מדי פעם, "אז כדאי לך לשלוף את פנקס הצ'קים ולחשוב על סכום בן שבע ספרות וגם... יייייייא - האאאאאאאאאאא!"

שפיץ שלף לו בינתיים ממתק גומי בצורת עכביש גדול בצבעי חום-שחור. "שלי! שלי!" אמרתי וחטפתי את העכביש.

"ובקשר אליך," פנה שפיץ למורגן, אלא שאז הוא הופתע לגלות כי רוכסן סוגר את שפתיו.

"עכשיו תראה," אמרה מורגן, "זה שנתת לשני הסנילים האלה את מה שהם ביקשו, זה לא אומר שאתה תתחמק מלתת לי את מה שמגיע לי. אם אתה רוצה שאני אעזור בארגון של טורניר משחקי תפקידים אז יש לי רשימת דרישות קטנטנה."

מורגן שלפה ספר עב כרס, "הבקשות מסודרות על פי סדר עדיפויות ומאורגנות על פי צבעים לנוחות השימוש. אני בטוחה שתצליח למלא אחר כל דרישותיי במהירות המתאימה."

שפיץ פתח את רוכסן שפתיו. "למען האמת," אמר והישיר מבטו אל מורגן, "היה לנו רעיון מעניין מאוד. זה עלה המון, והיה נורא קשה. וגם היה צריך להשיג טונות של ריבת שזיפים, אבל..."

שפיץ שלף משולחן מגירתו בקבוקון קטן, שמתוכו צעק זקן מסכן "תוציאו אותי!" בקול דק ומסכן. "מרלין!" פלטנו אבי ומורגן.

"ווואו!" פלט אבי באותה הזדמנות, אבל לגבי תמונה של תותח אלקטרונים חדש בעיתון, כך שזה לא נחשב.

מורגן הישירה מבט אל שפיץ. "מתי הטורניר?" שאלה.

"מחר." ענה שפיץ. "זה מהווה בעיה?"

"לא." ענתה מורגן בשעה שצנחתי מחוסר הכרה על הרצפה.



Lands Of Lore 2
Guardians Of Destiny

מאת: ענת סבט

קרבות ומלחמות שמוכרעים על ידי זריקת קוביות וחשיבה מתחכמת היוו תמיד את הרעיון המרכזי מאחורי משחקי התפקידים, לפחות עד שחברת WESTWOOD STUDIOS נכנסה לתמונה ושמה יותר דגש על מתח ופעולה ופחות על חישובים וסטטיסטיקות.

הדמות הראשית במשחק היא LUTHER – בן אנוש, בנה של סקוטיה, הקוסמת המרשעת שהובסה בפרק הקודם. LUTHER מקולל בקללת שינוי צורה זדונית, ועליך להיפטר מקללה זו – משימה קשה נוכח העובדה שהשחקן אינו שולט בשינויי הצורה המקוללים, ועקב העובדה ששד מרושע בשם BELIAL חומד בקסם שינוי הצורה ויעשה הכל כדי להשיג אותו.

למעשה, כל המשחק הופך בצורה האופיינית לחברת STUDIOS WESTWOOD – מופיעות כאן מפלצות ענק שהן קומבינציות של אדם ועכביש המהלכות בעזרת רגלי חרק ענקיות, או זוחלים דוחים בעלי טפרים ושיניים חדות שישמחו לטעום את השחקן ודברים זדוניים נוספים שעשויים לפגוע בשלמות גופך ולצחוק באופן מרושע.



אלמנט נוסף במשחק הוא האינטליגנציה המלאכותית של האויבים – המפלצות יתחמקו מהחצים שתירה בהם, יירתעו לאחור כאשר הן ייפגעו, יכעסו ויתקיפו אותך בחמת זעם, יקראו לתגבורת וכו'.

אם רק תיקחו צעד אחורה מפסטיבל האימה הזה, אולי תוכלו להשתמש לא רק ביכולת הפיזית שלכם, אלא גם בתאים האפורים. סביר להניח שאם תניפו גרזן גדול במיוחד, היצורים הנחותים יותר יברחו. כמו כן, חלק מהיצורים פוחדים מהצורה שלכם (כ-OGRE) וכאשר היצורים נמצאים בבריכת השמן, כדאי שתשתמשו בלפיד בוער כדי להצית את הבריכה ולהפוך את היצורים לחתיכות פחם. אפילו התפאורה יכולה לבוא לקראתכם, ואם תקצצו את אחד מעמודי התמיכה של הגשר הוא יתמוטט. בכלל, עוד עובדה מעניינת היא שחלק מהיצורים לא יתקפו אתכם אם לא תתגרו בהם קודם, ולכן כדאי להימנע מהתקפה של כל דבר שזז.

לפני שנסיים נזכיר שקיימות במשחק מספר אופציות שמטרתן להקל על חיי השחקן כמו, המפה האוטומטית שמאפשרת לכם לתקוע נעצים ולהעיר הערות שונות (על גבי המפה). בעזרת המפה, תוכלו להיזכר היכן הייתם, איפה יש מקומות חשובים ולאן כדאי להגיע עכשיו. מעבר לכך, המשחק מאפשר גישה קלה ואינטואיטיבית לרשימת המלאי ולספר הקסמים, מה שיעזור בהדיפת מכשולים שונים, כך שלא תתקעו בקטעים שוליים במשחק.

בכלל, המשחק מכיל המון אוצרות וחפצי ערך, אך קצרה היריעה מלפרט את כולם, לכן אולי מוטב שנשאיר לכם את ההנאה לגלות זאת בעצמכם...



LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY הוא משחק של ארבעה תקליטורים וככזה הוא מכיל עולם ענק המלא במפלצות מזוויעות, הרפתקאות שונות ודמויות מלאות חיים. דמות השחקן באה לביטוי כמבט מגוף ראשון, וכך מתקבלת התחושה כאילו אתה הוא זה שרץ, קופץ, מסתכל למעלה, למטה ומתקיף עם כלי נשק או לחשים שונים (יש כשמונים כאלה).

כמו כן, הגרפיקה של המשחק מצוינת ולמרות שאינה מגיעה לרמה של QUAKE 2, היא עדיין מצוינת ובטח שהרבה יותר טובה מזו של המשחק הראשון. עוד יצוין כי יש הבדל גדול בין האזורים השונים, והמשחק נותן תשומת לב נדיבה ביותר לפרטים קטנים.

רוצים לקבל
משחק מחשב
במתנה?

כל מה שצריך לעשות זה...

1. לקנות אחד מדיסקי הבוקר של פוסט, בטעם שוקולד או פירות, עם הדמויות המהליקות של משפחת קראוץ (בדיוק כמו אלה שבתמונה) ולאכול אותם בהנאה.
2. לגזור מהחלק הקדמי של האריזה את הדמות של פרד ולהדביק אותה במקום המסומן בתלוש.
3. לשלוח עם התלוש לאחת מחנויות רשת "באג-סטור" ולקבל לפי בחירתכם-

משחק מחשב מדהים תינם
ללא כל הגרלה!

ובנוסף, תכנסו להגרלה מיוחדת בה תוכלו לזכות במאות חתלתולי, חוברות משחק ...



והפרס הגדול:
חבילת מתנות למחשב בשווי 4,000 ש"ח הכוללת:

משחקי הסימולטורים:
ATF Gold
Longbow Gold Microsoft 97
Flight Simulator

מדריך אתרי משחקים באינטרנט
מנוי חינם לירחון משחקי המחשב WIZ
הספר "Word לילדים"
סכבר מיקרוסופט כחול לאולטימדיה
ג'ויסטיק מבית QuickShot
והרשימה סוד ארוכה...
המשחקים: WWF, Space Jam, Rayman-ו

DATA PIC direct

לפרטים נוספים לגבי המבצע ניתן לפנות לחברה המאחזקת לתקנה ולאחסון בע"מ, רח' לאונרדו 16 ת"א, טל.03-5665333

תלוש זה מזכה אתכם ב**תוכנת משחקים מדהימה חינם!** ובזכות השתתפות בהגרלה הגדולה.

פרס ראשון: חבילת מתנות למחשב בשווי 4,000 ש"ח!

מלאו את הפרטים, הדביקו את חלק האריזה המסומן במקום המתאים ובואו עם התלוש לכל אחת מחנויות רשת "באג-סטור" המופיעות בתלוש.

שם פרטי _____ משפחה _____ גיל _____

כתובת: רחוב _____ מס' _____ עיר _____ מיקוד _____ טלפון _____

המבצע בתוקף רק עד ה-31.3.98, מהרו והגיעו!

רשת חנויות BUG STORE
אילת - קניון מול הים טל.07-6340553, באר שבע - קניון הנגב בתוך סיפרי טל.03-6286653, אשדוד - קניון אשדוד, דיבוע א' טל.08-8569678, בר אילן - אוניברסיטת בר-אילן בתוך סטימצקי טל.03-5354598, בת ים - קניון בת ים טל.03-5535268, הרצליה - בית מרכזיים 2001 את. הרצליה פיתוח טל.09-9585457, חדרה - קניון לב חדרה טל.06-6342430, חיפה - אוניברסיטת חיפה, בתוך גרניט טל.04-8261906, ירושלים - רחי הלל 6 טל.02-6250254, אקדמון הר הצופים טל.02-5882164, כפר סבא - קניון הצופית טל.09-7422714, נתניה - קניון השרון טל.09-8842963, קרית ביאליק - קניון הקריון טל.04-8742692, ראשל"צ - מרכז דוקשילד טל.03-9500795, קניון הזהב טל.03-9617659, רחובות - קניון רחובות טל.08-9456433, רעננה - אחוזה 93 טל.09-7410221, ת"א - אוניברסיטת ת"א בתוך דיזנגוף טל.03-6430470, קניון אביב טל.03-6437218, דיזנגוף 101 בתוך סטימצקי טל.03-5225288, דיזנגוף סנטר טל.03-5288281

Birthright: The Gorgon's Alliance

בחזרה אל ימי הביניים

מאת: משה אגמי

ההפקה החדשה של SIERRA מביאה הפעם משחק דרקונים ומבוכים מתקדם (Advanced Dungeons & Dragons), שהוא שילוב של משחק אסטרטגיה ומשחק תפקידים הרפתקני. המשחק בוחן את יכולתו של השחקן להשתלט ולשלוט על כוחות המלחמה של אחת מתוך שלושים וארבע ממלכות שונות, המנסות להשתלט על אימפריה נופלת.

כל כוחות המלחמה השונים מונהגים על ידי שושלות עתיקות, שמנהיגיהן הם בעלי כוחות מיסטיים אפלים. לרוע המזל של אותם המנהיגים, הייחוס שמעניק להם את כוחותיהם ואת יכולתם המופלאה הוא גם זה שמשמש כמטרה לגורגון (Gorgon), יצור קדמון שכוחו והשפעתו עצומים כמעט כמו הרעב שלו לדם.

למעשה, ב-SIERRA מנסים לשלב שני משחקים בתוך משחק אחד, ובו בזמן הם מנסים להישאר נאמנים לשורשים של דרקונים ומבוכים ככל האפשר. אלא שלצערי, למרות הפוטנציאל האדיר, Brirthright לא תמיד מספק את הסחורה.

מסע חיפושים

דרך נקודת המבט של השחקן עצמו (באופן דומה לגיבורים מ-Hexen או Quake) אתה תחפש טירות ומקדשים רדופי רוחות, תשוטט במבוכים, תרוץ, תקפוץ ותפתח דלתות נסתרות בשפע, והכל באופן המוכר והטוב של הקווסט המסורתי. עם זאת, איסוף החפצים דורש מאמץ מסוים וקשה לכוון את העכבר אל חפצים קטנים כמו טבעות או מפתחות שבקושי ניתן לראות.

למרות זאת, גילוי החפצים והסודות השונים בהחלט מהנה והתיפוש אחר המעברים הסודיים מהווה משחק בפני עצמו. באופן כללי, החיפוש אחרי המפתחות הסודיים וההתחמקויות ממלכודות מוכרים לנו ממשחקים שונים, וכשאין הגבלת זמן, זה בהחלט מפתה לנסות ולמצוא כל סוד וכל חפץ.

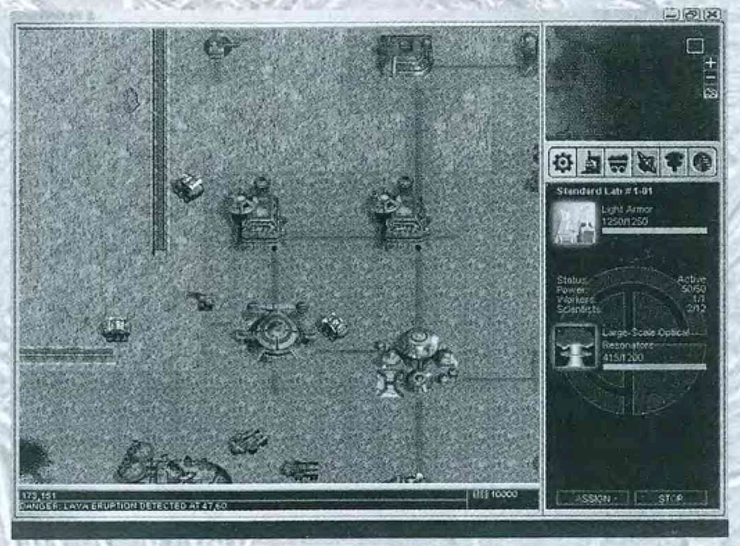
על הקובייה ועל העוקץ

כפי שכל חובבי המבוכים והדרקונים יודעים, קרבות מוכרעים על ידי זריקת קובייה עם מספר רב של הפנות. SIERRA ניסתה להישאר נאמנה לעיקרון הזה וכאשר השחקן נתקל במפלצת, מתחילה מוסיקה והמשחק מקבל תפנית של 180 מעלות. כך שאם רק לפני רגע היית בשליטה מלאה על מה שמתרחש עם השחקן שלך, לפתע אתה נדרש לבחור בין סוגי התקפות נתונות, מה שמוציא את "העוקץ" מההיתקלות.

הבעיה היא שההתלהבות מהקרב הראשון נשכחת, ובפעם השנייה שאתה משחק, אתה מגלה כי לא נדרש ממך הרבה. הקרבות הופכים למשעממים, וכל שנותר לך לעשות זה לבדוק את פוטנציאל הנזק שנגרם לך (הבעיה נפתרת כאשר משחקים עם חברים, אז ההתלהבות טבעית והמשחק זורם ומהנה יותר).

שחקני מבוכים ודרקונים שחושבים שהנה הגיעה החלופה הוירטואלית למשחק האהוב והוותיק, יתאכזבו כאשר יתברר להם שכל שעליהם לעשות במשחק, זה להרוג את המפלצות ולחפש ולאסוף חפצים. מה גם שאתה יכול לבחור את גיבוריך מתוך מבחר משובח של לוחמים בדרגות הגבוהות ביותר, והמפלצות שמתחרות מולך הן לא יותר מבטלנים שמנסים לבזוז עוברי אורח.





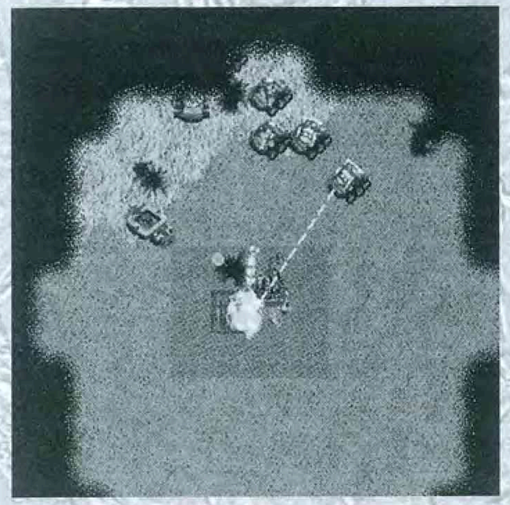
עם זאת, יש קושי בשליטה ביחידות שלך. הקושי מתעורר באופן מיוחד כאשר אתה שולח אותן לעבר שטחי המלחמה ורק אם יש להן דרך ישירה וקלה אל השטח המבוקש, הן יבצעו את המשימה בצורה טובה. אך אם הדרך אינה ישירה, הן פונות לכיוונים הלא נכונים ונתקעות לפני שטחים נייטרליים.

בסופו של דבר, הקרב עצמו אינו האטרקציה של המשחק והוא בעצם תצוגה שלא דורשת מהשחקן מעורבות רבה מדיי. ישנה אפשרות לקצר את הקרב, אך בחירה באופציה כזו כרוכה בסיכון הצבא שלך.

בעיה נוספת שנתקלתי בה במהלך המשחק, הייתה לגבי כלי הנשק. מסתבר שאותם כלי נשק, שבחלק ההרפתקני של המשחק אינם יעילים, עוזרים לחסל גדודים בחלק האסטרטגי, כאשר בנוסף, גיבורים שבחלק ההרפתקני של המשחק לא היו ניתנים לעצירה, מפסידים בחלק האסטרטגי.

לחובבי D&D

אם אתם חובבי מבוכים ודרקונים אמיתיים תמצאו כאן דברים שיעניינו אתכם - בין אם במשחק עם הגיבורים ובין אם באפשרות הניתנת לכם לחקור את המצודות והמבצרים המעוצבים היטב. לעומת זאת, אני חושש שחובבי משחקי האסטרטגיה והטקטיקה ימצאו את המשחק הזה כמאכזב למדיי.



הפרק האסטרטגי

החלק האסטרטגי של המשחק אינו כה קל ומהיר, וניתן לשחק בשלוש רמות קושי: הרמה הבסיסית, רמת המתקדמים ושלב המומחה. לפני שתתחיל לשחק, מומלץ שתקרא את הוראות המשחק, שם תוכל למצוא הסברים רחבים ומועילים בפונקציית העזרה שבמשחק עצמו.

האמת היא שאפילו ברמה הבסיסית המשחק אינו קל ואתה יכול להעביר כוחות אל השטח שלך, אל שטחיהם של בני בריתך או אל השטחים של המנהיגים שעליהם הכרזת מלחמה. אלא שהתקפות 'בליץ קריג' הן טקטיקה אותה תוכל לנצל רק כנגד מדינות שבעבר היו ידידות. למרבה המזל, ישנם שלושה תסריטים שונים ומעולים, אחד לכל רמת קושי - הם מהירים, ברורים, ואינפורמטיביים, אך האמת היא שלאחר שעברת אותם אין טעם לשחק בכל רמה אחרת מלבד רמת המומחה.

דיפלומטיה הרסנית

ברגע שרכשת את הכישרון של גביית מסים, תשלום משכורות ותפיסה של רכוש, תוכל לעסוק בדיפלומטיה ובהרס. בנקודה זו מתעלה המשחק, היות וכאשר יש לך כל כך הרבה מתחרים, המשחק מקבל קצב ועל המפה מתחילה להתקבל צורה של ממלכה, שאט אט נהפכת לאימפריה.

הפרק הדיפלומטי מהווה בעצם, סדרה של דרישות המאוזנות על ידי שוחד. אם למשל, אתה רוצה שמדינה שכנה "תביט לכיוון השני" כשאתה חוצה את גבולה לעברה של מדינה חלשה אחרת? אין בעיה, כל עוד יש לך קצת זהב לתת. אם השוחד לא עובד, תמיד אפשר לבחור באלטרנטיבה הוותיקה של התנקשות פוליטית.

קרבות

הקרבות בחלק האסטרטגי של המשחק מעניינים הרבה יותר לעומת הקרבות שבחלק ההרפתקני, היות ויש לך יותר שליטה על יחידות צבאיות מאשר על הדמויות במבוך - אתה אמנם יכול לראות במסך הראשי את היחידות נלחמות, אך השליטה האמיתית על המתרחש נעשית באמצעות מערכת הבקרה שבחלקו הימני של המסך, כאשר היחידות יכולות לנוע בשדה הקרב שלפניך בצורה אופקית ואנכית.

דרישות המערכת:

- ★ 8Mb זיכרון פנימי
- ★ Windows 95 או גרסה 5.0 של MS-DOS
- ★ 30Mb מקום פנוי בכונן הקשיח
- ★ SVGA graphics
- ★ CD-ROM במהירות מרובעת סאונד בלאסטר

מאת: בן כספי



HERCULES
הבלתי מנוצח מבית דיסני

מסתבר שהפקת משחק מחשב אחרי כל הפקה קולנועית של דיסני, הפכה כבר לסטנדרט בלתי נפרד משוק המשחקים ובעצם מלווה אותנו שנים ארוכות, עוד מימי התקליטונים הגדולים של ה-386.

הפעם, מביאה דיסני את משחק הפלטפורמה שמבוסס על HERCULES, אותו בריון טוב לב, אשר יוצא להושיע את עולמנו מכוחות אופל איומים ונוראים. וכך, כשהוא מודרך על ידי השדון (בדיבובו של דני דה-ויטו המיתולוגי), יוצא גיבורנו למסע פלטפורמה מפרך.

במהלך המסע אוסף HERCULES מטבעות זהב ונלחם באויבים שונים, כגון: שקי חול המוטלים מהאוויר, עצמים כבדים הנעים בקרוסלות שונות, ציפורי טרף שפשוט יורדות לעברו בלי לחשוב פעמיים, תנינים, כרישים וכו'. זה המקום לציין שהלחימה מתבצעת באמצעות חרב ואגרופים שונים, כאשר לכל אורך המשחק נאלץ המשתמש "להשתמש בראש" (מודגש שוב ושוב על ידי השדון), ולתכנן מהלכיו באמצעות כלי הנשק ותוך התחשבות בתנאי השטח והתנאים הטופוגרפיים מולם הוא ניצב.

למעשה, זירת המשחק היא יוון העתיקה, מה שניכר בשלושת העולמות שמרכיבים את ההרפתקה שאם תצליחו להגיע אל סופה, תראו את הרקולס הופך לאחד האלים המיתולוגיים שנמצאים על האולימפוס.





POWER SOCCER 2
הדשא של ההמשך...

זה קרה בפעם הראשונה שפורסם בוויז מדור ה-PLAYSTATIN, שם התייחסנו למשחק כדורגל שענה לשם adidas POWER SOCCER. לא היה קשה להבין שמדובר בלהיט אמיתי, מה שבדרך כלל מביא פרק המשך.



POWER SOCCER 2 מביא למעשה את כל אותם דברים טובים שראינו בפרק הקודם אך כולל מקצה שיפורים לא מבוטל עליו עמלו בשיתוף החברות adidas ו-PSYGNOSIS, אשר עשו את העבודה הנהדרת של הפרק הראשון.

הפעם, הגיעו צוותי הפיתוח למסקנה שיש לוותר על הפרסומת למוצרי adidas, מה שדי בולט בהיעדרו למי שהכיר את המשחק הקודם. כמו כן, החליטו לשנות את הפורמט הגרפי הרשמי כל כך שהרכיב את ההפקה הקודמת, והעדיפו להיות פרקטיים יותר תוך הדגשת נבחרות לאומיות שונות, מה שבא לביטוי במסך הפתיחה עם הדגלים השונים (כן, גם אנחנו שם!!!), ולמעשה משתמש בקלף הישן והטוב של סדרת FIFA של EA.









JERSEY DEVIL
בווווווו!!!

חברת OCEAN ו-MALOFILM הביאו לנו את JERSEY DEVIL, קווסט אנימטורי מעולה המתרחש בסביבה תלת ממדית ובאווירת אימה של ערב ליל כל הקדושים.

אם תדלגו על הפתיח של ההפקה הנפלאה הזו, תפסידו שני דברים חשובים - קודם כל תחשבו שה-JERSEY DEVIL הוא שד שכל מטרתו היא להרוס ולהטריד כל דבר שנמצא מולו בלי כל סיבה מוצדקת ושנית, תפסידו פרק מרתק ביכולת האנימציה אליה הגיעה מכונת המשחק של ה-PLAYSTATION.

כלומר, JERSEY DEVIL נפתח בקטע אנימציה באיכות של ליגה ראשונה (משהו ברמת דיסני והאחים וורנר), שמכניס אותנו ללילה הגשום והסוער ביותר שידעה העיירה JERSEY (רק דמיינו לכם את העבודה הרבה שנדרשה כדי שנראה טיפות גשם ורוחות תוך כדי שילוב פס-קול מתאים).

באותו לילה יושב לו ד"ר קנרף במעבדה שלו, הממוקמת כמו במיטב האגדות, בקומה העליונה ביותר של הצריח הנמצא בטירה אפילה. הד"ר יושב במעבדה ועורך עוד אחת מסדרת הניסויים שלו במטרה לתת חיים בירקות אותם הוא מגדל - וכך, בין ניסוי לניסוי, יוצא השוליה של הד"ר, ראש-דלעת (כנראה דלעת שהד"ר נתן בה חיים), לקטוף ירקות מן הגינה ולהביאם למעבדה.

ראש-דלעת יוצא לגינה ומוצא שם יצור סגול, קטן ואפילו חמוד, ה-JERSEY DEVIL - ומביא אותו בהתרגשות אל הטירה. הד"ר מתלהב כמובן מהמציאה החדשה וניגש לחתוך בבשר החי, אלא שלרוע מזלו הלהבים שברשותו איבדו מחדותם ואינם ראויים לשימוש. בצר לו, הוא צורח על ראש-דלעת, נועל אותו במרפסת הקפואה של הצריח ויוצא לקנות להבים.



כשהוא חוזר לטירה, מתברר שה-JERSEY DEVIL כבר הספיק להימלט, ולאחר כמה שנים כשהוא גדול וחזק יותר וכאשר הוא כבר הספיק לרכוש מיומנויות לחימה רבות, הוא חוזר לעיירה כדי להילחם בצבא המוטנטים שהקים ד"ר קנרף.

המשחק מתרחש במנגנון קווסט קלאסי של מעבר מזירה לזירה אליה מגיעים משיטוט בעיר ולמעשה מטפסים משלב לשלב, כאשר הרעיון הבסיסי חוזר על עצמו - השחקן משוטט בסביבות השונות, אוסף בונוסים ונלחם במוטנטים, מה שמכניס לעניין אלמנט חיוני של אקשן ולא רק קווסט נטו (שנראה לאחרונה ב-LBA 2 ובקווסטים אחרים), כשבסופו של כל שלב המטרה היא להרכיב מילה מסוימת מכמה אותיות ולעבור לזירה הבאה עד אשר נגיע לד"ר הנורא ונחסל אותו.

המנשק נוח מאוד לעבודה ומנצל את הידידותיות של בקר ה-PLAYSTATION, כך שאין צורך לחזור על השימוש המייגע במקלדת שאופייני למשחקי ה-PC. יכולת התצפית היא של 360 מעלות וניתן לנוע כמעט לכל כיוון, מה שמאפשר להתרשם מהגרפיקה התלת ממדית החדה שהגיעה כאמור מבית OCEAN ו-MALOFILM. עם זאת, חשוב להקפיד על קיום הפסקות בין השלבים כדי שלא תסתחררו (תופעה הנקראת VERTIGO בספרות המקצועית) מה שקרה לי באופן אישי.



פרט חשוב נוסף הוא שמצורפת להפקה זו חוברת טיפים המכילה את כל הפתרונות לשלבים השונים, ולטעמי זוהי מגמה ברוכה שיש להמשיך בה בקווסטים ברמה כזו.

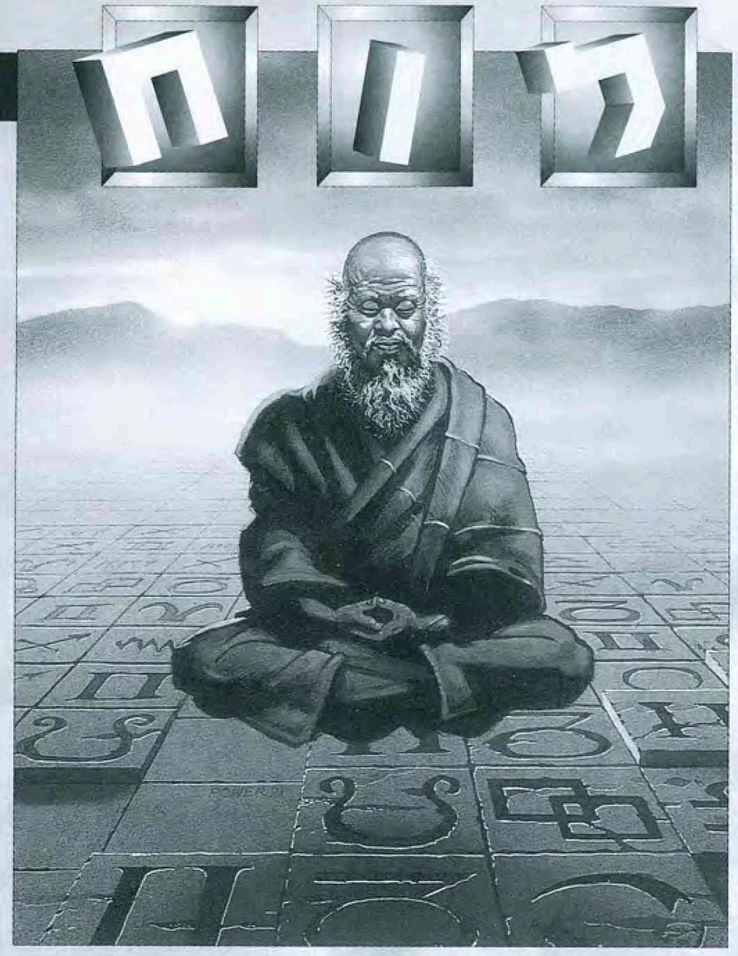
בסך הכל מדובר באחד הקווסטים המעולים שניתן למצוא היום בחנויות וממש ממש כדאי שתנסו אותו.

עיקר השיפורים

- ★ הקבוצות והנבחרות השונות מעודכנות לשנת 98'.
- ★ מהלכים חדשים ויכולות משופרות של שליטה בשחקן, כמו גם מערכת של סימון השחקן המקלה על השליטה בשדה.
- ★ שמונה איצטדיונים תלת ממדיים ולא איצטדיון מרכזי אחד.
- ★ גרפיקה מדויקת המושתתת על תפיסת תנועה.
- ★ חידוש השידור של שדרן הטלוויזיה, בריאן מור.

כל ההפקות

בעקבות הצלחת מוצרי ה-PLAYSTATION והביקוש הגדל באופן מתמיד, הגיע לישראל גל של כותרים המוכרים לרובנו כמשחקי PC קלאסיים (כמו LBA, MDK ,TIME COMMANDO, מוצרי EA ואחרים) ומשחקי ה-PC החדשים ביותר (כמו QUAKE 2, TOMB RAIDER 2 וכו') בגרסת PLAYSTATION, מה שמגביר את מעמדה של מכונת ה-PLAYSTATION ומעמד האלטרנטיבה שהיא מציבה מול ה-PC.



למכירה

✔ למכירה משחקים מרהיבים ל-Windows 95 במחיר 5 ש"ח למשחק. בן, 03-5526353.

✔ למכירה מסכי רקע מכל הסוגים ל-Windows 95 במחיר של 5-10 ש"ח לאחד. כמו כן, למכירה גיליונות ישנים של וויז. ג'יל, 09-7660699.

✔ למכירה צ'יטים, פתרונות וטיפים לכל המשחקים - חדשים וישנים. בנוסף ניתן לקנות משחקים חדשים שיצרתי ושלבים חדשים שיצרתי למשחקים כמו red alert, warcraft וכו'. לשירותכם בניית אתרים מקצועיים באינטרנט, חיפוש דימויים ומציאתם, תמונות ועוד באינטרנט וגם חוברת אינטרנט ו-html שכתבתי שיוצאת אחת לכמה זמן. עמית, 08-8584469.

✔ למכירה משחק חדש באריזה - קומפילנד למקלדת הילדים קומפי. המשחק מיועד לבני 2-6 במחיר 50 ש"ח. גלעד, 04-9834548, לא בשבת.

✔ למכירה המשחק המעולה MECH WORRIOR 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 במחיר של 49 ש"ח. כל הקונה יקבל תקליטור נוסף מתנה חינם. אייל, 09-7925253.

✔ למכירה המשחק הוגו 4 (הטרול) על גבי תקליטור מקורי באריזה עם כל החוברות, במחיר 90 ש"ח אין אופציה למיקוח!!! יפעת, 02-5635386.

✔ למכירה שני משחקים לנינטנדו 64: WAVE RACE 64 ו-SUPER MARIO 64. שני המשחקים במצב מצוין ובאריזה המקורית במחיר של 380 ש"ח כל אחד במקום 499 ש"ח. עידו, 06-6721977.

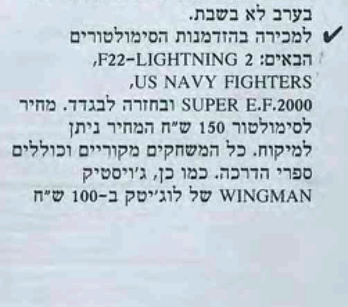
✔ למכירה המשחקים NBA LIVE 98 ו-FIFA 98 במחיר 100 ש"ח לאחד, וכן את המשחקים FIFA 97 ו-NBA 97 במחיר 50 ש"ח לאחד. נדב, 06-6542619.

✔ למכירה או החלפה המשחקים והתוכנות הבאות: EARTH WARM JIM 1/2, NBA JAM, DUKE 3D, MORTAL COMBAT 3 (HERETIC 2), HEXEN, HEROS OF MIGHT AND MAGIC, MICROSOFT PLUS 96, PAINTER 2/3/4, PAINTSHOP PRO 3.0 ועוד. שירן, 09-618688.

✔ למכירה המשחקים הבאים: SUPREME WARRIOR במחיר 70 ש"ח, HUMANS 3 במחיר 10 ש"ח, FIFA 96 במחיר 10 ש"ח, SHADOW CASTER במחיר 30 ש"ח, DUNE 2 במחיר 20 ש"ח, SYSTEM SHOCK במחיר 40 ש"ח, RISE OF THE ROBOTS במחיר 20 ש"ח. שחר, 03-5567787.

✔ למכירה משחקים חדשים ויפים מכל הסוגים משנת 1997 (לבעלי מודם). MASTER OF ORION 2, RA, BANZAI BUG, M.A.X, NBA 97, LARRY 7, SEGA RALLY, RAMPAGE IAIEN ועוד המון משחקים!!! משחק חדש בסביבות 30 ש"ח. עידן, 06-6528652.

✔ למכירה סגה מגה דרייב עם זוג שלטים וזוג קלטות (ששוויין 600 ש"ח), כל זאת במחיר של 250 ש"ח!!! עידן, 06-6528652.



✔ למכירה המשחקים הבאים על גבי תקליטור: SUPER STARDUST, SYSTEM SHOCK, BOUNTI HUNTER, ARMADA, RISE OF THE ROBOTS, STARBALL, FIST, NAVY-STRIKE הנסיך הפרסי 2+1, חולית 2, מייקל ג'ורדן, כוחות האופל, השדים האדומים, פרה היסטריה 3, ועוד משחקים על גבי תקליטונים. יוסי, 03-5362396.

✔ למכירה קלטות לגיים בוי כל אחת במחיר 50 ש"ח. נתאי, 03-5348421, בין השעות 17:00-18:00.

✔ למכירה מחשב 486DX4, 16Mb זיכרון פנימי, מסך "14 SVGA, כונן קשיח 850Mb, מודם 14,400 וכרטיס קול. צביקה, 03-5507917.

✔ למכירה המשחקים הבאים: BROKEN SWORD, THE BEAST WITHIN ו-DISCWORLD. מיכל, 04-8252634.

✔ למכירה ג'ויסטיק ל-SONY PLAYSTATION חדש לגמרי! במחיר 170 ש"ח. 03-6992615, בערב לא בשבת.

✔ למכירה בהזדמנות הסימולטורים הבאים: F22-LIGHTNING 2, US NAVY FIGHTERS, SUPER E.F.2000 ובחזרה לבגדד. מחיר לסימולטור 150 ש"ח המחיר ניתן למיקוח. כל המשחקים מקוריים וכוללים ספרי הדרכה. כמו כן, ג'ויסטיק WINGMAN של לוג'יטק ב-100 ש"ח לרציניים בלבד. חן, 04-9981177.

✔ למכירה או החלפה SPY CRAFT, וכן המשחק DESTRUCTION DERBY 2 ל-PLAY STATION. אורי, 09-8820460.

מעוניינים

✔ מעוניין לקנות מחשב ו/או מסך VGA אפשר לא תקין. 02-5832720.

✔ מעוניין להשיג את המשחק HEROES1 בדרכים שונות. 07-6532916.

✔ מעוניין להחליף את המשחקים הבאים: WARCRAFT 1+2, WORMS, SYNDICATE WARS, COMANCHI VS., WEREWOLF, DISK WORLD, MECHWARIOR 2, SHIVERS, AMOK ועוד. ליאור, 09-7746288.

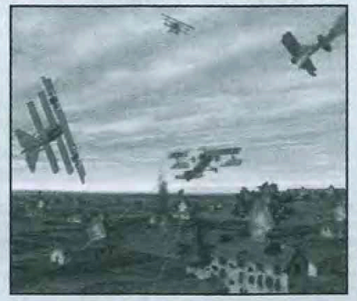
✔ מעוניין לשחק DUKE NUKEM 3D במודם עם כל שחקן או שחקנית עדיף מאזור חיוג 09. גילי, 09-7484774.

✔ מעוניין לרכוש את THE FIFTH AGE :DRAGONLANCE. בתמורה אתן כסף או את הערכה המקורית לרומח הדרקון - TALES OF THE LANCE, פריט לאספנים ולמעריצים האמיתיים של סאגת רומח הדרקון. כמו כן למכירה/החלפה ספרים שונים של שחר האדמה ו-ROLEMASTER. אלכס, 03-9641464, להתקשר בשעות הערב ולא בימים ראשון ושני.

✔ מעוניין להשיג את ספר השחקן ואת ספר המפלצות, כמו כן, את המשחקים יומו של הטנקטיל ו-HEROES1. אבי, 09-8628288.

✔ מעוניין להחליף את המשחקים הבאים: זעם קדמוני, משימות חדשות ל-C&C שאין בארץ, MECHWARRIOR 2, THE NEVERHOOD, SHIVERS, BAD DAY ON THE MIDWAY ועוד. עופר, 09-7741807.

✔ מעוניין להשיג את הקווסטים הבאים: 3-4 kgb, loom, quest for glory, space quest 5, סם ומקס, פרדי פארקש, רובין הוד, זרע האופל. כמו כן מעוניין לעזור בקווסטים שונים. אסף



✔ מעוניינים לרכוש את המשחק הישן LOOM. רוני, 08-9471693, אודי, 08-9361290.

✔ מעוניין לקנות נינטנדו 64 או משחקים לנינטנדו. שחר, 08-9261637.

✔ לכל המעוניינים אם יש שאלות ואתם תקועים, צ'יטים וטיפים אתם צריכים, פתרונות מלאים למשחקים ישנים וחדשים, במחירים ממש מצוינים!!! רק 6 ש"ח. איתי, 09-8827173 בין 16:00-19:00.

הצילו

✔ הצילו! זקוק לעזרה במשחק DISKWORLD 2 במערכה השנייה בחלק מתקדם. בתמורה אעזור במשחקים: שוליית המכשף ו-PANDEMONIUM. תומר, 03-5521728.

✔ הצילו!!! תקוע המשחק אינדיאנה ג'ונס וסודה של אטלנטיס. איך משיגים את הבטרייה לג'יפ באתר החפירה? אהד, 03-6478145.

✔ הצילו! צריך עזרה במשחק HEXEN בתמורה אתן טיפים, קודים למשחקים ישנים וחדשים כמו: M.K 1+2+3, DOOM 1+2, HEROES 1+2 וכו'. יניב, 03-9344668.

✔ הצילו!!! תקוע בשלב השני של המשחק REALMS OF THE HAUNTING חברת גרמלין. האג' יחיא מועתז, טייבה משולש, ת.ד 4404.

משחקי תפקידים

✔ דרושים שחקנים ושהם למשחקי AD&D מגיל 10-14 מאזור נתניה וזיכרון יעקב. המודעה מיועדת לשחקנים מנוסים ומתחילים. עמרי, 06-6379571 או עודד, 09-8663546.

✔ מעוניין להשיג את ספר השחקן בדחיפות ובמחיר סביר. אביעד, 09-9552883.

✔ למשחק AD&D דרוש שה"ם מנוסה באזור רחובות. רוני, 08-9471693 או אודי, 08-9361290.

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

✔ שה"ם ושני שחקנים מחפשים שני שחקנים/יות בגילי 12-15 למשחק AD&D באזור תל אביב. אסף, 03-5020926 או יונתן, 03-5442226.

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

מאת: מיכאל לוגסי











GABRIEL KNIGHT 3
BLOOD OF THE SCARED, BLOOD OF THE DAMNED!

מפיץ: SIERRA

הנה מבט חטוף בפרק השלישי בסדרה עטורת הפרסים של חברת SIERRA.



לשמחת אלה שמתעבים הרפתקאות סרסים אינטראקטיביות, SIERRA החליטה לעצב כותר זה בסגנון הישן והטוב, ממבט אלכסוני בסביבה תלת ממדית צבעונית ומדהימה שהופכת את מנשק המשתמש ליעיל ונוח יותר.





הפעם, גבריאל וגרייס מוצאים את עצמם בכפר אירופאי קטן בחיפוש אחר בנו החטוף של מלך האזור. העלילה מסתעפת ומסתבכת ועליכם לאתר את הילד ולהסיר את הקללה הרובצת עליו הפרק השלישי של "אי הקופים" והנה, בלי הודעה מוקדמת, יוצאת חברת הפיתוח המדהימה הזו (בהנהגתו של טים שאפר - מפתח DAY OF THE TENTACLE ו-FULL THROTTLE) בקווסט נוסף וחדש, שלפי הבטחותיה יפתח בסדרת הרפתקאות מפחידה ומעניינת.

פרנדגו המשעשע יוצא למשימה של ארבע שנים בחיפוש ושיהור שמה של מאני קאלוורה, סוכנת נסיעות מן המתים. הכל נשמע די מוזר ואפל, אך אני בטוח שלאחר משחק קצר בגרסת ההדגמה, תסכימו איתי שמונח לפנינו מוצר שיתפוס מקום של כבוד.



JAGGED ALLIANCE 2
טעות שיווקית

מפיץ: ACTIVISION

חבל שטעויות שיווק מעצבנות של

תוך פתרון מרתוני של חידות היגיון, שילוב מוזר של חפצים ודיאלוגים מעוותים.

GRIM FANDANGO
יצירת מופת

מפיץ: LUCASARTS

הבטן עוד כואבת מרוב צחוק אחרי



הנציגים בארץ, גורמות לנו לפספס דווקא את הכותרים הטובים ביותר.





כך היה עם הפרק הראשון בסדרת JAGGED ALLIANCE (משחק שכלל לא תורגם והופץ בעותקים ספורים) וכך יהיה גם עם הפרק השני. הפעם מדובר במשחק אסטרטגיה מעולה, שמאפשר לך לקחת פיקוד על חבורה של עד 8 לוחמים, שכל אחד מהם עמוס בכלי נשק אכזריים, תכונות ויכולות המיוחדות לו.

על השחקן לקבוע כיווני התקפה והגנה, לפקד על חייליו להיכנס לבתים נטושים, לפקח, לפטרל, לפתוח דלתות, להרים חפצים ולעשות בהם שימוש נכון בהמשך. בינתיים, גרסת ההדגמה החופשית תגרום לכם, כפי שקרה לי, לצפות בסבלנות ובכליון עיניים לאחד הכותרים הטובים של השנה.

CART PRECISION RACING
יותר מהר!

מפיץ: MICROSOFT GAMES

הדקו חגורות בטיחות והתכוננו למשחק הקארטינג החדש של מיקרוסופט (שהופכת בזמן האחרון לחברת משחקים לא רעה בכלל).

הסימולטור הזה מבטיח את הכל - מסלולים מדויקים, מוסכים תלת ממדיים, אנימציה מושלמת של הנהגים, התלהבות סוחפת של הקהל והשדרנים ואפשרויות



משחק מגוונות בחיבור ישיר של מודם או רשת.





כל זאת עם תמיכה בג'ויסטיק, מנועי FORCE FEEDBACK ואלמנטים אחרים, שהופכים את C.P. RACING לכותר מבטיח ביותר.

M.A.X. 2
פשוט מקסים

מפיץ: INTERPLAY

מי אמר שמשחקי אסטרטגיה בסגנון COMMAND AND CONQUER חייבים להיות עמוסים בגרפיקה ועטורים בצליל ורצועות מוסיקה מרשימות.

זוכרים את DUNE 2 שהצטיין בפשטות והפך עד מהרה לאחד הכותרים המובילים בתחום?

ובכן, חברת INTERPLAY המשיכה את הרעיון והחליטה להוציא פרק שני בסדרת יוסיף חילות, יחידות ומבנים.







וכך, עליך לתפוס פיקוד על ציביליזציה קטנה ומתפתחת בכוכב נידח ולהשתלט על העולם תוך יצירת רובוטים משוריינים, כלי רכב ומפציצים.

כאמור, אנו מצפים לו לקראת פסח.

OVERBOARD
גש ללוח!

מפיץ: PSYGNOSIS

לאחר ההצלחה ההיסטרית של גרסת ה-PLAYSTATION החליטה PSYGNOSIS להמשיך את ההצלחה גם לגרסת ה-PC.

חברת PSYGNOSIS, שאחראית בין היתר על כותרים מוצלחים כמו WIPEOUT,





GPOLICE ו-DESTRUCTION DERBY, החליטה לחזור לסגנון המשחק השקט יותר (כמו נמלולים) וליצור הרפתקת חידות ופאזלים מרשימה, לא רק באיכות הגרפיקה והצליל אלא גם באיכות הרעיונות, העלילה והשליטה בדמות.

עשרות מבוכים, מאות דלתות, אלפי רמזים ורק דרך אחת המובילה אל היציאה ואל הפתח הביתה.

◎

RASCAL
עכבר על סקטבורד

מפיץ: PSYGNOSIS

עוד כותר מבית היוצר של PSYGNOSIS, שמתורגם בימים אלה מגרסת ה-PLAYSTATION לגרסת PC.

ראסקל הוא עכבר חמוד, שאמור לעמוד בתחרות מול ענקי פלטפורמה כמו MARIO, CRASH BANDICOOT, GEX ו-CROC. כמו בלהיטים שהזכרנו, גם כאן עליך לשלוט בדמות תלת ממדית חביבה ולעשות שימוש נכון באמצעי התחבורה המהיר ביותר (מעין סקטבורד חללי מרובה שסתומים), כדי להציל עכברים לכודים, לסיים שלבים ולעבור עולמות.

צבעוני ורעשני מאוד, אך לא מכוון רק לילדים!

הורידו גרסת הדגמה ונסו את המשחק בכתובת האינטרנט:
www.psygnosis.com.

◎

STARSHIP TROOPERS
הלם בקו"ם

מפיץ: MICROPROSE

אחרי שכבר שמעתם על הסרט, הגיע



הזמן להצצה מוקדמת על כותר המחשב שאמור לצאת באמצע 1998.

סביבה תלת ממדית משובחת שנלקחה מתוך הסרט תוך שימוש באמצעי לכידה תלווה את השחקן במשימות הדורשות להרוג חרקים מסוכנים וענקיים, המנסים לחסל את כדור הארץ ולאכול את אזרחי ארה"ב.

בכלל, כדי להשלים את הוראותיך במהירות, תוכל להיעזר בחליפת השריון המיוחדת והציוד האלים שמדעני העולם הצליחו לפתח, תוך כדי תמיכה מלאה בכרטיסי 3D חדשים ואופציות רבות לסגנון המשחק.

◎

BURNOUT: CHAMPIONSHIP DRAG RACING
נהג חדש

מפיץ: BETHESDA

לא תאמינו כמה כותרי מירוץ מכוניות אני דוחה מעליי ומסרב להכניס למדור הזה, אבל משהו בכותר החדש של חברת BETHESDA הצעירה שכנע אותי לנהוג אחרת.



ולהלן הסיבות: יש כאן 20 מסלולים המעוצבים בצורה מושלמת, 20 מכוניות שונות ומגוונות, עשרות מתחרים מרחבי העולם, אפקטים קוליים משובחים ופס-קול מצוין.



המשחק צפוי להגיע למדפים בעוד כחודשיים.

◎

NIGHTMARE CREATURES
חלומות פז!

מפיץ: KALISTO

משחק מכות משובח 'אחד על אחד' הרבה זמן לא היה לנו.

חברת KALISTO הוציאה את המשחק לקונסולי הטלוויזיה ולמחשב האישי בו זמנית, ומביאה לחובבי הסגנון את NIGHTMARE CREATURES שמאפשר לשחקן בחירה בדמות בה ישלוט מתוך סדרה של עשרה לוחמים העשויים ללא חת.

בכל מקרה, אל תתפלאו אם תמצאו את עצמכם ניצבים מול זומבים, מפלצות ואנשי זאב כשאתם משתמשים בכוחות סודיים ובחפצים המפוזרים מסביב לזירה.



מכירה לוהטת לקוראי WIZ בלבד!



99 ש"ח



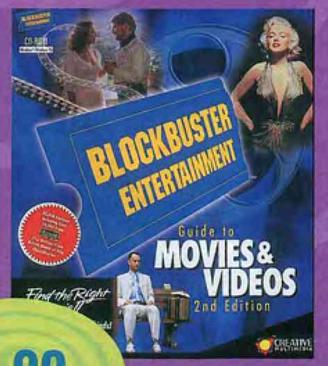
149 ש"ח



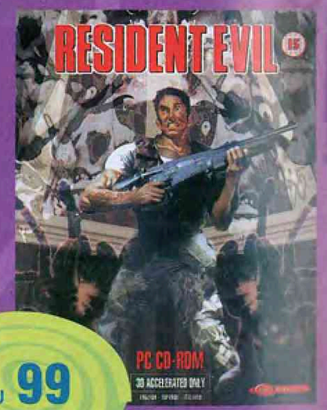
99 ש"ח



99 ש"ח



99 ש"ח



99 ש"ח

מרכז הזמנות בכרטיסי אשראי, בין השעות 9.00 - 21.00: 1-800-22-08-40



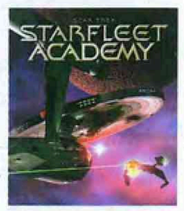
מנדל הוא עכביש דיגיטלי עם בינה מלאכותית. עליך לדאוג לו בין 5 עולמות שונים ולוודא שימצא תמיד על קרקע בטוחה עד שיגיע לסוף המסלול. המשחק ממכר - ראו הוזהרתם.



גזע חדש ומאיים של חייזרים שנבנה במוחו של אמן החיזיון העתידי, סיד מיד, מאיים על המשך קיומו של הגזע האנושי.



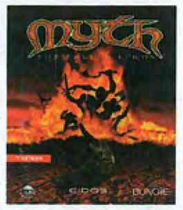
מה קורה כשמכוניות המחר (ינואר xj דודג' ויפר ו- zx 200) פוגשות את מכונית האתמול (שלבי קוברה, שברולט קורבט ופלימוט)? "רייס" צמוד וקרב ענקים של עולם הרכבי "פרס המשחק הטוב של תערוכת המשחקים הגדולה בעולם 3E".



בוא לעלות על טיסת הסימולטור המקורית של **STAR TREK**, סדרת הענק עטורת הפרסים. קפטן קירק, צ'קוב וסולו יקחו אותך ל-25 משימות נועזות מתמיד אי שם ברחבי היקום.



אבירי הג'די, מתחילים מהמקום בו הסתיים המשחק הקודם עטור הפרסים. יותר אטרקציות, יותר כוח אש וגרפיקת 3D מהממת.



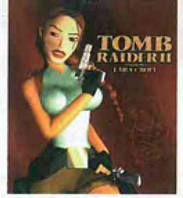
MYTH מעלה את משחקי האסטרטגיה לרמת לחימה ריאליסטית, עם שטחים ענקיים ותלת מימדיים בהם אתה מנהל קרב דמים חכם, חסר פשרות ובזמן אמת.



קרב רובוטים עתידני מעמיד אותך מול צבא של רובוטים, מטוסים וספינות שיוט. עליך לפנות באוייב עוד לפני הגעתו לטווח ראיה בעזרת טילים מונחי לייזר ושלל מערכות נשק מתקדמות ביותר. אקשן נטו!



אתה שוטר במאה ה-21 הצריך להטיס מסוק קרב לכל כיוון ומקום אפשרי, על מנת לחסל את הפשע המתגבר. טונות של אמצעי לחימה עוזרים לך לעבור משימות מרגשות ומרתקות עד לניצחון המוענג.



לארה קרופט חוזרת בגדול. מסעה מתחיל בחומה הסינית, אולם לא יעבור זמן רב עד שהיא תתפוך עולמות במרדף אחר הרמזים שיובילו אותה למטרתה...

משחקי המולטימדיה מחשיכים לנצח

יש משחקים שחובה לשחק בהם, כי אתה לא יודע מה אתה מפסיד... או מנצח!

רוץ צכשיו לחנות הקרובה וקח לך אקשן הביתה

להזמנות צלצל 24 שעות
לטל: 03-5124040

הד ארצי multimedia
זה שם המשחק

הפצה ושיווק ע"י הד ארצי מולט